



REASON

Version
2.5

→ Guida all'Uso

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

Manuale operativo a cura di Sykron: Ludvig Carlson, Anders Nordmark e Roger Wiklander

Traduzione in italiano a cura di Andrea Negrini per Midiware srl

Le informazioni contenute in questo manuale possono essere soggette a cambiamenti senza preavviso e non rappresentano vincolo nei riguardi di Propellerhead Software AB.
Il software qui descritto è soggetto a Licenza d'Uso e non può essere copiato su alcun supporto salvo secondo le specifiche direttive della Licenza d'Uso. Non è possibile copiare, riprodurre o trasmettere o registrare in alcun modo nessuna parte di questa pubblicazione, per nessun motivo, se non previa autorizzazione scritta di Propellerhead Software AB.

© 2003 Propellerhead Software e licenziatari. Tutte le specifiche possono essere soggette a cambiamenti senza preavviso. Reason è marchio registrato di Propellerhead Software. Tutti gli altri simboli e nomi commerciali sono marchi registrati dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.



REASON

→ [Indice](#)

1 Indice

5 Installazione

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

13 Impostazioni

- 14 Questo capitolo
- 14 Configurare l'Hardware Audio
- 16 Configurare gli ingressi MIDI
- 17 Impostare i percorsi di ricerca per suoni e patch
- 17 La song di default

19 Tutorial

- 20 Questo capitolo
- 20 Riproduzione di una Song
- 21 Creare una nuova song
- 26 Tour Guidato

35 Operazioni e Concetti generali

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

43 Gestione dell'Audio

- 44 Questo capitolo
- 44 La comunicazione tra Reason e il vostro hardware audio
- 45 Risoluzione e frequenza di campionamento
- 46 I livelli audio
- 46 Regolare l'accordatura

47 Gestione del Rack

- 48 Questo capitolo
- 48 Navigazione nel Rack
- 48 Creare i dispositivi
- 49 Selezionare i dispositivi
- 49 Cancellare i dispositivi
- 49 Ordinare i dispositivi
- 50 Duplicare i dispositivi
- 50 Taglia, Copia e Incolla
- 51 Una breve nota sulle assegnazioni
- 54 Nominare i dispositivi
- 55 Comprimere e espandere

57 Il Sequencer

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

71 Pattern Device

- 72 Questo capitolo
- 72 Cos'è un Pattern Device?
- 73 Selezionare i Pattern
- 74 Programmare un Pattern
- 75 Ripristinare un Pattern
- 75 Taglia, copia e incolla
- 75 Funzioni per Pattern

77 Il Browser

- 78 Background
- 80 Il Browser
- 82 Gestire suoni mancanti

85 Lavorare con le Patch

- 86 Cosa sono le Patch?
- 86 Selezionare una Patch
- 87 Salvare le Patch
- 88 Copia e Incolla delle Patch tra i singoli Device
- 88 Inizializzare le Patch

89 Gestire i file delle Song

- 90 Le song Self-contained
- 91 Song Information
- 92 Salvare una Song
- 92 Pubblicare una Song
- 92 Aprire una Song
- 92 Chiudere una Song
- 93 Creare una Nuova Song
- 93 Creare la Song di Default
- 94 Esportazione in File Audio

95 Indice Analitico



REASON

1

→ Installazione

Benvenuti!

Grazie per aver acquistato Reason 2.5!

La versione 2.5 è la seconda "major update" di Reason, che integra insieme ai dispositivi del rack una serie di effetti di primissimo livello. Con queste nuove caratteristiche, ora possiamo tranquillamente affermare che il software da noi sviluppato è uno strumento di produzione assolutamente unico e completo. Senza falsa modestia, siamo convinti anche che Reason abbia contribuito a cambiare radicalmente l'approccio di moltissime persone con la musica e il computer. Ma anche se siamo convinti del fatto che questo aggiornamento renda la nostra applicazione decisamente completa, non abbiamo certo esaurito le nostre idee per degli sviluppi futuri!

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

I migliori saluti

Il team Propellerhead Software

www.propellerheads.se

Questo manuale

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

Le funzioni più avanzate in Reason 2.0 sono descritte nella documentazione elettronica, un file in formato Adobe Acrobat (".pdf") che viene automaticamente installato con il programma. In questo documento troverete anche le informazioni di riferimento sui dispositivi ed i comandi di Reason.

! Per leggere la documentazione elettronica dovete utilizzare l'applicazione Adobe Acrobat Reader (versione 4.0 o successiva). Trattandosi di una utility molto utilizzata, probabilmente avrete già questa applicazione installata sul vostro computer. Altrimenti utilizzate il programma di installazione di Acrobat Reader incluso nel disco di programma di Reason. Per gli utenti Mac OS, tenete presente che il CD contiene due diversi programmi di installazione di Adobe Acrobat Reader - uno per Mac OS 9.X e l'altro per Mac OS X, quindi fate attenzione a selezionare quello corretto per il vostro sistema operativo.

Mac e Windows

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

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

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

Cosa contiene la confezione di Reason?

Quando acquistate Reason, la confezione contiene le seguenti cose:

→ **Il CD Program Disc.**

Questo contiene l'installer di Reason, l'installer di OMS (solo per Mac OS 9), documentazione elettronica in formato Adobe Acrobat e un installer per l'Adobe Acrobat Reader. Ci saranno anche dei file aggiuntivi come materiale promozionale, versioni demo di altri prodotti Software Propellerhead, ecc.

→ **Il CD Factory Sound Bank.**

Questo contiene il Factory Sound Bank di Reason, un grosso file contenente campioni, patch e loop da usare con Reason. Potete scegliere di installare questo file su hard disk, in modo che il CD non venga più richiesto quando utilizzate il programma (altro su questo a [pagina 11](#)).

→ **Il CD Orkester**

Questo contiene il Sound Bank Orkester di Reason. Come per il Factory Sound Bank descritto sopra, potete scegliere di installarlo su hard disk, per evitare di dover inserire il CD quando userete suoni dal Sound Bank (vedete [pagina 11](#) per maggiori informazioni).

→ **La documentazione stampata.**

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

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

Requisiti

Di seguito trovate i requisiti minimi per utilizzare Reason:

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

Mac OS X

- Qualsiasi computer che possa usare Mac OS X versione 10.1 o successiva.
- Una interfaccia MIDI ed una tastiera MIDI (o similare).

Mac OS 9

- Power Macintosh con processore 604, 604e, G3 o G4 o migliore (vedi la nota sottostante). 166 MHz o più veloce.
- 128 Megabyte di RAM.
- Lettore CD-ROM.
- Mac OS 9.0.4 o successivo.
- Monitor a 256 colori (o più), 800x600 o superiore.
- Un'interfaccia MIDI ed una tastiera MIDI (o similare).
- OMS 2.x o successivo (incluso).

! Reason trae vantaggio dalle istruzioni Altivec (Velocity Engine) usate nei processori Macintosh G4, che migliorano le prestazioni.

! Vi ricordiamo che la Memoria Virtuale deve essere disattivata sotto Mac OS 9.X. Con la Memoria Virtuale attivata non sarà neanche possibile avviare Reason!

Windows

- Intel Pentium 2 o superiore. 233 MHz o più veloce.
- 64 Megabyte di RAM.
- Lettore CD-ROM.
- Windows 98, ME, 2000 o XP (o successivo).
- Monitor a 256 colori (o più), 800x600 o superiore.
- Una scheda audio 16 bit compatibile Windows, preferibilmente con driver ASIO o DirectX. Microsoft DirectX (solo se la scheda lo supporta).
- Una interfaccia MIDI ed una tastiera MIDI (o similare).

L'Hardware Audio

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

Mac OS X

Se state usando l'hardware audio integrato del Macintosh

In questo caso non dovete effettuare delle ulteriori impostazioni. Basta collegare l'uscita audio al vostro sistema di ascolto (casse, mixer, cuffie o simile) ed accertarvi che il vostro Mac esegua l'audio correttamente.

Se state usando un altro hardware audio

Potreste voler utilizzare un altro hardware audio con Reason (ad esempio una scheda audio con uscite multiple, connettori digitali, ecc.) Perché questo sia possibile, l'hardware audio deve essere compatibile con Mac OS X, cioè deve essere disponibile un driver Mac OS X per la scheda.

- 1. Installate la scheda audio e i relativi driver seguendo le istruzioni fornite con l'hardware.**
- 2. Collegate le uscite stereo della scheda audio al vostro impianto di amplificazione (diffusori, mixer, cuffie, ecc.)**
Per informazioni sull'utilizzo di uscite multiple (ad esempio più di un'uscita stereo), fate riferimento alla documentazione elettronica. Per ora, consideriamo connessioni stereo standard.
- 3. Se possibile verificate che i suoni vengano riprodotti correttamente dalla scheda audio**
Con alcune schede audio viene fornito un programma adatto a questo scopo.

Mac OS 9

Se state utilizzando l'hardware audio integrato del Macintosh

In questo caso non avete bisogno di fare alcuna impostazione aggiuntiva. Collegate l'uscita audio al vostro sistema di ascolto (casse, mixer, cuffie, o altro) e assicuratevi che il Mac riproduca l'audio correttamente, ad esempio provando i suoni di sistema dal pannello "Suono" nel Pannello Di Controllo (o dal pannello "Suono e Monitor" a seconda della versione del Sistema Operativo).

Se utilizzate un'altra scheda audio

E' possibile l'utilizzo di altre schede audio con Reason (ad esempio una scheda audio con più uscite, connessioni digitali, ecc.) Affinché ciò sia possibile tale hardware deve essere compatibile con lo standard ASIO, ovvero deve avere un ASIO driver, un piccolo programma che permette a Reason di comunicare agevolmente con la scheda audio.

- 1. Assicuratevi di avere gli ultimi driver della scheda audio!**
Consultate il sito del produttore per l'ultima versione del driver
 - 2. Installate la scheda audio ed i relativi driver seguendo la procedura indicata nella documentazione fornita insieme ad essa.**
 - 3. Collegate le uscite stereo della scheda audio al vostro impianto d'ascolto (altoparlanti, mixer, cuffie o altro).**
Per informazioni su come gestire uscite multiple (più di un uscita stereo), consultate la documentazione elettronica. Per ora, faremo riferimento ad un uscita stereo standard.
 - 4. Se possibile, testate la riproduzione dell'audio attraverso la scheda.**
Con qualche scheda audio viene fornito a questo scopo un programma test.
 - 5. Individuate i driver ASIO della scheda.**
Dopo l'installazione di Reason, dovrete copiarli nella cartella ASIO driver dentro la cartella di Reason (vedete [pagina 11](#)).
-
- ! Qualche scheda audio per Macintosh viene fornita con un driver Sound Manager (senza driver ASIO). Comunque, raccomandiamo di utilizzare solo schede con driver ASIO.**
-

Windows

- **Possibilmente, dovrete usare schede audio compatibili ASIO (per le quali esista un driver ASIO).**

Generalmente i driver ASIO garantiscono performance migliori ed una latenza più bassa (vedete a [pagina 16](#)).

- **Se non ci sono driver ASIO disponibili, dovrete assicurarvi che la vostra scheda audio supporti i driver DirectX.**

DirectX è un protocollo Microsoft che gestisce l'audio ed altri elementi multimediali.

- **Come ultima risorsa, potreste usare schede audio che non supportano driver ASIO o DirectX, purché siano compatibili con Windows.**

In questo caso, Reason comunicherà con la scheda audio attraverso l'MME (Windows Multi Media Extensions). Comunque, molto spesso questo comporta un elevato valore di latenza (vedete a [pagina 16](#)), rendendo difficile o addirittura impossibile la riproduzione in tempo reale dei moduli.

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

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

Interfacce MIDI

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

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

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

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

Mac OS X

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

Mac OS 9

Reason utilizza l'OMS (Open Music System), un protocollo di comunicazione comune ai computer Macintosh. Ciò significa che la vostra interfaccia MIDI dovrà supportare l'OMS, il quale dovrà essere installato sul vostro computer. Se l'OMS non è già stato installato, bisognerà farlo prima di usare Reason. Lo stesso vale se avete installato una vecchia versione di OMS (controllate sul manuale dell'interfaccia MIDI la presenza di eventuali restrizioni sulle versioni dell'OMS supportate. Procedete come segue:

- 1. Inserite il program disc di Reason nel lettore CD-ROM.**
- 2. Individuate e avviate con un doppio click il file "Install OMS" nella cartella OMS del program disc.**
- 3. Seguite le istruzioni su schermo.**

4. Utilizzate l'applicazione OMS Setup per configurare la vostra interfaccia MIDI.

Questo passaggio è necessario per informare il sistema della presenza, delle connessioni e delle impostazioni della vostra interfaccia MIDI. Di norma, la procedura da seguire è indicata nella documentazione specifica dell'interfaccia MIDI - se non dovesse esserci, date un'occhiata alla documentazione OMS per la procedura generica.

- ★ **OMS include una speciale caratteristica denominata IAC (Inter Application Communication) che vi permette di indirizzare al meglio i messaggi MIDI tra i vari programmi del vostro computer. Se volete installare questa opzione dovete installare OMS in modalità "custom" e specificare che volete l'opzione IAC installata.**

Windows

Con Windows non è richiesta nessuna procedura specifica, installate semplicemente l'interfaccia MIDI e i suoi driver, seguendo le istruzioni contenute nella documentazione allegata al vostro hardware.

Collegamenti MIDI

Collegate un cavo MIDI dal MIDI Out della vostra tastiera MIDI (o qualsiasi altro controller MIDI) al MIDI In della vostra interfaccia MIDI. Questo è sufficiente per permettervi di suonare e registrare note e controller di Reason tramite la tastiera MIDI. Se avete un'interfaccia MIDI con più di un ingresso, è possibile fare dei collegamenti MIDI più avanzati - il tutto viene descritto nella documentazione elettronica.

Fare l'aggiornamento da versioni precedenti

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

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

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

- **Se installate la nuova versione nella stessa cartella della precedente, la vecchia versione verrà automaticamente sovrascritta.**

Il programma di installazione è stato realizzato per sostituire le precedenti versioni in maniera indolore, ma dà per scontato che l'installazione venga eseguita all'interno della stessa cartella.

Altrimenti avrete bisogno di riconfigurare le vostre impostazioni dal riquadro Preferences.

- **Installazione in una nuova cartella.**

Questa vi permetterà di preservare i vostri vecchi file e anche di eseguire le precedenti versioni del programma, se necessario. Tuttavia, le voci all'interno del menu Avvio, gli alias e le scorciatoie da tastiera verranno associate alla versione più recente.

Installare il Software

Eseguire il programma di installazione

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

1. **Inserite il CD di Reason con l'etichetta "Program Disc" nel vostro lettore CD-ROM.**
2. **Dal CD-ROM, individuate il file "Install Reason" e fate doppio click.** In Windows, l'installer potrebbe avviarsi automaticamente non appena avrete inserito il CD, in base alle impostazioni del sistema.

