

INSTRUKCJA OBSŁUGI

\_ANALOG LAB

**ARTURIA**

\_The sound explorers

# Specjalne podziękowania dla

---

## KIERUNEK

---

Frédéric Brun

---

## ROZWOJOWI

---

|                     |                      |                      |                    |
|---------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| Pierre-Lin Laneyrie | Stéphane Albanese    | Timothee Behety      | Marius Lasfargue   |
| Baptiste Aubry      | Fabien Meyrat Samuel | Samuel Limier Fanny  | Marc Antigny Loris |
| Mathieu Nocenti     | Lemaire Pauline      | Roche Rasmus         | De Marco Andrea    |
| Raynald Dantigny    | Alexandre Goncalo    | Kürstein Kevin Arcas | Coppola Pierre-    |
| Corentin Comte      | Bernardo Nathan      | Alessandro De Cecco  | Hugo Vial Cyril    |
| Marie Pauli         | Graule Valentin      | Hugo Caracalla Mauro | Lepinette Antoine  |
| Alexandre Adam      | Bonhomme Davide      | De Bari Geoffrey     | Moreau Cyril       |
| Yann Burrer Patrick | Gioiosa Valentin     | Gormond              | Protat Timothée    |
| Perea               | Foare                |                      | Béhéty             |

---

## PROJEKT

---

|                |                  |                  |               |
|----------------|------------------|------------------|---------------|
| Edouard Madeuf | Cedric Coudyser  | Maxence Berthiot | Shaun Ellwood |
| Callum Magill  | Christophe Luong | Paul Erdmann     |               |
| Pierre Pfister | Maxime Audfray   | Florian Rameau   |               |

---

## SOUND DESIGN

---

|                      |                   |                 |
|----------------------|-------------------|-----------------|
| Lily Jordy           | Quentin Feuillard | Martin Rabiller |
| Jean-Michel Blanchet | Florian Marin     | Victor Morello  |

---

## KONTROLA JAKOŚCI

---

|                    |                  |                  |                   |
|--------------------|------------------|------------------|-------------------|
| Germain Marzin     | Julien Viannenc  | Enrique Vela     | Arthur Peytard    |
| Arnaud Barbier     | Roger Schumann   | Benjamin Renard  | Rémi Pelet Félix  |
| Matthieu Bosshardt | Adrien Soyer     | Nicolas Stermann | Roux              |
| Aurélien Mortha    | Bastien Hervieux | Nicolas Naudin   | Anthony Le Cornec |

---

## TESTY BETA

---

|                           |                 |                 |                     |
|---------------------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| Marco Koshdukai Correia   | Chuck Capsis    | Bernd Waldstädt | Benjamin Renard     |
| Chuck Zwicky              | Jay Janssen     | Dwight Davies   | Davide Puxeddu Gary |
| Terry Marsden             | Jeffrey Cecil   | George Ware     | Morgan              |
| Fernando Manuel Rodrigues | Richard Courtel | Andrew Capon    |                     |
| Gustavo Bravetti          | Ken Flux Pierce | Peter Tomlinson |                     |
|                           | Paolo Negri     | Lysandrix Rasay |                     |

---

## MANUAL

---

Sven BORNEMARK (autor)   Jimmy MICHON

Informacje zawarte w tym manualu mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony firmy Arturia. Oprogramowanie opisane w tym manualu jest dostarczane na warunkach umowy licencyjnej lub umowy o zachowaniu poufności. Umowa licencyjna oprogramowania określa warunki jego legalnego użytkowania. Żadna część tego manualu nie może być reprodukowana ani przekazywana w jakiegokolwiek formie lub w jakimkolwiek celu innym niż osobisty użytek nabywcy bez pisemnej zgody firmy ARTURIA S.A.

Wszystkie inne produkty, logo lub nazwy firm wymienione w manualu są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli.

**Wersja produktu: 5.11.0**

***Data aktualizacji: 14 kwietnia 2025 r.***

# Dziękujemy za zainteresowanie Arturia Analog Lab!

Niniejszy manual opisuje sposób korzystania z Analog Lab, w tym szczegółowo omawia jego funkcje i inne elementy związane z produkcją muzyczną i wykonawstwem.

**Pamiętaj, aby jak najszybciej zarejestrować swoje oprogramowanie!** Po zakupie Analog Lab otrzymałeś e-mailem numer seryjny i kod odblokowujący. Są one wymagane podczas rejestracji online.

Aby zarejestrować licencję Analog Lab, [zaloguj się na swoje konto MyArturia](#), kliknij „Zarejestruj nowy produkt”, wprowadź numer seryjny licencji i kod odblokowujący, a następnie kliknij „Zarejestruj”. Pamiętaj, aby to zrobić, aby być na bieżąco z bezpłatnymi aktualizacjami oprogramowania i nowymi wydaniem banków brzmień.

## Specjalne komunikaty dotyczące programu „ ”

Specyfikacje mogą ulec zmianie:

Informacje zawarte w tym manualu są aktualne w momencie drukowania. Jednak firma Arturia zastrzega sobie prawo do zmiany lub modyfikacji dowolnych specyfikacji lub funkcji bez uprzedzenia i bez żadnych zobowiązań.

### WAŻNE:

Oprogramowanie, w połączeniu ze wzmacniaczem, słuchawkami lub głośnikami, może generować poziomy dźwięku, które mogą spowodować trwałą utratę słuchu. NIE należy używać urządzenia przez długi czas przy wysokim poziomie głośności lub poziomie, który jest niekomfortowy.

W przypadku wystąpienia utraty słuchu lub dzwonienia w uszach należy skonsultować się z audiologiem.

### UWAGA:

Opłaty serwisowe poniesione z powodu braku wiedzy na temat działania funkcji lub funkcji (gdy oprogramowanie działa zgodnie z przeznaczeniem) nie są objęte gwarancją producenta i dlatego są obowiązkiem właściciela. Prosimy o dokładne zapoznanie się z manuałem i skonsultowanie się ze sprzedawcą przed zwróceniem się o dodatkowe wsparcie.

# Wprowadzenie

Gratulujemy wyboru Analog Lab!

Dziękujemy za korzystanie z Analog Lab, oprogramowania do produkcji muzycznej i występów, stworzonego z myślą o zapewnieniu najbardziej intuicyjnej i inspirującej muzycznej podróży.

Doskonałość jest podstawą każdego produktu Arturia, a Analog Lab nie jest tu wyjątkiem. Odkrywaj preset brzmienia, dostosowuj ustawienia, zagłębiaj się w funkcje – zanurz się tak głęboko, jak tylko chcesz. Ten program jest łatwy do zrozumienia i intuicyjny w obsłudze. Jesteśmy przekonani, że Analog Lab będzie cennym dodatkiem do Twojego sprzętu i że będziesz czerpać radość z tworzenia naprawdę oryginalnych utworów.

Odwiądź stronę internetową [www.arturia.com](http://www.arturia.com), aby uzyskać informacje na temat wszystkich naszych innych inspirujących instrumentów sprzętowych i programowych. Stały się one nieodzownymi narzędziami dla wielu wizjonerskich artystów na całym świecie.

Z muzycznymi pozdrowieniami

**Zespół Arturia**

# Spis treści

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| 1. WITAMY W ANALOG LAB.....                             | 2   |
| 1.1. Historia kolekcji V .....                          | 2   |
| 1.2. Tu i teraz .....                                   | 5   |
| 1.3. Pięć poglądów .....                                | 6   |
| 2. Aktywacja i konfiguracja.....                        | 12  |
| 2.1. Rejestracja i aktywacja .....                      | 12  |
| 2.2. Wstępna konfiguracja do użytku samodzielnego ..... | 12  |
| 3. Omówienie interfejsu .....                           | 16  |
| 3.1. Widok główny .....                                 | 6   |
| 3.2. Widok biblioteki .....                             | 7   |
| 3.3. Górny pasek narzędzi .....                         | 19  |
| 3.4. Praca w widoku biblioteki .....                    | 26  |
| 3.5. Panel ustawień .....                               | 50  |
| 3.6. Ustawienia klawiatury .....                        | 64  |
| 3.7. Sterowanie wydajnością .....                       | 67  |
| 3.8. Wirtualna klawiatura .....                         | 68  |
| 3.9. Dolny pasek narzędzi .....                         | 68  |
| 4. Widok studia .....                                   | 8   |
| 4.1. Jak uzyskać dostęp do widoku studia .....          | 70  |
| 4.2. Część channel strip .....                          | 71  |
| 4.3. Wstawianie efektów .....                           | 78  |
| 4.4. Opóźnienie i pogłos .....                          | 80  |
| 4.5. Sekcja master .....                                | 83  |
| 4.6. Ustawienia klawiatury .....                        | 64  |
| 4.7. Wychodzenie z widoku Studio .....                  | 84  |
| 5. Widok sceny i listy odtwarzania .....                | 85  |
| 5.1. Praca z listami odtwarzania .....                  | 85  |
| 5.2. Tworzenie utworu .....                             | 88  |
| 5.3. Występ na scenie .....                             | 91  |
| 5.4. Wychodzenie z widoku sceny .....                   | 94  |
| 6. Informacje dodatkowe .....                           | 95  |
| 6.1. Dostępność .....                                   | 95  |
| 6.2. Wstaw parametry efektów .....                      | 97  |
| 6.3. Parametry wysyłania efektów .....                  | 109 |
| 6.4. Skróty klawiatury .....                            | 114 |
| 6.5. Interakcja ze sprzętem .....                       | 114 |
| 7. Umowa licencyjna oprogramowania .....                | 115 |

# 1. WITAMY W ANALOG LAB



Ten niesamowity system wirtualnych instrumentów zawiera ponad 2000 presetów z renomowanej kolekcji V Collection firmy Arturia, obejmującej emulacje klasycznych syntezatorów i klawiatur, które są teraz na wyciągnięcie ręki.

## 1.1. Historia kolekcji V Collection

Na początku 2001 roku firma Arturia rozpoczęła prace nad zaawansowaną metodą modelowania pożądaných syntezatorów i klawiatur: TAE®, skrót od True Analog Emulation. Był to sposób analizowania i odtwarzania obwodów analogowych klasycznych instrumentów sprzętowych, nie wspominając już o sposobie, w jaki obwody te oddziałują na siebie nawzajem i dokładnym wpływie tej interakcji na brzmienie. Celem było zapewnienie dokładniejszych emulacji i inspirujących wrażeń podczas gry, niż mogłyby zapewnić nawet najlepsze instrumenty oparte na samplach.

Niecały rok później najbardziej zaangażowani wynalazcy firmy byli gotowi pokazać światu efekty swojej pracy. Podczas targów NAMM Show 2002 w Kalifornii firma Arturia zaprezentowała wczesną wersję tego, co później stało się Modular V, naszym oprogramowaniem odtwarzającym przełomowy syntezator modułowy z lat 60. Premiera okazała się natychmiastowym sukcesem, zdobywając nagrody kilku wiodących magazynów branżowych.

Gromadząc informacje od ekspertów w dziedzinie sound design i zapalonych użytkowników syntezatorów, firma Arturia opracowała wysokiej jakości instrumenty, które zaspokajały stale ewoluujące zapotrzebowanie na innowacje dźwiękowe. Krótko po przełomowych targach NAMM w 2002 roku firma zaczęła otrzymywać liczne prośby od muzyków i producentów, z których wielu chciało zastąpić swoje oryginalne syntezatory sprzętowe instrumentami wirtualnymi. Artyści na całym świecie zaczęli dostrzegać zalety oprogramowania. Arturia odpowiedziała na to zapotrzebowanie, wydając wirtualne wersje najbardziej lubianych syntezatorów wszech czasów.

CS-80V emulował legendarny Yamaha CS-80, uważany przez wielu za najlepszy syntezator polifoniczny. CS-80V został zaprezentowany podczas targów AES 2003 w Nowym Jorku.

Podczas targów Winter NAMM Show 2005 firma Arturia wprowadziła na rynek model ARP 2600V. Na modelu 2600 stworzono niezapomniane dźwięki, od uderzeń perkusji i basu po mowę ulubionego przez wszystkich małego robota.

Rok później, ponownie podczas Winter NAMM, firma Arturia ogłosiła wprowadzenie na rynek nowego produktu: Prophet V. Ten potężny instrument hybrydowy był połączeniem dwóch instrumentów w jednym — łączył ciepło legendarnego programowalnego syntezatora analogowego Prophet-5 z unikalnymi teksturami syntezy wektorowej cyfrowego Prophet-VS.

Podczas targów Summer NAMM 2007 firma Arturia wprowadziła na rynek Jup-8V, emulację jednego z najbardziej poszukiwanych i najdroższych analogowych syntezatorów polifonicznych na rynku używanym. Podobnie jak oryginalny model, który był dla niego inspiracją, Jup-8V był niezwykle wszechstronny.

Po Jup-8V pojawił się Oberheim® SEM V. W SEM V firma Arturia odtworzyła unikalne brzmienie stałe zmiennego filtra i oscylatorów obecnych w oryginalnym module Synthesizer Expander Module. Dodanie modułu Eight Voice Programmer pozwoliło użytkownikom odtworzyć jeden z najrzadszych i najdroższych polisyntezatorów lat 70., Oberheim® Eight Voice. Zgodnie z etosem Arturii dotyczącym eksploracji dźwiękowej, wykroczyliśmy poza oryginalny produkt i dodaliśmy nowe możliwości brzmieniowe i modulacyjne, pozostając jednocześnie wiernymi jego charakterystycznemu brzmieniu.

Wraz z wydaniem Wurli V w 2012 roku firma Arturia po raz pierwszy zajęła się emulacją klasycznych pianin elektrycznych. Wirtualny instrument oparty na silniku fizycznego modelowania odtworzył charakterystyczne brzmienie EP używane w tak wielu klasycznych nagraniach. Po raz kolejny firma Arturia przeszła na wyższy poziom i zapewniła muzykom dostęp do parametrów fizycznego modelowania, umożliwiając im swobodne i kreatywne kształtowanie brzmienia.

W 2014 roku firma Arturia odtworzyła organy tranzystorowe Vox Continental. Brzmienie Vox było kluczowym elementem wczesnego brzmienia British Invasion, a także brzmienia ska i wytwórni 2-Tone w latach 70. i 80. Instrument Arturia Vox znacznie wykroczył poza oryginał, dodając więcej drawbarów, sekcji perkusyjnych, rozszerzając modulację i odtwarzając niezwykle rzadki silnik głosowy Jennings J70. Został zaprojektowany, aby „rozpalić ogień” i zachęcić muzyków do odkrywania nieograniczonej przestrzeni kreatywności wykraczającej poza ich muzyczne nawyki.

Po odtworzeniu syntezatorów, klasycznego pianina elektrycznego i legendarnych organów, zespół specjalistów ds. dźwięku z firmy Arturia postanowił zagłębić się w vintage'owe instrumenty smyczkowe, odtwarzając model Arp/Eminent Solina. Ekspresja modelu Solina, czyli bogate brzmienie smyczków, była podstawą brzmienia wielu zespołów w latach 70. i 80. Aby pozostać wiernym vintage'owemu charakterowi tego legendarnego instrumentu, Arturia odzwierciedliła oryginalne obwody Soliny i dodała kilka nowych funkcji, aby poszerzyć jej paletę ekspresji.

Po wydaniu Solina V firma Arturia odtworzyła jeden z najbardziej ambitnych i potężnych syntezatorów, jakie kiedykolwiek powstały: Oberheim® Matryca 12. Dzięki licznym źródłom modulacji i niemal nieograniczonym możliwościom routing ten potężny syntezator nadal uważany jest za jeden z najlepszych syntezatorów w historii muzyki. Matrix 12 V firmy Arturia dał światu przystępną cenowo opcję odkrywania legendarnych i fenomenalnych krajobrazów dźwiękowych.

W 2015 roku firma Arturia dodała pięć nowych, uznanych instrumentów. Pierwszym z nich był Synclavier V, emulacja cyfrowej stacji roboczej syntezatora, która dominowała w latach 80. i przez większą część lat 90. Oryginalny model mógł kosztować nawet 400 000 dolarów, jeśli był wyposażony we wszystkie opcje. Łączył on syntezę addytywną i FM z niezrównanymi możliwościami oferowanymi przez „silnik time slice”. Synclavier V został odtworzony przy użyciu kodu ze sprzętu Synclavier we współpracy z oryginalnym twórcą, Cameronem Jonesem.

B-3 V odtworzył najbardziej charakterystyczne organy z kołem tonowym i przełomowy głośnik obrotowy. Farfisa V jest emulacją organów tranzystorowych Farfisa Compact Deluxe i Compact Duo.

Stage-73 V wprowadził wysublimowane brzmienie dwóch różnych wersji kultowego fortepianu elektrycznego opartego na stroikach. Następnie Piano V wprowadził fizyczne modelowanie akustycznych fortepianów i pianin, od standardowych instrumentów studyjnych i scenicznych po koncepcyjne fortepiany wykonane z metalu i szkła.

W V Collection 6 (2017) pojawiły się cztery kolejne ważne instrumenty: CMI V, Clavinet V, DX7 V i Buchla Easel V; trzy kolejne w V Collection 7 (2019) to Synthi V, Mellotron V i CZ V. W 2019 roku Arturia wprowadziła również Pigments, nasz pierwszy syntezytor programowy zaprojektowany od podstaw we własnym zakresie. Wprowadzenie na rynek wszystkich tych innowacyjnych instrumentów pokazało, że Arturia wciąż chce tworzyć światowej klasy narzędzia dla kreatywnych osób.

W 2020 roku V Collection 8 stała się największą dotychczas biblioteką wirtualnych instrumentów Arturia, zawierającą Jun-6 V, Emulator II V, Vocoder V i OP-Xa V, a także znaczące aktualizacje instrumentów z poprzednich wersji.

Następnie pojawiła się V Collection 9. Nowe dodatki obejmowały Augmented PIANO, Augmented STRINGS i Augmented VOICES – trzy znacznie rozbudowane i udoskonalone instrumenty, które przenoszą podstawowe koncepcje na zupełnie nowy poziom. Inne mile widziane dodatki to Korg MS-20 V i SQ80 V.

A teraz mamy V Collection X. Nowościami są MiniFreak V, kultowy Acid V, legendarne elektroakustyczne pianino CP-70 V oraz klimatyczne, o ekspresji Augmented GRAND PIANO, Augmented BRASS i Augmented WOODWINDS. Nigdy wcześniej V Collection nie była tak kompletna!

## 1.2. Tu i teraz

Dlaczego warto powspominać kolekcję V Collection? Ponieważ Analog Lab oferuje bogaty i inspirujący wybór brzmień zaczerpniętych z kolekcji V Collection, otwierając fascynującą bramę do szerokiego spektrum pejzaży dźwiękowych w ramach jednego oprogramowania. Analog Lab to kompleksowe rozwiązanie do odtwarzania najlepszych brzmień z kolekcji V Collection. Co więcej, umożliwia dzielenie i warstwowanie instrumentów, dodawanie efektów oraz przypisywanie sterowania MIDI do gotowych do użycia konfiguracji z kontrolą wydajności w czasie rzeczywistym.

Dźwięki Analog Lab zostały zaczerpnięte z następujących instrumentów Arturia:

- Acid V **NEW**
- ARP 2600 V3
- Augmented BRASS **NOWOŚĆ**
- Augmented GRAND PIANO **NOWOŚĆ**
- Augmented STRINGS
- Rozszerzone GŁOSY
- Rozszerzone WOODWINDS **NOWOŚĆ**
- B-3 V2
- Buchla Easel V
- Clavinet V
- CMI V
- CP-70 V **NOWOŚĆ**
- CS-80 V4
- CZ V
- DX7 V
- Emulator II V
- Farfisa V
- Jun-6 V
- Jup-8 V4
- Korg MS-20 V
- Matryca-12 V2
- Mellotron V
- Mini V4 **NOWOŚĆ**
- MiniFreak V **NOWOŚĆ**
- Modular V3
- OP-Xa V
- Piano V3
- Pigmenty
- Prophet-5 V
- Prophet-VS V
- SEM V2
- Solina V2
- SQ80 V
- Stage-73 V2
- Synclavier V
- Synthi V
- Vocoder V
- Vox Continental V2
- Wurli V3 **NOWOŚĆ**

Dzięki zebraniu wszystkich tych klasycznych instrumentów w jednym miejscu, Analog Lab zapewnia dostęp do brzmień wszystkich potężnych instrumentów sprzętowych, które dla większości z nas są finansowo nieosiągalne. Ponadto prosta i wydajna przeglądarka z inteligentnym filtrowaniem sprawia, że znalezienie odpowiedniego brzmienia jest szybkie i łatwe.

### 1.3. Pięć widoków

W Analog Lab zawsze będziesz przeglądać jedną z pięciu różnych stron, w zależności od wykonywanego zadania.

- **Widok główny** to kolorowa strona tytułowa, która pojawia się po pierwszym uruchomieniu programu Analog Lab.
- **Widok biblioteki** pojawia się na kilku stronach i umożliwia wyszukiwanie oraz sortowanie presetów na różne sposoby.
- **Widok studia** pozwala na precyzyjne dostrojenie presetów za pomocą korektora i efektów.
- **Widok sceniczny** to uproszczony i skoncentrowany widok, z którego można korzystać podczas występów na żywo.
- **Widok instrumentów** umożliwia szczegółową kontrolę i edycję każdego instrumentu.

#### 1.3.1. Widok główny

Po uruchomieniu Analog Lab pojawi się ekran powitalny, czyli **widok główny**. W tym miejscu można wypróbować kilka presetów i modyfikować brzmienie bezpośrednio na ekranie lub za pomocą dowolnej klawiatury kontrolera Arturia.



### 1.3.2. Widok biblioteki



Klikając ikonę półki z książkami znajdującą się w pobliżu środka górnego paska, przejdziesz do **widoku biblioteki**. Ta strona zawiera lewy pasek boczny z dostępem do:

- Strona główna
- Eksploruj
- Banki dźwięków
- Sklep
- Ulubione
- Playlisty

Tutaj możesz przeglądać presety według typów (takich jak bas, fortepian, instrumenty smyczkowe i inne), instrumentów (np. Mini, Augmented WOODWINDS, Jun-6 itp.), banków brzmień i sound designerów. Możesz również uzyskać dostęp do zapisanych presetów, banków brzmień i ulubionych w *sekcji Moje ulubione* oraz przygotować listy odtwarzania z utworami do odtwarzania na żywo w widoku scenicznym.

### 1.3.3. Widok Studio



Podczas przeglądania presetów możesz chcieć znaleźć podobne dźwięki. Naciśnij przycisk Podobne presety, aby znaleźć wariacje wybranego presetu.



Po znalezieniu interesującego presetu na stronie Eksploruj, przejdź do **widoku Studio**, klikając **Edytuj preset** w prawej części ekranu.



W tym miejscu można miksować, panoramować i dostosowywać presetów oraz efekty. Można pracować w trybie pojedynczym – grając na jednym instrumencie – lub w trybie wielokrotnym, w którym można połączyć dwa instrumenty. W trybie wielokrotnym można tworzyć własne podziały i warstwy, korzystając z potężnych syntezatorów i klawiatur z kolekcji V Collection za pomocą prostego przeciągania i upuszczania. Można również dodawać wybrane efekty (efekty A i efekty B), przy czym opóźnienie i pogłos działają jako dwa efekty domyślne.

**i** Jeśli posiadasz pełną licencję na wirtualny instrument Arturia i jest on zainstalowany, możesz uzyskać dostęp do jego interfejsu w Analog Lab i korzystać z pełnego dostępu do jego elementów sterujących i funkcji.

Kliknięcie przycisku Wstecz w prawym górnym rogu powoduje powrót do widoku biblioteki.

### 1.3.4. Widok sceny



Podczas edycji list odtwarzania w widoku biblioteki naciśnięcie przycisku **Go on Stage** u góry powoduje przejście do **widoku sceny**. Widok ten organizuje ustawienia przygotowane w widoku biblioteki i studia, aby zapewnić jak najpiękniejsze wrażenia podczas gry na żywo. Szybko przywołuj brzmienia i multis za pomocą komunikatów zmiany programu i powiązuj presety z utworami na liście utworów. Listy odtwarzania zaprojektowane w tym trybie pojawiają się w sekcji Listy odtwarzania w widoku biblioteki.

Kliknięcie przycisku „Wstecz” w prawym górnym rogu powoduje powrót do widoku biblioteki.

**i** Istnieje kilka sposobów przejścia do tych widoków. Na przykład wybór opcji edycji presetu w widoku biblioteki spowoduje wyświetlenie widoku studia. Dodanie nowego elementu sterującego do makra również spowoduje wyświetlenie widoku studia. Omówimy to bardziej szczegółowo w [sekcji Widok sceny i listy odtwarzania \[str. 85\]](#).

### 1.3.5. Widok instrumentu



Jeśli posiadasz licencję na instrument, możesz przejść do edycji zaawansowanej w widoku instrumentu. Tutaj każdy parametr jest dostępny do edycji, tak jak w przypadku używania tego instrumentu jako samodzielnego lub wtyczki w programie DAW.

Po załadowaniu instrumentu na stronie Eksploruj lub w liście odtwarzania najedź kursorem na informacje o instrumencie po prawej stronie i kliknij **Otwórz [nazwa instrumentu]**.

### 1.3.6. Twórz, produkuj, wykonuj

Analog Lab to coś więcej niż tylko biblioteka brzmień klasycznych syntezatorów i klawiatur – to potężne narzędzie do sound design i instrument do występów na żywo, które można zintegrować z własnym workflow. Do dyspozycji masz ponad 2000 presetów (a nawet więcej, jeśli posiadasz inne instrumenty programowe Arturia) z dodatkowymi makrami i efektami. Dzięki możliwości zapisywania ulubionych instrumentów i brzmień w playlistach oraz inteligentnemu przeglądaniu presetów według gatunku, nastroju i innych kryteriów, z łatwością stworzysz wymarzony zestaw syntezatorów.

Analog Lab obsługuje również wiele kontrolerów MIDI firmy Arturia i po podłączeniu dostosowuje się do ich fizycznych elementów sterujących. Można oczywiście używać również ogólnych kontrolerów MIDI.

