



# REASON

**3.0**

→ Guida all'uso

STAND-ALONE MUSIC PRODUCTION INSTRUMENT

→ 14 Channel Expandable Mixer → Analog Polysynth → Grainable Polysynth → Digital Samplers → Mastering Tools → REX-loop Player → Drum Machine  
→ ReBirth Input Device → Multiple Effects Processors → Combinator Device → Shelving and Parametric EQs → Master Song Sequencer → Pattern  
Sequencer → 64 Channel Audio Output → 64 Channel ReWire Output → 512 Band Vocoder → CV Processing Tools → Full Automation → Total Recall



## **Operation Manual by Synkron:** Anders Nordmark

---

The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Propellerhead Software AB. The software described herein is subject to a License Agreement and may not be copied to any other media except as specifically allowed in the License Agreement. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Propellerhead Software AB.

Note: Trademarks referred to within the Reason product are the property of their respective trademark holders. None of these trademark holders are affiliated with Propellerhead Software AB or our products. The referrals to these trademarks do not in any way constitute trademark use. Nor does the use of these trademarks intend to explore the goodwill associated with these trademarks.

© 2005 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Reason is a trademark of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.



# REASON

→ [Indice](#)

## **5 Installazione**

- 6 Benvenuti!
- 6 Questo manuale
- 7 Cosa contiene la confezione di Reason?
- 7 Requisiti
- 8 Hardware Audio
- 9 Interfacce MIDI
- 10 Fare l'aggiornamento da versioni precedenti
- 10 Installare il Software

## **13 Impostazioni**

- 14 Questo capitolo
- 14 Primo avvio - Il Setup Wizard di Reason
- 15 Il riquadro Preferences
- 15 Configurare l'Hardware Audio
- 17 Impostazioni MIDI
- 20 Impostare la song di default

## **21 Tutorial**

- 22 Questo capitolo
- 22 Riproduzione di una Song
- 23 Creare una nuova song
- 28 Tour Guidato

## **37 Operazioni e Concetti generali**

- 38 Questo Capitolo
- 38 Convenzioni del Manuale
- 38 Effettuare le impostazioni
- 40 Suggerimenti per i tool
- 40 Menu Contestuali
- 41 Undo (Annulla)
- 42 Gestione delle Finestre

## **45 Gestione dell'Audio**

- 46 Questo capitolo
- 46 La comunicazione tra Reason e il vostro hardware

audio

- 47 Risoluzione e frequenza di campionamento
- 48 I livelli audio
- 48 Regolare l'accordatura

## **49 Gestione del Rack**

- 50 Questo capitolo
- 50 Navigazione nel Rack
- 50 Creare i dispositivi
- 51 Selezionare i dispositivi
- 51 Cancellare i dispositivi
- 51 Ordinare i dispositivi
- 52 Duplicare i dispositivi
- 52 Taglia, Copia e Incolla
- 53 Una breve nota sulle assegnazioni
- 56 Nominare i dispositivi
- 57 Comprimere e espandere

## **59 Il Sequencer**

- 60 Il Sequencer
- 61 Gestire la finestra del Sequencer
- 63 Gestione delle Tracce
- 65 Le due visualizzazioni
- 66 Il righello, la song position e i locatori
- 66 Controlli di trasporto - Panoramica
- 67 Impostare la registrazione
- 67 Registrazione
- 68 Riproduzione e Posizioni
- 70 Mute e Solo
- 71 Cos'altro posso fare nel sequencer?

## **73 Introduzione a Combinator**

- 74 Il device Combinator: che cos'è?
- 75 Creare una Combi patch instrument in layer - un tutorial
- 77 Il Programmer

## **79 Pattern Device**

- 80 Questo capitolo
- 80 Cos'è un Pattern Device?
- 81 Selezionare i Pattern
- 82 Programmare un Pattern
- 83 Ripristinare un Pattern
- 83 Taglia, copia e incolla
- 83 Funzioni per Pattern

## **85 Il Browser**

- 86 Background
- 87 Il Browser
- 88 Aprire il browser
- 88 Elementi del browser
- 90 Navigare nel Browser
- 92 Cross-browsing patch files
- 94 Usare la funzione Search
- 94 Aprire file
- 95 Usare la lista Favorite
- 97 Gestire suoni mancanti

## **99 Lavorare con le Patch**

- 100 Le Patch
- 100 Selezionare una Patch
- 101 Salvare le Patch
- 102 Copia e Incolla delle Patch tra i singoli Device
- 102 Inizializzare le Patch

## **103 Gestire i file delle Song**

- 104 Le song Self-contained
- 105 Song Information
- 106 Salvare una Song
- 106 Pubblicare una Song
- 106 Aprire una Song
- 106 Chiudere una Song
- 107 Creare una Nuova Song
- 107 Creare la Song di Default
- 108 Esportazione in File Audio

## **109 Indice Analitico**





# REASON

1

→ Installazione

# Benvenuti!

Grazie per aver acquistato Reason 3.0!

La versione 3.0 è la terza "major update" di Reason, e questa volta l'aggiornamento è stato realizzato avendo bene in mente le esibizioni live. Grazie al potente device Combinator, dei sound bank nuovi ed estesi, un Browser completamente rinnovato, la straordinaria tecnologia Remote ed una nuova gamma di effetti per il mastering, pensiamo di aver creato un software musicale che diventa ora perfetto tanto per il lavoro in studio che nelle esecuzioni live.

La nostra missione è sempre stata quella di sostituire degli hardware costosi che diventano in poco tempo obsoleti con un software semplice da utilizzare e con una resa sonora di altissimo livello. Con Reason 3 crediamo di aver fatto un importante passo in avanti portando ora il nostro software sul palco!

Una fortissima fonte di ispirazione per noi di PropellerHead è il continuo interscambio di opinioni con tutte le persone che utilizzano le nostre applicazioni come strumento di creatività ed espressione. Uno dei principali punti di incontro è costituito dagli archivi in linea delle song e dai messaggi che riceviamo tramite le nostre pagine web, dove sono presenti dei forum dedicati sia al professionista che al neofita, che abbiano tra loro in comune l'intento di scambiarsi idee ed opinioni. La cosa fondamentale è che questo forum è aperto anche a voi! Potete condividere le vostre esperienze comunicando con noi e con gli altri utenti, e inviando le vostre song per farle sentire a più persone possibili. Noi crediamo che per voi possa essere importante il feedback che potete ricevere dagli altri utenti di Reason sparsi nel mondo, almeno tanto quanto è importante per noi.

Quindi, ci vediamo preso sul nostro sito Propellerhead!

I migliori saluti

Il team Propellerhead Software

[www.propellerheads.se](http://www.propellerheads.se)

# Questo manuale

Questa è la Guida all'uso, che descrive le caratteristiche principali e le procedure di Reason. Contiene anche una sezione tutorial e un tour guidato, per una semplice introduzione al programma.

Le funzioni più avanzate in Reason sono descritte nel Manuale Operativo, un file in formato Adobe Acrobat ("pdf"). Questo ed altri documenti in formato pdf sono stati installati con il programma - li potrete trovare nella cartella Documentation contenuta nella cartella dell'applicazione di Reason. Il Manuale Operativo contiene anche delle descrizioni di riferimento di tutti i device e di tutte le funzioni di Reason.

**! Per leggere il Manuale Operativo dovrete utilizzare l'applicazione Adobe Acrobat Reader (versione 4.0 o successiva). Trattandosi di una utility molto utilizzata, probabilmente avrete già questa applicazione installata sul vostro computer. Altrimenti utilizzate il programma di installazione di Acrobat Reader incluso nel disco di programma di Reason.**

## Mac e Windows

Reason è compatibile con Mac OSX e con Windows (per i dettagli sui sistemi operativi, vedete in seguito). La confezione di Reason contiene le versioni di programma per tutte le piattaforme. Quanto riportato in questo manuale si applica a tutte le piattaforme, a meno che esplicitamente riportato.

Se utilizzate Mac OS X, tenete presente che esiste un ulteriore menu denominato "menu Reason", che non è presente in Windows. All'interno di questo menu troverete il menu Preferences (che di norma si trova all'interno del menu Edit).

**! Quasi tutte le schermate di questo manuale sono tratte dalle versioni Windows di Reason. Ma il contenuto di tutte le finestre e dei singoli riquadri è assolutamente identico per tutte le piattaforme.**

# Cosa contiene la confezione di Reason?

Quando acquistate Reason, la confezione contiene le seguenti cose:

→ **Il CD Program Disc.**

Questo contiene l'installer di Reason, documentazione elettronica in formato Adobe Acrobat e un installer per l'Adobe Acrobat Reader. Ci saranno anche dei file aggiuntivi come materiale promozionale, versioni demo di altri prodotti Software Propellerhead, ecc.

→ **Il CD Factory Sound Bank.**

Questo contiene il Factory Sound Bank di Reason, un grosso file contenente campioni, patch e loop da usare con Reason. Questo file viene copiato nel vostro hard disk la prima volta che avviate Reason (vedete a [page 10](#) per ulteriori informazioni).

→ **Il CD Orkester**

Questo contiene il Sound Bank Orkester di Reason. Anche questo file viene copiato nel vostro hard disk la prima volta che avviate Reason (vedete a [page 10](#) per ulteriori informazioni).

→ **La documentazione stampata.**

→ **La scheda di autorizzazione del prodotto.**

Questa contiene il numero di licenza richiesto per l'installazione. Conservate questa scheda in un posto sicuro, in caso dobbiate reinstallare Reason!

# Requisiti

Di seguito trovate i requisiti minimi per utilizzare Reason:

**! Notate che questi sono requisiti minimi! Utilizzando un computer più veloce con molta RAM vi consentirà di utilizzare più dispositivi contemporaneamente.**

## Mac OS X

- Processore G3, G4 o G5, sufficientemente veloce per Mac OS X 10.2.
- 256 MB di RAM
- 2 GB di spazio libero su hard disk.
- CD-ROM drive.
- Mac OS X 10.2 o successivo.
- Un'interfaccia MIDI ed una tastiera MIDI consigliata.

## Windows

- Intel Pentium 3 o superiore. 300 MHz o superiore.
- 256 MB di RAM.
- 2 GB di spazio libero su hard disk.
- CD-ROM drive.
- Windows 2000/XP (o successivo).
- Monitor a 256 colori (o più), 800x600 o superiore.
- Una scheda audio 16 bit compatibile Windows, preferibilmente con driver ASIO o DirectX. Microsoft DirectX (solo se la scheda lo supporta).
- Un'interfaccia MIDI ed una tastiera MIDI consigliata.

# Hardware Audio

L'hardware audio è quella parte del computer che converte i segnali digitali di Reason in segnali audio analogici (per ascoltarli con un amplificatore, cuffie o similare). Questo può quindi essere una scheda audio stereo standard, un'interfaccia audio USB, l'hardware audio integrato su un Macintosh o una scheda audio più avanzata con più ingressi ed uscite, connettori digitali, ecc. Indipendentemente dal tipo, dovete accertarvi che l'hardware ed i suoi driver siano installati correttamente:

## Mac OS X

### Se state utilizzando l'hardware audio integrato del Macintosh

In questo caso non avete bisogno di fare alcuna impostazione aggiuntiva. Collegate l'uscita audio al vostro sistema di ascolto (casce, mixer, cuffie, o altro) e assicuratevi che il Mac riproduca l'audio correttamente.

### Se utilizzate un'altra scheda audio

E' possibile l'utilizzo di altre schede audio con Reason (ad esempio un'interfaccia audio con più uscite, connessioni digitali, ecc.) Affinché ciò sia possibile tale hardware deve essere compatibile con Mac OSX, ovvero deve avere un driver compatibile Mac OSX.

- 1. Installate la scheda audio ed i relativi driver seguendo la procedura indicata nella documentazione fornita insieme ad essa.**
- 2. Collegate le uscite stereo della scheda audio al vostro impianto d'ascolto (altoparlanti, mixer, cuffie o altro).**  
Per informazioni su come gestire uscite multiple (più di un uscita stereo), consultate il Manuale Operativo in pdf. Per ora, faremo riferimento ad un uscita stereo standard.
- 3. Se possibile, testate la riproduzione dell'audio attraverso la scheda.**  
Con qualche scheda audio viene fornito a questo scopo un programma test.

## Windows

- **Possibilmente, dovrete usare schede audio compatibili ASIO (per le quali esista un driver ASIO).**  
Generalmente i driver ASIO garantiscono performance migliori ed una latenza più bassa (vedete a pagina 14).
- **Se non ci sono driver ASIO disponibili, dovrete assicurarvi che la vostra scheda audio supporti i driver DirectX.**  
DirectX è un protocollo Microsoft che gestisce l'audio ed altri elementi multimediali.
- **Come ultima risorsa, potreste usare schede audio che non supportano driver ASIO o DirectX, purché siano compatibili con Windows.**  
In questo caso, Reason comunicherà con la scheda audio attraverso l' MME (Windows Multi Media Extensions). Comunque, molto spesso questo comporta un elevato valore di latenza (vedete a pagina 14), rendendo difficile o addirittura impossibile la riproduzione in tempo reale dei moduli.

Indipendentemente dal tipo di scheda audio o di driver che state utilizzando, dovrete seguire questi passi:

- 1. Assicuratevi di avere gli ultimi driver della scheda audio!**  
Consultate il sito del produttore per l'ultima versione del driver.
- 2. Installate la scheda audio ed i relativi driver seguendo la procedura indicata nella documentazione fornita insieme ad essa**
- 3. Collegate le uscite stereo della scheda audio al vostro impianto d'ascolto (altoparlanti, mixer, cuffie o altro).**  
Per informazioni su come gestire uscite multiple (più di un uscita stereo), consultate the Operation Manual pdf. Per ora, faremo riferimento ad un uscita stereo standard.
- 4. Se possibile, testate la riproduzione dell'audio attraverso la scheda.**  
Per questo, nel caso di schede audio con driver ASIO, sarà necessario un programma test (spesso fornito con la scheda). Se state usando i driver DirectX o MME, potete utilizzare l'applicazione Windows Media Player a questo scopo.

# Interfacce MIDI

Anche se potete utilizzare Reason senza alcun controller MIDI esterno (utilizzando solo per riprodurre parti e loop, o disegnando manualmente note e automazioni nel sequencer), ciò non vi dà accesso a tutte le potenzialità del programma. Da questo momento in poi assumiamo che la vostra configurazione sia costituita da un'interfaccia MIDI e da un controller MIDI esterno (solitamente una tastiera MIDI con un'interfaccia USB integrata).

→ **Quando installate l'interfaccia MIDI, seguite attentamente le istruzioni ad essa allegate.**

→ **Sebbene sia sufficiente un'interfaccia MIDI con un solo ingresso, potreste trovare di grande utilità la presenza di due o più ingressi MIDI.**

Ciò è particolarmente utile se volete controllare i parametri di Reason con una superficie di controllo MIDI esterna o utilizzare il programma in congiunzione con un sequencer esterno al computer, una batteria elettronica o strumenti simili.

- Per alcune interfacce MIDI che utilizzano la connessione USB, non è richiesta l'installazione dei driver. Basta collegare il dispositivo e siete pronti ad iniziare!
- Per altre interfacce MIDI più avanzate (o almeno per l'utilizzo di loro caratteristiche avanzate, come ingressi multipli) avrete bisogno di installare i rispettivi driver. Per ulteriori dettagli consultate la documentazione fornita insieme all'interfaccia.

## Connessioni MIDI

→ **Collegate semplicemente il cavo USB dalla vostra tastiera al vostro computer.**

Anche se molte tastiere MIDI USB sono "plug-and-play", alcune potrebbero richiedere un driver per l'installazione. Fate riferimento alla documentazione fornita con la vostra tastiera MIDI.

Oppure:

→ **Collegate un cavo MIDI dalla porta MIDI Out della vostra tastiera MIDI (o di altri controller MIDI) alla porta MIDI In della vostra interfaccia MIDI.**

Questo è sufficiente per permettervi di suonare e registrare note e controller di Reason tramite la tastiera MIDI. Se avete un'interfaccia MIDI con più di un ingresso, è possibile fare dei collegamenti MIDI più avanzati - il tutto viene descritto nel Manuale Operativo in pdf.

→ **Se non state usando una tastiera USB, potreste anche collegare il MIDI Out dall'interfaccia MIDI alla porta MIDI In della vostra tastiera MIDI.**

Non è strettamente necessario per usare Reason, ma attiverà la comunicazione a due vie quando avviate il Setup Wizard di Reason che appare la prima volta che avviate Reason (vedete a pagina 12), o quando usate la funzione Auto-detect Surfaces dal menu Preferences. Se la funzione auto-detection funziona o meno dipenderà dal modello di tastiera.

! **Se avete più di una superficie di controllo MIDI o simili che volete utilizzare, vi consigliamo di collegarle a delle porte MIDI separate (o direttamente al computer via USB).**

# Fare l'aggiornamento da versioni precedenti

Se state facendo l'aggiornamento da una versione precedente, osservate quanto segue:

→ **Il nostro consiglio è di disinstallare la versione precedente prima di installare la nuova.**

In Windows, utilizzate la funzione Uninstall. In Mac OS, trascinate i file di programma nel Cestino. La disinstallazione vi darà la sicurezza che non ci siano eventuali problemi tra le differenti versioni e che le scorciatoie da tastiera e gli alias siano associati ai giusti file, ecc.

# Installare il Software

## Eseguire il programma di installazione

E' giunta l'ora di installare il software Reason:

→ **Inserite il CD di Reason con l'etichetta "Program Disc" nel vostro lettore CD-ROM.**

I passi successivi sono differenti se installate il software su un computer Mac o Windows.

### Windows:

- 1. Dal CD-ROM, individuate il file "Install Reason" e fate doppio click.**  
In Windows, l'installer potrebbe avviarsi automaticamente non appena avrete inserito il CD, in base alle impostazioni del sistema.
- 2. Seguite le istruzioni su schermo.**  
Prima di eseguire l'installazione dei componenti del software, vi verrà chiesto di specificare una posizione per l'installazione, e se volete o meno creare uno shortcut/alias per il programma sul desktop. Quando l'installazione sarà completata, avete l'opzione per avviare direttamente Reason.

### Mac OS:

Su Mac, avete semplicemente una cartella denominata "Reason" - trascinatela nella cartella Applicazioni sul vostro hard disk.

## I CD Sound Banks

La prima volta che avviate Reason, vi verrà chiesto di inserire i CD Reason Factory Sound Bank e Orkester Sound Bank. Ognuno di questi consiste di un unico grande file, contenente un gran numero di patch, campioni e loop, diventando così il vostro fornitore principale di suoni (come la ROM dei i suoni in un synth).

Questi vengono copiati sul vostro hard disk e sono necessari per avviare il programma.

## Avvio del programma

Adesso i file di Reason sono stati installati in una cartella all'interno del vostro hard disk. Con Windows, tutte le voci relative a Reason sono state aggiunte nel menu Avvio e dovrete ritrovarvi l'icona di Reason direttamente sul desktop.

- 1. Verificate la presenza di qualsiasi file ReadMe nella cartella di Reason o nel menu Avvio, e eventualmente apritelo e leggetelo.**  
I file ReadMe possono contenere informazioni importanti aggiunte all'ultimo momento che non hanno trovato spazio in questo manuale.
- 2. Avviate il programma facendo doppio click sull'icona di Reason (o selezionando la voce Reason dal menu Avvio).**

**3. Prima di tutto appare il Licensing Agreement (per la Licenza d'Uso).**

Leggete attentamente e cliccate su "Agree" per procedere.

**4. Vi verrà chiesto ora di inserire il CD Orkester nel vostro lettore CD-ROM.**

L'Orkester Sound Bank verrà ora automaticamente copiato nella cartella del programma di Reason. Durante questo processo, che durerà alcuni secondi, appariranno diverse schermate insieme all'indicatore che segue il progresso dell'installazione.

**5. Ora, vi verrà chiesto di inserire il CD "Factory Sound Bank" all'interno del vostro lettore CD-ROM.**

Anche il Factory Soundbank verrà copiato automaticamente nella cartella Reason Program.

**6. Compilate il questionario che appare per l'autorizzazione.**

Il vostro numero di licenza lo trovate sulla scheda di autorizzazione del prodotto all'interno della confezione.

A questo punto appare un riquadro che vi chiede se volete registrare la vostra copia sul sito web della Propellerhead. La registrazione vi permette di accedere a numerosi vantaggi, come ad esempio dei suoni extra gratuiti per Reason!

**! Dovete avere una connessione Internet per registrarvi online.**

→ **Se cliccate sul pulsante Register Now, si avvierà il vostro programma di navigazione in Internet e vi porterà direttamente alla pagina di registrazione nel sito web della Propellerhead.**

Seguite le istruzioni nella pagina web. Una volta terminata la registrazione, cliccate sul pulsante Continue nel riquadro di installazione.

→ **Se non volete effettuare subito la registrazione, cliccate sul pulsante Later.**

Potete registrarvi in qualsiasi momento selezionando "Product Registration" dal menu Contact (Mac) o dal menu Help (Windows) di Reason (o andando all'indirizzo internet [www.propellerhead.se/register](http://www.propellerhead.se/register)).

Si completa così l'installazione e si avvia il programma, ma appare un nuovo riquadro "Reason Setup Wizard" che vi guiderà attraverso la fase di impostazione iniziale necessaria per l'avvio di Reason.

Questa fase viene descritta nel capitolo "Impostazioni", quindi per ora lasciate pure le cose come stanno e passate al prossimo capitolo...





# REASON

2

→ Impostazioni

# Questo capitolo

Questa parte del manuale vi mostra le impostazioni che dovete fare prima di poter utilizzare Reason. Queste sono necessarie per ottenere suoni dal programma e per poter suonare e controllare Reason via MIDI.

## Primo avvio - Il Setup Wizard di Reason

Se avete seguito le istruzioni correttamente nell'ultimo capitolo, Reason dovrebbe essere in esecuzione, e dovrebbe essersi aperto il primo riquadro della guida "Reason Setup Wizard".

Questo appare soltanto la prima volta che avviate il programma.



**! Tenete presente che ogni impostazione che fate nel Setup Wizard può sempre essere modificata successivamente dalle Preferenze!**

Cliccando su Next passerete attraverso una serie di riquadri, dove accadranno le seguenti cose:

→ **Il Setup Wizard proverà innanzitutto a cercare un driver audio compatibile.**

Andrà automaticamente a selezionare il primo driver compatibile che trova. Se questo è il driver che intendete utilizzare, allora proseguite. Se non è, selezionate il vostro driver preferito dal menu a tendina Audio Card Driver. Se non sapete quale driver intendete utilizzare, vedete a [page 15](#).

→ **Ora, Reason proverà a rilevare automaticamente una master keyboard MIDI.**

Se ne viene trovata una e volete utilizzarla, cliccate su "Use" e procedete.

→ **Se Reason non riesce a trovare la tastiera che avete collegato, o se avete cliccato su "Don't Use", vi verrà richiesto di specificare una master keyboard manualmente.**

Per farlo dovrete prima selezionare il marchio (Manufacturer), e quindi il modello. Se il vostro modello di tastiera non rientra in questo elenco, selezionate "Other" - vedete di seguito.

**! Per fare in modo che Reason rilevi automaticamente un device avrete bisogno di una comunicazione MIDI "two-way"! Le tastiere non-USB senza ingresso MIDI possono naturalmente essere sempre aggiunte manualmente.**

**! Tenete presente che il vostro modello di tastiera non è necessariamente un modello che Reason "conosce". Questo è vero specialmente per modelli più vecchi. Potete sempre utilizzare una tastiera MIDI di questo tipo, selezionando "Other" dal menu a tendina Manufacturer.**

→ **Dovrete anche specificare una porta MIDI da utilizzare.**

Potete farlo manualmente o suonando alcune note sulla vostra tastiera.

→ **Tenete presente che se avete delle superfici di controllo nel vostro setup, questi dovranno essere aggiunti direttamente dalle Preferenze - vedete a [page 15](#).**

Il Setup Wizard stabilirà semplicemente una connessione tra master keyboard MIDI.

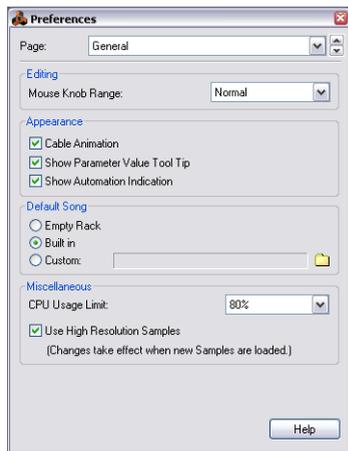
Se tutto è andato per il verso giusto, dovrete ora aver stabilito una comunicazione audio e MIDI - tutto quanto è necessario per mandare in riproduzione l'audio e per inviare il MIDI a Reason! Reason si avvierà con la sua song di default.

Tuttavia, se per qualsiasi motivo il Setup Wizard non dovesse riuscire a stabilire la connessione necessaria, o se volete aggiungere altri dispositivi, dovrete intervenire dalle impostazioni sul riquadro Preferences.

Potete quindi proseguire nella lettura...

# Il riquadro Preferences

Le impostazioni principali per l'audio e il MIDI possono essere fatte tramite il riquadro Preferences. Potete aprirlo dal menu Edit (o, in Mac OS X, dal menu Reason).



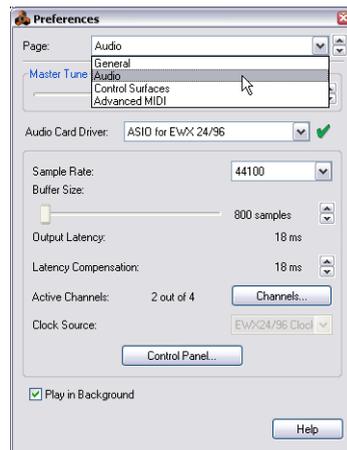
Il riquadro Preferences.

- ★ Qui di seguito vengono descritte soltanto le impostazioni principali del riquadro Preferences. Fate riferimento al Manuale Operativo in pdf per maggiori dettagli sulle altre impostazioni.

# Configurare l'Hardware Audio

Se non lo avete già fatto tramite il Setup Wizard, quello che dovete fare ora è stabilire una connessione tra Reason e l'hardware audio. Per fare questo dovete selezionare un driver - il componente software che ha lo specifico compito di far comunicare il programma con l'hardware audio. Procedete in questo modo:

1. Nella voce di menu Preferences, selezionate il riquadro Audio dal menu a tendina in alto.



2. Aprite dal menu la voce Audio Card Driver e selezionate una delle opzioni disponibili.

Il tipo di opzione dipende dalla piattaforma e dall'hardware audio che utilizzate: se un'opzione non è applicabile al vostro setup sarà riportata in grigio.

## Mac OS X

- **Selezionate l'opzione che corrisponde all'hardware che volete utilizzare (l'hardware audio integrato o qualsiasi altra scheda audio che avete installato nel vostro sistema).**

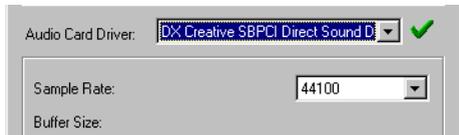
## Windows

- **Se state utilizzando un hardware audio per il quale è previsto un driver ASIO specifico, selezionatelo.**

Con un driver ASIO specifico, Reason può comunicare in modo più fluido e diretto con il vostro hardware audio. I vantaggi in questo caso sono dati da minori tempi di latenza (vedete in seguito) e in genere da un supporto migliore per tutte le caratteristiche aggiuntive dell'hardware audio (uscite multiple, ecc.)

- **Se non è previsto un driver ASIO specifico per il vostro hardware audio, selezionate il driver Direct Sound.**

In questo modo Reason comunica con l'hardware audio tramite Direct Sound (che fa parte del pacchetto software Microsoft DirectX). Per far questo, dovrete avere le DirectX installate sul vostro computer, e deve essere previsto il driver Direct Sound per il vostro hardware audio.



Il driver Direct Sound per una scheda Creative SoundBlaster PCI selezionata.

- **Se il vostro hardware audio non è compatibile con Direct Sound (nel caso in cui non ci sia nessun driver Direct Sound disponibile), selezionate il driver multimediale MME.**

In questo modo andrete ad utilizzare le Windows Multimedia Extensions, quella parte di Windows che si occupa di gestire l'audio, il MIDI, ecc. Con driver multimediale MME spesso avrete tempi di latenza più elevati (vedete qui di seguito).

## La Latenza e le altre impostazioni audio

Nella pagina "Audio", troverete tutta una serie di opzioni aggiuntive per l'audio. Le più importanti sono il Buffer Size ed il corrispettivo valore in uscita della latenza (Output Latency).



La latenza è il lasso di tempo che intercorre tra il momento in cui l'audio "esce" dal programma e quando lo andate effettivamente ad ascoltare. In un sistema di produzione audio la latenza dipende dall'hardware audio, dai driver che utilizza e dalle singole impostazioni.

Se la latenza è alta, quando andrete a suonare un dispositivo di Reason con la tastiera MIDI, ascolterete il suono in ritardo. Potreste anche riscontrare un ritardo nei tempi di reazione per le regolazioni sui pannelli dei singoli dispositivi (se ad esempio abbassate il volume di uno strumento, non lo sentirete immediatamente ma dovrete aspettare il tempo di latenza).

Se riscontrate tempi di latenza troppo elevati, avrete bisogno di regolare meglio la vostra configurazione:

- Se disponibile, utilizzate il cursore Buffer Size per ridurre la latenza.
- Se è in grigetto, dovrete poter ridurre le dimensioni del buffer direttamente dal pannello di controllo del vostro hardware audio - cliccate sul pulsante Control Panel per aprirlo.

Per ulteriori dettagli fate riferimento al Manuale Operativo in pdf.

# Impostazioni MIDI

In Reason 3.0 l'input MIDI proveniente da superfici di controllo (tastiere, unità di controllo remoto, etc.) viene gestito da un sistema chiamato Remote. Ecco alcune delle funzioni principali:

→ **Si può usare qualsiasi numero di superfici di controllo contemporaneamente.**

→ **Il programma supporta direttamente una grande quantità di superfici di controllo - potenziometri, fader e pulsanti delle superfici vengono mappati automaticamente ai parametri più comuni dei device di Reason.**

Non dovete modificare le impostazioni sulla superficie di controllo per gestire i diversi device in Reason - se cambiate il focus MIDI da una traccia di Subtractor ad una traccia di Malström, la superficie di controllo si adatterà automaticamente.

Dovrete impostare la vostra superficie di controllo solo una volta per tutte per utilizzarla con Reason - il programma si occupa di tutto il resto!

→ **Per superfici di controllo che non sono supportate nativamente a questo livello, potete usare driver generici.**

Questo significa che se il modello della vostra superficie di controllo non è disponibile tra quelle selezionabili nel riquadro di Control Surfaces (vedi oltre), potete usare qualsiasi template o impostazione creata per Reason 2.5. Notate comunque che driver di Remote per nuove superfici di controllo verranno aggiunti costantemente - verificate le nostre pagine web per maggiori informazioni.

→ **Per default, tutte le superfici di controllo seguono l'ingresso MIDI del sequencer.**

Questo significa che per assegnare la superficie di controllo al device della traccia nel rack imposterete l'input MIDI su una traccia nel sequencer (come nel 2.5).

→ **Potete bloccare una superficie di controllo ad un device specifico nel rack.**

Ad esempio, potreste avere una master keyboard che segue l'input MIDI, mentre un'altra superficie di controllo è bloccata sul main mixer nel rack. In questo modo potete controllare i livelli ed i pan i qualsiasi momento. Trovate tutti i dettagli sul Manuale Operativo.

→ **Potete usare remote overrides per mappare un determinato controllo su una superficie ad uno specifico parametro o funzione di Reason.**

Per esempio, potreste forzare l'assegnazione di un potenziometro o un fader della superficie di controllo al fader di livello master del mixer. O potreste mappare i pulsanti della superficie di controllo al trasporto di Reason (play, stop, record, etc.), indipendentemente da quale traccia ha l'input MIDI nel sequencer. Trovate tutti i dettagli sul Manuale Operativo.

→ **Remote inoltre supporta alcune superfici di controllo con MIDI feedback.**

Se avete una superficie di controllo come questa ed è supportata da Reason 3.0, potete trarre vantaggio da fader motorizzati, meter, display, etc.

→ **Nella documentazione di Reason troverete anche un documento chiamato "Control Surface Details".**

Questo contiene delle utili informazioni riguardo alle superfici di controllo supportate.

Nel caso in cui abbiate specificato una master keyboard nel Setup Wizard, e non avete altre superfici di controllo, non dovrete fare nient'altro. Ma se volete aggiungere delle altre superfici di controllo o modificare le vostre impostazioni, lo potrete fare dal riquadro Preferences.