! Solo per Mac OS: Osservate che esistono due diversi programmi di installazione - uno per Mac OS 9 e uno per Mac OS X. Fate attenzione ad usare quello corretto.

3. **Seguite le istruzioni su schermo.**

Installare i CD Sound Banks

Durante l'installazione vi verrà chiesto se installare o meno i CD Reason Factory Sound Bank e Orkester Sound Bank. Ognuno di questi consiste in un unico grande file, contenente un gran numero di patch, campioni e loop, diventando così il vostro fornitore principale di suoni (come la ROM dei i suoni in un synth).

- ➔ **Se scegliete di non installare il CD Factory Sound Bank, dovrete inserire nel lettore il CD "Factory Sound Bank" ogni volta che eseguite il programma.**
- ➔ **Potete decidere di non installare il CD Orkester Sound Bank. A differenza del CD Factory Sound Bank, questo non vi obbliga ad inserire il CD "Orkester" ogni volta che eseguite il programma. Vi verrà richiesto il CD ogni volta che vorrete utilizzare una patch o qualsiasi altro suono contenuto in esso.**

L'installazione su hard disk è l'opzione consigliata, visto che userete molto spesso i banchi di suoni e l'accesso è molto più rapido dall'hard disk che non dal lettore CD-ROM.

Potreste decidere di non installarlo e di accedere ai file direttamente dal CD se avete problemi di spazio sul vostro hard disk, o se state eseguendo Reason "temporaneamente" su un altro computer, ecc. Lo svantaggio è che dovrete passare da un CD all'altro ogni qual volta vi servirà una patch, ecc.

Anche se non installate nessuno dei due CD con i suoni al momento di installare

Reason, potrete sempre farlo in un secondo momento: vi basterà semplicemente copiare il file "Factory Sound Bank.rfl" e/o il file "Orkester.rfl" dal rispettivo CD Sound Bank alla cartella di programma di Reason.

Avvio del programma

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

1. **Verificate la presenza di qualsiasi file ReadMe nella cartella di Reason o nel menu Avvio, e eventualmente apritelo e leggetelo.**

I file ReadMe possono contenere informazioni importanti aggiunte all'ultimo momento che non hanno trovato spazio in questo manuale.

2. **Se state utilizzando Mac OS 9 con un hardware audio per il quale ci sia un driver ASIO specifico, copiate il driver ASIO nella cartella "ASIO Drivers" all'interno della cartella di programma di Reason.** In questo modo il driver ASIO diventa utilizzabile da Reason.

3. **Avviate il programma facendo doppio click sull'icona di Reason (o selezionando la voce Reason dal menu Avvio).**

4. **Inserite il CD Orkester nel vostro lettore CD-ROM.**

Anche se decidete di non installarlo sul vostro hard disk, questo CD vi verrà richiesto per verifica la primissima volta che avviate Reason.

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

Anche in questo caso, pur decidendo di non installarlo sull'hard disk, questo CD vi verrà richiesto per verifica la primissima volta che avviate Reason.

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

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

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

! Dovete avere una connessione Internet per registrarvi online.

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

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

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

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

Ecco finita installazione! Prima di poter utilizzare il programma, avete bisogno di fare qualche regolazione.



REASON

2

→ Impostazioni

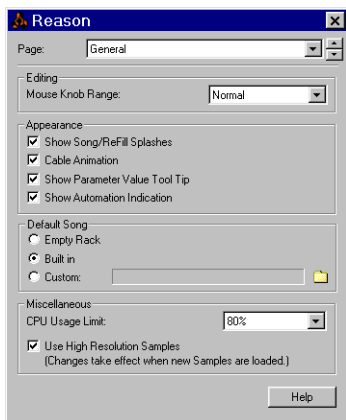
Questo capitolo

Questa parte del manuale vi mostra le impostazioni che dovete fare prima di poter utilizzare Reason 2.5. Queste sono necessarie per ottenere suoni dal programma e per poter suonare e controllare Reason via MIDI.

Il riquadro Preferences

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

→ **Se state utilizzando Reason per Windows, il riquadro Preferences si avvierà automaticamente la prima volta che lanciate il programma.**



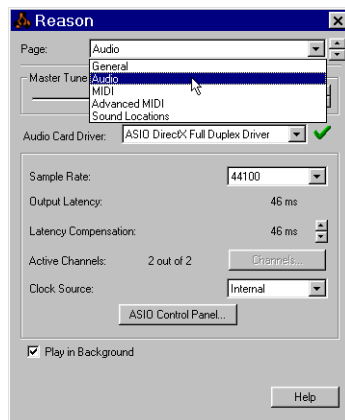
Il riquadro Preferences.

★ Qui di seguito vengono descritte soltanto le impostazioni principali del riquadro Preferences. Fate riferimento alla documentazione elettronica per maggiori dettagli sulle altre impostazioni.

Configurare l'Hardware Audio

La prima cosa che dovete fare è stabilire una connessione tra Reason e l'hardware audio. Per fare questo dovrete selezionare un driver - il componente software che ha lo specifico compito di far comunicare il programma con l'hardware audio. Procedete in questo modo:

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



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

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

Mac OS X

- **Nella maggior parte dei casi, vi basterà selezionare uno tra i driver disponibili che inizia con la parola “CoreAudio”.**

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

- **Potrete avere altre opzioni per garantire la compatibilità con tutte le possibili configurazioni hardware/software.**

Utilizzatele solo se necessario.

Mac OS 9

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

Con un driver ASIO specifico, Reason può comunicare in modo più fluido diretto con il vostro hardware audio. I vantaggi in questo caso sono dati da minori tempi di latenza (vedete in seguito), dalla possibilità di utilizzare frequenze di campionamento più alte (fino a 96 kHz a 24 bit/32 bit di risoluzione) e in genere da un supporto migliore per tutte le caratteristiche aggiuntive dell'hardware audio (uscite multiple, ecc.)

- **Se non è previsto un driver ASIO specifico per il vostro hardware audio, andrete ad utilizzare l'Apple Sound Manager.**

Questo è il protocollo integrato nel Mac OS per il driver audio, in questo modo Reason può comunicare direttamente con il vostro hardware audio.

- **Se avete intenzione di utilizzare le uscite audio interne del vostro computer, selezionate “SM Built-in”.**

- **Se avete anche installato dell'hardware audio aggiuntivo (come ad esempio delle casse USB), selezionate “SM Device Name”, dove “Device Name” è dato dal vostro hardware audio.**

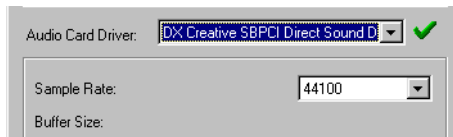
Windows

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

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

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

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



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

- ! **Tenete presente che al momento in cui scriviamo Windows XP viene rilasciato con la versione 8.1 delle DirectX e Windows 2000 con la versione 7.0. Quindi se state utilizzando uno di questi sistemi operativi non è necessario che installiate separatamente le DirectX, essendo esse parte integrante del sistema operativo.**

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

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

La Latenza e le altre impostazioni audio

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



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

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

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

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

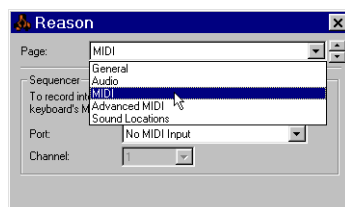
Per ulteriori dettagli fate riferimento alla documentazione elettronica.

Configurare gli ingressi MIDI

Reason ha un supporto esteso del protocollo MIDI, che vi consente di utilizzare fino a sette ingressi differenti tramite un'interfaccia multi-porta o similare. In questo modo potrete utilizzare diversi controller MIDI per suonare e controllare indipendentemente ogni singolo dispositivo del rack, o anche per suonare i dispositivi di Reason da un sequencer esterno, ecc. Fate riferimento alla documentazione elettronica.

In questo manuale tratteremo la modalità più tipica di suonare Reason via MIDI: collegando un controller MIDI ad un singolo ingresso MIDI e assegnandolo ai diversi dispositivi nel rack tramite il sequencer di Reason. In questo modo sarete in grado di suonare e controllare un dispositivo alla volta. Procedete così:

1. **Aprire il riquadro Preferences dal menu Edit (Mac OS X: dal menu Reason).**
2. **Selezionare la voce MIDI dal menu a tendina nella parte superiore del riquadro Preferences.**



3. **Aprire il menu a tendina Port nella sezione Sequencer e selezionare l'ingresso MIDI al quale è collegato il vostro controller MIDI.**
4. **Verificate su quale canale MIDI trasmette il vostro controller e impostate il menu a tendina Channel su questo valore.**
Il sequencer accetterà dati MIDI su un unico canale alla volta. Questo vi permette di suonare attraverso il sequencer e di usare il controller MIDI allo stesso tempo, anche se avete un'interfaccia MIDI con un solo ingresso (fate riferimento alla documentazione elettronica).
5. **Per ora, selezionate anche la pagina Advanced MIDI dal menu a tendina e assicuratevi che tutti i menu della pagina siano impostati su "No MIDI Input".**

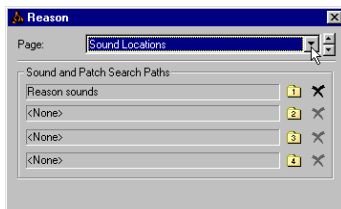
Ora, il sequencer di Reason riceverà dati MIDI dalla porta di ingresso e dal canale MIDI specificati. Potrebbe essere utile anche lasciare il riquadro Preferences aperto per le seguenti impostazioni.

Impostare i percorsi di ricerca per suoni e patch

Le song e le patch di Reason possono contenere riferimenti ad altri file presenti sul vostro hard disk, come ad esempio dei campioni. Per tenere traccia di tutti i file, Reason utilizza una sorta di "database". Se conservate i vostri file di Reason all'interno del database, Reason può aggiornare il percorso dei file, può ricercare automaticamente i file mancanti, ecc.

Questo database è composto da un massimo di quattro cartelle su disco (ciascuna con le sue sottocartelle). Potete specificare quali cartelle utilizzare per il database in questo modo:

1. Dal riquadro Preferences, selezionate la pagina Sound Locations con il menu a tendina in alto.



2. Cliccate il pulsante della cartella "1" sotto la voce "Sound and Patch Search Paths".
Appare un riquadro per la selezione file.
3. Scegliete la cartella e selezionatela.
Potete selezionare una cartella su qualsiasi drive, (compresi i dischi in rete sotto Windows).
4. Cliccate su OK.
La cartella viene aggiunta come primo percorso di ricerca nel database.
5. Se volete, specificate allo stesso modo i percorsi di ricerca da 2 a 4.
Di norma è sufficiente specificare un unico percorso, essendo tutte le sottocartelle automaticamente incluse nel database. Impostate i percorsi aggiuntivi solo se utilizzate più di un disco rigido, lettore CD-ROM, ecc.

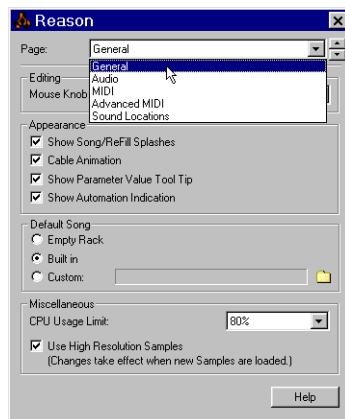
Quando aggiungete dei file di suoni o salvate i file di Reason, dovrete collocarli all'interno del database (sotto uno dei percorsi di ricerca specificati).

La song di default

Ogni volta che avviate Reason, e ogni volta che selezionate "New" dal menu File, si apre una song di default. La song di default "standard" contiene soltanto alcuni dispositivi selezionati.

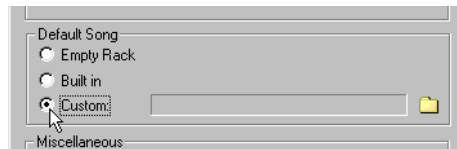
Potete comunque decidere esattamente come volete che sia composta la song di default, seguendo questa procedura:

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



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

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

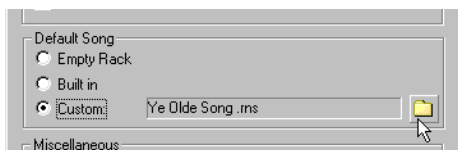


Selezionate quella che volete utilizzare cliccando sulla scelta corrispondente.

- Empty Rack - Questo è un rack vuoto. O meglio, quasi vuoto, visto che contiene l'interfaccia hardware di Reason.
- Built In - Questa è una song integrata in Reason, che contiene solo alcuni dispositivi. Osservate che non è possibile aprire questa song regolarmente tramite il browser - non essendo un file "indipendente" di tipo ".rns", e quindi non facendo parte della cartella di Reason.
- Custom - In questo modo selezionate una song di default custom, completamente ridefinibile. Qualsiasi song di Reason può essere utilizzata, quindi se realizzate spesso delle song con dispositivi per lo più simili, potete usare una song creata in precedenza come song di default. In questo modo, tutte le nuove song che andrete a realizzare avranno la stessa configurazione con gli stessi dispositivi.

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

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





REASON

3

→ Tutorial

Questo capitolo

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

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

Riproduzione di una Song

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

2. **Aprire il menu File e selezionare Open.**

Appare il riquadro Song Browser.

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

4. **Aprire la cartella Demo Songs e selezionare la song "Tutorial Song.rns".**

5. **Cliccate su Open.**

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

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

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

Il pulsante stop. Il pulsante play.



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

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

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

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

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

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



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

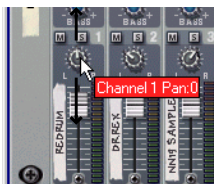


10. **Cliccate sul pulsante play per iniziare la riproduzione.**

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

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

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



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

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

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



Le mandate effetti Aux.

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

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

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

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

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

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



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

Creare una nuova song

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

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

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

2. Aprite il menu File e selezionate Open.

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

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

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

! Di norma quando andate a creare una nuova song, selezionate "New" dal menu File. Questo comando apre la song di default (vedete [pagina 93](#)). La song di default integrata contiene pochi dispositivi, ma se avete fatto in modo che la song di default sia "Empty Rack.rns", potete semplicemente selezionare "New" dal menu File, e ignorare i passaggi riportati in alto (1 - 4). Vedete a [pagina 93](#) per le istruzioni sull'impostazione della song di default.

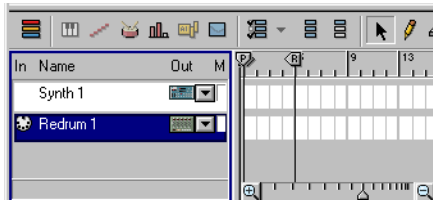
5. Aprite il menu Create e selezionate Mixer 14:2.

Nel rack viene subito aggiunto un mixer.

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

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

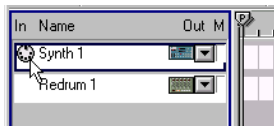
Avete appena aggiunto altri due dispositivi nel rack. Se andate a vedere il sequencer, noterete che sono state aggiunte automaticamente due tracce, una per il sintetizzatore e una per la drum machine.



