



REASON

Version
2.0

→ 2.0 Quickstart + Schnelleinstieg + Prise en main + Guida Veloce

Digital Sampler → 14 Channel Expandable Mixer → Master Song Sequencer → Multiple Effects Processors Analog Polysynth → Shelving and Parametric EQs
REX-loop Player Pattern Sequencer Drum Machine → ReBirth Input Device → 64 Channel Audio Output → 64 Channel ReWire Output

Operation Manual by Synkron:
Ludvig Carlson, Anders Nordmark and Roger Wiklander.

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

© 2002 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Reason is a trademark of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.



REASON

→ [Table of Contents + Inhaltsverzeichnis + Table des Matières + Sommario](#)

3 2.0 Quickstart – English

- 4 About this manual
- 4 What is in the Reason package?
- 5 Requirements
- 5 About the Audio Hardware
- 7 About MIDI Interfaces
- 7 Upgrading vs. New Installations
- 8 Installing the Software
- 9 Setting up
- 9 Setting up the Audio Hardware
- 11 Setting up MIDI Input
- 11 Setting Sound and Patch Search Paths
- 12 Setting up a Default Song
- 13 New features in 2.0

19 2.0 Schnelleinstieg - Deutsch

- 20 Hinweise zum Handbuch
- 20 Was befindet sich im Reason-Paket?
- 21 Systemvoraussetzungen
- 21 Audio-Hardware
- 23 MIDI-Interfaces
- 23 Aktualisieren oder Neuinstallation?
- 24 Software-Installation
- 25 Voreinstellungen
- 25 Einstellen der Audio-Hardware
- 27 Einstellen des MIDI-Eingangs
- 27 Einstellen der Sound- und Patch-Suchpfade
- 28 Einstellen eines Start-Songs
- 29 Neue Funktionen in 2.0

37 2.0 Prise en main – Français

- 38 Précision sur ce manuel
- 38 Contenu de la boîte
- 39 Configurations informatiques
- 39 Périphériques audio
- 41 Interfaces MIDI
- 41 Procédures de mise à jour ou de nouvelle installation
- 42 Installation du logiciel
- 43 Configuration
- 43 Configuration du périphérique audio
- 45 Sélection du port MIDI In
- 45 Définition du chemin d'accès aux sons et aux Patches
- 46 Création d'un morceau par défaut
- 47 Nouveautés de la version 2.0

53 2.0 Guida Veloce – Italiano

- 54 Questo manuale
- 54 Cosa contiene la confezione di Reason?
- 55 Requisiti
- 55 L'Hardware Audio
- 57 Interfacce MIDI
- 58 Fare l'aggiornamento da versioni precedenti
- 58 Installare il Software
- 59 Impostazioni
- 60 Configurare l'Hardware Audio
- 61 Configurare gli ingressi MIDI
- 62 Impostare i percorsi di ricerca per suoni e patch
- 62 Impostare una song di default
- 64 Nuove caratteristiche della versione 2.0



REASON

→ 2.0 Quickstart – English

About this manual

This is a Quickstart manual for Reason 2.0, describing the new features, as well as installation and setup procedures. It is aimed at aiding users who are upgrading from version 1.0 and/or 1.0.1, so that they quickly can get going with the new version of the program.

The more advanced features in Reason 2.0 are described in the electronic documentation, a file in Adobe Acrobat (*.pdf) format which is installed with the program. In this document you will also find reference descriptions of the Reason devices and commands.

! To read the electronic documentation you will need the Adobe Acrobat Reader application (version 4.0 or later). Since this has become something of a household utility application, chances are you already have it installed on your computer. If not, run the Acrobat Reader installer included on the Reason program disc. For Mac OS users, please note that the CD contains two different Adobe Acrobat Reader installers - one for Mac OS 9.X and one for Mac OS X, so make sure to select the correct one for your operating system.

About Mac and Windows

Reason runs under Mac OS and Windows (for operating system details, see below). All Reason packages contain program versions for all platforms. Everything said in this manual applies to all platforms, unless explicitly stated.

! Virtually all screenshots in this manual are from the Windows version of Reason. However, the contents of all windows and dialogs are the same on all platforms.

What is in the Reason package?

When you purchase Reason, the package contains the following items:

➔ **The Program Disc CD.**

This contains the Reason installer, OMS installer (Mac OS 9 only), electronic documentation in Adobe Acrobat format, and an installer for Adobe Acrobat Reader. There will also be additional files such as promotional material, demo versions of other Propellerhead Software products, etc.

➔ **The Factory Sound Bank CD.**

This contains the Reason Factory Sound Bank, a large file containing samples, patches and loops for use with Reason. You may choose to install this file on your hard disk, so that the CD isn't required when you run the program (more on this on [page 8](#)).

➔ **The Orkester CD**

This contains the Reason Orkester Sound Bank. Just like with the Factory Sound Bank described above, you can choose to install this on your hard disk, eliminating the need for the CD when using sounds from the Orkester Sound Bank (see [page 8](#) for more information).

➔ **The printed documentation.**

➔ **The product authorization card.**

This contains the license number required for the installation. Keep this card in a safe place, in case you need to re-install Reason!

Requirements

Below you will find the minimum requirements for running Reason:

! Note that these are the minimum requirements! You will benefit from a fast computer with a lot of RAM, since this will allow you to use more devices at the same time.

Mac OS X

- Any computer that runs Mac OS X version 10.1 or later.
- A MIDI interface and a MIDI keyboard (or similar).

Mac OS 9

- Power Macintosh with 604, 604e, G3 or G4 processor or better (see the note below). 166 MHz or faster.
- 128 Megabytes of RAM.
- CD-ROM drive.
- Mac OS 9.0.4 or later.
- 256 color monitor (or better), 800x600 or larger.
- A MIDI interface and a MIDI keyboard (or similar).
- OMS 2.x or later (included).

! Reason takes advantage of the AltiVec (Velocity Engine) instructions used in the Macintosh G4 processors, which enhance performance.

! Please observe that Virtual Memory *must* be deactivated under Mac OS 9.x. With Virtual Memory activated, it will not be possible to run Reason at all!

Windows

- Intel Pentium 2 or better. 233 MHz or faster.
- 64 Megabytes of RAM.
- CD-ROM drive.
- Windows 98, ME, 2000 or XP (or later).
- 256 color monitor (or better), 800x600 or larger.
- A 16 bit Windows compatible audio card, preferably with an ASIO or DirectX driver. Microsoft DirectX (only if the card supports it).
- A MIDI interface and a MIDI keyboard (or similar).

About the Audio Hardware

The audio hardware is the computer equipment that converts the digital signals from Reason to analog audio signals (for connection to an amplifier, headphones, or similar). This equipment could be a standard stereo sound card, the built-in audio hardware on a Macintosh or some more advanced audio card with several inputs and outputs, digital connectors, etc. Regardless of which, you need to make sure the hardware and its drivers are properly installed:

Mac OS X

If you are using the built-in audio hardware of the Macintosh

In this case you don't need to make any extra settings. Just connect the audio output to your listening equipment (speakers, mixer, headphones or similar) and make sure your Mac plays audio properly.

If you are using other audio hardware

You may want to use other audio hardware with Reason (e.g. an audio card with multiple outputs, digital connections, etc.). For this to be possible, the audio hardware must be compatible with Mac OS X, that is, there must be a Mac OS X driver available for the card.

- 1. Install the audio hardware and its drivers as described in its documentation.**
- 2. Connect the stereo outputs of your audio hardware to your listening equipment (speakers, mixer, headphones or similar).**
For info about how to use multiple outputs (i.e. more than a stereo output), see the electronic documentation. For now, we stick to standard stereo connections.
- 3. If possible, test that audio plays back OK with the audio hardware.**
With some audio hardware, a test application is supplied for this purpose.

Mac OS 9

If you are using the built-in audio hardware of the Macintosh

In this case you don't need to make any extra settings. Just connect the audio output to your listening equipment (speakers, mixer, headphones or similar) and make sure your Mac plays audio properly, e.g. by testing the alert sounds in the Sound control panel (or the "Monitors and Sound" control panel, depending on the Mac OS version).

If you are using other audio hardware

You may want to use other audio hardware with Reason (e.g. an audio card with multiple outputs, digital connections, etc.). For this to be possible, the audio hardware must be compatible with the ASIO standard. That is, it must have an ASIO driver, a piece of software that allows Reason to communicate with the card.

- 1. Make sure you have the latest drivers for the audio hardware!**
Please check the manufacturer's web site for the latest versions.
 - 2. Install the audio hardware and its low level drivers as described in its documentation.**
 - 3. Connect the stereo outputs of your audio hardware to your listening equipment (speakers, mixer, headphones or similar).**
For info about how to use multiple outputs (i.e. more than a stereo output), see the electronic documentation. For now, we stick to standard stereo connections.
 - 4. If possible, test that audio plays back OK with the audio hardware.**
With some audio hardware, a test application is supplied for this purpose.
 - 5. Locate the ASIO driver for the hardware.**
After installing Reason, you will need to copy this into Reason's ASIO driver folder (see [page 8](#)).
-
- ! Some Macintosh audio hardware comes with a Sound Manager driver (i.e. without an ASIO driver). However, we recommend using ASIO compatible audio hardware only.**
-

Windows

- ➔ **If possible, you should use ASIO compatible audio hardware (i.e. audio hardware for which there is an ASIO driver).**
ASIO drivers generally provide better performance and lower latency (see [page 9](#)).
- ➔ **If there is no ASIO driver available, you should make sure your audio card supports DirectX.**
DirectX is a Microsoft protocol for handling audio and other multimedia aspects.
- ➔ **As a last resort, you could use audio cards that don't support ASIO or DirectX, provided that they are Windows compatible.**
In this case, Reason will communicate with the audio hardware via MME (Windows Multi Media Extensions). However, most often this results in large latency values (see [page 10](#)), making real-time playback of instrument devices difficult or even impossible.

Regardless of which type of audio hardware or drivers you are using, you should follow these basic steps:

- 1. Make sure you have the latest drivers for the audio hardware!**
Please check the manufacturer's web site for the latest versions.
- 2. Install the audio hardware and its drivers as described in its documentation.**
- 3. Connect the stereo outputs of your audio hardware to your listening equipment (speakers, mixer, headphones or similar).**
For information about how to use multiple outputs (i.e. more than a stereo output), see the electronic documentation. For now, we stick to standard stereo connections.
- 4. If possible, test that audio plays back properly with the audio hardware.**
In the case of audio hardware with ASIO drivers, you will need some test application for this (often included with the audio hardware). If you are using DirectX or MME drivers, you can use Windows' Media Player application for this.

About MIDI Interfaces

While it is possible to use Reason without an external MIDI controller (by playing patterns and loops only, or drawing notes and automation in the sequencer), this would not allow you to use the program to its full potential. From now on we assume that you are using a MIDI interface and some kind of external MIDI controller (typically a MIDI keyboard).

- ➔ **When installing the MIDI interface and its drivers, follow the instructions in its documentation carefully.**
- ➔ **While a MIDI interface with a single input is sufficient, you will benefit from having two or more individual inputs.**
This is especially true if you want to manipulate Reason parameters with external MIDI control devices or use the program in conjunction with an external, stand-alone sequencer, groove machine or similar.

Mac OS X

- For some MIDI interfaces connected via USB, no driver installation is required. Just plug in the interface and you're ready to go!
- For other, more advanced MIDI interfaces (or at least to take advantage of more advanced features, like multiple inputs) you will need to install a driver. Please consult the documentation that came with the interface for details.

Mac OS 9

Reason makes use of OMS (Open Music System), a common protocol for MIDI communication on the Macintosh. This means that your MIDI interface must support OMS, and you need to have OMS installed on your computer.

If OMS isn't already installed, you need to do this before using Reason. This may also be necessary if you have an older version of OMS installed (please check the MIDI interface documentation for any special restrictions regarding OMS versions). Proceed as follows:

- 1. Insert the Reason program disc into your CD-ROM drive.**
- 2. Locate and double click the file "Install OMS" in the OMS folder on the program disc.**
- 3. Follow the instructions on screen.**
- 4. Use the OMS Setup application to set up your MIDI interface.**
This is necessary to inform the system about the existence, connections and settings of the MIDI interface. Usually, how to do this is described in the MIDI interface documentation - if not, check the OMS documentation for the general procedure.

-
- ❖ **OMS includes a special feature called IAC (Inter Application Communication) that allows you to route MIDI between programs on your computer. If you want to install this feature you must choose the custom installation feature in the OMS installer and specifically specify that you want IAC installed.**
-

Windows

Under Windows no special installation procedure is required, just install the MIDI interface and its drivers as described in the documentation that came with the hardware.

MIDI Connections

Connect a MIDI cable from the MIDI Out on your MIDI keyboard (or other MIDI controller) to a MIDI In on your MIDI interface. This is sufficient to be able to play and record notes and controllers in Reason from the MIDI keyboard. If you have a MIDI interface with more than one input, it is possible to make more advanced MIDI connections - this is described in the electronic documentation.

Upgrading vs. New Installations

If you are upgrading from a previous version, please note the following:

- ➔ **Our recommendation is that you uninstall the previous version before installing the new one.**
Under Windows, please use the Uninstall feature. Under Mac OS, just drag the program files to the Trash. Uninstalling will ensure that there is no confusion between versions and that shortcuts and aliases point to the right files etc. However...
 - ➔ **If you install the new version into the same folder as the previous version, the old version will automatically be overwritten.**
The installer is designed to replace older versions gracefully, but it assumes you are then installing into the same folder.
- In either case, you will need to redo your Preference settings.
- ➔ **Installing into a new folder.**
This will preserve your older files and you may be able to run the older version of the program if required. However, Start menu items, aliases and shortcuts will point to the newer version.

Installing the Software

Running the Installer

Now it's time to install the actual Reason software:

1. **Insert the Reason CD labeled "Program Disc" into your CD-ROM drive.**
 2. **On the CD-ROM, locate the file called "Install Reason" and double click on it.**
-
- ! Mac OS note: Please observe that there are two separate installers - one for Mac OS 9 and one for Mac OS X. Please make sure that you use the correct one.**
-
3. **Follow the instructions on screen.**

About Installing the Sound Banks

During installation, you will be asked whether you want to install the Reason Factory Sound Bank and the Orkester Sound Bank, or not. These each consist of one big file, containing a large number of patches, samples and loops, serving as your main supply of sounds (much like the sound ROM in a synthesizer).

- **If you choose not to install the Factory Sound Bank, you will need to insert the "Factory Sound Bank" CD into the CD-drive each time you run the program.**
- **You may choose not to install the Orkester Sound Bank. Unlike the Factory Sound Bank, this does *not* mean you have to insert the "Orkester" CD into the CD-drive each time you run the program. It merely means that you will have to do so each time you want to use a patch or other sound from it.**

Installing on hard disk is the recommended option, since you will most likely be using the sound banks a lot and access is quicker from the hard disk than from the CD-ROM drive.

You may choose not to install and instead access the files from CD if you are short on hard disk space, if you are running Reason "temporarily" on another computer, etc. The drawback is that you will have to swap CDs when you want to browse for patches etc.

Even if you don't install any of the sound banks when you install Reason, you can do this at a later stage if you like: simply copy the file "Factory Sound Bank.rfl" and/or the file "Orkester.rfl" from the respective Sound Bank CD to the Reason program folder.

Launching the Program

Now, the Reason files have been installed in a folder on your hard disk. Under Windows, all Reason related items have also been added to the Start menu and possibly you will have a Reason shortcut on the Desktop.

1. **Check for any ReadMe files in the Reason folder or on the Start menu, and open and read these.**
ReadMe files may contain important last minute information that didn't make it into this manual.
2. **If you are using Mac OS 9 with audio hardware for which there is an ASIO driver, copy the ASIO driver into the folder "ASIO Drivers" within the Reason program folder.**
This makes the ASIO driver available to Reason.
3. **Launch the program by double clicking the Reason icon (or by selecting the Reason item from the Start menu).**
4. **Fill in the authorization form that appears.**
Your license number can be found on the product authorization card included in the package.

At this point a dialog appears, asking you whether you want to register your copy of the program at the Propellerhead web site. Registering gives you immediate access to various benefits such as free, extra sounds for Reason!

-
- ! You must have a working Internet connection to be able to register on-line.**
-
- **If you click the Register Now button, your Internet browser will launch and take you to the registration page on the Propellerhead web site.**
Follow the instructions on the web page. After finishing the registration, click the Continue button in the installation dialog.
 - **If you don't want to register at this point, click the Later button.**
You can register at any time by selecting Product Registration from the Contact menu (Mac) or Help menu (Windows) in Reason (or by going to www.propellerhead.se/register).
5. **Insert the Orkester CD in your CD-ROM drive.**
Regardless of whether you chose to install it on your hard disk or not, this CD will be requested for verification the very first time you start Reason.
 6. **If you chose *not* to install the factory sound bank on your hard disk, insert the "Factory Sound Bank" CD in your CD-ROM drive.**

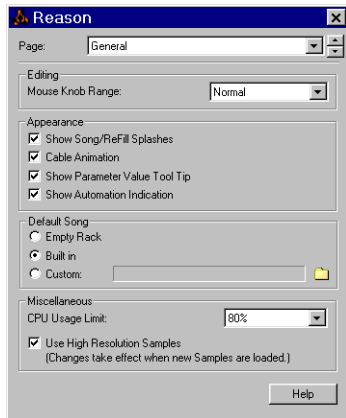
This completes the installation! Since this is the first time you run Reason 2.0, the Preferences dialog appears. Before you can use the program, you need to make some settings.

Setting up

This part of the manual describes the settings you need to make before you can start using Reason 2.0. These are necessary in order to get any sounds from the program and to be able to play and control Reason via MIDI.

About the Preferences

The first time you launch Reason, you haven't yet made any Preference settings. For this reason, the Preferences dialog will automatically appear:



The Preferences dialog.

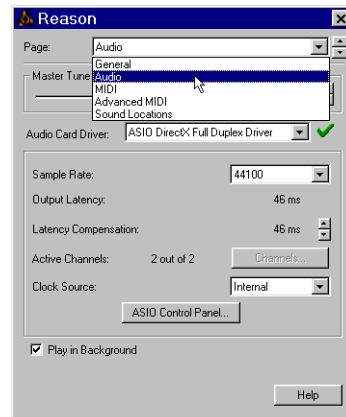
Should you need to change your settings at a later stage, you can open the Preferences dialog from the Edit menu (or the Reason menu if you are running Mac OS X).

⚠ Described herein are only the most important settings in the Preferences. For information about other Preferences settings, see the electronic documentation.

Setting up the Audio Hardware

The first thing you need to do is to establish a connection between Reason and the audio hardware. This is done by selecting a driver - a software component that acts like a link between the program and the audio hardware. Proceed as follows:

1. In the Preferences dialog, use the pop-up menu at the top to select the Audio page.



2. Pull down the Audio Card Driver pop-up menu and select one of the options.

Which option to select depends on the platform and the audio hardware:

Mac OS X

➔ **Normally, you should select one of the driver options that start with the word “CoreAudio”.**

Select the option that corresponds to the hardware you want to use (the built-in audio connectors or some additional audio hardware that you have installed).

➔ **Other options may be available, mainly for compatibility with all possible hardware/software configurations.**

Use these only when required.

Mac OS 9

- ➔ **If you are using audio hardware for which there is a specific ASIO driver, you should select this.**

With an ASIO driver written specifically for the audio hardware, Reason can communicate more or less directly with the audio hardware. The benefits are lower latency (see below), support for higher sampling frequencies (up to 96 kHz in 24 bit/32 bit float resolution) and possibly better support for additional hardware features such as multiple outputs.

