



REASON

Prise en main

propellerhead

Prise en main par Anders Nordmark
Traduction par Yann Lebecque.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et ne représentent pas un engagement de la part de Propellerhead Software AB. Le logiciel décrit dans le présent document est soumis à un Contrat de Licence et ne peut pas être copié sur un autre support sauf sur permission spécifique dans le Contrat de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ou transmise ou enregistrée, à quelque fin que ce soit, sans permission écrite préalable de Propellerhead Software AB.

©2007 Propellerhead Software et ses concédants de licence. Toutes les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis. Reason est une marque commerciale de Propellerhead Software. Tous les autres symboles commerciaux sont des marques commerciales protégées et noms commerciaux de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés.



REASON

→ [Table des Matières](#)

propellerhead

5 Installation

- 6 Bienvenue !
- 6 A propos des manuels
- 7 Qu'est-ce que le pack Reason ?
- 7 Configuration requise
- 8 A propos du périphérique Audio
- 9 A propos des interfaces MIDI
- 10 Mise à jour vs. Nouvelles Installations
- 10 Installer le logiciel

13 Configuration

- 14 A propos de ce chapitre
- 14 Premier lancement - Assistant d'installation de Reason
- 15 A propos des Préférences
- 16 Configurer le matériel Audio
- 18 Configuration MIDI
- 22 Définir le morceau par défaut

25 Visite guidée

- 26 A propos de ce chapitre
- 26 Visite guidée

41 Tutoriel 1 - Jouer un morceau

- 42 A propos de ce tutoriel
- 42 Jouer un Morceau

45 Tutoriel 2 - Jouer les modules

- 46 A propos de ce tutoriel
- 46 Ajouter un mixeur et module instrumental
- 49 Sélectionner un patch
- 50 Ajouter un effet

53 Tutoriel 3 - Créer une pattern de batterie

- 54 Créer une pattern de batterie

57 Tutoriel 4 - Enregistrer une ligne de basse

- 58 A propos de ce tutoriel
- 58 Rechercher un son de basse
- 60 Enregistrer des notes dans le séquenceur

65 **Tutoriel 5 - Ajouter une boucle REX**

66 A propos de ce tutoriel

66 Ajouter une boucle REX

69 **Tutoriel 6 - Ajouter un arpège**

70 A propos de ce tutoriel

70 Ajouter un arpège

72 Automatiser un paramètre

73 **Index**



REASON

1

→ Installation

propellerhead

Bienvenue !

Merci d'avoir acheté Reason!

La version 4.0 est la quatrième mise à jour de Reason, fournissant de nouveaux modules et un séquenceur intégralement remanié ainsi que de nombreuses autres améliorations générales.

L'une de nos priorités au sein du "QG de PropellerHead" est la communication avec les gens qui utilisent nos logiciels à travers le monde pour recueillir leurs impressions. L'un de nos points de rencontre sont les archives de morceaux et les forums sur nos pages web. C'est un forum unique en son genre dans lequel les professionnels et les débutants peuvent se reconstruire sur un pied d'égalité pour échanger des idées et de la musique. Plus important encore, c'est un forum qui vous est ouvert. Partagez vos expériences en communiquant avec nous et d'autres et en téléchargeant vos morceaux pour les faire écouter aux autres. Nous pensons que vous apprécierez les avis des autres utilisateurs de Reason à travers le monde, tout comme nous apprécions vos propres impressions.

A très bientôt sur le site internet de Propellerhead !

Très sincèrement,

L'équipe de développement de Propellerhead

www.propellerheads.se

A propos des manuels

Ce manuel est consacré aux premiers pas, à une visite guidée des fonctions principales et des procédures de Reason. Ce mode d'emploi intègre également six courts tutoriels pour vous aider à faire vos premiers pas avec ce logiciel.

Les fonctions détaillées et les procédures de Reason sont décrites dans le Mode d'Emploi (Operation Manual), un fichier au format Adobe Acrobat (".pdf"). Ce dernier et les autres documents sont installés avec le logiciel - vous les trouverez dans le dossier Documentation dans le dossier du logiciel Reason. Le Mode d'Emploi contient également des descriptions de référence de tous les modules et commandes de Reason.

! Pour lire le Mode d'Emploi vous aurez besoin de l'application Adobe Acrobat Reader. Du fait qu'elle est devenue une application courante, il y a de fortes chances pour qu'elle soit déjà installée sur votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, lancez l'installation d'Acrobat Reader incluse dans le disque de programme de Reason.

A propos de Mac et Windows

Reason fonctionne sous Mac OS X et Windows (pour plus de détails sur les systèmes d'exploitation, voir plus bas). Tous les packs Reason contiennent les versions du programme pour les deux plateformes. Tout ce qui est indiqué dans les manuels s'applique aux deux plateformes, sauf indication contraire.

Si vous utilisez Mac OS X, veuillez noter qu'il existe un menu supplémentaire appelé menu Reason qui n'est pas présent sous Windows. Il contient les éléments du menu Préférences (que l'on trouve autrement dans le menu Edition).



INSTALLATION

Qu'est-ce que le pack Reason ?

Lorsque vous achetez Reason, le pack contient les éléments suivants :

→ **Le DVD Reason 4.**

Ce disque contient le programme d'installation de Reason et les Factory Sound Banks de Reason, contenant des samples, des Patches et des boucles à utiliser dans Reason. Ils sont copiés sur votre disque dur la première fois que vous lancez Reason (voir [page 11](#) pour plus d'informations). De plus, le DVD contient la documentation au format Adobe Acrobat, et un logiciel d'installation d'Adobe Acrobat Reader.

→ **La documentation imprimée.**

→ **La carte d'enregistrement du produit.**

Elle contient le numéro de licence indispensable pour l'installation. Conservez cette carte en lieu sûr, pour le cas où vous devriez réinstaller Reason!

Configuration requise

Vous trouverez ci-dessous les configurations minimales requises pour utiliser Reason :

! Notez qu'il ne s'agit que de configurations minimales ! Vous tirerez avantage à posséder un ordinateur rapide équipé d'un grande quantité de RAM, du fait que cela vous permettra d'utiliser plus de modules en même temps.

Mac OS X

- G4 (1 GHz ou mieux) ou Intel Mac.
- 512 Mo de RAM (1Go recommandé).
- Moniteur avec résolution de 1024x768 ou plus.
- Lecteur DVD.
- Mac OS X 10.4 ou supérieur.
- 2 Go d'espace libre sur le disque dur.
- Une interface MIDI et un clavier MIDI sont recommandés.

Windows

- Intel Pentium 4/AMD Athlon ou supérieur.
- 512 Mo de RAM (1Go recommandé).
- Lecteur DVD.
- Windows XP SP2 ou Vista.
- 2 Go d'espace libre sur le disque dur.
- Moniteur avec résolution de 1024x768 ou plus.
- Une carte son 16 bit compatible Windows, de préférence avec un pilote ASIO ou DirectX.
- Une interface MIDI et un clavier MIDI sont recommandés.

A propos du périphérique Audio

Le périphérique audio est l'élément de l'ordinateur qui convertit les signaux numériques de Reason en signaux audio analogiques (pour une connexion à un amplificateur, des écouteurs ou autre). Ce périphérique devrait être une carte son stéréo standard, une interface audio USB, le matériel audio intégré sur un Macintosh ou une carte audio plus avancée proposant plusieurs entrées et sorties, des connecteurs numériques, etc. Quelle qu'en soit la nature, vous devez vous assurer que le périphérique et ses pilotes sont correctement installés :

Mac OS X

Si vous utilisez le périphérique audio intégré au Macintosh

Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de faire des réglages supplémentaires. Connectez simplement la sortie audio à équipement d'écoute (hauts-parleurs, mixeur, casque ou autre) et assurez-vous que votre Mac joue l'audio correctement.

Si vous utilisez un autre périphérique audio

Vous souhaitez peut-être utiliser un autre périphérique audio avec Reason (par ex. une interface audio disposant de plusieurs sorties, de connexions numériques, etc.). Pour que cela soit possible, le périphérique audio doit être compatible avec Mac OS X, c.a.d. qu'il doit exister un pilote pour Mac OS X pour cette carte.

1. Installez le périphérique audio et ses pilotes comme décrit dans sa documentation.

2. Connectez les sorties stéréo de votre périphérique audio à votre équipement d'écoute (hauts-parleurs, mixeur, casque, etc.).

Pour plus d'info sur la façon d'utiliser plusieurs sorties (c.a.d. plus qu'une sortie stéréo), voir *Operation Manual* pdf. Pour le moment, nous ne considérerons que des connexions stéréo standards.

3. Si possible, testez que l'audio se lie correctement avec le périphérique audio.

Certains périphériques audio proposent une application de test à cet effet.

Windows

→ **Si possible, il est préférable d'utiliser un périphérique audio compatible ASIO (c.a.d. un périphérique audio fourni avec un pilote ASIO).**

Les pilotes ASIO offrent généralement de meilleures performances et un temps de latence inférieur (voir [page 17](#)).

→ **Si aucun pilote ASIO n'est disponible, vous devriez vous assurer que votre carte audio est compatible DirectX.**

DirectX est un protocole de Microsoft pour la prise en charge de l'audio et des autres aspects multimedia.

→ **En dernier recours, vous pouvez utiliser des cartes son qui ne sont pas compatibles ASIO ou DirectX, du moment qu'elles sont compatibles avec Windows.**

Dans ce cas, Reason communiquera avec le périphérique audio via MME (Windows Multi Media Extensions). Cependant, cela se traduit souvent avec de longs délais de latence (voir [page 17](#)), rendant la lecture en temps réel des modules instrumentaux difficile voire impossible.

Quel que soit le type de périphérique audio ou les pilotes que vous utilisez, vous devriez suivre les étapes suivantes :



1. **Assurez-vous que vous disposez des derniers pilotes pour le périphérique audio !**
Veuillez vérifier sur le site du constructeur pour obtenir la dernière version.
2. **Installez le périphérique audio et ses pilotes comme décrit dans la documentation.**
3. **Connectez les sorties stéréo de votre périphérique audio à votre équipement d'écoute (hauts-parleurs, mixeur, casque, etc.).**
Pour plus d'information concernant l'utilisation de plusieurs sorties (c.a.d. plus d'une sortie stéréo), voir Operation Manual pdf. Pour le moment, nous ne considérerons que des connexions stéréo standards.
4. **Si possible, testez la lecture de votre périphérique audio.**
Dans le cas d'un périphérique audio avec des pilotes ASIO, vous aurez besoin d'un logiciel de test pour cela (généralement fourni avec le périphérique audio). Si vous utilisez des pilotes DirectX ou MME, vous pouvez utiliser Windows Media Player à cet effet.

A propos des interfaces MIDI

Bien qu'il soit possible d'utiliser Reason sans contrôleur MIDI externe (en jouant des Patterns et des boucles uniquement, ou en dessinant des notes et des automatisations dans le séquenceur), cela ne vous permettra pas d'utiliser tirer profit de tout le potentiel du logiciel. A partir de maintenant, nous supposons que vous utilisez une interface MIDI et un quelconque contrôleur MIDI externe (typiquement un clavier MIDI intégrant une interface USB).

- **Lorsque vous installez l'interface MIDI et ses pilotes, suivez attentivement les instructions de sa notice.**
- **Bien qu'une interface MIDI avec une seule entrée soit suffisante, vous tirez avantage à avoir deux entrées ou plus.**
Cela sera d'autant plus vrai si vous souhaitez manipuler les paramètres de Reason avec des périphériques de contrôle de surface MIDI supplémentaires ou utiliser le programme parallèlement avec un séquenceur indépendant externe, ou un machine de groove.
- Certaines interface MIDI connectées via USB ne nécessitent pas l'installation de pilote. Branchez simplement l'interface et vous êtes prêt à l'utiliser !
- Pour d'autres interfaces MIDI plus sophistiquées (ou du moins pour tirer avantage de fonctions plus complexes, comme des entrées multiples) vous devrez installer un pilote. Veuillez consulter la documentation fournie avec l'interface pour obtenir plus d'informations.

Connexions MIDI

- **Connectez simplement le câble USB de votre clavier à votre ordinateur.**
Bien que de nombreux claviers MIDI soient "plug-and-play", certains d'entre eux nécessitent l'installation d'un pilote. Référez-vous à la documentation fournie avec votre clavier MIDI ou allez sur le site web du constructeur. Les pilotes peuvent généralement être téléchargés.
- Ou
- **Connectez un câble MIDI depuis la sortie MIDI de votre clavier MIDI (ou d'un autre contrôleur MIDI) dans l'entrée MIDI de votre interface MIDI.**
Cela suffit pour pouvoir jouer et enregistrer des notes et des contrôleurs dans Reason depuis le clavier MIDI.

- **Si vous n'utilisez pas un clavier USB, vous devrez également connecter la sortie MIDI de votre interface MIDI à l'entrée MIDI de votre clavier MIDI.**

Ce n'est pas absolument nécessaire pour pouvoir utiliser Reason, mais cela vous permettra d'obtenir une communication dans les deux sens lorsque vous lancez l'assistant d'installation de Reason qui apparaît lors du premier lancement de Reason (voir [page 14](#)), ou lorsque vous utilisez la détection automatique des Surfaces dans les Préférences. La réussite de la détection automatique dépend du modèle de clavier.

- ! **Si vous disposez de plusieurs surfaces de contrôle MIDI ou d'appareils du même genre que vous souhaitez utiliser, nous vous recommandons de les connecter sur des ports MIDI séparés (ou directement à l'ordinateur en utilisant un port USB).**

Mise à jour vs. Nouvelles Installations

Si vous mettez à jour une ancienne version, veuillez noter les points suivants :

- **Nous vous recommandons de désinstaller la version antérieure avant d'installer la nouvelle.**

Sous Windows, utilisez la fonction Uninstall/Désinstaller. Sous Mac OS, faites simplement glisser le programme dans la Corbeille. La désinstallation évitera toute confusion entre les versions et assurera que les raccourcis et alias renvoient aux bons fichiers, etc.

Installer le logiciel

Lancer l'Installation

Il est à présent temps d'installer le logiciel Reason proprement dit :

- **Insérez le disque Reason 4 dans votre lecteur DVD.**

Ce qu'il convient de faire ensuite dépend de votre type d'ordinateur, Mac ou Windows .

Windows:

1. **Sur le DVD, trouvez le logiciel baptisé "Install Reason" et double-cliquez dessus.**

Sous Windows, l'installation peut se lancer automatiquement lorsque vous insérez le DVD, en fonction des réglages de votre système.

2. **Suivez les instructions à l'écran.**

Avant de lancer l'installation des composants du logiciel, il vous sera demandé de choisir une langue, un emplacement d'installation et si vous souhaitez créer un raccourci sur votre Bureau. Lorsque l'installation est terminée, il vous sera proposé de lancer directement Reason.

Mac OS:

Sur Mac, il n'y a qu'un dossier baptisé "Reason" - faites-le simplement glisser dans le dossier Applications de votre disque dur.



A propos des banques de sons

Lorsque vous lancez Reason pour la première fois, il vous sera demandé d'insérer le disque Reason 4 pour copier les Factory Sound Bank et Orkester Sound Bank. Chacune consiste en un seul gros fichier contenant un grand nombre de Patches, de samples et de boucles, formant votre source principale de sons (ressemblant en ce sens à la ROM de sons d'un synthétiseur).