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

7. Nel sequencer, cliccate sulla colonna della traccia del synth (a sinistra del nome), in modo che venga visualizzato un'icona con il simbolo del connettore MIDI.

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



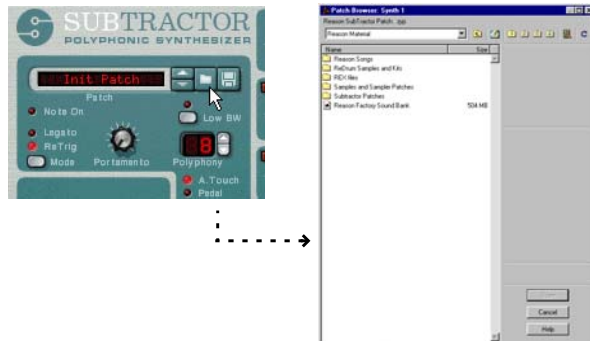
MIDI assegnato alla traccia Subtractor.

8. Provate a suonare la vostra tastiera MIDI.

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

9. Cliccate sul pulsante folder dal pannello di Subtractor.

Aprirete il riquadro Patch Browser.



10. Cliccate sul pulsante Find All ReFills sulla parte alta del riquadro.



Un ReFill è uno dei principali tipi di file gestito da Reason che può contenere patch, suoni, demo song, ecc. Cliccando sul pulsante Find All ReFills indicherete al browser di visualizzare tutti i ReFill disponibili.

11. Dalla finestra di visualizzazione dei file del browser, fate doppio click su "Reason Factory Sound Bank".

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

12. Fate doppio click sulla cartella "Subtractor Patches".

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

13. Aprite una delle cartelle, selezionate una patch e cliccate su Open.

Le impostazioni nella patch vengono applicate e il nome della patch viene visualizzato.

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

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



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

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

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

I Pulsanti Load Sample

Il pulsante Select Patch



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

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

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

Canali con suoni di batteria



La patch selezionata

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



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

17. Cliccate sul pulsante Run dal pannello frontale di Redrum.

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

18. Cliccate sul pulsante Select per uno dei suoni di batteria.

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

19. Cliccate sul primo pulsante step (denominato 1).

Il pulsante si illumina, ad indicare un drum beat.



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

20. Aggiungete altri drum beat cliccando sugli altri pulsanti step.

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

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



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

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

Ora provate a registrare alcune note di synth nel sequencer:

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

24. Cliccate sul pulsante Record nella barra di trasporto.

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



Il pulsante Stop Il pulsante Rewind Il pulsante Record

25. Cliccate sul pulsante play.

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

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

27. Una volta terminato, cliccate sul pulsante stop.

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

Potete anche cliccare e tenere premuto il pulsante rewind.

29. Cliccate su play per ascoltare la vostra registrazione.

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

30. Riavvolgete (rewind) la song nuovamente all'inizio.

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

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



32. Cliccate sul pulsante Record e di seguito sul pulsante Play.

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

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

Le modifiche che farete le potrete ascoltare in tempo reale.



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

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

35. Mandate di nuovo in riproduzione la song.

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

Il secondo tutorial si conclude qui!

Tour Guidato

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

Il Rack



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

Il Retro

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



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

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

La barra di trasporto



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

Il Sequencer

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

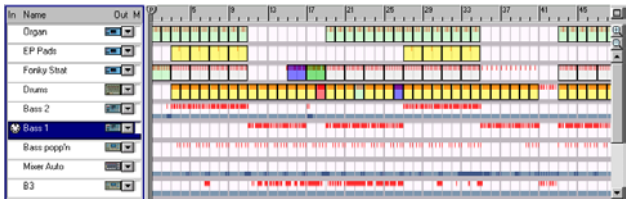
La parte a sinistra del sequencer è la lista delle tracce, che riporta i nomi delle singole tracce del sequencer. Le colonne nella lista delle tracce vi permettono di collegare le tracce ai dispositivi, effettuare le assegnazioni e mettere in mute o in solo le tracce.



La lista delle tracce.

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

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



Il sequencer con la finestra di arrange selezionata.

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



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

I Dispositivi

Ecco i dispositivi (device) disponibili in Reason:

Reason Hardware Interface



Questo dispositivo gestisce la comunicazione tra Reason e il vostro hardware.

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

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

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

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

Mixer



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

Subtractor Analog Synth



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

Malström Synth



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

NN-19 Digital Sampler



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

NN-XT Digital Sampler



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

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

Dr. Rex Loop Player



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

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

Redrum Drum Computer



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

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

BV512 Vocoder



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

Scream 4 Sound Destruction Unit



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

RV7000 Advanced Reverb



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

RV-7 Digital Reverb



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

DDL Digital Delay Line



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

D-11 Foldback Distortion



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

ECF-42 Envelope Controlled Filter



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

CF-101 Chorus/Flanger



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

PH-90 Phaser



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

UN-16 Unison



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

COMP-01 Compressor



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

PEQ2 Two Band Parametric EQ



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

Spider Audio Merger & Splitter



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

Spider CV Merger & Splitter



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

Il Matrix Pattern Sequencer



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

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

ReBirth Input Machine



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



REASON

4

→ Operazioni e Concetti generali

Questo Capitolo

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

Convenzioni del Manuale

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

I comandi da tastiera

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

Effettuare le impostazioni

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

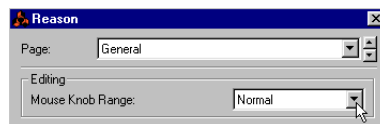
Manopole



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

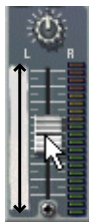
→ **Se premete [Shift] e trascinate, la manopola ruoterà lentamente, permettendovi una maggiore precisione.**

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



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

Cursori



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

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

Selettori Multi Modalità

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



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



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

Pulsanti



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

Valori Numerici

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

- **Utilizzando i pulsanti con le frecce verso l'alto o verso il basso.**

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



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

In questo modo potete fare delle regolazioni molto rapide.



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

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

Suggerimenti per i tool

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



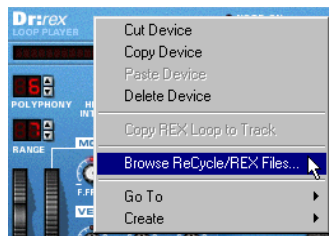
❖ Potete disattivare questi “tool tip” disabilitando l'opzione “Show Parameter Value Tool Tip” dal menu Preferences-General.

Menu Contestuali

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

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

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



Il menu contestuale di Dr. REX.

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

Menu contestuali dei dispositivi

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

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

Menu contestuali dei parametri

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

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

Menu contestuali “Empty Rack” (Rack vuoto)

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

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

Menu contestuali del sequencer

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

Undo (Annulla)

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

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

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



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

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

Undo Multipli

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

Supponiamo che abbiate applicato le seguenti azioni:

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

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

UNDO

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

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

UNDO

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

REDO

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

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

UNDO

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

REDO

| |
|-----------------|
| 4. Modifica pan |
| 5. Regola tempo |

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

UNDO

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

REDO

| |
|-----------------|
| 4. Modifica pan |
| 5. Regola tempo |



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

UNDO

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

REDO

(vuoto)

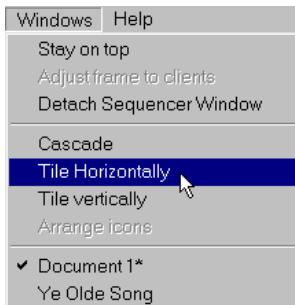
Ora non potrete più riapplicare le variazioni di tempo!

Gestione delle Finestre

Uso di più di una finestra della Song di Reason

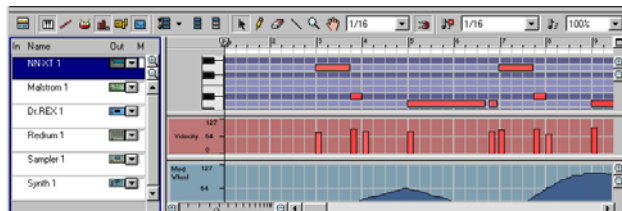
Potete avere diverse Song di Reason aperte contemporaneamente. Ognuna comparirà in una finestra di Reason separata, completa di rack, sequencer e barra di trasporto. Ogni finestra può essere spostata, ridotta a icona e ridimensionata utilizzando le procedure standard Mac/Windows.

Dal menu Windows, troverete alcune voci per la gestione delle finestre. Queste sono tutte riportate nella documentazione elettronica.

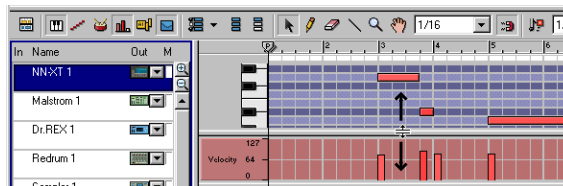


Visualizzazioni, Pannelli e Divisori

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



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



La finestra del sequencer separata

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

Scorrimento e Ingrandimento

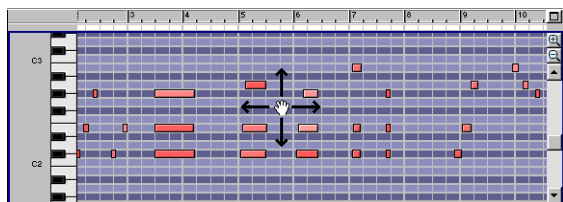
Reason offre diverse possibilità per lo scorrimento e l'ingrandimento del rack e del sequencer.

Scorrimento con le barre di scorrimento

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

Scorrimento con lo strumento Mano

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



Scorrere la sezione Key edit con lo strumento Mano.

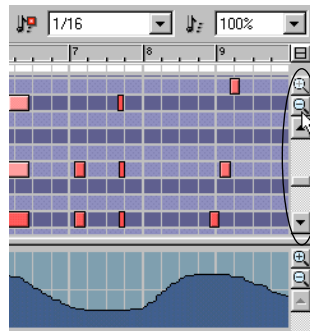
- Potete scorrere verso qualsiasi direzione consentita dalla sezione in cui vi trovate (nella sezione Velocity ad esempio è possibile soltanto lo scorrimento orizzontale). Tuttavia, tenendo premuto il tasto [Shift] mentre andate a trascinare, potete delimitare la direzione di scorrimento in orizzontale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

Ingrandimento con i cursori di ingrandimento

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



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



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

Ingrandimento con lo strumento Lente di Ingrandimento

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

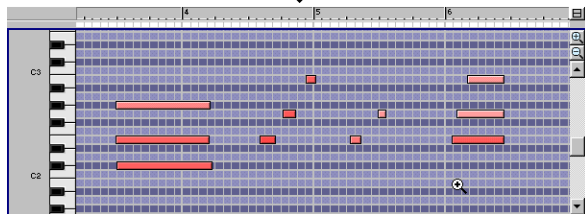
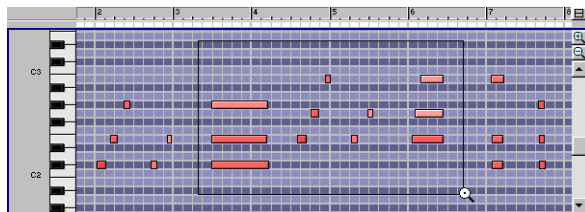
Ecco le principali:

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

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

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

Racchiudendo queste note in un rettangolo di selezione...



...si ingrandisce fino alla visualizzazione completa.

Supporto per mouse con rotellina di scorrimento

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

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



REASON

5

→ Gestione dell'Audio

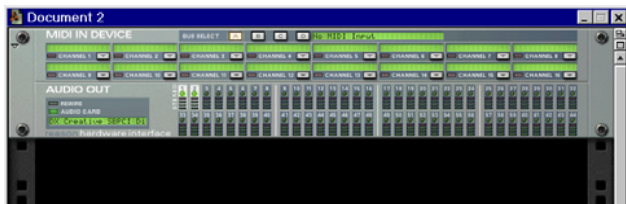
Questo capitolo

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

La comunicazione tra Reason e il vostro hardware audio

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

Per indirizzare il segnale audio digitale al vostro hardware, Reason utilizza il driver che avrete selezionato nel menu Preferences (vedete [pagina 14](#)). Nel rack sullo schermo, questa connessione è rappresentata dalla Hardware Interface.



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

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

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

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



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



In questo caso la scheda audio ha otto uscite.

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

Risoluzione e frequenza di campionamento

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

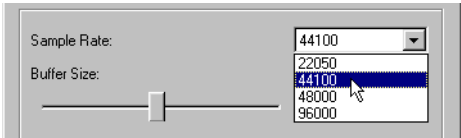
| Frequenza: | Risoluzione: | Commento: |
|-------------------|--------------|---|
| 22.05 kHz | 8 bit | Tipicamente utilizzata in situazioni in cui mantenere i file di piccole dimensioni è più importante della qualità, come per videogiochi, applicazioni multimediali, file per Internet, ecc. |
| 44.1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

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

Riproduzione

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

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

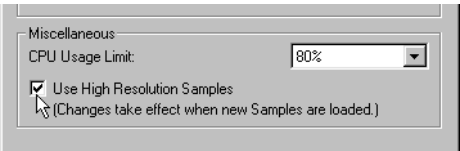


Tenete presente che le opzioni disponibili su questo menu a tendina dipendono dalle frequenze di campionamento supportate dal vostro hardware audio. La maggior parte delle schede audio standard supportano la frequenza di 44.1 kHz e diverse altre frequenze più basse, in questi casi dovrete selezionare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

Utilizzare audio ad alta risoluzione

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

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



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

Esportazione audio

Reason permette di salvare come file audio l'intero missaggio o una parte della song (vedete a [pagina 94](#)). Al momento dell'esportazione vi viene richiesta la risoluzione (16 o 24 bit) e la frequenza di campionamento per il file (11–96 kHz).

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

Importazione audio

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

I livelli audio

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



L'indicatore resta illuminato per qualche istante, per poter monitorare il clipping

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

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

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

Se state usando uscite multiple

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



Clipping sulle uscite stereo.

Se state utilizzando ReWire

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

Regolare l'accordatura

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

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



REASON

6

→ Gestione del Rack

Questo capitolo

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

Navigazione nel Rack

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

- **Utilizzare le barre di scorrimento sulla destra del rack per uno scorrimento continuo verso l'alto o verso il basso.**
- **Se state utilizzando un mouse con rotellina di scorrimento, potete utilizzare la rotellina per scorrere verso l'alto o verso il basso.**
- **Usare i tasti Page Up/Page Down sulla tastiera del computer per spostare la visualizzazione di una "schermata" in alto o in basso.**
- **Utilizzare i tasti Home o End sulla tastiera del computer per scorrere la parte alta o bassa del rack.**
- **Aprire un menu contestuale di un device e selezionare un altro dispositivo dal sottomenu Go To.**

Il rack scorrerà direttamente sul device selezionato.