## Aggiungere una superficie di controllo

1. **Aprire il riquadro di Preferences e selezionare la pagina di Control Surfaces.**

2. **Se la vostra superficie di controllo è collegata via USB (o se avete fatto un collegamento MIDI a due vie), provate a cliccare sul pulsante Auto-detect Surfaces.**

Reason scansiona tutte le porte MIDI e cerca di identificare le superfici di controllo collegate. Notate che non tutte le superfici di controllo supportano il rilevamento automatico.



Tutte le superfici trovate sono elencate nella lista di Attached Surfaces.

3. **Per aggiungere una superficie di controllo manualmente, cliccate sul pulsante Add.**

Questo apre un nuovo riquadro.

4. **Selezionate il costruttore della vostra superficie di controllo dal menu pop-up Manufacturer.**

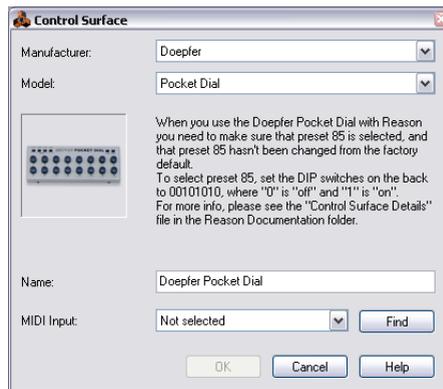
Se non lo trovate nel menu, vedete oltre.

5. **Selezionate il modello della vostra superficie di controllo dal menu pop-up Model.**

Se non riuscite a trovarlo nel menu, vedete oltre.

6. **Viene mostrata una immagine del modello di superficie di controllo selezionato, insieme a del testo con alcune informazioni – leggetelo attentamente.**

Per alcune superfici di controllo dovete selezionare un preset specifico per usare la superficie con Reason - questo lo troverete tra le note.



7. **Usate il pop-up MIDI Input per selezionare la porta di ingresso alla quale avete collegato la superficie.**

Se siete in dubbio, potete cliccare sul pulsante Find e quindi, modificando un controllo o suonando un tasto sulla superficie di controllo, far trovare a Reason la giusta porta di ingresso.

→ **Alcune superfici di controllo possono avere più di un menu pop-up di MIDI Input.**

Dovete selezionare le porte su tutti i menu pop-up di MIDI Input.

→ **Alcune superfici di controllo avranno un menu pop-up di MIDI Output.**

In alcuni casi questo è etichettato con "Optional" - quindi non è necessario indicare una selezione. In altri casi viene richiesto un MIDI Output. Questo è il caso di superfici di controllo che usano il ritorno MIDI - fader motorizzati, meter, etc.

8. **Se volete, potete rinominare la superficie di controllo nel campo Name.**

9. **Cliccate su OK per aggiungere la superficie.**

→ **A seconda del modello di controllo, potrebbero apparire degli avvisi che vi ricorderanno di selezionare uno specifico preset, etc.**

In alcuni casi, Reason può riportare un preset della superficie di controllo ai valori impostati dalla fabbrica - ne verrete quindi informati.

Infine tornate alla pagina di Control Surfaces Preferences, dove ora sarà elencata la superficie aggiunta.

## Se il modello della vostra superficie di controllo non è nell'elenco

Se non trovate elencata nei menu pop-up Manufacturer o Model la vostra superficie di controllo quando provate ad aggiungerla, questo significa che non c'è un supporto nativo per questo modello. Tuttavia, il programma supporta tastiere e controller generici. Ecco quello che dovrete fare:

- **Selezionate “Other” dal menu pop-up Manufacturer e quindi selezionate una delle tre opzioni dal menu pop-up Model.**

oppure, se il Manufacturer è presente ma non lo specifico modello:

- **Selezionate una delle tre opzioni “Other” dal menu pop-up Model:**

In entrambi i casi, le opzioni sono:

- **Basic MIDI Keyboard**  
Selezionatela se avete una tastiera MIDI senza potenziometri, pulsanti o fader programmabili. Questa viene usata solo per l'esecuzione (compresi i controller di performance tipo pitch bend, mod wheel, ecc.) - con questo tipo di superficie di controllo non potete regolare i parametri di device di Reason.
- **MIDI Contoller**  
Selezionate questa voce se avete in controller MIDI con potenziometri, pulsanti o fader programmabili (ma senza tastiera). Dovete impostare la superficie di controllo in modo che i controlli trasmettano i messaggi MIDI CC corretti, a seconda del device di Reason che volete controllare - verificate la MIDI Implementation Chart nella documentazione di Reason. Se la vostra superficie di controllo ha dei template o preset per i diversi device di Reason 2.5 potete utilizzarli.
- **MIDI Keyboard with Controls**  
Selezionate questa voce se avete una tastiera MIDI con potenziometri, pulsanti o fader programmabili. Di nuovo, dovrete impostare i vostri controller per trasmettere i MIDI CC corretti.

Dopo aver selezionato il modello, procedete con la selezione dell'ingresso MIDI come descritto sopra.

## La master keyboard

Una delle superfici di controllo può essere la master keyboard. Questa è come qualsiasi altra superficie di controllo, ma deve avere una tastiera e non può essere dedicata (lock) ad uno specifico device di Reason (in altre parole, seguirà sempre il MIDI input al sequencer). Questa è la superficie che userete per suonare i device di strumenti in Reason.

- **La prima superficie con una tastiera che viene aggiunta (o trovata dall'auto-detect) viene automaticamente selezionata per essere la master keyboard.**

Questa viene mostrata nell'elenco di Attached Surfaces nella pagine di Preferences.

- **Se volete usare un'altra superficie come master keyboard, selezionatela nella lista e cliccate sul pulsante “Make Master Keyboard”.**

Potete avere solo una master keyboard.

- **Se non volete usare alcuna master keyboard, selezionate l'attuale superficie definita come master keyboard e cliccate sullo stesso pulsante (che ora è intitolato “Use No Master Keyboard”).**

## Altre funzioni

- **Per editare una superficie, fate un doppio click su di essa nella lista (o selezionatela e cliccate su Edit).**

Questo vi consente di modificare il suo nome ed impostazioni di porte MIDI, se necessario.

- **Per cancellare una superficie, selezionatela nella lista e cliccate su Delete.**

- **Potete disattivare una superficie cliccando sul suo checkbox “Use with Reason”.**

Questo può essere utile se la superficie è collegata al vostro sistema ma volete utilizzarla solo con un altro programma, etc.

- **C'è sempre la pagina di “Advanced MIDI” nelle Preferences.**

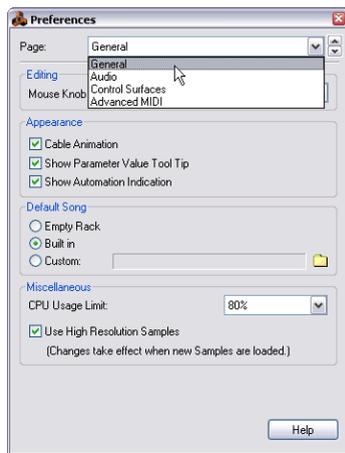
Questa viene usata solo per i bus di External Control MIDI e per l'ingresso di MIDI Clock Sync. Tutta la gestione di MIDI control si imposta dalla pagina di Control Surfaces.

# Impostare la song di default

Ogni volta che avviate Reason, si apre una semplice song di default. Questa song di default contiene solo alcuni device e dati di sequencer e può essere suonata. Ogni volta che selezionate "New" dal menu File, si apre una song di default "template" (senza dati di sequencer), con pochi device selezionati. Questa può essere un ottimo punto di partenza per realizzare le vostre song.

Potete comunque decidere esattamente come volete che sia composta la song di default, seguendo questa procedura:

1. **Aprire il riquadro Preferences dal menu Edit (Mac OS X: dal menu Reason).**
2. **Usate il menu a tendina nella parte superiore del riquadro Preferences per selezionare la pagina General.**



3. **Al centro di questa pagina, c'è una sezione denominata "Default Song".**

Avete tre scelte: "Empty Rack", "Built In" e "Custom".



Selezionate quella che volete utilizzare cliccando sulla scelta corrispondente.

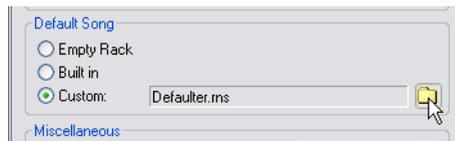
- Empty Rack - Questo è un rack vuoto. O meglio, quasi vuoto, visto che contiene l'interfaccia hardware di Reason.
- Built In - Quando questa opzione è selezionata, all'avvio di Reason si aprirà una song demo di base. Selezionando "New" dal menu File si aprirà una song template con solo alcuni device con cui iniziare, ma senza dati di sequencer.

Osservate che non è possibile aprire questa song regolarmente tramite il browser - non essendo un file "indipendente" di tipo ".rns", e quindi non facendo parte della cartella di Reason.

- Custom - In questo modo selezionate una song di default custom, completamente ridefinibile. Qualsiasi song di Reason può essere utilizzata, quindi se realizzate spesso delle song con dispositivi per lo più simili, potete usare una song creata in precedenza come song di default. In questo modo, tutte le nuove song che andrete a realizzare avranno la stessa configurazione con gli stessi dispositivi.

- **Per selezionare una song di default custom, cliccate sull'icona Folder sulla destra e andate a selezionare la song di Reason desiderata.**

Il nome della song selezionata sarà quindi visualizzato nel riquadro di testo.





# REASON

3

→ Tutorial

# Questo capitolo

Questo capitolo è una breve introduzione alle principali caratteristiche di Reason, il tutto tramite dei semplici tutorial. Alla fine del capitolo troverete anche un "tour guidato", con la descrizione dei vari dispositivi e delle funzioni.

! **Prima che procediate con i tutorial, dovrete già aver collegato e configurato i vostri dispositivi audio e MIDI, seguendo le indicazioni riportate nei precedenti capitoli.**

## Riproduzione di una Song

1. **Se non avete ancora avviato Reason, è giunto il momento di farlo.**

2. **Aprirete il menu File e selezionate Open.**  
Appare il riquadro Song Browser.

3. **Andate sulla cartella di programma di Reason.**

4. **Aprirete la cartella Demo Songs e selezionate la song "Tutorial Song.rns".**

5. **Cliccate su Open.**

La finestra di documento per la song viene visualizzata sul schermo. Questa è strutturata in un rack "virtuale" con i vari dispositivi (la song contiene quattro strumenti e due effetti), sezione di sequencer e un pannello di trasporto.

6. **Cliccate sul pulsante play del pannello di trasporto (nella parte bassa della finestra).**

Ha inizio la riproduzione. Se le connessioni sono state fatte correttamente, dovrete ora ascoltare la song di Reason!

Il pulsante stop.      Il pulsante play.



7. **Cliccate sul pulsante stop per interrompere la riproduzione quando lo desiderate.**

Ora, provate a fare un bel messaggio in tempo reale:

8. **Cliccate di nuovo sul pulsante stop.**

In questo modo ripartirete dall'inizio della song, potendo così ricominciare nuovamente la riproduzione della song dall'inizio.

9. **Vicino alla parte alta del rack trovate il mixer - assicuratevi che sia ben visibile.**

Potreste aver bisogno di scorrere la visualizzazione con le barre di scorrimento verticali sulla destra del rack (o con la rotella di scorrimento del vostro mouse, se ne avete una).



Se guardate il mixer, noterete che ogni canale ha una "striscia" di nastro adesivo vicino al fader. Se un dispositivo è collegato a un canale del mixer, il nastro riporta come etichetta il nome del dispositivo. In questa song, ci sono solo quattro strumenti, quindi avranno un'etichetta soltanto i primi quattro canali del mixer.

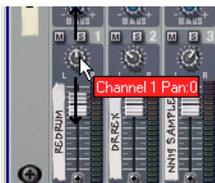


10. **Cliccate sul pulsante play per iniziare la riproduzione.**

11. **Mentre la song è in riproduzione, cliccate e trascinate i cursori per regolare i livelli di ciascun dispositivo.**

## 12. Provate a cambiare le impostazioni di pan (posizione stereofonica) di un canale, cliccando la manopola pan al di sopra del cursore e trascinandolo verso l'alto o verso il basso.

Trascinando verso l'alto, ruoterete la manopola in senso orario; trascinandolo verso il basso, in senso anti-orario.



Potreste anche voler aggiungere degli effetti alla vostra musica. In questa song, ci sono due dispositivi di effetti collegati: un delay e un chorus/flanger. Questi sono collegati come mandate effetti dal mixer, permettendovi di specificare il quantitativo di segnale di ogni canale del mixer da mandare a ciascun effetto.

## 13. Aprite la mandate effetti Aux sulla parte alta del canale.

La mandata (send 1) è collegata al delay, la mandata 2 al chorus/flanger.



Le mandate effetti Aux.

Infine, proviamo a modificare alcuni controlli su un dispositivo attivo, per andare a cambiare il suono. In questo esempio useremo il synth Subtractor, ma anche tutti gli altri dispositivi hanno dei parametri che possono essere regolati dal pannello utilizzando la medesima procedura.

A meno che non abbiate a disposizione uno schermo molto grande, il synth Subtractor non dovrebbe essere al momento visibile. Potreste usare le barre di scorrimento per spostare la visualizzazione del rack verso il basso, ma sicuramente esiste un metodo molto più rapido:

## 14. Nell'area del sequencer (sopra il pannello di trasporto), cliccate sul nome "Subtractor" nella lista delle tracce a sinistra.

Il rack scorrerà automaticamente per permettervi l'immediata visualizzazione del Subtractor.

## 15. Provate a regolare i parametri mentre la song è in esecuzione.

Potreste ad esempio variare il cursore "Filter 1 Freq", per cambiare il suono del basso synth.



Ecco concluso il primo tutorial! Ora andiamo avanti e proviamo a creare insieme una song di Reason.

# Creare una nuova song

In questo tutorial inizieremo con un rack vuoto, per permettervi di aggiungere i vostri dispositivi dall'inizio.

### 1. Se volete, chiudete la song precedente selezionando Close dal menu File.

Potete avere diverse song aperte in Reason contemporaneamente, ma ogni song utilizza delle risorse di calcolo del vostro computer, motivo per cui è buona norma chiudere le song non utilizzate.

### 2. Aprite il menu File e selezionate Open.

### 3. Andate sulla cartella di programma di Reason e aprite la cartella Template Documents.

### 4. Selezionate il file "Empty Rack.rns" e cliccate su Open.

Appare una song, costituita da un rack vuoto (o meglio, quasi vuoto) e senza alcuna traccia nel sequencer.

**!** Di norma quando andate a creare una nuova song, selezionate "New" dal menu File. Questo comando apre la song di default (vedete pagina 105). La song di default integrata contiene pochi dispositivi, ma se avete fatto in modo che la song di default sia "Empty Rack.rns", potete semplicemente selezionare "New" dal menu File, e ignorare i passaggi riportati in alto (1 - 4). Vedete a pagina 105 per le istruzioni sull'impostazione della song di default.

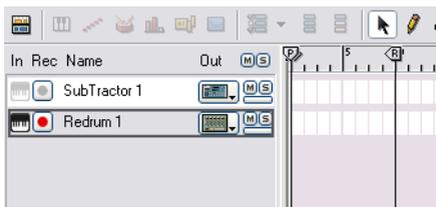
### 5. Aprite il menu Create e selezionate Mixer 14:2.

Nel rack viene subito aggiunto un mixer.

**!** Il motivo per cui è bene cominciare con il device mixer, è che tutti i dispositivi successivi che andrete ad aggiungere si andranno in questo modo a collegare automaticamente ad un canale del mixer.

**6. Aprite il menu Create e selezionate Subtractor Analog Synth, quindi di seguito Redrum Drum Computer.**

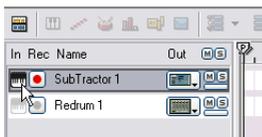
Avete appena aggiunto altri due dispositivi nel rack. Se andate a vedere il sequencer, noterete che sono state aggiunte automaticamente due tracce, una per il sintetizzatore e una per la drum machine.



Ora potreste provare a suonare il synth Subtractor "live" (dando per scontato che abbiate già collegato una tastiera MIDI):

**7. Nel sequencer, cliccate sulla colonna "In" della traccia del synth (a sinistra del nome), in modo che venga evidenziata un'icona con il simbolo di una tastiera.**

Questo simbolo sta ad indicare che dei segnali MIDI in ingresso sono stati assegnati a quella traccia. Fino a quando la traccia sarà collegata al dispositivo Subtractor, qualsiasi nota che andrete a suonare sulla vostra tastiera MIDI verrà mandata direttamente al synth.



MIDI assegnato alla traccia Subtractor.

**8. Provate a suonare la vostra tastiera MIDI.**

Quello che state ascoltando è il suono di default "Init" del Subtractor, che forse non è ottimale. Potreste provare a intervenire sui vari parametri per creare un "vostro" suono o, in alternativa, potreste selezionare una delle patch incluse (e modificarla a vostro piacimento):

**9. Cliccate sul pulsante folder dal pannello di Subtractor.**

Aprirete il riquadro Patch Browser.



**10. Nell'elenco "Locations" del browser, cliccate su "Reason Factory Sound Bank".**

Questo è un enorme ReFill che contiene un gran numero di patch e di campioni già inclusi con Reason al momento dell'acquisto.

**11. Fate doppio click sulla cartella "Subtractor Patches".**

Questa contiene una serie di cartelle con diverse categorie di suoni.

**12. Aprite una delle cartelle e selezionate una patch.**

La patch viene caricata in background - potete provare la patch suonando la tastiera senza dover chiudere il Browser. Provate a selezionare altre patch nel Browser per sentire l'effetto. Cliccate su OK per confermare una selezione e chiudere il Browser.

- **Una volta che avrete selezionato una patch in questo modo, potete passare da una patch all'altra nella stessa cartella, cliccando i pulsanti delle frecce vicini alla visualizzazione della patch.**

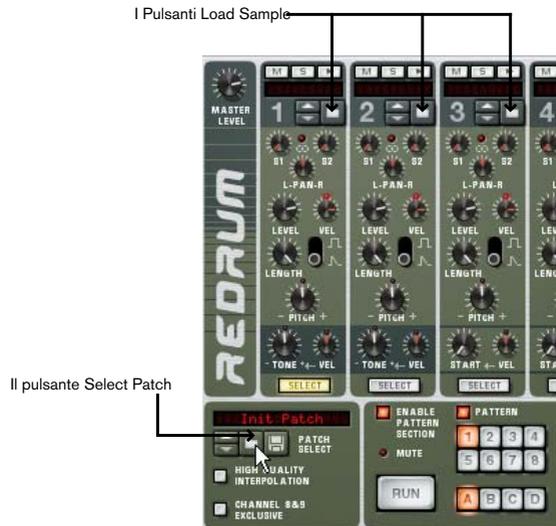
In alternativa, potete cliccare sul nome della patch visualizzato per aprire un menu contestuale con tutte le patch contenute nella cartella.



Allo stesso modo è possibile suonare via MIDI la drum machine, ma proviamo ora a creare un pattern con il sequencer integrato:

- 13. Cliccate sul pulsante folder nell'angolo inferiore sinistro del pannello Redrum.**

Aprirete il browser delle patch per la drum machine, che vi permette di selezionare una patch per la Redrum (un drum kit). Tenete presente che ci sono pulsanti folder anche per ogni singolo canale della drum machine - per consentirvi di aggiungere campioni di batteria singolarmente e creare i vostri drum kit.



- 14. Selezionate una patch di Redrum con la stessa procedura utilizzata per selezionare le patch di Subtractor.**

Le patch sono posizionate in cartelle suddivise per categoria all'interno della cartella "Redrum Drum Kits" nel Reason Factory Sound Bank.

Quando avrete selezionato una patch, noterete che viene visualizzato il nome di un file di sample sulla parte alta di ogni canale della drum machine. Potrebbero anche esserci delle impostazioni e dei parametri differenti per i diversi suoni di batteria - una patch di Redrum è costituita da tutte queste impostazioni.

Canali con suoni di batteria



**15. Provate i suoni di batteria cliccando sui pulsanti di preascolto nella parte alta di ogni singolo canale.**



Ora, iniziamo a costruire un pattern. Di default, i pattern vuoti hanno sedici step, con ogni step che corrisponde a una nota di un sedicesimo (in modo che la lunghezza di un pattern corrisponda ad una battuta di 4/4). Per rendere le cose più semplici, utilizzeremo per ora le stesse impostazioni.

**16. Cliccate sul pulsante Run dal pannello frontale di Redrum.**

Il pattern andrà in esecuzione (come indicato dal "LED" attivo sui pulsanti step nella parte bassa del pannello frontale). Non potrete ascoltare nulla, non essendo stato ancora aggiunto nessun drum beat.

**17. Cliccate sul pulsante Select per uno dei suoni di batteria.**

In Redrum, potete aggiungere i drum beat di un suono alla volta.

**18. Cliccate sul primo pulsante step (denominato 1).**

Il pulsante si illumina, ad indicare un drum beat.



Ora potrete sentire il suono ritmico selezionato sul primo beat di ogni battuta.

**19. Aggiungete altri drum beat cliccando sugli altri pulsanti step.**

Cliccando su un pulsante step illuminato andrete a rimuovere il drum beat.

★ Potete aggiungere drum beat di diverse misure (livelli di velocity) regolando il selettore Dynamic. Il modo esatto con cui ogni suono viene influenzato dalla velocity dipende dalle impostazioni. Potete anche regolare le dinamiche "al volo" premendo [Shift] o [Option] (Mac) / [Alt] (Windows) quando aggiungete i drum beat. [Shift]-click per hard beat, [Option]/[Alt]-click per soft beat.



**20. Selezionate un altro suono di batteria (cliccando sul rispettivo pulsante Select) e procedete allo stesso modo fino a quando otterrete il pattern ritmico che vi serve.**

**21. Per interrompere la riproduzione, cliccate di nuovo sul pulsante Run.**

Ora provate a registrare alcune note di synth nel sequencer:

**22. Cliccate sulla colonna In per la traccia del sintetizzatore nel sequencer in modo che appaia il simbolo del connettore MIDI.**

**23. Cliccate sul pulsante Record nella barra di trasporto.**

Il pulsante si illumina, ad indicare la modalità di registrazione in standby.



**24. Cliccate sul pulsante play.**

La registrazione viene attivata, e il pattern della drum machine inizia automaticamente la riproduzione.

**25. Suonate la vostra tastiera MIDI mentre ascoltate il pattern di batteria.**

**26. Una volta terminato, cliccate sul pulsante stop.**

**27. Cliccate nuovamente su stop per andare direttamente all'inizio della song.**

Potete anche cliccare e tenere premuto il pulsante rewind.

**28. Cliccate su play per ascoltare la vostra registrazione.**

Ora proviamo a registrare alcune automazioni di uno dei parametri del synth. In questo esempio, proveremo ad automatizzare la frequenza di cutoff del filtro (Filter 1 Freq), ma potete automatizzare qualsiasi parametro che volete.

**29. Riavvolgete (rewind) la song nuovamente all'inizio.**

**30. Assicuratevi che il selettore Overdub/Replace (subito sotto il pulsante Record) sia nella posizione Overdub.**

In questo modo potrete ancora registrare sulla stessa traccia, senza rimuovere le precedenti registrazioni.



**31. Cliccate sul pulsante Record e di seguito sul pulsante Play.**

Inizia la registrazione. Ascolterete le note del synth appena registrate in riproduzione.

**32. Cliccate e trascinate il cursore Filter 1 Freq sul pannello Subtractor.**

Le modifiche che farete le potrete ascoltare in tempo reale.



**33. Cliccate due volte su stop per interrompere la registrazione e tornare all'inizio della song.**

Se guardate il pannello di Subtractor, noterete un riquadro verde intorno al cursore del filtro. Questo sta ad indicare l'automazione del parametro.

**34. Mandate di nuovo in riproduzione la song.**

Vedrete il cursore del filtro in movimento, con le stesse variazioni che avete effettuato durante la registrazione.

Il secondo tutorial si conclude qui!

# Tour Guidato

Nelle pagine seguenti avete un breve "tour guidato" attraverso il programma, che vi permetterà di acquisire maggiore dimestichezza con i diversi dispositivi.

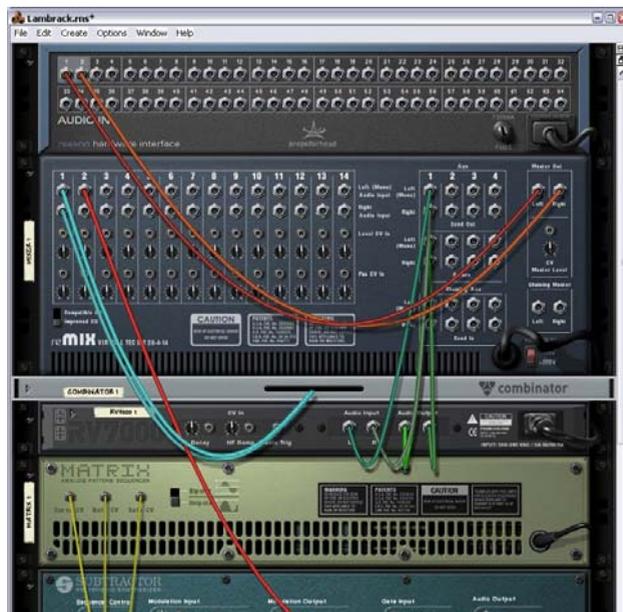
## Il Rack



Questo è il rack virtuale, il cuore di Reason. Nella parte alta del rack troverete sempre la Hardware Interface, che consente a Reason di comunicare con l'hardware audio e le interfacce MIDI. Subito sotto, potete aggiungere tutti i dispositivi che volete (o meglio, quanti il vostro computer è in grado di gestire). Potete leggere di seguito molti altri dettagli sui singoli dispositivi.

## Il Retro

Se premete [Tab] o selezionate Toggle Rack Front/Rear dal menu Options, il rack viene "ruotato" per permettervi di visualizzare il retro.



Qui viene mostrato il pannello posteriore di ciascun dispositivo. Come potete vedere, i collegamenti tra i device sono indicati da dei "cavi di patch virtuali". Le connessioni tra i dispositivi di strumenti e il mixer utilizzano cavi rossi, i collegamenti da o verso i dispositivi di effetti utilizzano cavi verdi e le connessioni CV (Control Voltage, per controllare i parametri o "triggerare" i suoni) utilizzano i cavi gialli. Potete effettuare i collegamenti cliccando e trascinando da un connettore all'altro sui pannelli posteriori.

Per ruotare nuovamente il rack (per mostrare i pannelli frontali), utilizzate lo stesso tasto funzione.

## La barra di trasporto

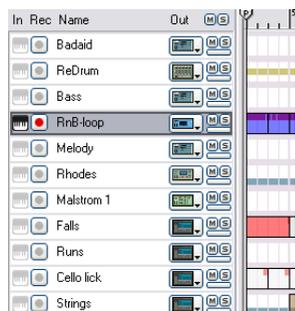


La barra che trovate per ciascuna song nella parte bassa è la barra di trasporto. Contiene i controlli di trasporto standard e le impostazioni della song, come le indicazioni di tempo e di metronomo, l'indicatore di carico della CPU, ecc.

## Il Sequencer

Il sequencer si trova nell'area al di sotto del rack. Da qui potete registrare e modificare le note, i controller, le automazioni dei parametri e i cambi di pattern.

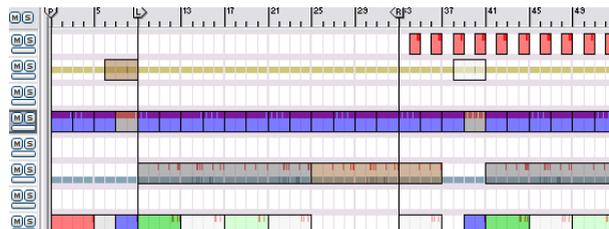
La parte a sinistra del sequencer è la lista delle tracce, che riporta i nomi delle singole tracce del sequencer. Le colonne nella lista delle tracce vi permettono di collegare le tracce ai dispositivi, effettuare le assegnazioni e mettere in mute o in solo le tracce.



La lista delle tracce.

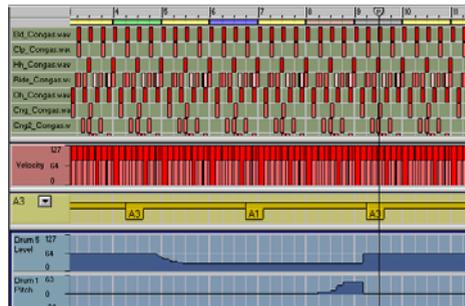
La parte a destra del sequencer ha due modalità di visualizzazione, la finestra di arrange e la finestra di edit.

Quando è selezionata la finestra di arrange ("arrange view"), vedrete le tracce allineate in verticale, con gli eventi registrati indicati sotto forma di barre colorate (rossa per le note, gialla per i cambi di pattern e blu per i controller). Un righello nella parte alta della finestra mostra le posizioni metriche.



Il sequencer con la finestra di arrange selezionata.

Quando è selezionata la finestra di edit ("edit view"), la parte destra del sequencer conterrà una o più sezioni, con gli eventi registrati in dettaglio. Esistono delle sezioni specifiche per modificare le note, i cambi di pattern, ecc.



La finestra di edit, con la sezione drum, la sezione velocity, la sezione pattern e due sezioni controller visibili.

## I Dispositivi

Ecco i dispositivi (device) disponibili in Reason:

### Reason Hardware Interface



Questo dispositivo gestisce la comunicazione tra Reason e il vostro hardware. La metà superiore dell'interfaccia hardware contiene le impostazioni per gli ingressi MIDI, che vi permettono di selezionare un canale MIDI separato per ciascun dispositivo quando controllate Reason da una sorgente MIDI esterna multi-canale.

**! Per i controlli MIDI standard di un dispositivo in Reason, non avete bisogno di utilizzare l'hardware interface (transitando i segnali MIDI direttamente attraverso il sequencer, come descritto nei precedenti tutorial di questo capitolo).**

La metà inferiore dell'interfaccia hardware contiene gli indicatori di livello per le uscite audio. Da qui andrete a collegare i diversi dispositivi alle diverse uscite del vostro hardware audio. Reason supporta fino a 64 uscite audio separate. Tuttavia, se state utilizzando hardware audio con uscite stereo standard, i collegamenti con l'hardware audio vengono automaticamente memorizzati quando create un dispositivo mixer nella parte alta del rack.

**! L'Hardware Interface di Reason è "saldata" all'interno del rack, e non può essere in alcun modo rimossa.**

## Il Combinator



Il Combinator è un device speciale che vi consente di salvare e richiamare qualsiasi combinazione di device di Reason (strumenti, effetti, mixer etc.) ed i loro collegamenti interni. Un setup salvato di Combinator può essere caricato come patch, chiamata "Combi". Lo stesso device Combinator agisce come contenitore per device in un Combi. L'idea alla base del device Combinator è semplice, ma molto potente. Essendo capace di salvare device multipli come Combi potete richiamare istantaneamente qualsiasi tipo di setup, anche se complesso, tanto facilmente quanto una patch!

## Mixer 14:2



Questo è un mixer con quattordici canali stereofonici, quattro mandate effetti stereo ed una sezione classica di EQ a due bande. Collegando i differenti dispositivi ai diversi canali del mixer (e le uscite stereo del mixer all'interfaccia hardware) potete ascoltare tutti i dispositivi contemporaneamente, regolare i livelli e il pan, aggiungere effetti e quant'altro - proprio come un mixer vero e proprio.

## Line Mixer 6:2



Si tratta di un semplice mixer con 6 canali stereo ed un ritorno effetto stereo. Può essere usato in situazioni in cui dovrete effettuare semplici operazioni di missaggio. L'ideale per il missaggio di device di uscita con patch di Combinator.

## Subtractor Analog Synth



Il Subtractor è un sintetizzatore polifonico configurabile come un synth analogico avanzato. Si basa su due oscillatori, due filtri e diverse funzioni di modulazione, che vi permettono di creare qualsiasi tipo di suono, dai bassi più profondi, ai tappeti e ai lead sound più potenti ed incisivi.

## Malström Synth



Il Malström è un sintetizzatore polifonico con due oscillatori, due modulatori, due filtri, un modellatore di forma d'onda e un gran numero di opzioni di modulazione e di routing. Si basa sul concetto della sintesi Grainable (granulare) che permette di generare suoni incredibilmente astratti, nitidi, distorti e fluttuanti.

## NN-19 Digital Sampler



Il campionatore NN-19 vi permette di importare campioni (Wave, AIFF, SoundFonts o file REX) e creare delle patch multi-sample con il mapping automatico sulla tastiera. Una volta che avrete caricato uno o più sample, potrete successivamente modificare i suoni utilizzando i parametri classici dei synth, come filtri, involupi e un oscillatore LFO.