## 2. AKTYWACJA I KONFIGURACJA

### 2.1. Rejestracja i aktywacja

Analog Lab działa na komputerach stacjonarnych i laptopach z systemem Windows 10 lub nowszym oraz macOS 11.0 lub nowszym. Można go używać w trybie samodzielnym lub poprzez Audio Units, AAX lub instrument VST w programie DAW.



Po zainstalowaniu Analog Lab następnym krokiem jest rejestracja oprogramowania. Uruchom aplikację Analog Lab w trybie samodzielnym lub uruchom DAW i zainicjuj Analog Lab na ścieżce audio. Pojawi się komunikat z prośbą o zalogowanie się lub utworzenie nowego konta Arturia. Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby aktywować bezpłatną licencję Analog Lab.



*Wyskakujące okienko logowania Analog Lab*

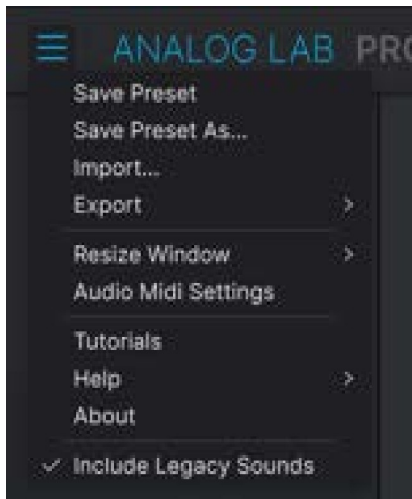
### 2.2. Wstępna konfiguracja do użytku samodzielnego

Jeśli chcesz korzystać z Analog Lab w trybie samodzielnym, musisz skonfigurować oprogramowanie i upewnić się, że sygnały MIDI i audio przepływają przez nie prawidłowo. Wystarczy to zrobić tylko raz, chyba że wprowadzisz poważne zmiany w komputerze. Proces konfiguracji jest w dużej mierze taki sam na komputerach z systemem Windows i macOS, ale dla jasności omówimy każdy system osobno.

**i** Ta sekcja dotyczy wyłącznie użytkowników, którzy planują uruchamiać Analog Lab w trybie samodzielnym. Jeśli zamierzasz używać oprogramowania wyłącznie jako wtyczki w ramach oprogramowania muzycznego hosta, możesz przejść do końca tego rozdziału – [Korzystanie z Analog Lab w trybie wtyczki \[str. 15\]](#) – ponieważ oprogramowanie muzyczne hosta zajmie się tymi kwestiami automatycznie.

### 2.2.1. Użytkownicy systemu Windows: ustawienia audio i MIDI

W lewym górnym rogu aplikacji Analog Lab znajduje się ikona hamburgera, która otwiera menu rozwijane. Zawiera ono różne opcje konfiguracyjne. Przejdź do **ustawień audio MIDI**, aby skonfigurować zachowanie sygnału audio (dźwięk i MIDI wpływające i wypływające).



Ta opcja działa w ten sam sposób zarówno w systemie Windows, jak i macOS X, chociaż nazwy dostępnych urządzeń będą zależały od używanego sprzętu.



Począwszy od góry, dostępne są następujące opcje:

- **Sterownik audio** wybiera sterownik audio i urządzenie, które będą obsługiwać odtwarzanie Analog Lab. Może to być sterownik wewnętrzny komputera, taki jak Windows Audio lub ASIO, lub CoreAudio w urządzeniach Mac. W zależności od wyboru nazwa interfejsu sprzętowego może pojawić się w polu poniżej.
- **Urządzenie audio** obsługuje dostępne wyjścia i wejścia audio. Zacznij od wybrania urządzenia audio. Może to być wyjście i wejście komputera lub zewnętrzny interfejs audio (karta dźwiękowa).
  - **Kanały wyjściowe** pozwalają wybrać, które z dostępnych wyjść będą używane do routing dźwięku. Jeśli wybrane urządzenie ma tylko jedną parę wyjść (lewe i prawe), pojawi się tutaj tylko jedna opcja. Jeśli urządzenie ma więcej niż jedną parę wyjść, można wybrać konkretną parę wyjść.
  - **Kanały wejściowe** umożliwiają użycie mikrofonu do vocodera lub innego instrumentu posiadającego wejście audio. Zaznacz wejście odpowiadające mikrofonowi lub gitarze.
- **Rozmiar bufora** umożliwia wybór rozmiaru bufora audio używanego przez komputer do obliczania dźwięku.

 Więcej bufor oznacza mniejsze obciążenie procesora, ponieważ komputer ma mniej przerw i więcej czasu na przetwarzanie poleceń. Może to jednak skutkować dłuższym opóźnieniem (czasem reakcji) między naciśnięciem klawisza a usłyszeniem nuty, która powinna być wygenerowana. Może to stanowić poważny problem, gdy chcesz płynnie grać na instrumentcie. Z drugiej strony mniejszy bufor oznacza mniejsze opóźnienie między naciśnięciem klawisza a usłyszeniem dźwięku, ale większe obciążenie procesora.

Szybki, nowoczesny komputer powinien bez problemu działać przy małych rozmiarach bufora próbek (128 próbek lub mniej) bez zakłóceń dźwięku. Jeśli jednak słyszysz trzaski, trzeszczenia lub inne zakłócenia dźwięku, spróbuj zwiększyć rozmiar bufora, aż osiągniesz płynne odtwarzanie bez żadnych zakłóceń. Czas latencji jest wyświetlany w milisekundach obok wartości Samples.

- Menu **Sample Rate** pozwala ustawić zakres próbkowania, z jakim dźwięk jest wysyłany z instrumentu. Opcje wymienione tutaj będą zależały od możliwości sprzętu interfejsu audio.

 Praktycznie cały sprzęt audio może działać w zakresie 44,1 lub 48 kHz, co jest całkowicie wystarczające w większości zastosowań, w tym w Analog Lab. Wyższe zakresy próbkowania powodują większe obciążenie procesora, dlatego zalecamy pozostawanie przy 44,1 lub 48 kHz, chyba że masz szczególne wymagania dotyczące pracy z wysokimi zakresami próbkowania.

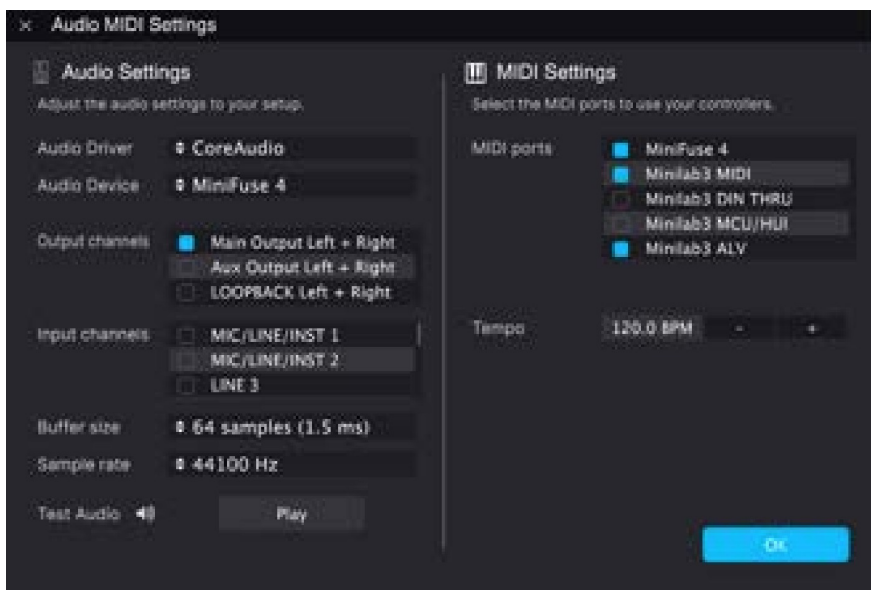
 Należy odnotować, że wyższe zakresy próbkowania powodują większe obciążenie procesora komputera (CPU). Ponadto firma Arturia nie obsługuje zakresów próbkowania niższych niż 44,1 kHz; niższe zakresy próbkowania mogą powodować problemy, zwłaszcza podczas korzystania ze słuchawek Bluetooth.

- **Test Tone** odtwarza prosty ton testowy, który pomaga rozwiązać problemy związane z dźwiękiem. Możesz użyć tej funkcji, aby sprawdzić, czy instrument jest poprawnie podłączony za pomocą routing i czy dźwięk jest odtwarzany tam, gdzie powinien (na przykład w głośnikach lub słuchawkach).

- Podłączone urządzenia MIDI pojawiają się w obszarze **MIDI Settings**. Nuta, że jest on wyświetlany tylko wtedy, gdy w komputerze znajdują się urządzenia MIDI. Kliknij pole wyboru, aby zaakceptować dane MIDI z urządzenia, którego chcesz używać do uruchamiania instrumentu. Nuta, że można wybrać więcej niż jedno urządzenie MIDI, jeśli chcesz grać w Analog Lab z wielu kontrolerów.
- **Tempo**: podstawowe tempo dla funkcji Analog Lab, takich jak LFO i synchronizacja efektów. Podczas korzystania z Analog Lab jako wtyczki instrument pobiera informacje o tempie z oprogramowania hosta.

### 2.2.2. Użytkownicy systemu macOS: ustawienia audio i MIDI

Proces konfiguracji ustawień audio i MIDI w systemie macOS jest bardzo podobny do konfiguracji w systemie Windows (opisanej powyżej), a dostęp do menu odbywa się w identyczny sposób. Jedyną różnicą jest to, że system macOS wykorzystuje CoreAudio do obsługi routing audio, a w ramach tego urządzenia audio będą dostępne w *drugim* menu rozwijanym.



### 2.2.3. Korzystanie z Analog Lab w trybie wtyczki

Analog Lab jest dostępny w formatach wtyczek VST, AU i AAX do użytku we wszystkich głównych programach typu DAW (digital audio workstation), takich jak Cubase, Logic Pro, Pro Tools i wielu innych. Można go załadować jako instrument wtyczki, a jego interfejs i ustawienia będą działać tak samo jak w trybie samodzielnym, z kilkoma niewielkimi różnicami:

- Instrument będzie teraz synchronizowany z tempem hosta DAW.
- Możesz zautomatyzować wiele parametrów za pomocą systemu automatyzacji DAW.
- W projekcie DAW można używać więcej niż jednej instancji Analog Lab (w trybie samodzielnym można uruchomić tylko jedną instancję Analog Lab).
- Można bardziej kreatywnie kierować wyjścia audio Analog Lab w ramach programu DAW, korzystając z własnego systemu routing audio programu DAW.

Po skonfigurowaniu oprogramowania nadszedł czas na zabawę!

## 3. PRZEGLĄD INTERFEJSU

### 3.1. Widok główny

Analog Lab zawiera ponad 2000 presetów starannie wybranych z wielokrotnie nagradzanej kolekcji V Collection firmy Arturia, obejmującej emulacje klasycznych instrumentów klawiatury i syntezatorów, a także nasze oryginalne syntezatory programowe Pigments, Augmented Grand Piano, Augmented Brass, Augmented Woodwinds, Augmented Strings i Augmented Voices.

Jeśli posiadasz poszczególne instrumenty wirtualne firmy Arturia, całkowita liczba presetów wzrasta, ponieważ ich presety stają się dostępne w Analog Lab.

W tym rozdziale omówiono elementy interfejsu Analog Lab, które są zawsze obecne, a także sposób przeglądania i wyszukiwania presetów.



Po uruchomieniu Analog Lab pojawi się widok główny. Tutaj każdy typ dźwięku ma własną grafikę i można przewijać presety, klikając strzałki po lewej i prawej stronie ekranu.

Pod główną grafiką znajduje się panel składający się z pokręteł i suwaków. Są to szybkie elementy sterujące, które pozwalają na natychmiastową modyfikację podstawowego brzmienia presetu. Jeśli posiadasz kontroler MIDI Arturia, pokręta i suwaki są natychmiast dostępne do zdalnego sterowania za pomocą wspomnianego kontrolera.

Panel ten doskonale odzwierciedla główny cel Analog Lab, jakim jest bycie łatwym w użyciu instrumentem opartym na presetach, który obejmuje wszystkie dziedziny muzyczne.

Klawiatura w dolnej części ekranu pozwala szybko zapoznać się z presetami. Należy pamiętać, że kliknięcie klawiszy znajdujących się bliżej dolnej części ekranu spowoduje wydobycie głośniejszego dźwięku (naśladującego velocity klawiatury MIDI).



Alternatywną metodą gry jest klawiatura komputera. Klawisze w poziomym rzędzie między **A** a **L** odtwarzają nuty C2–D3. Wiele klawiszy w rzędzie powyżej odtwarza nuty z krzyżykiem/bemolem. Można nawet grać polifonicznie.

W dolnej części ekranu znajdują się strzałki, które pozwalają cofnąć i powtórzyć ostatnie czynności. Menu hamburgerowe między strzałkami pozwala szybko przechodzić między ostatnio używanymi presetami.

Wreszcie, wartość procentowa wyświetlana w prawym dolnym rogu wskazuje, ile mocy procesora obecnie wykorzystuje Analog Lab. Jeśli wartość ta jest bardzo wysoka, może być konieczne zwiększenie rozmiaru bufora audio (menu Hamburger w lewym górnym rogu → Ustawienia audio MIDI → Rozmiar bufora) lub zamknięcie innych programów działających obecnie na komputerze.

## 3.2. Widok biblioteki

Po naciśnięciu ikony półki z książkami u góry pośrodku ekranu przejdziesz do widoku biblioteki wraz ze wszystkimi podstronami. To właśnie tutaj odbywa się większość działań.

### 3.2.1. Widok biblioteki: sekcje główne



1. **Górny pasek narzędzi:** [str. 19] Ten pasek narzędzi zawiera przycisk hamburgerowy (trzy poziome linie) z rozwijanym menu głównym, ikonę półki z książkami (|||) do zmiany widoku, pasek presetów do przeglądania i polubienia (ikona serca) presetów oraz ikonę koła zębatego, która otwiera panel ustawień w prawym górnym rogu.
2. **Przeglądarka presetów:** [str. 26] Ten panel nawigacyjny umożliwia przeglądanie dostępnych presetów, dostęp do spersonalizowanych banków brzmień, wyszukiwanie dodatkowych brzmień w sklepie Arturia Store oraz organizowanie brzmień w playlistach do wykorzystania podczas występów na żywo.
3. **Panel ustawień:** [str. 50] Panel ustawień pojawia się po kliknięciu ikony koła zębatego w prawym górnym rogu górnego paska narzędzi. Cztery zakładki umożliwiają dostęp do ustawień globalnych/presetów, MIDI Learn i ustawień, makr oraz samouczków w aplikacji.
4. **Sterowanie wydajnością:** [str. 67] Tutaj można dostosować makra (wiele parametrów dostępnych za pomocą jednego pokrętki) i wysyłanie efektów dla presetów. Sterowanie wydajnością można włączyć lub wyłączyć na dolnym pasku narzędzi (przycisk Controls).
5. **Wirtualna klawiatura:** [str. 68] Klawiatura ekranowa, za pomocą której można grać w Analog Lab bez podłączonego kontrolera.
6. **Dolny pasek narzędzi:** [str. 68] Dolny pasek narzędzi umożliwia wyświetlenie ustawień klawiatury, ukrycie i wyświetlenie pokręteł/suwaków oraz klawiatury, cofnięcie/ponowne wykonanie historii działań oraz monitorowanie poziomu obciążenia procesora.

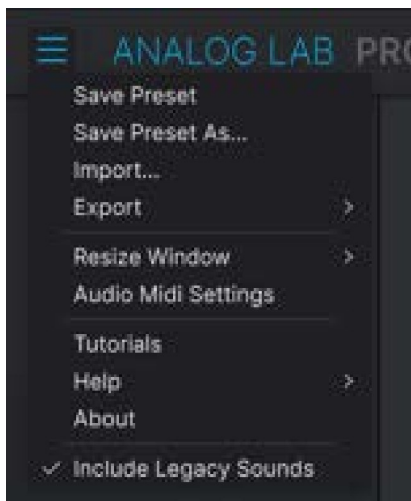
### 3.3. Górny pasek narzędzi

Górny pasek narzędzi zapewnia dostęp do następujących funkcji: rozwijanego menu głównego, paska przeglądania preset oraz ikony koła zębatego umożliwiającej dostęp do ustawień.



#### 3.3.1. Menu główne

Kliknięcie ikony hamburgera w lewym górnym rogu otwiera menu rozwijane i umożliwia dostęp do kilku ważnych funkcji. Przyjrzyjmy się im szczegółowo.



##### 3.3.1.1. Zapisz preset

Zastępuje bieżący preset wprowadzonymi zmianami. Dotyczy to tylko presetów użytkownika; opcja jest wyszarzona dla presetów fabrycznych.

### 3.3.1.2. Zapisz preset jako

Zapisuje aktualny stan Analog Lab pod inną nazwą preset. Kliknięcie tej opcji powoduje wyświetlenie okna, w którym można nadać nazwę presetowi i wprowadzić bardziej szczegółowe informacje na jego temat.



📌 Potężny system przeglądania Arturia pozwala zapisać znacznie więcej niż tylko nazwę presetu. Możesz wprowadzić nazwisko autora, wybrać bank i typ, przypisać wiele tagów opisujących brzmienie, a nawet utworzyć własny bank, typ i komentarze. Informacje te są odczytywane przez przeglądarkę presetów i mają znaczenie dla przyszłych wyszukiwań.

### 3.3.1.3. Import

To polecenie umożliwia importowanie pliku presetu, całego banku lub zestawu list odtwarzania wyeksportowanych z innego instrumentu Arturia. Po zaimportowaniu pliku listy odtwarzania (.aplst) pojawi się on w sekcji „Moje listy odtwarzania” w panelu po lewej stronie (więcej informacji można znaleźć w rozdziale [Widok sceny i listy odtwarzania](#) [str. 85] niniejszej instrukcji obsługi). Funkcja ta jest przydatna podczas współpracy z innymi muzykami i udostępniania banków brzmień.

📌 Banki dźwięków lub instrumenty wirtualne zakupione i zainstalowane za pośrednictwem Arturia Software Center lub Arturia Sound Store nie wymagają indywidualnego importowania. Analog Lab automatycznie doda je do Analog Lab.

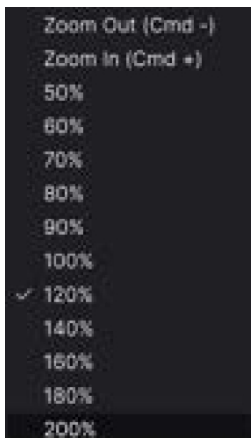
### 3.3.1.4. Eksport

Presety można eksportować na dwa sposoby – jako pojedynczy preset lub jako bank.

- **Eksportuj preset:** Eksportowanie pojedynczego preset jest przydatne, gdy chcesz udostępnić preset innemu. Domyślna ścieżka do tych plików pojawi się w oknie „Zapisz”, ale jeśli chcesz, możesz utworzyć folder w innej lokalizacji. Zapisane preset można ponownie załadować, korzystając z opcji menu **Importuj**.
- **Eksportuj bank:** Ta opcja eksportuje cały bank brzmień z instrumentu, co jest przydatne do tworzenia kopii zapasowych lub udostępniania presetów. Zapisane banki można ponownie załadować za pomocą opcji menu **Importuj**.

### 3.3.1.5. Zmiana rozmiaru okna

Rozmiar Analog Lab można zmienić od 50% do 200% pierwotnego rozmiaru bez żadnych artefaktów wizualnych. Na mniejszym ekranie, takim jak laptop, można zmniejszyć rozmiar interfejsu, aby nie zajmował zbyt dużo miejsca na wyświetlaczu. Na większym ekranie lub drugim monitorze można zwiększyć rozmiar, aby uzyskać lepszy widok elementów sterujących i grafiki.

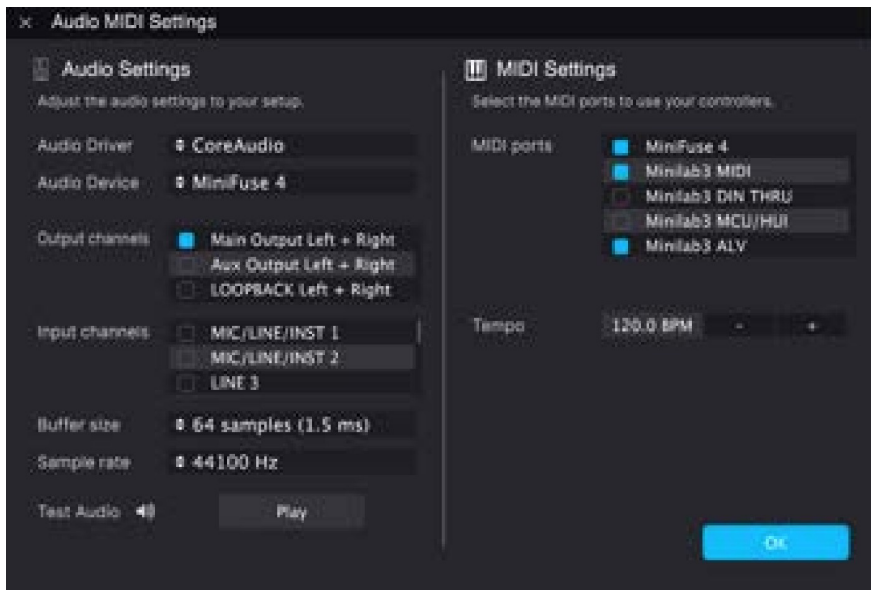


 W prawym dolnym rogu ekranu Analog Lab znajduje się również uchwyt zmiany rozmiaru. Użycie tego uchwytu jest najbardziej intuicyjnym sposobem dostosowania rozmiaru okna.

 Istnieje jeszcze jeden wygodny sposób zmiany rozmiaru okna. Przytrzymaj **klawisz Control** (Mac: **Command**) i naciśnij **+**, aby zwiększyć rozmiar okna, lub klawisz **-** (minus lub myślnik), aby go zmniejszyć.

### 3.3.1.6. Ustawienia audio MIDI

To okno dialogowe jest dostępne tylko wtedy, gdy Analog Lab jest używany samodzielnie. Gdy jest używany jako wtyczka, podobne parametry są obsługiwane w preferencjach lub ustawieniach projektu w programie DAW.



Szczegółowe informacje na temat tych ustawień znajdują się w rozdziale [Aktywacja i konfiguracja](#) [str. 12].

### 3.3.1.7. Samouczki

Analog Lab zawiera samouczki, które przeprowadzą Cię przez różne funkcje instrumentu. Wybierz jeden z nich, aby uzyskać dostęp do szczegółowych opisów, jak najlepiej wykorzystać funkcje tego instrumentu.



♪ Zakładkę „Samouczki” można również otworzyć, klikając ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu.

### 3.3.1.8. Pomoc

Więcej pomocy można uzyskać, odwiedzając strony z manuałem Analog Lab i często zadawanymi pytaniami na stronie internetowej Arturia. Aby uzyskać dostęp do tych stron, potrzebne jest połączenie internetowe.

### 3.3.1.9. Informacje

W tym miejscu można wyświetlić wersję oprogramowania i informacje o twórcach. Kliknij ponownie w dowolnym miejscu ekranu, aby zamknąć to okno.

### 3.3.1.10. Uwzględnij stare brzmienia

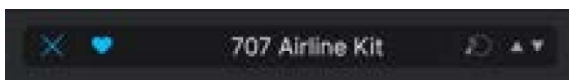
Ta opcja pojawi się, jeśli posiadasz niektóre wcześniejsze wersje instrumentów V Collection. Jeśli zostanie zaznaczona, presety z tych wersji pojawią się w przeglądarce i wynikach wyszukiwania Analog Lab.

### 3.3.2. Ikona półki z książkami (|||\\)

Ta ikona będzie miała inny kształt w zależności od tego, na której stronie się znajdujesz. Kliknięcie ikony przenosi Cię do [przeglądarki presetów \[str. 26\]](#) i z powrotem do widoku głównego.

### 3.3.3. Ikona serca

Jeśli preset stanie się jednym z Twoich ulubionych lub uznasz, że nadaje się do konkretnego projektu, możesz oznaczyć go ikoną serca. Ułatwi to sortowanie w późniejszym etapie.

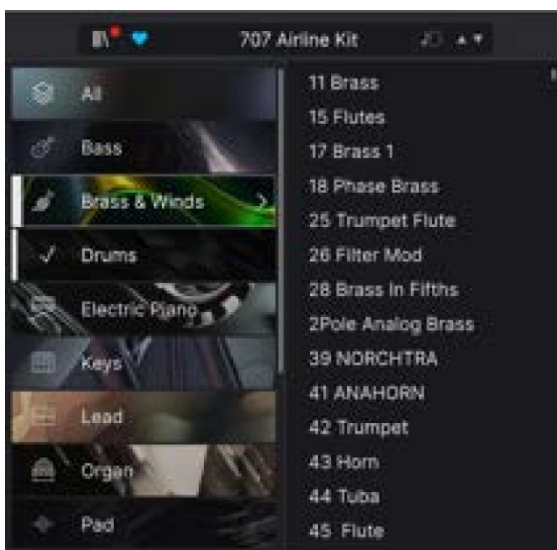


W przeglądarce presetów możesz filtrować listę, aby wyświetlać tylko ulubione presety. Możesz również uzyskać dostęp do wszystkich ulubionych dźwięków w widoku presetów, klikając opcję „Ulubione” w lewym panelu bocznym w sekcji **Moje ulubione**.

Więcej informacji na temat filtrowania znajduje się w [sekcji „Eksploruj” \[str. 32\]](#) niniejszego manuala.

### 3.3.4. Pasek presetów

W tym obszarze pośrodku górnego paska narzędzi wyświetlana jest nazwa bieżącego presetu. Kliknij nazwę presetu, aby wyświetlić listę w dwóch kolumnach.



W lewej kolumnie wyświetlane są wszystkie typy presetów w Analog Lab. W prawej kolumnie wyświetlane są presety wybranego typu.

Wybranie **opcji Wszystkie** w kolumnie Typ spowoduje wyświetlenie wszystkich presetów w Analog Lab. Jeśli znasz nazwę konkretnego presetu, po prostu przewiń lub chwyć uchwyt w prawej kolumnie i przeciągnij, aż znajdziesz swój preset.