Elles sont copiées sur votre disque dur et sont nécessaires au fonctionnement du logiciel.

Lancer le logiciel

à présent, les fichiers Reason ont été installés dans un dossier de votre disque dur. Sous Windows, tous les éléments relatifs à Reason ont aussi été ajoutés au menu démarrer et vous pouvez aussi disposer d'un raccourci Reason sur votre Bureau.

1. Vérifiez la présence de tout fichier ReadMe dans le dossier Reason et dans le menu démarrer, ouvrez-les et lisez-les.

Les fichiers ReadMe contiennent d'importantes informations de dernière minute qui ne se trouvent pas dans ce manuel.

2. Lancez le logiciel en double-cliquant sur l'icône Reason (ou en sélectionnant l'élément Reason dans le menu démarrer).

3. L'accord de licence apparaît.

Lisez-le et cliquez sur
Read it through and click "Accepter" pour continuer.

4. Il vous sera alors demandé d'insérer le disque Reason 4 (s'il ne se trouve pas déjà dans le lecteur).

Les banques de son Factory et Orkester seront automatiquement copiées dans le dossier Reason. Durant ce processus, qui peut prendre plusieurs minutes, plusieurs écrans apparaissent ainsi qu'un indicateur d'avancement.

5. Remplissez le formulaire d'inscription qui apparaît.

Votre numéro de licence se trouve sur la carte d'enregistrement fournie avec le pack.

À ce moment, une boîte de dialogue apparaît qui vous demande si vous souhaitez enregistrer votre logiciel sur le site internet de Propellerhead. L'enregistrement vous donne un accès immédiat à des avantages comme des sons supplémentaires et gratuits pour Reason !

! Vous devez disposer d'une connexion Internet pour pouvoir vous enregistrer en ligne.

→ Si vous cliquez sur le bouton **Maintenant**, votre navigateur Internet se lancera et vous amènera sur la page d'enregistrement du site internet de Propellerhead.

Suivez les instructions de la page web. Après l'enregistrement, cliquez sur le bouton Continuer dans la boîte de dialogue de l'installation.

→ Si vous ne souhaitez pas vous enregistrer à cet instant, cliquez sur le bouton **Plus tard**.

Vous pouvez vous enregistrer à tout instant en sélectionnant Enregistrer Reason dans le menu Contact (Mac) ou Aide (Windows) dans Reason (ou en vous connectant sur la page www.propellerhead.se/register).

Cela met un terme à l'installation et le logiciel s'ouvre, mais une nouvelle boîte de dialogue apparaît, appelée "Assistant d'installation de Reason" qui vous guidera durant les réglages de base indispensables à l'utilisation de Reason.

Cette étape est décrite dans le chapitre "Configuration" aussi continuez simplement la lecture du prochain chapitre...



REASON

2

→ Configuration

propellerhead

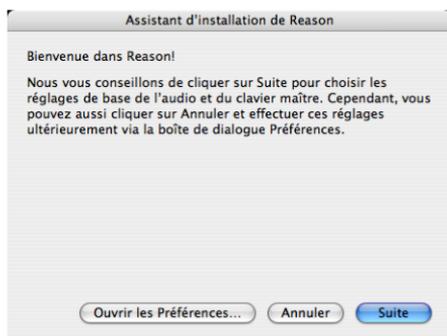
A propos de ce chapitre

Ce chapitre décrit les réglages que vous devez effectuer avant de pouvoir utiliser Reason. Ils sont nécessaires pour pouvoir obtenir des sons à partir du programme et pour pouvoir jouer et contrôler Reason via MIDI.

Premier lancement - Assistant d'installation de Reason

Si vous avez correctement suivi les instructions du précédent chapitre, Reason devrait se lancer, et la première boîte de dialogue de "l'assistant d'installation de Reason" devrait s'ouvrir.

Cela n'apparaît que lors de la toute première utilisation du programme.



! **Notez que tout réglage effectué dans l'assistant d'installation peut être modifié plus tard dans les Préférences!**

Cliquez sur Suivant pour entrer dans une série de boîtes de dialogues, dans laquelle se passe ce qui suit :

→ **L'assistant cherchera tout d'abord un pilote audio compatible.**

Il choisira automatiquement le premier pilote compatible qu'il trouvera. Si vous souhaitez utiliser ce pilote, c'est parfait. Dans le cas contraire, sélectionnez le pilote que vous préférez dans le menu pop-up Pilote de carte audio. Si vous ne savez pas quel pilote utiliser, voir [page 16](#).

→ **Ensuite, Reason essaiera de détecter automatiquement un clavier maître.**

Si l'en trouve un et que vous souhaitez l'utiliser, cliquez sur "Utiliser" et continuez.

→ **Si Reason ne trouve aucun clavier connecté ou si vous cliquez sur "Ne pas utiliser", il vous sera demandé de désigner un clavier maître vous-même.**

Cela s'effectue en sélectionnant d'abord une construction puis un modèle. Si votre modèle de clavier ne se trouve pas dans la liste, sélectionnez "Autre" - voir ci-dessous.

! **Pour que Reason détecte automatiquement un appareil vous devez disposer d'une communication MIDI dans les deux sens ! Les claviers MIDI non USB sans entrée MIDI peuvent bien entendu être ajoutés manuellement.**



! **Notez que votre modèle de clavier n'est pas forcément l'un de ceux que Reason "connaît". Cela est particulièrement vrai avec les anciens modèles. Vous pouvez cependant utiliser un tel clavier MIDI, en sélectionnant "Autre" dans le menu pop-up Constructeur.**

→ **Vous devrez aussi spécifier un port MIDI à utiliser.**

Cela peut se faire manuellement.

→ **Notez que vous si vous disposez de contrôleurs de surface distants supplémentaires dans votre installation, ils devront être ajoutés dans les Préférences - voir page 15.**

L'Assistant n'établira qu'un Clavier Maître connecté.

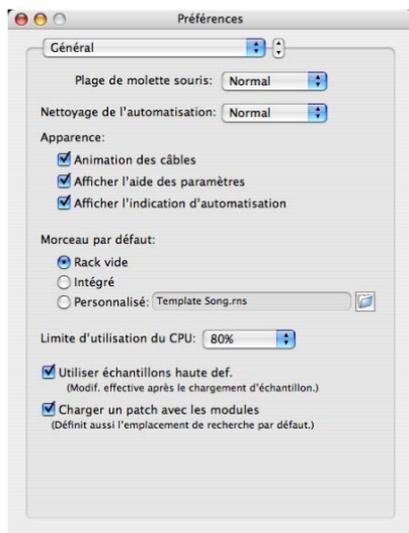
Si tout s'est bien déroulé, vous devriez avoir établi une communication audio et MIDI - les éléments indispensables pour jouer de l'audio et d'envoyer des données MIDI à Reason ! Reason se lancera avec le morceau par défaut.

Cependant, si pour une raison quelconque l'Assistant de Reason n'est pas parvenu à établir les réglages nécessaires, ou si vous souhaitez ajouter d'autres appareils etc., vous devrez effectuer les réglages dans les Préférences..

Continuez votre lecture...

A propos des Préférences

Les réglages audio et MIDI de base s'effectuent dans la boîte de dialogue Préférences. On peut l'ouvrir depuis le menu Editer (ou, si vous utilisez Mac OS X, dans le menu Reason).



La boîte de dialogue Préférences.

⊛ **Ne sont décrits ici que les réglages importants dans les Préférences. Pour obtenir plus d'informations quant aux autres paramètres de Préférences, voir Operation Manual pdf.**

Configurer le matériel Audio

Au cas où cela n'aurait pas été fait dans l'Assistant, vous devez établir une connexion entre Reason et le matériel audio. Cela s'effectue en sélectionnant un pilote - un composant logiciel qui agit comme un lien entre le programme et le matériel audio. Procédez de la façon suivante :

1. **Dans la boîte de dialogue Préférences, utilisez le menu pop-up du haut pour sélectionner la page Audio.**



2. **Déroulez le menu pop-up Pilote de Carte et sélectionnez l'une des options.**

L'option à choisir dépend de la plateforme et du matériel audio. Si une option n'est pas applicable à votre installation, elle sera grisée dans la boîte de dialogue.

Mac OS X

- **Sélectionnez une option qui correspond au matériel que vous souhaitez utiliser (les connecteurs audio intégrés ou un autre matériel audio supplémentaire que vous avez installé).**

Windows

- **Si vous utilisez un matériel audio pour lequel il existe un pilote ASIO spécifique, vous devriez le sélectionner.**

Avec un pilote ASIO spécifiquement développé pour le matériel audio, Reason peut communiquer plus ou moins directement avec le matériel audio. Les avantages sont un temps de latence inférieur (voir ci-dessous) et éventuellement une meilleure prise en charge des fonctions avancées comme des sorties multiples.

- **S'il n'existe pas de pilote ASIO spécifique, vous devriez sélectionner le pilote Direct Sound du matériel audio.**

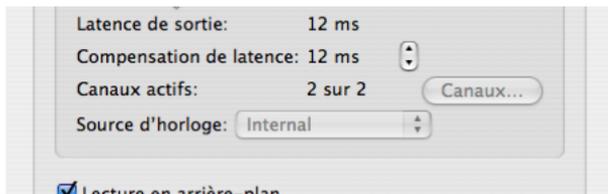
Cela permet à Reason de communiquer avec votre matériel audio via Direct Sound (une partie de l'ensemble de Microsoft DirectX). Vous devez avoir installé DirectX sur votre ordinateur, et il doit exister un pilote DirectX pour votre matériel audio.

- **Si le matériel audio ne supporte pas Direct Sound (c.a.d qu'il n'y a pas de pilote Direct Sound disponible pour votre matériel audio), sélectionnez le pilote MME.**

Cela permet d'utiliser les Extensions Windows Multimedia, la partie de Windows qui prend en charge l'audio, le MIDI, etc. Utiliser MME génère souvent d'importants temps de latence (voir ci-dessous).

A propos du temps de latence et des autres réglages audio

Dans la page audio, vous trouverez plusieurs réglages supplémentaires pour l'audio. Les plus importantes sont la Taille du tampon et l'affichage de la Latence de sortie correspondante.



La latence est le délai entre le moment où l'audio est "envoyé" par le programme et le moment où vous l'entendez réellement. La latence d'un système audio dépend du matériel audio, de ses pilotes et de leurs réglages.

Si la latence est importante, vous noterez que le son est décalé par rapport au moment où vous jouez depuis un clavier MIDI. Vous pouvez également remarquer que les réactions sont décalées lorsque vous ajustez les contrôleurs dans les panneaux des modules (par exemple, si vous baissez le volume d'un module, vous ne l'entendez pas immédiatement mais seulement après le temps de latence).

Si vous subissez d'importantes valeurs de latence, vous devrez effectuer des ajustement dans votre installation.

- Si possible, utilisez la glissière Taille du buffer pour réduire la latence.
- Si elle est gisée, vous devriez pouvoir réduire la taille du buffer dans le panneau de contrôle du matériel audio - cliquez sur le bouton Panneau de contrôle pour l'ouvrir.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel d'utilisation.

Configuration MIDI

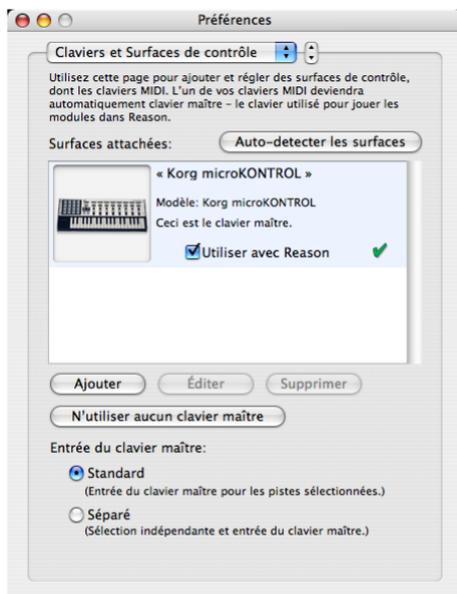
Dans Reason, les claviers MIDI et les appareils de contrôles distants sont appelés surfaces de contrôle. L'entrée MIDI depuis les surfaces de contrôle est prise en charge par un système appelé Remote. En voici les principales fonctions :

- **Vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de surfaces de contrôle en même temps.**
- **Le programme supporte un grand nombre de surfaces - boutons rotatifs, potentiomètres et boutons sur les surfaces de contrôle seront automatiquement assignés à la plupart des paramètres les plus importants des modules de Reason.**
Vous n'avez pas besoin de modifier les réglages de la surface de contrôle pour contrôler plusieurs modules dans Reason - si vous changez le focus MIDI d'une piste Subtractor à une piste Malström, la surface de contrôle s'adaptera automatiquement.
Vous configurez simplement votre surface de contrôle une fois pour toute pour l'utiliser dans Reason - le programme se charge du reste !
- **Pour les surfaces de contrôle qui ne sont pas prises en charge naturellement à cette étape, vous pouvez utiliser des pilotes génériques.**
Avec les pilotes génériques, vous pouvez utiliser des Templates ou des réglages compatibles avec Reason 2.5, s'ils sont disponibles pour la surface de contrôle.
Notez cependant que les pilotes Remote pour les surfaces de contrôles supplémentaires sont ajoutées continuellement - allez sur notre page web pour obtenir plus d'info.
- **Par défaut, toutes les surfaces de contrôle suivent l'entrée séquenceur du Clavier Maître.**
Cela signifie que vous définissez l'entrée MIDI pour une piste dans le séquenceur pour router les surfaces du contrôle vers la piste du module dans le rack.
- **Vous pouvez verrouiller une surface de contrôle sur un module spécifique du rack.**
Par exemple, vous pourriez avoir un clavier maître qui suit l'entrée MIDI, alors qu'une autre surface de contrôle est verrouillée sur le mixeur principal du rack. De cette façon, vous pouvez contrôler les volumes et les panoramiques à tout instant. Cela est décrit dans le Manuel d'utilisation.
- **Vous pouvez utiliser des assignations de substitution pour assigner un contrôleur spécifique d'une surface pour un paramètre précis ou une fonction de Reason.**
Par exemple, vous pourriez vouloir assigner un bouton ou un potentiomètre de votre surface de contrôle au potentiomètre de volume général du mixer. Ou vous pourriez assigner des boutons de votre surface de contrôle au transport de Reason (lecture, stop, enregistrement, ect.) à tout moment, sans tenir compte de quelle piste a l'entrée du clavier maître dans le séquenceur. Cela est décrit dans le Manuel d'utilisation.
- **Remote supporte aussi certaines surfaces de contrôle avec feedback MIDI.**
Si vous avez une telle surface de contrôle et qu'elle est prise en charge par Reason 4.0, vous pouvez tirer pleinement parti de potentiomètres motorisés, affichages, etc.
- **Parmi la documentation de Reason, vous trouverez un document appelé "Control Surface Details".**
Elle contient des informations très utiles quant aux surfaces de contrôle prises en charge.