## NN-XT Digital Sampler



Il campionatore NN-XT va ad aggiungersi al precedente NN-19. Proprio come il suo predecessore, NN-XT vi permette di caricare i campioni per creare una vostra mappa di tasti con multi campionamento, per poi poter modificare il suono con i parametri classici dei sintetizzatori: LFO, filtri e involuppi.

Non solo, NN-XT offre anche molte altre possibilità. Per esempio, vi permette di creare dei suoni su più livelli, dove due o più campioni possono essere suonati simultaneamente. Vi permette anche di configurare delle mappe di tasti con valori di velocity, per poter controllare quali campioni in una mappa di tasti dovranno essere suonati, a seconda della forza che imprimerete sui tasti della vostra tastiera MIDI.

## Dr. Rex Loop Player



Dr. Rex Loop Player riproduce i file REX - dei file audio creati in ReCycle, un altro prodotto della Propellerhead Software. ReCycle è un programma realizzato specificatamente per lavorare con i loop campionati. Dividendo il loop in diverse sezioni ("slice") e creando dei sample separati per ciascuna misura, ReCycle permette di variare il tempo dei loop senza alterarne il pitch consentendo di modificare il loop come se fosse costituito da suoni individuali.

Dopo aver caricato un file REX all'interno del Dr. Rex Loop Player, potete mandarlo in riproduzione con virtualmente qualsiasi tempo metronomico, effettuando le impostazioni per i singoli slice, estraendo i dati MIDI per la riproduzione e processando il loop con il filtro integrato, LFO e gli involuppi. Potete anche suonare i singoli slice via MIDI o dal sequencer - ogni slice ha uno specifico numero di nota (C1 per il primo slice, C#1 per il successivo e così via). Un buon numero di file REX è incluso all'interno del Reason Factory Sound Bank.

## Redrum Drum Computer



Redrum è una drum machine basata sui campionamenti, con dieci canali di suoni di batteria. Potete importare i sample (Wave, AIFF, SoundFont e file REX) individualmente per ciascun canale o aprire le patch, che sono drum kit completi (una serie dei quali è presente all'interno del Reason Factory Sound Bank). Ogni canale ha le impostazioni per il pitch, il livello, la velocity, ecc.

C'è anche un sequencer di pattern integrato, che vi permette di creare dei classici pattern di batteria elettronica, completi di flam e shuffle. Si può utilizzare Redrum anche come modulo sonoro, suonandolo dal vivo da un controller MIDI esterno o dal sequencer principale di Reason. Potreste ad esempio avere il sequencer di pattern che suona un classico loop ritmico, ed aggiungere dei fill dal sequencer principale. Come per il Dr. Rex loop player, ogni suono di batteria ha uno specifico numero di note (C1 per il suono di batteria 1, C#1 per il 2 e così via).

## Effetti MClass Mastering



Selezionandola si crea un Combi contenente tutti e quattro i device MClass (vedi oltre), configurati come tool di mastering. In genere lo inserirete alla fine della catena del segnale, tra il main mixer e l'interfaccia hardware (selezionate l'interfaccia hardware prima di aggiungere il Combi di MClass Mastering Suite - così verrà inserito nel posto giusto). Potete usare i rotativi ed i pulsanti sul Combinator per modificare il suono, o potete effettuare le impostazioni direttamente sui device all'interno del Combi. Usate i selettori di patch nel Combinator per passare tra le diverse patch di effetti incluse nel Factory Sound Bank.

### MClass Equalizer



E' un equalizzatore di elevata qualità con in dotazione filtri shelving per banda alta e bassa, due parametrici a banda completa ed un selettore 'low cut' per rimuovere eventuali frequenze al di sotto dei 20 Hz. Per ogni banda è previsto un selettore on/off ed un feedback istantaneo visuale dal display della curva di EQ.

### MClass Stereo Imager



Questo è un Imager stereo a due bande con controlli indipendenti di ampiezza per le frequenze alte e basse ed una frequenza di crossover regolabile. Rendendo la coda delle alte più ampia e la coda delle basse in mono avrete un mix più corposo pur mantenendo la coda delle basse molto ben definita.

## MClass Compressor



Si tratta di un compressore a banda singola in grado di gestire ogni tipo di esigenza, da una compressione lieve a effetti di distorsione totale. Le funzionalità includono un'opzione soft-knee per un tipo di compressione differente, più musicale, con tempi di rilascio adattabili ed un ingresso sidechain per effetti di de-essing ed altri processamenti di dinamica. Ha anche un'uscita CV, che vi permette di controllare tramite le dinamiche del suono gli altri parametri di Reason.

### MClass Maximizer



MClass Maximizer ha in dotazione un limiter (con Look Ahead selezionabile, per poter avere un limiting senza distorsione), un Soft Clipper per poter smussare al meglio le frequenze più spigolose ed un indicatore di livello dettagliato, selezionabile tra la modalità Peak e VU. Alzate semplicemente l'Input Gain e divertitevi.

## BV512 Vocoder



Il BV512 è un vocoder avanzato con un numero variabile di bande di filtro ed una straordinaria modalità di vocoding a 1024-punti FFT (l'equivalente di un vocoder a 512-bande) per un effetto assolutamente preciso e dettagliato, specialmente sul parlato. Collegando il BV512 a due device di strumenti, potete produrre qualsiasi tipo di effetto, dal parlato vocoded, al cantato a un loop ritmico con applicazioni degli effetti particolarissimi.

## Scream 4 Sound Destruction Unit



Si tratta di un distorsore estremamente versatile, che prevede diversi tipi di distorsione, con effetti di enfattizzazione e di trasformazione del segnale. Ci sono tre sezioni principali: "Damage" (da dove potete selezionare un algoritmo per l'elaborazione del suono ed effettuare le impostazioni), "Cut" (un equalizzatore a tre bande) e "Body" (un simulatore risonante di cabinet, ottimo per rivitalizzare qualsiasi suono).

## RV7000 Advanced Reverb



RV7000 è un riverbero di altissima qualità con nove diversi algoritmi di riverbero e di eco, dalla room alla hall a tutti i classici ambienti. L'effetto RV7000 contiene anche un equalizzatore e una sezione di gate, rendendo così possibile ottenere virtualmente qualsiasi tipo di riverbero, compresi i riverberi con gate.

## RV-7 Digital Reverb



Questa è un'unità di riverbero con dieci diversi algoritmi disponibili, dalla room alla hall a tutti i classici ambienti. Potete anche effettuare una regolazione accurata dell'effetto con le manopole presenti sul pannello. Il riverbero si utilizza principalmente come effetto in mandata.

## DDL Digital Delay Line



Questo è un classico delay digitale, utilissimo per ottenere echi, raddoppi, ecc. Il tempo di delay può essere impostato in step e sincronizzato al tempo della song, o in millisecondi per delay fuori tempo. Il tempo di delay massimo è di 2.0 secondi.

## D-11 Foldback Distortion



Il D-11 è un distorsore semplice ma molto incisivo, che può trasformare dei suoni piatti e freddi di synth in potentissimi bassi e lead sound, aggiungendo anche effetti molto interessanti ai pattern di batteria o ai loop, ecc.

## ECF-42 Envelope Controlled Filter



Questo è un filtro risonante "synth-style" con tre diverse modalità di filtro. Potete utilizzarlo sia come filtro "statico" (andando a variare la frequenza del filtro dal pannello del dispositivo, o tramite il controllo in tensione (Control Voltage) da un altro dispositivo) o in alternativa potete utilizzarlo con l'involuppo integrato per creare effetti ritmici di vario tipo. L'involuppo può, ad esempio, essere "triggerato" da una drum machine o dal sequencer di pattern Matrix.

## CF-101 Chorus/Flanger



Il CF-101 ha la doppia funzione di chorus (per rendere il segnale più ricco e corposo) e di flanger (per creare effetti e sonorità metalliche). Potete utilizzarlo sia come mandata che come effetto in insert (collegato tra un device di uno strumento e un mixer).

## PH-90 Phaser



Il PH-90 è un modulo stereo di phaser. Presenta sei differenti parametri sul pannello frontale, che vi consentono di creare molteplici effetti assolutamente stupefacenti.

## UN-16 Unison



UN-16 simula il suono di diverse voci fuori tono che suonano le stesse note simultaneamente, producendo un effetto di chorus particolarmente corposo, con le voci che si aprono sul panorama stereofonico a vostro piacimento.

## COMP-01 Compressor



Questo device integra un compressore e un limiter, permettendovi di intervenire sulle dinamiche del suono, portando in alto i livelli più bassi e attenuando le frequenze basse. Potete utilizzarlo per mantenere i livelli omogenei (per i singoli dispositivi o l'intero mix), per aggiungere potenza ed incisività alla sezione ritmica, ecc.

## PEQ2 Two Band Parametric EQ



Con il modulo mixer provvisto di semplici EQ a due bande per ogni canale, a volte potreste aver bisogno di un controllo più preciso ed accurato sul vostro segnale. Per questo scopo, potete utilizzare il PEQ2. Questo dispositivo contiene due equalizzatori parametrici indipendenti, con controlli per frequenza, guadagno e Q.

## Spider Audio Merger & Splitter



Questa non è un'unità effetto, ma un'utility. Con Spider Audio potete miscelare fino a quattro segnali in ingresso in un'unica uscita, così come potete suddividere un segnale audio in ingresso in quattro uscite separate. Questo vi permette di effettuare il routing del segnale audio in modo molto più flessibile e dinamico senza alcun limite alla creatività per le vostre connessioni e patch.

## Spider CV Merger & Splitter



Anche in questo caso non parliamo di un'unità effetto, ma di un'utility. Con Spider CV potete miscelare fino a quattro segnali CV in ingresso in un'unica uscita CV, così come è possibile dividere gli ingressi CV o Gate in diverse uscite (una delle quali può anche essere invertita). Un utilizzo dello Spider CV può essere quello di dividere il Gate e il Note CV per controllare vari dispositivi con Matrix.

## The Matrix Pattern Sequencer



Il Matrix è un sequencer di pattern stand-alone, per certi versi simile ad un sequencer analogico vintage. Un pattern di Matrix può avere tra 1 e 32 step, e per ogni step potete specificare quali livelli di controllo in tensione debbano essere mandati dalle tre diverse uscite CV sul retro del dispositivo. Se volete, potreste immaginarlo come tre diversi sequencer di pattern uniti in uno solo.

Collegando Matrix ad un dispositivo di synth (ad esempio), potete avere il sequencer di pattern che suona il device (per un pattern di synth ripetuto), o che controlla vari parametri, per effetti ritmici che non potreste ottenere usando soltanto il synth.

## ReBirth Input Machine



Questo dispositivo vi permette di utilizzare Reason insieme alla classica applicazione Propellerhead ReBirth. Il segnale audio da ReBirth viene inviato tramite il protocollo ReWire all'interno di Reason. Assegnando le diverse uscite sulla ReBirth Input Machine ai diversi canali del mixer, potete miscelare il suono prodotto da ReBirth con il suono di Reason, aggiungere effetti ai suoni di ReBirth, ecc.



# REASON

4

→ Operazioni e Concetti generali

# Questo Capitolo

Questo capitolo descrive alcune tecniche e metodi generali che sono alla base del funzionamento di Reason. Qui troverete anche la terminologia utile per meglio capire il programma e il manuale. Per rendere il vostro lavoro con Reason il più proficuo possibile, vi consigliamo di leggere attentamente questo capitolo.

## Convenzioni del Manuale

Questo manuale si riferisce sia alla versione Macintosh che alla versione Windows di Reason. Nel caso in cui ci siano differenze tra le due versioni, questo sarà ben riportato nel testo.

### I comandi da tastiera

Nel manuale, i comandi da tastiera del computer sono riportati tra parentesi. Ad esempio, "premete [Shift]-[C]" sta per "tenete premuto il tasto [Shift] e premete il tasto [C]". Tuttavia, alcuni tasti funzione sono differenti su piattaforma Mac e PC. In questi casi specifici, il manuale distingue le indicazioni dei comandi con la dicitura "(Mac)" e "(Windows)".

# Effettuare le impostazioni

Potendo considerare Reason come un vero e proprio rack di effetti e di strumenti, quasi tutti i parametri equivalgono ai loro corrispettivi del "mondo reale": i cursori del mixer, le manopole dei synth, i pulsanti di trasporto, ecc. Le impostazioni dei singoli controlli vengono di seguito descritte in dettaglio:

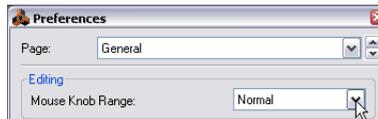
## Manopole



Per "ruotare" una manopola, puntate su di essa, cliccate il pulsante del mouse e trascinate verso l'alto o verso il basso (come se fosse un cursore verticale). Trascinando verso l'alto ruoterete la manopola verso destra e viceversa.

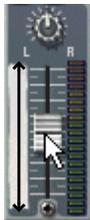
- **Se premete [Shift] e trascinate, la manopola ruoterà lentamente, permettendovi una maggiore precisione.**

Potete anche regolare la precisione della manopola con l'impostazione "Mouse Knob Range" dalla pagina General del riquadro Preferences. Questo riquadro è accessibile dal menu Edit (o dal menu Reason in Mac OS X).



- **Per ripristinare una manopola al suo valore di default (di norma zero), premete [Command] (Mac) o [Ctrl] (Win) e cliccate su di essa.**

## Cursori



Per spostare un cursore, cliccate sulla maniglia del cursore e trascinate verso l'alto o verso il basso.

- **Potete anche cliccare su qualsiasi altro punto del cursore per spostare automaticamente la maniglia su quella posizione.**
- **Se premete [Shift] e trascinate, il cursore si sposterà più lentamente, consentendovi così una maggior precisione.**

## Selettori Multi Modalità

Alcuni parametri vi permettono di selezionare una tra diverse modalità. In Reason ci sono due diverse rappresentazioni grafiche di questi selettori:



Questo tipo di selettore multimodalità consiste di un pulsante con le diverse modalità elencate a fianco. Potete cliccare il pulsante per passare tra le diverse modalità o cliccare direttamente su una delle modalità per selezionarla. La modalità selezionata viene indicata da un LED illuminato.



Questo tipo di selettore multimodalità è un selettore che ha più di due impostazioni. Per cambiare modalità, cliccate sul selettore e trascinate, o cliccate direttamente sulla posizione del selettore desiderata (come se fosse un normale cursore).

## Pulsanti



Molte funzioni e modalità sono controllate da pulsanti. La maggior parte dei pulsanti di Reason ha un LED integrato, ad indicare se il pulsante è stato premuto.

## Valori Numerici

In Reason, i valori numerici vengono visualizzati sotto forma alfanumerica con l'ateralmente i controlli (pulsanti con frecce verso l'alto o verso il basso). Esistono due modi per modificare questi valori:

- **Utilizzando i pulsanti con le frecce verso l'alto o verso il basso.** Per regolare un valore di un solo step, cliccate sui pulsanti delle frecce in alto o in basso. Per scorrere un valore in modo continuo, cliccate su un pulsante con la freccia e tenete il pulsante del mouse premuto.



- **Cliccando sul display alfanumerico e trascinando verso l'alto o verso il basso con il pulsante del mouse premuto.**

In questo modo potete fare delle regolazioni molto rapide.



- ★ **Questo tipo di controllo è usato anche per alcuni parametri non propriamente "numerici" (ad esempio algoritmi di riverbero e forme d'onda per gli oscillatori dei synth).**

I valori di posizione sulla barra di trasporto possono anche essere modificati facendo doppio click ed inserendo una nuova posizione.

# Suggerimenti per i tool

Se collocate il puntatore su un parametro di un pannello di un dispositivo e attendete qualche istante, apparirà un piccolo riquadro, ad informarvi della funzione specifica o del valore di quel parametro. In questo modo potrete meglio regolare le impostazioni, impostare diversi parametri con lo stesso valore, ecc.



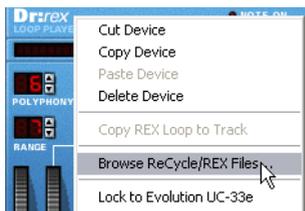
- ✦ Potete disattivare questi “tool tip” disabilitando l'opzione “Show Parameter Value Tool Tip” dal menu Preferences-General.

## Menu Contestuali

I menu contestuali contengono di norma le voci dei menu più rilevanti, consentendovi di lavorare in modo più rapido ed efficiente con Reason.

- ➔ **Per attivare un menu contestuale, cliccate con il pulsante destro del mouse (Windows) o premete [Ctrl] e cliccate (Mac).**

Se usate un Mac con un mouse a due pulsanti, potreste configurarlo in maniera tale che alla pressione del pulsante destro corrisponda un [Ctrl]-click. Così attiverete i menu contestuali con il pulsante destro del mouse.



Il menu contestuale di Dr. REX.

I contenuti dei menu contestuali variano in base al punto sul quale avrete cliccato. Di norma, avrete a disposizione le seguenti tipologie di menu contestuali:

## Menu contestuali dei dispositivi

Se cliccate su qualsiasi punto di un dispositivo nel rack (ma non su un controllo), il menu contestuale conterrà le voci seguenti:

- Le voci Cut (Taglia), Copy (Copia), Paste (Incolla) e Delete (Cancella) per i singoli device, vi permettono di gestire al meglio i dispositivi nel rack.
- Un sottomenu “Go To”, elenca tutti i device collegati al dispositivo attuale. Selezionando un device dal sottomenu Go To scorrerete il rack fino a visualizzare il dispositivo.
- Un ulteriore menu “Create”, per aggiungere nuovi dispositivi.
- Se il dispositivo si basa su pattern, avrete varie funzioni per i pattern (Cut/Copy/Paste, Clear, Shift, Randomize, ecc). Queste agiscono direttamente sul pattern che di volta in volta avrete selezionato nel dispositivo.
- Se il device utilizza delle Patch, avrete anche delle funzioni specifiche per la gestione delle Patch.
- A seconda del dispositivo in uso avrete disponibili anche delle funzioni specifiche per quel device. Ad esempio, il dispositivo drum machine ha delle funzioni per modificare il pattern per il suono di batteria selezionato, ecc.

## Menu contestuali dei parametri

Se cliccate su un controllo automatizzabile (la manopola di un synth, un cursore, ecc), il menu contestuale conterrà le seguenti voci:

- Funzioni per ripristinare e modificare i dati di automazione registrati per il controllo.
- Funzioni per associare i comandi da tastiera del computer e/o messaggi MIDI al parametro (che vi permettono di controllare i parametri da un dispositivo MIDI o dalla tastiera del computer).

## Menu contestuali “Empty Rack” (Rack vuoto)

Se cliccate su una sezione vuota del rack, il menu contestuale conterrà le seguenti voci:

- Una voce Paste Device (“Incolla dispositivo”), che vi consente di copiare qualsiasi dispositivo copiato o tagliato all'interno del rack.
- Un ulteriore menu “Create”, per aggiungere nuovi dispositivi.

## Menu contestuali del sequencer

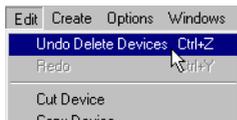
Se cliccate su un punto qualsiasi del sequencer, il menu contestuale conterrà le voci relative alla modifica delle tracce, dei gruppi e degli eventi (Editing Tracks, Groups e Events). Le voci disponibili cambieranno a seconda della sezione sulla quale avrete cliccato (Track list, sezione Key Edit, ecc.), e a seconda se abbiate cliccato o meno su un evento. Ad esempio, il menu contestuale del sequencer contiene le funzioni per inserire o rimuovere le battute, aggiungere e raggruppare le tracce, cambiare o cancellare gli eventi. Vedete anche the Operation Manual pdf per ulteriori dettagli.

# Undo (Annulla)

Virtualmente ogni azione all'interno di Reason può essere annullata (Undo). Includa la creazione, la cancellazione e il riordino dei dispositivi nel Rack, le regolazioni dei valori dei parametri, la fase di editing nel sequencer e le variazioni delle indicazioni di tempo e di metronomo. Potete annullare fino a 10 azioni.

→ **Per annullare l'ultima azione, selezionate "Undo" dal menu Edit o premete [Command]/[Ctrl]-[Z].**

L'azione da annullare viene riportata a fianco del comando Undo nel menu Edit. Ad esempio, se la vostra ultima azione era stata quella di cancellare ai cuni device dal Rack, il menu Edit riporterà la voce "Undo Delete Devices".



→ **Per ripristinare (redo) l'ultima azione annullata ("annullare l'operazione annullata"), selezionate "Redo" dal menu Edit o premete [Command]/[Ctrl]-[Y].**

Allo stesso modo, l'azione da riapplicare viene visualizzata nel menu Edit.

## Undo Multipli

Il concetto di undo multiplo richiede un chiarimento: si possono annullare (undo) fino a 10 azioni o, in altri termini, Reason ha una "Undo History" di 10 passaggi.

Supponiamo che abbiate applicato le seguenti azioni:

1. **Creato un mixer.**
2. **Creato un dispositivo synth.**
3. **Regolato il parametro Amp Envelope Attack sul synth.**
4. **Modificato il pan per il synth all'interno del mixer.**
5. **Regolato il tempo per la riproduzione dalla barra di trasporto.**

Dopo queste cinque azioni, la "Undo History" avrà questa struttura:

### UNDO

5. Regola tempo
4. Modifica pan
3. Regola Attack
2. Crea dispositivo Synth
1. Crea dispositivo Mixer

Se ora selezionate Undo, la vostra ultima azione (la modifica del tempo) verrà annullata, e spostata su un'altra lista, la "Redo list":

### UNDO

4. Modifica pan
3. Regola Attack
2. Crea dispositivo Synth
1. Crea dispositivo Mixer

### REDO

5. Regola tempo
-----------------

Selezionando nuovamente Undo annullerete l'azione successiva della lista (la regolazione del pan):

### UNDO

3. Regola Attack
2. Crea dispositivo Synth
1. Crea dispositivo Mixer

### REDO

4. Modifica pan
5. Regola tempo

Se ora selezionate Redo, l'ultima azione annullata verrà riapplicata. In questo caso, le vostre regolazioni del pan saranno effettuate di nuovo (e aggiunte ancora una volta alla Undo History):

### UNDO

4. Modifica pan
3. Regola Attack
2. Crea dispositivo Synth
1. Crea dispositivo Mixer

### REDO

4. Modifica pan
5. Regola tempo

A questo punto, avrete ancora la possibilità di riapplicare (Redo) la modifica del tempo. Se voleste invece applicare un'altra azione (come ad esempio cambiare il livello del synth nel mixer), questa diventerebbe l'azione in cima alla Undo History - e la lista Redo sarebbe completamente vuota.

### UNDO

5. Modifica livello
4. Modifica pan
3. Regola Attack
2. Crea dispositivo Synth
1. Crea dispositivo Mixer

### REDO

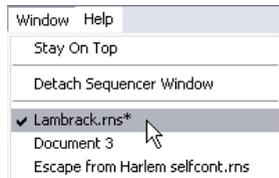
(vuoto)

Ora non potrete più riapplicare le variazioni di tempo!

# Gestione delle Finestre

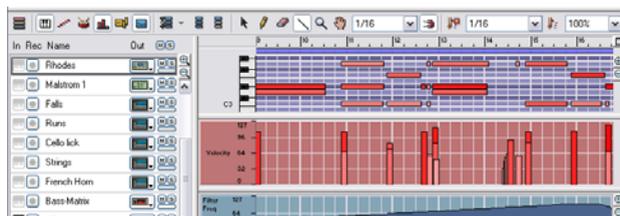
## Uso di più di una finestra della Song di Reason

Potete avere diverse Song di Reason aperte contemporaneamente. Ognuna comparirà in una finestra di Reason separata, completa di rack, sequencer e barra di trasporto. Ogni finestra può essere spostata, ridotta a icona e ridimensionata utilizzando le procedure standard Mac/Windows.

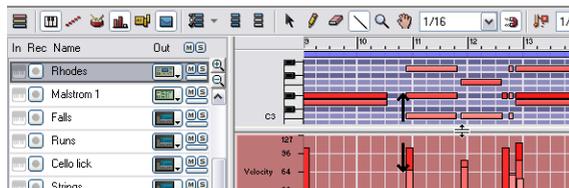


## Visualizzazioni, Pannelli e Divisori

Sullo schermo, Reason è suddiviso in differenti aree o "pannelli". L'esempio più chiaro è l'area del rack e del sequencer, ma avrete modo di vedere che anche la parte destra del sequencer può essere suddivisa in diverse sezioni orizzontali (per modificare più in dettaglio le vostre registrazioni).



I bordi delle sezioni si chiamano "divisori". Potete regolare l'altezza delle sezioni cliccando sui loro divisori e trascinando verso l'alto o verso il basso. Allargando la sezione superiore andrete a ridurre quella inferiore e viceversa.



## La finestra del sequencer separata

La finestra del sequencer può essere separata in un'altra finestra. In questo modo potrete avere una visualizzazione più chiara del sequencer ed usare meglio il software. Vedete a pagina 60.

## Scorrimento e Ingrandimento

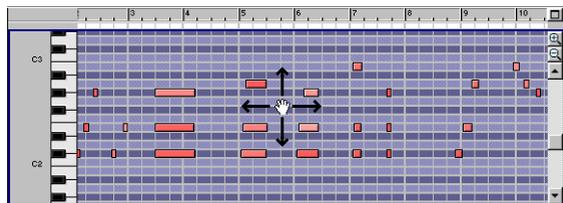
Reason offre diverse possibilità per lo scorrimento e l'ingrandimento del rack e del sequencer.

### Scorrimento con le barre di scorrimento

Qualora ci siano informazioni "al di fuori dello schermo", appariranno delle barre di scorrimento orizzontali e/o verticali. Ad esempio, se nel rack ci sono più dispositivi di quanti è possibile visualizzarli, potrete scorrere il rack verso l'alto o verso il basso utilizzando le barre apposite sulla destra del rack.

### Scorrimento con lo strumento Mano

Nella finestra di sequencer, potete usare lo strumento Mano per lo scorrimento. Selezionate lo strumento Mano e cliccate su una sezione, premete il pulsante del mouse e trascinate verso la direzione voluta.

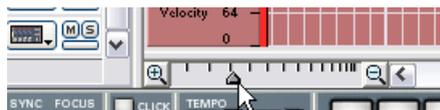


Scorrere la sezione Key edit con lo strumento Mano.

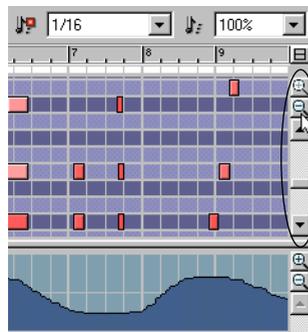
- ⚙️ Potete scorrere verso qualsiasi direzione consentita dalla sezione in cui vi trovate (nella sezione Velocity ad esempio è possibile soltanto lo scorrimento orizzontale). Tuttavia, tenendo premuto il tasto [Shift] mentre andate a trascinare, potete delimitare la direzione di scorrimento in orizzontale o in verticale.

### Ingrandimento con i cursori di ingrandimento

Alcune aree vi consentono di "zoommare" utilizzando i controlli per l'ingrandimento. Potete cliccare sulle icone "+" o "-" per, rispettivamente, ingrandire o rimpicciolire, o cliccare e trascinare il cursore di ingrandimento.



- Dove applicabile, è possibile scorrere e ingrandire differenti pannelli individualmente.



Nel sequencer, ci sono controlli di visualizzazione separati per la sezione Key edit e la sezione Controller.

### Ingrandimento con lo strumento Lente di Ingrandimento

Con la Lente di ingrandimento avete un nuovo sistema per "zoommare" nella finestra di sequencer. Questo nuovo strumento vi permette di ingrandire e rimpicciolire sia orizzontalmente che verticalmente allo stesso modo dei cursori per l'ingrandimento. In aggiunta la Lente di ingrandimento permette adesso di avere delle nuove funzionalità.

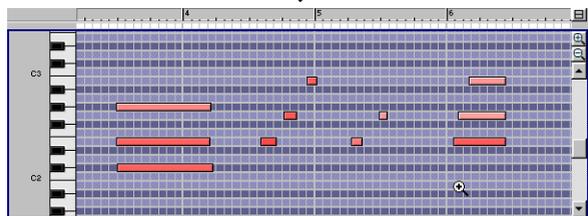
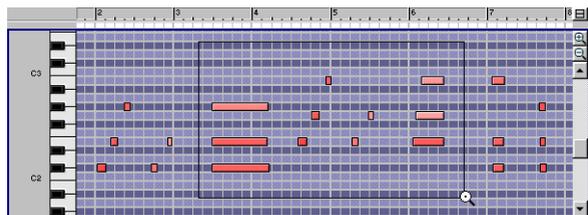
Ecco le principali:

- **Cliccando una sola volta su una sezione con la Lente di ingrandimento, otterrete lo stesso effetto che avevate cliccando due volte sul tasto "+" del cursore di ingrandimento.**
- **Per rimpicciolire (zoom out) con la lente di ingrandimento, fate click tenendo premuto il tasto [Option] (Mac)/[Ctrl] (Windows).** Noterete che il simbolo "+" nella Lente si trasforma in "-".
- **Se la sezione ha anche un cursore di ingrandimento verticale, cliccando con la Lente andrete a ingrandire o rimpicciolire dello stesso fattore di ingrandimento che ottenevate cliccando una volta sulle icone "+" e "-" dei cursori.** Tenendo premuto il tasto [Shift] mentre cliccate, andrete a disabilitare lo zoom in verticale.

→ **Potete anche cliccare e trascinare con la Lente di ingrandimento per creare un rettangolo di selezione.**

La visualizzazione viene ingrandita in modo che l'area selezionata vada a riempire tutta la sezione.

Racchiudendo queste note in un rettangolo di selezione...



...si ingrandisce fino alla visualizzazione completa.

## Supporto per mouse con rotellina di scorrimento

Se utilizzate un mouse con la rotella di scorrimento, potrete utilizzarlo per le funzioni di scorrimento e di zoom seguenti:

- **Scorrimento verso l'alto e verso il basso sia nel rack che nel sequencer.**
- **Tenendo simultaneamente premuto il tasto [Shift] potete scorrere nel sequencer verso sinistra e verso destra.**
- **Tenendo premuto il tasto [Command] (Mac)/[Ctrl] (Windows), potete "zoommare" per ingrandire o rimpicciolire verticalmente nel sequencer.**
- **Tenendo premuto i tasti [Shift]-[Command] (Mac)/[Shift]-[Ctrl] (Windows), potete "zoommare" orizzontalmente nel sequencer.**



# REASON

5

→ Gestione dell'Audio

# Questo capitolo

Questo capitolo contiene alcune informazioni utili riguardo alla gestione dell'audio in Reason. Anche se in alcuni casi vi potrebbero sembrare dei meri tecnicismi, vi consigliamo comunque di leggerle per ottenere il meglio da Reason.

## La comunicazione tra Reason e il vostro hardware audio

Reason genera e riproduce audio digitale - un flusso di valori numerici sotto forma di zeri e di uno. Per fare in modo che voi possiate ascoltare questo flusso di dati, sarà necessario convertirlo in segnale audio analogico e mandarlo ad un dispositivo per la trasduzione e riproduzione (degli altoparlanti, cuffie, ecc.) Questa conversione è gestita nella maggior parte dei casi dalla scheda audio installata nel vostro computer (su Macintosh potete utilizzare l'hardware audio integrato se non avete delle schede aggiuntive).

Per indirizzare il segnale audio digitale al vostro hardware, Reason utilizza il driver che avrete selezionato nel menu Preferences (vedete pagina 13). Nel rack sullo schermo, questa connessione è rappresentata dalla Hardware Interface.



La Hardware Interface è sempre posizionata nella parte più alta del rack.

**! Su utilizzate il protocollo ReWire, Reason indirizzerà l'audio digitale all'applicazione master ReWire (di norma un sequencer audio), che va a gestire la comunicazione con il vostro hardware audio. Per i dettagli vedete il pdf del Manuale Operativo.**

La Hardware Interface di Reason contiene 64 "connettori" di uscita, ognuno dei quali con un indicatore di livello. Ciascun indicatore rappresenta una connessione ad un'uscita del vostro hardware audio (o un canale ReWire su un'altra applicazione, nel caso in cui utilizzate ReWire - vedete il Manuale Operativo in pdf).

Tuttavia, il numero delle uscite disponibili dipende dal numero di uscite del vostro hardware audio. Ad esempio, se state utilizzando una normale scheda audio con uscite stereo (o l'hardware audio integrato del Mac), avrete a disposizione soltanto le prime due uscite. Nel dispositivo Hardware Interface, gli indicatori verdi sono illuminati per tutte le uscite che sono attualmente disponibili.