Wybierając opcję „Typ” inną niż „Wszystkie”, wyświetlą się tylko presety tego typu. Należy pamiętać, że lista typów wyświetla tylko opcję „Wszystkie” oraz 8 kolejnych typów, więc może być konieczne przewinięcie w dół, aby zobaczyć wszystkie typy.

 Gwiazdka (\*) bezpośrednio po nazwie presetu oznacza, że preset został edytowany. Jeśli chcesz zapisać te zmiany, przed wybraniem innego presetu musisz użyć opcji „Zapisz preset jako...” w menu hamburgerowym.

### 3.3.4.1. Podobne presety

Podczas odtwarzania różnych presetów możesz chcieć znaleźć podobne dźwięki. Naciśnij przycisk Podobne presety u góry, aby znaleźć warianty bieżącego presetu.



Zostaniesz przeniesiony na stronę z kolejnymi podobnymi presetami, które możesz przeglądać. Możesz również nacisnąć ikonę Podobne presety po prawej stronie nazwy presetu, aby uzyskać jeszcze więcej przykładów.



Similar Presets

Below you can find a list of presets similar to the first preset in the list. They are selected using machine learning algorithms.

| Clav                | Clavinet           | Arturia         |
|---------------------|--------------------|-----------------|
| Kick'n It           | Kick               | Ed Ten Eyck     |
| War Drums           | Tom                | Ludo            |
| Delicate Sync Pluck | Picked Keys        | Victor Morello  |
| <b>Techno Kick</b>  | <b>Kick</b>        | <b>Soldtrax</b> |
| Syn Toms            | Tom                | Sonar Traffic   |
| Caribbean           | Classic Synth Keys | Lotusia         |
| Hi Tumba 2          | Percussion         | Arturia         |
| Pong                | Classic Synth Keys | Tasmodia        |
| SYNBAD              | Classic Synth Keys | Arturia         |

Analyze User Presets (15)

### 3.3.4.2. Strzałki nawigacyjne

Strzałki w górę i w dół pozwalają przeglądać wszystkie presety w porządku alfabetycznym. Jest to szybka metoda odsłuchiwania np. wszystkich presetów basu lub pianin elektrycznych.

Jeśli na przykład chcesz przejrzeć listę brzmień padów, kliknij nazwę presetu u góry i wybierz typ pada w lewej kolumnie. Następnie kliknij dowolny preset pada w prawej kolumnie. Teraz możesz łatwo odsłuchać wszystkie brzmienia padów, klikając strzałki w górę i w dół.



Możesz powrócić do podstawowego stanu odsłuchiwania wszystkich presetów w porządku alfabetycznym, powtarzając opisany powyżej proces. Tym razem wybierz opcję All w lewej kolumnie i kliknij dowolny preset w prawej kolumnie.

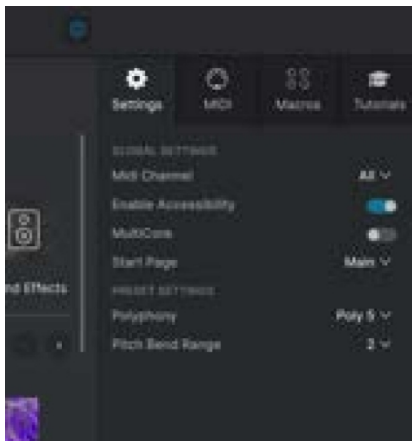


♪ Strzałki można przypisać do MIDI. Oznacza to, że można przypisać przyciski kontrolera MIDI, aby łatwo przeglądać preset-y bez konieczności używania myszy.

W obszarze graficznym widoku głównego znajduje się drugi zestaw strzałek w lewo i w prawo, które otaczają nazwę bieżącego preset. Strzałki te działają tak samo, jak opisane powyżej strzałki w górę i w dół.

### 3.3.5. Ikona koła zębatego

Kliknięcie ikony koła zębatego w prawym górnym rogu powoduje wyświetlenie lub ukrycie **panelu ustawień**.



Szczegółowy opis znajduje się w [sekcji Panel ustawień \[str. 50\]](#).

## 3.4. Praca w widoku biblioteki

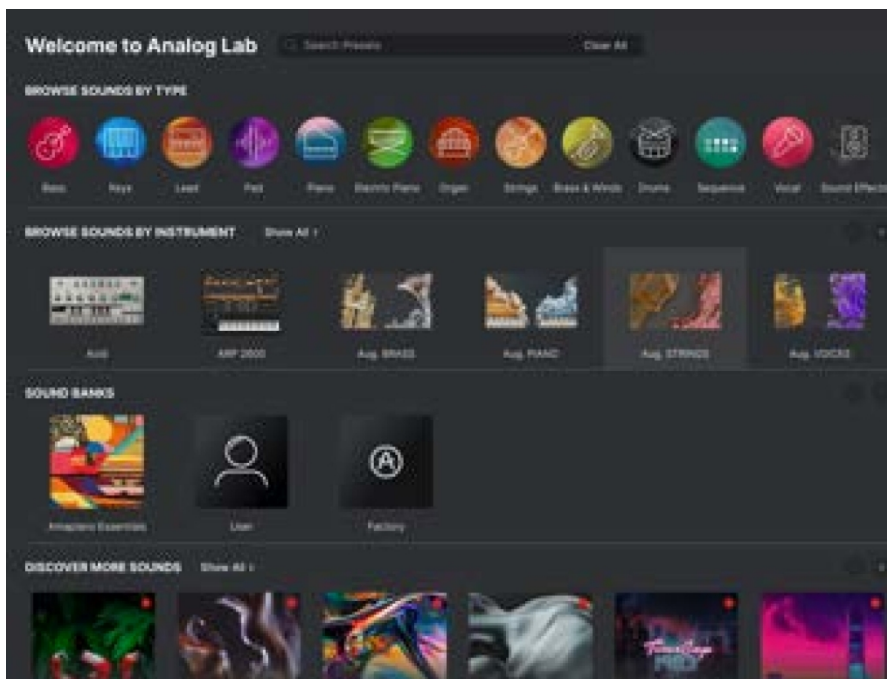
Jeśli znajdujesz się w widoku głównym, kliknięcie ikony półki z książkami przeniesie Cię do widoku biblioteki – zestawu stron, na których możesz wyszukiwać i kupować presety oraz organizować swoje banki dźwięków.



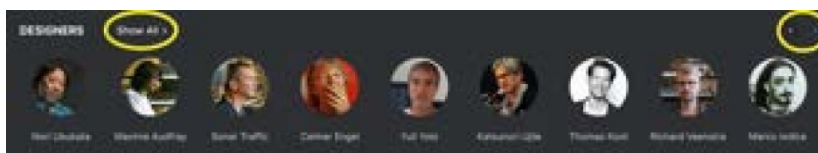
### 3.4.1. Strona główna

W kolorowym widoku głównym kliknięcie ikony półki z książkami u góry przenosi Cię do widoku strony głównej. Jeśli jesteś na innej stronie, może być konieczne kliknięcie przycisku Wstecz (a następnie przycisku Strona główna).

Strona główna przeglądarki Analog Lab pozwala przeglądać presety posortowane według **typów**, **instrumentów** **Arturia**, zainstalowanych **banków brzmień** i **projektantów**, a także odwiedzić **sklep**.



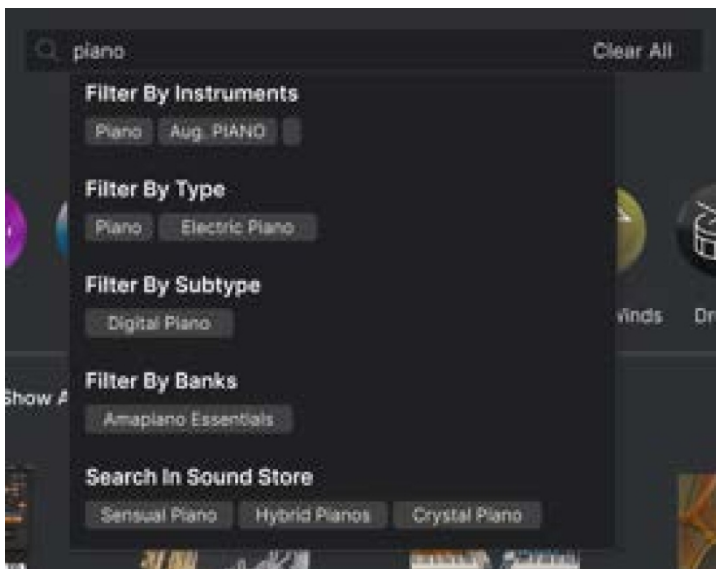
Instrumenty, banki dźwięków, zawartość sklepu i projektanci często zawierają więcej treści niż początkowo pokazano. Aby uzyskać pełny obraz, należy użyć opcji **Pokaż wszystko** lub **strzałek w lewo i w prawo**.



### 3.4.1.1 . Wyszukiwanie presetów na stronie głównej

Najprostszym sposobem rozpoczęcia wyszukiwania jest wpisanie słowa w polu wyszukiwania, na przykład „bass”, „DX7” lub „sensual”. Po naciśnięciu klawisza Enter zostaniesz przeniesiony do strony Eksploruj, gdzie wyświetlą się wszystkie wyniki wyszukiwania.

Jednak po wpisaniu tekstu w pasku wyszukiwania pojawi się wyskakujące okienko z instrumentami, typami, podtypami, stylami, bankami dźwięków i/lub zawartością sklepu, do których odnosi się wyszukiwane słowo. Zamiast naciskać klawisz Enter, można kliknąć jedno z tych pól, aby przejść do krótszej listy, która może być łatwiejsza w nawigacji.

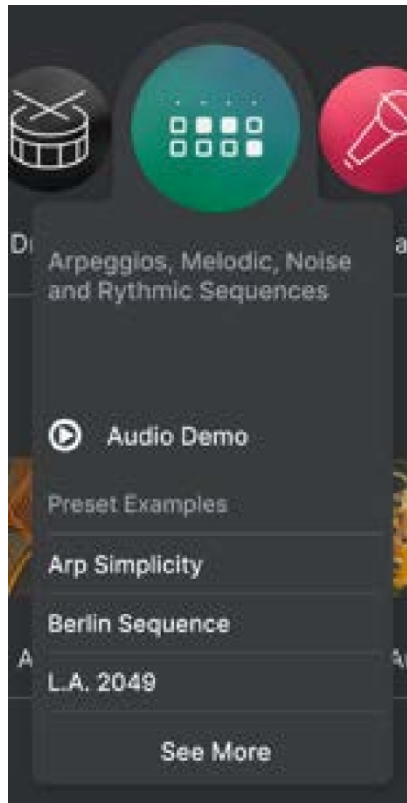


Wyszukiwarka Analog Lab ma do zaoferowania znacznie więcej. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale „Eksploracja” [str. 32].

### 3.4.1.2. Przeglądaj dźwięki według typu

Strona główna zawiera przegląd zawartości Analog Lab. Aby ułatwić nawigację, presety zostały posortowane według kilku kategorii. Pierwsza z nich to Typ.

Kliknięcie ikony typu powoduje wyświetlenie okna z informacjami i 10-sekundowym **demo audio**, które można odtworzyć. Poniżej znajduje się lista przykładowych presetów. Kliknij jeden z nich, aby go odtworzyć i posłuchać.



Kliknięcie opcji „**Zobacz więcej**” lub ponowne kliknięcie ikony typu powoduje wyświetlenie wszystkich presetów tego typu w widoku „Eksploruj”.

### 3.4.1.3. Przeglądaj dźwięki według instrumentów

Podobnie jak w przypadku kategorii Typ, można sortować dźwięki według Instrumentu. Kliknięcie Instrumentu spowoduje wyświetlenie okna z demo audio i przykładowymi presetami, jak opisano powyżej.



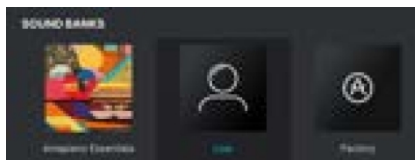
Należy pamiętać, że istnieje znacznie więcej instrumentów niż te widoczne początkowo na stronie głównej. Przeglądaj instrumenty za pomocą strzałek w lewo i w prawo lub kliknij opcję Pokaż wszystko i przewiń w dół, aby wyświetlić wszystkie elementy w sekcji.



### 3.4.1.4. Przeglądaj banki dźwięków

Po pierwszej instalacji Analog Lab dostępne są dwa banki dźwięków: użytkownika i fabryczny. Bank fabryczny jest stały i nie można go w żaden sposób zmienić. Kliknięcie banku fabrycznego spowoduje wyświetlenie listy wszystkich tysięcy presetów zawartych w Analog Lab.

Bank użytkownika służy do przechowywania presetów, edytowania ich i dostosowywania do własnych potrzeb. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy spowoduje wyświetlenie zawartości banku. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy na bank użytkownika daje możliwość jego usunięcia lub zmiany nazwy.

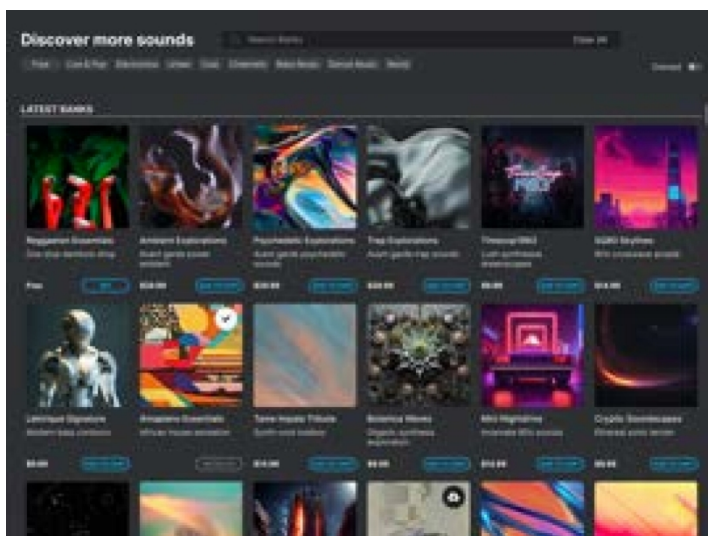


Możesz również wyeksportować bank, co jest przydatne do tworzenia kopii zapasowych lub udostępniania presetów. Na koniec możesz zaimportować obraz z dysku twardego, aby używać go z bankiem.

### 3.4.2. Odkryj więcej dźwięków

Dużą zaletą Analog Lab jest fakt, że istnieje on już od dłuższego czasu. Wielu projektantów zainspirowało się nim do stworzenia większej liczby presetów, które są dostępne w postaci banków brzmień w sklepie Arturia Store.

Na stronie głównej przewiń środkową sekcję w dół, aby **odkryć więcej brzmień**, a następnie kliknij opcję Pokaż wszystko lub strzałki w lewo i w prawo, aby zobaczyć więcej.



Jak można zauważyć, dostępnych jest wiele banków dźwięków. Kliknięcie jednego z nich otwiera stronę z dodatkowymi informacjami, a nawet kilkoma presetami demonstracyjnymi, z którymi można się zapoznać. Proszę poczekać chwilę, aż sklep pobierze zawartość.

#### 3.4.2.1. Przeglądaj projektantów

Każdy sound designer ma swój własny styl i być może polubiłeś niektórych z nich szczególnie. Na stronie głównej, przewijając środkową sekcję, zobaczysz listę sound designerów. Kliknij „Pokaż wszystkie”, aby zobaczyć wszystkich.

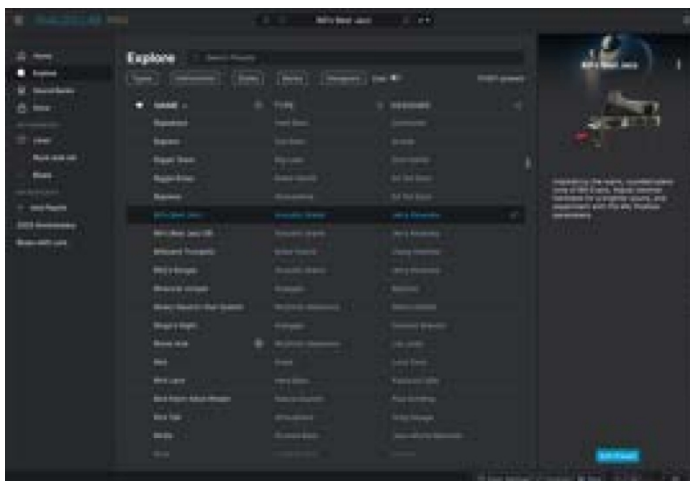


Kliknięcie na projektanta spowoduje wyświetlenie wszystkich presetów stworzonych przez tę osobę.

### 3.4.3. Eksploruj

Druga podstrona w widoku biblioteki nosi nazwę „Przeglądaj”. Ta strona zawiera bardziej szczegółowe informacje na temat presetów oraz udoskonalonych funkcji wyszukiwania i sortowania.

Przycisk „Explore” znajduje się poniżej przycisku „Home” w lewym górnym rogu ekranu biblioteki. Jeśli znajdujesz się w widoku głównym, kliknij ikonę półki z książkami, a następnie (w niektórych przypadkach) „Explore”.



W tym miejscu można przeglądać i wyszukiwać presety we wszystkich lokalnych bankach fabrycznych i użytkownika. Posiadacze innych instrumentów programowych Arturia zauważą, że tryb „Przeglądaj” jest najbardziej zbliżony do znanej przeglądarki presetów.

### 3.4.3.1. Wyszukiwanie na stronie Explore

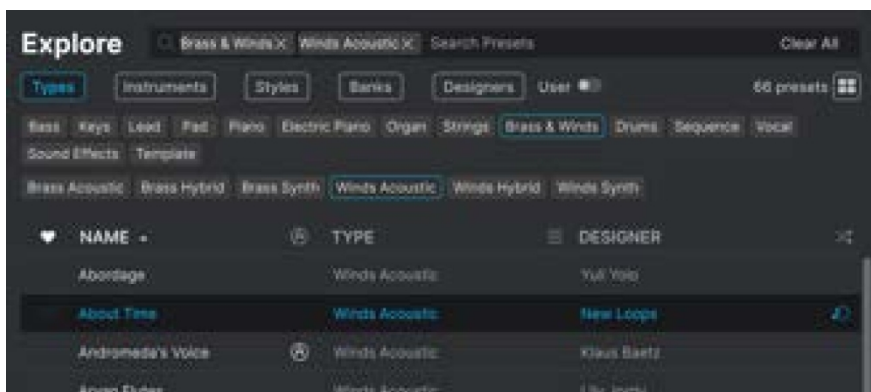
Wpisanie dowolnego tekstu w pasku wyszukiwania działa w połączeniu z tagami (patrz poniżej) w celu określenia wyników wyszukiwania. Jeśli nie wpiszesz żadnego tekstu ani nie wybierzesz żadnych tagów, wyniki będą obejmowały wszystkie dostępne presety Analog Lab (a może ich być naprawdę dużo!).

Wyszukiwarka w Analog Lab działa jednocześnie na 2 poziomach:

- Wyszukuje presety zawierające dokładnie wpisane słowa.
- Wyszukuje wszystkie tagi (typ, instrument itp.), które pasują do wyszukiwanego hasła.

### 3.4.3.2. Korzystanie z filtrów

Możesz zawęzić (a czasem rozszerzyć) swoje wyszukiwanie, klikając na **Style** i używając różnych filtrów. Każdą sekcję można zminimalizować za pomocą strzałki przy jej nagłówku, jeśli nie chcesz jej używać.



Istnieje 6 rodzajów filtrów:

- **Typy:** Kategorie instrumentów muzycznych i efektów dźwiękowych.
- **Instrumenty:** instrument źródłowy użyty do wygenerowania dźwięku.
- **Style:** terminy opisowe odnoszące się do gatunku muzycznego, charakterystyki dźwiękowej i ogólnego „klimatu”.
- **Banki:** Skupia się na presetach w oparciu o bank, do którego należą.
- **Projektanci:** Projektanci dźwięku odpowiedzialni za tworzenie presetów w Analog Lab.
- **Użytkownik:** Wyświetla wszystkie presety użytkownika.

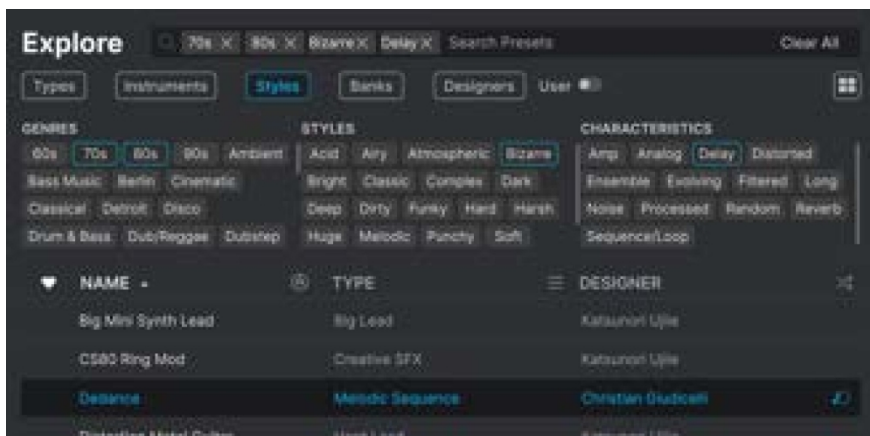
Korzystając z filtrów **typu**, możesz kliknąć na typ (na przykład „Bas”), aby wyświetlić wszystkie dźwięki basowe. Możesz również zawęzić wyszukiwanie, korzystając z jednego z podtypów, na przykład „Bas szarpany”.

Wybranie wielu tagów często zawęży wyniki wyszukiwania poprzez proces eliminacji — oznacza to, że wyświetlą się tylko preset-y odpowiadające wszystkim tagom.

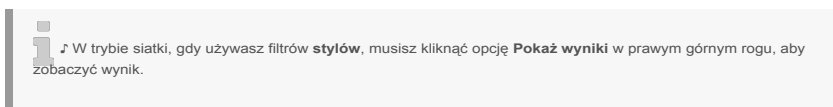
### 3.4.3.3. Korzystanie z filtrów stylów

Kategoria Styles jest nieco szczególna, ponieważ zawiera 3 podkategorie.

- **Gatunki** odnoszą się do gatunków muzycznych z przeszłości i teraźniejszości.
- **Styl** jest raczej opisem charakteru, np. ostry lub ciepły.
- **Charakterystyka** opisuje konkretne właściwości dźwięku, które często odnoszą się do sposobu jego powstania.



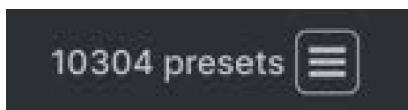
Jak widać powyżej, kliknięcie na filtr spowoduje, że niektóre podkategorie staną się niedostępne (te w ramce).



Użycie filtrów stylów jest prawdopodobnie najbardziej kreatywnym podejściem podczas badania możliwości dźwiękowych programu Analog Lab. Wszystko może się zdarzyć!

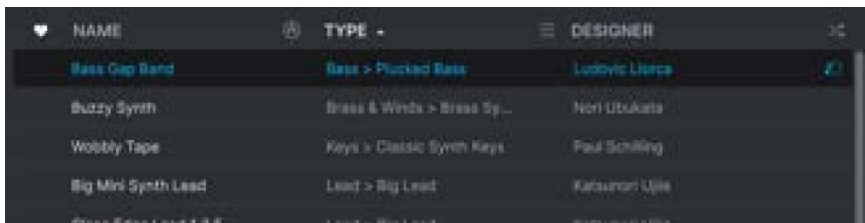
### 3.4.3.4. Opcje wyświetlania

Kiedy używasz filtrów Typów, Instrumentów, Stylów, Banków lub Projektantów, liczba dostępnych Presetów w wybranej kategorii jest pokazana w prawym górnym rogu przeglądarki Presetów.



Po prawej stronie tej liczby znajduje się ikona widoku, która przypomina hamburgera lub 4 kwadraty. Kliknięcie tego miejsca zmienia sposób wyświetlania zawartości przeglądarki presetów – jako **siatka** (ikony i tekst) lub **lista** (tylko tekst).

### 3.4.3.5. Sortowanie wyników wyszukiwania



Kliknij ikonę **Lubiane** (symbol serca po lewej stronie nazwy), aby przenieść wszystkie polubione presety na górę listy.

Kliknij nagłówek **Nazwa** w pierwszej kolumnie listy wyników, aby posortować presety w porządku alfabetycznym rosnącym lub (po ponownym kliknięciu) malejącym.

Kliknij nagłówek „**Typ**” w drugiej kolumnie, aby wykonać tę samą czynność według typu.

Kliknij **logo Arturia** po lewej stronie **kolumny „Typ”**, aby wyświetlić fabryczne presety domyślne na górze listy. Znajdą się one tuż pod presetami, które [polubiłeś](#) [str. 36].

Trzecia kolumna ma 3 opcje nagłówków: **Projektant**, **Bank** i **Instrument**. Kliknij ikonę hamburgera, aby wybrać jedną z nich. Następnie kliknij nazwę nagłówka, aby w razie potrzeby zmienić kolejność alfabetyczną.



Naciśnij ikonę **Shuffle** (dwie nakładające się strzałki) w prawym górnym rogu wyników, aby zmienić ich kolejność. Dzięki temu przeglądanie presetów będzie bardziej spontaniczne i pomoże Ci znaleźć dźwięki, na które w innym przypadku mogłoby nie trafić.

### 3.4.3.6. Pobierz podobne presety z wyników wyszukiwania

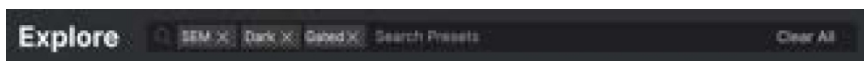
Podczas wyszukiwania dźwięków możesz kliknąć ikonę po lewej stronie nazwy preset, aby znaleźć podobne presety. Wyświetli się nowa lista oparta na algorytmie sztucznej inteligencji Analog Lab. Twój oryginalny preset będzie znajdował się na górze listy.



Możesz ponownie kliknąć ikonę, aby przeprowadzić dalsze wyszukiwanie.