- ➔ **If there is no specific ASIO driver for your audio hardware, you will use the Apple Sound Manager.**

This is the sound driver protocol that comes with the Mac OS, and Reason communicates with the audio hardware using this.

- ➔ **If you plan to use the internal audio outputs on your computer, please select “SM Built-in”.**
- ➔ **If you have some additional audio hardware (such as USB-speakers) installed, please select “SM Device Name”, where “Device Name” is the name of your audio hardware.**

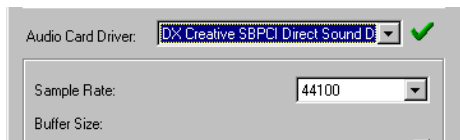
Windows

- ➔ **If you are using audio hardware for which there is a specific ASIO driver, you should select this.**

With an ASIO driver written specifically for the audio hardware, Reason can communicate more or less directly with the audio hardware. The benefits are lower latency (see below) and possibly better support for additional hardware features such as multiple outputs.

- ➔ **If there is no specific ASIO driver, you should select the Direct Sound driver for the audio hardware.**

This makes Reason communicate with the hardware via Direct Sound (a part of the Microsoft DirectX package). For this to be possible, you need to have DirectX installed on your computer, and there must be a Direct Sound driver for the audio hardware.



The Direct Sound driver for a Creative SoundBlaster PCI card selected.

! **Please be aware that as of this writing, Windows XP ships with DirectX version 8.1, and Windows 2000 with DirectX version 7.0. So if you're using one of these operating systems it is not necessary to separately install DirectX, since it's inherently a part of the operating system.**

- ➔ **If the audio hardware doesn't support Direct Sound (i.e. there is no Direct Sound driver available for the audio hardware), select the MME driver.**

This makes use of Windows Multimedia Extensions, the part of Windows that handles audio, MIDI, etc. Using MME often results in larger latency values (see below).

About Latency and other Audio Settings

In the audio page, you will find a number of additional settings for audio. The most important ones are Buffer Size and the corresponding readout for Output Latency.



Latency is the delay between when audio is “sent” from the program and when you actually hear it. The latency in an audio system depends on the audio hardware, its drivers and their settings.

If the latency is large, you will notice that the sound is delayed when you play a device from a MIDI keyboard. You may also notice that reactions are delayed when adjusting controls on the device panels (for example, if you lower the volume of a device, you will not hear this immediately but after the latency time).

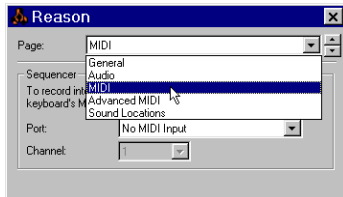
If you experience high latency values, you will need to make adjustments to your configuration. Please consult the electronic documentation for details.

Setting up MIDI Input

Reason has a very wide-ranging MIDI support, allowing you to make use of up to seven different MIDI inputs on a multi-port MIDI interface or similar. This makes it possible to use several different MIDI controllers and play and tweak each device in the rack independently, or to play the devices in Reason from an external sequencer, etc. See the electronic documentation.

However, in this book we will stick with the standard way of playing Reason via MIDI: by connecting a MIDI controller to a single MIDI input and routing this to different devices in the rack via Reason's sequencer. With this method you will be able to play and control one device at a time. Proceed as follows:

1. **Open the Preferences dialog from the Edit menu (or Reason menu if you are running Mac OS X).**
2. **Use the pop-up menu at the top of the Preferences dialog to select the MIDI page.**



3. **Pull down the Port pop-up menu in the Sequencer section and select the MIDI input to which your MIDI controller is connected.**
4. **Check on which MIDI channel your MIDI controller transmits, and set the Channel pop-up menu to this value.**
The sequencer will only accept MIDI data on one channel at a time. This makes it possible to play via the sequencer and use MIDI Remote Control at the same time, even if you have a MIDI interface with a single input only (see the electronic documentation).
5. **For now, also select the Advanced MIDI page from the pop-up menu and make sure the pop-up menus on this page are set to “No MIDI Input”.**

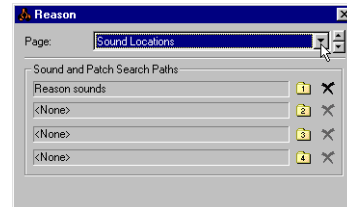
Now, the Reason sequencer will receive MIDI data on the specified input port and MIDI channel. You may want to leave the Preferences dialog open for the following settings.

Setting Sound and Patch Search Paths

Reason songs and patches can contain references to other files on your hard disk, such as samples. To keep track of all files, Reason makes use of a “database”. If you keep your Reason files within the database, Reason can update file paths, automatically search for missing files, etc.

This database consists of up to four different folders on disk (and all their sub-folders). You specify which folders to use as database in the following way:

1. **In the Preferences dialog, use the pop-up menu at the top to select the Sound Locations page.**



2. **Click the “1” folder button below the heading “Sound and Patch Search Paths”.**
A file dialog appears.
3. **Navigate to the desired folder and select it.**
You can select a folder on any drive, (including mapped network drives under Windows).
4. **Click OK.**
The folder is added as the first search path in the database.
5. **If you like, specify search path 2 to 4 in the same way.**
It is normally enough to specify a single path, since all underlying folders are automatically included in the database. Use the additional paths if you use more than one hard drive, CD-ROM drives etc.

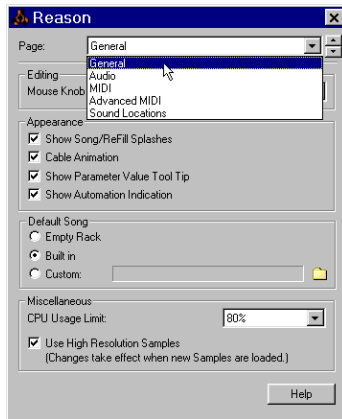
When you add sound files or save Reason files, you should place them within the database (under one of the specified search path folders).

Setting up a Default Song

Every time you start Reason, and every time you select “New” from the File menu, a default song opens. The “standard” default song contains a few select devices.

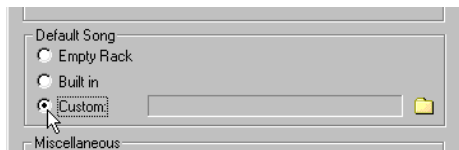
You can however decide exactly what you want the default song to look like, in the following way:

1. **Open the Preferences dialog from the Edit menu.**
2. **Use the pop-up menu at the top of the Preferences dialog to select the General page.**



3. **At the middle of this page, there is a section entitled “Default Song”.**

You have three choices: “Empty Rack”, “Built In” and “Custom”.

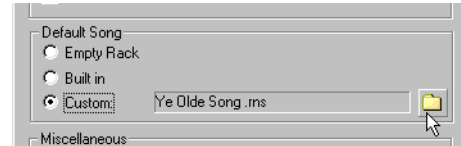


Select which one you want to use by clicking the corresponding radio button.

- Empty Rack - This is an empty rack. Well, almost empty, since it contains the Reason hardware interface.

- Built In - This is a built-in Reason Song, containing a few devices. Note that it is not possible to open this song by regular means - via the browser - since it is not an “independent”.rns-file, and thus does not reside anywhere in the Reason folder.
 - Custom - This allows you to select a custom default song. Any Reason song can be used, so if you often create songs using the same or similar device setups, you can use a previously created song as the default song. This way, all new songs you create will have the same device setup.
- **To select a custom default song, click the Folder icon to the right and browse to the desired Reason song.**

The name of the selected song will then be displayed in the text box.



New features in 2.0

The latest version of Reason boasts a number of new and improved features, with the most notable being two brand new devices; The NN-XT sampler and the Malström synthesizer.

The following is a list of all the new features with brief descriptions:

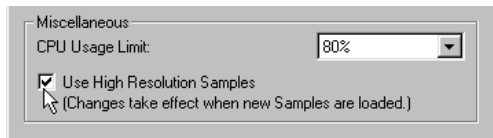
Full support for Mac OS X and Windows XP

Reason now offers full support for Apple's and Microsoft's latest operating systems.

Support for playback of high resolution samples

Reason now has the capability to play back audio in higher resolution than the CD standard 16-bit. This means that if for instance 24-bit samples are loaded in a sampler, the Redrum or the Dr. REX loop player, the samples retain their high resolution. Proceed as follows:

1. **Open the Preferences from the Edit menu, and select the General page.**
2. **Under "Miscellaneous" at the bottom of the page, make sure the option "Use High Resolution Samples" is checked.**



If this is activated, and if your audio card supports it, Reason will play back high resolution samples in their original resolution. If this is deactivated, Reason will play back all samples in 16-bit resolution, regardless of their original format.

SoundFont support

It is now possible to load and use SoundFonts (presets and single samples) in the following devices:

- The NN-XT.
- The NN-19.
- The Redrum (single samples only)

See the electronic documentation for details.

New device - Malström Graintable Synthesizer



The Malström is a polyphonic synthesizer featuring two oscillators, two modulators, two filters, a waveshaper and a large number of modulation and routing options. It is based on the concept of Graintable Synthesis and makes it possible to produce amazingly abstract, sharp, distorted, undulating sounds. In fact - we dare to say that it can produce sounds quite unlike anything you've ever heard from a synthesizer before! See the electronic documentation for details.

New device - NN-XT Sampler



The NN-XT is a complement to the NN-19. Just like the latter, the NN-XT lets you load samples to create a multi-sample key map and modify the sound with synth-type parameters; LFO:s, envelopes filters. However, the NN-XT also has more possibilities. For instance, it allows you to create layered sounds, where two or more samples can be played simultaneously. It also allows you to set up velocity switched key maps so that you control which samples in a layered key map will actually sound depending on how hard or soft you play on your MIDI keyboard. See the electronic documentation for details.

LFO sync

A number of devices and effects now feature LFO sync. This means that you can synchronize their respective LFO:s to the song tempo, in one of 16 possible time-divisions.

The following devices and effects feature LFO sync:

- The Subtractor synthesizer.
- The Malström synthesizer.
- The NN-19 sampler.
- The NN-XT sampler.
- The Dr. Rex loop player.
- The CF-101 chorus/flanger.
- The PH-90 Phaser.

See the electronic documentation for each device for details.

Detachable sequencer window

The sequencer window can now be detached from the rack and used in a separate window. This could be useful for instance if you are working with a large number of tracks or if you are viewing many sequencer lanes at once.

The separate sequencer window can be positioned and resized freely both horizontally and vertically using the basic windows techniques.

- ➔ **To detach the sequencer from the rack, either click the corresponding button in the top right corner of the rack, or pull down the Windows menu and select “Detach Sequencer Window”.**

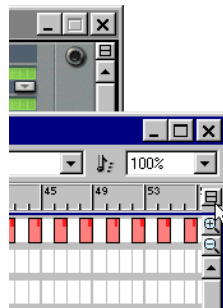
Click this button...

...to open the sequencer in a separate window.



- ➔ **Similarly, to reattach the sequencer window to the rack, either select “Attach Sequencer Window” from the Windows menu or click the button.**

Note that the button for detaching the sequencer window is *only* available in the rack. The button for reattaching the sequencer though, is available both in the rack and in the sequencer.



The Attach Sequencer button on the sequencer and, in the background, on the rack.

- ! **Another way of reattaching the sequencer window is by closing it. Note also that the rack is still the “main” window for the song, which means that closing the song will close the sequencer window as well.**

About the Transport

You'll notice that when detaching the sequencer from the rack, there will be two instances of the transport on the screen - one in the rack and one in the sequencer window. This is for convenience since it allows you to control playback and recording regardless of which window is the active one.

Should you wish however, you can fold one of the transports in the same manner as with any other device in Reason. Folding and unfolding devices is described in the Getting Started book.

- ✳ **To make the rack or the sequencer the active window when they are separated, you can use the key commands [Command]-[1] (Mac)/[Ctrl]-[1] (Windows) and [Command]-[2] (Mac)/[Ctrl]-[2] (Windows) respectively.**

A note about using Reason with two monitors

If you have a computer system with two monitors, you can do the following:

- **Use one monitor for viewing and managing the rack only.**
- **Detach the sequencer as described above, and dedicate one of your monitors to the sequencer only.**

To be able to use two monitors, you must have an operating system and a graphics card that supports it. Please refer to the documentation for your operating system and possibly the graphics card for instructions on how to set up your system for using two monitors.

Support for mouse wheel scrolling

If you're using a mouse equipped with a scroll wheel, this can be used for the following scrolling and zooming operations:

- **Scrolling up and down in both the rack and in the sequencer.**
- **By simultaneously holding down [Shift] you can scroll left and right in the sequencer.**
- **By holding down [Command] (Mac)/[Ctrl] (Windows), you can zoom in and out *vertically* in the sequencer.**
- **By holding down [Shift]-[Command] (Mac)/[Shift]-[Ctrl] (Windows), you can zoom in and out *horizontally* in the sequencer.**

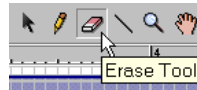
New tools in the sequencer toolbar

You now have access to an eraser tool - for deleting events, a line tool - for creating velocity ramps etc., a magnifying tool - for zooming, and a hand tool - for scrolling.

! In addition, there is now only one button for toggling between Arrange mode and Edit mode, and the button "Hide all controllers" has been removed.

Below follows a rundown of the various tools and their use.

The Eraser tool



You can use the Eraser tool to delete Events and Groups in the Arrange view, as well as Notes, Controller sections and Pattern Change sections in the Edit view.

About Snap and the Eraser tool

With Snap activated, clicking directly on events with the Eraser tool will not only delete the events "touched", but *all* events within the set snap value (e.g. 1 bar). The Eraser tool can also be used for making selection rectangles and these will be magnetic to the snap value as well.

- **If you hold down [Shift] when making a selection rectangle, direction is restricted to horizontal or vertical only.**

Deleting Events and Groups in the Arrange view

- **Select the Eraser tool and click on an Event.**

As described above, you can also draw selection rectangles with the Eraser tool, encompassing several Events and delete them all at once. Note that if Snap is on, the selection rectangle will be magnetic to the Snap value positions. Also note that an Event or Group doesn't have to be fully enclosed to be selected - the selection rectangle only needs to intersect or touch the Event/Group.

Deleting Notes in the Edit view

- ➔ **Select the Eraser tool and click on the notes you want to delete.**
You can also drag a selection rectangle with the Eraser tool and delete all notes encompassed by the rectangle.

When using the Eraser tool to delete notes with Snap on, the following applies:

- When single clicking, all notes of the same pitch within the set Snap value will be deleted. The “area of effect” is indicated in a dark gray color.

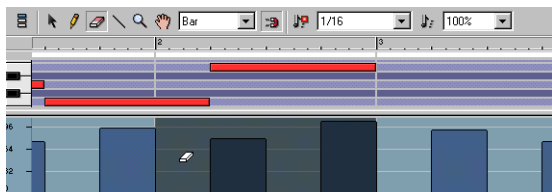


In this case, with Snap set to “Bar”, a single click will remove all the instances of the note C 2 on bar 6.

- If a selection rectangle is drawn, it will be magnetic to the nearest snap value positions. For example, if Snap is set to “Bar”, dragging a rectangle will select all notes within an exact range of bars.

Deleting Controllers and Pattern Changes in the Edit view

- ➔ **Select the Eraser tool and click on the section you want to delete.**
If Snap is on, you can single click to immediately erase the shaded area which corresponds to the set Snap value (e.g. Bar). You can also make a selection range by clicking and dragging.



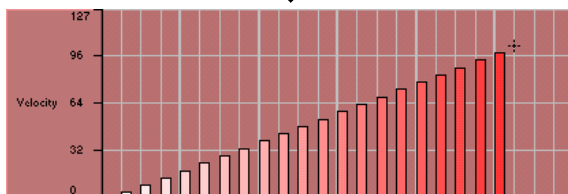
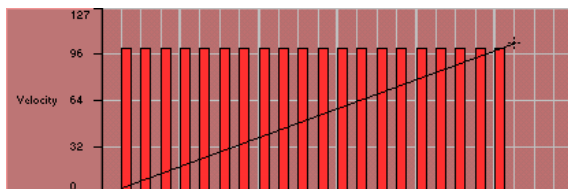
Using the Line tool



The Line tool can be used in the Edit view. More specifically, it can be used in the Velocity lane and the Controller lane, for drawing Velocity ramps and editing Controllers respectively.

Creating Velocity ramps

- ➔ **To draw a velocity ramp, drag the Line tool across the bars, at the desired height.**

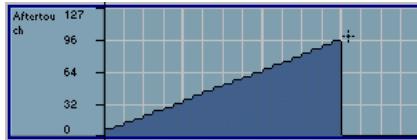
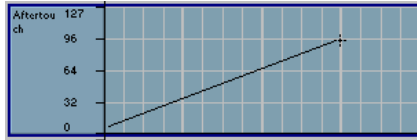


Drawing a velocity ramp with the Line tool.

While this can also be accomplished using the Pencil tool, the Line tool is probably the preferred method for creating regular, smooth ramps, or for giving all the notes the same velocity (by drawing a straight line). The Pencil tool can be used for creating more irregular curves.

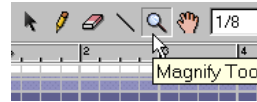
Drawing and editing Controllers

Drawing and editing controllers with the line tool is done exactly like drawing velocity ramps, as described above. You will probably want to use the line tool to create smooth, even controller ramps, and the pencil tool for creating more irregular controller curves.



- ⚙️ Note that when using the line tool, you can hold down [Shift] when drawing to restrict movement to horizontal only.

The Magnifying Glass tool



A new way of zooming in the sequencer is to use the Magnifying Glass tool. This tool lets you zoom in and out both horizontally and vertically just like the magnification sliders do. However, the Magnifying Glass tool offers more possibilities.

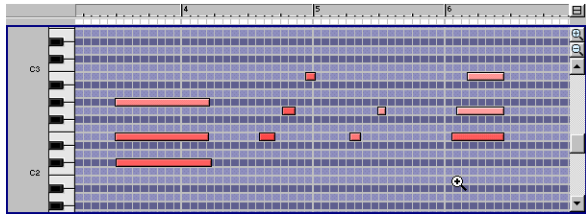
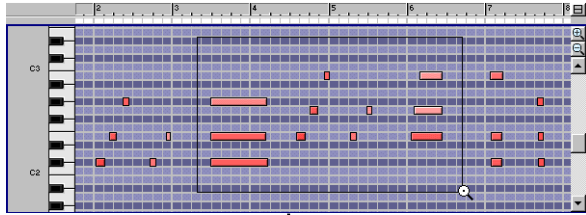
The following applies:

- ➔ **By clicking once in a lane with the Magnifying Glass, you zoom in by the same amount as when clicking the “+” icon on the magnification slider *twice*.**
- ➔ **To zoom out with the Magnifying Glass, click while keeping [Option] (Mac)/[Ctrl] (Windows) pressed.**
You'll notice that the “+” sign in the Magnifying Glass tool changes to “-”.
- ➔ **If the lane has a vertical magnification slider as well, clicking with the Magnifying Glass will also zoom in/out vertically by the same amount as when clicking the “+” and “-” icons on the magnification slider *once*.**
By holding down [Shift] when clicking, you disable vertical zooming.

- ➔ You can also click and drag with the Magnifying Glass to create a selection rectangle.