In questo caso, viene utilizzata un'uscita stereo standard della scheda audio, e solo le prime due uscite sono disponibili (denominate "Stereo" sul pannello del dispositivo).



In questo caso la scheda audio ha otto uscite.

Per inviare il suono di un dispositivo del rack ad un'uscita specifica, dovrete assegnare l'uscita del dispositivo al connettore corrispondente della Hardware Interface. Per fare questo utilizzerete i "cavi di patch virtuali" sul retro del rack, come descritto a pagina 51. Nella maggior parte dei casi, vorrete collegare un mixer alle uscite Stereo (uscite 1 e 2).

# Risoluzione e frequenza di campionamento

La risoluzione e la frequenza di campionamento sono caratteristiche dell'audio digitale, che determinano la qualità del suono. Generalmente, a maggiore risoluzione e frequenza di campionamento corrisponde una migliore qualità audio (ma anche un file audio di maggiori dimensioni ed una maggiore richiesta di risorse del vostro computer e hardware audio). Questa tabella mostra alcune tipiche combinazioni di frequenza di campionamento/risoluzione:

Frequenza:	Risoluzione:	Commento:
22.05 kHz	8 bit	Tipicamente utilizzata in situazioni in cui mantenere i file di piccole dimensioni è più importante della qualità, come per videogiochi, applicazioni multimediali, file per Internet, ecc.
44.1 kHz	16 bit	Questo è il formato dei CD audio (spesso chiamato "CD Quality audio").
44.1 kHz – 96 kHz	24 bit	Questi sono formati usati negli studi professionali di registrazione.

Per permettervi di gestire le diverse situazioni, Reason supporta risoluzioni e frequenze di campionamento multiple. Questo è valido con queste indicazioni:

## Riproduzione

Reason gestisce tutto il processamento audio interno ad una risoluzione di 32-bit in virgola mobile. Tuttavia, la risoluzione dell'uscita audio dipende dal vostro hardware audio. Quindi, se avete una scheda audio a 24-bit, Reason creerà audio digitale con risoluzione a 24-bit, e se avete una scheda a 16-bit, l'audio avrà una risoluzione di 16-bit, semplice no?

La frequenza di campionamento in riproduzione può essere specificata dal riquadro Preferences-Audio (al quale si accede dal menu Reason o dal menu Edit se state o meno utilizzando come piattaforma Mac OS X):

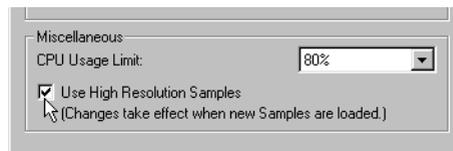


Tenete presente che le opzioni disponibili su questo menu a tendina dipendono dalle frequenze di campionamento supportate dal vostro hardware audio. La maggior parte delle schede audio standard supportano la frequenza di 44.1 kHz e diverse altre frequenze più basse, in questi casi dovrete selezionare 44.1 kHz per una migliore qualità.

## Utilizzare audio ad alta risoluzione

Reason gestisce la riproduzione di campioni con praticamente qualsiasi risoluzione. Questo significa che, ad esempio, i campioni a 24-bit sono caricati in un campionatore o nella Redrum, e la riproduzione può avvenire anche con risoluzione a 24-bit. Se state utilizzando questi campioni e volete che Reason li mandi in riproduzione nella loro risoluzione originale, procedete in questo modo:

1. **Aprire il riquadro Preferences dal menu Edit o dal menu Reason, e selezionare la pagina General.**
2. **Alla voce "Miscellaneous" in fondo alla pagina, assicuratevi che sia abilitata l'opzione "Use High Resolution Samples".**



Se questa opzione è attivata, e se la vostra scheda audio la supporta, Reason riprodurrà i campioni ad alta risoluzione con la loro risoluzione originale. Se questa opzione non è attivata, Reason riprodurrà tutti i campioni a 16-bit di risoluzione, a prescindere dalla loro risoluzione originale.

## Esportazione audio

Reason permette di salvare come file audio l'intero messaggio o una parte della song (vedete a pagina 106 per i dettagli). Al momento dell'esportazione vi viene richiesta la risoluzione (16 o 24 bit) e la frequenza di campionamento per il file (11–96 kHz).

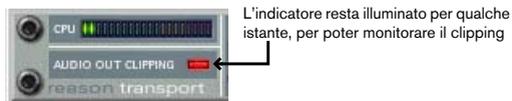
- ★ **Se dovete aprire il file esportato in un'altra applicazione, dovrete selezionare un formato che sia supportato dall'applicazione. Se non siete sicuri dei valori da impostare, utilizzate 16 bit/44.1 kHz.**

## Importazione audio

Quando caricate campioni o i file di ReCycle nei campionatori, nella drum machine o nel player di loop, Reason supporta file con un gran numero di frequenze di campionamento e di risoluzioni. Potete usare file di diversi formati nello stesso device, un suono di batteria può essere a 8-bit sample, uno a 16, ecc.

# I livelli audio

Quando effettuate la riproduzione in Reason, dovrete tenere sotto controllo l'indicatore Audio Out Clipping sulla barra di trasporto. Se questo si illumina, il livello audio è troppo alto, causando così il "clipping" (rumore digitale).



→ **Per evitare questo, riducete il livello master sul mixer (o su un altro dispositivo) collegato alla Hardware Interface, fino a quando l'indicatore Audio Out Clipping non si illumina più.**

Potreste anche usare MClass Maximizer per esser certi che non si verifichi mai il clipping - vedete anche il pdf del Manuale Operativo.

! **Osservate che non importa se gli indicatori di livello dei singoli dispositivi (effetti, canali del mixer, ecc) arrivano "sul rosso". Distorsione e clipping possono esserci solo nella Hardware Interface.**

Il motivo tecnico per cui questo accade è che, internamente, Reason utilizza un processamento in virgola mobile ad alta risoluzione, che assicura un'altissima qualità audio e una soglia ("headroom") virtualmente illimitata. Nel dispositivo Audio Hardware, il segnale audio viene convertito con la risoluzione utilizzata dall'hardware audio, ed è quindi da qui che si può avere un eventuale clipping.

## Se state usando uscite multiple

Se utilizzate un hardware audio con più di due uscite, potreste avere diversi dispositivi collegati alle diverse uscite della Hardware Interface. Se l'indicatore Audio Out Clipping si illumina, dovrete mandare in riproduzione nuovamente quella sezione tenendo bene sotto controllo la Hardware Interface. Ogni connettore di uscita ha un indicatore di livello - se il segmento rosso si illumina, l'uscita distorce. Abbassate il livello di uscita, fino a quando non avrete più il clipping.



Clipping sulle uscite stereo.

## Se state utilizzando ReWire

Se state trasmettendo un flusso audio ad un'altra applicazione usando il protocollo ReWire, non potrete avere alcun clipping in Reason. Questo perché la conversione avviene direttamente nell'altra applicazione audio. Vedete il pdf del Manuale Operativo per maggiori informazioni su ReWire.

# Regolare l'accordatura

Di default, Reason riproduce un "LA centrale" a 440 Hz, che è il riferimento assoluto per la maggior parte degli strumenti. Tuttavia, se state utilizzando Reason con altri strumenti, potrebbe essere necessario regolare l'accordatura:

1. **Aprire il menu Edit (o il menu Reason, in Mac OS X) e selezionare Preferences...**
2. **Utilizzate il menu a tendina nella parte alta del riquadro Preferences per selezionare la pagina Audio.**
3. **Regolate l'accordatura globale tramite il controllo Master Tune.** Se lo desiderate, potete regolare l'accordatura in fase di riproduzione. Tenete presente che questo andrà ad influenzare l'accordatura di tutte le sorgenti sonore di Reason, inclusa la drum machine e il player di loop.



# REASON

6

→ Gestione del Rack

# Questo capitolo

Come avrete potuto ben capire, la parte centrale di Reason è sicuramente il rack. Da qui potete aggiungere e configurare i vostri dispositivi, regolando le impostazioni dei parametri. Questo capitolo descrive tutte le procedure per la gestione del rack, vale a dire, le procedure e le tecniche comuni a tutti i dispositivi. I parametri specifici dei device sono riportati nel pdf del Manuale Operativo.

## Navigazione nel Rack

Se il rack contiene diversi dispositivi, probabilmente non riuscirete a visualizzare l'intero rack sullo schermo. Per lo scorrimento del rack potete:

- **Utilizzare le barre di scorrimento sulla destra del rack per uno scorrimento continuo verso l'alto o verso il basso.**
- **Se state utilizzando un mouse con rotellina di scorrimento, potete utilizzare la rotellina per scorrere verso l'alto o verso il basso.**
- **Usare i tasti Page Up/Page Down sulla tastiera del computer per spostare la visualizzazione di una "schermata" in alto o in basso.**
- **Utilizzare i tasti Home o End sulla tastiera del computer per scorrere la parte alta o bassa del rack.**
- **Aprire un menu contestuale di un device e selezionare un altro dispositivo dal sottomenu Go To.**  
Il rack scorrerà direttamente sul device selezionato.
- **Se selezionate un device o la sua traccia del sequencer (vedete a pagina 61), Reason scorrerà il rack per rendere il device visibile.**

Tenetevi presente che potete allargare l'area del rack cliccando sulla sua estremità (il divisore tra il rack e l'area del sequencer) e trascinare verso il basso. In questo modo andrete a ridurre l'area del sequencer e renderete il rack maggiormente visibile (in alternativa potete separare il sequencer dal rack, come viene descritto a pagina 60). Potete anche fare in modo che il rack occupi tutta la finestra, cliccando sul pulsante maximize della barra di scorrimento sulla destra.



Il pulsante per ingrandire il rack.

# Creare i dispositivi

Per creare un nuovo device, selezionate la voce desiderata dal menu Create. Questo menu è accessibile sia dal menu principale che dai menu contestuali (vedete a pagina 38 per un'introduzione ai menu contestuali).



Il menu Create sulla barra del menu principale e sul menu contestuale.

- **Il nuovo device viene aggiunto subito sotto il dispositivo correntemente selezionato nel rack.**  
Se non è selezionato alcun device, il nuovo device viene aggiunto nella parte bassa del rack.
- **Quando aggiungete un nuovo device, Reason tenterà di effettuare le assegnazioni automaticamente secondo un criterio logico.**  
Per un'introduzione alle caratteristiche di auto-routing, vedete a [pagina 53](#).
- **Una nuova traccia verrà creata automaticamente nel sequencer, ed assegnata al nuovo device.**  
La traccia avrà lo stesso nome del device. L'ingresso MIDI verrà anch'esso impostato automaticamente sulla nuova traccia, consentendovi di riprodurre via MIDI istantaneamente il device appena creato (vedete a [pagina 56](#)).
- **Di default, la regola si applica solamente ai device di strumento, non al mixer o agli effetti.**  
Se tenete premuto [Option] (Mac) o [Alt] (Windows) quando create il device, è vero il contrario, vale a dire i dispositivi di mixer e di effetti avranno delle nuove tracce ma i device di strumento no.

# Selezionare i dispositivi

Alcune operazioni (come tagliare, copiare e cancellare i device) richiedono che selezioniate uno o più dispositivi del rack. Per farlo ci sono le seguenti regole:

- **Per selezionare un singolo device, cliccate su di esso nel rack.**  
Il device selezionato viene evidenziato con un bordo colorato (basato sullo schema di colori selezionato per il vostro sistema operativo).



- **Per selezionare diversi device, tenete premuto [Shift] e cliccate.**  
In altre parole, con [Shift]-click su un device lo selezionerete senza deselectionare gli altri dispositivi precedentemente selezionati.
- **Per deselectionare tutti i dispositivi, cliccate sullo spazio vuoto alla fine del rack.**
- **Per deselectionare uno dei device selezionati, tenete premuto [Shift] e cliccate su di esso.**  
Qualsiasi altro device selezionato resterà selezionato.
- **Potete anche usare i tasti delle frecce in alto o in basso della tastiera del computer per selezionare il device direttamente al di sopra o al di sotto di quello correntemente selezionato.**  
Quando usate questo metodo, Reason scorrerà automaticamente il rack in modo che il device selezionato sia perfettamente visibile. Questo è un modo rapido per "navigare" sul rack. I device di dimensioni ridotte (di mezza unità rack, come gli effetti) sono ordinati da sinistra a destra, quindi premendo il tasto della freccia verso il basso passerete dal dispositivo a sinistra su quello a destra, prima di passare alla riga successiva.
- **Tenendo premuto [Shift] quando utilizzate i tasti delle frecce in alto o in basso, il device attualmente selezionato resterà tale.**  
In questo modo potrete selezionare una serie di dispositivi.

Se regolate il parametro di un device andrete automaticamente a selezionarlo. In altri termini, non dovrete mai selezionare un device prima di andare a modificare le impostazioni.

# Cancellare i dispositivi

Per cancellare uno o più dispositivi, selezionateli ed utilizzate uno dei metodi seguenti:

- **Tenete premuto [Command] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e premete [Backspace] o [Delete].**
- **Selezionate "Delete Device" dal menu Edit o dal menu contestuale del device.**

Potete anche cancellare automaticamente i device quando cancellate le tracce del sequencer: se c'è una singola traccia del sequencer assegnata ad un device, e cancellate questa traccia, vi verrà richiesto se volete anche cancellare il device (vedete a pagina 63).

- ! **Se cancellate un device connesso tra altri due dispositivi, il collegamento tra questi viene automaticamente mantenuto.**
- ! **Il dispositivo Hardware Interface sulla parte alta del rack non può essere in nessun modo rimosso.**

# Ordinare i dispositivi

Potete ordinare i dispositivi nel rack spostandoli in questo modo:

- 1. Se volete spostare più di un device alla volta, selezionate i dispositivi.**
- 2. Cliccate sull'area della "maniglia" di uno dei dispositivi.**  
Per i device di dimensioni complete, questa è l'area sulla sinistra e sulla destra del pannello (dove si unisce con il rack); per device più ridotti potete cliccare su qualsiasi punto al di fuori dei parametri attuali.
- 3. Con il pulsante del mouse premuto, trascinate il (o i) device verso l'alto o verso il basso del rack.**  
Una spessa linea verticale rossa indica la posizione in cui il dispositivo verrà collocato. Tenete presente che la linea rossa può essere sulla sinistra di un device (ad indicare che il device spostato verrà inserito prima dell'altro device) o sulla destra (ad indicare che il device spostato verrà inserito dopo l'altro device).

In questo esempio viene spostato un device di un riverbero RV-7:

In questo caso, la linea rossa indica che il dispositivo riverbero verrà inserito sulla sinistra del phaser.



Ecco il risultato. Osservate che il filtro viene spostato a sinistra, per colmare il vuoto.



In questo caso, la linea rossa indica che il riverbero verrà inserito a destra del chorus/flanger.



Ecco il risultato. I tre device vengono spostati a sinistra, per colmare i vuoti.



#### 4. Rilasciate il pulsante del mouse.

Il (o i) device si spostano sulla nuova posizione, mentre gli altri dispositivi del rack si adattano per colmare i "vuoti".

! **Tenete presente che se iniziate a spostare un device e successivamente cambiate idea, potete interrompere l'operazione premendo [Esc] con il pulsante del mouse premuto.**

→ **Se tenete premuto [Shift] quando spostate un device, Reason proverà automaticamente ad effettuare le nuove assegnazioni.**

Vedete a [page 53](#) per ulteriori dettagli sull'auto-routing.

! **Lo spostamento dei device nel rack non influenza l'ordine delle tracce del sequencer e viceversa.**

## Duplicare i dispositivi

Per fare una copia di un device del rack, tenete premuto [Option] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e trascinatelo sulla nuova posizione.

→ **Se tenete premuto [Shift] quando duplicate il device, Reason proverà automaticamente ad assegnarlo, come per lo spostamento.** Vedete a [page 53](#).

## Taglia, Copia e Incolla

I device selezionati possono essere spostati o duplicati utilizzando le funzioni Cut, Copy e Paste Device dal menu Edit o dal menu contestuale del device. Ad esempio, potete copiare uno o più device (come un singolo strumento e tutti i suoi effetti in insert) da una song di Reason ad un'altra. Con queste regole:

→ **Cut e Copy intervengono su tutti i device selezionati e seguono le procedure standard per le operazioni di Taglia e Copia.**

Quindi, Cut sposta i device nella clipboard (rimuovendoli dal rack) mentre Copy crea delle copie all'interno della clipboard, senza variare il rack.

→ **Quando incollate i device, questi vengono inseriti nel rack subito sotto al device attualmente selezionato.**

Se non è selezionato alcun device, i device incollati appariranno nella parte bassa del rack.

→ **Se usate le funzioni Copy e Paste diverse volte, i collegamenti vengono sempre mantenuti.**

→ **Se tenete premuto [Shift] quando incollate un device, Reason proverà automaticamente ad assegnarlo.**

Le regole sono le stesse di quando spostate o duplicate i device con il trascinamento. Vedete a [page 53](#).

# Una breve nota sulle assegnazioni

! Questa sezione descrive soltanto i principi delle assegnazioni e del routing. Per un'analisi più dettagliata di queste procedure, fate riferimento al Manuale Operativo in pdf.

Reason vi permette delle assegnazioni estremamente flessibili per i segnali audio e di controllo tra i dispositivi del rack. Fondamentalmente, il routing può essere fatto manualmente o automaticamente:

## Auto Routing

Per auto-routing si intende l'operazione che effettua Reason per i collegamenti audio fondamentali di un device, in un'unica volta. Come già visto in precedenza, l'auto-routing viene automaticamente attuato quando create un nuovo device e quando spostate, duplicate o incollate i device con il tasto [Shift] premuto.

🌟 Se possibile, l'auto-routing viene fatto automaticamente in stereo.

## Creazione dei Mixer

→ Il primo dispositivo mixer creato viene assegnato automaticamente agli ingressi Stereo dell'Hardware.  
Vedete il Manuale Operativo per i dettagli.

## Assegnare un device al Mixer

→ Quando create un device di strumento (synth, campionatore, drum machine o player di loop) questo viene automaticamente assegnato al primo canale del mixer disponibile.  
In questo modo il device sarà immediatamente disponibile.

## Assegnare una mandata effetti al Mixer

→ Quando avete un mixer selezionato e create un device di un effetto, questo verrà collegato come mandata effetto (al primo Aux Send/Return libero).  
Tipici esempi di effetti che sono spesso utilizzabili in mandata sono il riverbero, il delay e il chorus.

## Assegnare un effetto direttamente ad un device (Insert)

→ Quando avete un device di strumento selezionato e create un effetto, quell'effetto sarà connesso in insert. Quindi il segnale passerà dal device all'interno dell'effetto e verso il mixer.  
Esempi di effetti che lavorano tipicamente in insert sono il distorsore, il compressore e il phaser.

## Assegnare un effetto in Insert tra la Hardware Interface ed un altro device

→ Se selezionate la Hardware Interface e poi create un effetto, l'effetto sarà collegato in insert tra la Hardware Interface e qualunque device che era stato collegato agli ingressi della Hardware Interface (normalmente le uscite di un device Mixer).  
Questo è il metodo migliore per collegare il MClass Mastering Suite Combi, all'estremità finale della catena del segnale.

## Auto-routing dei device dopo la loro creazione

Qui seguono alcune regole aggiuntive riguardanti l'auto-routing dei device già presenti nel rack:

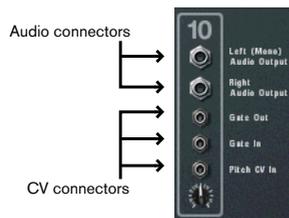
- Per riassegnare un device già presente nel rack, potete selezionarlo ed utilizzare Disconnect Device e Auto-route Device, entrambi dal menu Edit.
- Cancellando un device collegato tra due dispositivi, il collegamento tra i due device rimanenti viene automaticamente mantenuto.  
Un tipico esempio si ha con un dispositivo di effetto, collegato come effetto in insert tra un synth e un mixer. Se cancellate l'effetto, il synth verrà assegnato direttamente al mixer.
- Quando spostate un device, i collegamenti rimangono invariati.  
Se invece volete che il programma vada a riassegnare il device in base alla sua nuova collocazione nel rack, tenete premuto [Shift] quando lo spostate.
- Quando duplicate i device (trascinandoli) o utilizzate le funzioni copy e paste, i device non rientrano nella procedura di auto-routing.  
Se volete che vengano assegnati automaticamente, tenete premuto [Shift] quando effettuate l'operazione.

## Routing Manuale

Per collegare i device manualmente, dovete ruotare il rack di 180° per visualizzare il retro. Per farlo è sufficiente premere [Tab] o selezionare "Toggle Rack Front/Rear" dal menu Options.



Sul retro di ciascun device troverete dei connettori di due diversi tipi: audio e CV (Control Voltage, il controllo in tensione utilizzato per controllare i parametri - vedete il Manuale Operativo). Gli ingressi e le uscite audio vengono mostrati come dei "jack da un quarto", mentre gli ingressi e le uscite CV sono leggermente più ridotti. Per ora, prendiamo in analisi le connessioni audio.



! Quando si visualizza il retro, potete sempre scorrere il rack per la navigazione, usando la tastiera del computer, ecc. (vedete a [page 50](#)).

Esistono due metodi per assegnare il segnale audio da un device ad un altro: collegando i "cavi di patch virtuali" tra gli ingressi e le uscite, e selezionando le connessioni da un menu a tendina:

### Utilizzare i cavi

! Per rendere visibili i cavi, l'opzione "Show Cables" deve essere attivata nel menu Options. Vedete più sotto.

1. Cliccate sul jack di ingresso o di uscita desiderato di uno dei device, e trascinate il puntatore in un punto diverso dal punto di partenza (con il pulsante del mouse premuto).

Vedrete apparire un cavo.



2. Trascinate il cavo sul jack dell'altro dispositivo.

Quando spostate l'estremità del cavo su un connettore del tipo corretto (audio/CV, ingresso/uscita) questo verrà evidenziato per mostrare che il collegamento è possibile.

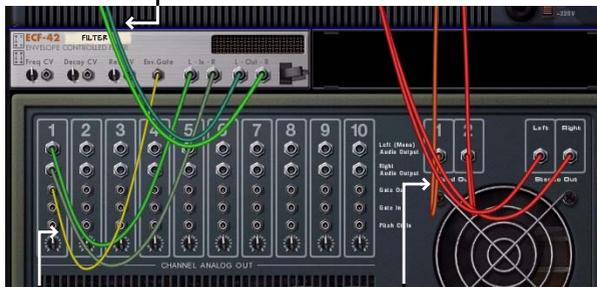
3. Rilasciate il pulsante del mouse.

Il cavo è collegato. Se tanto gli ingressi quanto le uscite sono stereofoniche e collegate i canali sinistri, viene aggiunto un cavo per il canale destro.

! Il trascinamento di un cavo per effettuare un collegamento può essere interrotto premendo [Esc] con il pulsante del mouse premuto.

☆ Per una gestione più semplificata delle connessioni, i cavi hanno diversi colori. I collegamenti da e verso gli effetti sono di diverse tonalità di verde, altre connessioni audio sono di diverse tonalità di rosso e i collegamenti CV sono di diverse tonalità di giallo.

I cavi verdi, ad indicare connessioni con dispositivi di effetti.



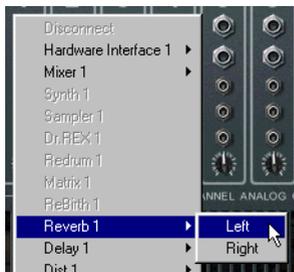
Questo cavo è giallo, ad indicare connessioni CV.

Questi cavi sono rossi, ad indicare connessioni tra dispositivi di strumenti e mixer.

- Potete modificare una connessione già presente con la medesima procedura, cliccando su un'estremità del cavo e trascinandola su un altro connettore.

## Utilizzare i menu a tendina

1. **Cliccate (anche con il tasto destro) su un connettore.**  
Appare un menu a tendina, ad elencare tutti i device del rack.
2. **Spostate il puntatore sul device desiderato (il device sul quale volete stabilire una connessione).**  
Appare un sottomenu, con l'elenco di tutte le connessioni di input/output disponibili. Ad esempio, se avete cliccato su un'uscita audio di un device, i sottomenu riporteranno tutti gli ingressi audio di tutti gli altri device.



- Se un device è riportato in "grigetto" nel menu a tendina, non ci sono connessioni disponibili.

3. **Selezionate il connettore desiderato dal sottomenu.**  
La connessione viene stabilita.

## Disconnettere i dispositivi

Anche in questo caso, esistono due metodi per scollegare i device:

- **Cliccate su un'estremità del cavo, trascinatela su un punto diverso da quello di partenza e rilasciatela.**

altrimenti

- **Cliccate su uno dei connettori e selezionate "Disconnect" dal menu contestuale che appare.**



## Nascondere e visualizzare i cavi

Potete scegliere se rendere o meno visibili i cavi delle patch, attivando o disattivando la voce "Show Cables" dal menu Options. Quando i cavi sono nascosti, i connettori in uso sono indicati da un punto colorato:



## Verificare le connessioni

Potete verificare a quale device sia collegato un jack. Questo è particolarmente utile se i cavi delle patch sono nascosti, ma è anche molto utile se avete molti cavi o se i due devices sono lontani tra loro all'interno del rack:

- **Collocate il puntatore sul connettore e attendete qualche istante.**  
Appare un "tool tip", ad indicarvi il device e il connettore all'altra estremità.



## Assegnare il MIDI ad un dispositivo

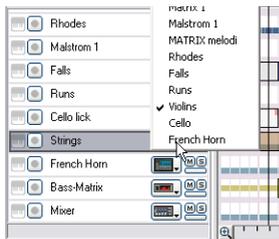
Esistono diversi modi per inviare messaggi MIDI da una superficie di controllo MIDI esterna ad un dispositivo di Reason, come descritto nel Manuale Operativo in pdf. Tuttavia, in questo manuale analizziamo il metodo più comune: l'assegnazione del MIDI dal sequencer.

Con questo metodo, il segnale MIDI in entrata (vale a dire dalla vostra master keyboard) viene inviato ad una delle tracce del sequencer di Reason. Il sequencer lo passerà successivamente ad uno dei device del rack (il dispositivo al quale la traccia è assegnata). In questo modo, potete selezionare differenti device per la riproduzione MIDI dirigendo il MIDI in entrata a differenti tracce nel sequencer.

Procedete in questo modo:

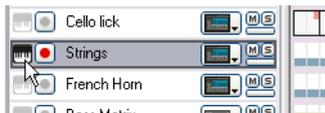
### 1. All'interno del sequencer, localizzate la traccia collegata al device che volete mandare in riproduzione.

Se non siete sicuri, potete aprire il menu a tendina "Out" per ogni traccia e verificare a quale device questi sono assegnati.



### 2. Cliccate sulla colonna In per la traccia.

Viene visualizzato un simbolo di tastiera, ad indicare che questa traccia trasferirà i segnali MIDI in ingresso ai suoi device.



### 3. Suonate la master keyboard per ascoltare i suoni del device.

- ★ Sul pannello di alcuni dispositivi di strumento troverete un indicatore **Note On**. Questo sta ad indicare le note MIDI in ingresso.
- ★ Se la vostra master keyboard ha potenziometri o fader, provate a muoverli.  
Per la maggior parte dei modelli di tastiere, questi sono automaticamente assegnati ai parametri principali dei device di Reason,

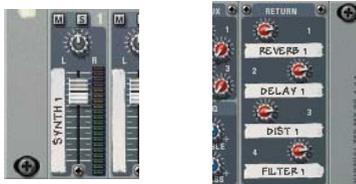
consentendovi così di variare il suono dei device di strumento mentre state suonando. Ci sono anche molti altri metodi per usare delle superfici di controllo per i parametri e le funzioni in Reason - vedete il Manuale Operativo.

## Nominare i dispositivi

Ogni device ha un'etichetta su "nastro adesivo" che riporta il nome del dispositivo. Quando create un nuovo device questo prende automaticamente il nome in base al tipo di dispositivo, con un numero indice (in modo che il primo synth Subtractor che create si chiami "Synth 1", il successivo "Synth 2" e così via). Se volete, potete rinominare un device cliccando sulla sua etichetta ed inserendo un nuovo nome (avete a disposizione fino a 16 caratteri).



Per i device collegati al mixer, i nomi si vanno ad aggiornare alle strisce di nastro verticali per i canali del mixer corrispondenti (vicino ai cursori del mixer). Allo stesso modo, le strisce di nastro al di sotto delle manopole dei ritorni, mostrano i nomi dei dispositivi di effetti collegati ai corrispettivi ingressi.



Tenete presente che le strisce di nastro per i canali del mixer mostrano il nome del dispositivo direttamente collegato al mixer! Questo significa che se avete un dispositivo di strumento assegnato attraverso un effetto in insert, la striscia di nastro del canale del mixer mostrerà il nome del dispositivo d'effetto in insert (essendo questo il device direttamente collegato al canale del mixer). In questo caso, potreste voler rinominare il dispositivo dell'effetto in insert, per indicare lo strumento collegato.



## La relazione tra i nomi dei device e i nomi delle tracce

Quando create un dispositivo di strumento, si crea automaticamente una traccia nel sequencer, con di default lo stesso nome. Andando a rinominare un device farete in modo che anche la traccia del sequencer corrispondente cambi nome e, viceversa, se le condizioni seguenti sono soddisfatte:

- Il device e la sua traccia hanno lo stesso nome.
- C'è una sola traccia collegata al device.

Spesso, la soluzione ottimale è avere lo stesso nome per il device e per la traccia, essendo più semplice sapere in qualsiasi momento quale traccia sta suonando e cosa. Nel caso in cui voleste rinominare la traccia o il device indipendentemente, dovrete scollegare la traccia dal dispositivo, rinominarla e collegarla di nuovo. Come collegare una traccia ad un device è descritto a pagina 62.

# Comprimere e espandere

Se non avete bisogno di effettuare impostazioni per un dispositivo, potete compimerlo per rendere il rack più facilmente gestibile ed evitare di dover scorrere continuamente il rack. Per farlo potete cliccare sulla freccia a sinistra del device.



Per espandere un device, cliccate nuovamente sulla freccia.

- **In file del rack con device di dimensioni più ridotte, la freccia per comprimere e espandere (fold/unfold) è collocata a sinistra del device più a sinistra ed agisce su tutti i device della fila.**
- **Se tenete premuto [Option] (Mac) o [Alt] (Windows) e cliccate sulla freccia di un device non compresso, tutti i dispositivi del rack verranno compressi.**  
Al contrario, facendo [Option]/[Alt]-click sulla freccia di un device compresso andrete ad espandere tutti gli altri dispositivi.
- **Per i dispositivi compressi, non ci sono parametri visualizzati e non potete effettuare assegnazioni sul retro del rack, fino a quando i dispositivi non vengono espansi.**  
Tuttavia, se volete effettuare una connessione ad un dispositivo compresso, potete trascinare un cavo verso di esso e tenerlo per qualche istante su quella posizione. In questo modo il device compresso verrà automaticamente espanso e vi permetterà di effettuare la connessione.
- **I dispositivi compressi possono essere rinominati, spostati, duplicati e cancellati proprio come i normali device espansi.**
- **Per dispositivi che utilizzano patch, potete selezionare le patch anche in modalità compressa.**
- **La fase di riproduzione non è in alcun modo collegata all'operazione di compressione ed espansione.**





# REASON

7

→ II Sequencer

# Il Sequencer

Il sequencer è il vostro strumento di composizione in Reason. Da qui potete registrare note, controller, automazioni dei parametri dei device e cambi di pattern.

In questo capitolo troverete le descrizioni di tutte le procedure fondamentali; la registrazione, la riproduzione e la gestione delle tracce del sequencer. Per l'editing, la quantizzazione, i gruppi, ecc, consultate il Manuale Operativo in pdf.

## La relazione tra il Sequencer e il Rack

Nel sequencer, i dati vengono registrati e riprodotti in tracce (allo stesso modo delle tracce di un registratore a nastro multitraccia).



Una traccia può essere collegata a un device di strumento nel rack, in modo che i dati della traccia siano inviati al dispositivo per la riproduzione. Ogni traccia può essere collegata ad un unico dispositivo alla volta, ma si possono avere diverse tracce che mandano in esecuzione lo stesso device. Osservate anche che quando rinominate le tracce del sequencer (vedete a [page 63](#)), il device al quale questa è collegata prende automaticamente quel nome - e viceversa.



Le icone in questa colonna indicano a quale tipo di device ogni traccia è collegata.

Si possono avere tracce che non sono collegate ad alcun dispositivo. Le note su una traccia non collegata non potrete ascoltarle in riproduzione (non essendoci nessun device preposto a quella funzione). In modo simile, è possibile avere dei device di strumenti senza tracce di sequencer.