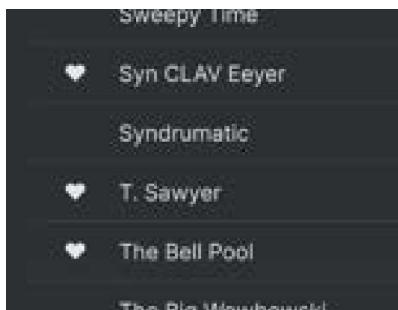
### 3.4.3.7. Usuwanie tagów

W polu wyszukiwania u góry wszystkie obecnie używane tagi mają znak X po prawej stronie nazwy. Kliknij znak X, aby usunąć tag (i tym samym poszerzyć wyniki). Kliknij **Wyczyść wszystko**, aby usunąć wszystkie tagi.



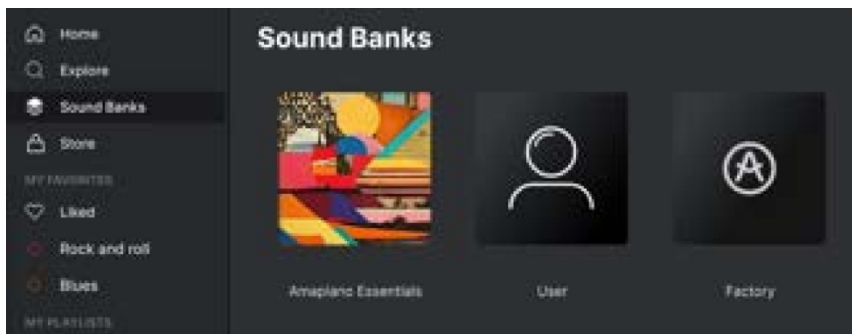
### 3.4.3.8. Polubienie presetów

Podczas przeglądania i tworzenia presetów możesz oznaczyć je jako ulubione, klikając **serce** obok ich nazw. Później kliknij ikonę serca po lewej stronie **nazwy**, aby umieścić wszystkie ulubione na górze listy wyników.



### 3.4.4. Bazy dźwięków

Trzecia sekcja w widoku biblioteki pokazuje Twoje banki dźwięków. Bank dźwięków to zbiór presetów. Bank może składać się z dowolnej kombinacji presetów fabrycznych, presetów użytkownika i dźwięków zakupionych w sklepie.



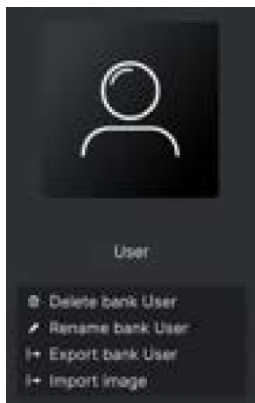
Istnieją 3 rodzaje banków:

- **Sklep:** banki zakupione w sklepie Arturia.
- **Użytkownika:** banki utworzone przez Ciebie lub innych użytkowników.
- **Fabryczne:** oryginalne banki Analog Lab.

Po kliknięciu na bank wyświetli się jego zawartość i będzie można sortować presetów według nazwy, typu i banku (projektant, bank lub instrument).

Cofając się o jeden krok (klikając strzałkę skierowaną w lewo w lewym górnym rogu lub klikając na banki dźwięków), będziesz mógł wykonać więcej czynności związanych z bankiem.

Kliknij prawym przyciskiem myszy dowolny bank użytkownika.

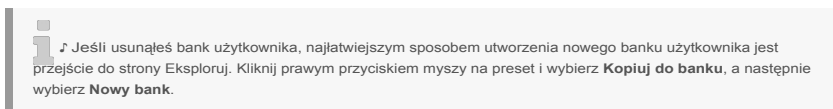


**Usuń bank:** spowoduje to usunięcie banku i wszystkich zawartych w nim presetów. **Tego działania nie można cofnąć!** Działa to również w przypadku banków zakupionych w sklepie.

**Zmień nazwę banku:** pozwala zmienić nazwę banku.

**Eksportuj bank:** Możesz zapisać bank na dysku, aby później zaimportować go na innym komputerze.

**Importuj obraz** Możesz zaimportować dowolny obraz PNG, aby ułatwić identyfikację banków użytkownika.



#### 3.4.4.1. Tworzenie nowego banku użytkownika

Po pewnym czasie korzystania z Analog Lab może się okazać, że potrzebujesz więcej banków użytkownika do różnych projektów i sytuacji. Nie ma problemu, po prostu postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:



Kliknij bank użytkownika, aby wyświetlić jego presety. Kliknij prawym przyciskiem myszy dowolny preset i wybierz opcję **Kopiuj do banku**, a następnie **+ Nowy bank**. Nadaj bankowi nazwę i naciśnij Enter.

Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy preset i wybrać opcję **Kopiuj do banku**, a następnie **+ Nowy bank**.

Trzecią opcją jest użycie funkcji „**Zapisz preset jako...**” pod ikoną hamburgera w lewym górnym rogu i po prostu wpisanie nowej nazwy banku w polu „Bank”.

#### 3.4.4.2. Kopiowanie presetów do banku

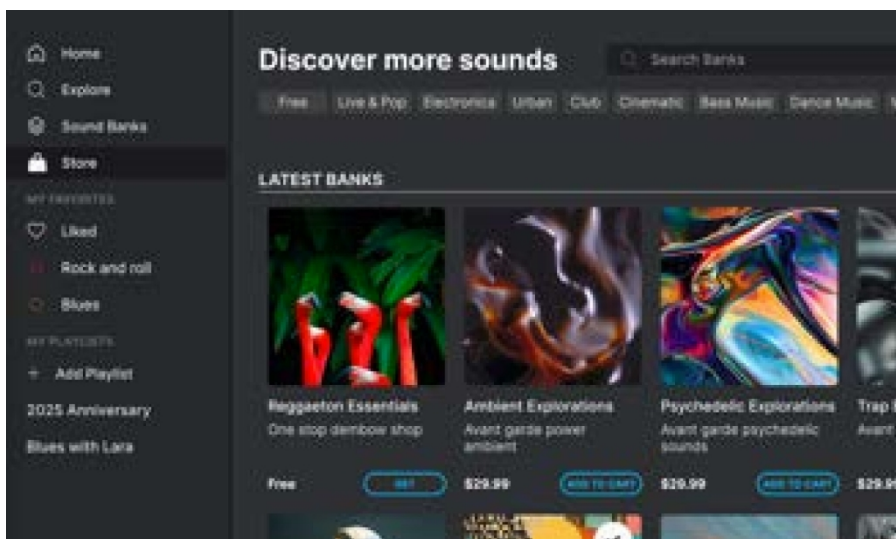
Zacznij od wybrania presetu. Kliknij prawym przyciskiem myszy na preset i wybierz **opcję „Kopiuj do banku”**. Miejscem docelowym może być istniejący bank użytkownika lub możesz teraz utworzyć nowy bank.



Do banku użytkownika można dodać jednocześnie jedno lub kilka presetów.

#### 3.4.5. Sklep

Czwartym podmenu w widoku biblioteki jest strona Sklep. To tutaj możesz rozbudować swoją bibliotekę dźwięków, wyposażając swój zestaw w wiele inspirujących brzmień.

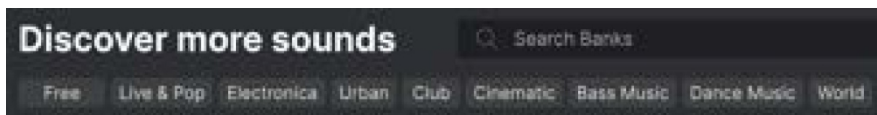


Ilość pakietów dźwiękowych jest dość duża, więc podczas przeglądania strony należy przewijać ją w dół.

Kliknięcie na pakiet pozwala odtworzyć kilka przykładowych presetów (ich pobranie zajmuje kilka chwil).

##### 3.4.5.1. Filtrowanie zawartości sklepu

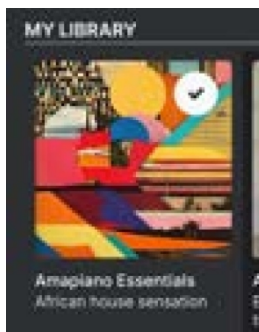
Dostępne są przydatne narzędzia, które pomogą Ci poruszać się po ogromnej ilości dostępnych banków dźwięków. W górnej części strony znajduje się kilka przycisków filtrujących.



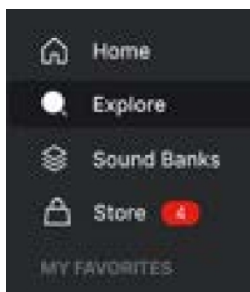
Kliknięcie dowolnej kategorii (innej niż „Bezpłatne”) spowoduje wyświetlenie dodatkowych podkategorii, które pomogą zawęzić wyszukiwanie. Po kliknięciu podkategorii lista dostępnych banków dźwięków zostanie jeszcze bardziej zawężona.

Możesz również użyć dowolnego słowa w pasku wyszukiwania. Jeśli wyszukiwane hasło pojawia się w tytule lub opisie pakietu dźwiękowego, pakiet(y) zostanie(a) znaleziony(e).

 Podczas przeglądania sklepu banki, które już posiadasz, będą oznaczone haczykiem. Jeśli chcesz wyświetlić tylko posiadane banki, kliknij opcję „**Posiadane**” w prawym górnym rogu.



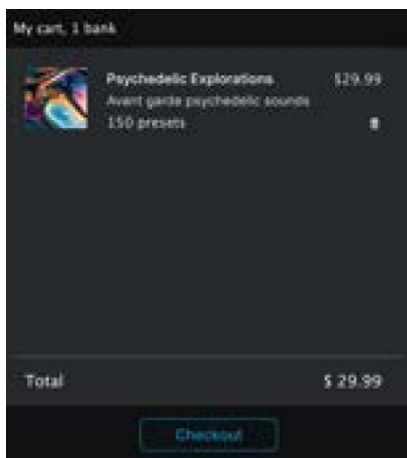
 Jeśli od czasu ostatniego użycia Analog Lab do sklepu dodano nowe banki brzmień, zostanie to zaasygnalizowane czerwonym znakiem z numerem.



### 3.4.5.2. Kupowanie banku brzmień

Aby korzystać ze sklepu, musisz najpierw zalogować się na swoje konto Arturia.

Aby kupić bank dźwięków, kliknij przycisk **Dodaj do koszyka** znajdujący się w środkowej części strony. Po zakończeniu zakupów kliknij ikonę **koszyka** w prawym górnym rogu, a następnie **opcję Do kasy**, aby sfinalizować zakup.

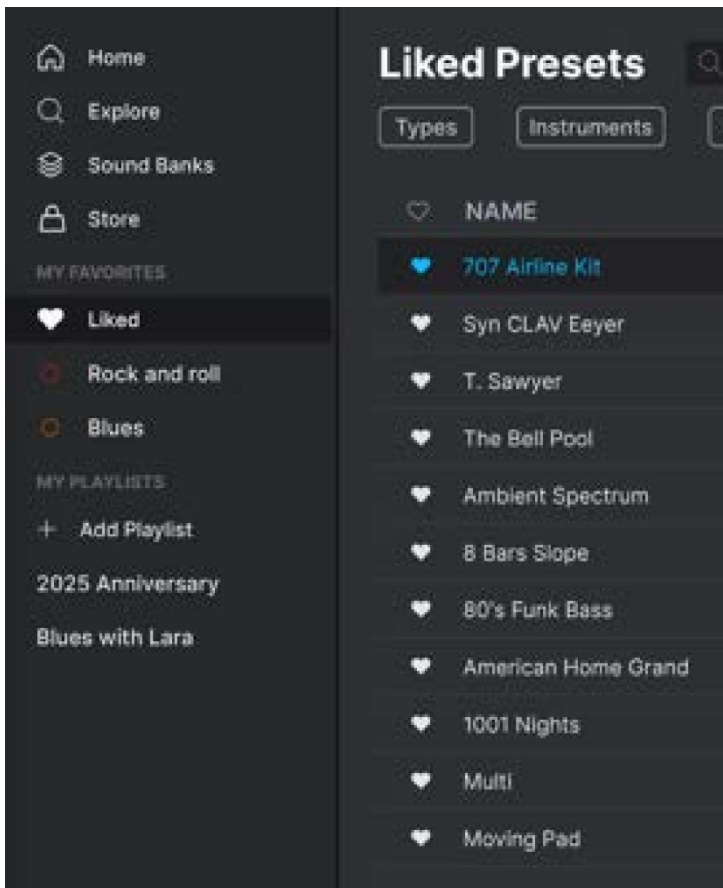


Po dokonaniu zakupu nowe dźwięki pojawią się obok innych banków na stronie Banki dźwięków.

### 3.4.6. Moje ulubione

W Analog Lab dostępnych jest tysiące presetów, dlatego ważne jest, aby je uporządkować.

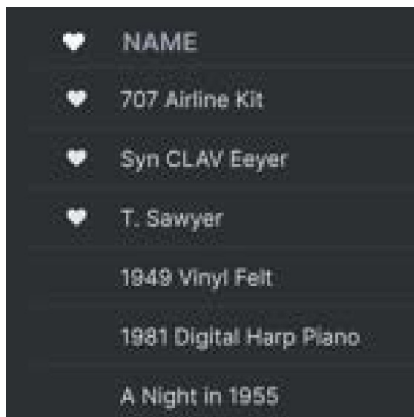
Dodanie symbolu serca sprawia, że preset staje się jednym z Twoich ulubionych, **polubionych** presetów. Oznaczanie preferowanych presetów jako polubionych jest bardzo dobrym pomysłem; prawdopodobnie będziesz chciał używać ich częściej niż innych, a symbol polubienia sprawia, że bardzo łatwo je znaleźć.



*Po kliknięciu ikony serca po lewej stronie nazwy Twoje ulubione presety zostaną wyświetlone jako pierwsze.*

#### 3.4.6.1. Polubienie presetu

Polubienie presetu jest proste. Wystarczy kliknąć symbol serca po lewej stronie nazwy presetu w przeglądarce presetów. Możesz również kliknąć pustą ikonę serca w górnej środkowej części okna Analog Lab. Kliknij ponownie, aby cofnąć polubienie.

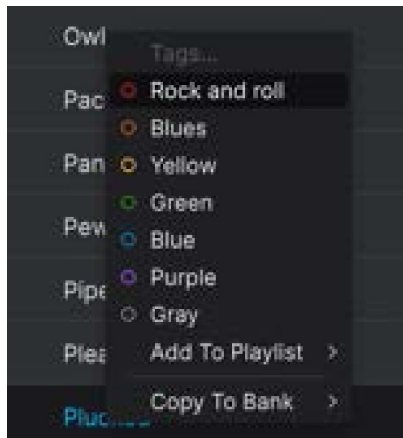


*Po kliknięciu ikony serca po lewej stronie nazwy,  
Twoje ulubione presety zostaną wyświetlone  
jako pierwsze.*

#### 3.4.6.2. Tagi

Pod symbolem serca w sekcji **Moje ulubione** znajdują się kolorowe pierścienie. Są one znane jako **Tagi**. Domyślnie są one nazwane zgodnie z ich kolorami – czerwony, pomarańczowy, żółty itd.

Korzystając z presetu, można go sklasyfikować. Kliknij lewym przyciskiem myszy na jego nazwę w przeglądarce presetów, aby dodać do niego tag.

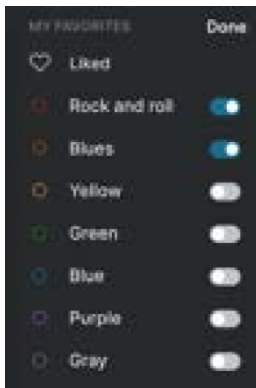


Tagi można i należy przemianować. Kliknij lewym przyciskiem myszy na tagu, aby nadać mu nową, bardziej opisową nazwę.

Po oznaczeniu tagiem, w przeglądarce presetów zawsze można wywołać tag, klikając kolorowy tag na liście po lewej stronie. Jest to najszybszy sposób wyświetlenia określonej grupy presetów.

### 3.4.6.3. Edytowanie tagów

Najedź kursorem myszy na **opcję Moje ulubione**, a pojawi się przycisk Edytuj.



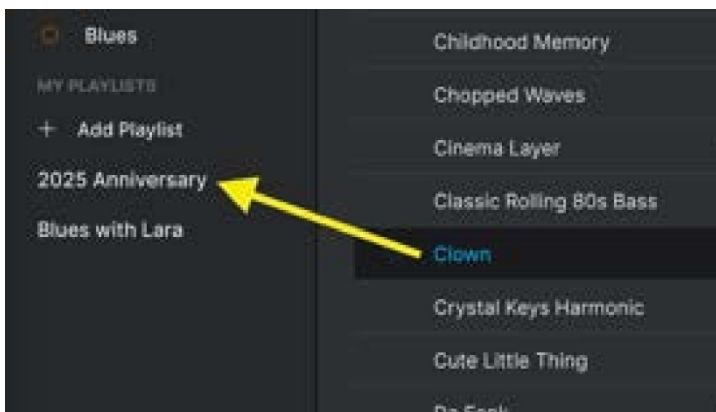
Po kliknięciu przycisku **Edytuj** pojawi się lista wszystkich tagów. Teraz możesz wybrać, które tagi będą widoczne w sekcji Moje ulubione. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Gotowe, aby powrócić do trybu normalnego.



♪ Nazwy tagów można zmieniać tylko wtedy, gdy **nie** jesteś w trybie edycji tagów.

### 3.4.7. Listy odtwarzania

Lista odtwarzania to potężne narzędzie do organizowania presetów w listy utworów na potrzeby występów na żywo i prób. Możesz przeciągać presety z dowolnej listy wyników wyszukiwania do listy odtwarzania w następujący sposób:



Listy odtwarzania można dalej organizować w utwory z presetami powiązanymi z każdym utworem. Omówiono to szczegółowo w rozdziale dotyczącym [widoku sceny i list odtwarzania \[str. 85\]](#).

### 3.4.8. Sekcja informacji o presetach

Szczegółowe informacje o bieżącym presece są wyświetlane w obszarze po prawej stronie centralnego obszaru przeglądarki presetów.

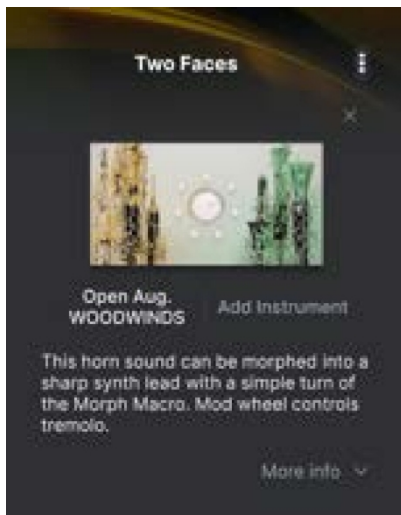
Jak zapewne zauważyłeś, istnieją dwa rodzaje presetów: pojedyncze i wielokrotne — czyli presetów składających się z jednego lub dwóch instrumentów. Oto, co pokazuje sekcja informacji dla presetów wielokrotnych:



Oto, co pokazuje dla pojedynczego presetu:



Po najechaniu myszką na ten obszar pojawiają się dodatkowe opcje.



- **X** usuwa bieżący instrument i (w przypadku pojedynczego) umożliwia przeciągnięcie nowego preset w jego miejsce.
- Opcja **Otwórz [nazwa presetu]** przenosi do edytora instrumentów.
- **Dodaj instrument** (w przypadku pojedynczego) pozwala wybrać instrument w tym polu i w ten sposób utworzyć multi.
- Opcja „**Zastap**” (w przypadku Multi) umożliwia kliknięcie lub przeciągnięcie do tego pola innego pojedynczego presetu w celu zastąpienia bieżącego instrumentu.
- **Więcej informacji** wyświetla nazwę projektanta, typ, bank i tagi. Kliknij Mniej informacji, aby ukryć. Jeśli bieżące preset znajduje się w banku użytkownika, możesz edytować te tagi, a także nazwę preset w górnej części tego obszaru.

#### 3.4.8.1. Edytowanie instrumentów

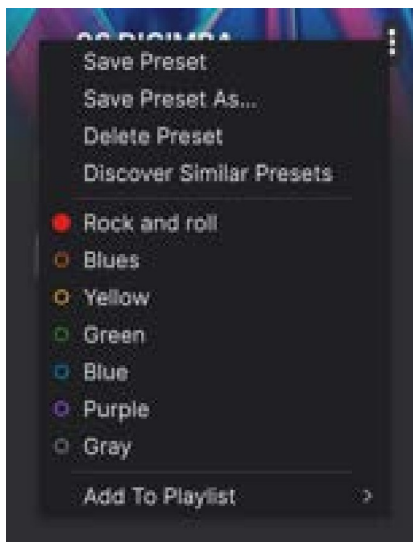
Wszelkie indywidualne instrumenty Arturia, których pełną wersję posiadasz (jako pojedynczą licencję lub jako część V Collection), można otworzyć w widoku Studio. Kliknij **Otwórz [nazwa instrumentu]**, aby otworzyć pełny interfejs instrumentu:



Po edycji kliknij „**Wstecz**”, aby powrócić do widoku biblioteki.

#### 3.4.8.2. Menu informacji o preset

Kliknięcie ikony trzech pionowych kropek w prawym górnym rogu powoduje wyświetlenie wyskakującego okienka z następującymi opcjami zarządzania bieżącym presetem:



- **Zapisz preset** (w przypadku presetu użytkownika) powoduje zapisanie preset.
- **Zapisz preset jako...** umożliwia edycję informacji o preset, zmianę nazwy i zapisanie preset jako preset użytkownika.

- **Usuń preset:** usuwa preset.
- **Wyszukaj podobne presety** porównuje właściwości bieżącego presetu i wyświetla listę możliwych alternatyw. Oryginalne preset znajduje się na górze listy. Więcej informacji na ten temat można znaleźć [tutaj \[str. 48\]](#).
- **Tagi Moje ulubione** pokazują, jaki tag jest powiązany z bieżącym presetem, i umożliwiają dodanie nowego tagu.
- Opcja **Dodaj do listy odtwarzania** pozwala dodać preset do listy odtwarzania lub utworzyć nową listę odtwarzania zawierającą bieżący preset.

### 3.4.8.3. Edytuj preset

Kliknięcie niebieskiego przycisku Edytuj preset poniżej informacji o presece otwiera widok Studio.

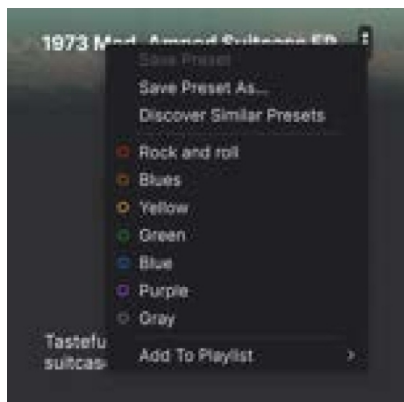


Ta strona umożliwia kontrolę nad głośnością, panoramą, ustawieniami efektów i presetem. Szczegółowe informacje można znaleźć w [rozdziale Widok studia \[str. 8\]](#).

Aby powrócić do widoku biblioteki, naciśnij przycisk **Wstecz** w prawym górnym rogu.

### 3.4.8.4. Odkryj podobne presety

Kliknięcie trzech pionowych kropek u góry obrazu instrumentu w menu informacji o presece daje możliwość **odkrycia podobnych presetów**.

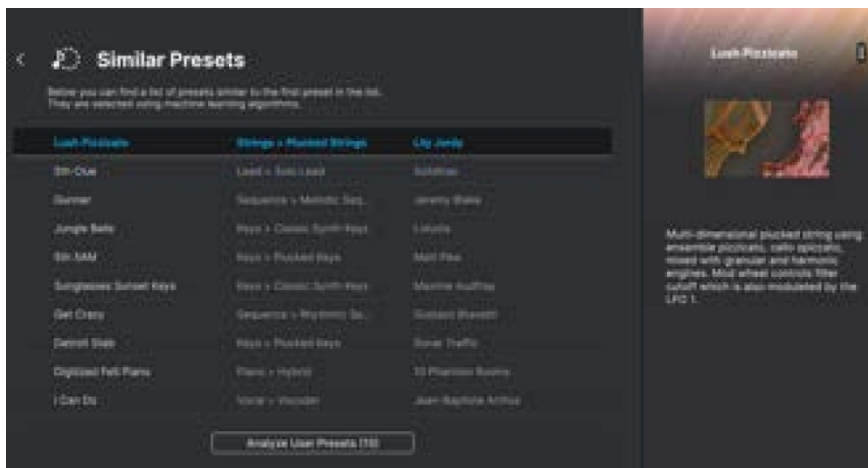


Funkcja ta jest również dostępna w widoku eksploracji. Naciśnij przycisk **Podobne presety**, aby znaleźć warianty wybranego preset.



Podobne presety to funkcja, w której Analog Lab wykorzystuje algorytm sztucznej inteligencji, aby pomóc Ci znaleźć presety podobne do aktualnego.

Opcja ta analizuje wszystkie dźwięki w kolekcji Analog Lab i na podstawie zaawansowanego uczenia maszynowego przedstawia rekomendacje oparte na podobieństwie brzmienia. Wyniki są wyświetlane w widoku Explore w następujący sposób:



W polu Podobne presety u góry zobaczysz wybrany preset, a poniżej 9 podobnych presetów. Kliknij dowolny preset, aby go odsłuchać.

Wybierz podobny preset. Kliknięcie symbolu **Nuty-w-Wielu** przenosi wybrany preset na górę listy i tworzy nową listę podobnych presetów na podstawie tego presetu.



Na koniec kliknięcie symbolu X w prawym górnym rogu zamyka okno Podobne presety.

### 3.4.8.5. Analiza presetów

Analog Labs musi przeanalizować presety utworzone przez użytkownika lub zaimportowane, które nie zostały dodane do bazy danych systemu AI. Wyświetli się komunikat „**Analizuj presety użytkowników**”. Nuta: może to zająć trochę czasu.



Jeśli od ostatniego skanowania analitycznego zapisałeś lub zaimportowałeś presety i używasz jednego z nowych jako podstawy do nowego skanowania podobnych presetów, Analog Lab będzie musiał ponownie przeprowadzić sesję analityczną – **Analizuj presety użytkowników**. Będzie to szybsze niż pierwotne skanowanie, ponieważ nie ma tak wielu presetów do analizy.