The view will then be zoomed in so that the selected area fills the lane.

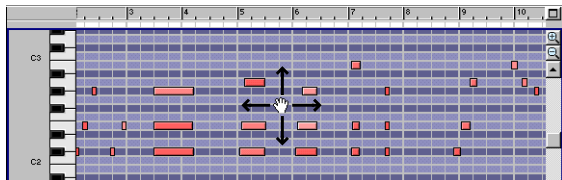
Enclosing these notes in a selection rectangle...



...will zoom in so that they fill the view.

The Hand tool

In the sequencer, you can use the Hand tool for scrolling. Select the Hand tool and click in a lane, press the mouse button and drag in the desired direction.



Scrolling the Key edit lane with the Hand tool.

- ⊗ You can scroll in any direction as long as the lane allows it (the Velocity lane for example is only possible to scroll horizontally). By holding down [Shift] while you drag however, you can limit the scrolling direction to horizontal or vertical only.

Settings are saved with song documents

Various settings for how you have set up your workspace are now saved along with the song document, so that it will open in exactly the same state as when you last saved and closed it.

This includes - but is not limited to:

- The state of the sequencer window (detached or not).
- The position and size of windows.
- The visual state of the rack (front or back, position of scroll bars etc.).
- The magnification factor in the sequencer.
- Etc.

New Orkester Sound Bank CD

In addition to the Reason Factory Sound Bank CD, Reason 2.0 also features the Orkester CD. This contains a large collection of patches and samples of orchestral instruments for the NN-XT.



REASON

→ 2.0 Schnelleinstieg - Deutsch

Hinweise zum Handbuch

Dieses Handbuch dient als Schnelleinstieg in Reason 2.0. Es beschreibt die neuen Programmeigenschaften sowie Installation und Einstellungen. Es soll Reason-Nutzern, die zuvor die Version 1.0 und/oder 1.0.1 verwendet haben, dazu verhelfen, schnell mit der neuen Version zurecht zu kommen.

Weitere Eigenschaften von Reason werden in der Dokumentation beschrieben, die zusammen mit dem Programm als Datei im Adobe Acrobat-Format (*.pdf*) auf Ihrer Festplatte installiert wird. In diesem Dokument finden Sie auch Referenzbeschreibungen der Reason-Geräte und -Befehle.

! Das Adobe Acrobat Reader-Programm (Version 4.0 oder eine neuere Version) muss auf Ihrem Rechner installiert sein, damit Sie diesen Teil der Reason-Dokumentation lesen können. Das Programm ist weit verbreitet und vielleicht schon auf Ihrem Rechner vorhanden. Falls nicht, verwenden Sie bitte das Acrobat Reader-Installationsprogramm auf der Reason-Programm-CD. Falls Sie einen Apple Macintosh verwenden, beachten Sie bitte, dass es zwei verschiedene Adobe Acrobat Reader-Installationsprogramme gibt, eines für Mac OS 9.X und eines für Mac OS X. Verwenden Sie die an Ihr Betriebssystem angepasste Version.

Mac und Windows

Reason lässt sich unter Mac OS und Windows anwenden (Einzelheiten zu den Betriebssystemen siehe weiter unten). In jedem Reason-Paket sind Programmversionen für beide Plattformen enthalten. Die Beschreibung in den Handbüchern gilt für beide Systemplattformen, es sei denn, es wird ausdrücklich etwas anderes gesagt.

! Fast alle Abbildungen in den Handbüchern stammen von der Reason Windows-Version. Der Inhalt aller Reason-Fenster und -Dialoge ist jedoch auf beiden Systemplattformen identisch.

Was befindet sich im Reason-Paket?

Wenn Sie Reason erwerben, enthält das Paket die folgenden Bestandteile:

- ➔ **Die Programm-CD.**
Sie enthält das Reason-Installationsprogramm, den OMS-Installer (nur Mac OS 9), die Dokumentation im Adobe Acrobat-Format sowie das Installationsprogramm für den Adobe Acrobat Reader. Zusätzlich finden Sie hier weitere Dateien wie Werbematerial, Demo-Versionen anderer Propellerhead Software-Produkte etc.
- ➔ **Die Factory-Soundbank-CD.**
Diese CD enthält die Reason Factory-Soundbank, eine große Datei mit Samples, Patches und Loops, die Sie mit Reason verwenden können. Sie können diese Datei wahlweise auf Ihrer Festplatte installieren. Die CD wird dann während des Programmbetriebs nicht mehr benötigt. (siehe hierzu Seite 24).
- ➔ **Die Orkester-CD**
Sie enthält die Reason Orkester-Soundbank. Wie die oben beschriebene Factory-Soundbank kann sie wahlweise auf Ihrer Festplatte installiert werden und wird dann nicht mehr erneut benötigt, wenn Sie diese Klänge verwenden möchten. (siehe auch Seite 24).
- ➔ **Die gedruckte Dokumentation.**
- ➔ **Die Product Authorization Card.**
Diese Karte enthält eine Lizenznummer, die Sie beim Installieren eingeben müssen. Bewahren Sie diese Karte an einem sicheren Ort auf. Sie benötigen Sie erneut, wenn Sie Reason neu installieren möchten!

Systemvoraussetzungen

Zum Arbeiten mit Reason benötigen Sie zumindest folgende Systemkomponenten:

! Bitte beachten Sie, dass es sich hier um Mindestanforderungen handelt! Wenn Sie einen schnellen Computer mit großem Arbeitsspeicher verwenden, haben Sie den Vorteil, mehr Reason-Geräte gleichzeitig verwenden zu können.

Mac OS X

- Jeder Computer, auf dem die Mac OS X-Version 10.1 oder eine neuere Version läuft.
- Ein MIDI-Interface und ein MIDI-Keyboard (oder ein anderes Eingabegerät).

Mac OS 9

- Power Macintosh mit 604, 604e, G3 oder G4-Prozessor oder besser (siehe Hinweis hierunter) mit einer Verarbeitungsgeschwindigkeit von 166 MHz oder schneller.
- 128 Megabyte Arbeitsspeicher.
- CD-ROM-Laufwerk.
- Mac OS 9.0.4 oder ein neueres System (nicht Version XI!).
- Bildschirm mit mindestens 256 Farben und 800x600 Bildpunkten (Pixel).
- Ein MIDI-Interface und ein MIDI-Keyboard (oder anderes Eingabegerät).
- OMS 2.x oder neuer (im Lieferumfang).

! Reason unterstützt den – in den Macintosh G4-Prozessoren verwendeten – AltiVec- (Velocity Engine) Befehlssatz, der die Leistung erhöht.

! Bitte beachten Sie, dass der Virtuelle Speicher unter Mac OS 9.X ausgeschaltet sein muss. Wenn der Virtuelle Speicher aktiviert ist, können Sie Reason überhaupt nicht verwenden!

Windows

- Intel Pentium 2 oder besser mit einer Verarbeitungsgeschwindigkeit von 233 MHz oder schneller.
- 64 Megabyte Arbeitsspeicher.
- CD-ROM-Laufwerk.
- Windows 98, ME, 2000 oder XP (bzw. ein neueres System).
- Bildschirm mit mindestens 256 Farben und 800x600 Bildpunkten (Pixel).
- Eine Windows-kompatible 16 Bit-Audiokarte, vorzugsweise mit einem ASIO- oder DirectX-Treiber. Microsoft DirectX (nur falls die Karte dies unterstützt).
- Ein MIDI-Interface und ein MIDI-Keyboard (oder anderes Eingabegerät).

Audio-Hardware

Mit Audio-Hardware sind diejenigen Teile Ihres Computers gemeint, mit deren Hilfe die digitalen Reason-Signale in analoge Audiosignale umgewandelt werden (die danach über einen Verstärker, Kopfhörer oder ähnlich ausgegeben werden). Hierbei kann es sich um eine Standard-Stereo-Soundkarte, die eingebaute Audio-Hardware eines Macintosh oder um eine professionelle Audiokarte handeln, die über mehrere Ein- und Ausgänge, digitale Anschlüsse usw. verfügt. Sie müssen sich unabhängig von der verwendeten Hardware vergewissern, dass diese und die zugehörigen Treiber ordnungsgemäß installiert sind.

Mac OS X

Wenn Sie die eingebaute Audio-Hardware des Macintosh verwenden

In diesem Fall sind keine weiteren Einstellungen notwendig. Verbinden Sie einfach den Audioausgang mit Ihrer Audioanlage (aktive Lautsprecher, Mischpult, Kopfhörer oder ähnlich) und vergewissern Sie sich, dass Ihr Mac Audio korrekt wiedergibt.

Wenn Sie andere Audio-Hardware verwenden

Sie möchten im Zusammenhang mit Reason möglicherweise eine andere Audio-Hardware verwenden (z.B. eine Audiokarte mit mehreren Ein- und Ausgängen, digitalen Anschlüssen usw.). Dies ist nur möglich, wenn die Audio-Hardware mit dem Mac OS X kompatibel ist. Sie muss also über einen Mac OS X-Treiber verfügen.

1. Installieren Sie Audio-Hardware und Treiber-Software wie in deren Dokumentation beschrieben.

2. Verbinden Sie den Stereoausgang Ihrer Audio-Hardware mit Ihrer Audioanlage (aktive Lautsprecher, Mischpult, Kopfhörer oder ähnlich).

Das Verwenden von mehr Ausgängen als dem Stereoausgang wird in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format beschrieben. An dieser Stelle beschreiben wir zunächst eine Standard-Stereoverbindung.

3. Überprüfen Sie ggf., ob die Audio-Hardware korrekt Audio wiedergibt.

Mancher Audio-Hardware liegt hierzu ein Testprogramm bei.

Mac OS 9

Wenn Sie die eingebaute Audio-Hardware des Macintosh verwenden

In diesem Fall sind keine weiteren Einstellungen notwendig. Verbinden Sie einfach den Audioausgang mit Ihrer Audioanlage (aktive Lautsprecher, Mischpult, Kopfhörer oder ähnlich) und vergewissern Sie sich, dass Ihr Mac Audio korrekt wiedergibt. Dies lässt sich – je nach verwendeter Mac OS-Version – z.B. mit Hilfe der Warntöne des »Monitore und Ton« oder des »Sound«-Kontrollfelds überprüfen).

Wenn Sie andere Audio-Hardware verwenden

Sie möchten mit Reason möglicherweise eine andere Audio-Hardware verwenden (z.B. eine Audiokarte mit mehreren Ein- und Ausgängen, digitalen Anschlüssen usw.). Voraussetzung hierzu ist, dass die Audio-Hardware mit dem ASIO-Standard kompatibel ist. Sie muss also über einen ASIO-Treiber – eine Software – verfügen, die es Reason ermöglicht, mit der Karte zu kommunizieren.

- 1. Verwenden Sie nur neueste Treiber für Audio-Hardware!**
Informieren Sie sich auf der Website des Herstellers über die neuesten Versionen.
- 2. Installieren Sie Audio-Hardware und Treiber-Software wie in deren Dokumentation beschrieben.**
- 3. Verbinden Sie den Stereoausgang Ihrer Audio-Hardware mit Ihrer Audioanlage (aktive Lautsprecher, Mischpult, Kopfhörer oder ähnlich).**
Das Verwenden von mehr Ausgängen als dem Stereoausgang wird in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format beschrieben. An dieser Stelle beschreiben wir zunächst eine Standard-Stereoverbindung.
- 4. Überprüfen Sie ggf., ob die Audio-Hardware korrekt Audio wiedergibt.**
Mancher Audio-Hardware liegt hierzu ein Testprogramm bei.
- 5. Suchen Sie den ASIO-Treiber der Hardware.**
Nachdem Sie Reason installiert haben, müssen Sie den ASIO-Treiber in den ASIO-Treiberordner von Reason kopieren (siehe Seite 24).

! Manche Macintosh Audio-Hardware wird nur mit einem Sound Manager-Treiber (d.h. ohne ASIO-Treiber) ausgeliefert. Wir empfehlen Ihnen, nur ASIO-kompatible Audio-Hardware zu verwenden.

Windows

- ➔ **Verwenden Sie, wenn möglich, ASIO-kompatible Audio-Hardware (d.h. Audio-Hardware für die es einen ASIO-Treiber gibt).**
ASIO-Treiber stellen gewöhnlich bessere Leistungs- und geringere Latenzwerte zur Verfügung (siehe Seite 25).
- ➔ **Falls kein ASIO-Treiber verfügbar ist, sollten Sie sich vergewissern, dass Ihre Audiokarte DirectX unterstützt.**
DirectX ist ein von Microsoft entwickeltes Protokoll für den Umgang mit Audio und anderen Multimedia-Formaten.
- ➔ **Im Notfall könnten Sie auch Audiokarten verwenden, die weder ASIO noch DirectX unterstützen, vorausgesetzt, sie sind Windows-kompatibel.**

In diesem Fall kommuniziert Reason mit der Audio-Hardware über MME (Windows Multi Media Extensions). Dies bewirkt jedoch häufig große Latenzwerte (siehe Seite 26), was eine Echtzeit-Wiedergabe von Instrumenten schwierig oder gar unmöglich macht.

Unabhängig von der verwendeten Audio-Hardware oder ihren Treibern sollten Sie die folgenden Dinge tun:

- 1. Verwenden Sie nur neueste Treiber für Audio-Hardware!**
Informieren Sie sich auf der Website des Herstellers über die neuesten Versionen.
- 2. Installieren Sie Audio-Hardware und Treiber-Software wie in deren Dokumentation beschrieben.**
- 3. Verbinden Sie den Stereoausgang Ihrer Audio-Hardware mit Ihrer Audioanlage (aktive Lautsprecher, Mischpult, Kopfhörer oder ähnlich).**
Das Verwenden von mehr Ausgängen als dem Stereoausgang wird in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format beschrieben. An dieser Stelle beschreiben wir zunächst eine Standard-Stereoverbindung.
- 4. Testen Sie ggf., ob die Audio-Hardware korrekt Audio wiedergibt.**
Für Audio-Hardware mit ASIO-Treibern benötigen Sie hierzu ein Testprogramm (oft in der Audio-Hardware enthalten). Wenn Sie DirectX- oder MME-Treiber verwenden, können Sie den Windows Media-Player verwenden.

MIDI-Interfaces

Es ist zwar möglich, Reason ohne externen MIDI-Controller zu verwenden (in dem Sie nur Pattern und Loops wiedergeben oder Noten- und Automationsdaten im Sequenzer eingeben), doch so könnten Sie nicht das gesamte Potential des Programms ausnutzen. Wir nehmen daher im Folgenden an, dass Sie ein MIDI-Interface und irgendeinen externen MIDI-Controller (zumeist wohl ein MIDI-Keyboards) verwenden.

- ➔ **Befolgen Sie beim Installieren des MIDI-Interfaces und seiner Treiber sorgfältig die Anweisungen in der Interface-Dokumentation.**
- ➔ **Ein MIDI-Interface mit einem einzelnen Eingang ist zwar ausreichend, eines mit zwei oder mehr Einzeleingängen ist jedoch vorteilhafter.** Dies gilt insbesondere, wenn Sie Reason-Parameter mit externen Controllern verändern wollen oder das Programm im Zusammenhang mit einem externen Hardware-Sequenzer, einer Groove-Machine oder ähnlich benutzen möchten.

Mac OS X

- Bei einigen – über den USB-Bus angeschlossenen – MIDI-Interfaces entfällt die Notwendigkeit zum Installieren eines Treibers. Sie müssen nur die Kabelverbindungen herstellen und können loslegen.
- Für MIDI-Interfaces mit zusätzlichen Fähigkeiten (z.B. Mehrfachausgängen) müssen Sie einen Treiber installieren. Einzelheiten darüber finden Sie in der Dokumentation, die Sie mit dem Interface erhalten haben.

Mac OS 9

Reason verwendet OMS (Open Music System), ein weitverbreitetes Protokoll für die MIDI-Kommunikation auf dem Macintosh. Ihr MIDI-Interface muss daher OMS unterstützen und OMS muss auf Ihrem Computer installiert sein.

Wenn OMS nicht bereits installiert ist, müssen Sie dies tun, bevor Sie Reason verwenden. Auch wenn Sie eine ältere OMS-Version benutzen, kann eine Neuinstallation notwendig werden (überprüfen Sie Ihr MIDI-Interface-Handbuch hinsichtlich eventueller Einschränkungen bezüglich verwendbarer OMS-Versionen). Gehen Sie wie folgt vor:

1. **Legen Sie die Reason-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.**
2. **Finden und doppelklicken Sie die Datei »Install OMS« auf der CD.**
3. **Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**
4. **Richten Sie mit dem OMS Setup-Programm Ihr MIDI-Interface ein.** Damit informieren Sie das System über das Vorhandensein, die Anschlüsse und Einstellungen des MIDI-Interfaces. Dieser Vorgang wird häufig im MIDI-Interface-Handbuch beschrieben. Falls nicht, lesen Sie bitte eine etwas allgemeinere Beschreibung im OMS-Handbuch.

❖ **OMS ermöglicht mit seiner IAC-Funktion (Inter Application Communication) das Senden von MIDI zwischen Programmen, die auf Ihrem Computer laufen. Wenn Sie diese Funktion verwenden wollen, müssen Sie bei der Installation die »Custom«-Installation wählen und vorgeben, dass IAC installiert wird.**

Windows

Unter Windows wird kein spezieller Installationsvorgang benötigt. Installieren Sie einfach das MIDI-Interface und seine Treiber, wie in der mitgelieferten Dokumentation beschrieben.

MIDI-Verbindungen

Verbinden Sie den MIDI-Ausgang (MIDI Out) Ihres MIDI-Keyboards (oder anderen MIDI-Controllers) mit einem MIDI-Eingang (MIDI In) Ihres MIDI-Interfaces. Dies genügt, um von Ihrem MIDI-Keyboards aus Noten- und Controller-Daten in Reason zu spielen und aufzunehmen. Wenn Sie über ein MIDI-Interface mit mehr als einem Eingang (In) verfügen, können Sie auch komplexere MIDI-Verbindungen herstellen. Dies wird in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format beschrieben.

Aktualisieren oder Neuinstallation?

Beachten Sie Folgendes, wenn Sie eine ältere Version aktualisieren möchten:

- ➔ **Wir empfehlen, dass Sie vor der Installation der neuen Version die ältere entfernen.** Unter Windows verwenden Sie hierzu die Deinstallieren-Funktion. Unter Mac OS ziehen Sie die Programmdateien einfach auf den Mülleimer. Durch das Entfernen der alten Programmversion stellen Sie sicher, dass Problemen beim Umstieg zwischen den Versionen vermieden werden, Shortcuts und Aliasdateien auf die richtigen Dateien zugreifen usw.
- ➔ **Wenn Sie die neue Version jedoch in denselben Ordner installieren wie die ältere Version, so wird diese automatisch überschrieben.** Das Installationsprogramm ist so eingestellt, dass es ältere Versionen problemlos überschreibt, wenn Sie deren Ordner als Zielordner vorgeben.

In beiden Fällen müssen Sie die Voreinstellungen neu vornehmen.

- ➔ **Installation in einem neuen Ordner.** Die alte Programmversion bleibt erhalten und Sie können sie benutzen, falls nötig. Start-Menüeinträge, Alias-Dateien und Shortcuts sind nun jedoch der neueren Version zugeordnet.