## Il Sequencer principale e i Sequencer dei Pattern

Come riporta il capitolo "Pattern Device", il sequencer principale interagisce con i sequencer integrati dei dispositivi basati su pattern con le seguenti modalità:

→ **Il sequencer e tutti i dispositivi si basano sul tempo, secondo le impostazioni definite sulla barra di trasporto.**

→ **Se avviate la riproduzione per il sequencer principale (sulla barra di trasporto), questa si avvierà anche per tutti i pattern device.**

Dando per scontato che il sequencer del pattern non sia disattivato per quel device (vedete a pagina 78).

→ **I cambi di pattern cadranno sempre a inizio battuta nel sequencer principale (a prescindere dalla lunghezza del pattern).**

Questo si applica solamente ai cambi di pattern effettuati "live" sul pannello del device. I cambi di pattern riprodotti dal sequencer conserveranno la loro posizione esatta. Vedete il Manuale Operativo in pdf.

Per ulteriori dettagli, vedete a pagina 78.

# Gestire la finestra del Sequencer



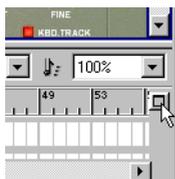
L'area del sequencer al di sotto del rack.

Le tecniche principali di gestione delle finestre in Reason sono state descritte a pagina 40. Ecco un breve riassunto:

- Potete regolare la dimensione dell'area del sequencer trascinando il divisore tra il sequencer e il rack.

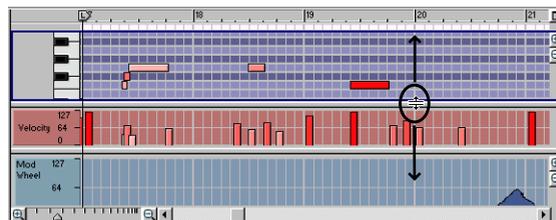


- Cliccando sul pulsante di ingrandimento finestra nell'angolo superiore destro andrete ad adattare il sequencer alle dimensioni dello schermo.



Il pulsante di ingrandimento finestra del sequencer.

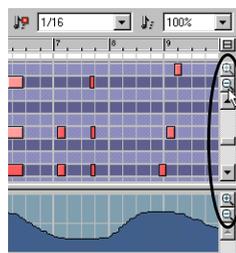
- Quando modificate i contenuti di una traccia di sequencer, la parte destra dell'area del sequencer può essere divisa in diverse sezioni. Di norma, vi servirà visualizzare le informazioni sulle note in una sezione, la curva dei controller su un'altra sezione, ecc. Potete regolare le dimensioni delle sezioni trascinando i divisori sui loro bordi.



Qui potete vedere la sezione key, la sezione velocity e una sezione controller.

- Potete usare diversi metodi per scorrere e ingrandire, dalle barre di scorrimento standard ai controlli di ingrandimento orizzontale e verticale, così come con lo strumento Lente di Ingrandimento, lo strumento Mano e un mouse con la rotellina di scorrimento (vedete pagina 41).

Dove applicabile, diverse aree del sequencer possono avere barre di scorrimento separate e controlli per lo zoom.



- Potete anche regolare l'ingrandimento orizzontale nell'area del sequencer tenendo premuto [Command] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e premendo [+] o [-] (sulla parte standard della tastiera del computer, non sul tastierino numerico). [Command]/[Ctrl]-[+] ingrandisce, mentre [Command]/[Ctrl]-[-] rimpicciolisce.

## La finestra del sequencer separata: gestione e consigli

La finestra del sequencer può essere ora spostata dal rack e utilizzata in una finestra separata. Questo diventa particolarmente utile quando andate ad utilizzare molte tracce contemporaneamente e non riuscite ad avere una visualizzazione globale.

La finestra di sequencer separata può essere posizionata e dimensionata liberamente sia in orizzontale che in verticale utilizzando le tecniche standard descritte pagina 40.

- **Per separare il sequencer dal rack, o cliccate sul pulsante corrispondente nell'angolo all'estrema destra del rack, o aprite il menu Windows e selezionate "Detach Sequencer Window".**

Cliccate sul pulsante...

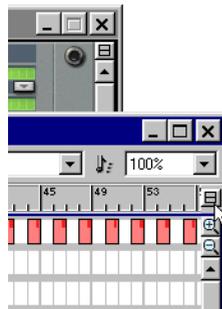


...per aprire il sequencer in una finestra separata



- **In modo simile, per reinserire la finestra del sequencer al rack, o selezionate "Attach Sequencer Window" dal menu Windows o cliccate sul pulsante relativo.**

Osservate che il pulsante per separare la finestra è disponibile soltanto nel rack. Al contrario il pulsante per reinserire il sequencer, è accessibile sia dal rack che direttamente nel sequencer.



Il pulsante "Attach Sequencer" sul sequencer e, sullo sfondo, nel rack.

- ! **Un altro modo per reinserire la finestra del sequencer è chiuderla. Osservate anche che il rack è sempre la finestra "principale" per la song, quindi se chiudete la song chiuderete anche la finestra del sequencer.**

## I controlli del trasporto

Noterete che quando andate a separare il sequencer dal rack, avrete a disposizione due finestre per i controlli del trasporto - una nel rack e una nella finestra del sequencer. In questo modo avrete la possibilità di controllare la riproduzione e la registrazione, a prescindere da quale sia la finestra attiva.

Se lo desiderate, potete anche ridurre una delle finestre per i controlli di trasporto, proprio come qualsiasi altro dispositivo di Reason. Il tutto è descritto a pagina 55.

- ✪ **Per rendere il rack o il sequencer la finestra attiva quando sono separate, potete utilizzare i tasti [Command]-[1] (Mac)/[Ctrl]-[1] (Windows) e [Command]-[2] (Mac)/[Ctrl]-[2] (Windows) rispettivamente.**

## Se utilizzate Reason con due monitor

Se avete una configurazione con il doppio monitor, potete fare le seguenti cose:

- **Usare un monitor per visualizzare e gestire esclusivamente il rack.**
- **Separare la finestra del sequencer come descritto in precedenza, e riservare uno dei vostri monitor esclusivamente al sequencer.**

Per poter utilizzare due monitor, dovrete necessariamente avere un sistema operativo e una scheda grafica che lo consentano.

Fate riferimento alla documentazione del vostro sistema operativo e possibilmente anche della scheda grafica per avere istruzioni su come impostare la configurazione con il doppio monitor.

# Gestione delle Tracce

## Creare le tracce

Come descritto a pagina 48, le tracce vengono create automaticamente quando inserite un device di strumento nel rack. Ma potreste sempre aver bisogno di tracce aggiuntive (ad esempio per l'automazione degli effetti - vedete il Manuale Operativo in pdf):

- **Per creare una nuova traccia di sequencer, aprite il menu **Create e selezionate Sequencer Track** (o selezionate **Create Sequencer Track dal menu contestuale del sequencer**).**

La nuova traccia apparirà al di sotto della traccia attualmente selezionata nell'elenco. Inizialmente, non sarà collegata a nessun device (vedete sotto).

- **Potete anche creare una nuova traccia di sequencer specifica per un device utilizzando la voce **Create Sequencer Track for Device dal menu contestuale di quel determinato dispositivo**.**

La procedura è la stessa di quando create un nuovo device, quindi la nuova traccia viene collegata al dispositivo ed ha il medesimo nome.

## Nominare le Tracce

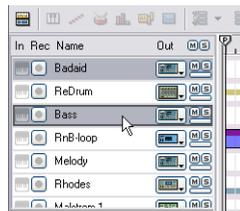
Potete rinominare una traccia facendo doppio click sul suo nome nell'elenco delle tracce ed inserendo un nuovo nome. Tenete ben presente che:

- **Se la traccia è collegata ad un device, anche il device sarà rinominato.**

Di norma, dopo aver creato un nuovo device, potete rinominare la sua traccia del sequencer associata, cambiando automaticamente il nome del device. Vale sempre anche il contrario. Quindi, andando a rinominare un device cambierete anche il nome della sua traccia di sequencer.

## Selezionare le Tracce

Per poter modificare una traccia o i suoi contenuti, dovrete selezionarla. Potete selezionare una traccia cliccando sul suo nome nell'elenco delle tracce.



Le tracce selezionate sono evidenziate nell'elenco.

Selezionando una traccia andrete a scorrere automaticamente il rack per visualizzare il device corrispondente.

- **Potete anche selezionare la traccia precedente o successiva nell'elenco utilizzando i tasti delle frecce verso l'alto o verso il basso della tastiera del computer.**
- **Potete anche selezionare una serie di tracce, tenendo premuto [Shift] e cliccando.**

Questo vi permette, ad esempio, di spostare o cancellare una serie di tracce in una volta. Tuttavia, potrete modificare i contenuti di una sola traccia alla volta (la traccia selezionata più in alto sarà modificata - vedete il Manuale Operativo in pdf).

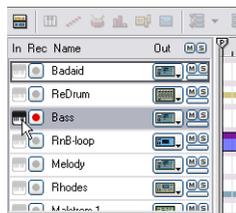
- ! **Non confondete la selezione di una traccia con l'assegnazione del MIDI ad una traccia (vedete di seguito).**

## Assegnare il MIDI ad una Traccia

Il metodo migliore per assegnare il MIDI ad un device del rack, è utilizzare il sequencer. Quando il MIDI viene assegnato ad una traccia del sequencer, le note ed i messaggi di controller vengono automaticamente rimandate al dispositivo corrispondente (il device al quale la traccia è collegata - vedete sotto).

➔ **Per assegnare il MIDI in ingresso ad una traccia, cliccate sulla colonna In (l'icona della tastiera a sinistra del nome della traccia).**

Il simbolo della tastiera si illumina, ad indicare che la traccia riceverà il MIDI (sempre che abbiate selezionato una porta MIDI di ingresso per il sequencer dal riquadro Preferences-Control Surfaces, come descritto a pagina 15). Solo una traccia alla volta può avere l'ingresso MIDI. La traccia con ingresso MIDI viene automaticamente abilitata per la registrazione, con l'indicazione del simbolo Record nella colonna Rec.



★ **Puoi attivare la registrazione per diverse tracce per la registrazione dell'automazione - come è descritto brevemente a [page 68](#).**

## Disconnettere il MIDI In

Puoi disattivare tutto il segnale MIDI in ingresso cliccando sul simbolo della tastiera MIDI in modo che diventi grigio.

## Collegare una Traccia ad un Device

A destra del nome della traccia troverete la colonna Out. In fase di riproduzione (e suonando Reason via MIDI), questa impostazione stabilisce a quale device ogni traccia invierà i dati MIDI.

**Per collegare una traccia ad un device del rack, aprite il menu a tendina della colonna Out e selezionate uno dei device.**



Il simbolo nella colonna Out indica a quale è collegata device ogni traccia.

★ **Quando create un device di strumento, viene inserita automaticamente una traccia collegata al nuovo dispositivo.**

## Spostare le Tracce

Per spostare una traccia su un'altra posizione dell'elenco, cliccate sul nome della traccia e trascinatela verso l'alto o verso il basso. Per spostare una serie di tracce in una volta, selezionatele, cliccate su una di loro e trascinatele.

! **L'ordine delle tracce nel sequencer è indipendente dall'ordine dei device nel rack.**

## Duplicare le Tracce

Per effettuare delle copie delle tracce, complete di tutti i dati registrati, utilizzate uno dei metodi seguenti:

→ **Tenete premuto [Option] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e trascinate la traccia su una nuova posizione dell'elenco.**

→ **Aprirete il menu contestuale per la traccia e selezionate Duplicare Track.**

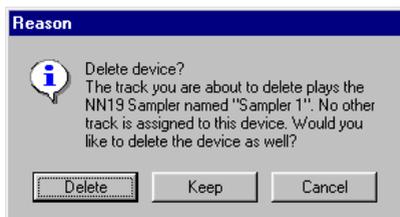
Per aprire il menu contestuale, [Ctrl]-click (Mac) o click-pulsante destro del mouse (Windows) sulla traccia nell'elenco delle tracce.

! **Osservate che una traccia duplicata verrà assegnata allo stesso device della traccia originale. Potreste voler mettere in mute una delle tracce o collegarla ad un altro device per evitare note doppie, ecc.**

## Cancellare le Tracce

Per cancellare una o più tracce, selezionatele e premete [Backspace] o [Canc].

→ **Se la traccia da cancellare (e soltanto questa) è collegata ad un device, apparirà il seguente messaggio di avviso:**



Selezionate una delle seguenti opzioni:

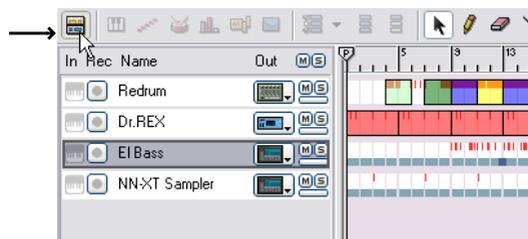
Opzione	Descrizione
Delete	Cancella la traccia e il device collegato.
Keep	Cancella la traccia ma mantiene il device nel rack.
Cancel	Non cancella né la traccia né il device.

## Le due visualizzazioni

Mentre la parte sinistra del sequencer contiene sempre la lista delle tracce, ci sono due diverse modalità di visualizzazione per la parte destra: la finestra di Arrange e la finestra di Edit. Potete selezionare una delle due modalità cliccando sul pulsante nell'angolo superiore sinistro del sequencer. Il pulsante cambierà aspetto per indicare la modalità di visualizzazione selezionata.

### La finestra di Arrange

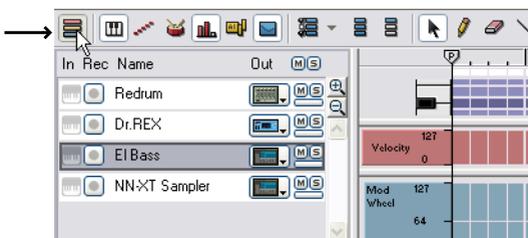
La finestra di Arrange selezionata.



Nella modalità di visualizzazione della finestra di Arrange, vengono visualizzate tutte le tracce, con le barre colorate ad indicare gli eventi registrati. Usate questa modalità per avere una panoramica del vostro arrangiamento, e quando volete effettuare un editing in larga scala, meno dettagliato.

### La finestra di Edit

La finestra di Edit selezionata.



Nella finestra di Edit, avete uno sguardo ravvicinato degli eventi registrati, una singola traccia alla volta. Quando è selezionata la finestra di Edit, la parte destra del sequencer può essere suddivisa in diverse sezioni orizzontali, mostrando così i diversi tipi di eventi (note, slice REX, suoni di batteria, controller, ecc). Questa è la modalità migliore per fare un editing dettagliato delle vostre registrazioni, se dovete disegnare le note, i controller ed altri eventi manualmente.

! **Per dettagli sull'editing, vedete il Manuale Operativo in pdf.**

# Il righello, la song position e i locatori

A prescindere dalla modalità di visualizzazione selezionata, avete sempre un righello orizzontale nella parte alta della finestra. Questo indica la posizione in metrica, vale a dire, le singole posizioni in misure.

→ **La numerazione e il dettaglio del righello dipendono dal livello di ingrandimento orizzontale.**



Con un'impostazione di ingrandimento medio, le battute più ravvicinate verranno mostrate con un numero di battuta e le altre con un marker.



Se avete un ingrandimento massimo, ogni misura sarà numerata, ed ogni posizione da 1/32 sarà indicata da un marker.

Nel righello, troverete anche quattro diversi marker di posizione, ognuno dei quali con un'etichetta separata:

Questa è la song position, che indica la posizione esatta della riproduzione.

Questo è l'indicatore End. Con questo Reason segnala la fine della song (vedete la nota qui di sotto).



Questo è il locatore sinistro. Quando si usa la modalità Loop (vedete [page 70](#)), il locatore sinistro indica la posizione di partenza del loop.

Questo è il locatore destro. Quando usate la modalità Loop, il locatore destro indica la posizione di fine loop.

★ **Il marker End (E) indica la fine della song. Il programma utilizza questa informazione in fase di esportazione della song in file audio e quando scorrete orizzontalmente nell'area del sequencer. La registrazione o la riproduzione non si interromperanno su End.**

# Controlli di trasporto - Panoramica

La barra di trasporto si trova alla fine di ogni finestra di song. Da qui potete attivare la riproduzione, la registrazione, l'avanzamento e il riavvolgimento veloce, ecc. Ecco una breve panoramica dei controlli, per aiutarvi a trovare la vostra procedura migliore per la registrazione e la riproduzione.



Song Position

Selettore Overdub/Replace (vedete [page 68](#))

Posizioni dei locatori sinistro e destro (gli estremi del loop - vedete [page 70](#)).

## Comandi da tastiera per il trasporto

Esistono delle combinazioni di tasti predefinite per le principali funzioni di trasporto:

Funzione	Comando da tastiera
Stop	[0] dal tastierino numerico o [Invio]
Play	[Invio] dal tastierino numerico
Selezione Stop/Play	Barra spaziatrice
Vai alla misura precedente/Rewind	[7] dal tastierino numerico
Vai alla battuta successiva/Avanzamento veloce	[8] dal tastierino numerico
Record	[*] dal tastierino numerico o premete [Command] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e premete [Invio]
Vai al locatore sinistro (Inizio Loop)	[1] dal tastierino numerico
Vai al locatore destro (Fine Loop)	[2] dal tastierino numerico

# Impostare la registrazione

Prima di iniziare la registrazione, dovete effettuare alcune impostazioni:

## Tempo e Indicazione di Tempo

Le indicazioni di tempo e di metronomo sono impostabili dalla barra di trasporto.

- **Potete specificare un tempo qualsiasi compreso nell'intervallo tra 1 e 999.999 bpm.**

Il campo tempo sulla destra vi permette di regolare con maggiore precisione il tempo, in frazioni da 1/1000 bpm.



Potete anche impostare il tempo (in bpm) utilizzando i tasti [+] e [-] sul tastierino numerico.

- **Potete impostare un'indicazione di metronomo, specificando un numeratore (il campo a sinistra) e un denominatore (a destra).** Il numeratore è il numero di movimenti di una misura, e il denominatore stabilisce la lunghezza di una misura.

3/4 time selected.



## Metronomo (Click)

Quando registrate, è spesso necessario avere una guida ritmica che vi aiuti a tenere il tempo. Il modo più semplice è quello di usare il metronomo integrato:



Quando questo è attivato, ascolterete un click su ciascun movimento, con un accento sul movimento debole di ogni misura. Il click è attivo in registrazione e in riproduzione. Potete variare il volume del click dalla manopola Level.

- ✦ **A volte potrebbe essere più semplice utilizzare al posto del metronomo un pattern della batteria elettronica.**

# Registrazione

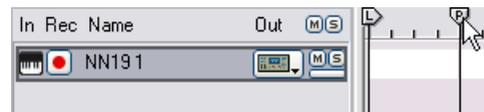
Per registrare dati MIDI da un dispositivo MIDI esterno, procedete così:

1. **Verificate che il MIDI sia assegnato alla traccia desiderata, vedete a page 64.**

La traccia con l'ingresso MIDI viene sempre automaticamente abilitata per la registrazione.

2. **Spostate la song position dove volete che inizi la registrazione.**

La registrazione inizia sempre sulla song position.



Per spostare la song position, trascinate il marker P, o cliccate direttamente sul righello.

- ✦ **Può essere utile iniziare la registrazione alcune misure in anticipo.**

3. **Cliccate sul pulsante record o premete [\*] sul tastierino numerico.**

Il pulsante record si illumina per indicare la modalità "Record Standby".



4. **Cliccate sul pulsante play o premete [Invio] sul tastierino numerico.** Ha inizio la registrazione.

5. **Quando avete terminato, cliccate sul pulsante stop o premete [0] sul tastierino numerico.**



Le note registrate sono riportate come "barrette" rosse nella finestra di Arrange.

A questo punto, potreste voler spostare la song position all'inizio della registrazione (riavvolgendo o spostando la song position dal righello), e cliccare il pulsante play per ascoltare quello che avete registrato. Potete anche annullare la registrazione, se volete.

## Registrazione una serie di tracce

Una volta che avrete registrato qualcosa, potete continuare la registrazione su altre tracce, ascoltando contemporaneamente la vostra registrazione. Ricordate sempre di assegnare prima il MIDI alle tracce, per la registrazione.

### → Potete anche cambiare le assegnazioni del MIDI in fase di registrazione, se volete.

Diventa molto utile se registrate in loop: registrate la prima traccia, quindi cliccate sulla colonna In per la traccia successiva su cui volete registrare, e così via. Quello che registrate viene riprodotto nel giro di loop seguente.

Per altri dettagli sulla registrazione in loop, vedete a [page 70](#).

## Registrazione sulla stessa traccia - Overdub/Replace

Se volete, potete continuare la registrazione sulla stessa parte della stessa traccia. Può esservi utile per aggiungere elementi ad un loop, per la registrazione di automazioni di controlli multipli o per sostituire un parte non perfetta di un'altra take nel complesso ben riuscita.

Decidere se una precedente registrazione debba essere o meno mantenuta, si imposta tramite il selettore Overdub/Replace.



### → In modalità Overdub, la nuova registrazione si va ad aggiungere a quanto era presente in precedenza sulla traccia.

Quando avviate la riproduzione, ascolterete le due registrazioni. Questa è la modalità da utilizzare se dovete aggiungere delle parti ad una registrazione già esistente (ad esempio, aggiungere messaggi di controller alle note registrate).

### → In modalità Replace, la nuova registrazione sostituisce qualsiasi nota registrata in precedenza.

Solamente le note della registrazione corrente vengono sostituite.

### ! Probabilmente è preferibile utilizzare la modalità Overdub di default, per evitare di rimuovere erroneamente del materiale.

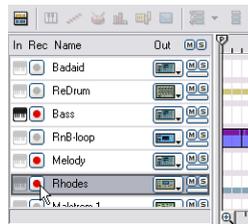
### ! Il selettore Overdub/Replace influenza solamente le note - non i controller registrati! Vedete il Manuale Operativo in pdf per i dettagli.

## Sostituire una sezione di una registrazione precedente

Se avete effettuato una registrazione molto buona, nella quale bisogna rifare solo una parte, potete utilizzare la modalità Replace:

1. **Selezionate la modalità Replace.**
2. **Iniziate la riproduzione poco prima della parte da modificare.**
3. **All'inizio della parte, attivate la registrazione.**
4. **Ri-registrate quella parte.**
5. **Alla fine della parte, disattivate la registrazione o premete stop.**

## Attivare la registrazione per una serie di tracce



Anche se solo una traccia alla volta può avere l'ingresso MIDI, è possibile attivare per la registrazione un qualsiasi numero di tracce, cliccando sulla colonna Rec per le tracce.

Lo scopo è quello di attivare l'automazione della registrazione per più di una traccia alla volta. Potrete così inviare messaggi controller da una superficie di controllo (o variare direttamente i parametri sul pannello frontale) per registrare l'automazione di device collegati a queste tracce anche se non hanno l'ingresso MIDI.

L'automazione della registrazione è descritta nel Manuale Operativo in pdf.

## Riproduzione e Posizioni

! Se utilizzate ReWire, le funzioni di trasporto possono essere gestite da le due applicazioni. Vedete il Manuale Operativo in pdf.

### Play e Stop

→ Per iniziare la riproduzione dalla song position corrente, cliccate sul pulsante play, o premete [Invio] sul tastierino numerico.

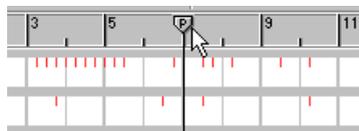
- Per interrompere la riproduzione, cliccate sul pulsante stop o premete [0] sul tastierino numerico.

Se cliccate sul pulsante stop quando la song è già in stop, la song position si sposta in base alle seguenti regole:

- Se la song position è a destra del locatore sinistro, si sposta a sinistra del locatore.
- Se la song position è sul locatore sinistro o alla sinistra di esso, si sposta all'inizio della song.
- Se la song position è all'inizio della song, non succede nulla.

Questo vuol dire che potete sempre cliccare due volte sul pulsante stop in modalità stop, per tornare all'inizio della song.

## Posizionamento

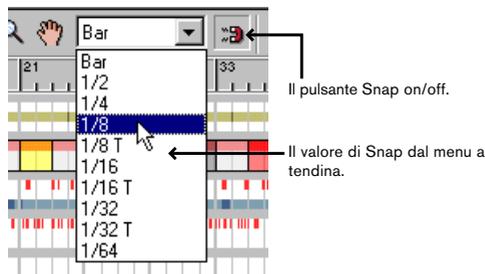


La song position è indicata dalla linea verticale con la lettera "P" come marker nel righello. Ci sono diversi modi per spostare la song position:

- **Usare i controlli di riavvolgimento e avanzamento veloce sulla barra di trasporto.**  
In questo modo si sposta la song position di misura in misura (dalla posizione attuale). Quindi, se cliccate solo una volta sui pulsanti riavvolgi/avanzamento veloce, la song position si sposterà esattamente di una misura indietro o avanti. Per spostare la song position di una serie di misure, cliccate e tenete premuto il pulsante del mouse.
- **Usate i comandi da tastiera per il trasporto sul tastierino numerico.**  
Vedete la tabella a pagina 64.
- **Cliccate e trascinate il marker P nel righello, o cliccate direttamente nel righello sulla posizione desiderata.**  
La nuova song position si adatta al valore di Snap impostato, come vedremo in seguito.
- **Impostate la song position numericamente nel campo di valore al di sotto dei comandi di trasporto.**  
La song position viene riportata in tre cifre: misure, movimenti e sedicesimi.



## La funzione Snap to Grid



La funzione Snap to Grid (che d'ora in poi chiameremo "Snap") permette di restringere i movimenti a delle posizioni specifiche. Funzione molto utile se dovete fare delle modifiche nel sequencer (spostare o creare eventi, ecc.), che determina anche lo spostamento della song position dal righello.

Per impostare ed attivare lo Snap, procedete in questo modo:

- 1. Aprite il menu a tendina Snap e selezionate un valore.**  
Se selezionate "Bar", sarete in grado soltanto di spostare la song position all'inizio delle misure. Le altre opzioni restringono il movimento ai valori di nota corrispettivi.
- 2. Attivate lo Snap cliccando sul pulsante accanto al menu a tendina.**



In questo esempio, lo Snap è attivo ed impostato sui quarti. Questo vuol dire che potete spostare la song position solo sulle posizioni esatte (sui quarti).

## Usare i Loop

In modalità loop, il sequencer ripete una parte continuamente, in riproduzione o in registrazione. Potete specificare la parte da mandare in loop impostando il locatore sinistro e destro:

- **Impostate il locatore sinistro (l'inizio del loop) trascinando il marker "L" sul righello.**  
In alternativa, potete tenere premuto [Option] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e cliccare sul righello.
- **Impostate il locatore destro (la fine del loop) trascinando il marker "R" sul righello.**  
In alternativa, potete tenere premuto [Command] (Mac) o [Alt] (Windows) e cliccare sul righello.
- ! **Osservate che lo Snap si applica quando spostate i locatori sul righello, proprio come per la song position.**

Le due posizioni dei locatori possono essere impostate anche numericamente dalla barra di trasporto.



- **Per attivare il loop, cliccate sul pulsante Loop On/Off in modo che si illumini, o utilizzate i comandi da tastiera corrispondenti.**  
Su Mac è [J], mentre con Windows è [+], entrambi dal tastierino numerico.

Quando effettuate la riproduzione in loop, e la song position raggiunge il locatore destro, tornerà immediatamente sul locatore sinistro. In questo modo, la parte compresa tra i locatori verrà ripetuta ininterrottamente.

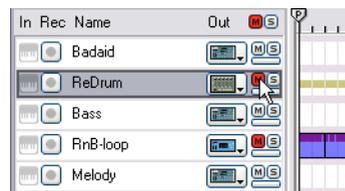
- 🔄 **La riproduzione in loop è utile per controllare i missaggi e gli arrangiamenti, le take di prova, ecc. La registrazione in loop può essere utile per aggiungere elementi a un groove, un livello per volta. Ricordatevi di selezionare la modalità Overdub se state registrando diversi livelli sulla stessa traccia!**

## Mute e Solo

Mettere in mute una traccia significa silenziarla, in modo che non vengano inviati dati in riproduzione. Vi può essere utile quando dovete provare diverse versioni di un arrangiamento, per aggiungere e togliere elementi nel mix, ecc. Per mettere in solo una traccia si intende che tutte le altre tracce vengono messe in mute.

- **Per mettere in mute una traccia, cliccate sul corrispettivo pulsante Mute (M).**

Le note e gli eventi sulla traccia in mute non andranno in riproduzione.

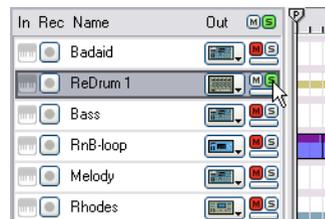


Un pulsante rosso M indica la traccia in mute.

Per disattivare il mute di una traccia (unmute), cliccate di nuovo sul pulsante M. Possono essere messe in mute diverse tracce contemporaneamente, così come è possibile fare l'unmute cliccando sul pulsante "master" M dall'instestazione della colonna M.

- **Per mettere in solo una traccia, cliccate sul corrispettivo pulsante di Solo (S).**

In questo modo si mettono in mute tutte le altre tracce (unsolo). Le tracce in solo hanno dei pulsanti verdi S. Per disattivare il solo, cliccate di nuovo sul pulsante verde Solo.



Da qui, la traccia Redrum 1 viene messa in solo (indicato da un pulsante verde S).

Possono essere messe in solo diverse tracce contemporaneamente, così come è possibile fare l'unsolo cliccando sul pulsante "master" S dall'instestazione della colonna M.

# Cos'altro posso fare nel sequencer?

Questo capitolo vi ha fornito solo una rapida panoramica delle possibilità che può offrire il sequencer. Nel Manuale Operativo in pdf troverete delle descrizioni dettagliate delle seguenti funzioni e procedure del sequencer:

- Registrazione dei cambi di pattern e automazione dei controlli.
- Riarrangiare il materiale registrato nella finestra di Arrange.
- Editing delle note registrate, dei controller e dei cambi di pattern.
- Quantizzazione e utilizzo dei groove.
- Creazione manuale delle note e dei controller.
- Utilizzo dei gruppi.
- Importazione ed esportazione dei MIDI file.





# REASON

8

→ Introduzione a Combinator

# Il device Combinator: che cos'è?



Il Combinator è un device speciale che vi consente di salvare e richiamare qualsiasi combinazione di device di Reason (strumenti, effetti, mixer etc.) ed i loro collegamenti interni. Un setup salvato di Combinator può essere caricato come patch, chiamata "Combi". Lo stesso device Combinator agisce come contenitore per device in un Combi.

L'idea alla base del device Combinator è semplice, ma molto potente. Essendo capace di salvare device multipli come Combi potete richiamare istantaneamente qualsiasi tipo di setup, anche se complesso, tanto facilmente quanto una patch!

Alcune applicazioni tipiche del Combinator:

- **Creazione di un multi-instrument splittato o sovrapposto.**  
Aggiungete qualsiasi numero di device di strumenti (Subtractor, NN-Xt etc.) e suonateli come singolo strumento combinato. I device di strumenti in un Combi possono anche essere assegnati a specifiche zone di tastiera/velocity.
- **Salvataggio di combinazioni di strumenti/effetti.**  
Salvate uno strumento insieme ai suoi effetti.
- **Creazione di device di multi-effetto.**  
Potete creare e salvare come Combi catene complesse di effetti.

## Il formato Combi patch

Il Combinator salva i file in formato patch Combi (.cmb). Quando caricate una patch Combi, tutti i device inclusi nel Combi, le impostazioni dei loro parametri corrispondenti, audio interno e collegamenti CV vengono richiamati istantaneamente.

La libreria Factory Soundbank include molti preset con patch di Combi, suddivise in varie categorie. Esistono principalmente due tipi di Combis: Instrument e Effect Combi.

- Effect Combis contiene tipicamente una "catena" di processori di effetti che prevedono la connessione a dispositivi esterni al Combi in insert o in send.
- Instrument Combis contiene uno o più device di strumento e prevede la possibilità di essere "suonato" proprio come dei device di strumento standard. Gli Instrument Combis possono anche contenere device di effetti.