Dans le cas où vous avez spécifié un clavier maître dans l'Assistant, et que vous ne disposez d'aucune autre surface de contrôle, vous n'avez pas besoin de faire autre chose. Cependant, si vous souhaitez ajouter des surfaces de contrôle supplémentaires ou modifier vos réglages, cela s'effectue dans les Préférences.

Ajouter une surface de contrôle

1. Ouvrez la boîte de dialogue Préférences et sélectionnez la page Claviers et Surfaces de contrôle.
2. Si votre surface de contrôle est connectée via USB (ou si vous avez effectué une connexion MIDI dans les deux sens), essayez de cliquer sur le bouton Auto-détecter les surfaces. Reason parcourt tous les ports MIDI et tente d'identifier les surfaces de contrôle connectées. Notez que toutes les surfaces de contrôle ne peuvent pas être auto-détectées.

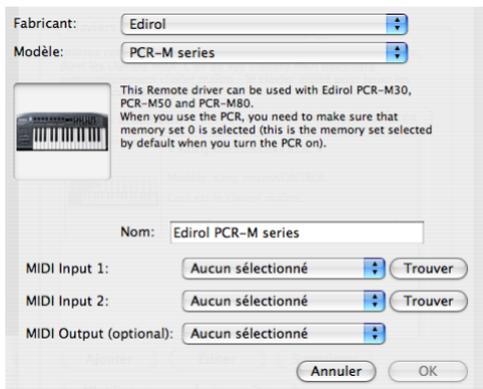


Toutes les surfaces trouvées sont affichées dans la liste Surfaces attachées.

3. Pour ajouter une surface de contrôle manuellement, cliquez sur le bouton Ajouter. Cela fait apparaître une nouvelle boîte de dialogue.
4. Sélectionnez le fabricant de votre surface de contrôle dans le menu pop-up fabricant. Si vous ne le trouvez pas dans le menu, reportez-vous ci-dessous.
5. Sélectionnez le modèle de votre surface de contrôle dans menu pop-up Modèle. Si vous ne le trouvez pas dans le menu, reportez-vous ci-dessous.

6. Une image de la surface de contrôle sélectionnée est affichée, souvent accompagnée d'un texte d'information - lisez-le attentivement.

Certaines surfaces de contrôle nécessitent que vous sélectionniez un préréglage spécifique pour l'utiliser dans Reason - c'est indiqué ici.



7. Utilisez le menu pop-up Entrée MIDI pour sélectionner le port d'entrée auquel est connectée votre surface.

En cas de doute, vous pouvez cliquer sur le bouton Trouver puis ajuster un contrôle ou jouer une touche sur la surface de contrôle pour que Reason trouve le port d'entrée adéquat pour vous.

→ **Certaines surfaces de contrôle peuvent disposer de plusieurs menus pop-up Entrée MIDI.** Vous devez sélectionner les ports de toutes les entrées MIDI dans les menus pop-up.

→ **Certaines surfaces de contrôle auront un menu pop-up Sortie MIDI.**

Dans certains cas, il est étiqueté "Optionnel" - Vous n'aurez pas alors à faire une sélection. Dans d'autres cas, une sortie MIDI est nécessaire. C'est le cas si la surface de contrôle utilise un feedback MIDI - curseurs motorisés, affichages, etc.

8. Si vous le souhaitez, vous pouvez renommer votre surface de contrôle dans le champ Nom.

9. Cliquez sur OK pour ajouter la surface.

→ **En fonction du modèle de surface, des alertes peuvent apparaître, vous rappelant de sélectionner un préréglage spécifique etc.**

Dans certains cas, Reason peut restaurer un préréglage dans la surface de contrôle selon les réglages d'usine pour vous - vous en serez alors informé.

Enfin, vous retournez dans la page de Préférence Claviers et Surfaces de contrôle, dans laquelle votre surface de contrôle ajoutée apparaît à présent.

Si votre surface de contrôle n'apparaît pas dans la liste

Si vous ne pouvez pas trouver votre surface de contrôle dans le menu pop-up Fabricant ou Modèle lorsque vous essayez de l'ajouter, cela signifie qu'il n'existe pas de prise en charge intégrée pour ce modèle. Cependant, le programme prend en charge les claviers et les contrôleurs génériques. Voici ce que vous devez faire :

→ **Sélectionnez "Autre" dans le menu pop-up Fabricant et sélectionnez l'une des trois options dans le menu pop-up Modèle.**



Ou, si le Fabricant apparaît mais pas votre modèle spécifique :

→ **Sélectionnez l'une des trois options "Autre" dans le menu pop-up Modèle :**

Dans les deux cas, les options sont :

- **Clavier MIDI (Pas de Contrôleurs)**
Sélectionnez-la si vous avez un clavier MIDI dans boutons ou potentiomètres programmables. Il n'est utilisé que pour jouer (ce qui inclut les contrôleurs de performance comme le pitch bend ou la roue de modulation, etc.) - vous ne pouvez pas ajuster les paramètres de modules de Reason avec ce type de surface de contrôle.
- **Surface de contrôle MIDI**
Sélectionnez-la si vous avez un contrôleur MIDI avec des boutons ou potentiomètres programmables (mais sans clavier). Vous devez régler votre surface de contrôle pour que ces contrôleurs envoient des messages MIDI CC corrects, en fonction de ce que les modules de Reason doivent contrôler - vérifiez le document MIDI Implementation Chart dans la documentation de Reason. Si votre surface de contrôle dispose de préréglages ou des gabarits pour différents modules de Reason, ils peuvent être utilisés.
- **Clavier de contrôle MIDI**
Sélectionnez-la si vous avez un clavier MIDI avec des boutons ou potentiomètres programmables. A nouveau, vous devez définir vos contrôleurs pour qu'ils envoient des MIDI CC corrects.

Après avoir sélectionné un modèle, poursuivez avec la sélection d'une entrée MIDI comme décrit précédemment.

A propos du clavier maître

L'un des surfaces de contrôle peut être le clavier maître. Il ressemble aux autres surfaces de contrôle mais il doit avoir un clavier et ne peut être verrouillé sur un module de Reason spécifique (en d'autres termes, il envoie toujours l'entrée MIDI dans le séquenceur). C'est la surface que vous utilisez pour jouer un module instrumental dans Reason.

- **La première surface avec un clavier qui est ajoutée (ou trouvée lors de l'auto-détection) est automatiquement considérée comme clavier maître.**
Cela apparaît dans la liste Surfaces attachées dans la page des Préférences.
- **Si vous souhaitez utiliser une autre surface de contrôle comme clavier maître, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton "Rendre clavier maître".**
Vous ne pouvez avoir qu'un seul clavier maître.
- **Si vous ne souhaitez utiliser aucun clavier maître, sélectionnez le clavier maître actuel et cliquez sur le même bouton (qui est à présent étiqueté comme "Aucun clavier maître").**

Entrée du Clavier Maître

Cela vous permet de définir une préférence quant au mode sélectionné pour l'entrée du Clavier Maître :

- **Mode Standard**
Cela sélectionne l'entrée du Clavier du Maître pour la piste sélectionnée.
- **Mode Séparé**
Cela vous permet de sélectionner les pistes indépendamment sans que l'entrée du Clavier Maître ne soit modifiée. S'il est sélectionné, l'entrée du Clavier Maître est définie en cliquant sur l'icône du module dans la liste des pistes. Sélectionner un autre piste (en cliquant sur le nom de la piste ou ailleurs dans la liste des pistes) ne modifie pas l'entrée du Clavier Maître.

Autres fonctions

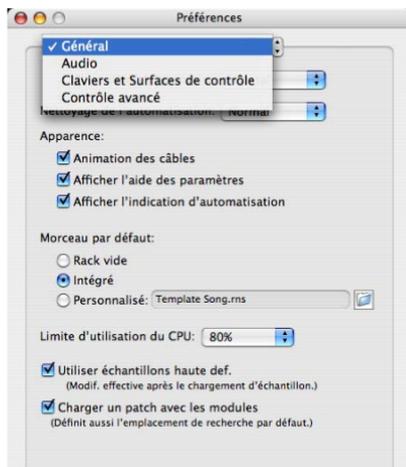
- **Pour édier une surface, double-cliquez dessus dans la liste (ou sélectionnez-la et cliquez sur Editer).**
Cela vous permet de changer son nom et ses réglages de port MIDI si nécessaire.
- **Pour supprimer une surface, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur Supprimer.**
- **Vous pouvez désactiver une surface en décochant la case “Utiliser avec Reason”.**
Cela peut être utile si la surface est connectée à votre système mais que vous ne souhaitez l'utiliser qu'avec un autre programme, etc.
- **Il existe aussi une page “Contrôle avancé” dans les Préférences.**
Elle n'est utilisée que pour les bus de contrôleurs MIDI externes et l'entrée de synchronisation MIDI. Tous les contrôleurs MIDI pratiques sont réglés dans la page Surfaces de contrôle.

Définir le morceau par défaut

Chaque fois que vous lancez Reason, un morceau simple par défaut est ouvert. Ce morceau par défaut contient quelques modules et des données de séquenceur et peut être joué. Chaque fois que vous sélectionnez “Nouveau” dans le menu Fichier, un morceau par défaut servant de “gabarit” (sans données de séquenceur) est ouvert, avec quelques modules sélectionnés. Il sert de point de départ pratique pour créer vos propres morceaux.

Vous pouvez cependant choisir exactement à quoi ressemble le morceau par défaut, de la façon suivante :

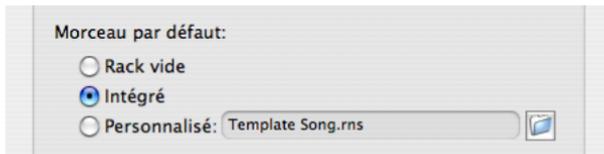
1. **Ouvrez la boîte de dialogue Préférences dans le menu Edition (ou dans le menu Reason si vous utilisez Mac OS X).**
2. **Utilisez le menu pop-up en haut de la boîte de dialogue Préférences pour choisir la page Général.**



3. Au milieu de cette page se trouve une section nommée "Morceau par défaut".

Vous avez trois choix :

You have three choices: "Rack vide", "Intégré" et "Personnalisé".



Sélectionnez celui que vous voulez utiliser en cliquant sur le bouton radio correspondant.

- Rack vide - Il s'agit d'un rack vide. En fait, presque vide, du fait qu'il contient l'interface matérielle de Reason.
 - Intégré - Lorsqu'il est sélectionné, il ouvre au démarrage de Reason le morceau de démonstration par défaut. Sélectionner "Nouveau" dans le menu Fichier ouvrira un morceau servant de gabarit avec quelques modules pour démarrer mais aucune données de séquenceur. Notez qu'il est impossible d'ouvrir ces morceaux de façon normale - via le navigateur - du fait qu'ils ne sont pas des fichiers .rsn "indépendants", et de ce fait ne se trouvent pas dans un dossier de Reason.
 - Personnalisé - Cela vous permet de choisir un morceau par défaut personnalisé. N'importe quel morceau Reason peut être utilisé, donc si vous créez souvent des morceaux en utilisant les mêmes réglages de modules ou des réglages similaires, vous pouvez utiliser un morceau créé ultérieurement comme morceau par défaut. De cette façon, tous les nouveaux morceaux que vous créez auront les mêmes réglages de modules.
- **Pour sélectionner un morceau par défaut, cliquez sur l'icône en forme de dossier à droite et cherchez le morceau Reason désiré.**

Le nom du morceau sélectionné sera alors affiché dans la boîte de texte.





REASON

3

→ Visite guidée

propellerhead

A propos de ce chapitre

Ce chapitre est une introduction rapide aux bases de Reason, présentée comme une "visite guidée", décrivant les différentes zones et modules du programme.

! Avant de poursuivre avec les tutoriels, vous devriez avoir connecté votre équipement et effectué les réglages pour l'audio et le MIDI comme décrit dans les chapitres précédents.

Dans les pages suivantes, vous trouverez une brève introduction au programme. Cela vous aidera à vous familiariser avec les différents modules et leur utilisation.

Visite guidée

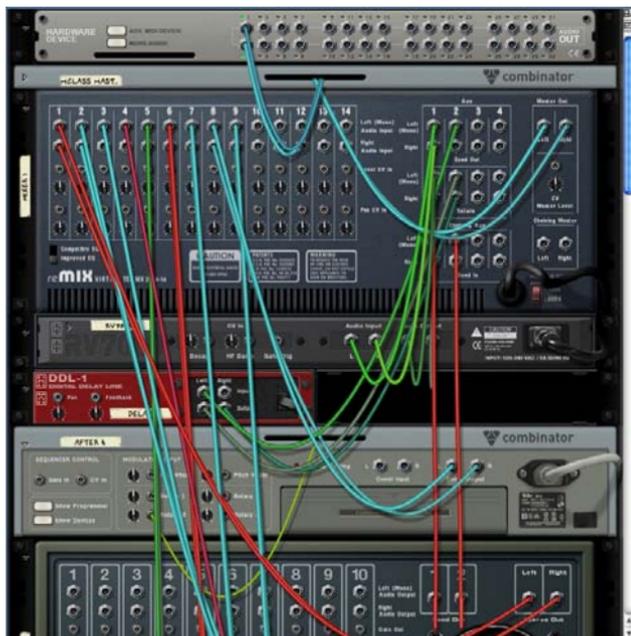
Le Rack



Il s'agit du rack virtuel, le coeur de Reason. En haut du rack se trouvent toujours le module matériel qui permet à Reason de communiquer avec le matériel audio. En dessous de celui-ci, vous pouvez ajouter autant de modules différents que vous le souhaitez (ou autant que votre ordinateur le supporte). Vous trouverez ci-dessous des descriptions détaillées des différents modules.

L'arrière

Si vous appuyez sur la touche [Tab] ou sélectionnez Retourner le Rack dans le menu Options, le rack sera alors "retourné" pour montrer l'arrière.



Ici, le panneau arrière de chaque module du rack est affichée. Comme vous le pouvez le voir, les connexions entre les modules sont indiquées par des "câbles patch virtuels". Les connexions entre les modules instrumentaux et les mixeurs utilisent des câbles rouges, les connexions depuis ou vers les modules d'effet utilisent des câbles verts, les connexion depuis ou vers les modules Combinator utilisent des câbles bleus et les connexions CV (Control Voltage, utilisées pour contrôler les paramètres ou déclencher des sons) utilisent des câbles jaunes. Vous pouvez effectuer des connexions en cliquant et en déplaçant un câble d'une "prise" à l'autre à l'arrière des panneaux.

Pour retourner à nouveau le rack (pour afficher l'avant des panneaux), utilisez la même commande.

Le Panneau de Transport



Le panneau en bas de chaque fenêtre de morceau est appelé panneau de transport. Il contient les contrôles de transport et les réglages comme l'affichage du tempo et de la position, l'indicateur de charge DSP, etc.

Le Séquenceur

Le séquenceur se trouve dans la zone située sous le rack. C'est là que vous enregistrez et éditez les notes, contrôleurs, paramètres d'automatisation des modules et modification de Pattern.