Software-Installation

Starten des Installationsprogramms

Jetzt wird es Zeit, das eigentliche Reason-Programm zu installieren:

1. **Legen Sie die als »Program Disc« gekennzeichnete Reason-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.**
2. **Finden und doppelklicken Sie auf der CD die Datei »Install Reason«.**

! Hinweis für Mac OS-Nutzer: Bitte beachten Sie, dass zwei separate Installationsprogramme zur Verfügung stehen – eines für Mac OS 9 und eines für Mac OS X. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie das richtige Programm verwenden.

3. **Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

Hinweise zum Installieren von Soundbänken

Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie die Reason Factory-Soundbank und die Orkester-Soundbank installieren möchten oder nicht. Es handelt sich dabei jeweils um eine große Datei, die Patches, Samples und Loops enthält. Diese Soundbänke sind Ihre wichtigsten Klangquellen (ähnlich wie die ROM-Sounds eines Synthesizers).

- ➔ **Wenn Sie sich gegen das Installieren der Factory-Soundbank entscheiden, muss sich die »Factory Sound Bank«-CD immer dann im Laufwerk befinden, wenn Sie das Programm verwenden.**
- ➔ **Wenn Sie sich gegen das Installieren der Orkester-Soundbank entscheiden, muss sich die »Factory Sound Bank«-CD hingegen *nicht* immer dann im Laufwerk befinden, wenn Sie das Programm verwenden. Dies ist nur dann notwendig, wenn Sie eines der Orkester-Patches oder einen Orkester-Sound verwenden möchten.**

Wir empfehlen das Installieren auf der Festplatte, denn Sie werden die Soundbänke sehr wahrscheinlich häufig benutzen und der Zugriff auf die Festplatte geschieht wesentlich schneller als derjenige auf eine CD-ROM.

Wenn Sie Reason »vorübergehend« auf einem anderen Computer verwenden, können Sie bei knappem Speicherplatz auf der Festplatte durchaus davon absehen, die Soundbänke zu installieren und stattdessen auf die CD zuzugreifen. Der Nachteil besteht darin, dass Sie auf der Suche nach Patches usw. die CDs wechseln müssen.

Selbst wenn Sie beim Installieren von Reason zunächst keine Soundbänke installieren, so können Sie dies zu einem späteren Zeitpunkt tun, wenn Sie möchten. Kopieren Sie hierzu einfach die Datei »Factory Sound Bank.rfl« und/oder die Datei »Orkester.rfl« von der betreffenden Soundbank-CD in den Reason-Programmordner auf Ihrer Festplatte.

Starten des Programms

Die Reason-Dateien wurden nun in einem Ordner auf Ihrer Festplatte installiert. Unter Windows, wurden dem Start-Menü außerdem alle mit Reason zusammenhängenden Bestandteile hinzugefügt und es wurde möglicherweise eine Verknüpfung auf dem Windows-Desktop erzeugt.

1. **Überprüfen Sie den Reason-Ordner oder das Start-Menü auf eventuell vorhandene ReadMe-Dateien, öffnen und lesen Sie diese.**
Diese Dateien können wichtige Informationen enthalten, die zum Zeitpunkt der Handbucheinstellung noch nicht bekannt waren.
2. **Wenn Sie Mac OS 9 mit Audio-Hardware verwenden, für die es einen ASIO-Treiber gibt, kopieren Sie den ASIO-Treiber in den Ordner »ASIO Drivers« innerhalb des Reason Programmordners.**
Auf diese Weise wird der ASIO-Treiber für Reason zugänglich.
3. **Starten Sie Reason durch Doppelklick auf das Reason-Symbol (oder durch Auswählen der Reason-Verknüpfung im Start-Menü).**
4. **Füllen Sie das Autorisationsformular aus, wenn es erscheint.**
Ihre Lizenznummer findet sich auf der mitgelieferten Product Authorization Card.

Nun erscheint ein Dialog, in dem Sie gefragt werden, ob Sie Ihre Programmkopie über die Propellerhead-Website registrieren möchten. Das Registrieren hat verschiedene unmittelbare Vorteile, Sie erhalten z.B. Zugang zu kostenlosen Extrasounds für Reason!

! Hierzu benötigen Sie eine funktionierende Internetanbindung.

- ➔ **Durch Anklicken des »Register Now«-Schalters wird Ihr Internet-Browser gestartet und die Registrierungsseite der Propellerhead Website aufgerufen.**
Folgen Sie den Anweisungen auf der Website. Klicken Sie nach beendeter Registrierung auf den »Continue«-Schalter im Installationsdialog.
 - ➔ **Wenn Sie sich noch nicht registrieren lassen möchten, klicken Sie auf den »Later«-Schalter.**
Durch Anwählen von »Product Registration« in Reasons Contact- (Mac) oder Help-Menü (Windows) (oder durch Ansurfen von www.propellerhead.se/register) können Sie sich auch später jederzeit registrieren lassen.
5. **Legen Sie die Orkester-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.**
Diese CD wird zur Verifikation verwendet, wenn Sie Reason zum ersten Mal starten. Dabei ist es gleichgültig, ob Sie die Soundbank auf Ihrer Festplatte installiert haben oder nicht.
 6. **Wenn Sie die Factory-Soundbank nicht installiert haben, legen Sie bitte die »Factory Sound Bank«-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.**

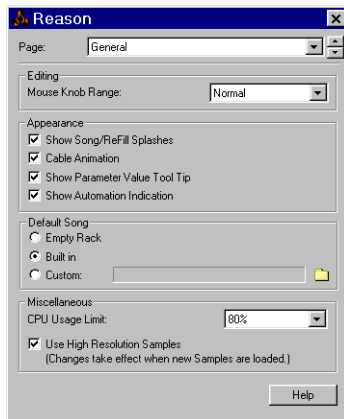
Damit ist die Installation abgeschlossen! Da Sie Reason 2.0 nun zum ersten Mal anwenden, erscheint der Preferences-Dialog. Hier müssen Sie einige Einstellungen vornehmen, bevor Sie das Programm verwenden können.

Voreinstellungen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, welche Voreinstellungen Sie vornehmen müssen, bevor Sie Reason 2.0 verwenden können. Die Voreinstellungen sind notwendig, damit das Programm Klänge wiedergibt und Sie Reason über MIDI anspielen und kontrollieren können.

Der Preferences-Dialog

Wenn Sie Reason zum ersten Mal laden, haben Sie noch keinerlei Voreinstellungen vorgenommen. Aus diesem Grund erscheint automatisch der Preferences-Dialog:



Der Preferences-Dialog.

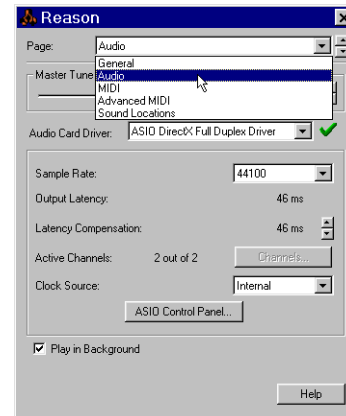
Falls Sie die Einstellungen später einmal verändern möchten, lässt sich der Preferences-Dialog hierzu vom Edit-Menü (Mac OS X : Reason-Menü) aus aufrufen.

❖ In diesem Abschnitt werden nur die wichtigsten Voreinstellungen beschrieben. Eine Beschreibung aller übrigen Voreinstellungen finden Sie in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

Einstellen der Audio-Hardware

Zunächst müssen Sie eine Verbindung zwischen Reason und der Audio-Hardware einrichten. Dies geschieht durch Auswählen eines Treibers – einer Software-Komponente, die eine Verbindung zwischen Programm und Audio-Hardware herstellt. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im obersten Einblendmenü des Preferences-Dialogs den Eintrag »Audio« aus.



2. Öffnen Sie das Audio Card Driver-Einblendmenü und wählen Sie eine der Optionen.

Was Sie hier auswählen, hängt von Ihrer System-Plattform und von der verwendeten Audio-Hardware ab.

Mac OS X

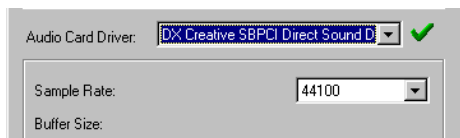
- Im Regelfall wählen Sie hier eine der Treiber-Optionen aus, deren Name mit dem Wort »CoreAudio« beginnt.
Wählen Sie die Option aus, die zu der von Ihnen verwendeten Hardware passt (die eingebaute Audio-Hardware des Macintosh oder zusätzlich von Ihnen installierte Audio-Hardware).
- Womöglich stehen weitere Optionen (hauptsächlich zum Anpassen an verschiedene Hardware/Software-Kombinationen) zur Verfügung. Verwenden Sie diese nur, falls es nötig ist.

Mac OS 9

- ➔ **Wenn Sie Audio-Hardware verwenden, für die es einen ASIO-Treiber gibt, so sollten Sie diesen auswählen.**
Ein speziell für die Audio-Hardware geschriebener ASIO-Treiber ermöglicht es Reason, mehr oder weniger direkt mit der Audio-Hardware zu kommunizieren. Die Vorteile liegen in geringer Latenz (Englisch: Latency = Verzögerung, siehe weiter hinten in diesem Abschnitt), Unterstützung höherer Sample-Frequenzen (bis zu 96 kHz in 24 Bit/32 Bit-Auflösung) und womöglich bessere Unterstützung für zusätzliche Hardware-Eigenschaften wie z.B. Mehrfachausgänge.
- ➔ **Wenn es für Ihre Audio-Hardware keinen speziellen ASIO-Treiber gibt, müssen Sie den Apple Sound Manager verwenden.**
Das ist das Klang-Treiberprotokoll, mit dem MacOS ausgeliefert wird. Reason kommuniziert dann hierüber mit der Audio-Hardware.
- ➔ **Wenn Sie die eingebauten Audio-Ausgänge des Mac benutzen wollen, dann wählen Sie bitte »SM Built-In«.**
Reason kommuniziert dann mit der Audio-Hardware über den Apple Sound Manager (das Klang-Treiberprotokoll, das mit dem MacOS ausgeliefert wird).
- ➔ **Wenn Sie zusätzliche Audio-Hardware (wie z.B. USB-Lautsprecher) installiert haben, wählen Sie bitte »SM GeräteName«, wobei »GeräteName« für die Bezeichnung Ihrer Audio-Hardware steht.**

Windows

- ➔ **Wenn Sie Audio-Hardware verwenden, für die es einen ASIO-Treiber gibt, so sollten Sie diesen auswählen.**
Ein speziell für die Audio-Hardware geschriebener ASIO-Treiber ermöglicht es Reason, mehr oder weniger direkt mit der Audio-Hardware zu kommunizieren. Die Vorteile liegen in geringer Latenz (Verzögerung, siehe weiter hinten in diesem Kapitel) und besserer Unterstützung für zusätzliche Hardware-Eigenschaften wie z.B. Mehrfachausgänge.
- ➔ **Wenn kein spezieller ASIO-Treiber vorhanden ist, sollten Sie den Direct Sound-Treiber für die Audio-Hardware auswählen.**
Reason kommuniziert dann mit der Audio-Hardware über Direct Sound (das ist ein Teil des Microsoft DirectX-Pakets). Hierzu muss DirectX auf Ihrem Computer installiert und ein Direct Sound-Treiber für die Audio-Hardware vorhanden sein.



Hier wurde ein Direct Sound-Treiber für eine Creative SoundBlaster PCI-Karte ausgewählt.

! Bitte beachten Sie Folgendes: Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Texts wird Windows XP mit der DirectX-Version 8.1 und Windows 2000 mit der DirectX-Version 7.0 ausgeliefert. Wenn Sie also eines dieser beiden Betriebssysteme verwenden, ist es unnötig, DirectX separat zu installieren, denn es ist bereits Bestandteil des Betriebssystems.

- ➔ **Falls Direct Sound von der Audio-Hardware nicht unterstützt wird (also kein Direct Sound-Treiber für die Audio-Hardware vorhanden ist), wählen Sie für die Audio-Hardware den MME-Treiber.**
Dieser verwendet die Windows Multimedia Extensions, den Teil von Windows, der Audio, MIDI, usw. kontrolliert. Das Verwenden der MME bewirkt häufig hohe Latenzwerte (siehe unten).

Latenz und andere Audioeinstellungen

Auf der Audio-Seite des Preferences-Dialogs finden Sie eine Anzahl weiterer Audioeinstellungen. Die wichtigsten sind Buffer Size (Puffergröße) und Output-Latency (Ausgangs-Latenz)



Unter Latenz versteht man die Verzögerung zwischen dem Moment, an dem das Programm Audio »verschickt« und demjenigen, in dem dieses für Sie hörbar wird. Die Latenzzeit innerhalb eines Audiosystems hängt von der verwendeten Audio-Hardware, ihren Treibern und deren Einstellungen ab.

Ist die Latenz groß, dann bemerken Sie eine Verzögerung, wenn Sie ein Reason-Gerät von Ihrem MIDI-Keyboard aus anspielen. Möglicherweise treten auch beim Einstellen von Gerätereglern Verzögerungen auf. Wenn Sie beispielsweise ein Gerät leiser einstellen möchten, so hören Sie diesen Wechsel nicht sofort, sondern erst nach Ablauf der Latenzzeit.

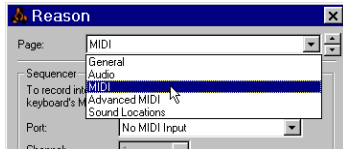
Wenn in Ihrem System hohe Latenzzeiten auftreten, müssen Sie seine Konfiguration verändern. Einzelheiten hierüber finden Sie in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

Einstellen des MIDI-Eingangs

Reason bietet eine umfangreiche MIDI-Unterstützung, die es Ihnen ermöglicht, bis zu sieben verschiedene MIDI-Eingänge eines Multiport-Interfaces oder ähnlich gleichzeitig zu verwenden. Dadurch lassen sich mehrere unterschiedliche MIDI-Controller zum unabhängigen Spielen und Einstellen der einzelnen Reason-Geräte anwenden oder durch einen externen Sequenzer etc. ansteuern. Siehe hierzu die Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

In diesem Buch beschreiben wir der Einfachheit halber die übliche Methode des Anspielens von Reason über MIDI: durch Anschließen eines MIDI-Controllers an einen einzigen MIDI-Eingang und Umleiten auf die verschiedenen Geräte des Reason-Racks über den Reason-Sequenzer. Mit dieser Methode können Sie jeweils ein Gerät zur Zeit spielen und kontrollieren. Gehen Sie wie folgt vor:

1. **Öffnen Sie über das Edit-Menü (oder das Reason-Menü, unter Mac OS X) den Preferences-Dialog.**
2. **Wählen Sie im obersten Einblendmenü des Preferences-Dialogs die »MIDI«-Seite aus.**



3. **Öffnen Sie das Port-Einblendmenü im »Sequenzer«-Bereich des Dialogs und wählen Sie den MIDI-Eingangsport, an den Sie Ihren MIDI-Controller angeschlossen haben.**
4. **Überprüfen Sie, auf welchem MIDI-Kanal Ihr MIDI-Controller sendet und stellen Sie das Channel-Einblendmenü auf diesen Wert ein.**
Der Sequenzer nimmt MIDI-Daten nur auf jeweils einem Kanal zur Zeit entgegen. Es ist möglich, dass Sie über den Sequenzer spielen und gleichzeitig eine MIDI-Remote-Control (Fernsteuerung) verwenden, selbst wenn Sie ein MIDI-Interface mit nur einem einzigen Eingang benutzen (siehe Dokumentation im Adobe Acrobat-Format).
5. **Wählen Sie im Einblendmenü die »Advanced MIDI«-Seite aus und stellen Sie hier für den Augenblick erst einmal die anderen Einblendmenüs auf »No MIDI Input« ein.**

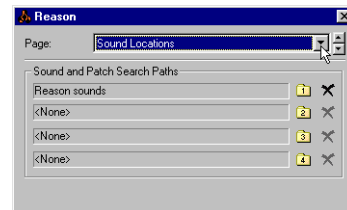
Der Reason-Sequenzer empfängt nun MIDI-Daten über den festgelegten Eingang und MIDI-Kanal. Bevor Sie den Preferences-Dialog schließen, möchten Sie hier vielleicht noch die nachfolgend beschriebenen Einstellungen vornehmen.

Einstellen der Sound- und Patch-Suchpfade

Reason Songs und Patches können Verweise auf andere Dateien (z.B. Samples) auf Ihrer Festplatte enthalten. Reason verwendet eine Art »Datenbank« dazu, sich alle diese Dateien zu merken. Wenn Sie Ihre Reason-Dateien innerhalb dieser Datenbank aufbewahren, kann Reason Dateipfade aktualisieren, automatisch nach fehlenden Dateien suchen usw.

Die Datenbank besteht aus bis zu vier verschiedenen Ordnern (und allen darin befindlichen Unterordnern) auf Ihrem Speichermedium. In der nachfolgend beschriebenen Weise legen Sie fest, welche Ordner als Datenbank verwendet werden sollen.

1. **Wählen Sie im obersten Einblendmenü des Preferences-Dialogs die »Sound Locations«-Seite an.**



2. **Klicken Sie auf den Ordner »1« unter der Überschrift »Sound and Patch Search Paths«.**
Es erscheint eine Dateiauswahl.
3. **Suchen Sie sich den gewünschten Ordner und wählen Sie ihn aus.**
Der Ordner darf sich auf irgendeinem Laufwerk (und dieses sich innerhalb eines angeschlossenen Windows-Netzwerks) befinden.
4. **Klicken Sie auf »OK«.**
Der Ordnerpfad wird als erster Suchpfad in die Datenbank eingetragen.
5. **Wenn Sie möchten, können Sie nun die Suchpfade 2 bis 4 auf dieselbe Weise einrichten.**
Generell genügt es, einen einzigen Pfad anzugeben, da alle enthaltenen Ordner automatisch in die Datenbank aufgenommen werden. Verwenden Sie die zusätzlichen Pfadeingabemöglichkeiten, wenn Sie mehr als ein(e) Festplatte, CD-ROM-Laufwerk usw. benutzen.

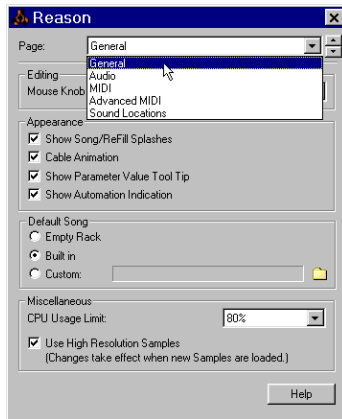
Wenn Sie Klangdateien hinzufügen oder Reason-Dateien speichern, sollten Sie diese ebenfalls unter einem der vorgegebenen Pfade innerhalb der Datenbank speichern.

Einstellen eines Start-Songs

Bei jedem Programmstart von Reason und jedes Mal, wenn Sie »New« im File-Menü aufrufen, wird ein Start-Song geöffnet. Der mitgelieferte »Standard«-Start-Song enthält wenige Geräte.

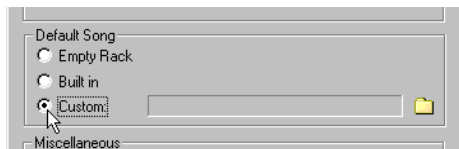
Sie können jedoch in folgender Weise genau festlegen, wie der Start-Song aussehen soll:

1. **Öffnen Sie vom Edit-Menü (Mac OS X : Reason-Menü) aus den Preferences-Dialog.**
2. **Wählen Sie im obersten Einblendmenü des Preferences-Dialogs die »General«-Seite aus.**



3. **In der Mitte dieser Seite befindet sich ein mit »Default Song« bezeichneter Bereich.**

Sie haben drei Optionen: »Empty Rack«, »Built In« und »Custom«.