## Come creare un device Combinator

Ci sono diversi modi per creare un device Combinator:

- **Selezionando "Combinator" dal menu Create.**  
Questo creerà un device Combinator vuoto. Potete quindi aggiungere qualsiasi device al Combi cliccando nei contenitori vuoti in fondo al Combinator e usando il menu Create.
- **Selezionando con il tasto [Maiuscole] premuto più device nel rack e quindi selezionando "Combine" dal menu Edit.**  
Questo creerà un Combi contenente i device selezionati. I device vengono spostati dalla loro posizione originale nel rack al contenitore nel Combinator.
- **Selezionando la voce di menu "Create device by browsing patches" dal menu Create.**  
Questo vi consente di scegliere tra le patch di Combi - se selezionate una patch ".cmb" verrà creato un device di Combinator, contenente i device salvati con il Combi.

## Una nota sul routing



Sul retro del Combinator potete trovare i seguenti connettori audio:

### → Combi L/R Output

Questa è l'uscita del Combinator, che è collegata internamente ai connettori di "From Devices". Questa uscita collega con device "all'esterno" del Combi, normalmente un device mixer.

### → From Devices L/R input

Qui è dove vengono collegate le uscite dai device in un Combi. Si può collegare una uscita mono o stereo.

### → Combi L/R Input

Questo è l'ingresso del Combinator (usato solo per Combi di effetti). Internamente collegato ai connettori di "To Devices".

### → To Devices L/R output

Questi collegano ad un ingresso di un device nei Combi di effetti.

### → Di norma, tutte le connessioni audio da e verso i device in un Combi dovrebbero passare attraverso i connettori To/From Device.

Mentre si può tranquillamente collegare direttamente l'uscita di un device in un Combi all'ingresso di un device esterno al Combi, con una connessione denominata "External Routing" (routing esterno) che dovrebbe essere evitata se il Combi è completamente "self-contained".

### → Se dei device in un Combi usano il routing esterno, questo tipo di connessione non verrà salvato con la patch.

Come avviso, se viene fatta una connessione di questo tipo si illuminerà un indicatore apposito di "External Routing".

Ad esempio, se un Combi contiene tre Subtractor (ma nessun mixer), ci saranno tre uscite mono provenienti da device nel Combi (i Subtractor). Essendoci solo due ingressi "From Devices", non c'è alcun tipo di problema. La soluzione è includere un device di mixer nel Combi e collegare a questo i Subtractor. Se l'uscita del mixer è collegata all'ingresso "From Devices", le tre uscite provenienti dai Subtractor (e anche altre uscite di device che volete aggiungere) possono passare attraverso l'interfaccia di Combinator, senza routing esterno.

**! Per una descrizione completa delle funzioni disponibili, fate riferimento al capitolo del Manuale Operativo "Il Combinator".**

## Creare una Combi patch instrument in layer - un tutorial

In questo tutorial mostreremo come creare una semplice Combi patch, iniziando con un device vuoto di Combinator. L'obiettivo è quello di creare uno strumento Combi in layer che includa sia device di strumenti che di effetti:

1. Per rendere le cose il più semplici, iniziamo con un rack vuoto.

2. Selezionate un device mixer dal menu Create - o un 14:2 o un Line mixer - non importa.

3. Crea un Combinator selezionando "Combinator" dal menu Create. Viene aggiunto al rack un device Combinator vuoto e viene creata una traccia di sequencer Combinator vuota.



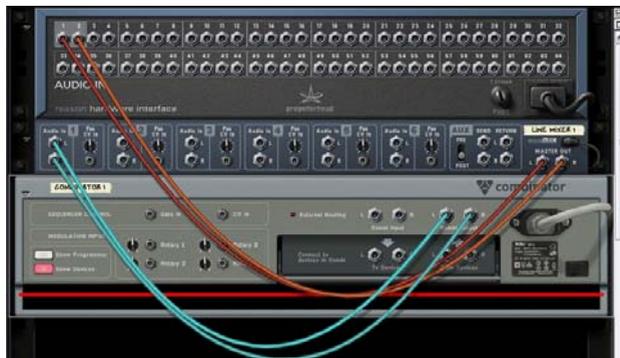
→ Il pannello frontale è costituito da un pannello superiore (con un display per il nome patch e pulsanti standard per salvataggio e browse delle patch), e da un pannello Controller subito sotto.

Questo pannello contiene (tra le altre cose) dei potenziometri virtuali e dei pulsanti che possono essere assegnati a qualsiasi parametro del device o a qualsiasi funzione contenuta nel Combi (vedi a [page 77](#)).

→ Lo spazio vuoto alla fine del "rack" Combinator, dove verranno collocati i device aggiunti al Combi.

Si possono aggiungere i devices ad un Combi anche via drag and drop.

Se passate al retro del rack, le uscite del Combi sono già state assegnate automaticamente agli ingressi del device mixer, ma essendo il Combi attualmente vuoto non ci sono ancora connessioni verso gli ingressi "From Devices".



Continuiamo aggiungendo al Combi un Line Mixer.

**4. Clicca sullo spazio vuoto alla fine del Combinator in modo che appaia una linea rossa.**

Questa è la linea di inserimento. Quando questa linea viene visualizzata, il Combinator diventa la destinazione per i nuovi device creati.



La linea di inserimento.

**5. Seleziona un device Line Mixer 6:2 dal menu Create.**

Il mixer viene aggiunto al Combi. L'uscita master del Line mixer viene assegnata automaticamente ai connettori "From Devices".



Ora abbiamo un buon punto di partenza per aggiungere dei device di strumenti - gli strumenti aggiunti verranno automaticamente assegnati al device Line mixer nel Combi.

Come esempio, proviamo a fare un semplice strumento Combi in layer usando due device di strumento; un NN-XT e un Malström.

**6. Seleziona il Line mixer cliccando sul rack Combinator, o cliccando sullo spazio vuoto alla fine del Combinator in modo che appaia la linea di inserimento.**

Entrambi i metodi garantiranno che il prossimo device creato verrà aggiunto al Combi.

**7. Seleziona un NN-XT dal menu Create.**

Viene aggiunto NN-XT al Combi, con le sue uscite L/R Master automaticamente assegnate al Line mixer. Come potete vedere, l'area al di sotto del pannello del Combinator Controller racchiude i device nel Combi, proprio come un "rack all'interno del rack". Osservate anche che quando uno stru-

mento viene aggiunto al Combi, non vengono create tracce di sequencer corrispondenti per il device essendo il segnale MIDI in ingresso assegnato tramite la traccia Combinator (si può sempre comunque creare manualmente delle tracce indipendenti per i device di un Combi).



**8. Selezionate una patch per NN-XT, ad esempio un Piano.**

**9. Ripetete lo step 6 e selezionate un device Malström dal menu Create.**

**10. Selezionate una patch per il Malström, ad esempio un suono di pad.**

Abbiamo quindi in questo modo un Combi con tre device: un Line mixer, un NN-XT ed un Malström.

**11. Con il MIDI diretto alla traccia del Combinator, suonate alcune note.**

Come potete sentire i due device di strumento sono ora in layer!

**→ Provate a sperimentare con diverse patch per i device.**

Si possono creare moltissime trame e sonorità interessanti usando gli strumenti in layer. Naturalmente, si possono mettere in layer più device, senza limiti, usando la stessa procedura di base.

Ora, andiamo ad aggiungere un device di effetto al Combi. Visto il tipo di setup, si può fare in due modi:

- Se selezionate uno dei device di strumento e poi create un effetto, verrà aggiunto come effetto in insert a quel device di strumento.
- Se selezionate il mixer e quindi create un effetto, verrà aggiunto come effetto in mandata del mixer.

- 12. In questo caso, andiamo ad aggiungere un device di riverbero RV7000 come effetto send - selezionate il mixer e scegliete l'effetto RV7000 dal menu Create.**

Il riverbero viene automaticamente assegnato come effetto in send al mixer. Puoi ora aggiungere un po' di riverbero ai device regolando la mandata Aux per i canali del mixer corrispondenti.

- 13. Infine, salvate il setup come patch Combi.**

La prossima volta che aprite questa patch, il setup si aprirà esattamente così come è stato salvato!

## Il Programmer

Il Combinator dispone anche di un'unità di programmazione Programmer con funzioni di key mapping e di velocity zone mapping ed anche modulation routing. Questa sezione descrive brevemente i vari elementi del Programmer:

- **Cliccate sul pulsante "Show Programmer" dal pannello Controller per aprire il pannello Programmer.**

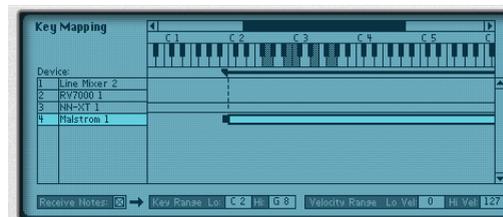


Appare il pannello Programmer sotto al pannello Controller. Sulla sinistra trovate l'area per il Key Mapping con un elenco che riporta tutti i device attualmente nel Combi.

- **Cliccando su un device di strumento nell'elenco lo andrete a selezionare.**
- **I device di strumento (che ricevono messaggio MIDI Note) vengono automaticamente assegnati ad un range di key e di velocity.**  
Di default, l'intero range disponibile di key/velocity è impostato su (C-2 - G8 / 0-127).

- **Potete cambiare i valori Key Range cliccando sui campi Key Range Lo/Hi e spostando il mouse verso l'alto o verso il basso con il pulsante del mouse premuto.**

Le strisce orizzontali nell'area al di sotto della tastiera si riferiscono al Key Range impostato per il device di strumento corrispondente. Potete anche cambiare il Key Range trascinando le maniglie alla fine della striscia. Assegnando i Key Range ai device di strumento in un Combi, potete creare split, dove ad esempio le ottave più basse avranno un suono di basso e le estensioni più alte suoneranno un pad di archi.



In questa immagine, le note da C2 verso l'alto andranno a triggerare il Malström, mentre le note da C2 verso il basso no.

- **Cliccando sui campi Velocity Lo Vel/Hi Vel e spostando il mouse verso l'alto o verso il basso con il pulsante del mouse premuto, potete assegnare un range di velocity per un device di strumento selezionato.**  
Impostando differenti range di velocity per device di strumenti in layer, potete determinare quale(i) suoneranno in base a quanto piano o forte suonate.

→ La sezione Modulation Routing vi permette di assegnare i parametri dei device ai 4 potenziometri e ai 4 pulsanti sul pannello Programmer.



Tutti i parametri di un device selezionato sono disponibili cliccando sulla colonna "Target". Selezionando un parametro andrete ad assegnarlo al corrispondente pulsante o potenziometro. I pulsanti sono usati per una selezione tra due valori (on/off), mentre i potenziometri possono essere assegnati per generare dei valori continui su un range specifico. I controlli si possono assegnare a funzioni multiple, quindi un potenziometro può ad esempio variare la frequenza del filtro per un device ed il volume master per un altro device, ecc.

Si conclude qui questa introduzione a Combinator!

Date un'occhiata alle patch Combi del Factory Soundbank per altre idee e spunti sull'utilizzo del Combinator.

Per una descrizione completa del Combinator, fate riferimento al capitolo Combinator del Manuale Operativo in pdf.



# REASON

9

→ Pattern Device

# Questo capitolo

Al momento in cui scriviamo, Reason include due dispositivi basati su pattern: la batteria elettronica Redrum e il Matrix Pattern Sequencer (altri pattern device potrebbero essere aggiunti in future versioni). Per quanto i due device siano principalmente diversi, possono gestire i pattern seguendo le stesse regole fondamentali, come vedremo in questo capitolo.

! Per ulteriori dettagli riguardo ai rispettivi device, vedete il **Manuale Operativo in pdf**.

## Cos'è un Pattern Device?

Un pattern device contiene un sequencer di pattern integrato. A differenza del sequencer principale di Reason, un sequencer di pattern riproduce ripetutamente un pattern di una lunghezza specifica. L'esempio più tipico nel "mondo reale" (e anche in Reason) è una drum machine che suona pattern di batteria, tipicamente della lunghezza di una o due misure.

Avere lo stesso pattern che si ripete per un'intera song potrebbe essere la soluzione migliore in alcuni casi, ma la maggior parte delle volte serviranno delle variazioni. La soluzione è di creare una serie di pattern differenti e di programmare i cambi di pattern (i passaggi automatici da un pattern ad un altro) alle posizioni volute nella song.

## L'integrazione tra i Pattern Device e il Sequencer

Il sequencer di pattern integrato in un pattern device interagisce con il sequencer principale di Reason nei seguenti modi:

- **Il tempo impostato sulla barra di trasporto si utilizza per qualsiasi riproduzione.**
- **Se avviate la riproduzione sul sequencer principale (dalla barra di trasporto), tutti i pattern device partiranno automaticamente (a meno che i loro sequencer di pattern non siano stati disattivati - vedete in seguito).**

- **Potete mettere in mute e in solo le tracce dei pattern device nel sequencer.**

Se un pattern device ha una traccia nel sequencer e mettete in mute questa traccia, anche il pattern device verrà automaticamente messo in mute. Questo viene indicato da un segnalatore di Mute sul pannello device. Tenete presente che se ci sono diverse tracce collegate al pattern device, dovranno essere messe tutte in mute per fare in modo che anche il device sia in muted



Il device Redrum è in mute.

- **Potete anche mandare in riproduzione un pattern device separatamente (senza avviare il sequencer principale o altri pattern device) cliccando sul pulsante Run dal pannello del dispositivo.**

In questo modo avvierete il sequencer di pattern integrato nel device. Per interrompere la riproduzione, cliccate di nuovo sul pulsante Run o cliccate sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto.



Il pulsante Run della batteria elettronica Redrum.

- **Se state utilizzando un pattern device separatamente ed avviate la riproduzione dal sequencer principale, il pattern device si riavvierà automaticamente in sync con il sequencer.**
- **I cambi di pattern possono essere controllati dagli eventi relativi nel sequencer principale.**

In altre parole, potete registrare o creare dei cambi di pattern nel sequencer principale, e fare in modo che in riproduzione siano nelle posizioni corrette.

- **Se il pattern device ha una sorgente sonora integrata (come il Redrum), anche questa può essere mandata in riproduzione dal sequencer principale, o via MIDI.**

Potete integrare la riproduzione dei pattern integrati con la riproduzione dal sequencer principale o via MIDI. Ad esempio, potrete aggiungere delle variazioni o dei fill ad un pattern iniziale.

Si può anche disabilitare del tutto il sequencer di pattern, trasformando così il device in un vero e proprio modulo sonoro. Per fare questo dovrete disattivare l'opzione "Enable Pattern Section".



Potete leggere altri dettagli in merito alle fasi di controllo dei device dal sequencer principale, confrontate il Manuale Operativo.

## Selezionare i Pattern

Ogni pattern device ha 32 memorie per i pattern, suddivise in quattro banchi separati (A, B, C, D).



I pulsanti Bank e Pattern del sequencer di pattern Matrix.

- **Per selezionare un pattern dal banco in uso, cliccate sul pulsante del Pattern desiderato (1-8).**  
Se volete, potete assegnare dei comandi da tastiera e/o dei messaggi MIDI ad una selezione di pattern. Vedete il Manuale Operativo in pdf.
- **Per selezionare un pattern in un altro banco, prima cliccate sul pulsante del banco desiderato (A, B, C, D) e poi cliccate sul pulsante del Pattern.**  
Non accade nulla fino a quando non cliccate sul pulsante del Pattern.

I cambi di pattern hanno effetto dal movimento debole successivo, in base all'indicazione di metronomo impostata sulla barra di trasporto.

## Il selettore Pattern Enable



Il selettore Pattern Enable su Redrum e su Matrix.

Vicino ai pulsanti di Bank e di Pattern troverete un ulteriore selettore, che di norma è sempre attivato. Se cliccate su di esso per disattivarlo, la riproduzione del pattern sarà disabilitata, a partire dal movimento successivo - esattamente come se aveste selezionato un pattern vuoto (in mute). Ad esempio, potrete in questo modo portare fuori (o dentro) dei pattern device dal messaggio in fase di riproduzione.

# Programmare un Pattern

La programmazione dipende dal tipo di device utilizzato (vedete il Manuale Operativo in pdf per i device Redrum e Matrix, rispettivamente).

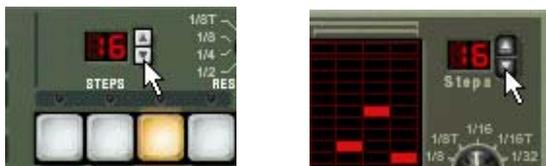
Tuttavia, alcuni principi fondamentali sono comuni a tutti i pattern device:

## Step

I pattern sono costituiti da una serie di step (gradini) discreti. Per ogni step, potete inserire una nota, un valore di CV o anche diverse proprietà, a seconda del device. Quando eseguite un pattern, ogni step viene riprodotto a rotazione, inviando o emettendo un suono, in base alle informazioni programmate per quello step. Se avete già avuto a che fare con una batteria elettronica, tutto ciò vi risulterà piuttosto elementare.

## Lunghezza del Pattern

Per ogni pattern, potete specificare una lunghezza, vale a dire quanti step dovrà contenere. La lunghezza massima del dipende dai singoli device.



Il selettore della lunghezza del pattern per Redrum (a sinistra) e Matrix (a destra).

## Risoluzione del Pattern

La risoluzione del pattern determina la durata (valore di nota) degli step. Quando la risoluzione del pattern è impostata su 1/16, ogni step del pattern sarà una nota di un sedicesimo, se è 1/8, ogni step sarà una croma, ecc.



Il controllo della risoluzione su Matrix. Come per il valore della lunghezza del pattern, potete programmare diverse impostazioni di risoluzione per i diversi pattern.

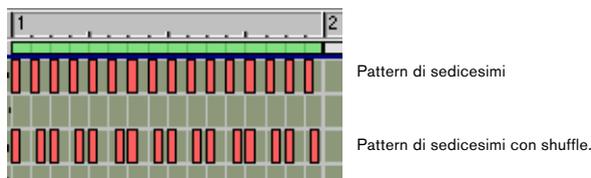
Se cambiate la risoluzione di un pattern esistente, l'effetto in ascolto sarà quello di un cambio di velocità della riproduzione del pattern. Questo, anche se di primo acchitto potrebbe sembrare un po' strano, è in realtà molto logico:

Supponiamo che abbiate un pattern di 16 step con risoluzione di 1/16. La lunghezza di ogni step del pattern è quindi di una semicroma, e l'intero pattern sarà una misura da 4/4 (16 sedicesimi = una misura intera).

Ora, se cambiate la risoluzione a 1/32, ogni step sarà una nota di 1/32 - la metà della sua durata originale. Ci saranno sempre sedici step. Questo vuol dire che l'intero pattern andrà in riproduzione su metà della misura (16 \* 1/32 = 1/2). In altri termini, il pattern andrà in riproduzione a velocità doppia.

## Pattern Shuffle

Lo Shuffle è una figura ritmica che fornisce alla musica un maggiore o minore "swing". L'effetto è quello di ritardare tutti i sedicesimi che sono compresi e cadono tra gli ottavi.



In Reason, potete attivare o disattivare lo shuffle individualmente per ogni singolo pattern di un pattern device. Tuttavia, il grado di shuffle si imposta globalmente con il controllo Pattern Shuffle dalla barra di trasporto.



Il selettore Shuffle on/off del Redrum (a sinistra) ed il controllo Pattern Shuffle sulla barra di trasporto (a destra).

# Ripristinare un Pattern

Per ripristinare (svuotare) un pattern, selezionatelo e utilizzate la funzione Clear Pattern dal menu Edit o dal menu contestuale del device.

! **Tenete presente che ripristinando un pattern non influenzerete le impostazioni della lunghezza o risoluzione del pattern o di shuffle!**

## Taglia, copia e incolla

Utilizzando i comandi Cut, Copy e Paste Pattern dal menu Edit o dal menu contestuale del device, potete spostare o duplicare i pattern tra i device dello stesso tipo. Si applicano le seguenti regole:

- **Copy Pattern effettua una copia del pattern attualmente selezionato e lo colloca nella clipboard.**
- **Cut Pattern sposta il pattern selezionato nella clipboard.**  
Equivale ad effettuare Copy Pattern seguito da Clear Pattern.
- **Paste Pattern copia il pattern presente nella clipboard nella posizione del pattern e del dispositivo selezionato.**  
Questa operazione sovrascrive il pattern selezionato con quello presente nella clipboard.

### Trasferire i pattern tra le song di Reason

Se volete copiare i pattern tra le diverse song di Reason, dovete utilizzare i comandi di copia e incolla:

- 1. Aprite le due song.**
- 2. Selezionate il pattern che volete copiare.**
- 3. Selezionate Copy Pattern dal menu Edit o dal menu contestuale.**  
Potete anche tenere premuto [Command] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e premere [C] per copiare.
- 4. Attivate l'altra song.**  
Per farlo è sufficiente cliccare sulla finestra della song o selezionare la song dal menu Windows.
- 5. Selezionate il banco e il pattern sul quale copiare l'altro pattern.**  
Tenete presente che qualsiasi pattern già memorizzato nella stessa posizione verrà in questo modo sovrascritto!

- 6. Selezionate Paste Pattern dal menu Edit o dal menu contestuale.**  
Potete anche tenere premuto [Command] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e premere [V] per copiare.

⚙️ **Se volete utilizzare gli stessi pattern in diverse song, potreste creare una song di Reason appositamente e copiare i pattern da questa, o in alternativa potete programmare i pattern all'interno della Song di Default (vedete a pagina 105).**

## Funzioni per Pattern

Quando un pattern device è selezionato, avete a disposizione determinate funzioni specifiche per i pattern dal menu Edit (e dal menu contestuale del device). Di seguito trovate i tre tipi principali di funzioni per i pattern. Tuttavia, i nomi esatti e le funzionalità dipendono dal tipo di device - per i dettagli fate riferimento al Manuale Operativo in pdf.

### Shift

La funzione Shift sposta le note di un pattern di uno step a sinistra o a destra, o ne effettua una trasposizione di un semitono in alto o in basso (a seconda del device). Questa funzione può essere utilizzata per ottenere particolari effetti ritmici o melodici, o come metodo per correggere dei pattern nei quali il primo step non è esattamente a tempo.

### Randomize

La funzione Randomize crea dei pattern in maniera casuale. Questi possono diventare spesso degli ottimi punti di partenza per aiutarvi a sviluppare nuove idee.

### Alter

Le funzioni Alter modificano dei pattern esistenti. Deve comunque esserci qualcosa nel pattern per poter applicare queste funzioni - utilizzando una funzione Alter su di un pattern vuoto non otterrete alcun risultato.





# REASON

10

→ II Browser

# Background

## I ReFill

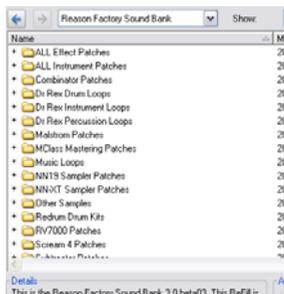
Un ReFill è uno dei principali tipi di file gestiti da Reason che può contenere delle patch, dei sample, dei file REX, dei Soundfont e delle song demo. Per meglio capire, potete paragonare i file ReFill alle memorie ROM di un sintetizzatore. Sul vostro computer, i file ReFill appaiono come file di grandi dimensioni con l'estensione ".rfl".

Tutti i suoni inclusi in Reason sono compresi in due ReFill: "Reason Factory Sound Bank" e "Orkester", che sono stati entrambi copiati nella cartella Reason Program durante l'installazione. Sono disponibili in vendita anche altri Propellerhead ReFill. Potete anche scaricare da Internet dei ReFill realizzati da altri utenti di Reason, acquistarli da case produttrici di sample, ecc.

★ **I sample (file Wave e AIFF) vengono compressi di circa la metà delle loro dimensioni originali, quando memorizzati come ReFill.**

In Reason, potete usare il browser per elencare ed accedere ai suoni ed agli altri componenti integrati all'interno dei ReFill, proprio come se i ReFill fossero delle cartelle del vostro hard disk.

Faccendo doppio click sul ReFill dal browser...



...si apre per la navigazione, come se fosse una cartella.

Inoltre, se una song utilizza dei componenti di un ReFill, Reason vi indicherà quali sono i ReFill necessari.

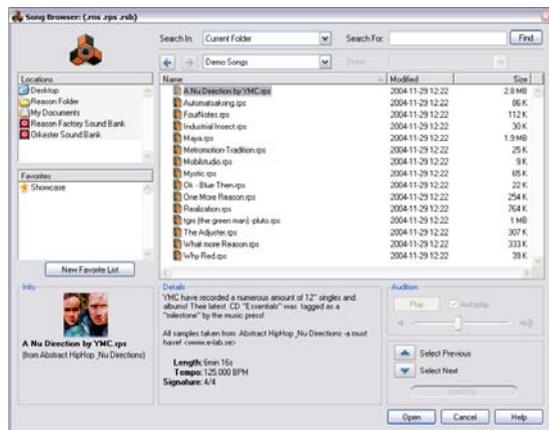
## Formati dei File di Reason

La tabella seguente elenca i formati dei file che potete aprire e gestire all'interno del browser di Reason:

Tipo di File	Estensione	Descrizione
Song	.rsn	Il formato di documento principale in Reason. Contiene la vostra musica e le impostazioni del rack, insieme ai riferimenti di ogni sample e loop (può anche contenere solo i sample e i loop in uso, se avete reso la song "self-contained").
Published Song	.rps	Una "published song" è una song del tipo "self-contained" adibita alla sola riproduzione. Non è modificabile, non si possono estrarre i componenti e non è esportabile in file audio.
Patch di Combinator	.cmb	Il Combinator (vedete a pagina 72 per una introduzione a questo device) può memorizzare/riciclare combinazioni di device di Reason. Le patch di Combinator (Combi) salveranno tutte le impostazioni del pannello (e i riferimenti dei sample, se utilizzati) per tutti i device che fanno parte del Combi. Inoltre, sono inclusi nella patch tutte le informazioni sul routing (audio/CV) tra i device del Combi.
Subtractor Patch	.zyp	Si tratta di una patch per il synth Subtractor, che contiene tutte le impostazioni del pannello. Potete salvare i vostri suoni con la Subtractor patch.
Malström Patch	.xwv	Si tratta di una patch per il synth Malström, che contiene tutte le impostazioni del pannello. Potete salvare i vostri suoni con la Malström patch.
NN19 Sampler Patch	.smp	Si tratta di una patch per il campionatore NN19 Sampler, che contiene i riferimenti e le impostazioni per tutti i sample utilizzati, insieme alle impostazioni del pannello.
NNXT Sampler Patch	.sxt	Si tratta di una patch per il campionatore NNXT Sampler, che contiene i riferimenti e le impostazioni per tutti i sample utilizzati, insieme alle impostazioni del pannello.
Redrum Patch	.drp	Si tratta di una patch per la drum machine Redrum. Contiene informazioni sui sample ritmici utilizzati, con tutte le impostazioni. Di fatto, una Redrum patch è un vero e proprio drum kit.

Tipo di File	Estensione	Descrizione
RV7000 Patch	.rv7	Questa è una patch per il riverbero RV7000, che contiene tutte le impostazioni del pannello.
Scream 4 Patch	.sm4	Questa è una patch per il distorsore Scream 4, che contiene tutte le impostazioni del pannello.
REX file	.rx2, .rcy o .rex	I file REX sono creati da un'altra applicazione Propellerhead, l'editor di loop ReCycle. Contengono dei loop audio suddivisi in sezioni (slice), con uno slice per ogni beat significativo del loop. Importando un file REX nel dispositivo Dr. Rex Loop Player, potete riprodurre il loop con virtualmente qualsiasi tempo (senza variane il pitch), spostare i singoli beat del loop, estrapolare le informazioni di timing, ecc. Potete anche caricare i file REX nei campionatori e nella batteria elettronica Redrum.
Sample	.wav o .aif	Il campionatore NN19 Sampler e la batteria elettronica Redrum mandano in riproduzione dei sample, in formato Wave o AIFF con pieno supporto di un gran numero di risoluzioni e frequenze di campionamento. Potete utilizzare file di diversi formati nello stesso device - un suono di batteria può essere un sample di 8-bit, il successivo un sample di 16-bit, ecc.
Soundfont Bank	.sf2	Il formato Soundfont è stato sviluppato dalla E-mu Systems e dalla Creative Technologies e viene utilizzato da molte schede audio e synth software. I banchi SoundFont permettono di memorizzare dei suoni con sintesi wavetable, che successivamente possono essere modificati in programmi specifici di editing di Soundfont. I Soundfont possono quindi essere riprodotti in sintetizzatori wavetable, la maggior parte delle volte su schede audio, consentendo di fatto di trasformare una normale scheda audio in campionatore. I campionatori NN-XT e NN19 e la batteria elettronica Redrum vi permettono di esplorare e caricare i Soundfont. A prescindere dal programma utilizzato per la loro creazione, questi banchi hanno una struttura gerarchica, con le cartelle per gli strumenti, i preset, i sample, ecc. Il device NN-XT, NN19 e il Redrum vi consentono di caricare dei singoli sample e preset da un banco Soundfont, ma <i>non</i> il Soundfont completo.

## Il Browser



Il browser è uno speciale riquadro di gestione dei file che appare quando aprite una song o caricate delle patch, dei campionamenti o dei file REX, da un ReFill o da normali cartelle di file.

Oltre alla consueta possibilità di navigare tra le cartelle e i file, il riquadro del browser vi permette altre utilissime funzionalità:

- **Ricerca di file per nome e/o tipo - vedete a [page 94](#).**
- **Potete usare il “cross-browsing” per la ricerca delle patch che appartengono a particolari tipi di device.**  
Ad esempio, potete aprire il browser da un device Subtractor per scegliere una patch adatta. Ma invece di limitare il Browser per mostrare solo le patch di Subtractor, potete scegliere di selezionare qualsiasi tipo di patch di instrument. Se ne selezionate una con un formato differente rispetto al device con cui avete “iniziato” il browsing, il device originale verrà sostituito dal nuovo device. Vedete a [page 92](#).
- **Potete creare delle liste di preferiti che contengono degli shortcut ai vostri file preferiti per un accesso istantaneo.**  
Vedete a [page 95](#).
- **Potete fare il pre-ascolto ‘on the fly’ delle patch di strumento, di campionamenti audio e di loop.**
- **Potete salvare delle scorciatoie da tastiera per varie locazioni sul vostro(i) drive locale. Vedete a [page 91](#).**

# Aprire il browser

Potete usare uno dei seguenti comandi per aprire il riquadro Browser (il tipo di file che potete sfogliare dipende da quale metodo avete usato per aprire il riquadro Browser):

→ **Selezionando “Open” dal menu File.**

Si apre il Song Browser da dove potete selezionare un'eventuale Song salvata da aprire.

→ **Selezionando “Browse Patches” dal menu Edit con la patch di un device selezionato (o cliccando sul pulsante “Browse Patches” dal pannello di un device).**

Si apre così il Patch Browser che vi consente di selezionare le patch per il device selezionato. Potete anche usare il “cross-browsing” (vedete a [page 92](#)) per selezionare le patch per altri tipi di device.

→ **Selezionando “Browse Samples” dal menu Edit con un sample device selezionato (o cliccando il pulsante “Browse Samples” sul pannello di un device).**

Si apre così il Sample Browser, da dove puoi sfogliare i vari sample nei formati audio supportati.

→ **Selezionando “Browse ReCycle/REX Files” dal menu Edit con un Dr. Rex Loop Player selezionato (o cliccando sul pulsante “Browse Loops” dal pannello di un device).**

Si apre così il REX File Browser, che vi consente di sfogliare i loop REX.

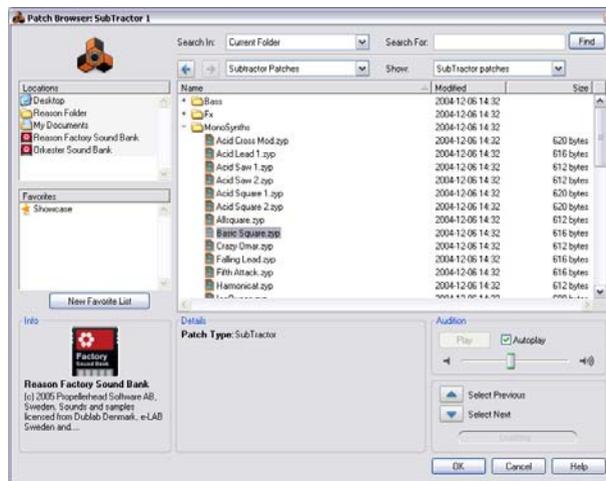
→ **Selezionando “Import MIDI File” dal menu File.**

Si apre così il MIDI File Browser, che vi consente di sfogliare i MIDI file

→ **Selezionando “Create device by browsing patches” dal menu Create.**

Potete così sfogliare le patch per qualsiasi device. Quando selezionate una patch nel browser (senza cliccare su “OK” nel riquadro del browser), il device corrispondente viene automaticamente creato in background, con anche una traccia di sequencer corrispondente se è selezionata una patch di strumento. Vedete a [page 93](#).