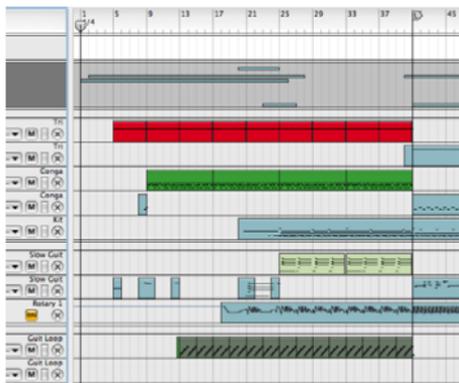
La parti gauche de la zone du séquenceur est la liste des pistes, montrant les noms des pistes du séquenceur. A gauche, dans cette, se trouve une petite image du module auquel appartient la liste. Il ne peut jamais y avoir plus d'une piste pour une instance d'un module, mais une piste peut avoir autant de "bandes" contenant des notes et des données d'automatisation. Dans la liste des pistes, vous pouvez rendre muet ou solo toutes les pistes, des bandes individuelles, ajouter ou supprimer des bandes, etc.



La liste des pistes.

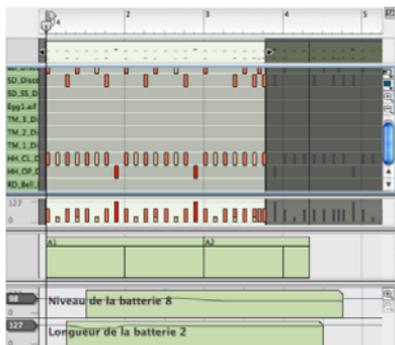
La partie du droite de la zone du séquenceur dispose de deux modes principaux, le mode Arrangement et le mode Edition.

Lorsque le mode Arrangement est sélectionné, vous verrez les pistes alignées verticalement, avec toutes les notes et événements enregistrés contenus dans des clips. Une règle en haut de la vue affiche les positions métriques.



le séquenceur en mode Arrangement.

Vous pouvez également voir et éditer les données d'événements contenus dans les clips d'une piste - cela s'effectue dans le mode Edition. En mode Edition, les données sont toujours affichées pour une piste à la fois. Pour les pistes d'instrument, les événements de clips d'une bande de notes sélectionnée seront affichés un à la fois (vous pouvez avoir plusieurs bandes de notes dans une piste d'instrument). Une bande de notes contiendra également plusieurs bandes d'édition, montrant les données enregistrées en détail. Il existe des bandes d'édition spécifiques pour éditer les notes et les données de vélocité et de performance. Vous pourrez également voir et éditer tous les paramètres d'automatisation enregistrés pour la piste.



Le mode Edition, avec une batterie, une vélocité et une Pattern séparées et deux bandes d'édition de contrôleurs visibles.

La fenêtre d'outils



La fenêtre d'outils est un moyen rapide et pratique pour ajouter des modules, éditer des données ou ajuster les paramètres de groove. La fenêtre peut afficher l'une des trois pages; la page Modules (qui contient tous les modules Reason disponibles), la page Outils ou la page Groove. La fenêtre "flotte" à côté du programme. Vous pouvez afficher/cacher la fenêtre Outils en appuyant sur [F8] ou en sélectionnant Afficher/Masquer la fenêtre d'outils dans le menu Fenêtre.

Les Modules

Les modules suivants sont disponibles dans Reason :

Interface matérielle de Reason



Ce module prend en charge la communication entre Reason et votre matériel.

L'interface matérielle contient les indicateurs de sortie audio avec des vu-mètres. C'est ici que vous connectez différents modules à différentes sorties de votre matériel audio. Reason prend en charge jusqu'à 64 sorties audio séparées. Cependant, si vous utilisez un matériel audio disposant de sorties stéréo, les connexions au matériel audio sont automatiquement prises en charge lorsque vous créez un module mixeur en haut du rack.

La moitié inférieure de l'interface matérielle (ouverte en cliquant sur le bouton "Adv. MIDI Device") contient les régals de l'entrée MIDI, vous permettant de sélectionner un canal MIDI séparé pour chaque module lorsque vous contrôlez Reason depuis une source MIDI multi-canal externe. Vous ne devriez normalement pas avoir à utiliser cette option.

! Pour un contrôle MIDI standard d'un module à la fois dans Reason, vous n'avez pas besoin d'utiliser l'interface matérielle (du fait que les signaux MIDI sont routés à travers le séquenceur, comme décrit dans les tutoriels suivants ce chapitre).

! L'interface matérielle de Reason est "rivetée" dans le rack, et ne peut être supprimée.

Combinator



Le Combinator vous permet de créer des modules "personnalisés" en combinant des modules existants. N'importe quelle combinaison de modules de Reason peut être ajoutée au Combinator et ainsi servir de patch "Combi". On peut par exemple l'utiliser pour créer des instruments en couches, des combinaisons instrument/effet et des chaînes d'effets. Les modules dans un Combi peuvent être appliqués aux zones de vitesse/note et le Combinator dispose également de boutons virtuels qui peuvent être assignés à n'importe quel paramètre ou fonction d'un module.

Mixer 14:2



Il s'agit d'un mixeur avec quatorze canaux stéréo, quatre envois d'effets stéréo et une section élémentaire d'EQ à deux bandes. En connectant différents modules à différents canaux du mixeur (et la sortie stéréo du mixeur à l'interface matérielle) vous pouvez écouter tous vos modules en même temps en ajustant le volume et le panoramique, en ajoutant des effets et ainsi de suite - tout comme un mixeur réel.

Line Mixer 6:2



Il s'agit d'un mixeur simple avec 6 canaux stéréo et un envoi/retour d'effet stéréo. Il peut être utilisé dans les situations où des fonctions de mixage simple sont suffisantes. Il est idéal pour mixer les sorties de modules avec des patches Combinator.

Subtractor Synthétiseur Analogique



Le Subtractor est un synthétiseur polyphonique présenté comme un synthétiseur analogique élaboré. Il offre deux oscillateurs, deux filtres et dispose de fonctions de modulation, vous permettant d'obtenir des sons allant de grosses basses à des trilles dominantes.

Thor Polysonic Synthesizer



Thor est un synthétiseur polyphonique semi-modulaire élaboré basé sur les designs de différents synthés vintage soigneusement sélectionnés. Il offre plusieurs oscillateurs différents et des filtres types qui peuvent être chargés dans des "emplacements", offrant une variété tonale incroyable. Il dispose également d'un section de modulation étendue et d'un séquenceur à pas de "style analogique".

Malström Synthesizer



Le Malström est un synthétiseur polyphonique offrant deux oscillateurs, deux modulateurs, deux filtres, un formeur d'ondes et un grand nombre d'options de modulation et de routage. Il est basé sur le concept de Synthèse à table de grain et permet de produire des sons abstraits, précis, distordus et ondulants incroyables.

NN-19 Sampler numérique



Le NN-19 vous permet de charger des samples (fichiers Wave, AIFF, SoundFonts ou REX) et de créer des patches multi-samples en affectant des samples à travers le clavier. Lorsque vous avez chargé un ou plusieurs samples, vous pouvez modifier le son en utilisant les paramètres de type synthé comme un filtre, des enveloppes et un LFO.

NN-XT Sampler numérique



Le NN-XT - tout comme le NN-19 mentionné ci-dessus - vous permet de charger des samples (fichiers Wave, AIFF, SoundFonts ou REX) et de les assigner à travers le clavier pour créer des patches multi-samples. Le son peut être modifié en utilisant des paramètres de type synthé; deux LFO, deux enveloppes et un filtre.

De plus, le NN-XT vous permet de créer des sons en couche, dans lesquels deux samples ou plus peuvent être joués simultanément. Cela s'effectue en affectant différents samples à travers la même étendue de clavier. Une autre fonction utile est la possibilité de définir la vélocité pour qu'elle déclenche des key maps.

Dr. Rex Loop Player



Le Dr. Rex Loop Player joue des fichiers REX - des fichiers audio créés dans ReCycle, un autre logiciel de Propellerhead Software. ReCycle est un programme destiné spécifiquement pour travailler avec des boucles de samples.

En "découpant" une boucle et en créant différents samples pour chaque battement, ReCycle rend possible de changer le tempo des boucles sans affecter la hauteur et d'éditer la boucle comme si elle était construite à partir de son individuels.

Après avoir chargé un fichier REX dans le Dr. Rex Loop Player, vous pouvez la jouer virtuellement à n'importe quel tempo, effectuer des réglages pour chaque coupe, extraire les données MIDI et traiter la boucle avec le filtre, le LFO et les enveloppes intégrés. Vous pouvez également jouer des coupes individuelles via MIDI depuis un séquenceur - chaque coupe a un numéro de note spécifique (C1 pour la première coupe, C#1 pour la suivant et ainsi de suite). De nombreux fichiers REX sont inclus dans la Reason Factory Sound Bank.

Boite à rythmes Redrum



Le Redrum est une boîte à rythme basée sur les samples avec dix canaux sonores de batterie. Vous pouvez charger des samples (fichiers Wave, AIFF, SoundFont et coupes REX) individuellement pour chaque canal, ou ouvrir des patches, qui sont des ensembles de batterie de batterie complets (dont de nombreux exemples sont inclus dans la Reason Factory Sound Bank). Chaque canal sonore dispose de réglages de hauteur, volume, réponse en vélocité, etc.

Il dispose d'un séquenceur à pattern intégré, vous permettant de créer des patterns de boîte à rythmes classique, complété par des options de shuffle et de flam. Il est également possible d'utiliser Redrum comme un module sonore, en le jouant en live depuis un contrôleur MIDI externe ou depuis le séquenceur principal de Reason. Vous pouvez par exemple avoir un séquenceur à pattern jouant un pattern de batterie basique, et ajouter des variations et des extras dans le séquenceur principal. Comme avec le Dr. Rex loop player, chaque son de batterie a un numéro de note spécifique (C1 pour le son de batterie 1, C#1 pour le son de batterie 2 et ainsi de suite).

Les effets MClass Mastering



MClass Mastering Suite Combi.

Les effets MClass Mastering consistent en quatre processeurs sonores de haute qualité, pratiques pour (mais en aucun restreints à) l'utilisation d'effets de mastering, c.a.d. pour produire une sortie mixée finale depuis Reason. Les effets MClass peuvent être sélectionné comme un Combi (avec quatre effets chaînés), ou comme des effets individuels. La Factory Sound Bank contient des patches Combi MClass avec des réglages optimisés pour différentes applications de mastering et d'amélioration du son. Les séries d'effets MClass consistent en les modules suivants :

MClass Egaliseur



Il s'agit d'un égaliseur entièrement paramétrique à deux bandes, avec des filtres high et low shelf, et coupe-bas. Il dispose de plus d'un affichage de courbe donnant un aperçu visuel de vos réglages.

MClass Stereo Imager



Ce module divise le signal en basses et hautes fréquences (définissables par l'utilisateur), vous permettant d'ajuster la largeur stéréo indépendamment pour les bandes basses et hautes. Une application typique est de rendre la bande haute plus large et la bande basse plus étroite (mono).

MClass Compresseur



Il s'agit d'un compresseur simple-bande avec des fonctions comme l'entrée sidechain, la compression "soft knee" (adoucie) et un relâchement adaptatif. Il diffère également du COMP-01 en ce qu'il n'a pas un réglage automatique du gain, vous permettant d'autres applications que le simple fait de conserver le niveau égal.

MClass Maximiseur



Il s'agit d'un maximiseur de loudness, vous permettant d'augmenter de façon significative le loudness perçu sans risquer une distorsion due au clipping. Il consiste en une section de gain en entrée, une section limiteur (avec une fonction de "prédiction"), une section soft clip et un vu-mètre.

BV512 Vocoder



Le BV512 est un vocoder avancé avec un nombre variable de bandes de filtre et un mode de vocoder unique 1024 points FFT (équivalent au vocoder 512 bandes) pour une voix vocodée très précise et de grande qualité. En connectant le BV512 à deux modules instrumentaux, vous pouvez produire n'importe quel voix, chant ou batterie vocodée et des effets spéciaux étranges.

Scream 4 Distorsion



Il s'agit d'un module de destruction du son très polyvalent, offrant de nombreuses sortes de distorsion, de modification du signal et d'effets de transformation. Il y a trois sections principales : "Damage" (dans laquelle vous sélectionnez l'algorithme de destruction du son et effectuez les réglages), "Cut" (un EQ à trois bandes) et "Body" (un body résonant, excellent pour rendre le son encore plus vivant).

RV7000 Réverb avancée



Le RV7000 est un processeur de réverbération de haute qualité avec neuf algorithmes de réverb et d'écho, allant des types Room aux types Halls et jusqu'aux effets spéciaux. Le RV7000 contient également un égaliseur et une section gate, permettant d'obtenir virtuellement toute caractéristique de réverbération, incluant la Gated Reverb.

RV-7 Réverb numérique



Il s'agit d'un effet réverb avec dix algorithmes de réverb différents, allant des types Hall à Room jusqu'aux effets spéciaux. Vous pouvez régler finement l'effet avec les boutons rotatifs sur le panneau du module. La réverb est normalement utilisée comme un effet send.

DDL Ligne de délai numérique



Il s'agit d'une ligne de délai numérique, utile pour les échos, les slaps, les doublages etc. Le temps de délai est défini en pas basés et synchronisés au tempo actuel du morceau ou en millisecondes pour des délais libres. Le temps de délai maximal est de 2 secondes.

Distorsion Foldback D-11



Le D-11 est un module simple mais extrêmement efficace de distorsio, qui peut convertir des sons synthétiques suaves en partie principale perçant et en basses, ajouter des impuretés à des patterns de batterie ou des boucles, etc.

Filtre contrôlé par enveloppe ECF-42



Il s'agit d'un filtre résonant de type synthé avec trois modes de filtre différents. vous pouvez l'utiliser soit comme un filtre "statique" (et varier la fréquence du filtre sur le panneau du module, ou via le CV d'un autre module) soit l'utiliser comme une enveloppe intégrée pour créer des effets de filtre rythmiques de différents sortes. L'enveloppe peut par exemple être déclenchée par une boite à rythmes ou par un séquenceur à pattern Matrix.

CF-101 Chorus/Flanger



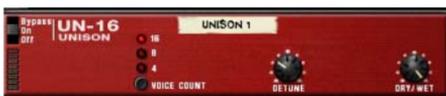
Le CF-101 a les deux fonctions de chorus (pour rendre la texture riche et ondoyante) et de flanger (pour créer des effets de balayage métalliques). Vous pouvez l'utiliser comme un effet send ou comme un effet insert (connecté entre un module instrumental et un mixeur).

PH-90 Phaser



Le PH-90 est un effet de phaser stéréo. Il dispose de six paramètres sur le panneau du module, vous permettant de créer à la fois des sons avec un balayage subtile et des effets spéciaux de tourbillon extrêmes..

UN-16 Unison



Le UN-16 simule le son de plusieurs voix désaccordées jouant les mêmes notes simultanément, produisant un effet riche proche du chorus avec des voix éparpillées dans le champ stéréo si vous le souhaitez.

Compresseur/limiteur COMP-01



Il s'agit d'un compresseur et d'un limiteur combinés. Il affectera les dynamiques du son, en augmentant les niveaux faibles et en atténuant les sons forts. Utilisez-le pour conserver les niveaux égaux (pour des modules individuels ou pour un mixage complet), pour ajouter du punch et de la puissance aux batteries, etc.