- 🔍 **Se selezionate un device o la sua traccia del sequencer (vedete a [pagina 61](#)), Reason scorrerà il rack per rendere il device visibile.**

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



Il pulsante per ingrandire il rack.

Creare i dispositivi

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



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

- **Il nuovo device viene aggiunto subito sotto il dispositivo correntemente selezionato nel rack.**
Se non è selezionato alcun device, il nuovo device viene aggiunto nella parte bassa del rack.
- **Quando aggiungete un nuovo device, Reason tenterà di effettuare le assegnazioni automaticamente secondo un criterio logico.**
Per un'introduzione alle caratteristiche di auto-routing, vedete a [pagina 51](#).
- **Una nuova traccia verrà creata automaticamente nel sequencer, ed assegnata al nuovo device.**
La traccia avrà lo stesso nome del device. L'ingresso MIDI verrà anch'esso impostato automaticamente sulla nuova traccia, consentendovi di riprodurre via MIDI istantaneamente il device appena creato (vedete a [pagina 54](#)).

! **Di default, la regola si applica solamente ai device di strumento, non al mixer o agli effetti. Se tenete premuto [Option] (Mac) o [Alt] (Windows) quando create il device, è valido il contrario, vale a dire il mixer e gli effetti avranno nuove tracce, gli strumenti no.**

Selezionare i dispositivi

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

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



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

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

Cancellare i dispositivi

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

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

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

! Se cancellate un device connesso tra altri due dispositivi, il collegamento tra questi viene automaticamente mantenuto.

! Il dispositivo Hardware Interface sulla parte alta del rack non può essere in nessun modo rimosso.

Ordinare i dispositivi

Potete ordinare i dispositivi nel rack spostandoli in questo modo:

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

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

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



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



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



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



4. Rilasciate il pulsante del mouse.

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

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

→ **Se tenete premuto [Shift] quando spostate un device, Reason proverà automaticamente ad effettuare le nuove assegnazioni.** Vedete a [pagina 51](#) per ulteriori dettagli sull'auto-routing.

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

Duplicare i dispositivi

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

→ **Se tenete premuto [Shift] quando duplicate il device, Reason proverà automaticamente ad assegnarlo, come per lo spostamento.** Vedete a [pagina 51](#).

Taglia, Copia e Incolla

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

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

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

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

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

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

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

Le regole sono le stesse di quando spostate o duplicate i device con il trascinamento. Vedete a [pagina 51](#).

Una breve nota sulle assegnazioni

! Questa sezione descrive soltanto i principi delle assegnazioni e del routing. Per un'analisi più dettagliata di queste procedure, fate riferimento alla documentazione elettronica.

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

Auto Routing

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

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

Creazione dei Mixer

→ Il primo dispositivo mixer creato viene assegnato automaticamente agli ingressi Stereo dell'Hardware.

Se create altri mixer, questi saranno collegati in serie usando le connessioni "a catena" dei mixer (vedete la documentazione elettronica).

Assegnare un device al Mixer

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

In questo modo il device sarà immediatamente disponibile.

Assegnare una mandata effetti al Mixer

→ Quando avete un mixer selezionato e create un device di un effetto, questo verrà collegato come mandata effetto (al primo Aux Send/Return libero).

Tipici esempi di effetti che sono spesso utilizzabili in mandata sono il riverbero, il delay e il chorus.

Assegnare un effetto direttamente ad un Device (Insert)

→ Quando avete un device di strumento selezionato e create un effetto, quell'effetto sarà connesso in insert. Quindi il segnale passerà dal device all'interno dell'effetto e verso il mixer.

Esempi di effetti che lavorano tipicamente in insert sono il distorsore, il compressore e il phaser.

Auto-routing dei device dopo la loro creazione

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

→ Per riassegnare un device già presente nel rack, potete selezionarlo ed utilizzare Disconnect Device e Auto-route Device, entrambi dal menu Edit.

→ Cancellando un device collegato tra due dispositivi, il collegamento tra i due device rimanenti viene automaticamente mantenuto.

Un tipico esempio si ha con un dispositivo di effetto, collegato come effetto in insert tra un synth e un mixer. Se cancellate l'effetto, il synth verrà assegnato direttamente al mixer.

→ Quando spostate un device, i collegamenti rimangono invariati.

Se invece volete che il programma vada a riassegnare il device in base alla sua nuova collocazione nel rack, tenete premuto [Shift] quando lo spostate.

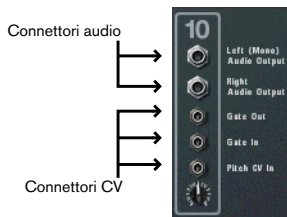
→ Quando duplicate i device (trascinandoli) o utilizzate le funzioni copy e paste, i device non rientrano nella procedura di auto-routing. Se volete che vengano assegnati automaticamente, tenete premuto [Shift] quando effettuate l'operazione.

Routing Manuale

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



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



! Quando si visualizza il retro, potete sempre scorrere il rack per la navigazione, usando la tastiera del computer, ecc. (vedi [pagina 48](#)).

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

Utilizzare i cavi

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

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

Vedrete apparire un cavo.



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

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

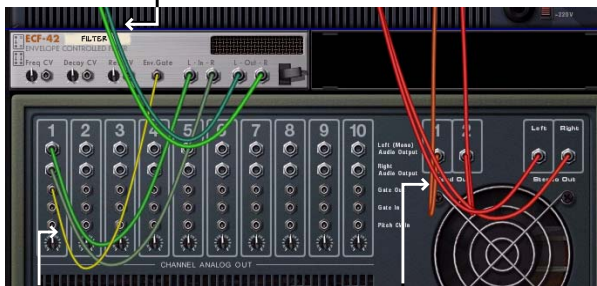
3. **Rilasciate il pulsante del mouse.**

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

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

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

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



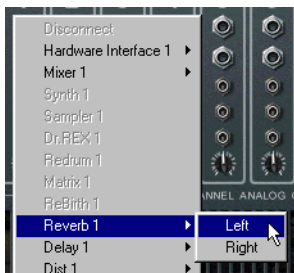
Questo cavo è giallo, ad indicare connessioni CV.

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

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

Utilizzare i menu a tendina

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



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

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

Disconnettere i dispositivi

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

- **Cliccate su un'estremità del cavo, trascinatela su un punto diverso da quello di partenza e rilasciatela.**
- altrimenti
- **Cliccate su uno dei connettori e selezionate “Disconnect” dal menu contestuale che appare.**



Nascondere e visualizzare i cavi

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



Verificare le connessioni

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

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



Assegnare il MIDI ad un dispositivo

Esistono diversi modi per inviare messaggi MIDI da un controller MIDI esterno ad un dispositivo di Reason, come descritto nella documentazione elettronica. Tuttavia, in questo manuale analizziamo il metodo più comune: l'assegnazione del MIDI dal sequencer.

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

Procedete in questo modo:

1. **Verificate che il vostro controller MIDI sia collegato all'ingresso MIDI sul vostro computer, e che sia inviato al canale MIDI corretto.** Questo equivale alla porta MIDI e al canale che avete specificato per il sequencer nel riquadro Preferences-MIDI, come descritto a [pagina 16](#).

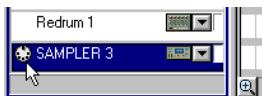
2. **All'interno del sequencer, localizzate la traccia collegata al device che volete mandare in riproduzione.**

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



3. **Cliccate sulla colonna In per la traccia.**

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



4. **Mandate in riproduzione il controller MIDI per ascoltare i suoni.**

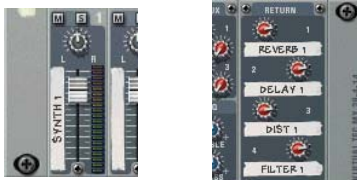
- ★ **Sul pannello di alcuni dispositivi di strumento troverete un indicatore Note On. Questo sta ad indicare le note MIDI in ingresso.**

Nominare i dispositivi

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



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



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



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

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

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

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

Comprimere e espandere

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



Per espandere un device, cliccate nuovamente sulla freccia.

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



REASON

7

→ II Sequencer

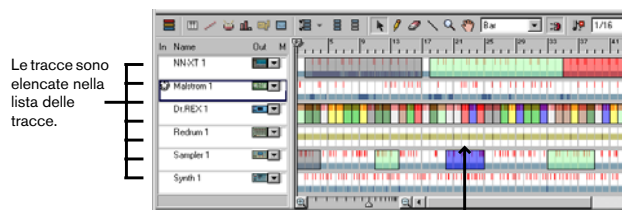
Il Sequencer

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

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

La relazione tra il Sequencer e il Rack

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



Una traccia può essere collegata a un device di strumento nel rack, in modo che i dati della traccia siano inviati al dispositivo per la riproduzione. Ogni traccia può essere collegata ad un unico dispositivo alla volta, ma si possono avere diverse tracce che mandano in esecuzione lo stesso device. Osservate anche che quando rinominate le tracce del sequencer (vedete a [pagina 61](#)), il device al quale questa è collegata prende automaticamente quel nome - e viceversa.



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

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

Il Sequencer principale e i Sequencer dei Pattern

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

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

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

Dando per scontato che il sequencer del pattern non sia disattivato per quel device (vedete a [pagina 72](#)).

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

Questo si applica solamente ai cambi di pattern effettuati "live" sul pannello del device. I cambi di pattern riprodotti dal sequencer conserveranno la loro posizione esatta. Vedete la documentazione elettronica.

Per ulteriori dettagli, vedete a [pagina 72](#).

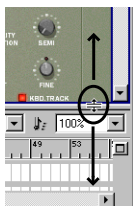
Gestire la finestra del Sequencer



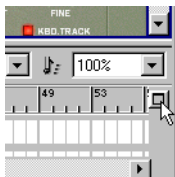
L'area del sequencer al di sotto del rack.

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

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

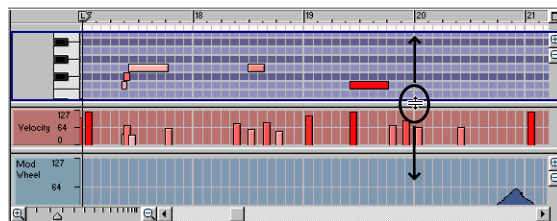


- Cliccando sul pulsante di ingrandimento finestra nell'angolo superiore destro andrete ad adattare il sequencer alle dimensioni dello schermo.



Il pulsante di ingrandimento finestra del sequencer.

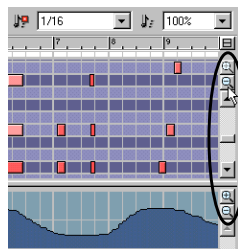
- Quando modificate i contenuti di una traccia di sequencer, la parte destra dell'area del sequencer può essere divisa in diverse sezioni. Di norma, vi servirà visualizzare le informazioni sulle note in una sezione, la curva dei controller su un'altra sezione, ecc. Potete regolare le dimensioni delle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



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

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

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



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

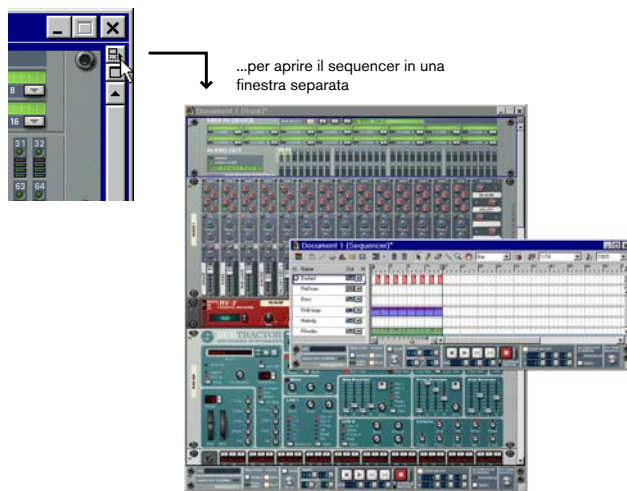
La finestra del sequencer separata: gestione e consigli

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

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

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

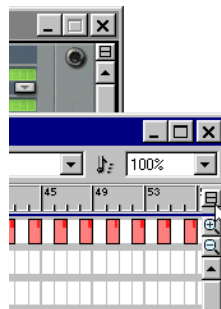
Cliccate sul pulsante...



...per aprire il sequencer in una finestra separata

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

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



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

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

I controlli del trasporto

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

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

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

Se utilizzate Reason con due monitor

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

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

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

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

Gestione delle Tracce

Creare le tracce

Come descritto a [pagina 48](#), le tracce vengono create automaticamente quando inserite un device di strumento nel rack. Ma potreste sempre aver bisogno di tracce aggiuntive (ad esempio per l'automazione degli effetti - vedete la documentazione elettronica):

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

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

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

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

Nominare le Tracce

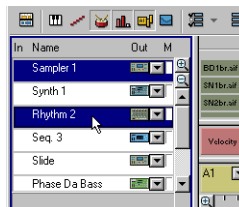
Potete rinominare una traccia facendo doppio click sul suo nome nell'elenco delle tracce ed inserendo un nuovo nome. Tenete ben presente che:

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

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

Selezionare le Tracce

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



Le tracce selezionate sono evidenziate nell'elenco.

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

→ **Potete anche selezionare la traccia precedente o successiva nell'elenco utilizzando i tasti delle frecce verso l'alto o verso il basso della tastiera del computer.**

→ **Potete anche selezionare una serie di tracce, tenendo premuto [Shift] e cliccando.**

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

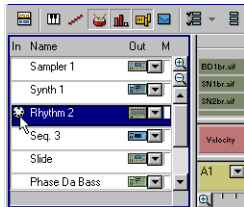
! **Non confondete la selezione di una traccia con l'assegnazione del MIDI ad una traccia (vedete di seguito).**

Assegnare il MIDI ad una Traccia

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

→ **Per assegnare il MIDI in ingresso ad una traccia, cliccate sulla colonna In (a sinistra del nome della traccia).**

Apparirà il simbolo del connettore MIDI, ad indicare che quella traccia riceverà dei segnali MIDI (sempre che abbiate selezionato una porta MIDI di ingresso per il sequencer dal riquadro Preferences-MIDI, vedete [pagina 16](#)).



Non potete assegnare il MIDI a più tracce contemporaneamente - cliccando sulla colonna In di un'altra traccia sposterete il simbolo del connettore MIDI.

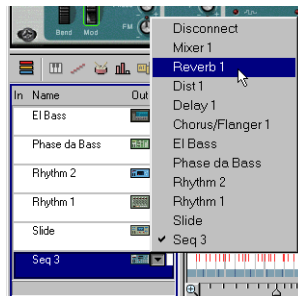
Disconnettere il MIDI In

Potete interrompere tutti i dati MIDI in ingresso cliccando sul simbolo del connettore MIDI in modo che scompaia.