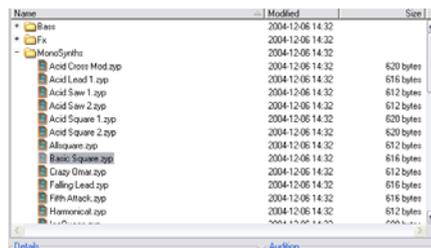
# Elementi del browser



Il riquadro Patch Browser.

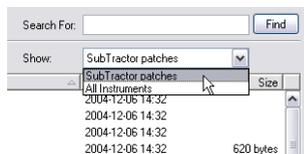
A prescindere dalla modalità del browser prescelta (song/patch/sample, ecc.), il riquadro Browser contiene fondamentalmente gli stessi elementi principali, con alcune voci che potrebbero essere in grigio se non applicabili. La finestra di dialogo contiene i seguenti elementi:

## Elenco di file e cartelle



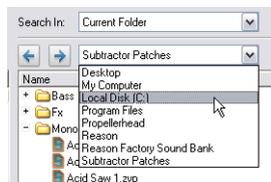
Questo è l'elenco principale del Browser, che vi mostra i contenuti di una cartella root selezionata - vedete a [page 90](#).

## Menu a tendina Show



Disponibile solo nel browser Patch (altrimenti è in grigio). Determina quali tipi di patch devono essere visualizzati nell'elenco di file e cartelle e quindi quali patch possono essere selezionate. Vedete a [page 92](#).

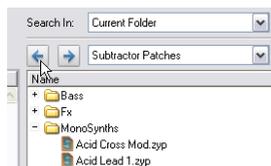
## Menu a tendina Where



Il campo al di sopra dell'elenco di file e cartelle mostra il nome della cartella root attualmente selezionata.

- Cliccando sul campo appare un menu a tendina, che vi consente di spostarvi in alto rispetto alla struttura delle cartelle (i risultati delle ricerche e le lista Favorites, tuttavia, vengono visualizzati come elenchi "flat" senza struttura gerarchica delle cartelle).

## Pulsanti Back/Forward



Questi pulsanti di frecce vi consentono di spostarvi tra le posizioni del browser aperte in fase di 'browsing', proprio come accade per le pagine web sfogliate con un qualsiasi web-browser. Quando il riquadro del browser viene chiuso, l'elenco con queste posizioni (locations) viene cancellato.

## Elenco Locations



È un elenco di scorciatoie per le diverse location. Potete aggiungere a questa lista manualmente qualsiasi location (su ogni drive locale).

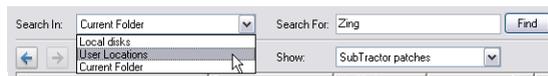
Selezionando una voce in questa lista si aprirà la cartella/ReFill corrispondente come root nell'elenco di file e cartelle principale - vedete a [page 90](#).

## Sezione Favorites



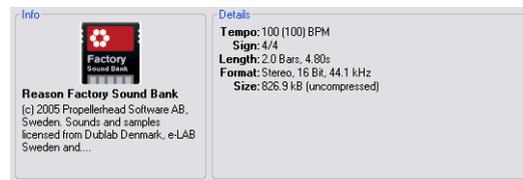
Nella sezione Favorites del riquadro potete creare delle cartelle contenenti scorciatoie a patch, sample or file di song - vedete a [page 95](#).

## Campo Search e text



Queste voci vi consentono di specificare rispettivamente una posizione di ricerca e di inserire una stringa di testo da ricercare. La funzione Search è descritta a [page 94](#).

## Info e details



La sezione Info nell'angolo di sinistra può mostrare le immagini 'splash' Song/ReFill mentre la sezione Details mostrerà le informazioni riguardanti le voci di volta in volta selezionate nell'elenco di file e cartelle. L'esatta informazione visualizzata dipende dal tipo di file. Ad esempio, i sample o i file REX contengono informazioni riguardo al formato dei file e alla durata del file selezionato, mentre un file di una song selezionato può visualizzare eventuali commenti dell'autore (Song Information, vedete a pagina 103), ecc. Se il file selezionato fa parte di un ReFill, questo sarà indicato a prescindere dal tipo di file. Per i dettagli riguardanti la info area, vedete il pdf del Manuale Operativo.

## Sezione Audition



Questa sezione contiene i controlli per l'eventuale pre-ascolto di sample e di file REX - vedete a [pagina 91](#).

## Pulsanti Select Previous/Next

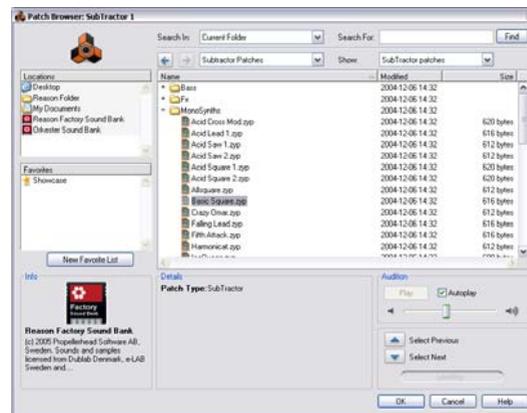


Questi pulsanti vi permettono di spostare la selezione del file attuale verso l'alto o verso il basso nell'elenco. Nel Patch o nel Sample Browser, un file selezionato (patch o sample) viene automaticamente caricato in background.

## Indicatore Loading

Questa icona si illuminerà per indicare che una patch o un sample è in caricamento.

# Navigare nel Browser



In questo caso, il Patch Browser è stato aperto da un device Subtractor, consentendovi di sfogliare i patch del Subtractor.

Quando navigate nel Browser, le voci sono visualizzate sotto forma di lista gerarchica in una cartella root selezionata, proprio come nel finder del vostro computer.

Vengono visualizzate tutte le cartelle e le sotto-cartelle di una cartella root, ma solo i file di un tipo rilevante (quindi song/sample/patch, ecc.) possono essere visualizzati/selezionati nel Browser. Ad esempio, se avete scelto di sfogliare i sample per un device NN-Xt, verranno mostrati nel Browser solo i sample audio.

- Cliccate sul segno + (Win)/freccia (Mac) a fianco ad una cartella chiusa per aprirla. Se la cartella contiene file rilevanti, questi verranno visualizzati.
- Facendo doppio-click su una cartella dell'elenco la aprirete come cartella root nel Browser.
- Le colonne Name, Modified e Size mostrano il nome della cartella o del file, rispettivamente la data modificata (solo per i file) e le dimensioni (solo per i file). Cliccando sull'intestazione di una colonna ordinerete i file in accordo al tipo di colonna (quindi in ordine alfabetico, per data o dimensioni).
- Potete usare i pulsanti Back/Forward per spostarvi tra le differenti posizioni che avete aperto nel Browser. Quando chiudete il Browser questa lista delle posizioni viene cancellata.
- I pulsanti con le frecce "Select Previous/Next" vi permettono di spostarvi tra i file dell'elenco attuale. Le cartelle non vengono considerate.
- L'elenco a tendina "Where" vi permette di spostarvi verso l'alto nella struttura delle cartelle quando il Browser punta su una posizione di cartella specifica (vedete "Le liste flat e gerarchiche" di seguito).

## Le liste flat e gerarchiche

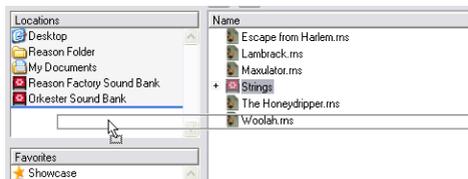
In alcune circostanze il Browser visualizzerà una lista flat senza alcuna struttura gerarchica delle cartelle. In questi casi ci sarà un'ulteriore colonna "Parent" che mostra la collocazione della cartella 'origine' per tutti i file. L'elenco "Where" conterrà quindi una scorciatoia ad una cartella origine con i file selezionati. Le liste flat vengono mostrate nei seguenti casi:

- Quando il Browser visualizza il risultato di una ricerca - vedete a [page 94](#).
- Quando il Browser visualizza una lista di cartelle Favorites - vedete a [page 95](#).
- Quando il Browser visualizza una lista browse memorizzata per un device in una song salvata - vedete a [page 95](#).

## Usare le Locations

Per poter trovare rapidamente i vostri file, potete aggiungere delle scorciatoie alle cartelle usate per memorizzare i sample, i file di patch, ecc. all'elenco della sezione Locations. Di default, la lista Locations contiene cinque 'location' prefissate: il Desktop del computer, la cartella Documenti, la cartella Reason Program e i Factory/Orkester Sound Banks.

- ➔ **Selezionando una Location dall'elenco la aprirete come cartella root nel Browser.**
- ➔ **Per aggiungere una location, selezionate una cartella o un ReFill dall'elenco browser principale e trascinatela nell'elenco Locations list con il pulsante del mouse premuto.**  
Ogni nuova location verrà aggiunta al di sotto dell'elenco delle location prefissate. Le location aggiunte manualmente possono essere riordinate con il drag and drop.



- ➔ **Per rimuovere una location, selezionatela dall'elenco Locations e premete [Backspace].**  
Le location di default non possono essere rimosse.
- ➔ **Le location aggiunte manualmente vengono memorizzate nelle Preferences.**
- ! **Se una location memorizzata è stata rimossa o non è disponibile, viene riportato nell'elenco prima del nome della location un avviso con un triangolo con punto esclamativo.**

## Selezione e pre-ascolto delle patch

Dal Patch Browser, selezionando una patch la andrete automaticamente a caricare in background (quindi con il riquadro Browser ancora aperto). Potrete così pre-ascoltare le patch prima di confermare una selezione cliccando su OK nel Browser.

- Per le patch di strumento, verificate che l'ingresso MIDI sia diretto ad una traccia del sequencer collegata al device dal quale state facendo il browsing. Suonate alcune note quando selezionate una nuova patch per ascoltarla.
- Per le patch di effetti potete attivare la riproduzione in loop prima di aprire il Patch Browser dall'effetto. Una volta aperto il riquadro del Browser, potete navigare su una cartella che contenga delle patch compatibili e passare da una all'altra per ascoltare il modo in cui le patch influenzano il suono.

★ **Potete anche fare il pre-ascolto di patch per qualsiasi device di strumento o di effetto - non soltanto dal device dal quale avete aperto il browser! Vedete "Cross-browsing patch files" on page 92.**

## Selezione e pre-ascolto dei sample

Per i sample e i loop REX potete usare i controlli Audition per l'anteprima audio. Potete farlo in questo modo:

- ➔ **Selezionate il file dall'elenco dei file e cliccate sul pulsante Preview - Play sulla destra.**

Il file va in riproduzione. Durante il playback, il pulsante Play nella sezione Audition diventa "Stop" - cliccate su questo per interrompere la riproduzione.



- ➔ **Potete anche attivare il checkbox Autoplay e semplicemente selezionare il file che volete pre-ascoltare.**

Il file selezionato viene automaticamente mandato in riproduzione. Di nuovo, cliccate sul pulsante Stop per interrompere la riproduzione.

## Browsing di patch di grandi dimensioni

Come visto in precedenza, quando fate il browsing delle patch (o dei sample), questi vengono automaticamente caricati in background una volta selezionati. La maggior parte delle volte, questo avviene istantaneamente. Tenete presente, tuttavia, che alcuni file (specialmente delle patch particolarmente grandi di Combinator, che possono contenere un numero non specificato di device e di sample) possono impiegare svariati secondi per il caricamento.

Se selezionate per errore una patch particolarmente grande, potete interrompere il caricamento semplicemente selezionando un'altra patch.

## Selezione di file multipli

Si possono selezionare nel Browser anche più file, usando le procedure di selezione standard [Shift] o [Ctrl] (Win)/[Command] (Mac). Questo, tuttavia, non vuol dire che i file selezionati possono essere caricati.

Ci sono fondamentalmente due casi in cui è importante la selezione di file multipli dall'elenco dei file del Browser:

→ **Si possono caricare diversi sample simultaneamente nei device di campionatori NN-XT e NN19.**

Vedete i capitoli NN19 e NN-XT del "Manuale Operativo" in pdf per i dettagli.

→ **Potete selezionare diversi file per aggiungerli alla lista Favorites in una volta - vedete a [page 95](#).**

! **Nei casi in cui diversi file selezionati (patch o song) non possono essere caricati, il pulsante OK nel Browser rimane in grigio.**

# Cross-browsing patch files

Il cross-browsing delle patch è una potente funzione del Patch Browser. Vi consente di sfogliare per qualsiasi tipo di patch (di strumento o di effetto - vedete sotto), a prescindere dal device dal quale avete aperto il Browser.

## Le patch di strumento e di effetto

Le patch sono suddivise in due categorie nel Browser: patch di strumento e patch di effetto (il Browser "sa" quale tipo di patch è).

Questo perché le patch di strumento e le patch di effetto sono fondamentalmente diverse - gli strumenti vengono suonati, mentre gli effetti vengono usati per processare i suoni - e voi logicamente andrete a sfogliare uno dei due tipi, non entrambi.

Quando sfogliate le patch da un device di strumento esistente, le opzioni del menu Show sono:

- "XXX Patches" (con XXX che indica il tipo di device dal quale avete aperto il Browser, come ad esempio NN-XT).
- "All Instruments" che mostrerà tutte le patch per ogni device di strumento.

Quando sfogliate le patch da un device di effetto esistente, le opzioni del menu sono:

- "XXX Patches" (con XXX che indica il tipo di device dal quale avete aperto il Browser, come ad esempio RV7000).

- "All Effects" che mostrerà tutte le patch per ogni device di effetto che usa le patch, incluse le patch Combi.

## Cross-browsing - un esempio:

**1. State suonando un device Subtractor ma vi accorgete che il suono non è quello che avevate in mente, quindi aprite il Browser per cercare delle altre patches.**

**2. Dopo aver sfogliato le patch del Subtractor per un po', non avete ancora trovato il tipo di suono che stavate cercando, quindi cliccate sul menu "Show" e selezionate "All Instruments" dal menu.**

Ora potete selezionare delle patch di strumento per ogni device. Decidete di sfogliare una cartella che contiene le patch Malström. Potete usare i pulsanti Previous/Next per passare da un file all'altro nella cartella selezionata.

**3. Non appena selezionate una patch di Malström dal Browser, un device Malström va a sostituire il Subtractor in background (il Browser rimane aperto).**

La traccia del sequencer che era in precedenza collegata al Subtractor viene ora collegata al Malström con la patch selezionata nel Browser caricata.

→ **Tenete presente che il nome della traccia del sequencer non viene modificato automaticamente in corrispondenza del nuovo device.**

Non è detto che questo sia fondamentale, se ad esempio la traccia era stata nominata "Basso" (e stavate cercando un suono di basso), naturalmente non ci sono problemi. Ma se il nome era "Subtractor 1" e alla fine avete un altro device collegato, è il caso di rinominarla per evitare equivoci.

**4. Potete continuare a sfogliare le patch e a suonare la vostra tastiera per pre-ascoltarle.**

Ogni volta che selezionate un tipo di patch che appartiene ad un diverso device, viene creato in background un device di strumento corrispondente, in sostituzione del precedente strumento.

**5. Quando avete stabilito una patch - per qualunque device di strumento - cliccate su OK per confermare la selezione e chiudete il riquadro.**

Cliccando su Cancel ritornerete allo stesso stato di quando avevate aperto il Browser.

→ **Se usate il cross-browsing per una patch di effetto la procedura è la stessa - selezionando una patch di effetto di un formato differente si andrà a sostituire l'effetto attuale in background con un device del formato selezionato.**

## Casi particolari di cross-browsing

Ci sono alcuni casi in cui la sostituzione di device esistenti con il browsing potrebbe generare una perdita di connessioni:

- **Quando un device è sostituito da un altro tipo di device, le connessioni audio potrebbero essere perse.**  
Un esempio è la sostituzione di un NN-XT (che può usare fino a 16 uscite) con un Subtractor (che ha solo un'uscita).
- **Quando un device è sostituito da un altro tipo di device, le connessioni CV sul pannello posteriore potrebbero essere perse.**  
Le uniche connessioni che vengono conservate tra device sono quelle di Sequencer Control CV/Gate in.
- ! **Se andate incontro a questo tipo di situazioni e volete ripristinare le connessioni originali, usate la funzione "Undo". Sfogliando indietro sulla patch del device originale non andrete a ripristinare le connessioni perse.**
- **La regola fondamentale è che il Browser caricherà questo tipo di patch nel tipo di device originale (il device dal quale avete aperto il browser), qualora questo sia possibile.**  
Quindi, quando il formato della patch è NN19 (.smp) o REX (.rx2/.rcy/.rex) e state facendo il browsing da un device NN19, la patch verrà caricata in questo device.
- **Se state effettuando il browsing da un qualsiasi altro tipo di device, questi tipi di patch verranno caricati in un device NN-XT.**
- **Se state usando la funzione "Create device by browsing patches" una patch di NN19 (.smp) andrà a creare un device NN19 e una patch REX andrà a creare un device NN-XT.**

## Create device by browsing patches

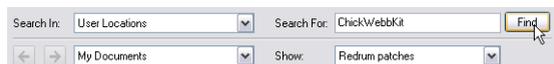
Questa funzione vi permette di sfogliare qualsiasi tipo di patch di strumento o di effetto. Si tratta in pratica del cross-browsing, ad eccezione del fatto che non iniziate con un device esistente.

1. **Selezionate "Create device by browsing patches..." dal menu Create.**  
Si apre il Patch Browser.
2. **Dal menu a tendina "Show" ci saranno ora due opzioni: "All Instruments" e "All Effects". Selezionate un'opzione in base al tipo di device che intendete creare.**
3. **Quando selezionate una patch, un device corrispondente viene creato automaticamente insieme ad una traccia di sequencer corrispondente.**  
L'ingresso MIDI sarà automaticamente impostato sulla nuova traccia in modo che possiate ascoltare la patch dalla vostra master keyboard.
4. **Il device sarà automaticamente assegnato in base alle regole standard.**  
Quindi se si tratta di un device di strumento, questo verrà collegato al primo canale del mixer disponibile - vedete a pagina 51.
5. **Cliccate su OK quando avete trovato la patch che volevate, per confermare la creazione del nuovo device e chiudere il Browser.**

## Formati delle patch e device di campionatori

Potendo sia l'NN-XT che l'NN19 caricare delle patch nei formati NN19 (.smp) e REX (.rx2/.rcy/.rex), ci devono essere regole specifiche per il cross-browsing.

# Usare la funzione Search



La funzione Search vi permette di effettuare la ricerca di file in base al nome e/o al tipo.

## Criteri di ricerca

La modalità di Browser (patch, song ecc.) determina il tipo(i) di file che potete cercare, proprio come nella navigazione manuale nel Browser.

## Il menu a tendina Search

Questo menu a tendina vi permette di selezionare dove effettuare la ricerca. Le opzioni sono:

- "Local disks" effettuerà una ricerca completa di tutti i drive locali.
- "Locations" cercherà in tutte le cartelle ed i ReFills presenti nella lista Locations (ad eccezione del Desktop).
- "Current Folder" limiterà la ricerca alla cartella root attualmente selezionata (comprese le sotto-cartelle).

## Il campo di testo Search

Da qui potete inserire una stringa di testo per effettuare la ricerca.

### → Potete specificare una o più parole, intere o parziali.

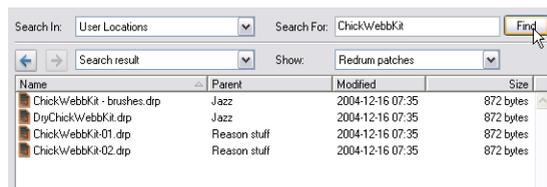
Se specificate più di una parola, la ricerca mostrerà i risultati che corrispondono a *tutte* le parole specificate. La ricerca del testo non dipende dalla presenza di maiuscole e/o minuscole.

- ★ **Tenetevi presente che non dovrete inserire il testo per usare la funzione Search. In base al Browser selezionato (Patch, Sample ecc.), potete anche semplicemente cercare i file del tipo corrispondente nella(e) location selezionate.**

## Eseguire la ricerca

### → Cliccando sul pulsante "Find" andrete ad eseguire la ricerca in base a quanto da voi specificato.

Dopo la ricerca, il risultato viene mostrato come una lista flat nel Browser, e il campo Where riporta la "Search result".



### → Appare anche una nuova colonna "Parent", che riporta il nome della cartella di origine per ogni file.

Se selezionate un file potete aprire il menu a tendina Where sopra all'elenco dei file e selezionare "Go to Parent folder" - si apre così la cartella di origine per il file selezionato.

Il nome della cartella contenente è anche parte del risultato di ricerca (sempre che contenga file del tipo appropriato). Questo vuol dire che se state cercando per una "Chitarra", verranno visualizzati tutti i sample o le patch con "Chitarra" nel nome del file, ma anche tutti i sample o le patch contenute nelle cartelle che hanno la parola "Chitarra" nel nome.

### → Se avete effettuato la ricerca per delle patch, potete selezionare di visualizzare tutte le patch che corrispondono ai criteri di ricerca selezionando di visualizzare "All Instruments" dal menu Show.

Andrete così ad estendere il risultato della ricerca in modo di visualizzare tutte le patch che corrispondono al testo cercato. Osservate che per fare questo non dovrete ripetere la ricerca.

# Aprire file

Una volta che avrete raggiunto la cartella desiderata (sul vostro hard disk o all'interno di un ReFill) ed individuato il file, lo potrete aprire facendo doppio click sul file o selezionandolo e cliccando sul pulsante OK.

Come visto in precedenza, le patch e i sample vengono caricati direttamente in fase di selezione, quindi cliccando su OK non andrete ad "aprire" il file, ma fermerete semplicemente la selezione, chiudendo anche il riquadro Browser.

## Le “browse list”

Quando cliccate su OK per aprire un file dal Browser, viene memorizzato per quel device la lista dei file e delle cartelle visualizzata nel Browser in quel momento. Questa si chiama “browse list”.

Per le patch (e per determinati sample) questa lista fornisce una specifica funzione:

- **La browse list è quella che si applica quando cambiate le patch usando i pulsanti Next/Previous Patch sul pannello frontale di un device (o dai selettori di patch su una superficie di controllo).**  
E' anche la browse list attiva quella che viene visualizzata sulla lista di patch aperta cliccando sul nome della patch per un device.
- **Per i sample, la browse list si applica quando cambiate i sample usando i pulsanti Next/Previous Sample sul pannello frontale di un device campionatore.**

### Cosa può contenere una browse list?

- **Quando confermate la selezione di una patch o di un sample cliccando su OK nel Browser, la browse list risultante includerà i file contenuti in tutte le cartelle attualmente aperte nel Browser.**  
Se aprite nuovamente il Browser per lo stesso device, viene visualizzata la stessa struttura di file e cartelle.
  - **Se salvate la song attuale e la riaprite, le voci nel browser saranno visualizzate come lista “flat”, e il campo “Where” mostrerà il riferimento “Document Browse List”.**  
In questi casi, il Browser mostrerà la colonna “Parent”, con l'elenco dei nomi delle cartelle contenenti. Il campo Where conterrà anche la voce “Go to parent folder” per un file selezionato.
  - **Una browse list può essere anche il risultato di una ricerca o una lista Favorite.**  
Le liste Favorite forniscono un metodo di controllo/filtraggio delle patch o dei sample che saranno disponibili su una browse list per un device - vedete più sotto!
- !** **Tenetevi presente che se avete aperto una patch dopo aver applicato il cross-browsing (vedete a [page 92](#)) o utilizzato la funzione Search (vedete a [page 94](#)), la browse list attiva potrebbe contenere delle patch in differenti formati, e passare attraverso le patch dal pannello del device potrebbe andare a modificare il tipo di device.**

## Usare la lista Favorite

Le liste Favorites forniscono un metodo per raggruppare e ordinare i file che potrebbero essere collocati fisicamente in un qualsiasi punto dei vostri drive locali. Qualsiasi file che può essere caricato in Reason (song, patch, sample, ecc.) può essere aggiunto alla cartella Favorites. Solo le scorciatoie ai file vengono aggiunte - i file originali non vengono spostati.

Questo è particolarmente utile per la gestione delle patch. Andando ad aggiungere le patch di cui avete bisogno per una particolare situazione ad una lista Favorite, potete determinare esattamente quali patch saranno selezionabili per un device, ed in quale ordine. Potete dunque passare in modo sequenziale attraverso queste patch usando i pulsanti di selezione sulla vostra tastiera MIDI o sulla superficie di controllo. Vedete a [page 96](#) per un esempio pratico.

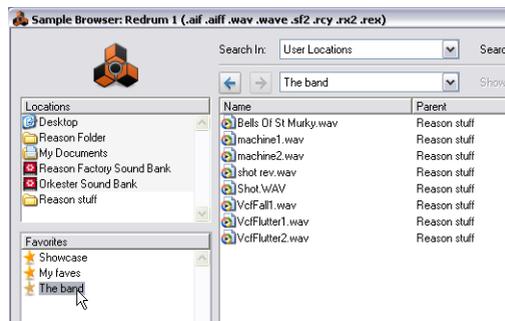
- **Per aggiungere una nuova lista Favorite, cliccate sul pulsante “New Favorite List”.**

Viene creata una cartella vuota, con il nome “New Favorite List”. La lista del Browser resta invariata. Se fate doppio-click sulla cartella potete inserire un nuovo nome per la lista.

- **Per aggiungere un file ad una lista Favorite, selezionatelo nel Browser e trascinatelo sulla cartella Favorite List.**  
Potete anche selezionare dei file multipli usando le procedure di selezione standard - [Shift] e/o [Ctrl] (Win)/[Command] (Mac) - e trascinandoli poi allo stesso modo nella cartella.

- **Selezionando la cartella, il contenuto attualmente selezionabile della lista Favorite viene mostrato nella lista del Browser.**

Quello che è selezionabile/visualizzato dipende di solito dalla modalità del Browser. Se selezionate una cartella di una lista Favorite che contiene dei sample, questi verranno mostrati solo se il Sample Browser è selezionato.



- **Quando una cartella di una lista Favorite è selezionata nel Browser, viene mostrata un'ulteriore "Parent column" (proprio come per i risultati della funzione Search), che riporta il nome della cartella contenente per ogni file della lista.**

I file in una lista Favorite hanno già un ordine, e non possono essere ordinati cliccando sull'intestazione della colonna. Tuttavia, possono essere ri-ordinati usando il drag and drop.

- **Per rimuovere un file da una lista Favorite, aprite la lista, selezionate il file e premete [Backspace].**  
In questo modo viene rimosso solo la scorciatoia - il file originale non viene modificato.
- **Per rimuovere una lista Favorite, selezionatela nella sezione Favorites e premete [Backspace].**

## Usare la lista Favorite - un esempio pratico

Quello che segue è un esempio pratico di come potete utilizzare la lista dei preferiti Favorite per i file delle patch:

Vi state preparando per un'esibizione live come tastierista. Conoscete già i brani che dovrete suonare e avete già scelto le patch adatte (nei diversi formati dei device) per ogni brano.

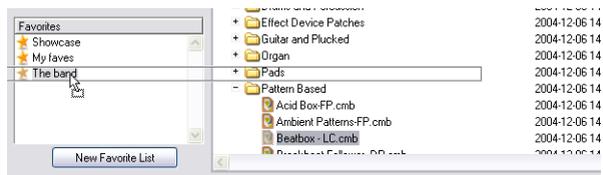
Volete usare Reason, ma volete anche essere in grado di passare da una patch all'altra per ogni brano usando la vostra tastiera MIDI, senza doversi preoccupare di utilizzare il computer durante la vostra performance.

Ecco come fare usando la lista Favorite:

- 1. Configurate una song di Reason con un device mixer (e effetti send se necessario).**
- 2. Create un device di strumento, ad esempio un Combinator.**  
Non importa a questo punto quale device di strumento scegliete. Verificate solo che l'ingresso MIDI sia assegnato a questa traccia nel sequencer.
- 3. Aprite il Patch Browser dal device di strumento.**
- 4. Cliccate sul pulsante "New Favorites List".**  
Appare una nuova cartella nell'elenco. Fate doppio-click su questa ed inserite un nome appropriato.
- 5. Selezionate di mostrare "All Instruments" dal menu Show.**  
Ora potete iniziare ad individuare le patch che vi servono semplicemente navigando nel Browser.

- 6. Quando avete individuato una patch che vi serve per il vostro concerto, trascinatela dal Browser nella cartella Favorites.**

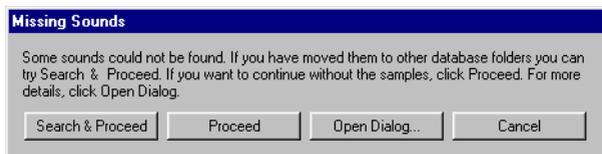
Qualora questa fosse una patch in un formato differente dallo strumento che avete creato, un device di questo tipo andrà a sostituire il device originale.



- 7. Continuate ad aggiungere le patch allo stesso modo fino a quando non avete tutte le patch che vi servono.**
  - 8. Quando avrete terminato, selezionate la cartella Favorites List.**  
La cartella viene aperta nel Browser, con l'elenco di tutte le patch che avete aggiunto.
  - 9. Usate il drag and drop per ordinare le patch in base alla lista.**
  - 10. Selezionate la prima patch della lista Favorites e cliccate su OK.**  
Il browser si chiude con la patch caricata.
- **Se avete una tastiera MIDI o una superficie di controllo con pulsanti programmabili, potete assegnare un pulsante sul device per la selezione della patch successiva con la funzione "Select next patch".**  
Questa viene descritta nel pdf del Manuale Operativo.
- 11. Salvate la Song.**
  - 12. Durante il concerto aprite la song e la prima patch verrà automaticamente caricata.**
  - 13. Quando la prima song è finita, usate il pulsante "next patch" sul device o sulla vostra tastiera MIDI e la patch successiva nella lista Favorites verrà caricata!**

# Gestire suoni mancanti

Le patch dei campionatori, della drum machine ed i Soundfont contengono riferimenti ai sample - dei file sul vostro hard disk. Lo stesso vale per le song che contengono dei sample (per i campionatori o la drum machine) o dei file REX. Se uno di questi file viene spostato, rinominato o rimosso, quando provate ad aprire la patch o la song, Reason vi avviserà che quei file sono mancanti:



Cliccate su uno dei quattro pulsanti:

Opzione:	Descrizione:
Search & Proceed	Reason cercherà i file mancanti in tutte le Locations aggiunte dall'utente e i tutti i Refill noti. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Se vengono trovati tutti i file, la song o patch si aprirà senza ulteriori complicazioni.</b></li><li>• <b>Se non si trovano dei file, apparirà il riquadro Missing Sounds (vedete di seguito).</b></li></ul> Tenete presente che la ricerca verrà effettuata sulla base del nome del file - se dei file sono stati rinominati non si troveranno!
Proceed	La song o la patch verrà aperta, con dei suoni mancanti. Questo significa che le patch dei campionatori, della drum machine e/o i player di loop avranno dei problemi in riproduzione. Sui pannelli dei dispositivi, i sample mancanti sono indicati con un asterisco (*) prima del nome del file:



Il sample "Intruder" è mancante.

Open Dialog	Aprire il riquadro "Missing Sounds" (vedete di seguito).
Cancel	Annulla l'operazione, quindi non verrà aperta la song o la patch.

## Il riquadro Missing Sounds



Questo riquadro appare se avete cliccato sul pulsante Open Dialog del precedente riquadro, o se avete cliccato sul pulsante Search & Proceed ma il programma non trova tutti i file mancanti.

La parte principale del riquadro elenca tutti i file mancanti. Le quattro colonne mostrano le seguenti proprietà

Colonna	Descrizione
Device	Riporta il nome del dispositivo che utilizza i suoni mancanti, insieme all'icona del tipo di dispositivo.
Sound	Riporta il nome del file mancante.
Part of ReFill/Soundfont	Se il file mancante fa parte di un ReFill, o di un Soundfont all'interno di un ReFill, questa colonna riporta il nome del ReFill/Soundfont. Se c'è un URL (indirizzo Internet) associato ad un ReFill, da qui potrete scaricare i ReFill necessari, come vedremo in seguito.
Status	Quando appare il riquadro, tutti i file avranno la dicitura "Missing". I file trovati con la funzione "auto-search" o sostituiti manualmente verranno indicati con la dicitura "Replaced".

## Selezionare

Le funzioni Replace e Auto Search (vedete di seguito) hanno effetto sui file selezionati nell'elenco. In questo modo potrete sostituire alcuni file manualmente (fondamentale se i file sono stati rinominati o sono al di fuori del database), fare in modo che il programma trovi alcuni file ignorandone automaticamente altri.