PEQ2 EQ paramétrique à deux bandes



Alors que le module mixeur dispose d'un égaliseur à deux bandes basiques pour chaque canal, vous avez parfois besoin d'un contrôle plus précis sur la couleur tonale. A cet effet, vous pouvez utiliser le PEQ2. Ce module contient deux égaliseurs paramétriques indépendants, avec des contrôles pour la fréquence, le gain et la valeur Q.



Spider Audio Merger & Splitter



Il ne s'agit pas d'un module d'effet, mais d'un utilitaire. Avec le Spider Audio vous pouvez fusionner jusqu'à quatre entrées de signaux audio en une sortie, ainsi que diviser une entrée de signal audio en quatre sorties. Cela rend le routage du signal audio plus flexible et permet un patching très créatif.

Spider CV Merger & Splitter



A nouveau, ce n'est pas un module d'effet, mais un utilitaire. Avec le Spider CV, vous pouvez fusionner quatre entrées de signaux CV en une sortie CV, ainsi que diviser des entrées CV ou Gate en plusieurs sorties (dont l'une peut être inversée). L'une des utilisations du Spider CV est de diviser le Gate et le Note CV pour contrôler plusieurs modules instrumentaux avec un Matrix.

Séquenceur à Patterns Matrix



Le Matrix est un séquenceur à Patterns indépendant, ressemblant à un séquenceur analogique vintage. Une pattern de Matrix peut avoir entre 1 et 32 pas, et vous pouvez spécifier pour chaque pas quels niveaux de CV devra être envoyé à partir des trois sorties CV séparées à l'arrière du module. Si vous le souhaitez, vous pouvez voir cela comme si vous aviez trois séquenceurs à Patterns séparés en un.

En connectant par exemple le Matrix à un module de synthé, vous pouvez faire jouer le module par le séquenceur à Patterns (pour un synthé répétant la Pattern), ou contrôler divers paramètres, pour des effets rythmiques que vous ne pourriez pas obtenir en utilisant le module de synthé tout seul.

RPG-8 Arpégiateur monophonique



Un arpégiateur génère des patterns de notes rythmiques (arpèges) à partir de notes ou d'accords. Tout comme le Matrix, connecter le RPG-8 à un module de synthé par exemple, signifie que l'arpégiateur peut jouer le module (pour répéter des arpèges), ou contrôler divers paramètres. L'arpégiateur RPG-8 dispose de fonctions innovantes comme des variations de Pattern musicalement logiques et un éditeur de Patterns pour des variations encor plus rythmiques.

Machine d'entrée ReBirth



Ce module vous permet d'utiliser Reason en parallèle avec le logiciel classique de Propellerheads ReBirth. L'audio provenant de ReBirth sera envoyé en temps réel via le protocole ReWire dans Reason. En routant différentes sorties sur la Machine d'entrée ReBirth vers différents canaux de mixeur, vous pouvez mixer le son de ReBirth et celui de Reason, ajoutant de la sorte des effets aux sons ReBirth, etc.



REASON

4

→ Tutoriel 1 - Jouer un morceau

propellerhead

A propos de ce tutoriel

Ce chapitre et les suivants sont écrits sous forme de tutoriel pour introduire certaines opérations de base du programme. Aussi, si vous êtes nouveau dans Reason et souhaitez démarrer rapidement, c'est ici que tout commence !

Dans ce premier tutoriel, nous aborderons les points suivants :

- Comment ouvrir et jouer un morceau.
- Opérations de mixage basiques.

! Ce tutoriel suppose que vous avez effectué les réglages nécessaires pour l'audio. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au chapitre "Configuration" avant de commencer.

Jouer un Morceau

1. Si vous n'avez pas encore lancé Reason, faites-le.

2. Déroulez le menu Fichier et sélectionnez Ouvrir.

La fenêtre de parcours des Morceaux s'ouvre dans laquelle vous pouvez ouvrir des documents musicaux de Reason. Elle affiche le contenu de votre disque dur comme une structure de dossiers standard tout comme Windows Explorer ou le Finder de Mac OS, mais seuls les fichiers de morceaux de Reason peuvent être affichés/ouverts.

3. Allez dans le dossier de Reason.

Il peut être trouvé dans la liste des Emplacements dans le coin supérieur droit du navigateur.

4. Choisissez le morceau "Tutorial Song.rns".

5. Cliquez sur Ouvrir.

La fenêtre de document du morceau est affichée sur votre écran. Elle consiste en un "rack virtuel" avec des modules (ce morceau contient quatre modules instrumentaux et deux effets), une section séquenceur et un panneau de transport.

6. Cliquez sur le bouton de lecture dans le panneau de transport (en bas de la fenêtre).

La lecture commence. Si tout est correctement connecté, vous devriez à présent entendre Reason jouer !



7. Cliquez sur le bouton stop pour arrêter la lecture lorsque vous en avez assez entendu.

À présent, essayez quelques mixages en temps réel :

8. Cliquez à nouveau sur le bouton stop.

Cela déplace la position du morceau là où vous avez précédemment lancé la lecture. Dans ce cas, il s'agit du début du morceau, vous permettant de jouer le morceau à nouveau depuis le début.

9. Près du haut du rack se trouve le module de mixeur - assurez-vous qu'il est visible.

Vous pouvez avoir besoin de faire défiler la vue en utilisant l'ascenseur à droite du rack (ou la molette de votre souris, si elle en est équipée).



Si vous regardez le mixeur, vous verrez que chaque canal de mixeur a une "étiquette collée" près des curseurs de volume. Si un module est connecté à un canal du mixeur, l'étiquette porte son nom. Dans ce morceau, il n'y a que quatre modules instrumentaux, aussi seuls les quatre premiers canaux du mixeur sont étiquetés.

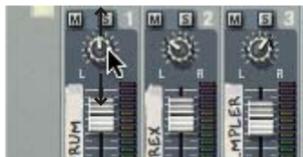


10. Cliquez sur le bouton de lecture pour lancer la lecture.

11. Pendant que le morceau est lu, cliquez et faites glisser les curseurs pour ajuster le niveau de chaque module instrumental.

12. Essayez de changer les réglages de panoramique (position stéréo) d'un canal, en cliquant sur le bouton rotatif Pano sous le curseur et en le déplaçant vers le haut ou vers le bas.

Déplacer vers le haut fera tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre et inversement.



Vous pouvez aussi souhaiter ajouter quelques effets à la musique. Dans ce morceau, deux modules d'effet sont connectés : un délai et un chorus/flanger. Ils sont connectés en tant qu'effets send depuis le mixeur, vous permettant de spécifier quelle portion de chaque canal du mixeur doit être envoyée à chaque effet.

13. Augmentez les boutons de niveau Aux send en haut du canal du mixeur.

Send 1 est connecté au delay et send 2 va vers le chorus/flanger.



Les Aux sends.

A présent, essayons de modifier certains contrôleurs sur un véritable module instrumental, pour changer le son. Dans cet exemple, nous utiliserons le module de synthétiseur Subtractor, mais tous les modules ont des paramètres qui peuvent être ajustés sur les panneaux des module de la même manière.

A moins que vous disposiez d'un écran très grand, le module Subtractor n'est pas visible actuellement. Vous pouvez utiliser l'ascenseur pour faire défiler le rack vers le bas, mais voici une façon de faire plus rapide :

14. Dans la zone du séquenceur (sous le panneau de transport), cliquez sur le nom "Subtractor" dans la liste des pistes sur la gauche.

le rack défile automatiquement pour afficher le module Subtractor.

15. Essayez d'ajuster certains paramètres lors de la lecture du morceau.

Vous pouvez par exemple bouger le bouton "Filter 1 Freq", pour modifier la clarté du son de basse synthétique.



Cela met un terme au premier tutoriel !



REASON

5

→ Tutoriel 2 - Jouer les modules

propellerhead

A propos de ce tutoriel

Dans ce second tutoriel nous aborderons les points suivants :

- Comment ajouter un module mixeur et un module instrumental.
- Comment envoyer le MIDI vers un module instrumental pour pouvoir le jouer.
- Comment rechercher et sélectionner un patch pour un module instrumental.
- Comment ajouter un effet.

! Ce tutoriel suppose que vous avez effectué les réglages nécessaires pour l'audio. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au chapitre "Configuration" avant de commencer.

A propos de modules

Les modules de Reason peuvent être classés dans les catégories principales suivantes :

→ Modules instrumentaux

Cela sont des modules jouables qui sont pris en main comme un instrument - c.a.d. que les notes jouées sur votre clavier maître seront jouées par le module instrumental.

→ Modules d'effet

Ils sont utilisés pour traiter le son.

→ Autres modules

Cela inclut les modules Mixeur (pour mixer les signaux audio), les modules de Pattern (qui peuvent être utilisés pour programmer des Patterns qui peuvent déclencher des notes dans des modules instrumentaux) et les modules utilitaires (qui peuvent diviser et fusionner les signaux de diverses façons).

Ajouter un mixeur et module instrumental

La première section de ce tutoriel décrit la façon d'ajouter un module de mixage et un module instrumental au rack. Nous commencerons avec un rack vide pour voir comment cela s'effectue à partir "zéro".

1. Si vous le souhaitez, fermez le morceau actuel en choisissant **Fermer** dans le menu **Fichier**.

Vous pouvez ouvrir plusieurs morceaux dans Reason en même temps, mais chaque morceau utilise une partie de la mémoire et de la puissance de calcul de l'ordinateur, c'est donc une bonne habitude de fermer les morceaux dont vous ne vous servez pas. Notez que sous Windows, fermer un morceau lorsqu'aucun autre morceau n'est ouvert fera également quitter le programme.

2. Déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez **Ouvrir**.

3. Allez dans le dossier **Reason** et ouvrez le dossier **Template Documents**.

4. Sélectionnez le fichier **"Empty Rack.rns"** et cliquez sur **Ouvrir**.

Une fenêtre de morceau apparaît. Elle consiste en un rack (quasiment) vide et une piste dans le séquenceur; la piste Transport, qui est toujours présente. A droite du rack se trouve la fenêtre d'outils qui affiche différentes pages pour éditer ou ajouter des modules etc.

- Normalement, lorsque vous créez un nouveau morceau, vous devriez utiliser “Nouveau” dans le menu Fichier. Cette commande ouvre le morceau par défaut, qui contient un mixeur et un module Combinateur chargé avec quels effets de mastering, qui est le point de départ parfait pour ajouter des modules instrumentaux et commencer avec votre morceau.

Cependant, pour le but pédagogique de ce tutoriel, nous démarrerons avec un rack vide.

- ⊛ Vous pouvez également personnaliser quel morceau sera ouvert lorsque vous sélectionnez “Nouveau” dans le menu Fichier. Cela est décrit [page 22](#).

5. Dans la fenêtre d'outils, assurez-vous que l'onglet “Modules” est sélectionné et que toutes les catégories de modules sont cochées (Instruments, Effets et Plus).

A présent la page des Modules est affichée, montrant tous les modules Reason disponibles.



6. Dans la liste des modules, sélectionnez Mixer 14:2 et cliquez sur “Créer” en bas de la .

Un module mixeur est créé dans le rack. Vous pouvez également cliquer et déplacer les modules directement dans le rack ou double-cliquer sur un module dans la liste pour l'ajouter.

- Les pistes du séquenceur ne sont pas automatiquement créées pour les nouveaux modules de mixage (ou d'effet).

Actuellement il n'y a qu'une piste de séquenceur appelée “Transport”, qui est toujours présente dans le séquenceur. La piste Transport est utilisée pour automatiser les changements de tempo et de signature temporelle, mais elle ne sera pas abordée dans ce tutoriel.

- ! La raison pour laquelle vous devriez démarrer avec un module de mixage est que tous les modules instrumentaux que vous ajouterez au rack seront automatiquement connectés à un canal du mixeur. En d'autres termes, quel que soit le prochain module instrumental que vous ajouterez, la ou les sorties du module seront automatiquement connectées à ce mixeur. Cela sera vrai jusqu'à ce que vous n'avez plus de canal libre pour le mixeur - dans le cas présent, 14 canaux stéréo. Lorsque cela se produit, vous pouvez créer plus de modules de mixage et les “chaîner” ce qui évite le risque “d'arriver à court” de canal de mixeur.

7. Sélectionnez “Subtractor Synthésiseur analogique” dans la page Module et cliquez sur “Créer”.

Un module synthétiseur Subtractor est ajouté au rack et si vous regardez le séquenceur vous verrez qu'une piste y a été automatiquement ajoutée pour ce module.

→ Dans le séquenceur, la piste du synthétiseur est automatiquement sélectionnée (comme vous venez juste de créer le module) et l'entrée du Clavier Maître sera routée vers ce module.

Lorsque l'icône d'un module à gauche de la liste des pistes est affichée avec une bordure rouge et qu'un symbole de clavier se trouve en dessous, cela signifie que la piste a une entrée du clavier maître. Ainsi, les notes que vous jouez sur votre clavier maître seront envoyées dans la piste du séquenceur et dans son module dans la piste. Par défaut, l'entrée du clavier maître suit toujours la piste sélectionnée.



La piste Subtractor est sélectionnée et a l'entrée du clavier maître.

8. Appuyez sur la touche [Tab] pour voir l'arrière du rack.

Comme vous pouvez le voir, la sortie du Subtractor a un câble connecté au premier canal du mixeur, et la sortie du mixeur a des câbles connectés au Module matériel dans lequel les signaux audio de Reason sont envoyés vers votre interface audio. Ces connexions sont effectuées automatiquement lorsque vous créez des modules.

9. Appuyez à nouveau sur la touche [Tab] pour retourner le rack et voir le panneau avant.

10. Essayez de jouer quelques notes sur votre clavier MIDI.

Ce que vous entendrez est le patch par défaut du Subtractor, qui peut ne pas correspondre à ce que vous voulez. Tout nouveau module instrumental sera ouvert avec un patch par défaut. (Ce comportement est cependant une préférence de l'utilisateur. - voir ci-dessous.)

11. Pour chercher un patch convenant, voir “Sélectionner un patch” ci-dessous.

A propos de la préférence “Charger un patch avec les modules”

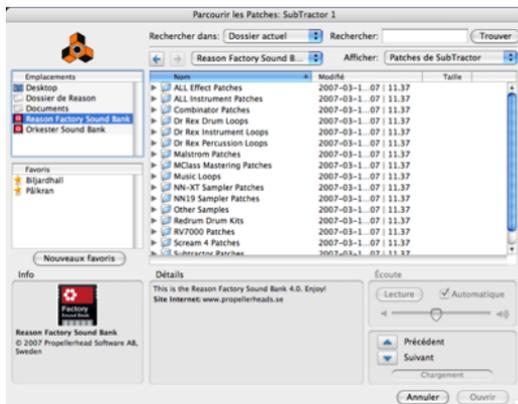
Dans les Préférences - dans la page Général, vous pouvez choisir si les nouveaux modules s'ouvriront avec un patch par défaut ou non. Dans ce manuel, nous supposons que l'option “Charger un Patch avec les ” est activé. C'est également le mode par défaut.