Collegare una Traccia ad un Device

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

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



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

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

Spostare le Tracce

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

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

Duplicare le Tracce

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

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

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

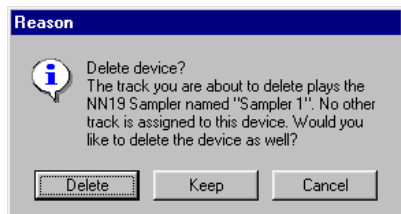
Per aprire il menu contestuale, [Ctrl]-click (Mac) o click-pulsante destro del mouse (Windows) sulla traccia nell'elenco delle tracce.

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

Cancellare le Tracce

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

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



Selezionate una delle seguenti opzioni:

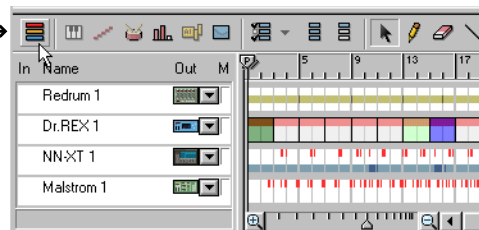
| Opzione | Descrizione |
|---------|---|
| Delete | Cancella la traccia e il device collegato. |
| Keep | Cancella la traccia ma mantiene il device nel rack. |
| Cancel | Non cancella né la traccia né il device. |

Le due visualizzazioni

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

La finestra di Arrange

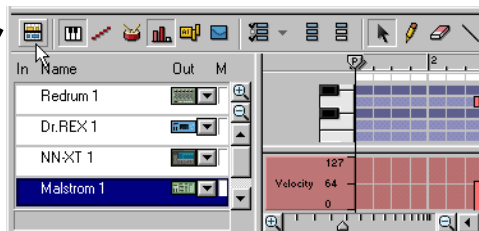
La finestra di Arrange selezionata.



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

La finestra di Edit

La finestra di Edit selezionata.



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

! Per dettagli sull'editing, vedete la documentazione elettronica.

Il righello, la song position e i locatori

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

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



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

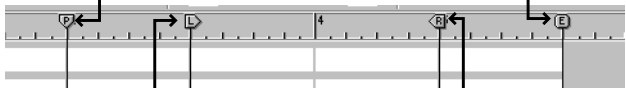


Se avete un ingrandimento massimo, ogni misura sarà numerata, ed ogni posizione da 1/32 sarà indicata da un marker.

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

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

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



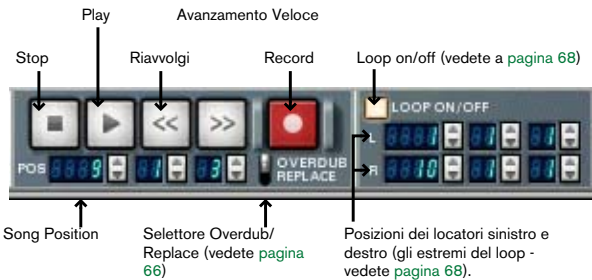
Questo è il locatore sinistro. Quando si usa la modalità Loop (vedete [pagina 68](#)), il locatore sinistro indica la posizione di partenza del loop.

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

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

Controlli di trasporto - Panoramica

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



Comandi da tastiera per il trasporto

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

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

Impostare la registrazione

Prima di iniziare la registrazione, dovete effettuare alcune impostazioni:

Tempo e Indicazione di Tempo

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

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

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



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

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

3/4 selezionato.



Metronomo (Click)

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



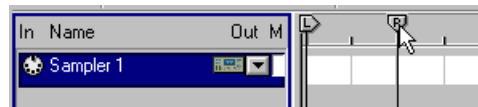
Quando questo è attivato, ascolterete un click su ciascun movimento, con un accento sul movimento debole di ogni misura. Il click è attivo in registrazione e in riproduzione. Potete variare il volume del click dalla manopola Level.

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

Registrazione

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

- 1. Verificate che il MIDI sia assegnato alla traccia desiderata.** Vedete a [pagina 62](#).
- 2. Spostate la song position dove volete che inizi la registrazione.** La registrazione inizia sempre sulla song position.



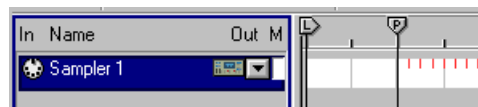
Per spostare la song position, trascinate il marker P, o cliccate direttamente sul righello.

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

- 3. Cliccate sul pulsante record o premete [*] sul tastierino numerico.** Il pulsante record si illumina per indicare la modalità "Record Standby".



- 4. Cliccate sul pulsante play o premete [Invio] sul tastierino numerico.** Ha inizio la registrazione.
- 5. Quando avete terminato, cliccate sul pulsante stop o premete [0] sul tastierino numerico.**



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

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

- **Si può anche attivare la registrazione in riproduzione ("punch in"), iniziando la riproduzione e cliccando sul pulsante record.**

Allo stesso modo, potete disattivare la registrazione senza interrompere la riproduzione ("punch out").

Registrazione una serie di tracce

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

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

Diventa molto utile se registrate in loop: registrate la prima traccia, quindi cliccate sulla colonna In per la traccia successiva su cui volete registrare, e così via. Quello che registrate viene riprodotto nel giro di loop seguente. Per altri dettagli sulla registrazione in loop, vedete a [pagina 68](#).

Registrazione sulla stessa traccia - Overdub/Replace

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

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



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

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

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

Solamente le note della registrazione corrente vengono sostituite.

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

! Il selettore Overdub/Replace influenza solamente le note - non i controller registrati! Vedete la documentazione per i dettagli.

Sostituire una sezione di una registrazione precedente

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

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

Riproduzione e Posizioni

! Se utilizzate ReWire, le funzioni di trasporto possono essere gestite da le due applicazioni. Vedete la documentazione elettronica.

Play e Stop

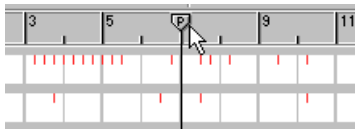
- **Per iniziare la riproduzione dalla song position corrente, cliccate sul pulsante play, o premete [Invio] sul tastierino numerico.**
- **Per interrompere la riproduzione, cliccate sul pulsante stop o premete [0] sul tastierino numerico.**

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

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

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

Posizionamento



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

→ **Usare i controlli di riavvolgimento e avanzamento veloce sulla barra di trasporto.**

In questo modo si sposta la song position di misura in misura (dalla posizione attuale). Quindi, se cliccate solo una volta sui pulsanti riavvolgi/avanzamento veloce, la song position si sposterà esattamente di una misura indietro o avanti. Per spostare la song position di una serie di misure, cliccate e tenete premuto il pulsante del mouse.

→ **Usate i comandi da tastiera per il trasporto sul tastierino numerico.** Vedete la tabella a [pagina 64](#).

→ **Cliccate e trascinate il marker P nel righello, o cliccate direttamente nel righello sulla posizione desiderata.**

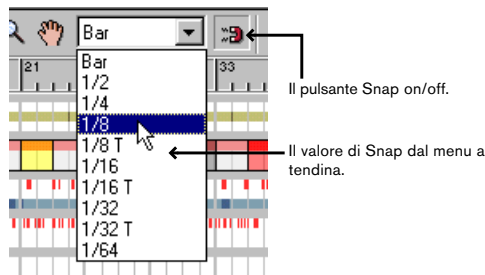
La nuova song position si adatta al valore di Snap impostato, come vedremo in seguito.

→ **Impostate la song position numericamente nel campo di valore al di sotto dei comandi di trasporto.**

La song position viene riportata in tre cifre: misure, movimenti e sedicesimi.



La funzione Snap to Grid



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

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

1. Aprite il menu a tendina Snap e selezionate un valore.

Se selezionate "Bar", sarete in grado soltanto di spostare la song position all'inizio delle misure. Le altre opzioni restringono il movimento ai valori di nota corrispettivi.

2. Attivate lo Snap cliccando sul pulsante accanto al menu a tendina.



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

Usare i Loop

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

- ➔ **Impostate il locatore sinistro (l'inizio del loop) trascinando il marker "L" sul righello.**
In alternativa, potete tenere premuto [Option] (Mac) o [Ctrl] (Windows) e cliccare sul righello.
- ➔ **Impostate il locatore destro (la fine del loop) trascinando il marker "R" sul righello.**
In alternativa, potete tenere premuto [Command] (Mac) o [Alt] (Windows) e cliccare sul righello.

! **Osservate che lo Snap si applica quando spostate i locatori sul righello, proprio come per la song position.**

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



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

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

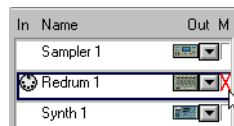
- ⚙ **La riproduzione in loop è utile per controllare i missaggi e gli arrangiamenti, le take di prova, ecc. La registrazione in loop può essere utile per aggiungere elementi a un groove, un livello per volta. Ricordatevi di selezionare la modalità Overdub se state registrando diversi livelli sulla stessa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

Mute e Solo

Mettere in mute una traccia significa silenziarla, in modo che non vengano inviati dati in riproduzione. Vi può essere utile quando dovete provare diverse versioni di un arrangiamento, per aggiungere e togliere elementi nel mix, ecc.

- ➔ **Per mettere in mute una traccia, cliccate sulla colonna M dell'elenco delle tracce.**

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

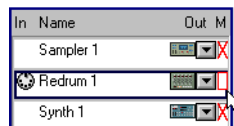


Una crocetta rossa indica la traccia in mute.

Per ripristinare una traccia in mute, cliccate di nuovo sulla colonna M. Potete mettere in mute diverse tracce contemporaneamente.

- ➔ **Potete anche mettere in solo una traccia, tenendo premuto [Option] (Mac) / [Alt] (Windows) e cliccando sulla colonna.**

In questo modo saranno messe in mute tutte le restanti tracce.



Qui, la traccia Redrum 1 è in solo (indicata da un riquadro rosso).

Per disattivare il solo sulla traccia, premete [Option]/[Alt]-click di nuovo sulla colonna M. Potete mettere in solo diverse tracce contemporaneamente.

- ⚙ **Si può cambiare lo status di mute delle tracce in solo, cliccando sulla colonna M. Le modifiche che avrete effettuato avranno effetto quando disattivate la funzione di solo.**

! **Mettendo in mute una traccia non influenzerete in alcun modo le note eseguite da sequencer di pattern in un pattern device! Ad esempio, se mettete in mute una traccia collegata al device Redrum, il pattern di batteria suonato dal dispositivo potrete comunque sentirlo. Tuttavia, ogni eventuale nota che avrete registrato sulla traccia (usando il Redrum come "modulo sonoro") sarà in mute, così come ogni cambio di pattern registrato.**

Cos'altro posso fare nel sequencer?

Questo capitolo vi ha fornito solo una rapida panoramica delle possibilità che può offrire il sequencer. Nella documentazione elettronica troverete delle descrizioni dettagliate delle seguenti funzioni e procedure del sequencer:

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



REASON

8

→ Pattern Device

Questo capitolo

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

! Per ulteriori dettagli riguardo ai rispettivi device, vedete la documentazione elettronica.

Cos'è un Pattern Device?

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

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

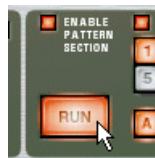
L'integrazione tra i Pattern Device e il Sequencer

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

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

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

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



Il pulsante Run della batteria elettronica Redrum.

- ➔ **Se state utilizzando un pattern device separatamente ed avviate la riproduzione dal sequencer principale, il pattern device si riavvierà automaticamente in sync con il sequencer.**

- ➔ **I cambi di pattern possono essere controllati dagli eventi relativi nel sequencer principale.**

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

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

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

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



Potete leggere altri dettagli in merito alle fasi di controllo dei device dal sequencer principale, sulla documentazione elettronica.

Selezionare i Pattern

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



I pulsanti Bank e Pattern del sequencer di pattern Matrix.

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

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

Il selettore Pattern Mute



Il selettore Pattern Mute su Redrum e su Matrix.

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

Programmare un Pattern

La programmazione dipende dal tipo di device utilizzato (vedete la documentazione elettronica per i device Redrum e Matrix, rispettivamente).

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

Step

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

Lunghezza del Pattern

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



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

Risoluzione del Pattern

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



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

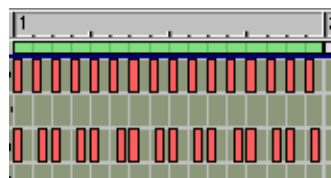
Se cambiate la risoluzione di un pattern esistente, l'effetto in ascolto sarà quello di un cambio di velocità della riproduzione del pattern. Questo, anche se di primo acchitto potrebbe sembrare un po' strano, è in realtà molto logico:

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

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

Pattern Shuffle

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



Pattern di sedicesimi

Pattern di sedicesimi con shuffle.

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



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

Ripristinare un Pattern

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

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

Taglia, copia e incolla

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

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

Trasferire i pattern tra le song di Reason

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

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

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

⚙ **Se volete utilizzare gli stessi pattern in diverse song, potreste creare una song di Reason appositamente e copiare i pattern da questa, o in alternativa potete programmare i pattern all'interno della Song di Default (vedete a [pagina 93](#)).**

Funzioni per Pattern

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

Shift

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

Randomize

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

Alter

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



REASON

9

→ II Browser

Background

I Database

Le song e le patch di Reason possono contenere dei riferimenti ad altri file sul vostro hard disk, campionamenti (file wave o aiff), file di loop creati in ReCycle (file REX, vedete più sotto) e Soundfont (file .sf2, vedete a [pagina 79](#)). Per poter controllare tutti i file, Reason utilizza un "database". Se tenete i vostri file di Reason insieme al database, Reason può aggiornare i percorsi dei file, può cercare automaticamente i file mancanti, ecc.

→ **Potete specificare i percorsi di ricerca per il database dalla pagina Sound Locations del riquadro Preferences all'interno del menu Edit o Reason, come viene descritto a [pagina 17](#).**

Potete specificare fino a quattro diversi percorsi di ricerca. Tuttavia, di norma è sufficiente specificare un singolo percorso di ricerca, essendo le sottocartelle automaticamente incluse nel database. Utilizzate i percorsi agiuntivi se avete più di un disco rigido, lettori CD-ROM, ecc. (vedete anche le note sulla ricerca dei ReFill a [pagina 81](#)).



Un esempio di database. Se la cartella "Reason Sounds" viene specificata come percorso di ricerca, le sue sottocartelle sono automaticamente incluse nel database.