- **Per selezionare un file, cliccate su di esso dall'elenco.**  
Potete le procedure di selezione standard [Shift] o [Ctrl] (Windows)/[Command] (Mac) per selezionare diversi file.
- **Per selezionare tutti i file dall'elenco, cliccate su Select All.**  
Quando appare il primo riquadro, vengono selezionati tutti i file dall'elenco.

## Search Locations

Se cliccate sul pulsante Search Locations, Reason cercherà i file selezionati in tutte le Locations impostate nel Browser (ad eccezione del Desktop). Se il programma trova un file con il tipo e il nome corrispondente, il nuovo percorso viene memorizzato nella song/patch ed il file riporta la dicitura "Replaced" nella colonna Status.

- **Considerando che la ricerca dei file si basa sul nome dei file, i file che sono stati rinominati non saranno trovati!**  
Questo significa anche che se la vostra Locations contiene una serie di file con il medesimo nome, potrebbero essere trovati i file sbagliati.

## Il pulsante Replace

Cliccando sul pulsante Replace si apre la finestra del browser, che vi consente di localizzare manualmente ogni file mancante. In questo modo potrete utilizzare dei file al di fuori del database o dei file che sono stati rinominati. La finestra del browser apparirà una volta per ciascun file selezionato dall'elenco.

## Search In...

Questa funzione è utile quando dovete sostituire un intero set di campionamenti e sapete la loro posizione. Un esempio tipico è il caso in cui abbiate riorganizzato la struttura della cartella sul vostro computer, e la cartella dei sample è stata spostata in base alla cartella con una patch o una song.

- **Se cliccate su "Locate", si apre il Browser, con la possibilità di selezionare la directory dei sample, vale a dire la cartella nella quale già sapete che sono collocati i sample.**  
Selezionate o la cartella o un sample nella cartella. Quando cliccate su OK, Reason andrà a cercare solo nella cartella selezionata (e nelle sue sotto-cartelle).

## Download dei ReFill

Se un suono mancante fa parte di un ReFill (come riportato nella colonna Part of ReFill Package), ed esiste un URL valido (indirizzo Internet) per quel ReFill, potrete effettuare il download del ReFill direttamente da questo riquadro (supponendo che abbiate una connessione Internet attiva):

- 1. Selezionate il (o i) suoni che utilizzano il ReFill.**  
Dovreste selezionare una serie di file solo se questi usano lo stesso ReFill.
- 2. Cliccate sul pulsante Download ReFill.**  
In questo modo avvierete il vostro programma di navigazione in Internet (browser) direttamente all'indirizzo (URL) associato ad il ReFill.
- 3. Appare un riquadro, con la richiesta di download del ReFill e di collocazione in una delle cartelle del database. Procedete.**
- 4. Cliccate su OK.**  
Reason automaticamente fa la scansione dei ReFill scaricati ed individua i file.

## Procedere

In qualsiasi momento, potete cliccare sul pulsante OK per chiudere il riquadro ed aprire la song o la patch. Tenete presente che:

- **Per i file che avete trovato (con la dicitura "Replaced"), i nuovi percorsi saranno memorizzati nella song o nella patch.**  
Tuttavia, per rendere le modifiche permanenti, avrete bisogno di salvare la song o la patch!
- **Se ci sono ancora dei file mancanti quando cliccate su OK, resteranno dei suoni mancanti nella song/patch.**  
A volte, potreste voler procedere con i suoni mancanti, per poi rimuovere o sostituire i suoni direttamente dai pannelli dei device nel rack.



Dai pannelli dei device, i sample mancanti sono indicati con un asterisco (\*) prima del nome dei file:

Cliccando su Cancel annullerete l'operazione, di conseguenza la song o la patch non verrà aperta.



# REASON

11

→ Lavorare con le Patch

# Le Patch

Una patch di Reason contiene le impostazioni di un device specifico. Come già visto nel capitolo "Il Browser", le patch possono essere dei file separati sul vostro hard disk o dei file inclusi in un ReFill.

## Otto tipi di dispositivi utilizzano le patch:

- **Le patch dei synth Subtractor & Malström contengono tutte le impostazioni del pannello del device.**  
Selezionando una patch otterrete un nuovo suono, come quando andate a selezionare dei program o delle patch su un synth hardware.
- **Le patch dei campionatori NN19 & NNXT contengono informazioni su quali sample vengono utilizzati e sulle loro impostazioni (tono, mappatura, ecc.), insieme ai parametri impostati dal pannello.**  
E' importante osservare che le patch dei campionatori non contengono i sample in uso, ma solo le informazioni su quali sample sono utilizzati.
- **Le patch della batteria elettronica Redrum contengono un "drum kit" completo, vale a dire, informazioni su quali suoni di batteria sono utilizzati, con le impostazioni dei parametri per ogni suono.**  
Di nuovo, i sample in uso non sono inclusi nella patch, soltanto i riferimenti dei file. Osservate che le patch di Redrum sono separate dai *pattern* di Redrum - selezionando una nuova patch non influenzerete i *pattern* del device.
- **Le patch degli effetti Scream 4 e RV7000 contengono tutte le impostazioni dei rispettivi pannelli dei device.**  
Selezionando una patch otterrete un nuovo suono, come quando andate a selezionare dei program o delle patch su un synth hardware.
- **Il formato di patch di Combinator (Combi) salva tutte le impostazioni ed i riferimenti ai file per ogni device del Combi, insieme alle impostazioni stesse del Combinator; key/velocity zone, modulation routing, ecc.**  
Viene salvato anche ogni eventuale routing audio o CV da/verso device che fanno parte del Combi.
- ! **Tenete presente che le patch per i device inclusi in un Combi non vengono salvati individualmente - quindi se un Combi include un Subtractor, e avete variato le impostazioni, queste saranno salvate insieme al Combi, ma non saranno salvate come patch separata di Subtractor a meno che non lo facciate all'interno del Combi - vedete a pagina 99.**
- ! **A parte i Combi, le patch non includono nessuna informazione sulle assegnazioni effettuate dal pannello posteriore del device.**

# Selezionare una Patch

Per selezionare una patch di un device, usate uno dei metodi seguenti:

- **Cliccate sul pulsante folder nella sezione Patch del pannello.**



- ! **Osservate: sui pannelli dei device Redrum, NN19 e NNXT, ci sono anche altri pulsanti di cartelle, usati per caricare i sample. Assicuratevi di cliccare sul pulsante della sezione Patch (vicino al nome)!**

- **Selezionate la voce Browse Patches dal menu Edit o dal menu contestuale del device.**

Osservate che il menu Edit varia in base al dispositivo selezionato - in altri termini, dovete selezionare il device per fare in modo che la voce Browse Patches corrispondente appaia dal menu Edit.

In entrambi i casi, appare il riquadro Browser, che vi permette di localizzare e selezionare la patch, sul disco rigido o all'interno di un ReFill.

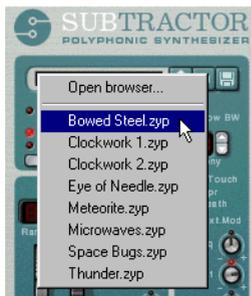
- **Una volta che avrete selezionato una patch, potete passare da una patch all'altra nella stessa cartella utilizzando i pulsanti con le frecce sul pannello del device.**

Tenete presente che passando tra le varie patch su un device potreste anche cambiare il device stesso! Vedete "Le browse list" a pagina 91.



- **Se cliccate sul display con i nomi delle patch dal pannello del device, appare un menu a tendina con l'elenco di tutte le patch all'interno della browse list attuale - vedete a pagina 91).**

In questo modo potete rapidamente selezionare un'altra patch della stessa cartella, senza dover di volta in volta passare da una patch all'altra.



Quando selezionate una patch, i parametri del device saranno impostati in base ai valori memorizzati con la patch, ed il nome della patch verrà riportato sul display. Come per tutte le modifiche che effettuate, questa operazione può essere annullata (vedete a pagina 39).

- ! **Qualsiasi regolazione dei parametri che fate dal pannello del device dopo aver selezionato una patch non influenzerà il file della patch in uso (per questo dovete salvare la patch - vedete più sotto).**

## Se mancano i riferimenti ai sample

Come visto in precedenza, le patch per Redrum, NN19 e NNXT contengono i riferimenti ai sample. Come le patch, i sample possono essere file indipendenti sull'hard disk o elementi di un ReFill. Tuttavia, se i file dei sample vengono spostati o rinominati dopo aver già salvato la patch, i riferimenti ai file dei sample nella patch non saranno molto precisi.

Nel caso in cui questo accada quando selezionate una patch, il programma vi avviserà. Potrete quindi scegliere se localizzare manualmente i file mancanti, se farli cercare dal programma nel database e nei ReFill o se procedere con i file mancanti. Per i dettagli, vedete pagina 93.

- ! **Procedere senza localizzare o sostituire i sample mancanti fornisce il risultato di suoni di batteria e "key zone" muti (per il Redrum e NN19/NN-XT, rispettivamente).**

# Salvare le Patch

## Salvare le impostazioni dei device in una song

Quando salvate una song di Reason, tutte le impostazioni per tutti i device vengono automaticamente incluse nel file della song - non dovrete salvare le patch separatamente.

- ! **Bisogna rimarcare che sono le impostazioni correnti ad essere salvate nella Song - non i riferimenti alle patch sul disco. La prossima volta che aprirete la song, tutti i device avranno le impostazioni che avevate salvato (a prescindere dal fatto se abbiate rimosso o modificato delle patch sul disco).**

## Salvare le impostazioni come patch su disco

Anche se le impostazioni del device vengono memorizzate nella song, potreste voler salvare delle configurazioni di un device come file di patch separato. In questo modo potrete usare la patch in altre song, potendo anche provare delle altre patch nella vostra song, senza rischiare di perdere il vostro suono originale.

1. **Cliccate sul pulsante del floppy disk dal pannello del dispositivo.**



- ★ **Potete anche selezionare un device ed utilizzare il comando Export Patch dal menu File.**

2. **Dal riquadro di file che appare, specificate la posizione ed il nome per il file della patch e cliccate su Save.**

- **In Windows, i diversi tipi di file di patch hanno file con diverse estensioni.**

Queste sono ".zyp" (patch di Subtractor), ".xwv" (patch di Malström) ".smp" (patch di NN-19), ".sxt" (patch di NN-XT), ".cmb" (patch di Combinator) e ".drp" (patch di Redrum).

Le estensioni dei file vengono aggiunte automaticamente da Reason in fase di salvataggio. In Mac OS, le estensioni dei file non sono necessarie ma potrebbero essere un valido sistema nel caso in cui vogliate usare gli stessi file su Windows.

- **Se avete selezionato una patch, avete fatto delle modifiche e volete salvarle con la patch, potete salvare una versione separata con le modifiche della patch (con un nuovo nome) o semplicemente sovrascrivere il precedente file della patch sul disco.**

Come sempre, vi verrà richiesto se volete o meno sostituire il file della patch precedente.

- ! **Osservate che potete salvare una patch con lo stesso nome e la stessa posizione senza far apparire il riquadro di salvataggio, tenendo premuto [Option] (Mac)/[Alt] (Windows) e cliccando sul pulsante del floppy disk dal pannello del dispositivo. Fate attenzione perché in questo modo sovrascriverete la patch originale!**
- ! **Osservate anche che non potete salvare in un file ReFill! Quindi se aprite una patch all'interno di un ReFill, la modificate e volete salvarla, dovete salvarla come file separato. Preferibilmente, dovrete anche rinominare il file della patch modificata, per evitare problemi.**

## Copia e Incolla delle Patch tra i singoli Device

Un metodo rapido per trasferire le impostazioni tra i device dello stesso tipo è quello di utilizzare le funzioni di Copy e Paste Patch. Il risultato è lo stesso di quando andate a salvare una patch su un dispositivo e aprite la stessa patch successivamente su un altro dispositivo - questo è solo un metodo più rapido.

- ! **Copiare ed Incollare le impostazioni è possibile con tutti i tipi di device di strumento, ad eccezione del Dr. Rex Loop Player.**

Procedete in questo modo:

1. **Selezionate una patch, e/o effettuate le impostazioni desiderate sul primo device.**
2. **Selezionate Copy Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit.**
3. **Selezionate l'altro device dello stesso tipo (nella stessa o in un'altra song).**
4. **Selezionate Paste Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit.**

Le impostazioni del primo device (inclusi i riferimenti ai sample di Redrum e NN19/NNXT) vengono applicate al secondo device.

- ! **Tenete presente che questa operazione copia semplicemente le impostazioni da un device ad un altro. Variando le impostazioni di uno dei device non andrete a modificare anche le impostazioni dell'altro; quali che siano le impostazioni connesse ad uno dei file delle patch su disco.**

## Inizializzare le Patch

A volte è utile iniziare con un sistema "pulito" quando create un suono di synth, un drum kit o una patch di un campionatore. Per fare questo dovrete selezionare la voce Initialize Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit. In questo modo imposterete tutti i parametri su valori "standard". Inizializzando i device NN19, NNXT, Dr. Rex o Redrum andrete anche a rimuovere tutti i riferimenti ai file dei sample, consentendovi di partire da uno stato iniziale.



# REASON

12

→ Gestire i file delle Song

# Le song Self-contained

La song è il formato di file principale in Reason. Una song contiene la configurazione del device e tutte le impostazioni del rack, insieme a tutto ciò che avrete registrato dal sequencer.

Tuttavia, non sempre questo è sufficiente! Nel caso in cui dobbiate aprire la vostra song su un altro computer o dobbiate mandarla a un altro utente di Reason, dovrete anche fornire tutti i sample e i file REX utilizzati dai device nella song. Per facilitarvi il compito, Reason vi permette di creare le song "self-contained".

Una song "self-contained" non contiene soltanto i riferimenti ai file utilizzati, ma anche i file stessi. Potete scegliere con esattezza quali file debbano essere inclusi nella song "self-contained", con le seguenti eccezioni:

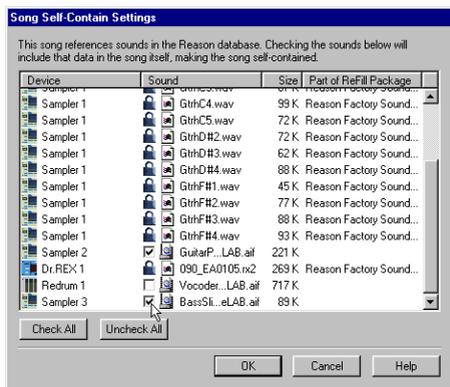
**! I file che fanno parte di un ReFill non possono essere inclusi in una song "self-contained".**

Se la vostra song contiene dei sample o dei file REX di un ReFill, gli altri utenti devono avere lo stesso ReFill per essere in grado di riprodurre la song.

Per specificare quali file devono essere inclusi nella song, procedete così:

## 1. Aprite il menu File e selezionate Song Self-Contain Settings...

Appare un riquadro, con l'elenco di tutti i sample e i file REX usati nella song.



## 2. Attivate i piccoli riquadri (checkbox) nella colonna Sound per i file che volete includere nella song.

→ Potete utilizzare il pulsante **Check All** per attivare tutti i checkbox e selezionare tutti i file.

Allo stesso modo, il pulsante **Uncheck All** disattiva tutti i checkbox.

→ I file che fanno parte di un ReFill sono indicati con l'icona di un lucchetto (non potendo essere inclusi in un file di song).

La colonna più a destra indica a quale ReFill appartiene ogni file.

## 3. Quando avrete selezionato i suoni desiderati, cliccate su OK.

Il riquadro si chiude. La prossima volta che salverete, i suoni specifici verranno inclusi nel file della song.

**! Tenete presente che una song "self-contained" avrà delle dimensioni considerevolmente maggiori rispetto al file originale di song. Tuttavia, i sample inclusi in una song "self-contained" sono automaticamente compressi del 50% circa, quindi la song "self-contained" sarà sempre di dimensioni minori rispetto alle dimensioni effettive della song e dei file di sample combinati.**

## Estrapolazione di una song "self-contained"

Se avete aperto una song che è anche solo in parte "self-contained" (che quindi contiene uno o più suoni nel file della song), potreste voler estrarre questi suoni e fare in modo che la song abbia i normali riferimenti ad essi. Per fare questo avete la seguente procedura:

## 1. Selezionate Song Self-Contain Settings dal menu File.

Appare il riquadro.

## 2. Localizzate i suoni che volete estrapolare dal file di song, e disattivate i rispettivi checkbox (o cliccate su Uncheck All).

## 3. Cliccate su OK per chiudere il riquadro.

Ora, il programma controllerà se ogni file "estrapolato" sia o meno disponibile (nella sua posizione originaria).

→ Se il programma trova il file nella posizione originaria nella song, questo viene semplicemente rimosso dal file della song, e viene utilizzato il percorso per i riferimenti al file originale.

Questo si applica nel caso in cui abbiate realizzato da voi una song self-contained, ed avete fatto l'estrapolazione sul vostro computer (sempre che non abbiate rimosso i suoni dei file originali dal disco dal momento in cui avete reso la song "self-contained").

→ Se il programma non trova il file, appare un riquadro che vi consente di selezionare una cartella ed un nome per il file.

Il file estratto verrà salvato nella cartella specificata, ed il percorso all'interno della song verrà reimpostato. Questo è il caso in cui, ad esempio, abbiate ricevuto la song "self-contained" da un altro utente di Reason.

# Song Information

Selezionando la voce Song Information dal menu File aprirete un riquadro dal quale è possibile ricavare diverse informazioni sulla song.



Ad esempio, se intendete inviare la song ad altri utenti di Reason, questo riquadro vi permette di aggiungere dettagli sui contatti, commenti sulla song, ecc. In aggiunta, se salvate una versione "published" della song dal Reason Song Archive del sito Propellerhead (vedete [page 106](#)), delle informazioni sostanziali possono essere automaticamente estratte dal programma che gestisce l'archivio web, e visualizzate con il file della song.

Il riquadro contiene le voci seguenti:

## Text in Window Title

Il testo che aggiungerete da qui sarà visualizzato direttamente dopo il nome del file nella finestra con la barra del titolo della song.

## More Information

Da qui potete aggiungere note e commenti sulla song.

## Song Splash

Vi permette di aggiungere un'immagine alla song. Se l'opzione "Show splash on song open" è attivata, l'immagine verrà visualizzata all'apertura della song.

Per aggiungere una "splash picture", cliccate sul pulsante della cartella nell'angolo superiore destro, quindi localizzate e aprite il file con l'immagine dal riquadro di selezione file che appare.

**! Le immagini devono essere dei file JPEG (con estensione in Windows ".jpg") delle dimensioni di 256 x 256 pixel.**

Per rimuovere la "splash picture" dalla song, cliccate sul pulsante con la croce.

## Author's Web Page

Qui potete inserire l'indirizzo di un vostro eventuale sito web. L'utente potrà andare direttamente sul vostro sito cliccando sul pulsante Browser sulla destra (dando per scontato che egli abbia una connessione a Internet attiva).

## Author's Email

Da qui potete specificare il vostro indirizzo e-mail, se volete che gli altri utenti di Reason vi spediscano i loro commenti, ecc.

# Salvare una Song

Per salvare una song, procedete in questo modo:

1. **Configurate le impostazioni per la song “self-contained” a vostro piacimento (vedete la pagina precedente).**
2. **Aprite il menu File e selezionate Save (o premete [Command] / [Ctrl]-[S]).**  
Se è la prima volta che salvate la vostra song, apparirà un normale riquadro di selezione file.
3. **Specificate un nome e una posizione per la song e cliccate su Save.**

Una volta che avrete salvato la vostra song, selezionando Save andrete semplicemente a salvarlo con lo stesso nome nella stessa posizione, senza visualizzare alcun riquadro. Se volete salvare una song con un altro nome o in un'altra posizione, selezionate Save As... dal menu File per aprire il riquadro di salvataggio.

# Publicare una Song

Se volete rendere le vostre song pubbliche, ad esempio scaricabili da Internet, esiste un formato di file specifico. Una “published song” di Reason (con estensione del file in Windows “.rps”) si tratta di una sorta di song “self-contained”, con le seguenti restrizioni:

- L'utente non può salvare nessuna modifica della song.
- Le funzioni di taglia, copia e incolla (Cut, Copy e Paste) sono disabilitate.
- Non è possibile utilizzare la funzione Export Song/Loop as Audio File se la song ha subito qualsiasi tipo di modifica.

In breve, le “published song” sono “protette”. Sono previste per la sola riproduzione - nessun elemento può essere aggiunto, estratto o rimosso. Inoltre, una “published song” contiene informazioni su eventuali ReFill necessari.

Per creare una “published song”, aprite il menu File e selezionate Publish Song. Specificate un nome e una posizione per la “published song” dal riquadro di selezione file che appare, e cliccate su Save.

- **Osservate che non dovete realizzare una song “self-contained” - tutti i file (ad eccetto dei ReFill) sono automaticamente inclusi.**

## Il Reason Song Archive

Dal sito web Propellerhead ([www.propellerheads.se](http://www.propellerheads.se)) troverete l'archivio delle song di Reason, il Reason Song Archive. Da qui potrete condividere la vostra musica con altri utenti di Reason inviando le vostre song.

# Aprire una Song

1. **Aprite il menu File e selezionate Open.**  
Il browser delle song di Reason appare.
2. **Usate il browser per andare sulla cartella desiderata sul disco o all'interno di un ReFill.**  
Vedete a pagina 88.
3. **Quando avete localizzato il file della song, selezionatelo e cliccate su Open (o fate doppio click sul file).**  
La song appare sulla sua finestra specifica.

🔗 **Potete avere diverse song aperte contemporaneamente se volete. In questo modo potrete copiare e incollare i pattern e le patch tra le song. Tuttavia, tutte le song aperte occupano una porzione di memoria, quindi è preferibile chiudere le song non necessarie.**

## Se appare il riquadro “Missing Sounds”

Se la song include dei sample o dei file REX, e questi sono stati spostati o rinominati dall'ultima volta che avete salvato la song, il programma vi segnalerà che è impossibile trovare tutti i file. Potete quindi scegliere se localizzare manualmente i file mancanti, fare in modo che sia il programma a cercarli o procedere con i suoni mancanti. Per ulteriori dettagli, vedete a pagina 93.

# Chiudere una Song

Per chiudere la song attualmente in uso, selezionate Close dal menu File o cliccate sul riquadro di chiusura della finestra. Se avete delle modifiche che non avete salvato, vi verrà richiesto se volete salvarle con la song.

# Creare una Nuova Song

Per creare una nuova song, selezionate New dal menu File. Apparirà una finestra per la vostra nuova song.

→ **Di default, la nuova song conterrà un mixer e un MClass Mastering Suite Combi.**

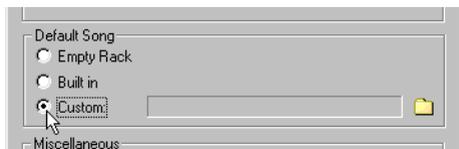
Se volete iniziare con una vostra selezione di device (o con un rack vuoto), potete personalizzare la vostra song di default, come di seguito descritto.

- ★ **Una valida alternativa per creare una nuova song è quella di aprire uno dei modelli (template) che trovate nella cartella Template Documents (all'interno della cartella di programma di Reason).**

# Creare la Song di Default

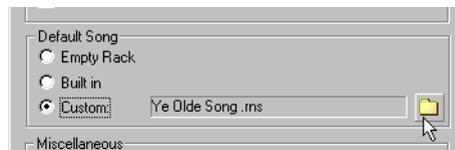
Se utilizzate spesso lo stesso set di device, patch e pattern, vi potrebbe essere molto utile creare una vostra song di default. Procedete in questo modo per specificare una song di default:

- 1. Selezionate New dal menu File per creare una nuova finestra della song.**
- 2. Aggiungete/rimuovete i device effettuando eventuali impostazioni.**  
Di norma, la vostra song di default dovrà contenere i device che più utilizzate e possibilmente alcuni pattern. Potreste anche definire alcune particolari assegnazioni tra i device, o anche aggiungere dati nel sequencer.
- 3. Salvate la song nella posizione che preferite, con il nome prescelto (per una buona organizzazione dei file potreste voler salvare la vostra song all'interno della cartella di programma di Reason).**
- 4. Aprite il riquadro Preferences dal menu Edit (o dal menu di Reason, se state utilizzando Mac OS X).**
- 5. Dalla pagina "General", cliccate sul pulsante a scelta multipla "Custom" nella sezione denominata "Default Song".**



- 6. Cliccate sull'icona della cartella sulla destra per aprire il browser dei file.**

- 7. Andate sull'ultima song creata, selezionalatela e cliccate su "OK".**  
Il nome della song appare nel riquadro di testo.



- 8. Chiudete il riquadro Preferences.**

La prossima volta che avvierete il programma o selezionerete New dal menu File, la nuova song conterrà i device e le impostazioni da voi predefinite.

# Esportazione in File Audio

Quando avete creato una song completa, potreste voler rendere la song fruibile ad altre persone che non utilizzano Reason. Naturalmente, potreste banalmente collegare le uscite del vostro hardware audio ad un registratore a nastro e registrare in questo modo la song. Ma se volete masterizzare un CD audio o creare un file mp3, è sicuramente meglio effettuare il "mix down" su un file audio, utilizzando le funzioni di Export.

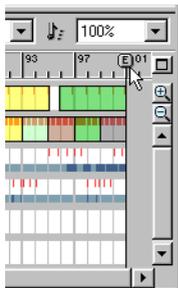
Potete esportare l'intera song (dall'inizio del marker "E"), o soltanto il loop (la parte nel sequencer compresa tra i locatori sinistro e destro). Procedete così:

## 1. Verificate che siano utilizzate soltanto le uscite stereo principali.

Quindi, nessun device deve essere collegato a delle uscite individuali (connettori di uscita 3 o superiori della Hardware Interface). La funzione "export" includerà soltanto il materiale audio assegnato alle uscite stereo.

## 2. Verificate che i marker Loop/End siano sulle posizioni corrette.

Se volete esportare il loop, dovete impostare i locatori in modo che comprendano l'area desiderata. Se invece volete esportare l'intera song, controllate che il marker End (E) sia nella posizione corretta (a fine song).



Il marker E informa il programma sulla fine esatta della song.

★ Se state utilizzando un riverbero o un delay, potreste voler impostare il locatore destro o il marker End in modo che le code del riverbero/delay siano incluse nel file esportato.

## 3. Verificate che la song (o il loop) vadano in riproduzione correttamente.

Questo è particolarmente importante per verificare che non ci siano distorsioni e clipping durante la riproduzione (vedete a pagina 46).

## 4. Aprite il menu file e selezionate la voce Export Song as Audio File (o Export Loop as Audio File).

Appare un riquadro di selezione file.

## 5. Specificate un nome, una posizione e un tipo di file (AIFF o Wave) per il file audio, e cliccate su Save.

In questo modo aprirete il riquadro Settings per le impostazioni.



## 6. Usate i menu a tendina per selezionare una frequenza di campionamento e una risoluzione per il file audio.

La risoluzione di 16 o 24 bit è supportata, con diverse frequenze di campionamento associate. Il file esportato sarà sempre un file audio stereo.

### → Se state esportando a 16-bit potete applicare la funzione Dither.

Il Dither è un tipo di noise aggiunto al segnale digitale, che migliora la qualità del suono quando si esporta con una risoluzione in bit più bassa.

★ Il formato da selezionare dipende da come intendete utilizzare quel file. Se volete masterizzare un CD audio, dovete selezionare 16 bit, 44100 Hz. Se intendete aprire il file in un'altra applicazione, dovete selezionare un formato supportato da questa applicazione. Tenete presente anche che maggiori sono la risoluzione e la frequenza di campionamento, maggiori saranno le dimensioni del file.

## 7. Cliccate su OK.

Il programma crea il file audio. A seconda della lunghezza della song/loop, il tempo che impiega l'operazione sarà differente, durante questo processo vedrete un riquadro con la barra di progressione.

! Se state utilizzando ReWire, potreste voler utilizzare la funzione Export dall'applicazione master di ReWire. In questo modo potrete includere del materiale audio dalle due applicazioni nel file audio esportato.



# REASON

→ [Indice Analitico](#)

## A

Alter - Funzioni per pattern 83  
Apri Song - Open Song 106  
Audio Clipping in Uscita 48  
Audio Hardware 46  
Audio Livelli 48  
Audio Uscita 46  
Auto-Routing 53

## B

Barra di Trasporto 66  
Browser  
    Cross-browsing 92  
    Favorites 95  
    Info 87  
    Locations 91  
    Search - Funzione 94

## C

Cavi 54  
Clear Pattern - Funzione 83  
Clipping 48  
Comandi da tastiera  
    Ingrandimento 61  
    Trasporto 66  
Combinator  
    Info 74  
Copy Device - Funzione 52  
Copy Patch - Funzione 102  
Crea Traccia di Sequencer per... 63  
Create device by browsing patches - Funzione 93  
Cross-browsing patches 92  
Cursori 39  
Cut Device - Funzione 52  
Cut Patch - Funzione 102

## D

Detach Sequencer Window - Funzione 62

## Device

    Cancellare con la Traccia 65  
    Collegare MIDI al 64  
    Creare 50  
    Duplicare 52  
    Nominare 56  
    Routing 53  
    Taglia, Copia e Incolla 52

Dither (Export) 108

Divisori 42

Download ReFill 98

## E

E Marker 108  
Editing di Valori Numerici 39  
Enable Pattern Section - Funzione 81  
Esportazione in File Audio 108

## F

Factory Sound Bank 10, 86  
Formati dei File 86  
Frequenza di Campionamento  
    In fase di Esportazione Audio 108  
Funzione Search 94

## H

Hardware Audio 8  
Hardware Interface 46

## I

In - Colonna 64  
Inizializza Patch 102

## L

L Marker 70  
Latenza 16  
Livelli 48  
Locations (Browser) 91  
Locatori 70  
Loop - Modalità 70

## M

M Colonna 70  
Manopole 38  
MIDI  
    Assegnazione alle Tracce 64  
    Impostazioni 17  
MIDI Simbolo del Connettore 64  
Mouse Knob Range - Impostazione 38  
Mute 70

## N

Nominare  
    Device 56  
    Tracce del Sequencer 63

## O

Orkester Sound Bank 10  
Out - Colonna 64  
Overdub/Replace selettore 68

## P

P marker 69  
Pannelli 42  
Pannello Posteriore 54  
Paste Device - Funzione 52  
Paste Patch - Funzione 102  
Patch  
    Inizializzare 102  
    Salvare 101  
    Selezionare 100  
    Taglia, Copia e Incolla 102  
Patch Cavi 54  
Patches  
    Info 100  
    Suoni Mancanti 101

## Pattern

Alter - Funzione 83  
Esecuzione 80  
Mute 81  
Programmazione 82  
Randomize - Funzione 83  
Ripristinare 83  
Selezionare 81  
Shift - Funzione 83  
Pattern Shuffle 82  
Play - Riproduzione 68  
Preascolto delle patch (Browser) 91  
Preferences - Riquadro 15  
Pubblicare una Song 106  
Pulsanti 39

## R

R Marker 70  
Rack  
    Navigazione nel 50  
    Ruotare il 54  
Randomize - Funzione 83  
Reason Factory Sound Bank *vedi Factory Sound Bank*  
Reason Song Archive 106  
Redo 41  
ReFill  
    Download dal Browser 98  
ReFills  
    Info 86  
Registrazione 67  
Replace e Overdub 68  
REX file 87  
Risoluzione in Bit (Audio) 108  
Routing  
    Automatico 53  
    Manuale 54  
rps file 106  
Run - Pulsante 80

## S

### Sample

Formati dei File 86

Mancanti 97

Sample ad alta risoluzione 47

Save Song - Funzione 106

Scorrimento 50

Self-Contained Song 104

### Sequencer

Come finestra separata 62

Introduzione 60

Setup Wizard di Reason 14

Shift - Funzione 83

Shuffle 82

Sito Web 105

Snap 69

Solo 70

### Song

Aprire 106

Creazione della Song di Default 107

di Avvio 107

End - Posizione 108

Esportazione in File Audio 108

Published 106

Salvare 106

Self-Contained 104

Splash Picture 105

Song - Archivio 106

Song di Default 107

Song Information 105

Song Position 69

Sound Bank CD 10

Sound Bank *vedi Factory Sound Bank*

Soundfont - file 87

Splash Picture 105

Step (per i Pattern) 82

Stop 68

Suoni Mancanti 97

## T

Template (Modelli) di Song 107

Toggle Rack Front/Rear - Funzione 54

### Tracce

Assegnazione del MIDI alle 64

Cancellazione 65

Collegamenti ai Device 64

Duplicazione 65

Introduzione 60

Nominare 63

Selezione 63

Spostamento 64

## U

Undo 41

Undo Multipli 41