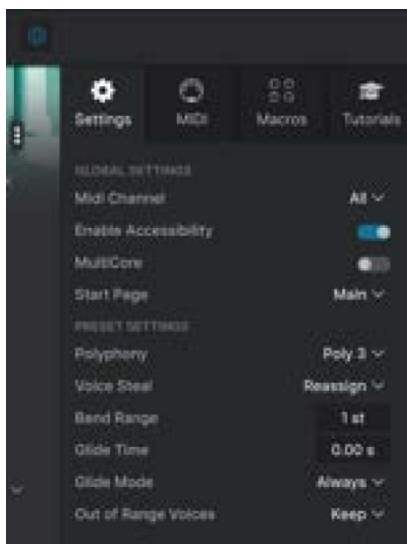
Aby powrócić do poprzedniej strony, kliknij znak X w prawym górnym rogu.

## 3.5. Panel ustawień

Kliknięcie ikony koła zębatego w prawym górnym rogu powoduje otwarcie i zamknięcie panelu ustawień, w którym znajdują się następujące 4 zakładki:

- **Ustawienia** Ustawienia globalne i ustawienia specyficzne dla presetów.
- **MIDI** Ustaw kontroler i wybierz tryb fader.
- **Makra** Konfiguracja makr dla bieżącego preset.
- **Samouczki** Dowiedz się więcej o Analog Lab.

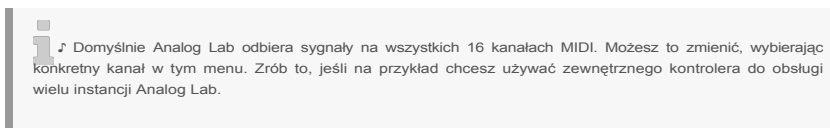
### 3.5.1. Ustawienia Zakładka „ ”



Kliknij „**Ustawienia**”, aby uzyskać dostęp do menu rozwijanego, w którym można ustawić globalny kanał odbioru MIDI i dostosować inne parametry regulujące ogólne działanie Analog Lab.

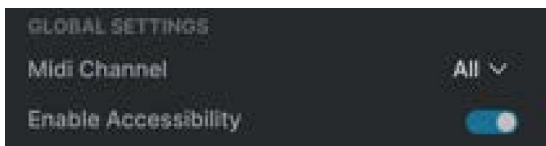
#### 3.5.1.1. Kanał MIDI

Kliknij opcję MIDI Channel, aby ustawić kanał odbiorczy dla Analog Lab (All, 1–16).



#### 3.5.1.2. Włącz dostępność

Opracowana we współpracy z wszechstronnie utalentowanym muzykiem Jasonem Dasentem, nasza kompleksowa antologia klawiatury posiada teraz tryb dostępności. Po włączeniu trybu tego Analog Lab staje się bardziej dostępny dla osób z dysfunkcją wzroku.



Po podłączeniu i skonfigurowaniu kontrolera MIDI Analog Lab odczyta na głos informacje wyświetlane na ekranie kontrolera i/lub parametry kontrolowane podczas poruszania pokręteł, suwakiem lub przyciskiem.

Aby ta funkcja działała, najpierw upewnij się, że w Analog Lab jest włączona **opcja Enable Accessibility (Włącz dostępność)**. Następnie przejdź do ustawień dostępności komputera i upewnij się, że ta opcja jest również włączona.

Teraz głos poinformuje Cię, nad czym znajduje się kursor myszy i do jakiej funkcji masz dostęp za pomocą kontrolera klawiatury Arturia. Podczas dostosowywania parametrów usłyszysz również aktualne wartości.

Możesz zmienić ustawienia językowe komputera, w przeciwnym razie nazwy parametrów i presetów będą brzmiały dziwnie.

Szczegółowe informacje na temat konfiguracji kontrolera do funkcji zamiany tekstu na mowę znajdują się w sekcji dotyczącej [funkcji ułatwień dostępu \[str. 95\]](#).

### 3.5.1.3. Wielordzeniowość

Po włączeniu Analog Lab optymalizuje swoje działanie dla wielordzeniowych procesorów komputerowych. Odbywa się to poprzez uruchamianie każdego instrumentu w trybie Multi (preset z dwoma instrumentami) na innym rdzeniu procesora.

### 3.5.1.4. Uruchom stronę „ ”

To menu pozwala wybrać stronę widoku biblioteki z [przeglądarki presetów \[str. 26\]](#), która zostanie wyświetlona po uruchomieniu programu Analog Lab. Dostępne opcje to **Strona główna**, **Eksploruj** i **Główna** (ustawienie domyślne).

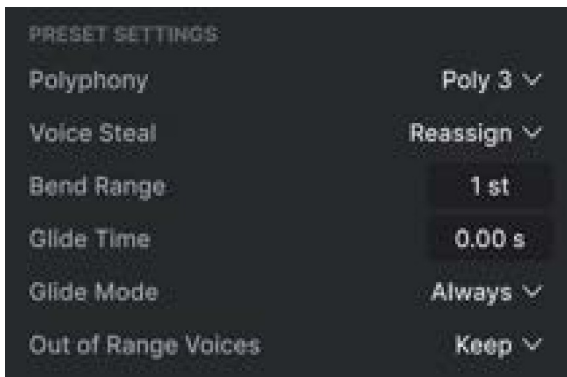
### 3.5.1.5. Ustawienia presetów

W zależności od aktualnie wybranego preset, obok znajduje się krótsza lub dłuższa lista edytowalnych parametrów odtwarzania. Są to parametry wykonawcze ściśle związane z oryginalnymi instrumentami, takie jak np. wyzwalanie klawiszy mono lub poly w Moogu, polifonia w fortepianie lub zakres pitch bend w syntezatorze Lead.



Parametry te można edytować, nawet jeśli nie posiadasz pełnej wersji instrumentu.

Pełna lista parametrów, które można modyfikować, wygląda następująco:



- CZ DAC
- Wersja silnika
- Tryb obwiedni
- Reset obwiedni
- Tryb Glide
- Master Tune
- Matryca
- Maksymalna polifonia
- Mikro strojenie
- Mono/Poly
- MPE Slide (1/2)
- Wielordzeniowy
- Tryb szumu
- Nuta Priorytet
- Zakres zmiany pitch
- Tryb odtwarzania
- Poly
- Polifonia
- Polarność synchronizacji
- Unison
- Prędkość
- Przypisanie głosów
- Wejście głosowe
- Tryb przejmowania głosów

Większość z tych parametrów nie wymaga dodatkowych wyjaśnień, ale więcej szczegółów można znaleźć w dokumentacji każdego instrumentu.



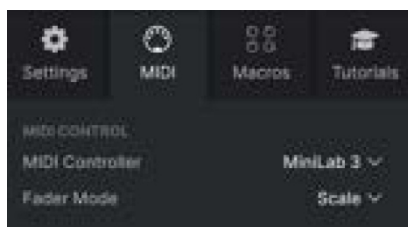
Niektóre instrumenty, takie jak organy B-3, oferują również oddzielne przesunięcie oktawy i kanały MIDI dla manuala i pedałów.



Wieloprogramowe presety mają zazwyczaj oddzielną listę ustawień partii dla każdego instrumentu.

### 3.5.2. Zakładka MIDI

W tym miejscu można skonfigurować Analog Lab do współpracy z kontrolerami MIDI i przypisać jego parametry do fizycznych elementów sterujących.



#### 3.5.2.1. Kontroler MIDI

Wybierz kontroler MIDI do odtwarzania Analog Lab. Jeśli posiadasz kontroler MIDI firmy Arturia, zostanie on automatycznie wykryty i zmapowany wraz z układem [elementów sterujących klawiatury ekranowej \[str. 67\]](#). Jeśli korzystasz z kontrolera innej marki, wybierz opcję *Generic MIDI Controller*, aby utworzyć własne przypisania MIDI.

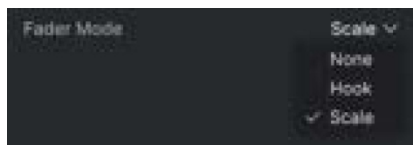


Mikser i wszystkie efekty mogą reagować na sygnały MIDI. Jeśli używasz kontrolera Generic MIDI Controller, efekty będą mogły być nauczone przez MIDI. Oznacza to, że jeśli przełączysz Analog Lab w tryb MIDI learn, będziesz mógł kontrolować wszystkie podświetlone parametry za pomocą sprzętowego kontrolera MIDI.

 Jeśli posiadasz kontroler MIDI Arturia, ale nadal wolisz mapować elementy sterujące w sposób manualny, wybierz jeden z 2 kontrolerów „Generic” w menu MIDI Controller.

### 3.5.2.2. Tryb fader

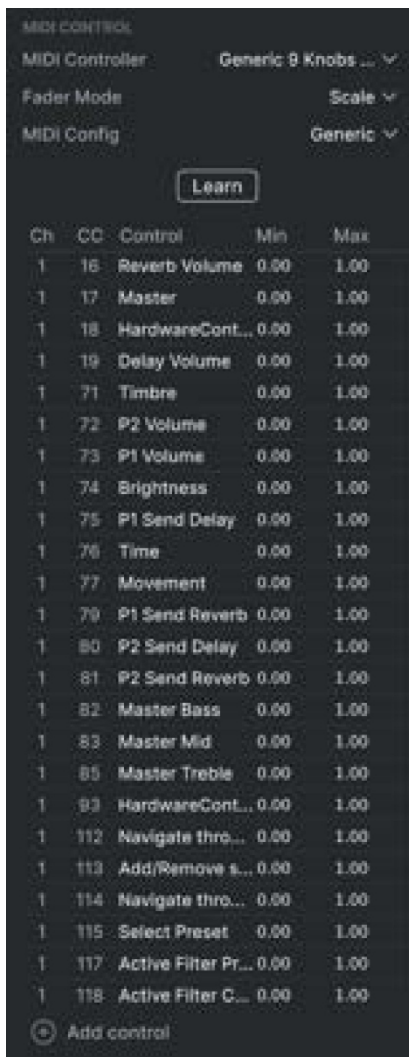
To menu określa zachowanie faderów i pokręteł niekończących się w kontrolerach MIDI Arturia. Oznacza to, co dzieje się, gdy pozycja fizycznego faderów nie odpowiada zapisanej wartości parametru, którym steruje.



- **Brak:** Dopasowuje kontrolkę ekranową do fizycznej pozycji kontrolki natychmiast po przesunięciu fader. Jest to najprostsze podejście, ale może powodować skoki wartości parametru.
- **Hook:** fizyczny regulator nie ma wpływu, dopóki nie osiągnie pozycji regulatora ekranowego. Pozwala to uniknąć skoków, ale wadą jest to, że czasami nie słychać działania fader lub pokrętła.
- **Skala:** Po przesunięciu fizycznego elementu sterującego element sterujący na ekranie porusza się stopniowo, aż do zsynchronizowania obu elementów. Jest to najlepsze z obu podejść, ponieważ pozwala uniknąć nagłych skoków i zapewnia efekt natychmiast po przesunięciu fizycznego elementu sterującego.

### 3.5.2.3. Konfiguracja MIDI

Jeśli wybierzesz kontroler MIDI typu Generic, będziesz mógł zarządzać różnymi zestawami map MIDI do sterowania Analog Lab. Klikając menu MIDI Config, możesz zapisać/zapisać jako bieżącą konfigurację przypisania MIDI lub ją usunąć, zaimportować plik konfiguracyjny lub wyeksportować aktualnie aktywną konfigurację. Możesz również ustawić swoją konfigurację użytkownika jako domyślną i przywrócić domyślną konfigurację fabryczną.



Dwie opcje w sekcji **Factory** w tym menu są szczególnie przydatne:

- **Ogólne (domyślne):** zapewnia punkt wyjścia z wstępnie ustawionymi przypisaniami kontrolerów.
- **Pusty:** usuwa przypisania wszystkich elementów sterujących.

Jeśli masz wiele kontrolerów (małą klawiaturę do występów na żywo, dużą klawiaturę studyjną, kontroler padowy itp.), możesz utworzyć profil dla każdego z nich, a następnie szybko go tutaj załadować. Dzięki temu nie musisz za każdym razem ponownie konfigurować przypisania MIDI od podstaw po zmianie sprzętu.

 Jeśli podłączysz kontroler MIDI do komputera po uruchomieniu oprogramowania Analog Lab, możesz wybrać kontroler tutaj i kontynuować pracę.

### 3.5.2.4. MIDI Learn

Po wybraniu kontrolera MIDI typu Generic kliknij przycisk **Learn**, aby przypisać fizyczne elementy sterujące do elementów sterujących na ekranie. Gdy funkcja MIDI Learn jest aktywna, wszystkie dostępne elementy sterujące na ekranie w dowolnym widoku zmieniają kolor **na fioletowy**. Elementy sterujące, które zostały już przypisane, są wyświetlane na **czerni**. Oto przykład w widoku Studio:



 Aby funkcja Learn miała sens, należy przejść do strony **Edit Preset** i upewnić się, że **elementy sterujące** są widoczne. W dolnej części ekranu znajduje się przycisk służący do tego celu.

Aby skorzystać z funkcji Learn, należy najpierw kliknąć przycisk **Learn**. Następnie należy kliknąć fioletowy element sterujący, a następnie przesunąć fizyczny element sterujący, aby go przypisać. Element sterujący zmieni kolor na czarny, a przypisanie pojawi się na [liście \[str. 59\]](#). Po zakończeniu przypisywania należy ponownie kliknąć **przycisk Learn**, aby wyłączyć tryb Learn.

### 3.5.2.5. Numery MIDI CC

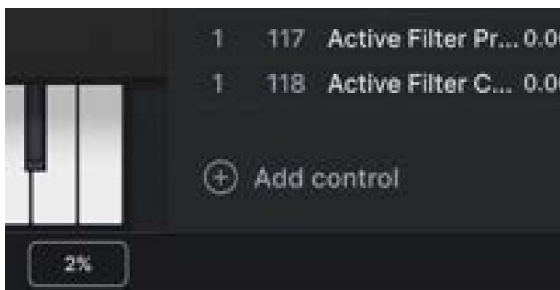
Niektóre numery MIDI Continuous Controller (CC) są powszechnie używane w świecie oprogramowania i sprzętu MIDI. Należą do nich:

- Koło modulacji (CC 1)
- Ekspresja (CC 11)
- Sustain (CC 64)
- Wyłączenie wszystkich nut (CC 123)

Klikając kolumnę CC, można ponownie przypisać numer CC do dowolnego miejsca docelowego. Należy jednak pamiętać, że ponowne przypisanie standardowych numerów CC – takich jak te powyżej – może spowodować niejasności lub niezgodności.

### 3.5.2.6. Dodaj kontrolkę

Możesz również przypisać elementy sterujące bezpośrednio, klikając **opcję Dodaj element sterujący** w dolnej części tego obszaru. Spowoduje to wyświetlenie dużego menu wszystkich parametrów, które można przypisać w bieżącym preset. Wybierz jeden z nich, a następnie przesunij żądany fizyczny element sterujący, aby dokonać przypisania.



Naciśnij **klawisz Escape**, aby zamknąć listę parametrów, które można przypisać.

### 3.5.2.7. Lista przypisanych parametrów

Jest to pełna lista wszystkich przypisanych funkcji MIDI w bieżącym presece.

| Ch | CC  | Control             | Min  | Max  |
|----|-----|---------------------|------|------|
| 1  | 16  | Reverb Volume       | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 17  | Master              | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 18  | Phaser Mix          | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 19  | Delay Volume        | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 71  | P1 Distortion       | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 72  | P1 Env 2 Relea...   | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 73  | P1 Env 2 Attack     | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 74  | P1 Timbre           | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 75  | P1 Env 2 Decay      | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 76  | P1 Speed            | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 77  | P1 Delay            | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 78  | P1 Env 2 Sustain    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 80  | P1 Env VCA AL...    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 81  | P1 Env VCA D...     | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 82  | P1 Env VCA Su...    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 83  | P1 Env VCA Re...    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 85  | HardwareCont...     | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 93  | Chorus Mix          | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 112 | Navigate thro...    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 113 | Add/Remove s...     | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 114 | Navigate thro...    | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 115 | Select Preset       | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 117 | Active Filter Pr... | 0.00 | 1.00 |
| 1  | 118 | Active Filter C...  | 0.00 | 1.00 |

Kliknij i przeciągnij wartości **Min** i **Max**, aby skalować parametry. Na przykład, możesz chcieć, aby pełny obrót pokrętki fizycznego przesuwającego kontrolkę na ekranie tylko o połowę jej zakresu ruchu.

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy dowolnego wiersza na liście powoduje wyświetlenie czterech opcji. W razie potrzeby mogą one być różne dla każdego przypisania na liście.

| Ch | ID | Control           | Min              | Max  |
|----|----|-------------------|------------------|------|
| 1  | 16 | Reverb Volume     | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 17 | Master            | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 18 | Phaser Mix        | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 19 | Delay Volume      | ✓ Absolute       |      |
| 1  | 71 | P1 Morph          | Relative         |      |
| 1  | 72 | P1 Synth 1 VC...  | Delete           |      |
| 1  | 73 | P1 Sampler 1 A... | Change Parameter |      |
| 1  | 74 | P1 Color          | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 75 | P1 Sampler 1 R... | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 76 | P1 Time           | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 77 | P1 Motion         | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 79 | P1 Synth 1 VC...  | 0.00             | 1.00 |
| 1  | 80 | P1 Sampler 2...   | 0.00             | 1.00 |

- **Absolutna:** wartość wysyłana do elementu sterującego na ekranie jest po prostu równa dosłownej wartości pozycji fizycznego elementu sterującego.
- **Względna:** przesunięcie fizycznego elementu sterującego w górę lub w dół rozpoczyna się od wartości zapisanej dla elementu sterującego na ekranie, a następnie przebiega dalej.
- **Usuń:** usuwa przypisanie z listy. Przypisany element sterujący zmieni kolor na fioletowy, jeśli znajduje się w trybie uczenia się.
- **Zmień parametr:** umożliwia zmianę przypisanego elementu sterującego za pomocą tego samego menu, co  
**Dodaj kontrolkę.**



Możesz również usunąć przypisanie, klikając prawym przyciskiem myszy dowolny czerwony element sterujący w trybie MIDI Learn.

### 3.5.3. Zakładka Makra

Makra są jedną z najważniejszych i najpotężniejszych funkcji Analog Lab. Pozwalają one kontrolować wiele parametrów za pomocą jednego pokręta lub fader. Cztery makra odpowiadają czterem pierwszym domyślnym [kontrolkom wydajności](#) [str. 67]: jasność, barwa, czas i ruch.



Przypisywanie parametrów do makra działa podobnie jak funkcja MIDI Learning. Aby uzyskać pełną kontrolę podczas występów na żywo, należy przypisać żądane parametry do makra, a następnie za pomocą [funkcji MIDI Learn](#) [str. 57] przypisać pokrętko makra do fizycznego kontrolera.

### 3.5.3.1. Przypisywanie parametrów do makra

Kliknij jedno z 4 pokręteł w zakładce Makro, aby wybrać makro, z którym chcesz pracować. Następnie kliknij przycisk **Learn**. Spowoduje to przełączenie interfejsu Analog Lab do **widoku Studio**, w którym można zobaczyć partie instrumentów i efekty:



Ponownie, dostępne parametry są wyświetlane na fioletowo, a te już przypisane na czerwono. Wystarczy kliknąć dowolny parametr, aby dodać go do makra. Aby wybrać następny parametr, należy ponownie kliknąć przycisk Learn.

Aby usunąć parametr z makra, kliknij prawym przyciskiem myszy jego nazwę na liście i wybierz opcję Usun. Parametry kontrolowane przez makra mają wartości **minimalne** i **maksymalne** i można je skalować, przeciągając liczbę, podobnie jak w przypadku przypisania MIDI.

 Nazwy makr są jedynie sugestiami, które pomagają w utrzymaniu porządku. Możesz dowolnie przypisywać dowolne kwalifikujące się parametry do dowolnych makr.

### 3.5.3.2. Makra i Multi

Makra działają nieco inaczej w multi (preset zawierającym dwa instrumenty). Jeśli posiadasz pełne wersje instrumentów w obu częściach, makro jest w rzeczywistości trzema makrami w jednym. (Jeśli posiadasz tylko jeden z dwóch instrumentów, są to dwa makra w jednym).

Wybierz preset multi i kliknij „Edytuj preset”. Upewnij się, że karta „Makra” jest otwarta. Kliknięcie channel strip dla części 1 spowoduje wyświetlenie przypisania makra dla tej części w **kolorze pomarańczowym**. Kliknij channel strip dla części 2, aby wyświetlić przypisania w **kolorze zielonym**. Kliknij ponownie, aby wyświetlić przypisania obu części, tak jak tutaj.



*P1 i P2 oznaczają część 1 i część 2*

Pozostając na opisanej powyżej stronie, wybierz jeden channel strip i kliknij opcję „Learn” (Naucz się), aby otworzyć edytor instrumentów dla wybranej części. Ponownie dostępne parametry będą zaznaczone na fioletowo, a te już przypisane pojawiają się na czerwono.

Aby edytować przypisanie dla innej części, kliknij przycisk Wstecz i wybierz inny channel strip.

Co bardzo ważne, dotyczy to również elementów sterujących podłączonego kontrolera MIDI.

### 3.5.3.3. Krzywe makr i wartości min/max

Możesz dostosować krzywą, która określa, w jaki sposób każdy parametr w makrze przechodzi od wartości minimalnej do maksymalnej i z powrotem po obrocie pokrętki makra. Kliknij ikonę > obok nazwy parametru, aby otworzyć okno krzywej.



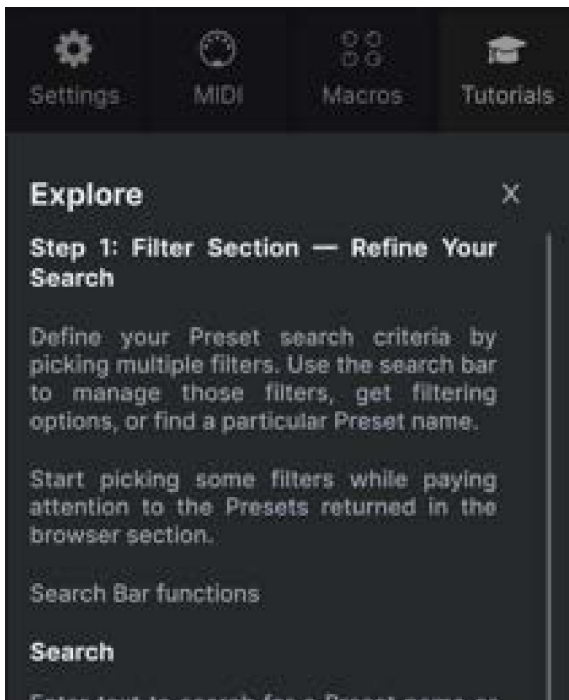
*W tym przypadku krzywa została edytowana, a maksymalny zakres został zmniejszony do 0,600 (60%).*

Kliknij krzywą, aby dodać punkt przełamania, reprezentowany przez małe kółko. Następnie możesz przeciągnąć punkt, aby odpowiednio zmienić segmenty krzywej między nim a najbliższymi sąsiadami. Kliknij prawym przyciskiem myszy lub przytrzymaj klawisz Control i kliknij punkt, aby go usunąć. Pierwszy i ostatni punkt przełamania nie mogą zostać usunięte.

Możesz również dostosować zakres, edytując minimalne i maksymalne wartości dla tego zadania.

### 3.5.4. Samouczki Karta „ ”

W tej zakładce, którą można również otworzyć, wybierając opcję Tutorials z **menu głównego** (ikona hamburgera w lewym górnym rogu), można kliknąć tytuły poszczególnych rozdziałów, które z kolei przeprowadzą Cię krok po kroku przez różne obszary Analog Lab. Części interfejsu, na których należy się skupić, są podświetlane w miarę postępów.



Przed otwarciem samouczka należy zapisać wszystkie niezapisane prace, ponieważ uruchomienie samouczka spowoduje nadpisanie bieżącego preset.

Należy pamiętać, że zakładki Ustawienia, MIDI i Makro nie są dostępne podczas aktywnego samouczka, ponieważ zajmują tę samą przestrzeń na ekranie.

Sekcję samouczków można zamknąć, klikając przycisk X w prawym górnym rogu.

## 3.6. Ustawienia klawiatury

W dolnym pasku narzędzi znajduje się przycisk służący do włączania i wyłączania ustawień klawiatury. Ustawienia klawiatury powinny być widoczne podczas edycji, natomiast po ich ukryciu uzyskuje się więcej miejsca na edycję presetów i instrumentów.



*Pomarańczowe i zielone linie wskazują, że oba presety w tym multi odtwarzają się w całym zakresie klawiatury.*

Podczas gdy strona edycji presetu kontroluje takie elementy, jak głośność, panoramowanie, ustawienia efektów i ogólny korektor, panel ustawień klawiatury skupia się na zakresie klawiatury, transpozycji i przypisaniu kontroli dla presetu.

### 3.6.1. Podział

W pojedynczym presecie zazwyczaj cała klawiatura steruje presetem. Jednak w multi często dzieli się klawiaturę lub nakłada warstwy dwóch części, a nawet pozwala na częściowe nakładanie się dwóch dźwięków.

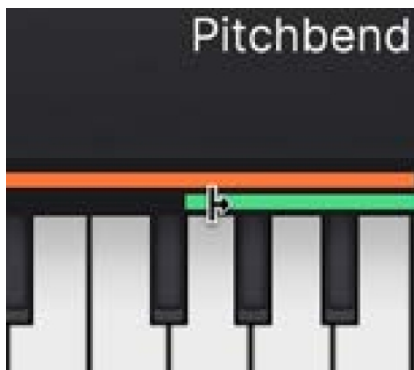
Wszystko to można łatwo osiągnąć w Analog Lab.

Podczas pracy z presetem Multi przeciągnij numery nut w polach pod opcją Split, aby ustawić żądane zakresy nut dla dwóch partii.



*W tym przypadku punkt podziału został ustawiony na C3.*

Bardziej intuicyjnym podejściem jest przeciągnięcie końców pomarańczowej (dla części 1) i zielonej (dla części 2) linii bezpośrednio nad klawiaturą ekranową. Aby wyświetlić klawiaturę, może być konieczne kliknięcie przycisku Keys u dołu ekranu.