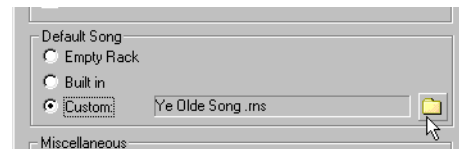


Durch Anklicken einer dieser Optionen wählen Sie sie aus.

- Empty Rack – Hierbei handelt es sich um ein leeres Geräte-Rack. Nun ja – um ein fast leeres, denn es enthält noch das Reason-Hardware-Interface.
- Built In – Hier handelt es sich um einen »eingebauten« Reason-Song, der ein paar Geräte umfasst. Dieser Song lässt sich nicht mit normalen Mitteln – über den Browser – öffnen. Es handelt sich nicht um eine »unabhängige« .rns-Datei. Der Song ist daher auch nirgendwo im Reason-Ordner zu finden.
- Custom – Hier können Sie einen Song nach eigenen Vorstellungen auswählen. Jeder Reason-Song kann verwendet werden. Wenn Sie also oft Songs mit gleicher oder ähnlicher Gerätezusammenstellung erzeugen, dann können Sie einen vorher erzeugten Song als Start-Song festlegen. Auf diese Weise erhalten alle neuen Songs, die Sie erzeugen, zunächst einmal dieselbe Gerätezusammenstellung.

- ➔ **Klicken Sie zum Auswählen eines eigenen Start-Songs auf das Ordnersymbol auf der rechten Seite und wählen Sie dann den gewünschten Reason-Song aus.**

Der Name des ausgewählten Songs wird dann in der Textzeile angezeigt.



Neue Funktionen in 2.0

Die neueste Reason-Version enthält eine Anzahl neuer und verbesserter Funktionen. Das Bemerkenswerteste daran sind jedoch zwei brandneue Geräte; Der NN-XT-Sampler und der Malström-Synthesizer.

Es folgt hier eine Auflistung aller neuen Funktionen mit kurzer Beschreibung:

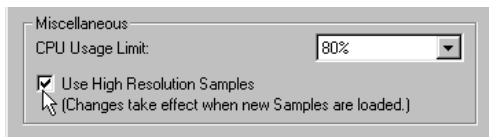
Unterstützung von Mac OS X- und Windows XP

Reason bietet Ihnen eine vollständige Unterstützung der neuesten Apple- und Microsoft-Betriebssysteme.

Wiedergabe hochauflösender Samples

Reason hat nun die Fähigkeit, Audio in höherer Auflösung wiederzugeben als im üblichen CD-Standard von 16 Bit. Wenn nun also beispielsweise 24 Bit-Samples in einen Sampler, in Redrum oder in den Dr. REX Loop-Player eingeladen werden, dann behalten sie ihre hohe Auflösung. Gehen Sie wie folgt vor:

1. **Öffnen Sie den Preferences-Dialog vom Edit-Menü (Mac OS X : Reason-Menü) aus und wählen Sie die »General«-Seite aus.**
2. **Stellen Sie sicher, dass die Option »Use High Resolution Samples« im »Miscellaneous«-Bereich am unteren Ende der Seite aktiviert (abgehakt) ist.**



Wenn diese Funktion eingeschaltet ist und Ihre Audiokarte es unterstützt, dann gibt Reason hochauflösende Samples in ihrer Originalauflösung wieder. Ist die Funktion ausgeschaltet, dann gibt Reason alle Samples unabhängig von ihrem Originalformat mit 16 Bit-Auflösung wieder.

Unterstützung von SoundFonts

Es ist nun möglich, SoundFonts (Presets und Einzel-Samples) in die folgenden Geräte einzuladen und zu verwenden:

- NN-XT.
- NN-19.
- Redrum (Nur Einzel-Samples)

Weitere Einzelheiten hierüber finden Sie in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

Neues Gerät – Malström Grintable-Synthesizer



Der Malström ist ein polyphonischer Synthesizer mit zwei Oszillatoren, zwei Modulatoren, zwei Filtern, einem Waveshaper und einer großen Anzahl von Modulations- und Routing-Optionen. Er basiert auf dem Prinzip der Grintable-Synthese und ermöglicht das Erzeugen erstaunlich abstrakter, scharfer, verzerrter, welliger Klänge. Um genau zu sein, trauen wir uns sogar zu sagen, dass dieser Synthesizer Klänge produziert, die anders als alles sind, was Sie je zuvor von einem Synthesizer gehört haben! Weitere Einzelheiten finden Sie in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

Neues Gerät – NN-XT-Sampler



Der NN-XT ist eine gute Ergänzung zum NN-19. Wie mit diesem können Sie mit dem NN-XT Samples einladen, eine Multi-Sample Key-Map (Tastaturzuordnung) erzeugen und den Klang mit Synthesizer-artigen Parametern wie LFOs, Hüllkurven und Filtern modifizieren. Der NN-XT verfügt jedoch noch über weitere Möglichkeiten. Mit ihm können Sie beispielsweise überlappende Sound-Layer erzeugen, wobei zwei oder mehr Samples gleichzeitig wiedergegeben werden. Er ermöglicht auch das Erstellen anschlagdynamisch umschaltender Key-Maps. Auf diese Weise kontrollieren Sie beim Spielen Ihres MIDI-Keyboards durch einen weichen oder harten Anschlag, welche Samples der überlappenden Key-Map erklingen. Weitere Einzelheiten hierüber finden Sie in der Dokumentation im Adobe Acrobat-Format.

LFO-Synchronisation

Eine Anzahl von Geräten und Effekten verfügen nun über LFO-Synchronisation (LFO-Sync). Das heißt, Sie können die jeweiligen LFOs auf eine von 16 möglichen Weisen mit dem Song-Tempo synchronisieren.

Die folgenden Geräte und Effekte verfügen über LFO-Sync:

- Der Subtractor-Synthesizer.
- Der Malström-Synthesizer.
- Der NN-19-Sampler.
- Der NN-XT-Sampler.
- Der Dr. Rex Loop-Player.
- Der CF-101 Chorus/Flanger.
- Der PH-90 Phaser.

Weitere Einzelheiten hierüber finden Sie in der Dokumentation für die einzelnen Geräte im Adobe Acrobat-Format.

Aus dem Rack herausnehmbarer Sequenzer

Der Sequenzer lässt sich nun aus dem Rack entfernen und in einem separaten Fenster darstellen. Dies kann z.B. beim Arbeiten mit einer großen Anzahl von Spuren oder zum gleichzeitigen Betrachten vieler Sequenzer-Lanes (Unter-spuren) sinnvoll sein.

Das separate Sequenzer-Fenster lässt sich mit Hilfe der üblichen Fenstertechniken frei horizontal und vertikal positionieren und in der Größe verändern.

- ➔ **Zum Herauslösen des Sequenzers aus dem Rack klicken Sie entweder auf den entsprechenden Schalter in der rechten oberen Ecke des Racks oder öffnen das Windows-Menü und wählen die Option »Detach Sequencer Window«.**

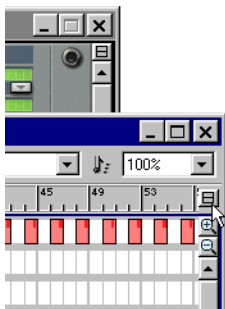
Durch Anklicken dieses Schalters...

...öffnen Sie den Sequenzer in einem separaten Fenster.



- ➔ **Wenn Sie den Sequenzer wieder in das Rack einfügen wollen, wählen Sie entweder die Option »Attach Sequencer Window« im Windows-Menü aus oder klicken erneut auf den Schalter.**

Beachten Sie bitte, dass der Schalter zum Herauslösen des Sequenzer-Fensters nur im Rack vorhanden ist. Der Schalter zum Wiedereinfügen des Sequenzers in das Rack ist hingegen sowohl im Rack als auch im Sequenzer-Fenster vorhanden.



Der »Sequencer einfügen«-Schalter im Sequenzer- und im Rack-Fenster im Hintergrund.

- ! **Eine weitere Methode zum Wiedereinfügen des Sequenzer in das Rack ist das Schließen des Sequenzer-Fensters. Beachten Sie außerdem, dass das Rack weiterhin das »Hauptfenster« des Songs ist. Wenn Sie den Song schließen, wird das Sequenzer-Fenster daher ebenfalls geschlossen.**

Transportfeld

Beim Herausnehmen des Sequenzer aus dem Rack werden Sie bemerken, dass sich nun zwei Transportfelder auf dem Bildschirm befinden – eines im Rack und eines im Sequenzer-Fenster. Dies dient Ihrer Bequemlichkeit, denn Sie können auf diese Weise die Wiedergabe und Aufnahme unabhängig davon kontrollieren, welches Fenster gerade aktiv ist.

Falls Sie es wünschen, können Sie jedoch auch das Transportfeld wie jedes andere Gerät in Reason einklappen. Das Ein- und Ausklappen von Geräten wird im Einführung-Handbuch beschrieben.

- ⊗ **Mit den Tastaturbefehlen [Befehl]-[1] (Mac)/[Strg]-[1] (Windows) bzw. [Befehl]-[2] (Mac)/[Strg]-[2] (Windows) können Sie bei getrenntem Zustand entweder das Rack-Fenster oder das Sequenzer-Fenster zum aktiven Fenster machen.**

Hinweise zum Verwenden von Reason auf zwei Bildschirmen

Wenn Sie über ein Computersystem mit zwei Bildschirmen verfügen, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten offen:

- ➔ **Verwenden Sie einen Bildschirm zum Betrachten und Verwalten des Racks.**

- ➔ **Entfernen Sie den Sequenzer wie zuvor beschrieben und positionieren Sie ihn exklusiv auf einem Ihrer Bildschirme.**

Das von Ihnen verwendete Betriebssystem sowie die Graphikkarte Ihres Computers müssen den Betrieb von zwei Bildschirmen unterstützen. Hinweise zum Einstellen Ihres Systems und Ihrer Graphikkarte auf den Betrieb von zwei Bildschirmen finden Sie ggf. in deren Dokumentation.

Unterstützung für Wheel-Maus-Bildlauf

Wenn Sie eine Maus mit sog. Scroll-Rad verfügen, dann können Sie diese für folgende Bildlauf- und Vergrößerungseinstellungen verwenden:

- ➔ **Verschieben des sichtbaren Rack- oder Sequenzer-Bildausschnitts.**
- ➔ **Bei gleichzeitig gedrückter [Umschalttaste]: Verschieben des sichtbaren Sequenzer-Bildausschnitts nach links oder rechts.**
- ➔ **Wenn Sie die Taste [Befehl] (Mac)/[Strg] (Windows) drücken: Vertikale Vergrößerung/Verkleinerung im Sequenzer.**
- ➔ **Wenn Sie die Tastenkombination [Umschalttaste]-[Befehl] (Mac)/[Umschalttaste]-[Strg] (Windows) drücken: Horizontale Vergrößerung/Verkleinerung im Sequenzer.**

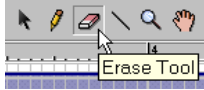
Sequenzer-Werkzeugzeile mit neuen Werkzeugen

Es stehen Ihnen nun ein Radiergummi zum Löschen von Events, ein Linien-Werkzeug zum Erzeugen von Anschlagdynamik-Verläufen usw., ein Vergrößerungsglas zum Vergrößern sowie ein Hand-Werkzeug zum Verschieben von Bildausschnitten zur Verfügung.

- ! **Für das Umschalten zwischen dem Arrangement- und dem Edit-Modus gibt es nun nur noch einen Schalter. Der Schalter »Hide all controllers« wurde entfernt.**

Im Folgenden werden die verschiedenen neuen Werkzeuge und ihre Anwendungsweise kurz beschrieben.

Radiergummi (Erase Tool)



Mit dem Radiergummi können Sie Events und Gruppen in der Arrangement-Ansicht sowie Noten, Controller-Bereiche und Pattern-Wechsel in der Bearbeiten-Ansicht löschen.

Snap und der Radiergummi

Wenn sie bei aktivierter Snap-Funktion Events mit dem Radiergummi anklicken, werden nicht nur die direkt »berührten«, sondern *alle* Events innerhalb des durch den Snap-Wert festgelegten Bereichs (z.B. 1 Takt) gelöscht. Mit dem Radiergummi lassen sich auch Auswahlrechtecke aufziehen, die sich ebenfalls am eingestellten Snap-Wert orientieren.

- ➔ Wenn Sie beim Aufziehen eines Auswahlrechtecks die [Umschalt-taste] drücken, wird die Richtung entweder auf horizontal oder auf vertikal beschränkt.

Löschen von Events und Gruppen in der Arrangement-Ansicht

- ➔ Wählen Sie das Radiergummi-Werkzeug aus und klicken Sie damit auf ein Event.

Sie können mit dem Radiergummi wie oben beschrieben auch Auswahlrechtecke aufziehen, die mehrere zu löschende Events umfassen und diese auf einmal löschen. Falls die Snap-Funktion eingeschaltet ist, rastet das Auswahlrechteck magnetisch auf Snap-Werten ein. Beachten Sie, dass ein Event oder eine Gruppe nicht vollständig vom Auswahlrechteck umschlossen werden muss, um ausgewählt zu werden. Das Auswahlrechteck muss das Event oder die Gruppe nur berühren oder kreuzen

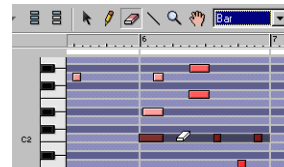
Noten löschen in der Bearbeiten-Ansicht

- ➔ Wählen Sie das Radiergummi-Werkzeug aus und klicken Sie damit auf die zu löschenden Noten.

Sie können mit dem Radiergummi auch ein Auswahlrechteck aufziehen und alle davon umfassten Noten auf einmal löschen.

Folgendes gilt, wenn Sie bei eingeschalteter Snap-Funktion mit dem Radiergummi-Werkzeug Noten löschen:

- Durch einfachen Mausklick werden alle Noten derselben Tonhöhe innerhalb des eingestellten Snap-Bereichs gelöscht. Der »Wirkbereich« wird dabei dunkelgrau dargestellt.



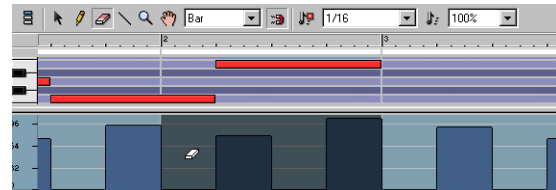
Der Snap-Wert ist in diesem Fall auf »Bar« (Takt) eingestellt. Durch einfachen Mausklick entfernen Sie alle vorkommenden C 2-Noten im Takt 6.

- Wenn ein Auswahlrechteck aufgezogen wird, verhält es sich zu den nächstgelegenen Snap-Wertpositionen magnetisch. Wenn der Snap-Wert z.B. auf »Bar« (Takt) eingestellt ist, werden durch das Aufziehen eines Rechtecks alle Noten innerhalb eines vollständigen Taktbereichs ausgewählt.

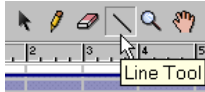
Löschen von Controllern und Pattern-Wechseln in der Bearbeiten-Ansicht

- ➔ Wählen Sie das Radiergummi-Werkzeug aus und klicken Sie damit auf den zu löschenden Bereich.

Wenn die Snap-Funktion eingeschaltet ist, können Sie mit einem Mausklick den schattierten Bereich löschen, der dem eingestellten Snap-Wert entspricht (z.B. Takt). Durch Verschieben der Maus bei gedrückter Maustaste können Sie ebenfalls einen Bereich auswählen.



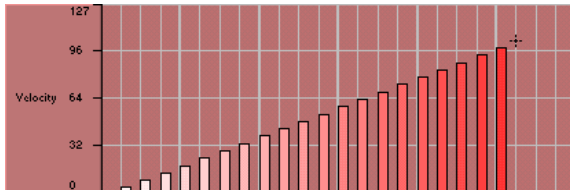
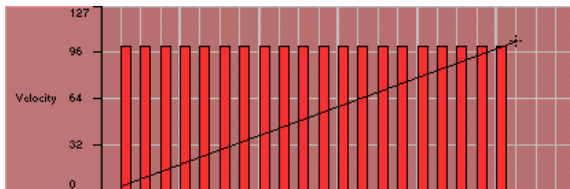
Linien-Werkzeug (Line Tool)



Das Linien-Werkzeug kann in der Bearbeiten-Ansicht verwendet werden, man kann es genauer gesagt in der Velocity-Lane und der Controller-Lane dazu verwenden, Anschlagdynamik-Verläufe bzw. Controller zu bearbeiten.

Erstellen von Anschlagdynamik-Verläufen (Velocity Ramps)

→ Ziehen Sie das Linien-Werkzeug bei gedrückter Maustaste in der gewünschten Höhe über die Balken, um einen Anschlagdynamik-Verlauf zu erzeugen.

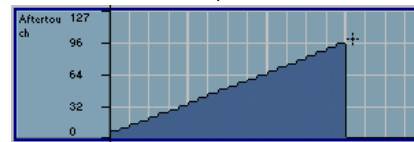
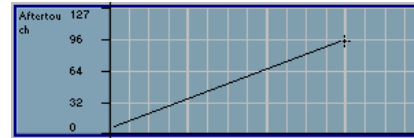


Das Einzeichnen eines Anschlagdynamik-Verlaufs mit dem Linien-Werkzeug.

Sie können dieselbe Wirkung zwar auch mit dem Stift-Werkzeug erreichen, doch das Linien-Werkzeug ist für das Erzeugen gleichmäßiger, weicher Verläufe oder zum Zuordnen derselben Anschlagdynamik zu allen Noten (durch Einzeichnen einer geraden Linie) das geeignetere Werkzeug. Mit dem Stift-Werkzeug können Sie unregelmäßigere Kurven erzeugen.

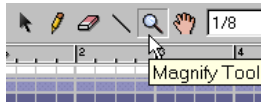
Einzeichnen und Bearbeiten von Controllern

Das Einzeichnen und Bearbeiten von Controllern mit dem Linien-Werkzeug entspricht exakt der zuvor beschriebenen Arbeitsweise beim Erzeugen von Anschlagdynamik-Verläufen. Sie werden das Linien-Werkzeug wahrscheinlich eher zum Erzeugen weicher, gleichmäßiger Controller-Verläufe und das Stift-Werkzeug zum Erstellen unregelmäßigerer Controller-Verläufe benutzen.



☞ Wenn Sie beim Anwenden des Linien-Werkzeugs die [Umschalt-taste] drücken, beschränken Sie die Bewegungsrichtung auf die horizontale Ebene.