! **Si può anche selezionare la directory principale di un hard disk come percorso di ricerca, per fare in modo che il database contenga tutti i file sul vostro disco rigido. Tuttavia, in questo modo andrete a rendere i tempi di ricerca molto più lunghi, dovendo Reason andare a cercare anche tra file non necessari. Generalmente, per mantenere le cose il più possibile flessibili, dovrete evitare di avere dei file non correlati a Reason all'interno dei percorsi di ricerca.**

I ReFill

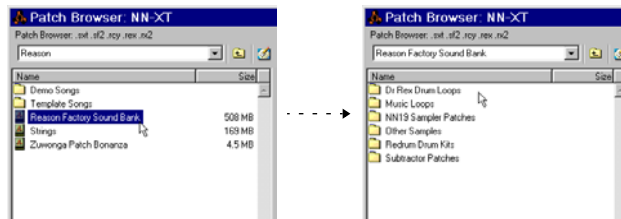
Un ReFill è uno dei principali tipi di file gestiti da Reason che può contenere delle patch, dei sample, dei file REX, dei Soundfont e delle song demo. Per meglio capire, potete paragonare i file ReFill alle memorie ROM di un sintetizzatore. Sul vostro computer, i file ReFill appaiono come file di grandi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

Tutti i suoni inclusi in Reason sono compresi in un enorme ReFill denominato "Reason Factory Sound Bank" (che potrebbe essere installato sul vostro disco rigido o sul CD Factory Sound Bank, a seconda della vostra scelta in fase di installazione - vedete a [pagina 11](#)). Potete anche scaricare da Internet dei ReFill realizzati da altri utenti di Reason, acquistarli da case produttrici di sample, ecc.

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

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

Facendo doppio click sul ReFill dal browser...



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

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

I formati dei file di Reason

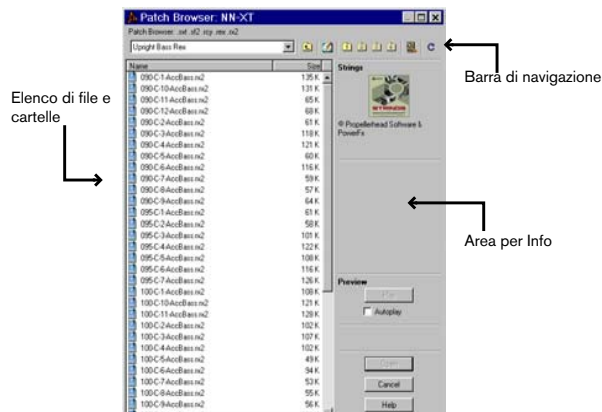
La tabella seguente elenca i formati dei file che potete aprire e gestire all'interno del browser di Reason:

| Tipo di File | Estensione | Descrizione |
|--------------------|------------|---|
| Song | .rsn | Il formato di documento principale in Reason. Contiene la vostra musica e le impostazioni del rack, insieme ai riferimenti di ogni sample e loop (può anche contenere solo i sample e i loop in uso, se avete reso la song "self-contained"). |
| Published Song | .rps | Una "published song" è una song del tipo "self-contained" adibita alla sola riproduzione. Non è modificabile, non si possono estrarre i componenti e non è esportabile in file audio. |
| Subtractor Patch | .zyp | Si tratta di una patch per il synth Subtractor, che contiene tutte le impostazioni del pannello. Potete salvare i vostri suoni con la Subtractor patch. |
| Malström Patch | .xwv | Si tratta di una patch per il synth Malström, che contiene tutte le impostazioni del pannello. Potete salvare i vostri suoni con la Malström patch. |
| NN19 Sampler Patch | .smp | Si tratta di una patch per il campionatore NN19 Sampler, che contiene i riferimenti e le impostazioni per tutti i sample utilizzati, insieme alle impostazioni del pannello. |
| NNXT Sampler Patch | .sxt | Si tratta di una patch per il campionatore NNXT Sampler, che contiene i riferimenti e le impostazioni per tutti i sample utilizzati, insieme alle impostazioni del pannello. |
| Redrum Patch | .drp | Si tratta di una patch per la drum machine Redrum. Contiene informazioni sui sample ritmici utilizzati, con tutte le impostazioni. Di fatto, una Redrum patch è un vero e proprio drum kit. |
| RV7000 Patch | .rv7 | Questa è una patch per il riverbero RV7000, che contiene tutte le impostazioni del pannello. |
| Scream 4 Patch | .sm4 | Questa è una patch per il distorsore Scream 4, che contiene tutte le impostazioni del pannello. |

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

Il Browser

Il browser è uno speciale riquadro di gestione dei file che appare quando aprite una song o caricate delle patch, dei campionamenti o dei file REX, da un ReFill o da normali cartelle di file. Il suo aspetto può variare leggermente a seconda del tipo di file che state aprendo.

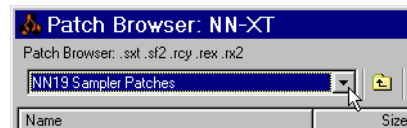


Il riquadro con il Browser dei Sample.

Navigazione

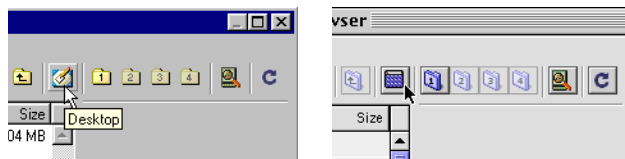
L'utilizzo del browser è molto simile all'utilizzo di un normale programma di gestione file, ma ci sono delle ulteriori opzioni sulla barra di navigazione:

Menu a tendina di navigazione e pulsante Up



Questo è un normale menu a tendina di navigazione, con l'elenco della struttura gerarchica delle cartelle di un ramo al di sopra della cartella attuale. Selezionate una cartella dal menu a tendina per poter raggiungere quella posizione, o cliccate sul pulsante Up per andare alla cartella più vicina di un ramo al di sopra della cartella attuale.

Pulsante Desktop



Il pulsante desktop della versione Windows (a sinistra) e della versione Macintosh (a destra).

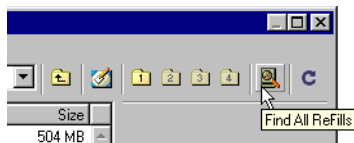
Cliccando su questo pulsante andrete immediatamente sul desktop (scrivania) del vostro computer. Dalla finestra principale di visualizzazione dei file, verranno elencati tutti i dischi disponibili (hard disk, floppy disk, lettori CD ed eventuali dischi di rete). Potete aprire un disco o una cartella con un doppio click dalla finestra di esplorazione dei file.

Pulsanti dei database delle cartelle

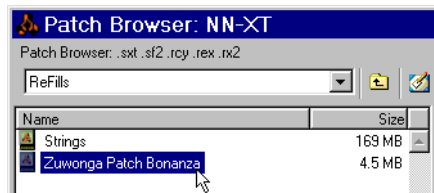
Potete accedere al database partendo dal desktop ed esplorando, ma con i pulsanti dei database delle cartelle è molto più rapido e semplice: cliccando su uno di questi pulsanti andrete direttamente alla cartella del database corrispondente (rispettivamente i percorsi di ricerca da 1 a 4, come specificato dalla pagina Preferences-Sound Locations). Da qui, potete aprire le sottocartelle dalla finestra principale di visualizzazione dei file, o navigare su una cartella differente utilizzando il menu a tendina di navigazione.

! I pulsanti dei database per i quali non avrete specificato un percorso sono in "grigetto" (non attivi).

Il pulsante Find All ReFills



Cliccando su questo pulsante indicherete al programma di cercare tutti i ReFill disponibili e di elencarli nella finestra principale di visualizzazione dei file.

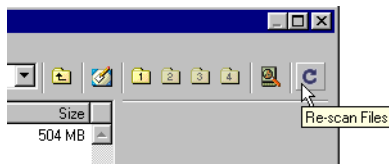


I ReFills vengono elencati insieme, anche se sono in cartelle differenti sul vostro hard disk.

Se fate doppio click su un ReFill dell'elenco, potete navigare "all'interno" del ReFill e selezionare delle song o dei suoni da aprire, come se fossero file su disco.

! Quando cliccate sul pulsante Find All ReFills, Reason cercherà i ReFill dalle cartelle principali del database, nella cartella di Reason e su ogni eventuale CD presente all'interno del lettore (anche se il lettore CD-ROM non è tra i percorsi di ricerca del database).

Pulsante Re-scan



Cliccate su questo pulsante per fare in modo che Reason effettui una nuova scansione della cartella attualmente visualizzata ed aggiorni i file elencati. Utilizzate questo pulsante se dovessero cambiare i contenuti di una cartella quando il browser è aperto, se avete aggiunto un nuovo disco o CD-ROM, ecc.

Ottenere informazioni

L'area a destra della finestra di visualizzazione dei file è l'area per le informazioni. Da qui avrete le informazioni dettagliate sulla voce correntemente selezionata nella finestra dei file. Il tipo esatto di informazione dipende dal tipo di file. Ad esempio, l'area per le informazioni di sample o file REX contiene i dettagli sul formato e la lunghezza del file selezionato, mentre per una song avrete gli eventuali commenti dell'autore (Song Information, vedete a [pagina 91](#)), ecc. Se il file selezionato fa parte di un ReFill, troverete le informazioni a prescindere dal tipo di file. Per i dettagli sulla "info area", vedete la documentazione elettronica.

La funzione Preview

Quando state sfogliando dei file REX o dei sample, potete ascoltare i file in anteprima per scegliere se eventualmente caricarli. Ecco come:

→ **Selezionate il file dall'elenco dei file e cliccate sul pulsante Preview - Play a destra.**

Il file va in riproduzione. Durante la riproduzione, il pulsante Play presenta la dicitura "Stop" - cliccate sul pulsante per interrompere la riproduzione.



→ **Potete anche attivare l'opzione Autoplay e selezionare semplicemente il file che volete ascoltare in anteprima.**

Il file selezionato va automaticamente in riproduzione. Di nuovo, cliccate sul pulsante Stop per interrompere la riproduzione.

Aprire i file

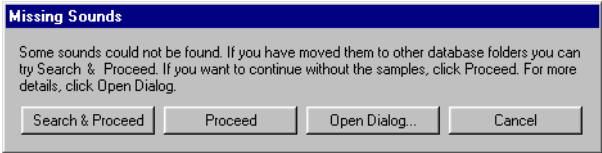
Quando siete sulla cartella desiderata (sul vostro hard disk o all'interno di un ReFill) e avete localizzato il file prescelto, potete aprirlo con il doppio click o selezionando il file e cliccando sul pulsante Open.

! Il browser riporterà solamente i file del tipo rilevante. Se, ad esempio, avete selezionato la funzione "Browse Synth Patches" per il synth Subtractor, verranno elencate solo le patch del synth.


☆ **Quando sfogliate uno specifico file in una cartella, potete andare sulla cartella e premere sulla tastiera la prima lettera del file che cercate. Quindi se volete caricare un sample con il nome "Tabla", potete premere la lettera "T". Il browser selezionerà automaticamente il primo file della cartella che inizia con la lettera T, che con ogni probabilità, in questo caso, corrisponde al file che cercate.**

Gestire suoni mancanti

Le patch dei campionatori, della drum machine ed i Soundfont contengono riferimenti ai sample - dei file sul vostro hard disk. Lo stesso vale per le song che contengono dei sample (per i campionatori o la drum machine) o dei file REX. Se uno di questi file viene spostato, rinominato o rimosso, quando provate ad aprire la patch o la song, Reason vi avviserà che quei file sono mancanti:



Cliccate su uno dei quattro pulsanti:

| Opzione: | Descrizione: |
|------------------|---|
| Search & Proceed | <p>Reason cercherà i file mancanti in tutte le cartelle del database.</p> <ul style="list-style-type: none">Se vengono trovati tutti i file, la song o patch si aprirà senza ulteriori complicazioni.Se non si trovano dei file, apparirà il riquadro Missing Sounds (vedete di seguito). <p>Tenete presente che la ricerca verrà effettuata sulla base del nome del file - se dei file sono stati rinominati non si troveranno!</p> |
| Proceed | <p>La song o la patch verrà aperta, con dei suoni mancanti. Questo significa che le patch dei campionatori, della drum machine e/o i player di loop avranno dei problemi in riproduzione. Sui pannelli dei dispositivi, i sample mancanti sono indicati con un asterisco (*) prima del nome del file:</p> <div><p>Il sample "Intruder" è mancante.</p></div> |
| Open Dialog | Apre il riquadro "Missing Sounds" (vedete di seguito). |
| Cancel | Annulla l'operazione, quindi non verrà aperta la song o la patch. |

Il riquadro Missing Sounds



Questo riquadro appare se avete cliccato sul pulsante Open Dialog del precedente riquadro, o se avete cliccato sul pulsante Search & Proceed ma il programma non trova tutti i file mancanti.

La parte principale del riquadro elenca tutti i file mancanti. Le quattro colonne mostrano le seguenti proprietà:

| Colonna | Descrizione |
|---------------------------|--|
| Device | Riporta il nome del dispositivo che utilizza i suoni mancanti, insieme all'icona del tipo di dispositivo. |
| Sound | Riporta il nome del file mancante. |
| Part of Re-Fill/Soundfont | Se il file mancante fa parte di un ReFill, o di un Soundfont all'interno di un ReFill, questa colonna riporta il nome del ReFill/Soundfont. Se c'è un URL (indirizzo Internet) associato ad un ReFill, da qui potrete scaricare i ReFill necessari, come vedremo in seguito. |
| Status | Quando appare il riquadro, tutti i file avranno la dicitura "Missing". I file trovati con la funzione "auto-search" o sostituiti manualmente verranno indicati con la dicitura "Replaced". |

Selezionare

Le funzioni Replace e Auto Search (vedete di seguito) hanno effetto sui file selezionati nell'elenco. In questo modo potrete sostituire alcuni file manualmente (fondamentale se i file sono stati rinominati o sono al di fuori del database), fare in modo che il programma trovi alcuni file ignorandone automaticamente altri.

- ➔ **Per selezionare un file, cliccate su di esso dall'elenco.**
Potete utilizzare [Shift] (Mac) o [Ctrl] (Windows) per selezionare diversi file.
- ➔ **Per selezionare tutti i file dall'elenco, cliccate su Select All.**
Quando appare il primo riquadro, vengono selezionati tutti i file dall'elenco.

Il pulsante Auto Search

Se cliccate sul pulsante Auto Search, Reason cercherà i file selezionati in tutte le cartelle del database. Se il programma trova un file con il tipo e il nome corrispondente, il nuovo percorso viene memorizzato nella song/patch ed il file riporta la dicitura "Replaced" nella colonna Status.

→ Considerando che la ricerca dei file si basa sul nome dei file, i file che sono stati rinominati non saranno trovati!

Questo significa anche che se il vostro database contiene una serie di file con il medesimo nome, potrebbero essere trovati i file sbagliati.

Il pulsante Replace

Cliccando sul pulsante Replace si apre la finestra del browser, che vi consente di localizzare manualmente ogni file mancante. In questo modo potrete utilizzare dei file al di fuori del database o dei file che sono stati rinominati. La finestra del browser apparirà una volta per ciascun file selezionato dall'elenco.

Download dei ReFill

Se un suono mancante fa parte di un ReFill (come riportato nella colonna Part of ReFill Package), ed esiste un URL valido (indirizzo Internet) per quel ReFill, potrete effettuare il download del ReFill direttamente da questo riquadro (supponendo che abbiate una connessione Internet attiva):

1. Selezionate il (o i) suoni che utilizzano il ReFill.

Dovreste selezionare una serie di file solo se questi usano lo stesso ReFill.