Sélectionner un patch

Les patches sont chargés dans le navigateur de patch. Pour sélectionner un patch, procédez ainsi :

1. Cliquez sur le bouton Parcourir les Patches (dossier) sur le panneau du Subtractor.

Cela ouvre la boîte de navigation des patches. Par défaut pour un nouveau module Subtractor, le dossier "Subtractor Patches" de la Reason Factory Soundbank sera affiché. Ce dossier contient plusieurs sous-dossiers pour différentes catégories de patches.



2. Ouvrez l'un des dossiers et sélectionnez un patch, mais ne fermez pas la fenêtre de navigation.

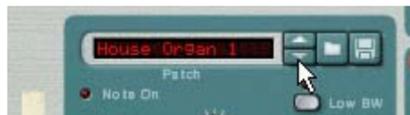
Le patch est chargé en arrière-plan - vous pouvez à présent essayer le patch en jouant sur votre clavier.

3. Essayez d'écouter d'autres patches dans le navigateur.

Lorsque vous avez trouvé un patch qui vous plaît, cliquez sur Ok pour fermer le navigateur.

→ **Lorsque vous avez sélectionné un patch de cette façon, vous pouvez passer d'un patch à l'autre dans le même dossier en cliquant sur les boutons fléchés haut et bas à côté de l'affichage du patch.**

Vous pouvez également cliquer sur l'affichage du nom du patch pour faire apparaître un menu contextuel avec tous les patches du dossier. Le navigateur se souviendra à présent de l'emplacement.



→ **La procédure basique de recherche et de sélection de patch est la même pour tous les modules instrumentaux.**

Tous les modules utilisant des patches ont un affichage du nom du patch, un bouton Parcourir les Patches (dossier) pour ouvrir le navigateur de patches, des boutons fléchés haut/bas et un bouton Enregistrer le Patch (icône en forme de disquette).

Ajouter un effet

Ensuite, ajoutons un effet pour le module de synthé. Les effets peuvent être utilisés de deux façons fondamentales :

→ Comme effets insert.

Cela signifie que l'effet est connecté entre le module instrumental et le mixeur. On utilise un effet insert lorsqu'un module instrumental doit avoir son effet spécifique (et, typiquement, lorsque l'on veut entendre le son de l'effet seulement, et non pas le son "pur").

→ Comme effet send.

De cette façon vous connectez un effet aux bus Aux send et return sur un mixeur. On utilise des effets send lorsque plusieurs instruments doivent avoir le même effet (et, typiquement, lorsque l'on veut entendre un mixage entre le son pur et le son traité). On contrôle la quantité d'effet en utilisant les boutons Aux des canaux du mixeur (comme cela a été montré dans le premier tutoriel). Les effets sens typiques sont la réverb et le délai.

Dans le premier exemple, nous allons décrire la façon de connecter un module d'effet Unison comme effet insert pour le Subtractor :

1. Cliquez sur le panneau du module Subtractor (ni sur un bouton ou une glissière) dans le rack pour le sélectionner.

2. Dans la fenêtre d'outils, décochez les catégories de modules "Instrument" et "Autre" pour que seule la catégorie de module "Effets" soit cochée.

A présent, seuls les modules d'effet sont affichés.

3. Double-cliquez sur le module "UN-16 Unison".

L'effet est créé et apparaît sous le Subtractor dans le rack. Si vous retournez le rack (en utilisant la touche [tab]), vous pouvez voir que la sortie du Subtractor est à présent connectée à l'effet, et que les sorties stéréo de l'effet sont routées vers un canal du mixeur.

4. Retournez le rack pour afficher le panneau avant.

5. A présent, si vous jouez, vous devriez entendre le Subtractor être traité par l'effet.

Vous pouvez tourner le bouton "Detune" pour un effet de désaccordage plus important si vous le souhaitez.

6. En utilisant le bouton "Dry/Wet", vous pouvez définir la balance entre le signal pur (Dry) et le signal de l'effet (Wet).

A présent, nous allons appliquer le même effet, mais cette fois en tant qu'effet send :

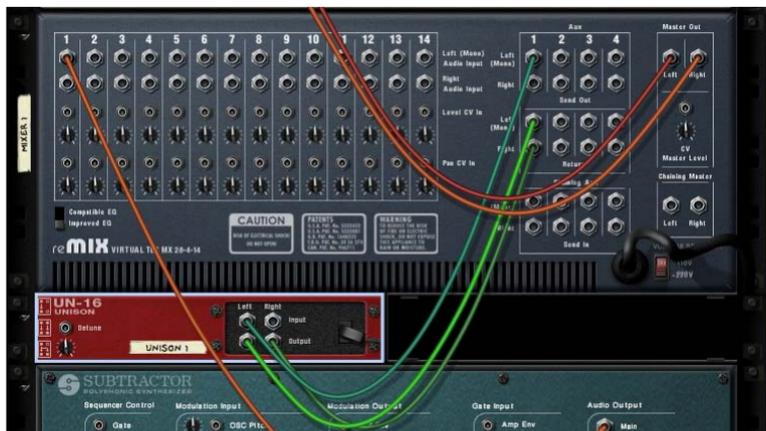
1. Supprimez le module Unisson que vous venez de créer en le sélectionnant dans le rack (cliquez sur son panneau pour le sélectionner) et appuyez sur [Retour arrière]

L'effet sera supprimé et le routage des câbles retrouvera sa configuration exacte d'avant la création de l'effet. Vous pouvez également supprimer des modules à partir du menu contextuel qui s'ouvre en cliquant avec le bouton droit ou en cliquant tout en maintenant enfoncée la touche [Ctrl] (Mac OS) sur le panneau de l'effet.

2. Sélectionnez le mixeur en cliquant sur son panneau.

3. Double-cliquez sur le module “UN-16 Unison” dans la fenêtre d’outils.

L’effet apparaît sous le Mixeur dans le rack. Si vous retournez le rack (en utilisant la touche [Tab]), vous pouvez voir que la sortie Aux 1 Send est connectée à l’entrée de l’effet, et que la sortie stéréo de l’effet est connectée aux entrées Aux 1 Left/Right.



4. Retournez le rack pour afficher le panneau avant.

Le module Unison a une étiquette à son nom collée dans la section Return pour indiquer qu’il est connecté aux bus Aux 1 Send/Return.

5. A présent, tournez le bouton Aux 1 pour le canal Subtractor du mixeur et jouez quelques notes.

Le bouton Aux 1 contrôle à présent le niveau de l’effet Unison. Lorsque vous utilisez des effets send, vous devriez toujours laisser le paramètre Dry/Wet sur le module d’effet au maximum sur Wet car le bouton Aux contrôle à présent la balance entre le signal pur et le signal de l’effet. Notez également que tout module connecté au mixeur peut à présent être traité par l’effet Unison - en tournant simplement le bouton Aux du canal correspondant pour ajouter l’effet.

Cela conclut le deuxième tutoriel ! Si vous voulez continuer avec le prochain tutoriel dès à présent, vous pouvez conserver le morceau actuel ouvert.



REASON

6

→ Tutoriel 3 - Créer une pattern de batterie

propellerhead

Créer une pattern de batterie

Dans ce tutoriel nous décrivons la façon de créer une pattern de batterie en utilisant le module Redrum. Si vous avez conservé ouvert le morceau du précédent tutoriel, vous pouvez passer la première étape.

1. Sélectionnez “Nouveau” dans le menu Fichier.

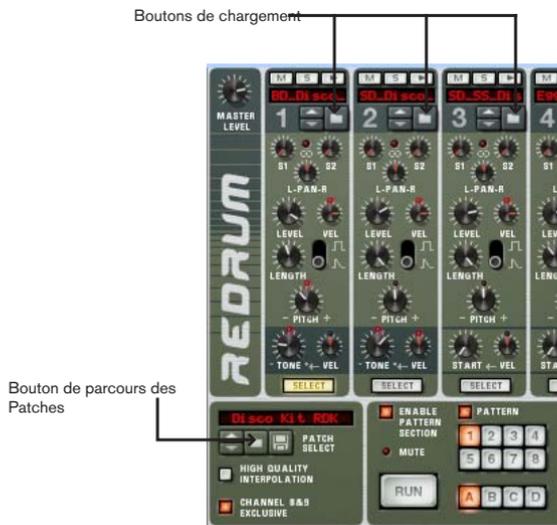
Cela ouvrira un nouveau morceau, qui est par défaut configuré avec un patch d'effet Combinator appelé “Default Mastering Suite”, et un module de mixage.

2. Sélectionnez “Boîte à rythmes Redrum” dans la page de la fenêtre d’outils et cliquez sur “Créer”.

Dans le séquenceur, une piste pour le Redrum est créée. Elle est automatiquement sélectionnée et obtient l'entrée du clavier maître.

3. Cliquez sur le bouton en forme de dossier dans le coin inférieur gauche du panneau du Redrum.

Cela ouvre le navigateur de patch pour la boîte à rythme, vous permettant de sélectionner un patch Redrum (un kit de batterie). Notez qu'il existe également un bouton de dossier pour chaque canal de batterie - cela vous permet d'ajouter des samples de batterie un par un et de créer votre propre kit de batterie.

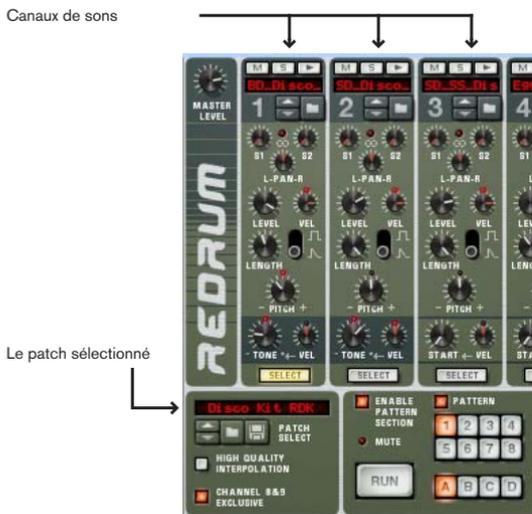


4. Sélectionnez un patch Redrum de la même façon que vous avez sélectionné un patch Subtractor dans le tutoriel précédent.

Les patches se trouvent dans des dossiers de catégorie à l'intérieur du dossier “Redrum Drum Kits” dans Reason Factory Sound Bank - ce dossier principal est ouvert par défaut.

Lorsque vous avez sélectionné un patch, vous noterez qu'un nom de fichier de sample est affiché en haut de chaque canal de son de batterie dans la boîte à rythmes. Il peut aussi y avoir des réglages de paramètres différents pour les différents sons de batterie - tous ces réglages font partie d'un patch Redrum.

Canaux de sons



5. Essayez les sons de batterie en cliquant sur les boutons d'écoute en haut de chaque canal de son de batterie.



À présent, commençons à construire un pattern. Par défaut, les patterns vides ont seize pas, chaque pas correspondant à un seizième de note (de cette façon, la longueur de la pattern est une mesure 4/4). Pour faciliter les choses, nous conserverons ce réglage pour le moment.

6. Cliquez sur le bouton Run dans le panneau du module Redrum.

Le pattern commencera à être joué (comme l'indique la "LED" parcourant les boutons de pas en bas du panneau du module). Vous n'entendrez rien, car vous n'avez ajouté aucun battement pour le moment.

7. Cliquez sur le bouton Select de l'un des sons de batterie.

Dans Redrum, vous ajoutez les battements pour chaque son les uns après les autres.

8. Cliquez sur le premier bouton de pas (marqué 1).

Le bouton s'allume, indiquant un battement.



Vous entendrez à présent le son de la batterie sélectionnée au premier battement de chaque mesure.

9. Ajoutez plus de battements en cliquant sur les autres boutons de pas.

Cliquer sur un bouton allumé retirera le battement pour le pas correspondant.

- Vous pouvez ajouter des battements de différentes forces (niveau de vélocité) en ajustant le bouton Dynamic. La façon exacte dont chaque son est affecté par différentes vélocités dépend des réglages.

Vous pouvez également ajuster les dynamiques “à la volée” en appuyant sur [Shift] ou [Option] (Mac) / [Alt] (Windows) lorsque vous ajoutez des battements. [Shift]-clique pour des battements forts, [Option]/[Alt]-clique pour des battements doux.



10. Sélectionnez un autre son de batterie (en cliquant sur le bouton Select) et procédez de la même façon jusqu'à ce que vous ayez une pattern de batterie que vous souhaitez utiliser.

11. Pour arrêter la lecture, cliquez à nouveau sur le bouton Run.

Cela conclut le troisième tutoriel !

Dans le tutoriel suivant, nous décrirons comment ajouter une ligne de basse à la pattern de batterie actuelle aussi pouvez-vous garder le morceau ouvert. Vous pouvez également l'enregistrer à l'emplacement de votre choix sous un nom approprié en sélectionnant “Enregistrer sous” dans le menu Fichier.



REASON

7

→ Tutoriel 4 - Enregistrer une ligne de basse

propellerhead

A propos de ce tutoriel

Dans ce tutoriel nous aborderons les procédures fondamentales suivantes :

- Comment rechercher un type de patch particulier.
 - Comment enregistrer des notes dans le séquenceur.
 - Comment copier un clip dans le séquenceur.
- **Ce tutoriel suppose que vous avez suivi les précédents tutoriels.**

Vous devriez avoir un morceau ouvert contenant un module de mixage, un module Redrum avec la pattern de batterie que vous avez programmée dans le précédent tutoriel. Si vous avez conservé le même morceau pour tous les tutoriels, vous avez également un module Subtractor. Si vous avez enregistré le précédent tutoriel et l'avez fermé, sélectionnez "Ouvrir" dans le menu Fichier, recherchez le morceau sauvegardé et ouvrez-le.

Rechercher un son de basse

La recherche de patch a été abordée dans les tutoriels précédents.

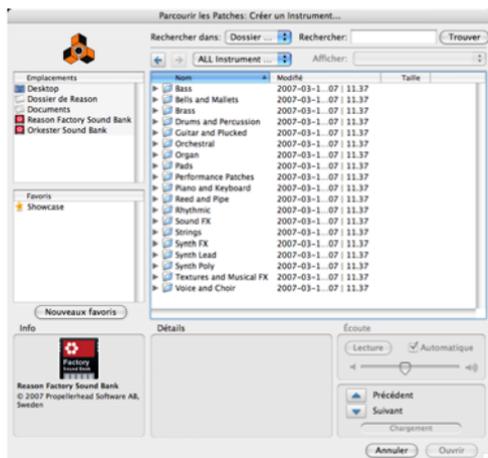
A présent, nous allons utiliser une "recherche croisée", ce qui signifie que vous pouvez rechercher et écouter des patches pour tous les instruments, que l'instrument existe ou non dans le morceau actuel. De plus, vous recherchez un type de patch précis : un son de basse synthétique.

La piste sélectionnée n'a aucune importance lorsque vous utilisez cette fonction, vous obtenez toujours l'entrée du Clavier Maître lorsque vous faites une recherche croisée.

Cela fonctionne de la façon suivante :

1. Sélectionnez "Créer un Instrument..." dans le menu Créer menu ou utilisez le bouton correspondant en haut de la fenêtre d'outils - page Modules.