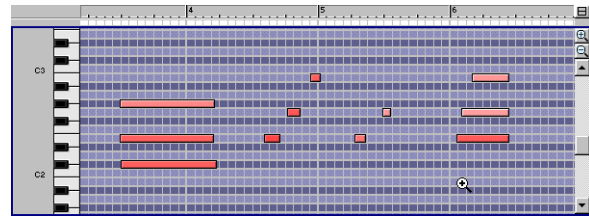
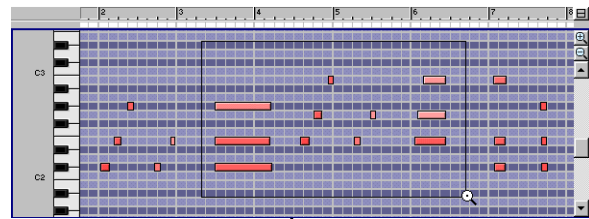
Das Vergrößerungsglas (Magnify Tool)



Mit dem Vergrößerungsglas steht Ihnen im Sequenzer eine neue Methode zum Vergrößern zur Verfügung. Mit diesem Werkzeug können Sie die Darstellung – wie mit den Vergrößerungsreglern – sowohl horizontal als auch vertikal vergrößern und verkleinern. Das Vergrößerungsglas bietet jedoch mehr Möglichkeiten:

- ➔ **Wenn Sie mit dem Vergrößerungsglas einmal auf eine Lane klicken, wird die Darstellung doppelt so stark vergrößert wie beim einfachen Anklicken des »+«-Symbols im Vergrößerungsregler.**
- ➔ **Zum Verkleinern mit dem Vergrößerungsglas drücken Sie beim Anklicken die Taste [Wahl] (Mac)/[Strg] (Windows).**
Dabei wird das »+«-Zeichen im Vergrößerungsglas durch »-« ersetzt.
- ➔ **Wenn eine Lane auch über einen vertikalen Vergrößerungsregler verfügt, vergrößern bzw. verkleinern Sie die vertikale Darstellung mit Hilfe des Vergrößerungsglases um denselben Anteil wie beim einfachen Anklicken der »+«- und »-«-Symbole des Vergrößerungsreglers.**
Durch Drücken der [Umschalttaste] beim Anklicken, verhindern Sie die vertikale Vergrößerung/Verkleinerung.
- ➔ **Auch mit dem Vergrößerungsglas können Sie bei gedrückter Maustaste ein Auswahlrechteck aufziehen.**
Die Ansicht wird so vergrößert, dass die Lane vom ausgewählten Bereich ausgefüllt wird.

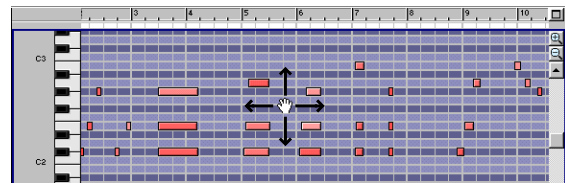
Wenn Sie mit dem Vergrößerungsglas diese Noten per Auswahlrechteck auswählen...



...wird der ausgewählte Bereich so vergrößert, dass er die Ansicht ausfüllt.

Das Hand-Werkzeug (Hand Tool)

Im Sequenzer können Sie das Hand-Werkzeug zum Verschieben des sichtbaren Bildausschnitts verwenden. Wählen Sie dazu das Hand-Werkzeug aus, klicken Sie in eine Lane, drücken Sie die Maustaste und verschieben Sie die Maus in die gewünschte Richtung.



Verschieben des sichtbaren Bereichs der Key-Lane mit dem Hand-Werkzeug.

- ⚙ **Sie können den sichtbaren Bereich in jede Richtung verschieben, solange die betreffende Lane dies zulässt (Die Velocity-Lane lässt sich beispielsweise nur horizontal verschieben.) Durch gleichzeitiges Drücken der [Umschalttaste] können Sie die Verschieberichtung jedoch auch auf horizontal oder vertikal begrenzen.**

Einstellungen werden mit dem Song gespeichert.

Verschiedene Einstellungen, die Sie für Ihre Arbeitsumgebung in Reason vorgenommen haben, werden nun zusammen mit der Song-Datei gespeichert. Diese wird daher beim nächsten Mal in genau gleicher Weise geöffnet, in der Sie sie zuvor gespeichert und geschlossen haben. Dies beinhaltet – ist aber nicht nur begrenzt auf:

- Den Zustand des Sequenzer-Fensters (separat oder nicht).
- Die Position und Größe von Fenstern.
- Der visuelle Zustand des Racks (Vorder- oder Rückseite, Position der Bildlaufleisten usw.)
- Der Vergrößerungsfaktor innerhalb des Sequenzers.
- usw.

Neue Orkester Soundbank-CD

Reason 2.0 verfügt zusätzlich zur Reason Factory-Soundbank-CD über die Orkester-CD. Diese enthält eine große Auswahl von Patches und Samples orchestraler Instrumente für den NN-XT.



REASON

→ 2.0 Prise en main - Français

Précision sur ce manuel

Le manuel que vous avez entre les mains est le Guide de prise en main de Reason 2.0. Il recouvre toutes les nouvelles fonctions, ainsi que les procédures d'installation et d'utilisation de Reason. Il se destine également aux utilisateurs de Reason version 1.0 et/ou 1.0.1 afin de leur simplifier le passage vers la version 2.0 du programme.

Les fonctions avancées de Reason 2.0 sont décrites dans une documentation électronique au format Adobe Acrobat (*.pdf) installée avec le programme. Cette documentation comporte de nombreuses descriptions de référence des modules et des commandes de Reason.

! L'application Adobe Acrobat Reader (version 4.0 minimum) doit être installée sur votre ordinateur pour pouvoir consulter la documentation électronique. Cette application étant très couramment utilisée de nos jours, il y a de fortes chances qu'elle soit déjà présente sur votre ordinateur. Dans le cas contraire, lancez le programme d'installation Acrobat Reader fourni sur le CD de Reason. Pour les utilisateurs sous Mac OS, sachez que le CD contient deux versions différentes d'Adobe Acrobat Reader - une pour Mac OS 9.X et l'autre pour Mac OS X. Veillez donc à installer la version adaptée à votre système d'exploitation.

Mac et Windows

Reason fonctionne sous Mac OS et Windows (vous trouverez les détails concernant ces deux systèmes d'exploitation ci-dessous). Tous les exemplaires de Reason contiennent des versions du programme pour les deux plates-formes. Sauf indication contraire, toutes les explications et descriptions indiquées dans les manuels s'appliquent aux deux plates-formes.

! Toutes les captures d'écran ont été réalisées sur la version Windows de Reason. Néanmoins, le contenu de toutes les fenêtres et boîtes de dialogue restent le même sur les deux plates-formes.

Contenu de la boîte

La boîte de Reason doit comprendre les éléments suivants :

- ➔ **Le CD du programme.**
Ce CD contient le fichier d'installation de Reason, le fichier d'installation d'OMS (Mac OS 9 uniquement), la documentation électronique au format Adobe Acrobat, ainsi que le programme d'installation d'Adobe Acrobat Reader. Il peut également y avoir d'autres fichiers comme des informations promotionnelles, des versions de démonstration d'autres produits Propeller-head Software, etc.
- ➔ **Le CD contenant la banque de sons d'usine Factory Sound Bank.**
Ce CD comprend la banque de sons préprogrammés pour Reason. Il s'agit d'un très gros fichier regroupant des échantillons, des Patches et des boutons à utiliser dans Reason. Vous pouvez installer ce CD en premier sur votre disque dur, de façon à ce qu'il ne soit plus exigé lors du lancement de Reason (veuillez vous reporter en [page 42](#) pour obtenir de plus amples détails).
- ➔ **Le CD contenant la banque de sons Orkester Sound Bank.**
Ce CD contient la banque de sons Orkester. A l'instar de la banque de sons Factory Sound Bank, vous pouvez choisir d'installer ce CD sur le disque dur afin qu'il ne soit plus exigé lors du lancement de Reason (veuillez vous reporter en [page 42](#) pour obtenir de plus amples détails).
- ➔ **Le présent Guide de prise en main.**
- ➔ **La carte d'enregistrement.**
Sur cette carte est inscrit le code d'enregistrement nécessaire à l'installation de Reason. Conservez cette carte en lieu sûr au cas où vous devriez réinstaller Reason !

Configurations informatiques

Voici les configurations informatiques minimum requises pour pouvoir utiliser Reason :

! Attention : Il s'agit de valeurs minimum ! Plus l'ordinateur sera rapide et plus la mémoire RAM sera importante, plus vous pourrez utiliser de modules simultanément.

Mac OS X

- N'importe quel ordinateur fonctionnant sous Mac OS X version 10.1 ou supérieur.
- Interface MIDI et clavier MIDI (ou équivalent).

Mac OS 9

- Power Macintosh avec processeur 604, 604e, G3 ou G4 ou mieux (voir Note ci-dessous). 166 MHz minimum.
- 128 Méga-octets de RAM.
- Lecteur CD-ROM.
- Mac OS 9.0.4 ou supérieur.
- Écran 256 couleurs minimum, résolution 800x600 minimum.
- Interface MIDI et clavier MIDI (ou équivalent).
- OMS 2.x ou supérieur (fourni).

! Reason exploite les instructions AltiVec (Velocity Engine) des processeurs Macintosh G4 visant à améliorer les performances.

! N'oubliez pas de désactiver la mémoire virtuelle sous Mac OS 9.X. En effet, si la mémoire virtuelle reste active, Reason ne pourra pas fonctionner !

Windows

- Intel Pentium 2 ou supérieur. 233 MHz minimum.
- 64 Méga-octets de RAM.
- Lecteur CD-ROM.
- Windows 98, ME, 2000 ou XP (ou supérieur).
- Écran 256 couleurs minimum, résolution 800x600 minimum.
- Carte son compatible Windows 16 bits, de préférence avec un pilote ASIO ou DirectX. Microsoft DirectX (uniquement si la carte est compatible).
- Interface MIDI et clavier MIDI (ou équivalent).

Périphériques audio

Le périphérique audio est le périphérique de l'ordinateur qui se charge de convertir les signaux numériques de Reason en signaux audio analogiques (dirigés ensuite vers un amplificateur, un casque, etc.). Cet équipement peut être une simple carte son stéréo, le circuit audio du Macintosh, voire une carte audio sophistiquée équipée de multiples entrées et sorties, de connexions numériques, etc. Quel que soit le type de périphérique employé, veillez à ce que lui et ses pilotes soient parfaitement installés.

Mac OS X

Si vous utilisez le circuit audio interne du Macintosh

Dans ce cas, aucun réglage particulier n'est à effectuer. Il suffit de relier la sortie audio à votre système d'écoute (haut-parleurs, mélangeur, casque, etc.) et de s'assurer que le Mac rejoue correctement les signaux audio.

Si vous utilisez un autre périphérique audio

Il est possible d'utiliser Reason avec un autre périphérique audio (carte son dotée de sorties multiples, de connexions numériques, etc., par exemple). Pour ce faire, il faut que le périphérique audio soit compatible Mac OS X. Autrement dit, il faut qu'il dispose d'un pilote Mac OS X conçu spécifiquement pour lui.

1. Installez le périphérique audio et ses pilotes conformément à la procédure indiquée dans son mode d'emploi.

2. Reliez ensuite les sorties stéréo du périphérique audio à un système d'écoute (haut-parleurs, mélangeur, casque, etc.).

Vous pouvez trouver de plus amples renseignements sur l'utilisation de sorties multiples (si le périphérique comporte plusieurs sorties stéréo) dans la documentation électronique. Pour l'instant, limitons-nous à une connexion stéréo simple.

3. Si possible, vérifiez que les signaux audio sont correctement relus par le périphérique audio.

Certains périphériques audio intègrent un programme de test prévu à cet effet.

Mac OS 9

Si vous utilisez le circuit audio interne du Macintosh

Dans ce cas, aucun réglage particulier n'est à effectuer. Il suffit de relier la sortie audio à votre système d'écoute (haut-parleurs, mélangeur, casque, etc.) et de s'assurer que le Mac rejoue correctement les signaux audio. Pour ce faire, il suffit de tester les signaux d'alerte au tableau de bord "Son" (ou "Moniteur et Son" selon votre version de Mac OS).

Si vous utilisez un autre périphérique audio

Il est possible d'utiliser Reason avec un autre périphérique audio (carte son dotée de multiples entrées/sorties, de connexions numériques, etc., par exemple). Pour ce faire, il faut que le périphérique audio soit compatible ASIO. Autrement dit, il faut qu'il dispose d'un pilote ASIO, petit programme permettant à Reason de communiquer avec la carte.

1. Utilisez les dernières versions des pilotes du périphérique audio.

Consultez les mises à jour sur le site Internet du fabricant.

2. Installez le périphérique audio et ses pilotes conformément à la procédure indiquée dans son mode d'emploi.

3. Reliez ensuite les sorties stéréo du périphérique audio à un système d'écoute (haut-parleurs, mélangeur, casque, etc.)

Vous pouvez trouver de plus amples renseignements sur l'utilisation de sorties multiples (si le périphérique comporte plusieurs sorties stéréo) dans la documentation électronique. Pour l'instant, limitons-nous à une connexion stéréo simple.

4. Si possible, vérifiez que les signaux audio sont correctement relus par le périphérique audio.

Certains périphériques audio intègrent un programme de test prévu à cet effet.

5. Recherchez le pilote ASIO du périphérique.

Une fois que vous avez installé Reason, vous devez copier ce pilote dans le dossier ASIO de Reason (voir [page 42](#)).

! Certains périphériques audio pour Macintosh sont livrés avec un pilote Sound Manager (sans pilote ASIO). Nous recommandons toutefois l'emploi de périphériques audio compatibles ASIO.

Windows

➔ Utilisez, si possible, un périphérique audio compatible ASIO (autrement dit, un périphérique pour lequel existe un pilote ASIO).

Les pilotes ASIO offrent en général de meilleures performances et un temps de latence plus court (voir [page 43](#)).

➔ Si aucun pilote ASIO n'existe, assurez-vous que la carte audio est compatible DirectX.

DirectX est un protocole développé par Microsoft gérant l'audio et d'autres aspects du multimédia.

➔ Si votre carte n'est pas compatible ASIO, ni DirectX, il reste possible de l'utiliser uniquement si elle est compatible Windows.

Dans ce cas, Reason communique avec la carte audio par le biais du protocole MME (Windows Multi Media Extensions). Cependant, ce mode entraîne des temps de latence très longs (voir [page 44](#)), qui rendent difficile, voire impossible, d'utiliser les modules en temps réel.

Quel que soit le type de périphérique audio ou de pilote utilisé, vous devez toujours suivre les règles de base ci-dessous :

1. Utilisez les dernières versions des pilotes du périphérique audio.

Vérifiez les mises à jour des pilotes sur le site Internet du fabricant.

2. Installez le périphérique audio et ses pilotes conformément aux procédures indiquées dans son mode d'emploi.

3. Reliez les sorties stéréo du périphérique audio à un système d'écoute (haut-parleurs, mélangeur, casque, etc.).

Vous pouvez trouver de plus amples renseignements sur l'utilisation de sorties multiples (si le périphérique comporte plusieurs sorties stéréo) dans la documentation électronique. Pour l'instant, limitons-nous à une connexion stéréo simple.

4. Si possible, vérifiez que les signaux audio sont correctement relus par le périphérique audio.

S'il s'agit d'un périphérique audio avec pilotes ASIO, l'opération nécessite un programme de test (en général fourni avec le périphérique audio). Si vous utilisez des pilotes DirectX ou MME, l'opération peut se faire au moyen du Lecteur multimédia de Windows.

Interfaces MIDI

Même s'il est possible d'utiliser Reason sans contrôleur MIDI externe (en jouant uniquement des Patterns et des boucles, ou en traçant des notes ou des courbes d'automation dans le séquenceur), cela ne permet pas d'exploiter tout le potentiel du programme. Dès maintenant, nous allons partir du principe que vous utilisez une interface MIDI et un contrôleur MIDI externe (clavier MIDI, généralement).

➔ **Installez l'interface MIDI et ses pilotes conformément aux procédures indiquées dans son mode d'emploi.**

➔ **Une interface MIDI dotée d'un seul port MIDI In suffit, mais un modèle doté de plusieurs ports MIDI In offrira de nombreux avantages.**

Cette remarque est particulièrement vraie si vous avez l'intention de moduler les paramètres de Reason par des contrôleurs MIDI externes ou d'utiliser le programme avec un séquenceur externe, une boîte à rythmes ou un instrument de ce type.

Mac OS X

- Certaines interfaces MIDI à connexion USB ne nécessitent pas l'installation d'un pilote. Il suffit de brancher l'interface pour pouvoir l'utiliser directement.
- Sur d'autres interfaces MIDI plus sophistiquées (ou pour exploiter tout le potentiel d'une interface à ports MIDI In multiples, par exemple), l'installation d'un pilote est indispensable. Pour ce faire, veuillez vous reporter à la documentation fournie avec l'interface MIDI.

Mac OS 9

Reason exploite le protocole OMS (Open Music System), protocole de communication MIDI sur Macintosh. Il faut donc que votre interface MIDI soit compatible OMS, et qu'OMS soit installé sur votre ordinateur.

Si OMS n'est pas installé sur l'ordinateur, il faut l'installer avant de lancer Reason. L'opération peut également être nécessaire si vous disposez d'une version ancienne d'OMS (veuillez consulter le mode d'emploi de l'interface MIDI pour savoir s'il existe une restriction quant aux versions d'OMS). Procédure :

1. **Insérez le CD de programme de Reason dans le lecteur de CD-ROM.**
2. **Cherchez le fichier "Install OMS" sur le CD et double-cliquez dessus.**
3. **Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.**
4. **Configurez ensuite l'interface MIDI au moyen d'OMS Setup.**

Il est nécessaire d'informer le système de l'existence, des connexions et des réglages de l'interface MIDI. En général, la procédure est décrite dans le mode d'emploi de l'interface MIDI. Dans le cas contraire, vous pouvez la trouver dans la documentation d'OMS.

❖ **OMS intègre une fonction spéciale baptisée IAC (Inter Application Communication) qui permet de véhiculer les signaux MIDI entre différents programmes de l'ordinateur. Pour bénéficier de cette fonction, choisissez l'installation personnalisée (Custom) lors de l'installation d'OMS et indiquez précisément où doit être placé IAC.**

Windows

Sous Windows, aucune procédure d'installation particulière n'est nécessaire. Installez simplement l'interface MIDI et ses pilotes conformément aux procédures indiquées dans son mode d'emploi.

Connexions MIDI

Reliez le port MIDI Out du clavier MIDI (ou de tout autre contrôleur MIDI) à l'un des ports MIDI In de l'interface MIDI par l'intermédiaire d'un câble MIDI. Cette simple connexion suffit pour jouer et enregistrer des notes dans Reason. Si votre interface est équipée de plusieurs ports MIDI In, vous pouvez réaliser des connexions MIDI plus complexes. Vous trouverez de plus amples renseignements à ce sujet dans la documentation électronique.

Procédures de mise à jour ou de nouvelle installation

Si vous effectuez une mise à jour de Reason, plusieurs options sont possibles.

➔ **Nous vous recommandons de désinstaller la version présente sur votre ordinateur avant d'installer la nouvelle.**

Sous Windows, servez-vous de la fonction Uninstall. Sous Mac OS, il suffit de faire glisser les fichiers programme jusque dans la Corbeille. En désinstallant la version précédente, vous êtes assuré qu'aucune confusion ne pourra survenir entre les versions et les raccourcis vers les différents fichiers. Néanmoins...

➔ **Si vous installez la nouvelle version dans le même dossier que la version précédente, la version précédente va être effacée.**

Le programme d'installation est conçu pour supprimer les anciennes versions, mais il part du principe que l'installation s'effectue alors dans le même dossier.

Quel que soit le cas de figure retenu, vous devrez de nouveau effectuer vos réglages de préférences.

➔ **Installation dans un nouveau dossier.**

Vous conservez ainsi vos anciens fichiers et vous pouvez toujours utiliser l'ancienne version du programme si vous le souhaitez. Par contre, les raccourcis et les commandes du menu Démarrer ne feront plus référence à l'ancienne version, mais à la nouvelle.