♫ Bądź kreatywny! Możesz zagrać preset fortepianowy na całej klawiaturze, dodając dźwięk basu tylko w dwóch niższych oktawach. Lub umieść bęben basowy lub efekt dźwiękowy na najniższym klawiszu, grając solo na pozostałej części klawiatury.

Kliknięcie ikony **Włącz** (obok opcji Podział) dezaktywuje wszelkie ustawione podziały i odtwarza dwie partie na całej klawiaturze.

Naciśnij ikonę **Shuffle** (po prawej stronie Split), aby zamienić zakresy klawiatury dwóch partii.

♫ Możesz przesunąć cały zakres klawiatury dla partii w górę lub w dół, chwytając pomarańczową lub zieloną linię i przeciągając ją w bok.

### 3.6.2. Transpozycja

Transpozycja presetu oktawy jest wygodna podczas umieszczania dźwięku w wybranym miejscu, zwłaszcza w przypadku korzystania z krótszej klawiatury MIDI. Transpozycja o półtony jest przydatna, gdy wokalista chce transponować utwór o cały ton w dół.

W przypadku warstwowych presetów Multi dostosowanie jednej z partii o oktawę w górę lub w dół może dać ciekawe rezultaty.



Podczas odtwarzania podzielonego presetu wielogłosowego ważne jest, aby obie partie znajdowały się w optymalnej oktawie, aby były użyteczne.

 Możesz transponować dźwięk basu o jedną lub dwie oktawy w górę, jeśli grasz presetem basowym prawą ręką, a lewą ręką używasz pokręteł.

### 3.6.3. MIDI

Ustaw kanały MIDI dla presetu, przeciągając liczby w polach. Ustawienie oddzielnych kanałów dla presetu Multi pozwala na granie dwóch partii na oddzielnych klawiaturach lub padach.

### 3.6.4. Przypisanie sterowania

Możesz sterować obiema, jedną lub żadną z części za pomocą podstawowych elementów sterujących MIDI.

W tej sekcji można łatwo przypisać funkcje Pitchbend, Modwheel, aftertouch, Sustain i/lub ekspresja. Kliknij pola, aby umożliwić sterowanie żadną częścią, częścią 1, częścią 2 lub obiema częściami dla każdej z powyższych funkcji.



W przypadku Modwheel, aftertouch i ekspresja dostępna jest piąta opcja, która pozwala przypisać jedną z tych funkcji do różnych miejsc docelowych, takich jak głośność, panoramowanie, ustawienia efektów i EQ master.

Pokręta nad polami Modwheel, aftertouch i ekspresja służą do ustawiania zakresu sterowania. Na przykład przypisanie Modwheel do pokręta i ustawienie pokręta Range na godzinę 10 pozwoli Modwheel regulować parametr docelowy o około jedną trzecią. Przy pokręcie Range ustawionym na maksimum Modwheel będzie regulować cały zakres docelowy.

 Po przypisaniu Modwheel, aftertouch i ekspresja do różnych miejsc docelowych, kliknięcie pola poniżej pokręta spowoduje wyświetlenie informacji o tym, jakie jest to miejsce docelowe.

### 3.7. Elementy sterujące wydajnością

Elementy sterujące wydajnością ożywiają Analog Lab. Zamiast statycznych presetów otrzymujesz responsywny instrument, który pozwala na ciągłą zmianę jego charakteru w czasie rzeczywistym podczas gry. Układ elementów sterujących jest dość spójny we wszystkich presetach, więc zmiana brzmienia jest intuicyjna i często przewidywalna.

Są to główne elementy sterujące do kontroli dźwięku w czasie rzeczywistym podczas występów na żywo. Aby elementy sterujące wydajnością były widoczne, należy wybrać przycisk Controls (Elementy sterujące) po prawej stronie dolnego paska narzędzi, ale poza tym są one dostępne w każdym widoku lub ekranie Analog Lab.



Poniżej przedstawiono domyślne elementy sterujące dla sytuacji, gdy nie jest podłączony żaden kontroler MIDI.

**Jasność, barwa, czas i ruch** to większe wersje pokręteł znajdujących się w zakładce Makro [str. 60] i wpływają na wiele parametrów zgodnie z ustawieniami, które tam wprowadziłeś.

**Efekt A i efekt B** kontrolują mieszanie Dry/Wet wirtualnych efektów pedalowych wstawionych w widoku Studio [str. 8].

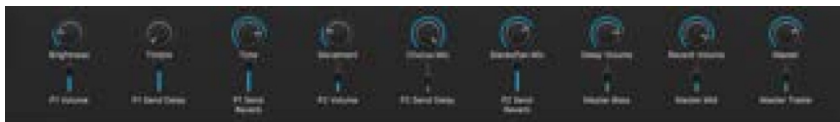
**Delay i Reverb** robią to samo dla efektów Delay i Reverb, które są zawsze obecne w widoku Studio.

**Master** kontroluje master korektor i głośność wyjściową.

#### 3.7.1. Elementy sterujące wydajnością i kontrolery MIDI

Po podłączeniu kontrolera Arturia, Analog Lab automatycznie go wykrywa i odpowiednio zmienia elementy sterujące wydajnością. Na przykład duży KeyLab 88 MkII wyświetla w tym obszarze znacznie więcej elementów sterujących niż domyślne ustawienia powyżej. Dalsze optymalizacje opisano szczegółowo w sekcji dotyczącej interakcji ze sprzętem [str. 114].

Oto przykład kontrolera KeyLab 88 mk3 automatycznie przypisanego do preset wykorzystującego nasz instrument CS-80 V.



W przypadku kontrolerów innych niż Arturia opcje Generic MIDI Controller [str. 54] również zmieniają elementy sterujące wyświetlane na ekranie. Oto przykład konfiguracji *Generic 9 Knobs* z tym samym presetem.



Cztery makra (jasność, barwa, czas i ruch) pozostaną niezmienione.

## 3.8. Wirtualna klawiatura

Po kliknięciu ikony **klawiszy** po prawej stronie dolnego paska narzędzi, klawiatura ekranowa umożliwia granie nut za pomocą myszy.



*Pomarańczowe i zielone linie wskazują, że jeden preset gra do B2, a drugi zaczyna się od C3.*

Kliknięcie niżej na klawiszu spowoduje wysłanie komunikatów o większej prędkości (w przypadku presetów wrażliwych na velocity). Dostępne są również koła pitch-Bend i Modulation.

 Alternatywna metoda gry jest dostępna za pomocą klawiatury komputera. Klawisze w poziomym rzędzie między **A** a **L** otwierają nuty C2–D3. Wiele klawiszy w rzędzie powyżej odtwarza nuty z krzyżykiem/bemolem. Można nawet grać polifonicznie.

### 3.8.1. Podziały i warstwy

W programie Multis można przeciągać krawędzie pasków kolorów nad klawiszami, aby ustawić zakres klawiszy dla każdej partii. Zostanie to również odwzorowane w [ustawieniach klawiatury](#) [str. 64]. Partia 1 jest pomarańczowa, partia 2 jest zielona.

## 3.9. Dolny pasek narzędzi

W dolnej części okna Analog Lab znajduje się szereg funkcji informacyjnych i użytkowych. Omówmy je od lewej do prawej strony.



### 3.9.1. a nazwy parametru

W lewym dolnym rogu wyświetlana jest nazwa każdego parametru, który wybierzesz lub nad którym najeździsz myszką. Działa to zarówno w przypadku parametrów Analog Lab, jak i tych w interfejsach instrumentów, jeśli posiadasz pełne wersje.

### 3.9.2. Ustawienia klawiatury

Ten przycisk wyświetla panel ustawień strefy. Zajmuje on tę samą przestrzeń co [elementy sterujące wydajnością](#) [str. 67].



Te elementy sterujące określają, który zakres klawiszy odtwarza partie, jaki kanał MIDI jest używany, przesunięcie oktawy i transpozycję, czy partie reagują na pokrętła i pedały i wiele więcej. Omówimy to bardziej szczegółowo w następnym rozdziale, [Widok studia](#) [str. 8].

### 3.9.3. Elementy sterujące

Ten przycisk musi być włączony, aby widoczne były [elementy sterujące wydajnością](#) [str. 67] lub ustawienia klawiatury. Wyłączenie go pozwala wyświetlić nieco dłuższe listy w widoku biblioteki.

### 3.9.4. Klawisze

Ten przycisk powoduje wyświetlenie lub ukrycie [wirtualnej klawiatury](#) [str. 68]. Zazwyczaj lepiej jest ją wyświetlać, ale ukrycie jej pozwala zwiększyć widoczność innych elementów.

### 3.9.5. Cofnij/Ponów

Ikona hamburgera otoczona strzałkami w lewo i w prawo śledzi wprowadzone zmiany i poprawki.



- **Cofnij (strzałka w lewo)** cofa ostatnią zmianę.
- **Ponów (strzałka w prawo)** ponawia ostatnią cofniętą zmianę.
- **Historia cofania (ikona hamburgera)** wyświetla listę zmian. Kliknij zmianę, aby przywrócić patch do tego stanu. Może to być przydatne, jeśli posunąłeś się zbyt daleko w sound design i chcesz powrócić do wcześniejszej wersji.

### 3.9.6. Miernik CPU i przycisk paniki

Wyświetla aktualne wykorzystanie procesora przez instrument. Kliknięcie miernika procesora spowoduje wysłanie sygnału MIDI panic, wyciszając wszystkie nuty i resetując sygnały MIDI w przypadku zablokowanych nut lub innych problemów.



**i** Jeśli wskaźnik CPU jest wysoki, mogą być słyszalne zakłócenia. W takim przypadku należy rozważyć zwiększenie rozmiaru bufora audio. Opcję tę można znaleźć w [ustawieniach Audio MIDI](#) [str. 22] w trybie samodzielnym lub w preferencjach DAW.

### 3.9.7. Unison i inne ustawienia

W zależności od załadowanego instrumentu w dolnym pasku narzędzi mogą pojawić się pewne inne ustawienia. Na przykład, jeśli w instrumencie włączony jest tryb Unison, po jego otwarciu/edycji wyświetli się opcja liczby głosów Unison, tak jak w przypadku tego presetu DX7 V:



Nuta priorytetu w presetach monofonicznych/Unison jest tutaj często spotykana.

## 4. WIDOK STUDIA

Widok Studio służy do precyzyjnego dostosowywania i modyfikowania presetów, aby dopasować je do własnej wizji muzycznej — innymi słowy, do kreatywnego sound designu. To tutaj decydujesz, jak wybrane presety będą się zachowywać podczas odtwarzania. Następnie możesz zapisać swoje presety w listach odtwarzania, aby używać ich w [widoku Stage](#) [str. 85] podczas występów na żywo. W widoku Studio możesz mieć preset dla jednego instrumentu lub połączyć instrumenty w Multi.

### 4.1. Jak uzyskać dostęp do widoku Studio

Aby uzyskać dostęp do widoku Studio, należy najpierw wybrać preset w przeglądarce presetów. Następnie należy nacisnąć niebieski przycisk Edytuj preset. Zostaniesz przeniesiony do widoku Studio.



Tak wygląda widok Studio View i jest on zorganizowany w następujący sposób:

1. **Channel strip partii:** [str. 71] Partie 1 i 2 obsługują po jednym instrumente. W przypadku pojedynczego presetu używasz tylko partii 1.
2. **Efekty insertowe:** [str. 78] Do slotów efektów A i B można załadować po jednym z 12 efektów insertowych typu pedalowego. Są one *dodatkiem* do efektów, które są częścią instrumentów presetu.
3. **Opóźnienie i pogłos:** [str. 80] W tej sekcji można załadować dowolny z 3 efektów opóźnienia w pierwszym slotcie i 14 efektów pogłosu w drugim slotcie. Te dwa efekty oparte na wysyłaniu są zawsze wyświetlane, ale można je wyciszyć lub wyłączyć. Ponownie, są one *dodatkiem* do wszelkich efektów, które są częścią instrumentów preset.
4. **Sekcja Master:** [str. 83] Fader wyjścia master i 3-pasmowy korektor.

Nie wymieniono tutaj [ustawień klawiatury](#) [str. 64], ważnego obszaru konfiguracji omówionego na końcu tego rozdziału.

## 4.2. Paski channel strip partii

Są one podobne do kanałów miksera — jeden znajduje się w pojedynczym presecie, a dwa w presecie wielokrotnym.



### 4.2.1. Otwieranie instrumentu

Podczas przeglądania widoku studia i edycji ustawień efektów, panoramy i głośności możesz chcieć edytować ustawienia samego presetu.

Przejdź do paneli po lewej stronie o nazwie Part 1/2 i kliknij przycisk **Open**. Spowoduje to przejście do **strony edycji instrumentu**.

 Kliknięcie przycisku **Open** spowoduje otwarcie pełnego interfejsu instrumentu, *jeśli* posiadasz pełną kopię tego wirtualnego instrumentu Arturia.



Teraz możesz edytować wszystkie parametry instrumentu i/lub przypisać je do makr, a następnie zapisać całość jako część presetu za pomocą [menu głównego \[str. 19\]](#). Następnie kliknij przycisk **Wstecz** na górnym pasku narzędzi, aby powrócić do widoku Studio.

#### 4.2.1.1. Alternatywna droga do edycji instrumentu

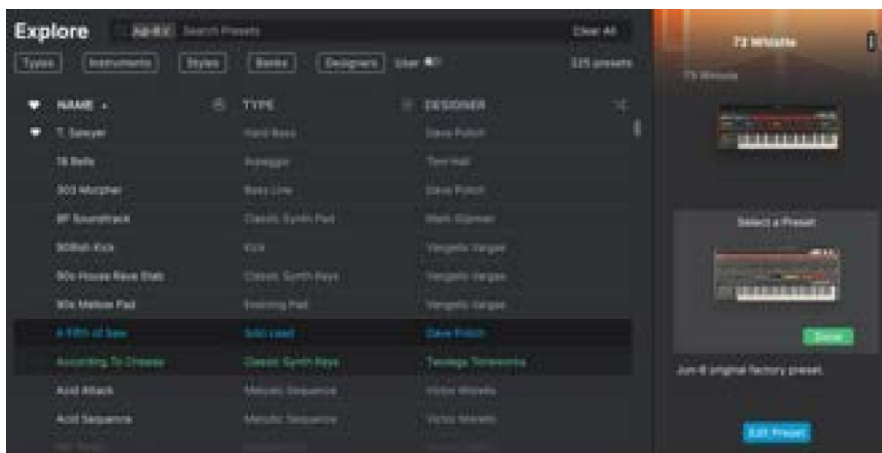
Po wybraniu presetu w przeglądarce presetów najedź kursorem na opis presetu po prawej stronie i kliknij **Otwórz [nazwa instrumentu]**.



Po edycji kliknij przycisk Wstecz w prawym górnym rogu.

## 4.2.2. Zastępowanie instrumentu

Kliknij przycisk **Zmień**, aby zastąpić instrument w channel strip partii. Spowoduje to powrót do [przeglądarki presetów](#) [str. 26] w widoku biblioteki, gdzie można wybrać nowy preset.



Podczas zastępowania instrumentu w pojedynczym presecie w przeglądarce presetów widoczne będą tylko pojedyncze presety.

Zwróć uwagę, że w polu Nazwa presetu u góry widnieje teraz napis „Zastępowanie części 1” (lub części 2). Wyszukaj przy użyciu opisanych wcześniej metod, wybierz preset i kliknij **Gotowe** w sekcji Informacje o presecie. Następnie kliknij **Edytuj preset**, aby powrócić do widoku Studio.

## 4.2.3. Usuwanie instrumentu

Kliknij X w prawym górnym rogu paska Part, aby usunąć instrument. Pasek zostanie wyczyszczony, z wyjątkiem następującego elementu:



Jeśli podczas tych operacji przypadkowo usuniesz preset, zawsze możesz użyć przycisków **Cofnij/Ponów** w prawym dolnym rogu.

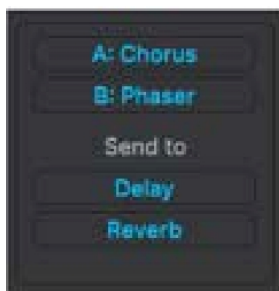
#### 4.2.4. Efekt „ ” – przypisania

W widoku Studio, do którego można przejść za pomocą przycisku Edytuj preset, po lewej stronie znajdują się dwa channel strip.

Przyciski pośrodku tych pasków przypisują daną część do efektów wstawiania, opóźnienia i pogłosu.



- **FX A:** wstawia efekt A do partii.
- **FX B:** Wstawia efekt B do partii.
- **Opóźnienie:** wysyła partię do opóźnienia.
- **Reverb:** wysyła partię do efektu pogłosu.



*W pojedynczym preset dźwięk przechodzi przez FX A, następnie FX B, a na koniec część dźwięku jest wysyłana do modułów opóźnienia i pogłosu.*



*W przypadku Multi Preset część 1 przechodzi zazwyczaj przez FX A, a część 2 przez FX B. Obie części są następnie częściowo wysyłane do modułów Delay i Reverb.*



*Multi Preset można również zsumować, zanim obie części przejdą przez FX A i FX B w szeregu. Obie części są następnie częściowo wysyłane do efektów opóźnienia i pogłosu.*

**i** ♪ Domyślnie preset Multi pozwala na użycie efektu Insert przez część 1 *lub* część 2. Jeśli jednak chcesz, aby obie części przechodziły przez oba efekty, kliknij przycisk **Group Effects**, aby obie części korzystały z obu efektów.

#### 4.2.4.1. Wstawianie a wysyłanie

Efekty (FX) A i B są *insertami*, co oznacza, że użycie jednego z nich jest jak posiadanie przez część własnej pętli efektów; dźwięk części przechodzi przez efekt. Sygnał z efektem trafia *następnie* do opóźnień i/lub pogłosu (jeśli wybrano), a następnie do master.

Efekty A i B są połączone szeregowo, co oznacza, że wyjście efektu A zasila wejście efektu B. Każdy efekt insert może być aktywowany tylko w jednej części — jeśli efekt FX A lub B jest już zaznaczony w części 1 w Multi, zaznaczenie go w części 2 spowoduje jego „przejęcie”.

Efekty Delay i Reverb znajdują się na *wysyłkach* poniżej efektów FX A i B. Te dwa efekty działają równolegle, a ich sygnały wyjściowe można miksować oddzielnie za pomocą odpowiednich faderów w sekcji master. Każdy z nich lub oba mogą być aktywne jednocześnie dla obu partii.

#### 4.2.5. Przycisk efektów grupowych

Istnieje jeszcze jedna opcja podczas podawania efektów.



Jeśli klikniesz przycisk Efekty grupowe, obie partie w Multi zostaną skierowane w trybie routing przez efekt A, następnie efekt B, a następnie obie partie zostaną wysłane do opóźnień i pogłosu.

#### 4.2.6. Pan, Mute i Fader

Każda część posiada również pokrętkę stereo Pan, fader poziomy oraz ikonę włączania/wyłączania, która pozwala wyciszyć część bez konieczności jej usuwania. Jest to przydatne, gdy chcesz pracować tylko nad inną częścią w Multi.

 Pokrętkę Pan działa jako przesunięcie względem parametrów panoramy stereo w poszczególnych instrumentach. Nie będzie to stanowiło problemu w przypadku samodzielnego korzystania z Analog Lab, ale może mieć znaczenie, jeśli zintegrowałeś pełne kopie instrumentów V Collection.

### 4.2.7. Części w Multis

Kliknięcie na szarym tle dowolnego paska partii w Multi ograniczy sekcję Instrument w [Performance Controls](#) [str. 67] (oraz powiązane makra) do sterowania tylko tą częścią.

Co ważne, dotyczy to również elementów sterujących sprzętu podłączonego kontrolera MIDI.



Ikona pokrętki w lewym górnym rogu paska oznacza, że sterujesz teraz pojedynczą częścią, podobnie jak kolorowy pasek u dołu paska: pomarańczowy dla części 1, zielony dla części 2. Elementy sterujące zaznaczone na niebiesko mają wpływ na cały preset i obie części.

Elementy sterujące, na które ma to wpływ (domyślne lub automatycznie przypisane z podłączonego kontrolera MIDI Arturia), również zmieniają kolor:



Aby przywrócić elementy sterujące do ogólnego presetu (tryb niebieski), wystarczy ponownie kliknąć szare tło paska partii.

### 4.3. Wstaw efekty



Aby wybrać efekt, kliknij menu rozwijane dla efektu A (FX A) lub efektu B (FX B).



Oto efekty, które można wybrać:

- Brak
- MultiFilter
- Korektor parametryczny
- Kompresor
- Zniekształcenie
- Chorus
- Flanger
- Faser
- StereoPan
- Analogowy phaser
- Wah
- Twin Amp
- Głośnik obrotowy



♪ Efekty Insert, Delay i Reverb zostały szczegółowo opisane w sekcji [Parametry efektów Insert \[str. 97\]](#).

### 4.3.1. Preset efektów Insert

Po lewej stronie efektu A i efektu B znajdują się dwie **ikony półki**. Kliknięcie jednej z nich spowoduje wyświetlenie listy presetów efektów.

Możesz również zapisać własne ustawienia efektów jako preset, klikając **opcję Save As**. Kliknięcie ikony X obok jednego z własnych presetów spowoduje jego usunięcie.



### 4.3.2. Typowe elementy sterujące efektami Insert

Efekty mają wygląd klasycznych pedalów. Każdy z nich ma **pokrętko Dry/Wet**, które określa balans sygnału przed efektem i sygnału przetworzonego dla przypisanej mu części. W efekcie **ParamEQ** Dry/Wet nazywa się **Scale**.

Ikona **włączania/wyłączania** pod każdym pedałem wykonuje bypass efektu.

Jak wspomniano, efekty Insert są połączone szeregowo, co oznacza, że sygnał audio przechodzi najpierw przez efekt FX A, a następnie przez efekt FX B, tworząc połączony dźwięk. Kolejność ta jest niezależna od partii; partia, w której aktywowano efekt FX A, będzie odtwarzana jako pierwsza.

### 4.3.3. Indywidualne regulatory efektów

Elementy sterujące na samych pedałach efektów różnią się w zależności od typu efektu. Aby niniejszy rozdział był stosunkowo zwięzły, omówiliśmy elementy sterujące w sekcji [Parametry efektów insertowych](#) [str. 97] rozdziału [Informacje dodatkowe](#) [str. 95].

## 4.4. Opóźnienie i pogłos

Efekty oparte na wysyłaniu są zawsze wyświetlane. Są dwa: opóźnienie (3 typy) z funkcją stereo ping-pong oraz przyjemny, bogaty pogłos (14 typów), który umieszcza preset w przestrzeni akustycznej.





♪ Efekty Insert, Delay i Reverb zostały szczegółowo opisane w sekcji [Parametry efektów Insert \[str. 97\]](#).

#### 4.4.1. Preset opóźnienia i pogłosu

Po lewej stronie opcji Delay i Reverb znajdują się dwie **ikony półki z książkami**. Kliknięcie jednej z nich spowoduje wyświetlenie listy presetów opcji Delay i Reverb.

Możesz również zapisać własne ustawienia opóźnienia i pogłosu jako preset, klikając **opcję Zapisz jako**. Kliknięcie znaku X obok jednego z własnych preset spowoduje jego usunięcie.



#### 4.4.2. Typowe elementy sterujące opóźnieniem/pogłosem

Pod każdym pedałem znajduje się ikona **włączania/wyłączania**, która umożliwia bypass pedału, oraz fader do miksowania jego sygnału wyjściowego w sekcji master. Suwaki te poruszają się synchronicznie z pokrętkami głośności opóźnienia i pogłosu w sekcji [Performance Controls \[str. 67\]](#).

### 4.4.3. Opóźnienie

Opóźnienie może pogłębić brzmienie lub dodać echo (tap) dla efektów typu „call-and-answer”.



Elementy sterujące dla 3 pedałów opóźnienia różnią się w zależności od typu efektu. Aby niniejszy rozdział był stosunkowo zwięzły, omówimy elementy sterujące w sekcji [Parametry efektów insertowych \[str. 97\]](#) rozdziału [Informacje dodatkowe \[str. 95\]](#).

### 4.4.4. Pogłos

Pogłos dodaje naturalne odbicie dźwięku, symulując przebywanie w sali koncertowej, kościele, studiu lub innej przestrzeni, w zależności od ustawień.



Elementy sterujące 14 pedałów Reverb różnią się w zależności od typu efektu. Aby niniejszy rozdział był stosunkowo zwięzły, omówimy ustawienia w sekcji [Parametry efektów insertowych \[str. 97\]](#) rozdziału [Informacje dodatkowe \[str. 95\]](#).

## 4.5. Sekcja Master

Ostatni stopień wyjściowy zawiera master fader, który porusza się zgodnie z pokrętle głośności master w sekcji [Sterowanie wykonaniem](#) [str. 67], oraz proste regulatory korektora dla tonów niskich, średnich i wysokich.



## 4.6. Ustawienia klawiatury

Po wybraniu opcji **Klawiatura Settings** i **Keys** na dolnym pasku narzędzi można ustawić strefę klawiszy dla każdej partii, a także sposób, w jaki każda partia reaguje na różne kanały MIDI i komunikaty sterujące.



**i** Użyj fadera w sekcji Master, aby powoli wyciszyć koniec utworu. Jeszcze lepiej, naucz MIDI fizycznego elementu sterującego, takiego jak pedał lub pokrętko.

### 4.6.1. Ustawienia stref

Kliknij i przeciągnij w górę lub w dół następujące parametry, aby zmienić ich wartości:

- **Low:** Najniższa nuta dla każdej partii.
- **Wysoka:** Najwyższa nuta dla każdej partii.
- **Chan:** Kanał MIDI odbiorczy dla każdej partii.
- **Oct:** Przesunięcie oktawowo każdej partii.
- **Transp:** Transponuje każdą partię w półtonach.

  Zazwyczaj kanał MIDI pozostawia się ustawiony na *All*, ale w przypadku korzystania z wielu kontrolerów sprzętowych lub większego kontrolera z różnymi strefami klawiszy skonfigurowanymi do transmisji na różnych kanałach MIDI, można wybrać konkretny kanał.