Le navigateur va s'ouvrir pour afficher tous les patches d'instruments divisés en dossiers de catégories.



2. Double-cliquez sur le dossier “Bass” pour l’ouvrir.

Ce dossier contient 3 sous-catégories supplémentaires : Acoustic Bass, Electric Bass et Synth Bass.

3. Ouvrez le dossier “Synth Bass”.

Comme vous le voyez, le navigateur n’affiche plus seulement des patches Subtractor (.zyp), mais des patches de différents modules. Par exemple, les patches avec l’extension “.cmb” sont des patches Combinator, “.xwv” sont des patches Malström, etc.

4. Déplacez la fenêtre de navigation pour que vous puissiez voir une partie du rack.



5. Sélectionnez un patch Subtractor (extension “.zyp”) dans le navigateur mais ne cliquez pas sur OK.

Un nouveau module Subtractor a été ajoutée dans le rack et vous devriez le voir. Le patch que vous avez sélectionné pour être entendu si vous jouez quelques notes.

6. Gardez un oeil sur le module Subtractor et utilisez les boutons “Précédent/Suivant” (ou vos touches haut/bas) pour passer d’un patch à l’autre dans le navigateur.

Lorsque vous chargez un patch appartenant à un autre module instrumental, le module correspondant remplacera le module Subtractor dans le rack et vous permettra d’écouter ce patch ! La recherche croisée est une fonction puissante qui vous permet de chercher rapidement un son sans avoir à créer de nouveaux modules ou ouvrir/fermer le navigateur, etc.

7. Lorsque vous avez trouvé un patch de basse, cliquez sur OK pour fermer le navigateur.

Une piste de séquenceur correspondante est ajoutée pour le nouveau module instrumental.

→ Vous pouvez toujours avoir accès aux patches que vous avez trouvés lors de votre recherche (c.a.d. les patches du dossier “All Instruments/Synth Bass”).

Cela se fait soit en cliquant sur l’affichage du nom du Patch et en le sélectionnant dans le menu pop-up soit en utilisant les boutons fléchés Sélectionner le Patch suivant/précédent à côté de l’affichage du nom du patch. Sélectionner un patch d’un autre module changera l’instrument instantanément.

Enregistrer des notes dans le séquenceur

À présent, essayons d'ajouter une ligne de basse à la pattern Redrum en enregistrant des notes dans le séquenceur.

1. Sélectionnez la piste pour le module de basse synthétique dans la liste des pistes du séquenceur.

Cela lui donnera automatiquement l'entrée du Clavier Maître, comme indiqué par le symbole de clavier sous l'icône du module.

2. Commencez la lecture sur le panneau de transport.

La pattern de batterie de Redrum commencera à être jouée, et sera répétée aussi longtemps que vous serez en mode de lecture.

3. Jouez le patch de basse avec la pattern de batterie et vérifiez comment cela sonne.

Si besoin, vous pouvez ralentir ou accélérer le tempo du morceau en utilisant les boutons de Tempo supérieur/inférieur dans le panneau de transport.



→ Continuez à jouer et essayez de trouver une courte ligne de basse de 4 mesures qui convient à la pattern de batterie.

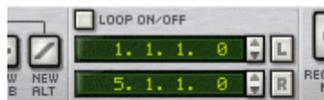
→ Si vous voulez souhaitez un clic de métronome pour vous aider à conserver la mesure, appuyez sur le bouton Click dans le transport.

Vous pouvez ajuster le niveau du clic en utilisant le bouton situé sous le bouton Click.

Lorsque vous serez prêt(e) à enregistrer votre ligne de basse, procédez de la façon suivante :

4. Assurez-vous que le locateur gauche se trouve au début du morceau.

Il est défini par défaut à 1.1.1. 0.



La position du locateur gauche est affichée dans l'affichage correspondant à droite du panneau de transport.

5. Définissez le locateur droit à la position "5.1.1. 0".

Vous pouvez définir la position des locateurs Gauche et Droit de plusieurs manières :

- En cliquant sur la tête des locateurs "L" ou "R" et en la déplaçant (elle s'arrêtera sur des positions de mesure exactes). Vous ne pouvez pas définir la position du locateur gauche plus à droite que la position du locateur droit et vice versa.



- En cliquant sur le premier chiffre de l'affichage de la position du locateur sur le panneau de transport et en déplaçant la souris en haut et en bas.
- En cliquant sur le premier chiffre et en entrant la position de la mesure pour l'affichage de la position du locateur.

- En cliquant sur le premier chiffre et en utilisant les contrôles fléchés haut/bas à côté de l'affichage de la position.
- 6. Cliquez sur stop dans le panneau de transport jusqu'à ce que la position du morceau soit au début du morceau (1.1.1. 0).**
La première fois que vous cliquez sur stop, le curseur de position du morceau s'arrête à la position actuelle. La deuxième fois, le curseur se déplace là où il était la dernière fois que vous avez lancé le lecteur (ce qui peut être le début du morceau). La troisième fois déplacera le curseur au début du morceau. Vous pouvez également cliquer sur le bouton "L" à côté de l'affichage de position du locateur pour déplacer le curseur de position du morceau à cet endroit.
 - 7. Cliquez sur le bouton "Loop On/Off" sur le panneau de transport pour que ce bouton s'allume.**
Si vous lancez à présent la lecture, vous verrez que les quatre première mesures définies avec les locateurs Gauche et Droit boucleront indéfiniment. Lorsque la position atteint le locateur Droit, elle saute au début du morceau et la pattern Redrum jouera en continu.
 - 8. Cliquez sur Stop jusqu'à ce que la position soit à nouveau le début du morceau.**
Voir l'étape 6.
 - 9. Activez le pré-comptage en cliquant sur le bouton "Pre" dans le transport.**
Cela lancera le clic de métronome une mesure avant que l'enregistrement début pour que vous ayez le temps de vous préparer.



Durant l'enregistrement, la section de 4 mesures bouclera en continu (comme lors de la lecture). Toute note jouée sera enregistrée. Cela signifie que si vous jouez une ligne de basse complète durant le premier "tour" de la boucle de 4 mesures, vous ne devriez pas continuer à jouer la ligne de basse lors du second tour car ces notes seront ajoutées à celles qui ont déjà été enregistrées. Il n'y a jamais de risque d'écrasement de données lors des enregistrements en boucle mais tout ce que vous jouez ou modifiez sera enregistré.

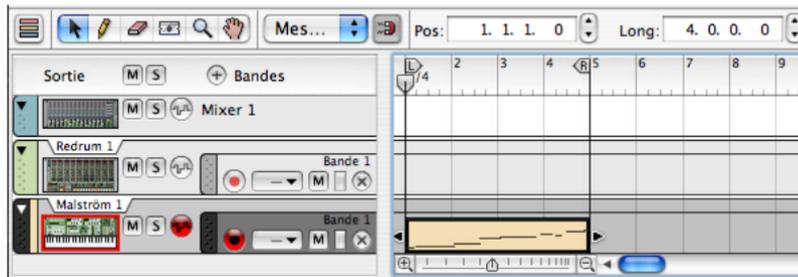
10. Cliquez sur le bouton Enregistrement sur le panneau de transport.

L'enregistrement commencera après un mesure de clic de pré-comptage.

11. Jouez votre ligne de basse avec la pattern de batterie.

12. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton stop.

Un clip de 4 mesures contenant les notes que vous avez jouées a été ajouté au séquenceur.



13. Cliquez à nouveau sur stop pour déplacer la position du morceau au début du morceau.

14. Cliquez sur Lecture pour écouter votre enregistrement.

Arrêtez la lecture lorsque vous avez terminé.

Peut-être voulez-vous enregistrer une nouvelle piste, soit pour améliorer votre performance soit simplement parce que vous avez fait une erreur. Cela peut être fait de différentes façon qui sont décrites plus bas.

A propos des pistes, des clips, des bandes et des prises d'enregistrement

Un module Reason ne peut disposer que d'une **piste** dans le séquenceur. Une piste peut avoir n'importe quel nombre de **bandes**. Comme cela a été montré précédemment, un enregistrement produit un **clip** qui est placé sur une bande de notes pour la piste correspondante. Ce clip contiendra les notes (et toutes les données de performance comme le pitch bend ou la roue de modulation) que vous avez jouées lors de l'enregistrement.

Pour enregistrer une nouvelle prise de votre ligne de basse, vous avez trois possibilités :

→ Sélectionnez "Annuler Enregistrement de la piste" dans le menu Editer.

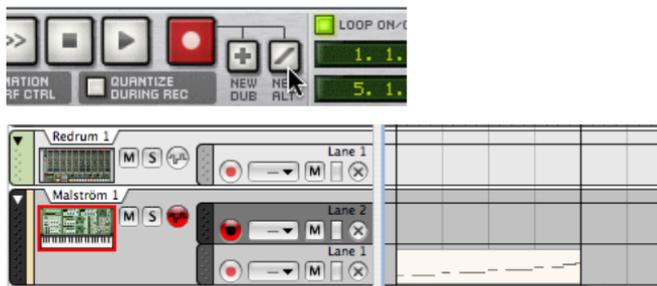
Cela effacera simplement le clip que vous venez d'enregistrer, vous permettant de faire une nouvelle prise sur la même bande de notes de la piste.

- Vous pouvez annuler et ré-enregistrer jusqu'à obtenir satisfaction, mais notez que vous ne pourrez pas revenir à une prise antérieure après avoir supprimé le clip et enregistré une nouvelle prise, aussi n'utilisez cette méthode que lorsque vous êtes certain(e) de vouloir effacer l'enregistrement précédent - autrement, créez une nouvelle prise alternative comme décrit ci-dessous.
- Si vous enregistrez par dessus un clip existant sur une même bande sans l'effacer préalablement, les nouvelles notes seront ajoutées par dessus les anciennes - c.a.d. que les notes des deux prises seront contenues dans le même clip et jouées simultanément, ce qui n'est certainement pas ce que vous souhaitez.

→ Créez une nouvelle bande pour la piste en cliquant sur le bouton "New Alt" à droite du bouton Enregistrement dans le transport.

Cela va rendre muet le clip entre les locateurs sur la précédente bande, et créer une nouvelle bande de note pouvant recevoir l'enregistrement au dessus de celle-ci.

- C'est la méthode qu'il faut utiliser si vous souhaitez enregistrer et conserver une série de prises. Vous pouvez utiliser cette méthode pour enregistrer n'importe quel nombre de prises et les rejouer plus tard (une à la fois) pour décider laquelle est la meilleure (ou rassembler les meilleurs morceaux des différentes prises).



Comme vous pouvez le voir, le clip de la première bande de notes est muet, ce qui est indiqué par le fait qu'il est grisé. La nouvelle bande de notes se trouve juste au-dessus et peut recevoir l'enregistrement (indiqué par le bouton Enregistrement rouge).

- Pour comparer plusieurs prises, utilisez le bouton Muet (M) pour pouvoir entendre la bande de notes de votre choix et rendre muettes les autres bandes de la piste.

- **Créez une nouvelle bande de notes pour la piste en cliquant sur le bouton “New Dub” à droite du bouton**

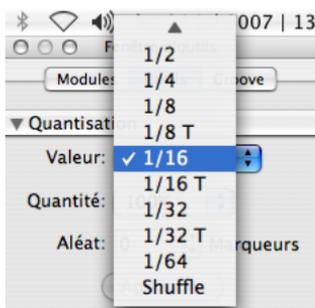
Enregistrement du transport.

Cela va créer une bande de notes pouvant recevoir l'enregistrement au-dessus de la précédente, mais sans la rendre muette. En d'autres termes, vous entendrez votre prise précédente durant l'enregistrement.

- C'est la méthode qu'il faut choisir si vous voulez ajouter des notes à une prise antérieure. Vous pouvez également utiliser le bouton “+ Bandes” en haut de la liste de pistes pour créer une nouvelle bande de note prête à recevoir l'enregistrement.

Utiliser la Quantisation

Vous pouvez quantiser vos notes enregistrées pour “resserrer” la performance. Le menu pop-up Quantisation se trouve dans la fenêtre d'outils - page Outils.



Le menu pop-up Quantisation.

- 1. Assurez-vous que le clip contenant la ligne de basse est sélectionné dans la fenêtre principale du séquenceur.**

Cliquez simplement sur le clip de façon à voir apparaître des “poignées” fléchées à chaque extrémité du clip.

- 2. Cliquez sur l'onglet “Outils” dans la fenêtre d'outils.**

Cette page offre de nombreuses fonctions d'édition qui peuvent être appliquées aux clips/notes sélectionné(e)s. La section supérieure est Quantisation et le réglage par défaut est une quantisation de 1/16 de note, signifiant que les notes seront déplacées à la position exacte la plus proche de 1/16 de note.

- 3. Cliquez sur le bouton “Appliquer” dans la section Quantisation pour quantiser les notes enregistrées.**

- 4. Rejouez votre enregistrement pour écouter le résultat.**

Si cela sonne bien, conservez-le. Si ce n'est pas ce que vous attendiez, utilisez la fonction Annuler dans le menu

Editer pour revenir à des notes non quantisées. Vous pouvez sélectionner une autre résolution de quantisation, par ex. 1/8 de note pour la section Quantisation de la page et répéter l'opération pour voir si cela fonctionne mieux.

- ⊕ **Reason offre également une fonction “Réglage du Groove” dans laquelle les notes peuvent être quantisées pour respecter un certain groove plutôt que simplement s'adapter à des incréments précis de mesure/battement. Le Réglage du Groove est décrit dans le manuel d'utilisation.**

Copier et coller un clip dans le séquenceur

A présent, vous avez une ligne de basse de quatre mesures contenue dans un clip du séquenceur. Bien que ce clip boucle indéfiniment actuellement, ce bouclage sur seulement quatre mesures du séquenceur n'est pas un choix habituel du fait que toute nouvelle piste ajoutée boucleront également sur ces quatre mesures, ce qui serait plutôt restrictif. La solution consiste donc à copier et coller le clip de façon à le répéter sur une durée déterminée.

Procédez de la façon suivante :

1. Sélectionnez le clip en cliquant dessus dans la fenêtre d'arrangement.

Les clips sélectionnés ont des poignées à chacune de leur extrémité.

2. Sélectionnez Copier dans le menu Editer.

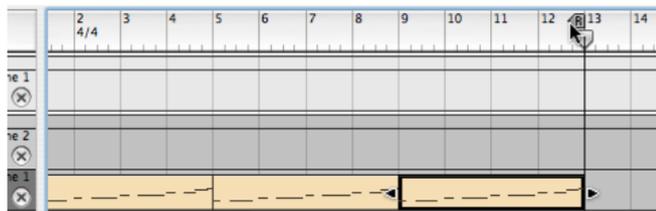
Le curseur de position sera automatiquement déplacé à la fin du clip. Le curseur de position détermine l'endroit où débutera le clip collé, et comme nous souhaitons que le clip se répète, c'est parfait.

3. Sélectionnez Coller dans le menu Editer.

Le clip est collé à la fin du premier clip et le curseur de position sera déplacé à la fin du clip copié. Vous pouvez répéter cette dernière étape autant que fois que vous le souhaitez pour créer une chaîne de clips.