Installation du logiciel

Lancement du programme d'installation

Passons à l'installation du programme Reason :

1. **Insérez le CD intitulé "Program Disc" dans le lecteur de CD-ROM.**
 2. **Sur le CD-ROM, recherchez le fichier intitulé "Install Reason", puis double-cliquez dessus.**
- ! Note aux utilisateurs de Mac OS : Il y a deux programmes d'installation différents - un pour Mac OS 9 et l'autre pour Mac OS X. Veillez à ne pas vous tromper de version.**
3. **Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran.**

Installation des banques de sons

Au cours de l'installation, il vous sera demandé si vous souhaitez installer ou non les banques de sons Factory Sound Bank et Orkester Sound Bank. Il s'agit de fichiers très volumineux contenant des Patches, des échantillons et des boucles (comparables à la mémoire sonore d'un synthétiseur).

- ➔ **Si vous décidez d'installer la banque de sons, l'assistant d'installation va vous demander d'insérer le CD "Factory Sound Bank". Dans le cas contraire, vous devrez insérer le CD "Factory Sound Bank" à chaque fois que vous lancerez le programme.**
- ➔ **Vous pouvez choisir d'installer ou non la banque de sons Orkester Sound Bank. Contrairement à la banque Factory Sound Bank, il ne vous sera pas demandé d'insérer le CD "Orkester" dans le lecteur de CD-ROM à chaque utilisation du programme. En installant la banque de sons Orkester, vous évitez de devoir insérer le CD correspondant à chaque fois que vous souhaitez utiliser l'un des sons qui la composent.**

Nous vous recommandons d'installer les banques de sons sur le disque dur afin de pouvoir les utiliser instantanément sans avoir à accéder au lecteur de CD-ROM.

Il est possible de ne pas installer ces fichiers sur le disque. En effet, il est possible d'y accéder directement depuis le CD si, par exemple, vous êtes à court de mémoire ou pour utiliser Reason "temporairement" sur un autre ordinateur. Ce procédé souffre néanmoins d'un gros inconvénient : vous devez changer de CD à chaque fois que vous souhaitez changer de Patches.

Si vous le souhaitez, il est possible de copier ultérieurement les banques de sons de Reason sur le disque dur de l'ordinateur. Pour ce faire, copiez simplement le fichier "Factory Sound Bank.rfi" et/ou le fichier "Orkester.rfi" des CD respectifs dans le dossier de Reason sur le disque dur.

Lancement du programme

Les fichiers de Reason doivent à présent être installés sur le disque dur. Sous Windows, des éléments de menu Reason ont été ajoutés au menu Démarrer et un raccourci a peut-être été placé sur le Bureau.

1. **Recherchez tous les fichiers Lisez-moi présents dans le dossier Reason ou dans le menu Démarrer et consultez-les.**
Les fichiers Lisez-moi contiennent des informations de dernière minute qui n'ont pas pu être intégrées dans le mode d'emploi.
2. **Si vous utilisez Mac OS 9 avec un périphérique audio disposant d'un pilote ASIO, copiez le pilote ASIO dans le dossier "ASIO Drivers" du dossier de Reason.**
Le pilote ASIO est dès lors utilisable par Reason.
3. **Lancez le programme en double-cliquant sur l'icône de Reason (ou en sélectionnant l'option Reason dans le menu Démarrer).**
4. **Remplissez ensuite le formulaire d'enregistrement qui s'affiche.**
Vous trouverez le numéro de licence sur la carte d'enregistrement fournie dans la boîte du programme.

Une boîte de dialogue apparaît alors et vous demande si vous souhaitez faire enregistrer votre copie du programme sur le site Internet de Propellerhead. En vous enregistrant, vous pouvez accéder gratuitement et instantanément à des sons supplémentaires utilisables dans Reason !

- ! Vous devez disposer d'une connexion Internet fonctionnelle pour pouvoir vous enregistrer en ligne.**
- ➔ **Le fait de cliquer sur la touche Register Now ouvre votre navigateur Internet sur la page d'enregistrement du site Web de Propellerhead.** Suivez les instructions indiquées sur la page Web. Une fois l'enregistrement effectué, cliquez sur la touche Continue de la fenêtre d'installation.
 - ➔ **Si vous souhaitez vous enregistrer plus tard, cliquez sur la touche Later.** Vous pouvez vous enregistrer à tout moment en lançant la commande Product Registration du menu Contact (Mac) ou Help (Windows) de Reason (ou en vous rendant à l'adresse www.propellerhead.se/register).
5. **Insérez ensuite le CD Orkester dans le lecteur de CD-ROM.**
Que vous choisissiez d'installer ou non la banque de sons Orkester Sound Bank sur votre disque dur, ce CD vous est demandé pour vérification lors de la première utilisation de Reason.
 6. **Si vous décidez de ne pas installer la banque de sons d'usine, insérez le CD "Factory Sound Bank" dans le lecteur de CD-ROM.**

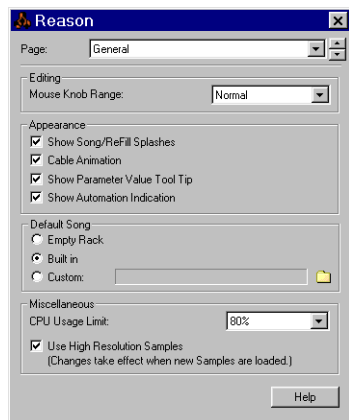
L'installation est terminée ! Comme c'est la première fois que vous utilisez Reason 2.0, la fenêtre Preferences s'ouvre. Avant d'utiliser le programme, vous devez procéder à quelques réglages.

Configuration

Ce chapitre vous indique les différents réglages à effectuer avant d'utiliser Reason 2.0. Cette phase de configuration est indispensable pour pouvoir obtenir des sons du programme et jouer Reason par MIDI.

Réglages des Préférences

Quand vous lancez Reason pour la première fois, aucun réglage de préférences n'est établi. C'est pourquoi la fenêtre Preferences s'ouvre automatiquement :



Fenêtre Preferences.

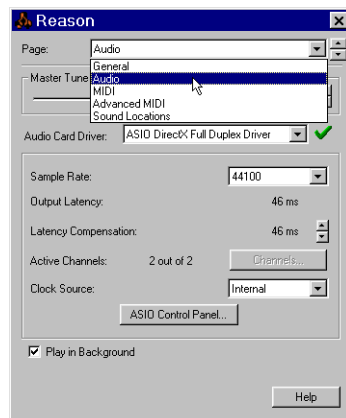
Vous pourrez modifier ultérieurement vos préférences en ouvrant la fenêtre Preferences depuis le menu Edit (Mac OS X : le menu Reason).

- ☞ Ce chapitre décrit les principaux réglages de la fenêtre Preferences. Vous pouvez obtenir de plus amples renseignements sur les autres paramètres proposés par cette fenêtre dans la documentation électronique.

Configuration du périphérique audio

La première chose à faire est d'établir une connexion entre Reason et le périphérique audio. Pour ce faire, il suffit de sélectionner un pilote - petit composant logiciel qui sert à faire la liaison entre le programme et le périphérique audio. Voici la procédure à suivre :

1. Dans la fenêtre Preferences, sélectionnez la page Audio dans le menu déroulant situé tout en haut.



2. Faites ensuite défiler le menu déroulant Audio Card Driver et sélectionnez l'une des options proposées.

Les options proposées dépendent de la plate-forme et du périphérique audio :

Mac OS X

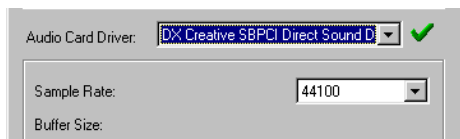
- En temps normal, sélectionnez l'un des pilotes dont le nom commence par "CoreAudio". Sélectionnez l'option qui correspond au périphérique que vous souhaitez utiliser (circuit audio interne ou périphérique audio installé).
- D'autres options peuvent être disponibles afin d'assurer une compatibilité avec toutes les configurations logiciels/périphériques possibles. Choisissez ces options uniquement si vous n'avez pas d'autre choix.

Mac OS 9

- ➔ **Si vous possédez un périphérique audio pourvu d'un pilote ASIO spécifique, sélectionnez ce périphérique.**
Grâce au pilote ASIO spécialement optimisé pour le périphérique audio, Reason peut communiquer plus ou moins directement avec le périphérique audio. Le temps de latence est ainsi réduit (voir ci-après), les fréquences d'échantillonnage élevées sont prises en compte (jusqu'à 96 kHz en résolution 24 bits/32 bits à virgule flottante) et les fonctions complexes du périphérique (sorties multiples, par exemple) sont mieux exploitées.
- ➔ **En l'absence de pilote ASIO spécifique, servez-vous d'Apple Sound Manager.**
Il s'agit du protocole audio livré avec Mac OS. C'est alors par le biais de Sound Manager que Reason communiquera avec le périphérique audio.
- ➔ **Si vous avez l'intention d'utiliser les sorties audio internes de l'ordinateur, veuillez sélectionner l'option "SM Built-in".**
- ➔ **Si plusieurs périphériques audio sont installés sur l'ordinateur (enceintes USB, par exemple), veuillez sélectionner l'option "SM Nom du périphérique" ("Nom du périphérique" correspond au nom de votre périphérique audio).**

Windows

- ➔ **Si vous possédez un périphérique audio pourvu d'un pilote ASIO spécifique, sélectionnez ce périphérique.**
Grâce au pilote ASIO spécialement optimisé pour le périphérique audio, Reason peut communiquer plus ou moins directement avec le périphérique audio. Le temps de latence est ainsi réduit (voir ci-après) et les fonctions complexes du périphérique (sorties multiples, par exemple) sont mieux exploitées.
- ➔ **Si votre périphérique audio ne dispose pas d'un pilote ASIO spécifique, affectez-lui le pilote Direct Sound.**
Reason communique alors avec le périphérique par le biais de Direct Sound (section de Microsoft DirectX). Pour que cela soit possible, il faut que DirectX soit installé sur votre ordinateur et qu'il existe un pilote Direct Sound pour le périphérique audio.



Pilote Direct Sound pour carte Creative SoundBlaster PCI sélectionné.

! Attention : À la date de rédaction de ce Guide, Windows XP est livré avec DirectX version 8.1 alors que Windows 2000 est livré avec DirectX version 7.0. Ainsi, si vous utilisez l'un de ces systèmes d'exploitation, il n'est pas nécessaire d'installer séparément DirectX, car il fait partie intégrante du système d'exploitation.

- ➔ **Si le périphérique audio n'est pas compatible Direct Sound (s'il n'existe aucun pilote Direct Sound pour ce périphérique), sélectionnez son pilote MME.**
Reason communique alors avec le périphérique audio par l'intermédiaire du protocole MME (Windows Multimedia Extensions), partie de Windows chargée de l'audio, du MIDI, etc. Le protocole MME occasionne en général des temps de latence élevés (voir ci-après).

Temps de latence et autres réglages audio

Vous pouvez trouver au bas de la page Audio de la fenêtre Preferences de nombreux réglages audio, dont l'indication du temps de latence de sortie (Output Latency) et la taille des Buffers (Buffer Size).



La latence correspond au temps écoulé entre le moment où le signal audio est "émis" par le programme et l'instant où vous l'entendez. Le temps de latence d'un système audio dépend du périphérique audio utilisé, de ses pilotes et de leurs réglages.

Si le temps de latence est élevé, vous constatez un certain retard entre le moment où vous jouez sur un clavier MIDI et l'instant où le son est produit. De même, certains paramètres peuvent ne pas répercuter instantanément les réglages effectués (si vous baissez le volume d'un périphérique, vous n'entendez pas le résultat immédiatement mais une fois le temps de latence écoulé).

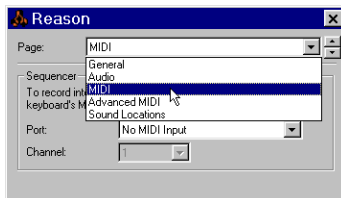
Ce temps de latence doit donc toujours être réduit au minimum. Veuillez consulter la documentation électronique pour obtenir de plus amples détails.

Sélection du port MIDI In

Reason bénéficie de fonctions MIDI poussées lui permettant d'exploiter jusqu'à sept ports d'entrée MIDI sur une interface MIDI multiport. Il est ainsi possible d'utiliser différents contrôleurs MIDI pour jouer et moduler indépendamment chacun des modules du rack ou encore de jouer les modules de Reason depuis un séquenceur externe. Reportez-vous à la documentation électronique.

Nous allons toutefois ici nous limiter à la façon la plus standard de jouer Reason par MIDI : en reliant un contrôleur MIDI à un simple port MIDI In et en l'affectant à différents modules du rack par le biais du séquenceur de Reason. Cette méthode vous permet de jouer et de contrôler un module à la fois. Procédure :

1. **Ouvrez la fenêtre Preferences depuis le menu Edit (Mac OS X : le menu Reason).**
2. **Dans le menu déroulant situé tout en haut de la fenêtre Preferences, sélectionnez la page MIDI.**



3. **Cliquez dans le menu déroulant Port de la section Sequencer, puis sélectionnez le port d'entrée MIDI In auquel est connecté le contrôleur MIDI.**
4. **Vérifiez le canal MIDI de transmission de votre contrôleur MIDI, puis réglez le menu déroulant Channel sur le même canal.**
Le séquenceur n'accepte les données MIDI que sur un seul canal à la fois. Il est ainsi possible de rejouer un morceau via le séquenceur tout en bénéficiant du contrôle à distance MIDI (Remote Control), même sur les interfaces MIDI équipées d'un seul port MIDI In (voir documentation électronique).
5. **Pour l'instant, passez sur la page Advanced MIDI du menu déroulant et vérifiez que les autres menus déroulants de cette page sont bien réglés sur l'option "No MIDI Input".**

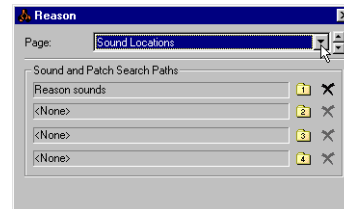
Le séquenceur de Reason peut désormais recevoir des données MIDI sur le port MIDI In et sur le canal MIDI sélectionnés. Vous pouvez laisser la fenêtre Preferences ouverte pour les réglages suivants.

Définition du chemin d'accès aux sons et aux Patches

Les morceaux et les Patches réalisés avec Reason peuvent contenir des références à d'autres fichiers (échantillons, par exemple) présents sur le disque dur. Pour conserver la trace de tous ces fichiers, Reason utilise une "base de données". Si vous laissez tous vos fichiers Reason dans cette base de données, Reason saura actualiser les chemins d'accès, rechercher automatiquement les fichiers manquants, etc.

Cette base de données occupe jusqu'à 4 dossiers différents (et tous leurs sous-dossiers) sur le disque. Vous pouvez spécifier quels dossiers doivent être pris en compte dans la base de données. Procédure :

1. **Dans le menu déroulant situé tout en haut de la fenêtre Preferences, sélectionnez la page Sound Locations.**



2. **Cliquez sur la touche en forme de dossier "1" située sous le titre "Sound and Patch Search Paths".**
Un sélecteur de fichier apparaît alors à l'écran.
3. **Recherchez ensuite le dossier souhaité, puis sélectionnez-le.**
Vous pouvez sélectionner n'importe quel dossier de n'importe quel disque ou lecteur (y compris les disques en réseau sous Windows).
4. **Cliquez sur OK.**
Le dossier est validé comme 1^{er} chemin d'accès de la base de données.
5. **Si vous le souhaitez, spécifiez les chemins d'accès 2 à 4 de la même façon.**
En général, un seul chemin d'accès suffit, puisque tous les sous-dossiers qui s'y trouvent sont automatiquement inclus dans la base de données. Indiquez des chemins d'accès supplémentaires si vous utilisez plusieurs disques durs, lecteurs de CD-ROM, etc.

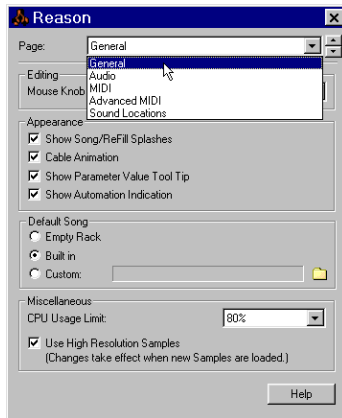
Lorsque vous ajoutez des fichiers de sons ou lorsque vous sauvegardez vos fichiers Reason, placez-les dans la base de données (dans l'un des dossiers affectés aux chemins d'accès spécifiés).

Création d'un morceau par défaut

À chaque fois que vous lancez Reason et à chaque fois que vous sélectionnez l'option "New" du menu File, un morceau par défaut s'ouvre. Ce morceau "standard" par défaut contient quelques modules prédéfinis.

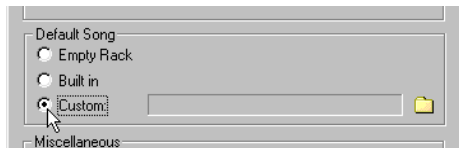
Vous pouvez toutefois personnaliser le morceau à ouvrir par défaut. Procédure :

1. **Ouvrez la fenêtre Preferences depuis le menu Edit (Mac OS X : le menu Reason).**
2. **Dans le menu déroulant situé tout en haut de la fenêtre Preferences, sélectionnez la page General.**



3. **Au milieu de la page se trouve une section intitulée "Default Song" (morceau par défaut).**

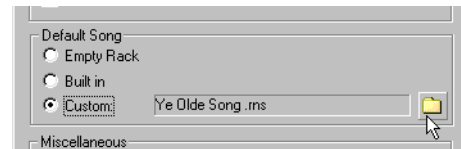
Vous avez le choix entre trois options : "Empty Rack", "Built In" et "Custom".



Sélectionnez le type de morceau à ouvrir.

- **Empty Rack** - Le rack est vide ou presque. Il ne contient plus que l'interface matérielle Hardware Interface de Reason.
 - **Built In** - Il s'agit d'un modèle de morceau Reason prédéfini ne contenant que quelques modules. Sachez qu'il n'est pas possible d'ouvrir ce morceau par la méthode traditionnelle - via le navigateur - car il ne s'agit pas d'un fichier .rms "indépendant", et il ne peut donc pas résider n'importe où dans le dossier de Reason.
 - **Custom** - Il s'agit de créer un modèle de morceau personnalisé à partir d'un morceau existant. Vous pouvez utiliser à cet effet n'importe quel morceau Reason. Ainsi, si vous créez de nombreux morceaux partageant la même architecture et les mêmes modules, vous gagnerez du temps en établissant un modèle de morceau prédéfini reprenant tous les réglages en question.
- ➔ **Pour sélectionner un morceau devant servir de modèle (Custom), cliquez sur l'icône en forme de dossier située sur la droite, puis recherchez le morceau Reason correspondant.**

Le nom du morceau sélectionné s'affiche alors dans le champ de texte.



Nouveautés de la version 2.0

La version 2.0 de Reason apporte de très nombreuses nouveautés et améliorations, les plus remarquables étant les deux nouveaux modules : l'échantillonneur NN-XT et le synthétiseur Malström.

Voici la liste de toutes les nouveautés, ainsi que leur description :

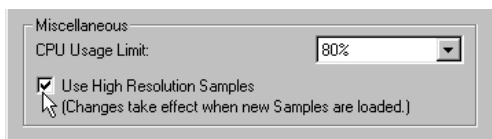
Compatibilité complète avec Mac OS X et Windows XP

Reason est dorénavant totalement compatible avec les derniers systèmes d'exploitation d'Apple et de Microsoft.