### 4.6.2. Ustawienia kontrolera

Przyciski po prawej stronie ustawień klawiatury przełączają, czy każda część reaguje na następujące komunikaty/kontrolery MIDI:

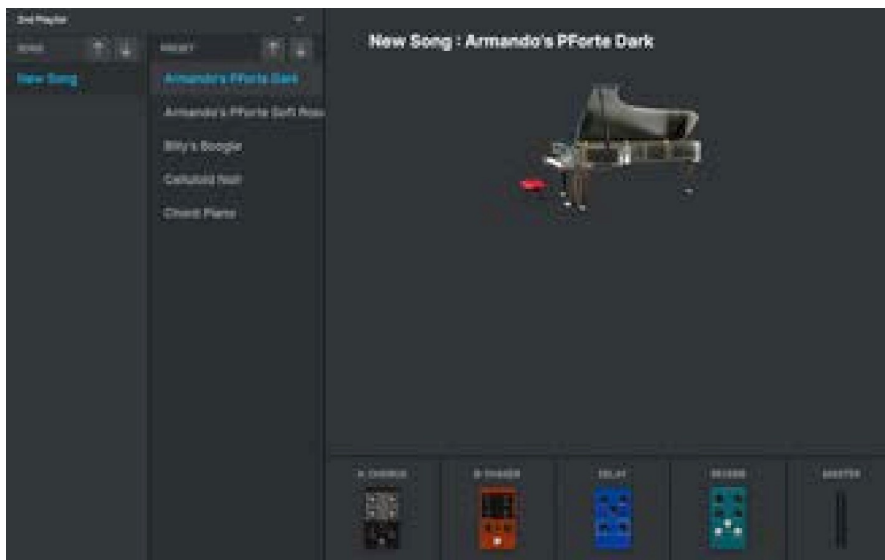
- **Bend:** Pitch-Bend
- **Wheel:** Koło modulacji
- **AT:** Channel aftertouch
- **Sust:** pedał sustain
- **Exp:** pedał ekspresji

  Jedna część reagująca na podtrzymanie, podczas gdy druga nie, to dobry sposób na solówkę nad podtrzymywanymi akordami.  
Możesz też zmienić pitch jednej partii w stosunku do drugiej, która pozostaje stabilna, aby urozmaicić swoje riffy.

## 4.7. Wychodzenie ze studia Widok

Aby opuścić widok Studio View i powrócić do poprzedniego widoku, kliknij niebieski przycisk **Wstecz** w prawym górnym rogu.

## 5. WIDOK SCENY I LISTY ODTWARZANIA



Listy odtwarzania pozwalają organizować presety, które przeglądałeś lub wyszukiwałeś w [przeglądarce presetów](#) [str. 26]. Są one nieocenionym narzędziem do tworzenia zestawów dla różnych koncertów, zespołów, w których możesz grać, miejsc, a nawet nastrojów. W rzeczywistości są one bardzo podobne do list odtwarzania muzyki w smartfonie, z tą różnicą, że *to Ty jesteś* osobą, która je odtwarza!

W tym rozdziale najpierw przyjrzymy się ogólnym koncepcjom związanym z listami odtwarzania, a następnie przejdziemy do grania na żywo w [widoku scenicznym](#) [str. 91].

### 5.1. Praca z listami odtwarzania

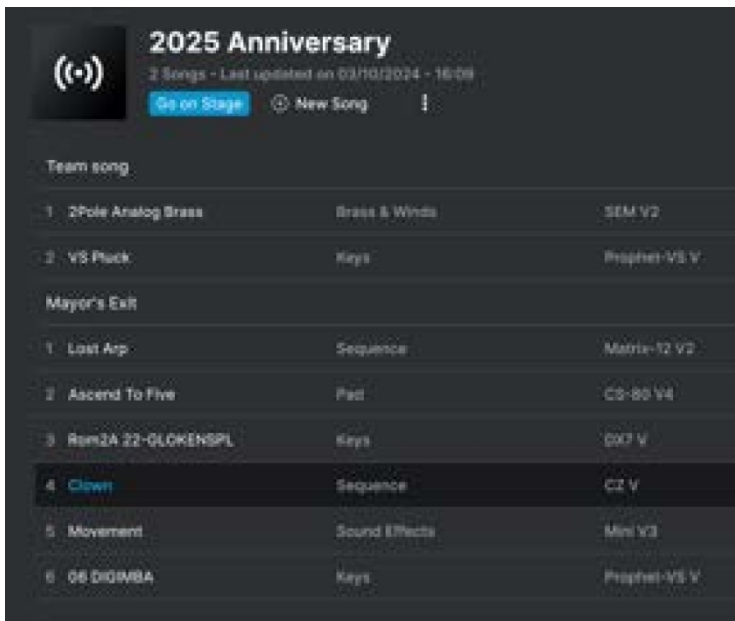
Listy odtwarzania są wyświetlane w dolnej części lewego paska bocznego w przeglądarce preset.



Kliknij **+ Dodaj listę odtwarzania**, aby utworzyć nową. Pojawi się okno dialogowe z prośbą o podanie nazwy. Kliknij OK, a lista odtwarzania pojawi się w menu.

### 5.1.1. Organizacja listy odtwarzania w programie

Playlisty w Analog Lab są podzielone na utwory, z których każdy może zawierać do 128 presetów. W ramach playlisty utwory nie są numerowane. Każdy preset *jest* numerowany, zaczynając od 1 w każdym utworze:



- **Lista** odtwarzania zawiera wszystkie presety potrzebne do wykonania utworu
- **Utwór** zawiera presety potrzebne do odtworzenia tego utworu



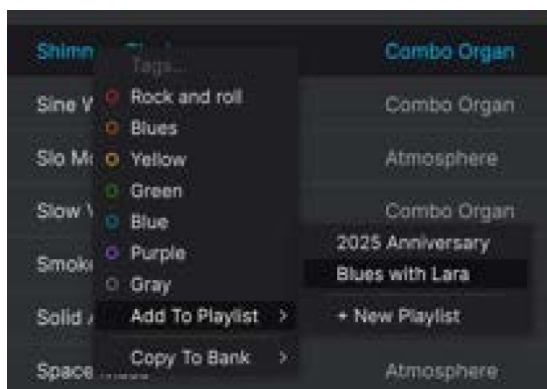
Możesz zmienić kolejność list odtwarzania, przeciągając je w górę lub w dół

### 5.1.2. Dodawanie presetu do listy odtwarzania

Istnieją dwa sposoby dodawania presetu do listy odtwarzania. Z dowolnej listy wyników wyszukiwania w przeglądarce presetów można po prostu **przeciągnąć preset** bezpośrednio do listy odtwarzania, tak jak pokazano poniżej:

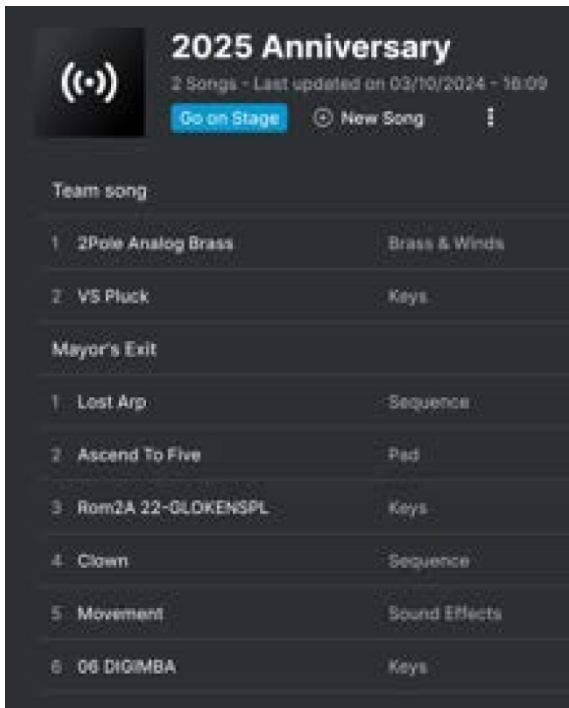


Możesz też wybrać opcję **Dodaj do listy odtwarzania**, klikając prawym przyciskiem myszy nazwę presetu.



## 5.2. Tworzenie utworu

Utwory można łatwo tworzyć z poziomu listy odtwarzania. Kliknij ikonę **+ Nowy utwór** u góry ekranu.



Nadaj utworowi nazwę i kliknij OK.

Zwróć uwagę, że na powyższym obrazku presety w utworze są automatycznie numerowane (nie trzeba wpisywać numeru). Same utwory nie są numerowane.

### 5.2.1. Przenoszenie presetów w listach odtwarzania i utworach

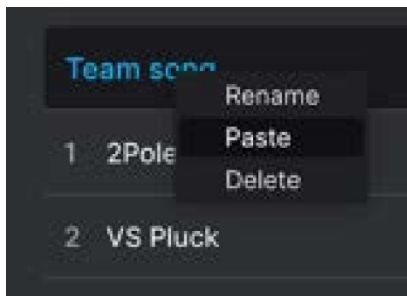
Presety zawsze pojawiają się na dole listy odtwarzania, ale zawsze można otworzyć listę odtwarzania i przeciągnąć preset w górę lub w dół, aby zmienić jego pozycję. W takim przypadku wszystkie presety w utworze zostaną automatycznie ponownie ponumerowane.

### 5.2.2. Przenoszenie utworów w ramach listy odtwarzania

Można również przeciągać całe utwory w ramach listy odtwarzania, a wszystkie ich presety zostaną przeniesione wraz z nimi.

### 5.2.3. Kopiowanie presetów między utworami

Jeśli preset z jednego utworu jest potrzebny również w innym utworze, można go łatwo skopiować, klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję Kopiuj. Następnie należy przesunąć kursor w miejsce, do którego chcesz skopiować preset, kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję Wklej.



Możesz również używać popularnych poleceń komputerowych, takich jak Ctrl/Cmd + C i Ctrl/Cmd + V.

#### 5.2.3.1. Opcje prawego przycisku myszy w listach odtwarzania

W przypadku dłuższych list odtwarzania wygodniej jest kliknąć prawym przyciskiem myszy na preset, aby wyświetlić następujące opcje:



Można wtedy zmienić nazwę, skopiować, wkleić, usunąć lub powielić. Aby wkleić, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy inne preset, aby ponownie wyświetlić menu. Wklejone preset zawsze pojawi się *poniżej* wybranego preset.

#### 5.2.4. Opcje dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w utworach

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy nazwy utworu daje możliwość zmiany nazwy utworu, wklejenia do niego presetu lub całkowitego usunięcia utworu.



Jeśli skopiowałeś preset w Analog Lab, zostanie on wklejony do wybranego utworu (zaznaczonego na niebiesko).

Usunięcie utworu powoduje również usunięcie jego presetów z bieżącej listy odtwarzania. Preset *nie* zostanie usunięty z żadnego banku ani innej listy odtwarzania.

#### 5.2.5. Preset listy odtwarzania są niezależne

Presety umieszczone na liście odtwarzania są zapisywane niezależnie jako część listy odtwarzania. Oznacza to, że wszelkie zmiany wprowadzone w oryginalnym preset nie będą miały wpływu na brzmienie preset na liście odtwarzania. I odwrotnie, wszelkie zmiany wprowadzone w preset na liście odtwarzania nie będą miały wpływu na oryginał znajdujący się w przeglądarce preset.

Jeśli zmodyfikowałeś preset w liście odtwarzania i chcesz użyć tej wersji w innym miejscu, zapisz jej kopię w banku użytkownika, aby mieć do niej dostęp bez konieczności ładowania listy odtwarzania.

#### 5.2.6. Zarządzanie listami odtwarzania w

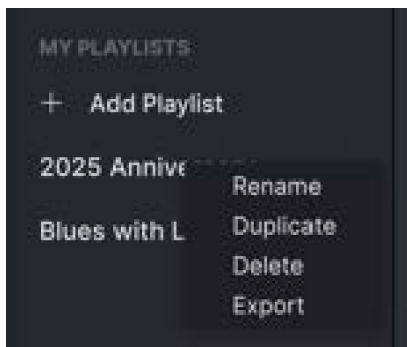
Wybierz listę odtwarzania, a następnie kliknij ikonę trzech kropek obok jej nazwy w *centralnym obszarze listy odtwarzania/utworów*. Spowoduje to wyświetlenie szeregu opcji rozwijanych służących do zarządzania listą odtwarzania.



- **Zmień nazwę listy odtwarzania:** Zmienia nazwę bieżącej listy odtwarzania bez tworzenia kopii.
- **Zapisz listę odtwarzania jako:** Tworzy duplikat listy odtwarzania. Przed zapisaniem należy zmienić nazwę kopii.
- **Eksportuj listę odtwarzania:** eksportuje listę odtwarzania do lokalizacji na komputerze z rozszerzeniem pliku „.aplst”.
- **Usuń listę odtwarzania:** usuwa bieżącą listę odtwarzania, ale *nie* usuwa żadnych presetów z żadnego banku ani innej listy odtwarzania.

### 5.2.6.1. Inne opcje

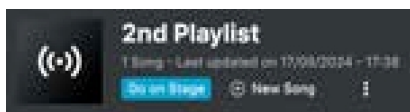
Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy listy odtwarzania w *lewej części ekranu* pojawi się podobna, ale nie identyczna lista rozwijana.



- **Zmień nazwę:** Zmienia nazwę bieżącej listy odtwarzania bez tworzenia kopii.
- **Duplikuj:** Tworzy identyczną listę odtwarzania, którą należy przemianować, aby uniknąć nieporozumień.
- **Usuń:** Usuwa bieżącą listę odtwarzania, ale *nie* usuwa żadnych presetów w niej zawartych.
- **Eksportuj:** eksportuje listę odtwarzania do lokalizacji na komputerze, z rozszerzeniem pliku „.aplst”.

## 5.3. Przejdź na scenę

Po utworzeniu jednej lub kilku list odtwarzania nadszedł czas, aby przejść do rzeczywistego **widoku sceny**. Tutaj możesz przechodzić między utworami i presetami podczas grania koncertu. Kliknij **opcję Przejdź na scenę** u góry ekranu, aby wyświetlić następujący przeglad.



**i** 🎵 Po przejściu do widoku sceny utracisz wszystkie niezapisane zmiany w bieżącym preset. W tym momencie możesz kliknąć przycisk Anuluj i zapisać preset.

Należy pamiętać, że w zależności od ustawień na dolnym pasku narzędzi, tuż poniżej mogą być wyświetlane elementy sterujące wydajnością, ustawienia klawiatury lub klawiatura wirtualna.

Omówmy najważniejsze obszary widoku sceny.

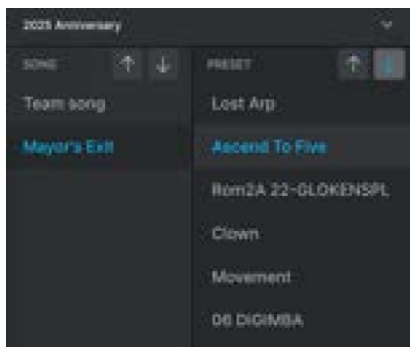
### 5.3.1. Listy utworów i presetów

W lewej części okna można przechodzić między utworami za pomocą strzałek w górę i w dół na liście utworów lub między presetami za pomocą strzałek na liście presetów. Zmiana utworu spowoduje oczywiście zmianę wszystkich presetów na liście presetów, aby dopasować je do wybranego utworu.

 Możesz użyć klawiszy strzałek w górę i w dół na klawiaturze komputera, aby przejść do poprzedniego lub następnego presetu w utworze. Jeśli posiadasz kontroler Arturia, możesz przeglądać listy presetów, obracając pokrętko i naciskając je.

#### 5.3.1.1. Przeglądanie całego zestawu

W widoku scenicznym kliknięcie strzałek master w polu nazwy presetu na górnym pasku narzędzi spowoduje najpierw przejście przez presety w bieżącym utworze.



- Po dotarciu do ostatniego presetu w utworze kolejne kliknięcie strzałki w dół spowoduje przejście do następnego utworu.
- Jeśli znajdujesz się przy pierwszym presecie w utworze, kliknięcie strzałki w górę spowoduje przejście do ostatniego presetu w poprzednim utworze.

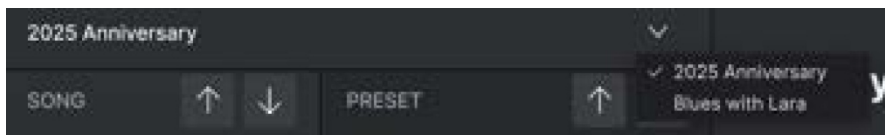
 Możesz również użyć klawiszy strzałek w górę i w dół na klawiaturze komputera, aby przechodzić między presetami na liście presetów.

Pamiętaj, że strzałki te można zaprogramować za pomocą funkcji [MIDI Learned \[str. 54\]](#), co pozwala na poruszanie się po wcześniej zaplanowanym zestawie za pomocą kilku przycisków na kontrolerze MIDI!

 Do przełączania presetów można również używać komunikatów MIDI bank select i program change. W tym przypadku bank select MSB wybiera utwór, a komunikat program change wybiera preset w ramach tego utworu. Jest to bardzo skuteczny sposób nawigacji.

### 5.3.1.2. Zmiana list odtwarzania w widoku scenicznym

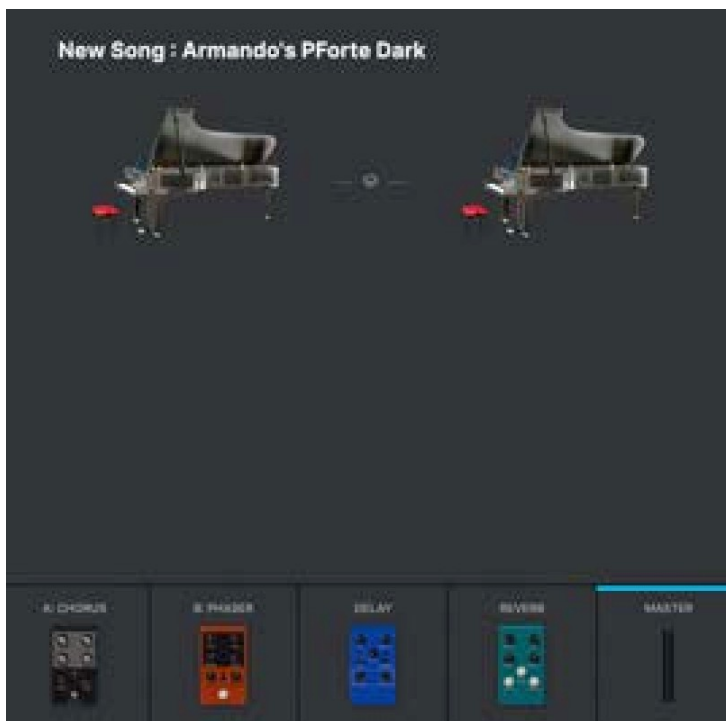
Możesz przełączyć się na zupełnie inną listę odtwarzania z poziomu widoku sceny bez konieczności opuszczania sceny.



Kliknij ikonę strzałki skierowanej w dół po prawej stronie nazwy listy odtwarzania, aby wyświetlić powyższe menu, a następnie wybierz inną listę odtwarzania z tego menu.

### 5.3.2. Przegląd presetów

W tym obszarze można uzyskać ogólny przegląd jednej lub dwóch części preset, a także używanych efektów i miernika wyjścia sekcji master.



Obszar ten jest *tylko do odczytu*, co oznacza, że nie można modyfikować takich elementów, jak parametry poszczególnych efektów. Jedynymi parametrami, które można modyfikować w tym trybie, są elementy sterujące wydajnością lub ustawienia klawiatury (jeśli są wyświetlane). Ma to na celu ułatwienie pracy na scenie.

### 5.3.2.1. Sterowanie partiami w trybie Multi



W Multi Presets w Stage View kliknięcie jednej z dużych miniatur instrumentów spowoduje skupienie [Performance Controls \[str. 67\]](#) i wszystkich sterowników sprzętowych powiązanych z MIDI tylko na tej części, podobnie jak kliknięcie channel strip części w [Multi \[str. 77\]](#). Kliknij ponownie miniaturę, aby przywrócić sterowniki do ogólnego Preset.

## 5.4. Wychodzenie z widoku sceny

Aby opuścić widok sceniczny i powrócić do poprzedniego widoku, kliknij niebieski przycisk **Wstecz** znajdujący się na górnym pasku narzędzi.

## 6. INFORMACJE DODATKOWE

W tym rozdziale omówiono trzy główne obszary:

1. **Dostępność:** [str. 95] Funkcje Analog Lab dla osób niedowidzących.
2. **Parametry efektów insertowych:** [str. 97] Lista ustawień dla każdego z 8 efektów pedałowych dostępnych dla insertów efektów A i B w widoku Studio.
3. **Interakcja ze sprzętem:** [str. 114] Optymalizacje i skróty klawiszowe podczas korzystania z kontrolerów MIDI Arturia w programie Analog Lab.

### 6.1. Dostępność

Arturia dąży do tego, aby każdy miał dostęp do radości tworzenia muzyki. Z tego powodu w programie Analog Lab wprowadziliśmy funkcje zamiany tekstu na mowę, które działają po podłączeniu kontrolera MIDI — naszej marki lub innej. Poniższe kroki pozwolą skonfigurować program Analog Lab i kontroler dla muzyków z dysfunkcją wzroku.

Najpierw włącz funkcję zamiany tekstu na mowę w głównym panelu ustawień, do którego można przejść, klikając ikonę koła zębatego.



### 6.1.1. Konfiguracja kontrolera MIDI Arturia

Po upewnieniu się, że kontroler jest podłączony do komputera, wybierz go z menu [Kontroler MIDI \[str. 54\]](#) w zakładce MIDI w **panelu Ustawienia**. (Może to nie być konieczne, jeśli kontroler został wykryty automatycznie).



Po włączeniu funkcji zamiany tekstu na mowę przesuwanie faderów i obracanie enkodera przeglądania spowoduje odczytanie treści wyświetlanej na ekranie kontrolera za pośrednictwem wybranego urządzenia audio komputera.

### 6.1.2. Konfiguracja kontrolera MIDI innego niż Arturia

Po podłączeniu kontrolera wybierz opcję *Generic 9 Knobs* lub *Generic 9 Knobs + 9 faders* z menu [MIDI Controller \[str. 54\]](#) w zakładce MIDI w panelu Settings — w zależności od tego, która z tych opcji jest bardziej zbliżona do układu kontrolera.

Kliknij [Add Control \[s. 58\]](#) na dole listy przypisania MIDI, aby wyświetlić pełne menu miejsc docelowych MIDI i przypisz enkodery i przyciski do następujących parametrów:

- *Przeglądanie presetów*: enkoder
- *Wybór presetu*: przycisk
- *Przeglądanie filtrów*: enkoder
- *Dodawanie/usuwanie filtrów*: przycisk

Następnie naucz fizyczne elementy sterujące MIDI do wyświetlanych elementów sterujących [Performance Controls \[str. 67\]](#).

Po włączeniu funkcji Text To Speech program Analog Lab powinien odczytywać na głos wartości parametrów oraz nazwy filtrów/presetów, na które ma wpływ obsługa fizycznych elementów sterujących.

## 6.2. Parametry efektów insert

Najlepszym sposobem na poznanie efektów wstawianych w stylu pedałów jest po prostu eksperymentowanie i zabawa nimi. Jednak dla porównania poniżej znajduje się pełna lista efektów i ich poszczególnych parametrów.