2. Cliccate sul pulsante Download ReFill.

In questo modo avvierete il vostro programma di navigazione in Internet (browser) direttamente all'indirizzo (URL) associato ad il ReFill.

3. Appare un riquadro, con la richiesta di download del ReFill e di collocazione in una delle cartelle del database. Procedete.

4. Cliccate su OK.

Reason automaticamente fa la scansione dei ReFill scaricati ed individua i file.

Procedere

In qualsiasi momento, potete cliccare sul pulsante OK per chiudere il riquadro ed aprire la song o la patch. Tenete presente che:

→ Per i file che avete trovato (con la dicitura "Replaced"), i nuovi percorsi saranno memorizzati nella song o nella patch.

Tuttavia, per rendere le modifiche permanenti, avrete bisogno di salvare la song o la patch!

→ Se ci sono ancora dei file mancanti quando cliccate su OK, resteranno dei suoni mancanti nella song/patch.

A volte, potreste voler procedere con i suoni mancanti, per poi rimuovere o sostituire i suoni direttamente dai pannelli dei device nel rack.



Dai pannelli dei device, i sample mancanti sono indicati con un asterisco (*) prima del nome dei file:

Cliccando su Cancel annullerete l'operazione, di conseguenza la song o la patch non verrà aperta.



REASON

10

→ Lavorare con le Patch

Cosa sono le Patch?

Una patch di Reason contiene le impostazioni di un device specifico. Come già visto nel capitolo "Il Browser", le patch possono essere dei file separati sul vostro hard disk o dei file inclusi in un ReFill.

Sette tipi di dispositivi utilizzano le patch:

- **Le patch dei synth Subtractor & Malström contengono tutte le impostazioni del pannello del device.**
Selezionando una patch otterrete un nuovo suono, come quando andate a selezionare dei program o delle patch su un synth hardware.
- **Le patch dei campionatori NN19 & NNXT contengono informazioni su quali sample vengono utilizzati e sulle loro impostazioni (tono, mappatura, ecc.), insieme ai parametri impostati dal pannello.**
E' importante osservare che le patch dei campionatori non contengono i sample in uso, ma solo le informazioni su quali sample sono utilizzati.
- **Le patch della batteria elettronica Redrum contengono un "drum kit" completo, vale a dire, informazioni su quali suoni di batteria sono utilizzati, con le impostazioni dei parametri per ogni suono.**
Di nuovo, i sample in uso non sono inclusi nella patch, soltanto i riferimenti dei file. Osservate che le patch di Redrum sono separate dai *pattern* di Redrum - selezionando una nuova patch non influenzerete i pattern del device.
- **Le patch degli effetti Scream 4 e RV7000 contengono tutte le impostazioni dei rispettivi pannelli dei device.**
Selezionando una patch otterrete un nuovo suono, come quando andate a selezionare dei program o delle patch su un synth hardware.
- ! **Le patch non includono nessuna informazione sulle assegnazioni effettuate dal pannello posteriore del device.**

Selezionare una Patch

Per selezionare una patch di un device, usate uno dei metodi seguenti:

- **Cliccate sul pulsante folder nella sezione Patch del pannello.**



- ! **Osservate: sui pannelli dei device Redrum, NN19 e NNXT, ci sono anche altri pulsanti di cartelle, usati per caricare i sample. Assicuratevi di cliccare sul pulsante della sezione Patch (vicino al nome)!**

- **Selezionate la voce Browse Patches dal menu Edit o dal menu contestuale del device.**

Osservate che il menu Edit varia in base al dispositivo selezionato - in altri termini, dovete selezionare il device per fare in modo che la voce Browse Patches corrispondente appaia dal menu Edit.

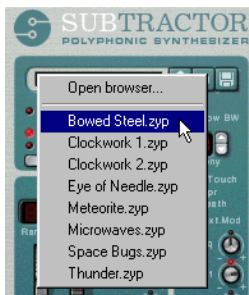
In entrambi i casi, appare il riquadro Browser, che vi permette di localizzare e selezionare la patch, sul disco rigido o all'interno di un ReFill. Vedete a [pagina 80](#) i dettagli riguardo al Browser.

- **Una volta che avrete selezionato una patch, potete passare da una patch all'altra nella stessa cartella utilizzando i pulsanti con le frecce sul pannello del device.**



- Se cliccate sul display con i nomi delle patch dal pannello del device, appare un menu a tendina con l'elenco di tutte le patch all'interno della cartella.

In questo modo potete rapidamente selezionare un'altra patch della stessa cartella, senza dover di volta in volta passare da una patch all'altra.



Quando selezionate una patch, i parametri del device saranno impostati in base ai valori memorizzati con la patch, ed il nome della patch verrà riportato sul display. Come per tutte le modifiche che effettuate, questa operazione può essere annullata (vedete a [pagina 39](#)).

- ! **Qualsiasi regolazione dei parametri che fate dal pannello del device dopo aver selezionato una patch non influenzerà il file della patch in uso (per questo dovete salvare la patch - vedete più sotto).**

Se mancano i riferimenti ai sample

Come visto in precedenza, le patch per Redrum, NN19 e NNXT contengono i riferimenti ai sample. Come le patch, i sample possono essere file indipendenti sull'hard disk o elementi di un ReFill. Tuttavia, se i file dei sample vengono spostati o rinominati dopo aver già salvato la patch, i riferimenti ai file dei sample nella patch non saranno molto precisi.

Nel caso in quei questo accada quando selezionate una patch, il programma vi avviserà. Potrete quindi scegliere se localizzare manualmente i file mancanti, se farli cercare dal programma nel database e nei ReFill o se procedere con i file mancanti. Per i dettagli, vedete [pagina 82](#).

- ! **Procedere senza localizzare o sostituire i sample mancanti fornisce il risultato di suoni di batteria e "key zone" muti (per il Redrum e NN19/NNXT, rispettivamente).**

Salvare le Patch

Salvare le impostazioni dei device in una song

Quando salvate una song di Reason, tutte le impostazioni per tutti i device vengono automaticamente incluse nel file della song - non dovrete salvare le patch separatamente.

- ! **Bisogna rimarcare che sono le impostazioni correnti ad essere salvate nella Song - non i riferimenti alle patch sul disco. La prossima volta che aprirete la song, tutti i device avranno le impostazioni che avevate salvato (a prescindere dal fatto se abbiate rimosso o modificato delle patch sul disco).**

Salvare le impostazioni come patch su disco

Anche se le impostazioni del device vengono memorizzate nella song, potreste voler salvare delle configurazioni di un device come file di patch separato. In questo modo potrete usare la patch in altre song, potendo anche provare delle altre patch nella vostra song, senza rischiare di perdere il vostro suono originale.

1. **Cliccate sul pulsante del floppy disk dal pannello del dispositivo.**



- ★ Potete anche selezionare un device ed utilizzare il comando **Export Patch** dal menu **File**.

2. **Dal riquadro di file che appare, specificate la posizione ed il nome per il file della patch e cliccate su Save.**

- **In Windows, i diversi tipi di file di patch hanno file con diverse estensioni.**

Queste sono ".zyp" (patch di Subtractor), ".xwv" (patch di Malström) ".smp" (patch di NN-19), ".sxt" (patch di NN-XT) e ".drp" (patch di Redrum). In Windows, le estensioni dei file vengono aggiunte automaticamente da Reason in fase di salvataggio. Con MacOS, potete scegliere se aggiungere automaticamente le estensioni attivando l'opzione "Add Extension to File Name" dal riquadro di salvataggio (non è strettamente richiesto, ma potrebbe essere una buona idea nel caso in cui vogliate rendere i file salvati in Windows).

- **Se avete selezionato una patch, avete fatto delle modifiche e volete salvarle con la patch, potete salvare una versione separata con le modifiche della patch (con un nuovo nome) o semplicemente sovrascrivere il precedente file della patch sul disco.**

Come sempre, vi verrà richiesto se volete o meno sostituire il file della patch precedente.

- ! **Osservate che potete salvare una patch con lo stesso nome e la stessa posizione senza far apparire il riquadro di salvataggio, tenendo premuto [Option] (Mac)/[Alt] (Windows) e cliccando sul pulsante del floppy disk dal pannello del dispositivo. Fate attenzione perché in questo modo sovrascriverete la patch originale!**

- ! **Osservate anche che non potete salvare in un file ReFill! Quindi se aprite una patch all'interno di un ReFill, la modificate e volete salvarla, dovete salvarla come file separato. Preferibilmente, dovrete anche rinominare il file della patch modificata, per evitare problemi.**

Copia e Incolla delle Patch tra i singoli Device

Un metodo rapido per trasferire le impostazioni tra i device dello stesso tipo è quello di utilizzare le funzioni di Copy e Paste Patch. Il risultato è lo stesso di quando andate a salvare una patch su un dispositivo e aprite la stessa patch successivamente su un altro dispositivo - questo è solo un metodo più rapido.

- ! **Copiare ed Incollare le impostazioni è possibile con tutti i tipi di device di strumento, ad eccezione del Dr. Rex Loop Player.**

Procedete in questo modo:

1. **Selezionate una patch, e/o effettuate le impostazioni desiderate sul primo device.**
2. **Selezionate Copy Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit.**
3. **Selezionate l'altro device dello stesso tipo (nella stessa o in un'altra song).**
4. **Selezionate Paste Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit.**
Le impostazioni del primo device (inclusi i riferimenti ai sample di Redrum e NN19/NNXT) vengono applicate al secondo device.

- ! **Tenete presente che questa operazione copia semplicemente le impostazioni da un device ad un altro. Variando le impostazioni di uno dei device non andrete a modificare anche le impostazioni dell'altro; quali che siano le impostazioni connesse ad uno dei file delle patch su disco.**

Inizializzare le Patch

A volte è utile iniziare con un sistema "pulito" quando create un suono di synth, un drum kit o una patch di un campionatore. Per fare questo dovrete selezionare la voce Initialize Patch dal menu contestuale del device o dal menu Edit. In questo modo imposterete tutti i parametri su valori "standard". Inizializzando i device NN19, NNXT, Dr. Rex o Redrum andrete anche a rimuovere tutti i riferimenti ai file dei sample, consentendovi di partire da uno stato iniziale.



REASON

11

→ Gestire i file delle Song

Le song Self-contained

La song è il formato di file principale in Reason. Una song contiene la configurazione del device e tutte le impostazioni del rack, insieme a tutto ciò che avrete registrato dal sequencer.

Tuttavia, non sempre questo è sufficiente! Nel caso in cui dobbiate aprire la vostra song su un altro computer o dobbiate mandarla a un altro utente di Reason, dovrete anche fornire tutti i sample e i file REX utilizzati dai device nella song. Per facilitarvi il compito, Reason vi permette di creare le song "self-contained".

Una song "self-contained" non contiene soltanto i riferimenti ai file utilizzati, ma anche i file stessi. Potete scegliere con esattezza quali file debbano essere inclusi nella song "self-contained", con le seguenti eccezioni:

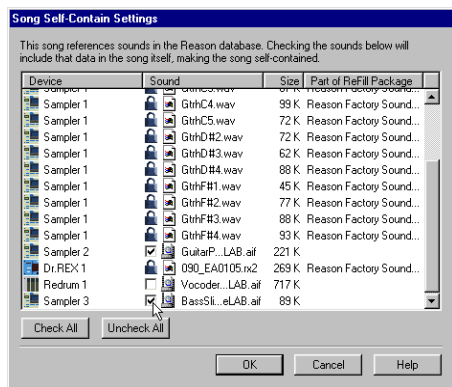
- ! **I file che fanno parte di un ReFill non possono essere inclusi in una song "self-contained".**

Se la vostra song contiene dei sample o dei file REX di un ReFill, gli altri utenti devono avere lo stesso ReFill per essere in grado di riprodurre la song.

Per specificare quali file devono essere inclusi nella song, procedete così:

1. **Aprire il menu File e selezionare Song Self-Contain Settings...**

Appare un riquadro, con l'elenco di tutti i sample e i file REX usati nella song.



2. **Attivate i piccoli riquadri (checkbox) nella colonna Sound per i file che volete includere nella song.**

- **Potete utilizzare il pulsante Check All per attivare tutti i checkbox e selezionare tutti i file.**

Allo stesso modo, il pulsante Uncheck All disattiva tutti i checkbox.

- **I file che fanno parte di un ReFill sono indicati con l'icona di un lucchetto (non potendo essere inclusi in un file di song).**
La colonna più a destra indica a quale ReFill appartiene ogni file.

3. **Quando avrete selezionato i suoni desiderati, cliccate su OK.**

Il riquadro si chiude. La prossima volta che salverete, i suoni specifici verranno inclusi nel file della song.

- ! **Tenete presente che una song "self-contained" avrà delle dimensioni considerevolmente maggiori rispetto al file originale di song. Tuttavia, i sample inclusi in una song "self-contained" sono automaticamente compressi del 50% circa, quindi la song "self-contained" sarà sempre di dimensioni minori rispetto alle dimensioni effettive della song e dei file di sample combinati.**

Estrapolazione di una song "self-contained"

Se avete aperto una song che è anche solo in parte "self-contained" (che quindi contiene uno o più suoni nel file della song), potreste voler estrarre questi suoni e fare in modo che la song abbia i normali riferimenti ad essi. Per fare questo avete la seguente procedura:

1. **Selezionate Song Self-Contain Settings dal menu File.**

Appare il riquadro.

2. **Localizzate i suoni che volete estrapolare dal file di song, e disattivate i rispettivi checkbox (o cliccate su Uncheck All).**

3. **Cliccate su OK per chiudere il riquadro.**

Ora, il programma controllerà se ogni file "estrapolato" sia o meno disponibile nel vostro database (nella sua posizione originaria).

- **Se il programma trova il file nella posizione originaria nella song, questo viene semplicemente rimosso dal file della song, e viene utilizzato il percorso per i riferimenti al file originale.**

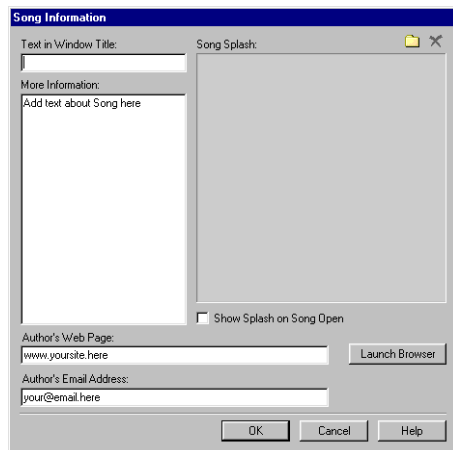
Questo si applica nel caso in cui abbiate realizzato da voi una song self-contained, ed avete fatto l'estrapolazione sul vostro computer (sempre che non abbiate rimosso i suoni dei file originali dal disco dal momento in cui avete reso la song "self-contained").