4. Cliquez sur le bouton Stop pour revenir à la position de départ du morceau.

5. Déplacez le locateur Droit à la fin du dernier clip.



6. Si vous appuyez à présent sur le bouton Lecture sur le transport, la ligne de basse sera exactement la même qu'avant, avec une répétition du clip avec la pattern Redrum, mais vous avez à présent un bon point de départ pour poursuivre l'édition ou enregistrer de nouvelles notes, etc.

Par exemple, vous pouvez éditer les notes dans un ou plusieurs clips pour créer des variations. La façon d'éditer des événements de notes individuelles pour un clip dans le séquenceur ne sera pas abordée dans ce tutoriel, reportez-vous au manuel d'utilisation.

Cela conclut la quatrième tutoriel. Vous pouvez soit conserver les choses en l'état et lire directement le tutoriel suivant, soit enregistrer ce morceau pour pouvoir continuer plus tard.



REASON

8

→ Tutoriel 5 - Ajouter une boucle REX

propellerhead

A propos de ce tutoriel

! Le tutoriel suivant poursuit directement les tutoriels précédents.

Ce tutoriel abordera les points suivants :

- Comment ajouter une boucle Rex.
- Comment ajuster les paramètres pour l'ensemble de la boucle ainsi que pour les "coupes" individuelles.

Ajouter une boucle REX

A propos des boucles REX

Dans ce tutoriel, nous ajouterons une boucle REX au morceau existant. Les boucles REX sont créées dans ReCycle, un autre logiciel de Propellerhead, mais il existe des compositions et des boucles déjà créées dans la Factory Soundbank que vous pouvez utiliser. Les fichiers REX sont des fichiers audio, d'une longueur de 2 ou 4 mesures en général, qui ont été "découpés" dans le logiciel ReCycle. Le fichier résultant vous permet de changer le tempo de votre morceau, les boucles REX s'adaptant automatique au tempo.

Toutes les notes MIDI que vous avez enregistrées (comme votre ligne de basse) s'adapteront bien sûr elles aussi à tout tempo, mais les boucles non REX ne le pourront pas.

Ajouter une boucle REX

Les boucles REX peuvent être utilisées dans le sampler NN-Xt ou le Dr. REX Loop Player. Dans ce tutoriel nous utiliserons un module Dr. REX. Procédez de la façon suivante :

1. **Sélectionnez "Dr. REX Loop Player" dans la page Modules de la fenêtre d'outils et cliquez sur le bouton "Créer".**

Un Dr. Rex loop player est créé avec la piste de séquenceur correspondante. Une boucle par défaut est également chargée.

2. **Cliquez sur bouton "Preview" pour qu'il s'allume.**

La boucle par défaut commence à être jouée. Si Preview est activé, vous entrez la boucle dans le navigateur avec le tempo exact du séquenceur.



3. **Cliquez le bouton Parcourir les boucles (dossier) sur le module Dr. Rex pour ouvrir le navigateur de fichiers REX.**

La fenêtre principale de navigation devrait vous montrer trois dossiers Dr. Rex : Drum Loops, Instrument Loops et Percussion Loops. Comme nous avons déjà une pattern de batterie, essayons d'ajouter une boucle de percussion à notre morceau.

4. Ouvrez le dossier “Dr. Rex Percussion Loops”.

Divers dossiers d'instruments de percussion sont affichés. Les dossiers ont également un tempo affiché en bpm. Ces tempo ne sont que des suggestions pour les fichiers REX contenus dans le dossier. N'importe quelle boucle REX sera synchronisée quel que soit le tempo défini dans le transport, cependant, certaines boucles sonneront de façon plus naturelles si elles ne sont pas utilisées avec un tempo trop éloigné de celui d'origine.

5. ouvrez un dossier d'instrument de percussion et sélectionnez l'une des boucles.

Écoutez les différentes boucles du dossier en les sélectionnant.

6. Lorsque vous avez trouvé une boucle, cliquez sur OK pour fermer le navigateur.

La boucle sélectionnée continue d'être jouée et l'affichage au milieu du panneau du Dr. Rex affiche la forme d'onde ainsi que les différentes coupes de la boucle.

7. Cliquez à nouveau sur le bouton Preview pour arrêter la lecture de la boucle.

8. Pour écouter à la fois la boucle et les données de séquenceur et de pattern déjà enregistrées dans les autres modules, activez à la fois la fonction Preview et le bouton Lecture du séquenceur.

Cela n'a pas besoin d'être fait dans un ordre précis, ils joueront toujours de façon parfaitement synchronisée.

9. Cliquez sur Stop dans le transport.

La boucle s'arrête. Si vous cliquez sur Lecture dans le transport, la boucle ne sera pas lue. Pour que le Dr. Rex suive le transport du séquenceur automatiquement, vous devez tout d'abord créer des notes pour jouer la boucle dans le séquenceur. Cela s'effectue de la façon suivante :

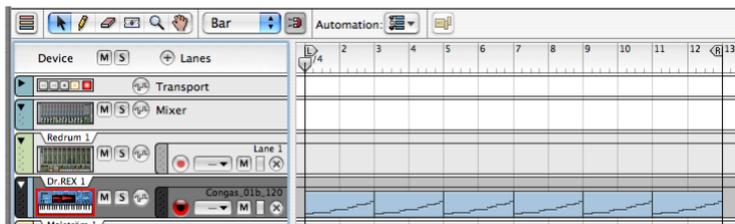
10. Sélectionnez la piste du séquenceur connectée au module Dr.Rex.

11. Définissez les locateurs gauche et droit pour couvrir la section que vous souhaitez agré- menter de notes REX.

La boucle sera répétée pour correspondre à l'étendue sélectionnée.

12. Cliquez sur le bouton To Track sur le panneau du Dr.Rex.

A présent la piste de séquenceur du Dr. Rex va recevoir des clips sur l'intervalle entre les deux locateurs. Chaque clip contient toutes les coupes dans la boucle jouée une fois (généralement les boucles ont une durée de 1 ou 2 mesures). Si vous lancez la lecture, la boucle de percussion sera à présent jouée en parfaite synchronisation avec la ligne de basse et la pattern de batterie.



Ajuster les paramètres de Dr. Rex

Vous pouvez manipuler la boucle de différentes façon en utilisant les paramètres de Dr. Rex. Voici quelques exemples :

- **Lorsque de la lecture de la boucle, essayez d'ajuster le paramètre de fréquence de filtre.**
En diminuant la fréquence, la boucle est traitée par un filtre passe-bas (par défaut). En augmentant la résonance du filtre (Res) on produit une son de filtre plus précis.
- **En utilisant le paramètre Transpose, vous pouvez transposer l'intégralité de la boucle d'une octave supérieure ou inférieure (par pas d'un demi-ton).**
- **Si ajustez le bouton "Slice" vous pouvez sélectionner une coupe individuelle pour l'éditer.**

Une coupe sélectionnée est mise en évidence dans l'affichage. Les quatre boutons à droite du bouton Slice (Pitch/Pan/Level/Decay) peuvent être utilisés pour éditer une simple coupe. Par ex. en ajustant le paramètre Pitch la coupe sélectionnée (mise en évidence) sera transposée, mais pas les autres coupes.



Cela conclut le cinquième tutoriel. Vous pouvez soit conserver le morceau en l'état et poursuivre directement avec le tutoriel suivant, soit l'enregistrer pour pouvoir continuer plus tard.



REASON

9

→ Tutoriel 6 - Ajouter un arpège

propellerhead

A propos de ce tutoriel

Dans ce dernier tutoriel nous aborderons les opérations fondamentales suivantes :

- **Comment créer des patterns d'arpège en utilisant le RPG-8.**
- **Comment automatiser un paramètre - voir [page 72](#).**

Le tutoriel suivant fait directement suite aux précédents tutoriels.

Ajouter un arpège

L'Arpeggiateur RPG-8 est un module qui génère de patterns (arpèges) à partir de notes. Il doit être connecté à un module instrumental car il ne génère pas lui-même de sons. Vous le réglez de la façon suivante :

- 1. Créez un nouveau module Subtractor dans la page Modules.**
Un Subtractor est ajouté au rack avec sa sortie connectée automatiquement au mixeur.
- 2. Ouvrez le navigateur de patches et double-cliquez sur le dossier "MonoSynths" pour l'ouvrir.**
- 3. Sélectionnez le patch "Matrix3".**
C'est simplement un patch avec des temps d'attaque/déclin très courts, parfait pour les arpèges.
- 4. Après avoir sélectionné le module Subtractor, créez un RPG-8 Arpeggiateur monophonique.**

Une piste de séquenceur avec une entrée MIDI nommée "Arp 1" est créée pour le RPG-8. Les sorties CV Note et Gate (à l'arrière du module - utilisez [Tab] pour retourner le rack) sont automatiquement connectées aux entrées Sequencer Control Gate et CV, donc toutes les actions nécessaires sont effectuées automatiquement. Les connexions CV/Gate sont une façon de faire contrôler un module par un autre. Le signal Gate indique à un module quand une note doit être jouée et le signal Note CV détermine la hauteur de la note.



5. Retournez le rack et jouez quelques notes.

Les notes dans les accords que vous jouez sont à présent mises en arpège aussi longtemps que vous maintenez enfoncées les touches. L'arpège sera automatiquement modifié si vous relâchez toutes les notes et jouez une autre note ou un autre accord. Si vous ajoutez des notes en maintenant un accord, l'arpège continuera avec les notes ajoutées. L'arpège jouera de façon synchronisée par défaut avec le tempo du morceau dans les nouveaux modules RPG-8.

→ Essayez de changer le mode d'arpégiateur en utilisant le bouton Mode.

Les différents modes gèrent la façon dont les notes sont mises en arpège. Par exemple "Up" signifie de la note la plus basse à la plus haute, Up+Down de la plus basse à la plus haute, puis à nouveau à la plus basse.



→ Les boutons Octave définissent l'étendue d'octave de l'arpège.

Par ex. si vous le réglez sur 2 Oct, la pattern sera jouée sur deux octaves et ainsi de suite.

→ Le bouton Rate définit la fréquence de la pattern d'arpège - dans le mode Rate actuel (Sync) la fréquence sera synchronisée avec le tempo du séquenceur en différentes résolutions de battements.

Vous pouvez tester ces différents paramètres fondamentaux.

6. Lancez la lecture et jouez des accords pour accompagner le morceau.

Comme Loop est activé, les mesures sélectionnées seront répétées tant que vous serez en mode Lecture.

7. Pour enregistrer les notes que vous jouez, appuyez sur Stop, revenez au début du morceau et assurez-vous que le pré-comptage (le bouton "Pré" du panneau de transport) est activé.

Le pré-comptage a été décrit dans le tutoriel 4 et devrait toujours être activé.

Notez que vous devez entrer le premier accord *après* que le lancement de l'enregistrement (c.a.d. lorsque la mesure de pré-comptage est terminée) - si vous maintenez un accord et entrez en mode d'enregistrement, les notes générant l'arpège ne seront pas enregistrées, bien que vous entendiez l'arpège. Cela est dû au fait que vous n'enregistrez pas les notes réelles générées par l'arpégiateur, mais seulement les notes que vous jouez.

8. Arrêtez l'enregistrement, revenez au début du morceau et lancez la lecture.

L'arpège sera à présent joué comme vous l'avez entendu lors de l'enregistrement. Vous pouvez toujours modifier les paramètres du RPG-8 librement. Les modifications seront reflétées dans l'arpège bien que les notes enregistrées qui génèrent l'arpège restent les mêmes.

→ Le RPG-8 dispose de beaucoup d'autres fonctions qui ne sont pas abordées dans ce tutoriel - référez-vous au chapitre correspondant du manuel d'utilisation pour une description complète du RPG-8.

Automatiser un paramètre

L'automatisation est une part importante de Reason. Toute modification de paramètre peuvent être enregistrée et éditée comme un événement d'automatisation. Dans l'exemple suivant nous enregistrerons une automatisation pour le module Subtractor actuellement utilisé avec le RPG-8, cependant les principes de base restent les mêmes pour tous les modules.

1. **Assurez-vous que la piste Subtractor est sélectionnée et dispose de l'entrée Clavier Maître.**



2. **Trouvez le paramètre "Filter 1 Freq" sur le panneau.**

Ce paramètre gère la fréquence du filtre, c.a.d. la façon dont le filtre est "ouvert" ou "fermé".

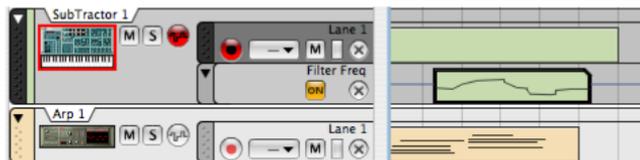
3. **Revenez au début du morceau et appuyez sur le bouton Enregistrement.**

L'enregistrement débute après la mesure de pré-comptage.

4. **Cliquez sur le curseur Fréq du filtre et maintenez enfoncé le bouton de la souris en la déplaçant vers le haut et/ou vers le bas.**

5. **Arrêtez l'enregistrement et cliquez sur Stop pour atteindre le début du morceau.**

Comme vous pouvez le voir, le paramètre Filter 1 Freq a une bordure verte indiquant qu'il est automatisé. De plus, une bande d'automatisation pour le paramètre Fréq. du Filtre a été ajouté à la piste Subtractor dans le séquenceur. Les événements d'automatisation que vous avez enregistrés sont contenus dans un clip de la bande d'automatisation.



6. **Lancez la lecture.**

Le paramètre du filtre est à présent automatisé et reproduira exactement les mouvements du curseur que vous avez effectués durant l'enregistrement.

- **L'enregistrement de l'automatisation peut être annulé à tout instant comme tous les autres événements enregistrés.**

- **Vous pouvez également dessiner des courbes d'automatisation dans le séquenceur.**

Cela est décrit dans le chapitre Séquenceur du manuel d'utilisation principal.

Cela conclut le sixième et dernier tutoriel ! Veuillez vous reporter au Manuel d'utilisation principal pour des descriptions complètes des éléments, procédures et modules de Reason.



REASON

[→ Index](#)

propellerhead

A

- Ajouter des modules 46
- Arpèges
 - Ajouter 70
- Assistant d'installation de Reason 14
- Automatisation de paramètre 72
- Automatiser des paramètres 72

B

- Banque de sons 11
- Boîte de dialogue des Préférences 15
- Boucles REX
 - Utiliser 66

C

- Chercher un son de basse 58
- Configuration 7
- Configuration requise 7

E

- Effets
 - Utiliser 50
- Enregistrer des notes 60

F

- Factory Sound Bank 11

L

- Latence 17

M

- MIDI
 - Configuration des entrées 18
 - Connexion 9
- Morceaux
 - Lecture 42

O

- Orkester Sound Bank 11

P

- Patches
 - Sélectionner 49
- Patterns de batterie
 - Créer 54
- Périphérique Audio 8



Pilote ASIO 8, 16
Pilote de carte audio 16
Pilote Direct Sound 8, 16
Pilote MME 8, 16
Pilote Windows Multimedia 8

R

Reason Factory Sound Bank *voir Factory Sound Bank*

S

Séquenceur
 Enregistrer 60
Sortie par défaut du gestionnaire audio 16
Sound Bank *see Factory Sound Bank*

T

To Track 67