### 6.2.1. Multi-Filter

To jak posiadanie wielofunkcyjnego filtra syntezatora w formie pedału.



| Kontrola                       | Opis                                                                                             |
|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet                        | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem z efektem                             |
| Tryb (strzałki w lewo/w prawo) | Wybiera typ filtra                                                                               |
| Cutoff                         | Ustawia częstotliwość odcięcia lub częstotliwość środkową filtra                                 |
| Q                              | Zwiększa lub zmniejsza stopień podkreślenia częstotliwości granicznej/częstotliwości granicznych |
| Nachylenie                     | Wybiera stromość filtra (tylko LP/HP/BP)                                                         |

### 6.2.2. Parametryczny korektor

Jest to 3-pasmowy korektor parametryczny z regulowaną szerokością pasma dla pasma środkowego i krzywymi półkowymi dla pasm wysokich i niskich.



| Sterowanie         | Opis                                                             |
|--------------------|------------------------------------------------------------------|
| Skala              | Kontroluje wzmocnienie wszystkich stopni korektora jednocześnie. |
| Częstotliwość (x3) | Reguluje częstotliwość każdego pasma                             |
| Wzmocnienie (x3)   | Wzmacnia lub tłumi każde pasmo                                   |
| Q                  | Reguluje szerokość pasma średniego                               |

### 6.2.3. Kompresor

Kompresor jest zazwyczaj używany do utrzymania stałego poziomu dźwięku, ale istnieje wiele innych sposobów jego wykorzystania. Na przykład może zapobiegać przeciążeniu wejścia następnego efektu przez przejściowe sygnały ataku dźwięku. Może również pomóc w tym, aby dźwięk, który normalnie szybko wybrzmiewa, nie zanikał tak szybko.



| Sterowanie            | Opis                                                                           |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet               | Równoważy sygnał wejściowy i sygnał skompresowany                              |
| Próg                  | Ustawia poziom, przy którym rozpocznie się kompresja                           |
| Współczynnik          | Współczynnik kompresji, który zostanie zastosowany po osiągnięciu progu        |
| Atak                  | Reguluje prędkość, z jaką kompresja zostanie zastosowana po osiągnięciu progu. |
| Zwolnienie            | Ustawia krzywą zwolnienia kompresora                                           |
| Wzmocnienie wyjściowe | Kompensuje spadek głośności, jeśli kompresja obniża poziom wyjściowy           |
| Makeup                | Włącza automatyczną kontrolę poziomu wyjściowego                               |

### 6.2.4. Zniekształcenie

Ten wszechstronny pedał zniekształcający łączy w sobie kilka technik modyfikacji dźwięku, w tym analogowe przesterowanie i cyfrowe zniekształcanie bitów lo-fi.



| Kontrola              | Opis                                                      |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------|
| Dry/Wet               | Równoważy sygnał wejściowy i zniekształcony sygnał.       |
| Tryb (strzałki)       | Wybiera Overdrive, Wavefolder, Waveshaper lub Bit-Crusher |
| Drive                 | Ustawia wstępne wzmocnienie zniekształcenia               |
| Wzmocnienie wyjściowe | Reguluje poziom wyjściowy efektu                          |
| Typ                   | Reguluje kształt falowania w trybie Wavefolder            |
| Bit Depth             | Zmniejsza głębię bitową tylko w trybie Bit-Crusher        |
| Downsample            | Zmniejsza zakres próbkowania tylko w trybie Bit-Crusher   |

### 6.2.5. Chorus

Chór stereo jest niezbędnym efektem w każdym zestawie. Zazwyczaj tworzy on „bogatsze” brzmienie niektórych instrumentów.



| Kontrola   | Opis                                                                                               |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet    | Kontroluje balans między sygnałem wejściowym a sygnałem z efektem chorus.                          |
| LFO Freq   | Reguluje prędkość chorus                                                                           |
| Głębka     | Kontroluje głębokość chorus                                                                        |
| Sprzężenie | Reguluje ilość sygnału chorus, który jest podawany z powrotem do efektu                            |
| Opóźnienie | Ustawia opóźnienie sygnału wejściowego                                                             |
| 1-23       | Wybiera liczbę linii opóźniających używanych przez chór, z różną fazą początkową dla każdego głosu |
| Stereo     | Przełącza chorus między wyjściem mono a stereo                                                     |
| Kształt    | Przełącza modulację LFO między falą sinusoidalną a trójkątną.                                      |

### 6.2.6. Flanger

Efekt flanger działa poprzez zmiksowanie dwóch identycznych sygnałów, z których jeden jest opóźniony o niewielki i stopniowo zmieniający się okres. Daje to efekt „silnika odrzutowego”.



| Kontrola          | Opis                                                                                                                                                         |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet           | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem z efektem flanger                                                                                 |
| Częstotliwość LFO | Kontroluje zakres modulacji flangeru                                                                                                                         |
| Głębokość         | Ustawia głębokość flangerowania                                                                                                                              |
| Sprężenie zwrotne | Dodaje sprzężenie zwrotne, aby uzyskać ostrzejszy lub „dzwoniący” dźwięk. Maksymalna wartość wynosi 99%, aby uniknąć niekontrolowanego sprzężenia zwrotnego. |
| Stereo            | Przełącza wyjście flanger między mono a stereo                                                                                                               |
| Odwroćenie fazy   | Odwraca fazę sygnału flangerowego względem sygnału wejściowego.                                                                                              |
| Filtr HP          | Określa ilość treści o niskiej częstotliwości, które otrzyma efekt flanger.                                                                                  |
| Filtr LP          | Służy do określenia ilości wysokich częstotliwości, które zostaną wprowadzone do efektu flanger.                                                             |

### 6.2.7. Phaser

Efekt Phaser dzieli sygnał wejściowy, zmienia fazę jednej strony i ponownie łączy ją z sygnałem niezmienionym. Modulacja tego sygnału powoduje powstanie znanego „szumu”.



| Kontrola          | Opis                                                                                |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet           | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem z przesunięciem fazowym. |
| Frequency         | Ustawia środek harmoniczny dla efektu modulacji                                     |
| Poles             | Określa stromość charakterystyki częstotliwościowej filtra                          |
| Sprężenie zwrotne | Kontroluje poziom rezonansu fazera                                                  |
| Stereo            | Stopniowo zmienia wyjście phasera z mono na stereo                                  |
| Zakres            | Kontroluje szybkość efektu phaser                                                   |
| Sync              | Po włączeniu zakres staje się rytmicznym podziałem tempa master                     |
| Ilość             | Określa głębokość efektu phaser                                                     |

### 6.2.8. Stereo Pan

Ten prosty efekt odbija sygnał między lewym i prawym kanałem stereo.



| Kontrola       | Opis                                                                                                                 |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet        | Kontroluje balans między sygnałem wejściowym a sygnałem panoramicznym.                                               |
| Zakres         | Ustawia zakres panoramowania                                                                                         |
| Kształt        | Wybiera kształt fali panoramowania, aby efekt był bardziej stopniowy lub gwałtowny.                                  |
| Synchronizacja | Po włączeniu zakres staje się rytmicznym podziałem tempa master.                                                     |
| LP Mono        | Po włączeniu tej opcji niskie częstotliwości są wyłączone z efektu panoramowania, co zapewnia bardziej stabilny bas. |

### 6.2.9. Analogowy phaser

Oto mini wersja phasera BI-TRON firmy Arturia.



| Sterowanie         | Opis                                                                                |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet            | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem z przesunięciem fazowym. |
| zakres             | Kontroluje szybkość efektu phaser                                                   |
| Głębokość          | Określa głębokość efektu phaser                                                     |
| Sprzężenie zwrotne | Kontroluje poziom rezonansu efektu phaser                                           |
| NB Poles           | Określa stromość charakterystyki częstotliwościowej filtra                          |
| Synchronizacja     | Po włączeniu zakres staje się rytmicznym podziałem tempa master                     |
| Stereo             | Zmienia wyjście phasera z mono na stereo                                            |

### 6.2.10. Wah

Pedał wah wah był jednym z pierwszych efektów dla gitary elektrycznej. Daje efekt podobny do głosu lub samogłoski.



| Control   | Opis                                                                     |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet   | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem panoramicznym |
| Manual    | Ustawia górną częstotliwość pasma przenoszenia                           |
| Czułość   | Określa, jak głośny musi być sygnał wejściowy, aby aktywować efekt wah   |
| Zakres    | Ustawia prędkość efektu wah                                              |
| Głębokość | Pozwala dostosować głębokość efektu wah.                                 |

### 6.2.11. Twin Amp

Jeśli chcesz dodać brzmienie wzmacniacza gitarowego z mikrofonem, to jest to. Spodziewaj się zmian w charakterze brzmienia.



| Control               | Opis                                                                     |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Dry/Wet               | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem panoramicznym |
| Drive                 | Zwiększa wzmocnienie przedwzmacniacza                                    |
| Wzmocnienie wyjściowe | Ustawia głośność wyjściową efektu                                        |
| On Axis               | Symuluje położenie mikrofonu przed głośnikiem, na osi lub poza osią      |
| Bright                | Kliknij tutaj, aby zwiększyć jasność                                     |
| Bas                   | Regulacja basów                                                          |
| Tony wysokie          | Regulacja tonów wysokich                                                 |

### 6.2.12. Głośnik obrotowy

Niewielu organistów jazzowych, rockowych i gospel chciałoby zrezygnować z brzmienia obudowy głośnika obrotowego. Efekt ten można zastosować do większości instrumentów, aby uzyskać „magiczne” brzmienie.



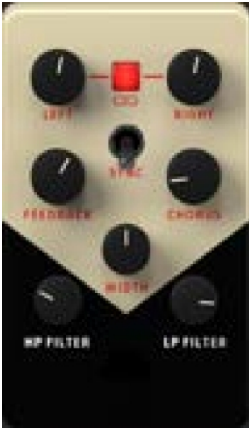
| Regulacja   | Opis                                                                                                |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Model       | Kliknij tutaj, aby wybrać model szafki i tryb otwarty lub zamknięty                                 |
| Dry/<br>Wet | Kontroluje równowagę między sygnałem wejściowym a sygnałem panoramicznym                            |
| Stereo      | Reguluje szerokość stereo efektu                                                                    |
| Balans      | Ustawia równowagę między górnym i dolnym wirnikiem obrotowej kolumny głośnikowej                    |
| Szybki      | Przełącza głośnik obrotowy między trybem Slow a trybem Fast, w tym typowe przyspieszenie/zwolnienie |
| Hamulec     | Zatrzymuje obracanie się głośników obrotowych                                                       |

### 6.3. Wyślij parametry efektów

Najlepszym sposobem na poznanie efektów wysyłania jest po prostu eksperymentowanie i zabawa nimi. Jednak dla porównania poniżej znajduje się pełna lista efektów i ich poszczególnych parametrów.

#### 6.3.1. Analogowe opóźnienie

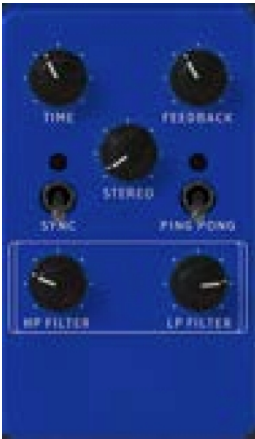
Efekt ten symuluje stare analogowe pedały opóźniające typu „bucket brigade”.



| Sterowanie         | Opis                                                                                       |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lewa               | Ustawia zakres opóźnienia lewego kanału.                                                   |
| Łączy              | Łączy lewy i prawy zakres opóźnień z tą samą prędkością                                    |
| Prawa              | Ustawia zakres opóźnienia prawego                                                          |
| Sprzężenie zwrotne | Określa liczbę powtórzeń echa                                                              |
| Synchronizacja     | Blokuje zakres opóźnienia do tempa hosta, zapewniając opóźnienia zsynchronizowane z tempem |
| Chorus             | Dodanie LFO do opóźnień daje efekt podobny do chóru.                                       |
| Szerokość          | Kontroluje szerokość stereo przetworzonych ech lewego i prawego kanału                     |
| Filtr HP           | Kontroluje ilość niskich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia                      |
| Filtr LP           | Kontroluje ilość wysokich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia                     |

### 6.3.2. Cyfrowe opóźnienie typu „ ”

Nowoczesne opóźnienie cyfrowe.



| Sterowanie     | Opis                                                                                           |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Czas           | Ustawia zakres powtórzeń opóźnienia                                                            |
| Sprzężenie     | Określa liczbę powtórzeń opóźnienia                                                            |
| Stereo         | Zwiększa zakres różnicy dla lewego i prawego opóźnienia stereo lub szerokość efektu ping pong. |
| Synchronizacja | Blokuje zakresy opóźnień do tempa hosta, zapewniając opóźnienia zsynchronizowane z tempem.     |
| Ping Pong      | Tryb pojedynczej linii opóźnienia z opóźnieniami naprzemiennymi między lewym i prawym kanałem. |
| Filtr HP       | Kontroluje ilość niskich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia.                         |
| Filtr LP       | Kontroluje ilość wysokich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia                         |

### 6.3.3. Opóźnienie taśmowe

Jest to typowe opóźnienie taśmowe w stylu vintage. Proste w użyciu, przyjemne w regulacji, zapewni Ci przestronne, pogłosowe opóźnienie, którego pragniesz.



| Kontrola     | Opis                                                                           |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Czas         | Ustawia zakres opóźnienia                                                      |
| Intensywność | Kontroluje liczbę powtórzeń echa                                               |
| Ping Pong    | Przetworzone echa będą naprzemiennie przechodzić między lewym a prawym kanałem |
| Drive        | Reguluje głośność sygnału wejściowego                                          |
| Stereo       | Poszerza obraz stereo poprzez zróżnicowane opóźnienie lewej i prawej strony    |
| Filtr HP     | Kontroluje ilość niskich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia          |
| Filtr LP     | Kontroluje ilość wysokich częstotliwości, które trafiają do opóźnienia         |

### 6.3.4. Pogłos

W sekcji Reverb znajduje się 14 różnych algorytmów. Wszystkie nadają się do różnych zastosowań. Wszystkie (oprócz jednego) mają identyczne elementy sterujące, ale oferują unikalne właściwości brzmieniowe. Warto wypróbować je wszystkie.

Rozwijane menu nad pedałem oferuje wybór różnych typów pogłosu. Nazwy pogłosów są dość oczywiste.

- Mała sala fortepianowa
- Miękki pokój
- Małe studio
- Duże studio
- Klub jazzowy
- Mała sala koncertowa
- Duża sala koncertowa
- Jasna sala
- Jasna przestrzeń
- Hala fabryczna
- Mała płyta
- Duża płyta
- Wiosna

Wszystkie 13 algorytmów pogłosu ma identyczne elementy sterujące.



**Pre Delay:** Dodaje opóźnienie do sygnału przed wejściem dźwięku do obwodu pogłosu. Czasami pogłos brzmi mniej chaotycznie, gdy między sygnałem suchym a ogonem pogłosu jest trochę przestrzeni.

**Size:** Tutaj kontrolujesz wielkość pomieszczenia. Wielkość, szybkość i charakter odbicia zmieniają się wraz ze zwiększeniem wielkości pomieszczenia.

**Decay:** Jest to prawdopodobnie najważniejszy regulator w efekcie pogłosu. Określa on po prostu całkowitą długość pogłosu.

Wyjątkiem jest **pogłos cyfrowy**. Więcej na ten temat w następnej sekcji.

### 6.3.5. Cyfrowy pogłos (Digital Reverb)

Pierwszym efektem wymienionym w menu pogłosu jest pogłos cyfrowy. Urządzenie to zapewnia większą kontrolę nad właściwościami dźwiękowymi i pozwala uzyskać jakość pogłosu, którą słyszysz w głowie.



**Pre Delay:** przerwa między oryginalnym sygnałem a efektem pogłosu jest często stosowana w celu uzyskania mniej zagmatwanego brzmienia. Można tu dodać do 200 milisekund Pre Delay.

**Rozmiar:** Kontrola postrzeganej wielkości pomieszczenia. W większych pomieszczeniach ataki odbić stają się wolniejsze. W większych pomieszczeniach wydłuża się również czas pogłosu.

**Decay:** Czas potrzebny do wybrzmienia pogłosu (odbić). Zarówno decay, jak i rozmiar pomieszczenia mają wpływ na całkowity czas pogłosu.

**Tłumienie:** Pokrętło to kontroluje szybkość zanikania wysokich częstotliwości. Zwiększenie tej wartości powoduje szybszą utratę wysokich tonów przez ogon pogłosu.

**M/S:** Przetwarzanie Mid-Side to metoda poszerzania dźwięku, w tym przypadku efektu pogłosu. Zwiększ wartość M/S, aby uzyskać szersze pole stereo.

**Filtr HP:** Zbyt dużo basów może nieprzyjemnie zniekształcić pogłos. Ten zmienny filtr górnoprzepustowy usuwa więcej niskich częstotliwości po przekręceniu pokrętła.

**Filtr LP:** Podobnie jak filtr HP, filtr dolnoprzepustowy przepuszcza przez efekt tylko częstotliwości poniżej punktu odcięcia. Przy maksymalnej wartości: brak efektu. Obróć pokrętło w lewo, aby zmniejszyć wysokie tony w pogłosie.

## 6.4. Skróty klawiatury

Gdy Analog Lab jest używany jako samodzielna aplikacja (tj. nie w ramach programu DAW), można przyspieszyć workflow, korzystając z następujących skrótów klawiatury.

W systemie **Windows**: użyj skrótu

klawiszowego Control. W systemie **Mac**: użyj

skrótu klawiszowego Command.

| Skrót            | Opis                                                  |
|------------------|-------------------------------------------------------|
| Ctrl/Cmd + F     | Wyszukaj preset (w widoku biblioteki)                 |
| Ctrl/Cmd + H     | Ukryj Analog Lab                                      |
| Ctrl/Cmd + L     | Podobne preset (tylko w widoku biblioteki)            |
| Ctrl/Cmd + Q     | Zamknij Analog Lab                                    |
| Ctrl/Cmd + ,     | Ustawienia audio MIDI                                 |
| Ctrl/Cmd + +     | Zwiększ rozmiar okna                                  |
| Ctrl/Cmd + -     | Zmniejsz rozmiar okna                                 |
| Strzałka w prawo | Przejdź do poprzedniego preset w widoku głównym       |
| Strzałka w lewo  | Przejdź do następnego preset w widoku głównym         |
| Strzałka w górę  | Przejdź do poprzedniego preset w widoku sceny         |
| Strzałka w dół   | Przejdź do następnego preset w widoku sceny           |
| Strzałka w górę  | Przejdź do poprzedniego preset w przeglądarce preset  |
| Strzałka w dół   | Przejdź do następnego presetu w przeglądarce presetów |

Gdy Analog Lab jest używany jako wtyczka, pierwszeństwo mają skróty klawiatury programu DAW.

## 6.5. Interakcja z urządzeniami

Oprócz automatycznego mapowania elementów sterujących sprzętu bezpośrednio do elementów sterujących Performance, kontrolery MIDI Arturia mają szereg wbudowanych skrótów klawiszowych, gdy są bezpośrednio zintegrowane z Analog Lab.

Jeśli posiadasz kontroler Arturia, odwiedź stronę [arturia.com](https://www.arturia.com) i dowiedz się, jakich skrótów możesz używać, aby uprościć i przyspieszyć pracę w Analog Lab.

## 7. UMOWA LICENCYJNA OPROGRAMOWANIA

W zamian za uiszczenie opłaty licencyjnej, stanowiącej część ceny, którą zapłaciłeś, firma Arturia, jako licencjodawca, udziela Ci (zwanemu dalej „licencjobiorcą”) niewyłącznego prawa do korzystania z niniejszej kopii OPROGRAMOWANIA.

Wszelkie prawa własności intelektualnej do oprogramowania należą do Arturia SA (zwanej dalej „Arturia”). Arturia zezwala użytkownikowi na kopiowanie, pobieranie, instalowanie i użytkowanie oprogramowania wyłącznie zgodnie z warunkami niniejszej umowy.

Produkt zawiera funkcję aktywacji produktu w celu ochrony przed nielegalnym kopiowaniem. Oprogramowanie OEM może być używane wyłącznie po rejestracji. Do procesu aktywacji wymagany jest dostęp do Internetu.

Warunki użytkowania oprogramowania przez użytkownika, konsumenta, przedstawiono poniżej. Instalując oprogramowanie na swoim komputerze, użytkownik wyraża zgodę na niniejsze warunki. Prosimy o uważne przeczytanie całego poniższego tekstu. Jeśli nie zgadzają się Państwo z niniejszymi warunkami, nie powinni Państwo instalować tego oprogramowania i należy je zwrócić do miejsca zakupu niezwłocznie lub najpóźniej w ciągu 30 dni, w zamian za zwrot ceny zakupu. Zwrot musi obejmować wszystkie materiały pisemne, wszystkie opakowania w stanie nieuszkodzonym oraz dołączony sprzęt.

**1. Własność oprogramowania** Arturia zachowuje pełne i wyłączne prawo własności do OPROGRAMOWANIA zapisane na załączonych dyskach oraz wszystkich późniejszych kopiach OPROGRAMOWANIA, niezależnie od nośnika lub formy, w jakiej mogą istnieć oryginalne dyski lub kopie. Licencja nie stanowi sprzedaży oryginalnego OPROGRAMOWANIA.

**2. Udzielenie licencji** Arturia udziela użytkownikowi niewyłącznej licencji na użytkowanie oprogramowania zgodnie z warunkami niniejszej Umowy. Użytkownik nie może wynajmować, wypożyczać ani udzielać sublicencji na oprogramowanie.

Korzystanie z oprogramowania w sieci, w której istnieje możliwość jednoczesnego korzystania z programu przez wiele osób, jest **niezgodne z prawem**.

Użytkownik ma prawo wykonać kopię zapasową oprogramowania wyłącznie w celach archiwizacyjnych.

Użytkownik nie ma prawa do korzystania z oprogramowania w zakresie wykraczającym poza ograniczone prawa określone w niniejszej Umowie. Arturia zastrzega sobie wszystkie prawa, które nie zostały wyraźnie przyznane.

**3. Aktywacja oprogramowania** Firma Arturia może stosować obowiązkową aktywację oprogramowania oraz obowiązkową rejestrację oprogramowania OEM w celu kontroli licencji, aby chronić oprogramowanie przed nielegalnym kopiowaniem. Jeśli nie klikniesz, aby zaakceptować warunki niniejszej Umowy, oprogramowanie nie będzie działać.

W takim przypadku produkt zawierający oprogramowanie można zwrócić tylko w ciągu 30 dni od daty zakupu produktu. W przypadku zwrotu nie ma zastosowania rozszczenie zgodnie z § 11.

**4. Wsparcie techniczne, aktualizacje i uaktualnienia po rejestracji produktu** Wsparcie techniczne, aktualizacje i uaktualnienia są dostępne wyłącznie po zarejestrowaniu produktu. Wsparcie techniczne jest zapewniane wyłącznie dla aktualnej wersji oraz dla poprzedniej wersji tylko przez rok od opublikowania nowszej wersji. Arturia może w dowolnym momencie modyfikować i częściowo lub całkowicie dostosowywać charakter wsparcia technicznego (infolinia, forum na stronie internetowej itp.), aktualizacji i uaktualnień.

Rejestracja produktu jest możliwa podczas procesu aktywacji lub w dowolnym późniejszym terminie przez Internet. Podczas tego procesu użytkownik zostanie poproszony o wyrażenie zgody na przechowywanie i wykorzystywanie swoich danych osobowych (imię i nazwisko, adres, dane kontaktowe, adres e-mail i dane licencji) do celów określonych powyżej. Arturia może również przekazywać te dane stronom trzecim, w szczególności swoim dystrybutorom, w celach wsparcia technicznego oraz weryfikacji prawa do aktualizacji lub uaktualnienia.

**5. Zakaz rozdzielania** Oprogramowanie zazwyczaj zawiera wiele różnych plików, które zapewniają pełną funkcjonalność oprogramowania w jego domyślnej konfiguracji. Oprogramowanie może być używane wyłącznie jako jeden produkt. Nie ma wymogu używania lub instalowania wszystkich komponentów oprogramowania.

Nie wolno zmieniać układu komponentów oprogramowania i tworzyć w ten sposób zmodyfikowanej wersji oprogramowania lub nowego produktu. Konfiguracja oprogramowania nie może być modyfikowana w celu dystrybucji, cesji lub odsprzedaży.

**6. Przeniesienie praw** Użytkownik może przenieść wszystkie swoje prawa do korzystania z oprogramowania na inną osobę tylko wtedy, gdy: (a) przeniesie na tę osobę: (i) niniejszą Umowę oraz (ii) oprogramowanie lub sprzęt dostarczony wraz z oprogramowaniem, następnie zapakowany lub wstępnie zainstalowany, w tym wszystkie kopie, aktualizacje, kopie zapasowe i poprzednie wersje, które dawały prawo do aktualizacji lub uaktualnienia tego oprogramowania, (b) nie zachowasz uaktualnień, aktualizacji, kopii zapasowych i poprzednich wersji tego oprogramowania oraz (c) odbiorca zaakceptuje warunki niniejszej Umowy, a także inne regulacje, zgodnie z którymi nabyłeś ważną licencję na oprogramowanie.

Zwrot produktu z powodu niezaakceptowania warunków niniejszej Umowy, np. aktywacji produktu, nie będzie możliwy po przeniesieniu praw.

**7. Aktualizacje i uaktualnienia** Aby móc korzystać z aktualizacji lub uaktualnienia oprogramowania, należy posiadać ważną licencję na poprzednią lub niższą wersję oprogramowania. W przypadku przekazania poprzedniej lub niższej wersji oprogramowania osobom trzecim prawo do korzystania z aktualizacji lub uaktualnienia oprogramowania nie będzie miało zastosowania.

Nabycie aktualizacji lub uaktualnienia nie daje samo w sobie prawa do korzystania z oprogramowania.

Prawo do wsparcia technicznego dla poprzedniej lub niższej wersji oprogramowania wygasa z chwilą zainstalowania aktualizacji lub uaktualnienia.

**8. Ograniczona gwarancja** Arturia gwarantuje, że dyski, na których dostarczane jest oprogramowanie, są wolne od wad materiałowych i wykonawczych przy normalnym użytkowaniu przez okres trzydziestu

(30) dni od daty zakupu. Paragon stanowi dowód daty zakupu. Wszelkie dorozumiane gwarancje dotyczące oprogramowania są ograniczone do trzydziestu (30) dni od daty zakupu. Niektóre stany nie zezwalają na ograniczenia czasu trwania dorozumianej gwarancji, więc powyższe ograniczenie może nie mieć zastosowania w przypadku użytkownika. Wszystkie programy i materiały towarzyszące są dostarczane „tak jak są”, bez żadnej gwarancji. Całkowite ryzyko związane z jakością i działaniem programów ponosi użytkownik. W przypadku stwierdzenia wadliwości programu, użytkownik ponosi całkowity koszt wszelkich niezbędnych usług serwisowych, napraw lub poprawek.

**9. Środki zaradcze** Całkowita odpowiedzialność firmy Arturia i wyłączne środki zaradcze przysługujące użytkownikowi będą, według uznania firmy Arturia, obejmowały: (a) zwrot ceny zakupu lub (b) wymianę dysku, który nie spełnia warunków ograniczonej gwarancji i który został zwrócony do firmy Arturia wraz z kopią paragonu. Niniejsza ograniczona gwarancja traci ważność, jeśli awaria oprogramowania wynika z wypadku, niewłaściwego użytkowania, modyfikacji lub nieprawidłowego zastosowania. Wszelkie oprogramowanie zastępcze będzie objęte gwarancją przez pozostały okres pierwotnej gwarancji lub trzydzieści (30) dni, w zależności od tego, który z tych okresów jest dłuższy.

**10. Brak innych gwarancji.** Powyższe gwarancje zastępują wszelkie inne gwarancje, ekspresyjne lub dorozumiane, w tym między innymi dorozumiane gwarancje wartości handlowej i przydatności do określonego celu. Żadne informacje lub porady udzielone ustnie lub pisemnie przez firmę Arturia, jej dealerów, dystrybutorów, agentów lub pracowników nie stanowią gwarancji ani w żaden sposób nie zwiększają zakresu niniejszej ograniczonej gwarancji.

**11. Brak odpowiedzialności za szkody następne** Ani firma Arturia, ani żadna inna osoba zaangażowana w tworzenie, produkcję lub dostawę tego produktu nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek bezpośrednie, pośrednie, następne lub przypadkowe szkody wynikające z użytkowania lub niemożności użytkowania tego produktu (w tym między innymi szkody z tytułu utraty zysków biznesowych, przerw w działalności, utraty informacji biznesowych i tym podobnych), nawet jeśli firma Arturia została wcześniej poinformowana o możliwości wystąpienia takich szkód. Niektóre stany nie zezwalają na ograniczenia długości dorozumianej gwarancji lub wyłączenie lub ograniczenie odpowiedzialności za szkody przypadkowe lub wynikowe, więc powyższe ograniczenia lub wyłączenia mogą nie mieć zastosowania w przypadku użytkownika. Niniejsza gwarancja daje użytkownikowi określone prawa, a użytkownik może również mieć inne prawa, które różnią się w zależności od stanu.