- **Se il programma non trova il file, appare un riquadro che vi consente di selezionare una cartella ed un nome per il file.**

Il file estratto verrà salvato nella cartella specificata, ed il percorso all'interno della song verrà reimpostato. Questo è il caso in cui, ad esempio, abbiate ricevuto la song "self-contained" da un altro utente di Reason.

Song Information

Selezionando la voce Song Information dal menu File aprirete un riquadro dal quale è possibile ricavare diverse informazioni sulla song.



Ad esempio, se intendete inviare la song ad altri utenti di Reason, questo riquadro vi permette di aggiungere dettagli sui contatti, commenti sulla song, ecc. In aggiunta, se salvate una versione "published" della song dal Reason Song Archive del sito Propellerhead (vedete [pagina 92](#)), delle informazioni sostanziali possono essere automaticamente estratte dal programma che gestisce l'archivio web, e visualizzate con il file della song.

Il riquadro contiene le voci seguenti:

Text in Window Title

Il testo che aggiungerete da qui sarà visualizzato direttamente dopo il nome del file nella finestra con la barra del titolo della song.

More Information

Da qui potete aggiungere note e commenti sulla song.

Song Splash

Vi permette di aggiungere un'immagine alla song. Se l'opzione "Show splash on song open" è attivata, l'immagine verrà visualizzata all'apertura della song.

Per aggiungere una "splash picture", cliccate sul pulsante della cartella nell'angolo superiore destro, quindi localizzate e aprite il file con l'immagine dal riquadro di selezione file che appare.

! Le immagini devono essere dei file JPEG (con estensione in Windows ".jpg") delle dimensioni di 256 x 256 pixel.

Per rimuovere la "splash picture" dalla song, cliccate sul pulsante con la croce.

Author's Web Page

Qui potete inserire l'indirizzo di un vostro eventuale sito web. L'utente potrà andare direttamente sul vostro sito cliccando sul pulsante Browser sulla destra (dando per scontato che egli abbia una connessione a Internet attiva).

Author's Email

Da qui potete specificare il vostro indirizzo email, se volete che gli altri utenti di Reason vi spediscano i loro commenti, ecc.

Salvare una Song

Per salvare una song, procedete in questo modo:

1. **Configurate le impostazioni per la song “self-contained” a vostro piacimento (vedete la pagina precedente).**
2. **Aprire il menu File e selezionate Save (o premete [Command] / [Ctrl]-[S]).**
Se è la prima volta che salvate la vostra song, apparirà un normale riquadro di selezione file.
3. **Specificate un nome e una posizione per la song e cliccate su Save.**

Una volta che avrete salvato la vostra song, selezionando Save andrete semplicemente a salvarlo con lo stesso nome nella stessa posizione, senza visualizzare alcun riquadro. Se volete salvare una song con un altro nome o in un'altra posizione, selezionate Save As... dal menu File per aprire il riquadro di salvataggio.

Pubblicare una Song

Se volete rendere le vostre song pubbliche, ad esempio scaricabili da Internet, esiste un formato di file specifico. Una “published song” di Reason (con estensione del file in Windows “.rps”) si tratta di una sorta di song “self-contained”, con le seguenti restrizioni:

- L'utente non può salvare nessuna modifica della song.
- Le funzioni di taglia, copia e incolla (Cut, Copy e Paste) sono disabilitate.
- Non è possibile utilizzare la funzione Export Song/Loop as Audio File se la song ha subito qualsiasi tipo di modifica.

In breve, le “published song” sono “protette”. Sono previste per la sola riproduzione - nessun elemento può essere aggiunto, estratto o rimosso. Inoltre, una “published song” contiene informazioni su eventuali ReFill necessari.

Per creare una “published song”, aprite il menu File e selezionate Publish Song. Specificate un nome e una posizione per la “published song” dal riquadro di selezione file che appare, e cliccate su Save.

- **Osservate che non dovete realizzare una song “self-contained” - tutti i file (ad eccezione dei ReFill) sono automaticamente inclusi.**

Il Reason Song Archive

Dal sito web Propellerhead (www.propellerheads.se) troverete l'archivio delle song di Reason, il Reason Song Archive. Da qui potrete condividere la vostra musica con altri utenti di Reason inviando le vostre song.

Aprire una Song

1. **Aprite il menu File e selezionate Open.**
Il browser delle song di Reason appare.
2. **Usate il browser per andare sulla cartella desiderata sul disco o all'interno di un ReFill.**
Vedete a [pagina 80](#).
3. **Quando avete localizzato il file della song, selezionatelo e cliccate su Open (o fate doppio click sul file).**
La song appare sulla sua finestra specifica.

⚠ **Potete avere diverse song aperte contemporaneamente se volete.**
In questo modo potrete copiare e incollare i pattern e le patch tra le song. Tuttavia, tutte le song aperte occupano una porzione di memoria, quindi è preferibile chiudere le song non necessarie.

Se appare il riquadro “Missing Sounds”

Se la song include dei sample o dei file REX, e questi sono stati spostati o rinominati dall'ultima volta che avete salvato la song, il programma vi segnalerà che è impossibile trovare tutti i file. Potete quindi scegliere se localizzare manualmente i file mancanti, fare in modo che sia il programma a cercarli nel database e nei ReFill o procedere con i suoni mancanti. Per ulteriori dettagli, vedete a [pagina 82](#).

Chiudere una Song

Per chiudere la song attualmente in uso, selezionate Close dal menu File o cliccate sul riquadro di chiusura della finestra. Se avete delle modifiche che non avete salvato, vi verrà richiesto se volete salvarle con la song.

Creare una Nuova Song

Per creare una nuova song, selezionate New dal menu File. Apparirà una finestra per la vostra nuova song.

- **Di default, la nuova song conterrà un set predefinito di device di strumenti e di effetti, insieme ad un mixer.**

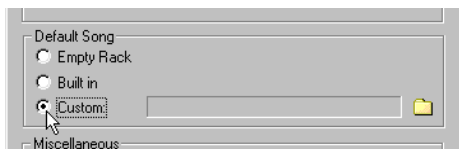
Se volete iniziare con una vostra selezione di device (o con un rack vuoto), potete personalizzare la vostra song di default, come di seguito descritto.

- ★ **Una valida alternativa per creare una nuova song è quella di aprire uno dei modelli (template) che trovate nella cartella Template Songs (all'interno della cartella di programma di Reason).**

Creare la Song di Default

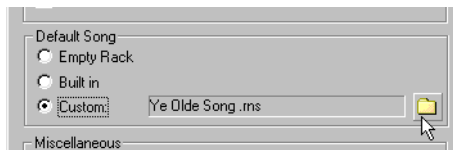
Se utilizzate spesso lo stesso set di device, patch e pattern, vi potrebbe essere molto utile creare una vostra song di default. Procedete in questo modo per specificare una song di default:

1. **Selezionate New dal menu File per creare una nuova finestra della song.**
2. **Aggiungete/rimuovete i device effettuando eventuali impostazioni.**
Di norma, la vostra song di default dovrà contenere i device che più utilizzate e possibilmente alcuni pattern. Potreste anche definire alcune particolari assegnazioni tra i device, o anche aggiungere dati nel sequencer.
3. **Salvate la song nella posizione che preferite, con il nome prescelto (per una buona organizzazione dei file potreste voler salvare la vostra song all'interno della cartella di programma di Reason).**
4. **Aprire il riquadro Preferences dal menu Edit (o dal menu di Reason, se state utilizzando Mac OS X).**
5. **Dalla pagina "General", cliccate sul pulsante a scelta multipla "Custom" nella sezione denominata "Default Song".**



6. **Cliccate sull'icona della cartella sulla destra per aprire il browser dei file.**

7. **Andate sull'ultima song creata, selezionatela e cliccate su "OK".**
Il nome della song appare nel riquadro di testo.



8. **Chiudete il riquadro Preferences.**

La prossima volta che avvierete il programma o selezionerete New dal menu File, la nuova song conterrà i device e le impostazioni da voi predefinite.

Esportazione in File Audio

Quando avete creato una song completa, potreste voler rendere la song fruibile ad altre persone che non utilizzano Reason. Naturalmente, potreste banalmente collegare le uscite del vostro hardware audio ad un registratore a nastro e registrare in questo modo la song. Ma se volete masterizzare un CD audio o creare un file mp3, è sicuramente meglio effettuare il "mix down" su un file audio, utilizzando le funzioni di Export.

Potete esportare l'intera song (dall'inizio del marker "E"), o soltanto il loop (la parte nel sequencer compresa tra i locatori sinistro e destro). Procedete così:

1. Verificate che siano utilizzate soltanto le uscite stereo principali.

Quindi, nessun device deve essere collegato a delle uscite individuali (connettori di uscita 3 o superiori della Hardware Interface). La funzione "export" includerà soltanto il materiale audio assegnato alle uscite stereo.

2. Verificate che i marker Loop/End siano sulle posizioni corrette.

Se volete esportare il loop, dovete impostare i locatori in modo che comprendano l'area desiderata. Se invece volete esportare l'intera song, controllate che il marker End (E) sia nella posizione corretta (a fine song).



Il marker E informa il programma sulla fine esatta della song.

★ Se state utilizzando un riverbero o un delay, potreste voler impostare il locatore destro o il marker End in modo che le code del riverbero/delay siano incluse nel file esportato.

3. Verificate che la song (o il loop) vadano in riproduzione correttamente.

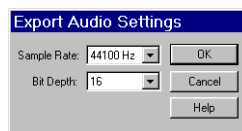
Questo è particolarmente importante per verificare che non ci siano distorsioni e clipping durante la riproduzione (vedete a [pagina 46](#)).

4. Aprite il menu file e selezionate la voce Export Song as Audio File (o Export Loop as Audio File).

Appare un riquadro di selezione file.

5. Specificate un nome, una posizione e un tipo di file (AIFF o Wave) per il file audio, e cliccate su Save.

In questo modo aprirete il riquadro Settings per le impostazioni.



6. Usate i menu a tendina per selezionare una frequenza di campionamento e una risoluzione per il file audio.

La risoluzione di 16 o 24 bit è supportata, con diverse frequenze di campionamento associate. Il file esportato sarà sempre un file audio stereo.

★ Il formato da selezionare dipende da come intendete utilizzare quel file. Se volete masterizzare un CD audio, dovrete selezionare 16 bit, 44100 Hz. Se intendete aprire il file in un'altra applicazione, dovrete selezionare un formato supportato da questa applicazione. Tenete presente anche che maggiori sono la risoluzione e la frequenza di campionamento, maggiori saranno le dimensioni del file.

7. Cliccate su OK.

Il programma crea il file audio. A seconda della lunghezza della song/loop, il tempo che impiega l'operazione sarà differente, durante questo processo vedrete un riquadro con la barra di progressione.

! Se state utilizzando ReWire, potreste voler utilizzare la funzione Export dall'applicazione master di ReWire. In questo modo potrete includere del materiale audio dalle due applicazioni nel file audio esportato.



REASON

→ [Indice Analitico](#)

A

Alter - Funzioni per pattern 75
Apri Song - Open Song 92
Audio Clipping in Uscita 46
Audio Hardware 44
Audio Livelli 46
Audio Uscita 44
Auto-Routing 51

B

Barra di Trasporto 64
Browser 80

C

Cavi 52
Clear Pattern - Funzione 75
Clipping 46
Comandi da tastiera
 Ingrandimento 59
 Trasporto 64
Copy Device - Funzione 50
Copy Patch - Funzione 88
CoreAudio 15
Crea Traccia di Sequencer per... 61
Cursori 37
Cut Device - Funzione 50
Cut Patch - Funzione 88

D

Database 78
Detach Sequencer Window - Funzione 60
Device
 Cancellare con la Traccia 63
 Collegare MIDI al 62
 Creare 48
 Duplicare 50
 Nominare 54
 Routing 51
 Taglia, Copia e Incolla 50

Divisori 40
Download ReFill 83

E

E Marker 94
Editing di Valori Numerici 37
Enable Pattern Section - Funzione 72
Esportazione in File Audio 94

F

Factory Sound Bank 78
Find All ReFills - Funzione 81
Formati di File 79
Formati di File Audio 45
Frequenza di Campionamento
 In fase di Esportazione Audio 94
 Introduzione 45

H

Hardware Interface 44

I

In - Colonna 62
Inizializza Patch 88

L

L Marker 68
Latenza 16
Livelli 46
Locatori 68
Loop - Modalità 68

M

M Colonna 68
Mac OS X - Gestione dell'Audio 15
Manopole 36
MIDI
 Assegnazione alle Tracce 62
 Impostazione degli ingressi 16
MIDI Simbolo del Connettore 62

Mouse Knob Range - Impostazione 36

Mute 68

N

Nominare

Device 54

Tracce del Sequencer 61

O

Out - Colonna 62

Overdub/Replace selettore 66

P

P marker 67

Pannelli 40

Pannello Posteriore 52

Paste Device - Funzione 50

Paste Patch - Funzione 88

Patch

Inizializzare 88

Introduzione 86

Salvare 87

Selezionare 86

Taglia, Copia e Incolla 88

Patch Cavi 52

Pattern

Alter - Funzione 75

Esecuzione 72

Programmazione 74

Randomize - Funzione 75

Ripristinare 75

Selezionare 73

Shift - Funzione 75

Pattern Shuffle 74

Play - Riproduzione 66

Preferences - Riquadro 14

Pubblicare una Song 92

Pulsanti 37

Punch In/Out 65

R

R Marker 68

Rack

Navigazione nel 48

Ruotare il 52

Randomize - Funzione 75

Reason Factory Sound Bank vedete *Factory Sound Bank*

Reason Song Archive 92

Redo 39

ReFill

Download dal Browser 83

Elenco nel Browser 81

Introduzione 78

Registrazione 65

Replace e Overdub 66

REX file 79

Risoluzione (Audio) 45

Risoluzione in Bit (Audio) 94

Routing

Automatico 51

Manuale 52

rps file 92

Run - Pulsante 72

S

Sample

Formati dei File 79

Mancanti 82

Sample ad alta risoluzione 45

Save Song - Funzione 92

Scorrimento 48

Self-Contained Song 90

Sequencer

Come finestra separata 60

Introduzione 58

Shift - Funzione 75

Shuffle 74

Sito Web 91

Snap 67

Solo 68

Song

Aprire 92

Creazione della Song di Default 93

di Avvio 93

End - Posizione 94

Esportazione in File Audio 94

Published 92

Salvare 92

Self-Contained 90

Splash Picture 91

Song - Archivio 92

Song di Default 93

Song Information 91

Song Position 67

Sound Bank *vedete Factory Sound Bank*

Soundfont - file 79

Splash Picture 91

Step (per i Pattern) 74

Stop 66

Suoni Mancanti 82

T

Template (Modelli) di Song 93

Toggle Rack Front/Rear - Funzione 52

Tracce

Assegnazione del MIDI alle 62

Cancellazione 63

Collegamenti ai Device 62

Duplicazione 63

Introduzione 58

Nominare 61

Selezione 61

Spostamento 62

U

Undo 39

Undo Multipli 39