Prise en compte des échantillons de haute résolution

Reason peut à présent relire des données audio de qualité supérieure à la norme CD 16 bits standard. Vous pouvez ainsi charger des échantillons 24 bits dans un échantillonneur, dans Redrum ou dans le lecteur de boucles Dr. REX sans que la résolution des échantillons ne soit convertie. Procédure :

1. Ouvrez la fenêtre Preferences depuis le menu Edit (Mac OS X : le menu Reason), puis sélectionnez la page General.
2. Dans la section "Miscellaneous" située au bas de la page, vérifiez que l'option "Use High Resolution Samples" est bien cochée.



Lorsque cette case est sélectionnée et que votre carte audio est compatible, Reason va relire les échantillons haute résolution à leur résolution d'origine. Lorsqu'elle n'est pas cochée, Reason relit tous les échantillons en 16 bits, quel que soit leur format d'origine.

Compatibilité SoundFont

Il est désormais possible de charger et d'utiliser des SoundFonts (présélections et échantillons simples) dans les modules suivants :

- NN-XT.
- NN-19.
- Redrum (échantillons simples uniquement).

Consultez la documentation électronique pour obtenir de plus amples détails.

Nouveau module - Malström (synthétiseur granulaire)



Malström est un synthétiseur polyphonique offrant deux oscillateurs, deux modulateurs, deux filtres, un Waveshaper et de très nombreuses possibilités de routage et de modulation. L'architecture de ce module se base sur la synthèse granulaire qui permet de créer des sons incroyablement abstraits et bizarroïdes. En fait, nous osons même dire qu'il peut générer des sons que vous n'entendez sur aucun autre synthétiseur au monde ! Consultez la documentation électronique pour obtenir de plus amples informations.

Nouveau module - NN-XT (échantillonneur)



NN-XT est le complément idéal de NN-19. A l'instar de ce dernier, NN-XT vous permet de charger des échantillons et de réaliser des Key Maps multi-échantillons, puis d'agir sur le son grâce à des fonctions de synthèse (LFO, filtres). Par contre, ses possibilités sont plus étendues. NN-XT permet, par exemple, de créer des sons constitués de plusieurs couches superposées. Il permet même de déclencher les différents éléments d'un Key Map par la vélocité de jeu. Vous pouvez ainsi choisir de déclencher ces différents échantillons par la force de frappe sur le clavier MIDI. Veuillez vous reporter à la documentation électronique pour de plus amples détails.

Synchronisation des LFO

De nombreux modules de synthèse et d'effets disposent à présent d'une fonction de synchronisation des LFO. Vous pouvez ainsi synchroniser leurs LFO sur le tempo du morceau avec un choix de 16 subdivisions rythmiques.

Liste des modules dotés d'une fonction de synchronisation des LFO :

- Subtractor (synthétiseur).
- Malström (synthétiseur).
- NN-19 (échantillonneur).
- NN-XT (échantillonneur).
- Dr. Rex (lecteur de boucles).
- CF-101 (Chorus/Flanger).
- PH-90 (Phaser).

Vous pouvez trouver de plus amples renseignements à ce sujet dans la documentation électronique de chaque module.

Possibilité de séparer la fenêtre du séquenceur du rack

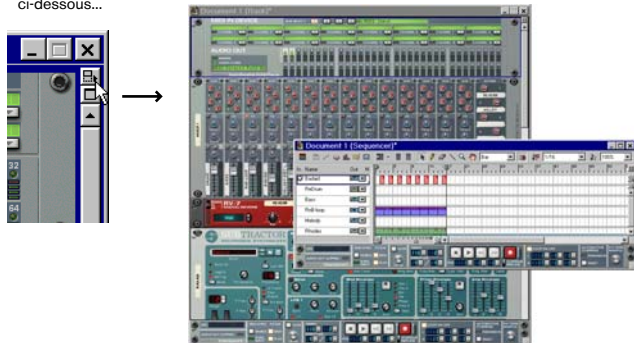
La fenêtre du séquenceur peut à présent être détachée du rack et être librement déplacée. Ceci est particulièrement pratique si vous travaillez sur un grand nombre de pistes ou si vous souhaitez avoir un aperçu de plusieurs lignes à la fois.

La fenêtre du séquenceur peut être librement déplacée et redimensionnée sur l'axe horizontal ou vertical selon les techniques standard de manipulation des fenêtres.

- ➔ **Pour séparer le séquenceur du rack, cliquez sur la touche ci-dessous située en haut à droite du rack ou allez au menu Windows et sélectionnez l'option "Detach Sequencer Window".**

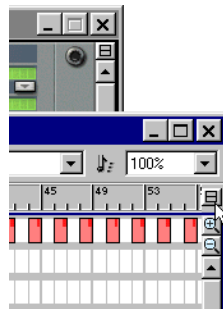
Cliquez sur la touche ci-dessous...

...afin d'ouvrir le séquenceur sur une fenêtre séparée.



- ➔ **De la même façon, il est possible de rattacher la fenêtre du séquenceur au rack au moyen de la commande "Attach Sequencer Window" (menu Windows) ou en cliquant sur la touche ci-dessus.**

Sachez que la touche permettant de découpler la fenêtre du séquenceur est disponible *uniquement* depuis le rack. Par contre, la touche permettant de rattacher le séquenceur au rack se trouve sur le rack et sur le séquenceur.



Touche permettant de rattacher le séquenceur au rack (sur le séquenceur au premier plan, et sur le rack en arrière-plan).

- ! **Il est également possible de rattacher la fenêtre du séquenceur au rack en refermant celle-ci. Par contre, comme le rack reste la fenêtre "principale" du morceau, le fait de refermer le morceau va également refermer la fenêtre du séquenceur.**

Précision sur les barres de transport

Si vous détachez le séquenceur du rack, vous remarquez que la barre de transport s'affiche en deux exemplaires à l'écran - une sur le rack et l'autre sur la fenêtre du séquenceur. Vous pouvez ainsi piloter la lecture et l'enregistrement en toute aisance, quelle que soit la fenêtre sur laquelle vous vous trouvez.

Si vous le souhaitez, vous pouvez réduire l'une de ces barres de transport comme vous le feriez pour n'importe quel module de Reason. Vous trouverez les procédures de réduction et d'agrandissement des modules dans le Guide de prise en main.

- ⊗ **Lorsque la fenêtre du séquenceur est détachée de celle du rack, vous pouvez passer de l'une à l'autre respectivement au moyen des touches [Commande]-[1] (Mac)/[Ctrl]-[1] (Windows) et [Commande]-[2] (Mac)/[Ctrl]-[2] (Windows).**

Utilisation de Reason sur deux écrans :

Si votre ordinateur est équipé de deux écrans, vous pouvez :

- Réserver un écran à l'affichage et la gestion du rack.
- Détacher la fenêtre du séquenceur comme indiqué précédemment et réserver l'autre écran au séquenceur.

Pour utiliser deux écrans, il faut que le système d'exploitation et la carte graphique autorisent une telle fonction. Consultez la documentation du système d'exploitation et de la carte graphique afin de connaître les modalités nécessaires.

Compatibilité avec les souris à molette

Si vous disposez d'une souris à molette, sachez que la molette peut vous servir pour le défilement et le zoom :

- Défilement vers le haut/bas dans la fenêtre du rack ou du séquenceur.
- En maintenant [Shift] enfoncé et en manipulant la molette, vous pouvez vous déplacer vers la gauche ou la droite dans la fenêtre du séquenceur.
- En tenant enfoncée la touche [Commande] (Mac)/[Ctrl] (Windows) et en manipulant la molette, vous pouvez effectuer des zooms *verticaux* avant/arrière dans la fenêtre du séquenceur.
- En tenant enfoncées les touches [Shift]-[Commande] (Mac)/[Shift]-[Ctrl] (Windows) et en manipulant la molette, vous pouvez faire des zooms *horizontaux* avant/arrière dans la fenêtre du séquenceur.

Nouveaux outils de la barre d'outils du séquenceur

Vous disposez à présent d'un outil Gomme (pour supprimer des événements), d'un outil Ligne (pour tracer des rampes de vélocité, par exemple), d'un outil Loupe (pour effectuer des zooms) et d'un outil Main permettant de se déplacer dans la fenêtre.

! Il suffit désormais d'une seule touche pour passer du mode Arrangement au mode Édition. La touche "Hide all controllers" a été supprimée.

Voici la liste des différents outils et leur fonction.

Outil Gomme



En mode Arrangement, la Gomme permet de supprimer des événements et des groupes. En mode Édition, elle permet de supprimer des notes, des sections de contrôleurs, ainsi que des changements de Patterns.

Action de la Gomme lorsque la fonction Snap est activée

Lorsque la fonction de magnétisme Snap est activée, le fait de cliquer directement sur un événement avec la Gomme va supprimer non seulement cet événement, mais aussi *tous* ceux situés dans l'intervalle de magnétisme en vigueur (1 mesure, par exemple). La Gomme permet également de délimiter des cadres de sélection calés sur la valeur de magnétisme en vigueur.

- Si vous définissez un cadre de sélection tout en tenant [Shift] enfoncé, la direction du cadre est restreinte à l'axe vertical ou horizontal.

Suppression d'événements et de groupes depuis la fenêtre Arrangement

- Sélectionnez l'outil Gomme et cliquez sur un événement.

Comme décrit ci-dessus, vous pouvez faire glisser un cadre de sélection sur les éléments à supprimer. Si la fonction Snap est active, ce cadre se limite uniquement à l'intervalle de magnétisme choisi. De même, il n'est pas nécessaire que l'événement ou le groupe soit totalement recouvert par le cadre pour être sélectionné.

Suppression de notes en mode Édition

- ➔ **Sélectionnez l'outil Gomme et cliquez sur les notes à supprimer.**
Sinon, vous pouvez délimiter un cadre sur toutes les notes à supprimer.

La fonction Snap modifie l'action de la Gomme. Explications :

- Un seul clic de la Gomme supprime toutes les notes de même hauteur situées dans l'intervalle de magnétisme en vigueur. La "zone traitée" est ombrée.

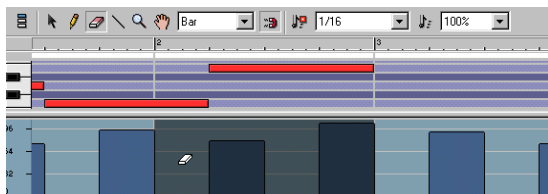


Dans cet exemple, le magnétisme est fixé à la mesure ("Bar"). Ainsi, un simple clic de la Gomme va supprimer toutes les notes C2 jouées au cours de la mesure 6.

- Si vous délimitez un cadre de sélection, celui-ci va se caler sur la valeur de magnétisme la plus proche. Si vous réglez la fonction Snap à la mesure ("Bar"), vous ne pourrez sélectionner que des notes d'une mesure entière.

Suppression de contrôleurs et de changements de Patterns en mode Édition

- ➔ **Sélectionnez l'outil Gomme et cliquez sur la section à supprimer.**
Si la fonction Snap est active, un simple clic permet de supprimer la zone ombrée correspondant à la valeur de magnétisme en vigueur (mesure "Bar", par exemple). Sinon, vous pouvez également délimiter les éléments à supprimer au moyen d'un cadre de sélection.



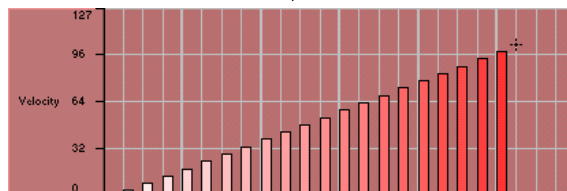
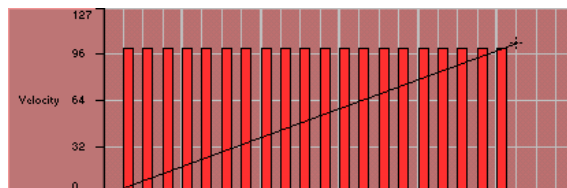
Utilisation de l'outil Ligne



L'outil Ligne s'utilise en mode Édition, et plus spécifiquement, sur la bande de vélocité et la bande des contrôleurs. En effet, elle permet de tracer des rampes de vélocité et d'éditer la valeur des contrôleurs.

Création de rampes de vélocité

- ➔ **Pour tracer une rampe de vélocité, faites glisser l'outil Ligne sur les barres de vélocité à la hauteur désirée.**

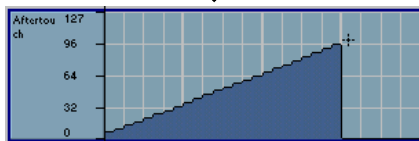
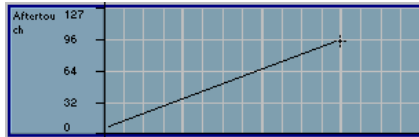


Dessin d'un rampe de vélocité au moyen de l'outil Ligne.

Même si l'on peut arriver au même résultat avec l'outil Crayon, l'outil Ligne est l'outil le plus approprié pour créer des rampes régulières et pour conférer la même vélocité à toutes les notes (en traçant une ligne droite). L'outil Crayon permet, quant à lui, de tracer des courbes moins régulières.

Création et édition de courbes de contrôleurs

La création et l'édition de courbes de contrôleurs au moyen de l'outil Ligne s'effectuent exactement de la même manière que pour les courbes de vitesse décrites ci-avant. L'outil Ligne permet de réaliser des courbes bien droites et régulières. Si vous souhaitez obtenir des courbes moins régulières, préférez l'outil Crayon.



☞ Sachez que lorsque la touche [Shift] est maintenue enfoncée, les mouvements de l'outil Ligne sont restreints à l'axe horizontal.

Outil Loupe



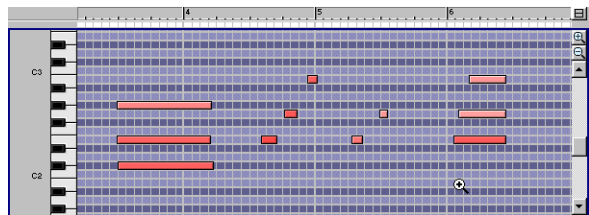
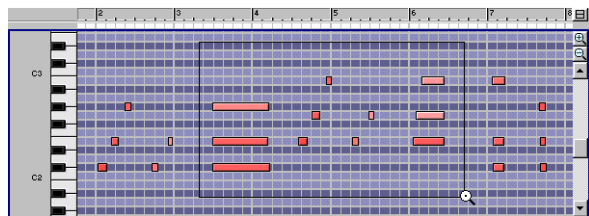
Le séquenceur bénéficie d'un nouvel outil de zoom : l'outil Loupe. Cette Loupe vous permet d'effectuer des zooms avant et arrière sur l'axe vertical et horizontal à l'instar des curseurs de zoom. En revanche, l'outil Loupe présente davantage de possibilités.

- **Un simple clic sur une bande avec l'outil Loupe effectue un zoom équivalent à deux clics sur l'icône "+" du curseur de zoom.**
- **Pour effectuer un zoom arrière avec l'outil Loupe, cliquez avec l'outil Loupe tout en tenant enfoncée la touche [Option] (Mac)/ [Ctrl] (Windows).**
Le signe "+" de l'outil Loupe se change en signe "-".
- **Si la bande dispose d'un curseur de zoom vertical, le fait de cliquer dessus avec la Loupe va entraîner un zoom avant/arrière équivalent à un clic sur les icônes "+" et "-" du curseur de zoom.**
Le fait de tenir enfoncée la touche [Shift] pendant le clic désactive le zoom vertical.

➔ Il est par ailleurs possible de délimiter un cadre de sélection des données à agrandir au moyen de l'outil Loupe.

Les données délimitées sont alors agrandies sur la totalité de l'écran.

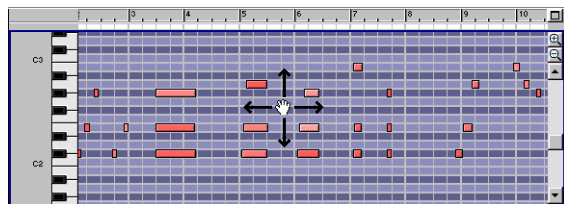
Les données délimitées par le cadre de sélection...



...sont agrandies et remplissent toute la fenêtre.

Outil Main

L'outil Main permet de se déplacer dans le séquenceur. Sélectionnez l'outil Main, cliquez sur une bande en tenant le bouton de la souris enfoncé, puis faites glisser la souris dans la direction souhaitée.



Défilement sur la bande des notes Key Edit au moyen de l'outil Main.

- ✪ Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction dans les limites de la bande (la bande de vélocité, par exemple, vous permet de vous déplacer uniquement sur le plan horizontal). En tenant enfoncée la touche [Shift] pendant que vous faites glisser la souris, vous pouvez limiter le déplacement à l'axe horizontal ou à l'axe vertical.

Sauvegarde des réglages avec les morceaux

Différents réglages de configuration de l'espace de travail sont à présent sauvegardés avec les morceaux, ce qui vous permet de retrouver à chaque fois l'environnement de travail spécifique à chaque morceau.

Voici, entre autres, les réglages pris en compte :

- État (détaché ou non) de la fenêtre du séquenceur.
- Position et taille des fenêtres.
- État graphique du Rack (avant ou arrière, position des barres de défilement, etc.).
- Facteur de zoom du séquenceur.
- Etc.

Nouvelle banque de sons Orkester Sound Bank

Outre la banque de sons d'usine Factory Sound Bank, Reason 2.0 est livré avec un second CD comportant la banque de sons Orkester. Cette banque de sons contient de très nombreux Patches et échantillons d'instruments orchestraux utilisables avec l'échantillonneur NN-Xt.



REASON

→ 2.0 Guida Veloce – Italiano

Questo manuale

Questa è una guida veloce per Reason 2.0, che descrive le nuove funzioni, così come le procedure di installazione ed impostazione. È utile agli utenti che si aggiornano dalla versione 1.0 e/o 1.0.1, in modo da poter utilizzare velocemente questa nuova versione del programma.

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

! Per leggere la documentazione elettronica dovrete utilizzare l'applicazione Adobe Acrobat Reader (versione 4.0 o successiva). Dato che questa è diventata una utility molto utilizzata, probabilmente avrete già installato questa applicazione sul vostro computer. Altrimenti utilizzate l'installer dell'Acrobat Reader incluso nel disco programma di Reason. Per gli utenti di Mac OS, notate che il CD contiene due diversi installer di Adobe Acrobat Reader - uno per Mac OS 9.X e l'altro per Mac OS X, quindi accertatevi di selezionare quello corretto per il vostro sistema operativo.

Mac e Windows

Reason gira sotto Mac OS Windows (per i dettagli sul sistema operativo, vedete oltre). La confezione di Reason contiene le versioni di programma per tutte le piattaforme. Tutto quanto riportato in questo manuale si applica a tutte le piattaforme, a meno che esplicitamente indicato.

! Praticamente tutte le schermate in questo manuale sono tratte dalle versioni Windows di Reason. Comunque il contenuto di tutte le finestre e dei riquadri sono identici 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 [page 58](#)).
- ➔ **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 Orkester (vedete [page 58](#) 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 più grosso.
- Una 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 preghiamo di ricordare 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 similare). 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 similare) 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 pag. 6).
-
- ! Qualche scheda audio per Macintosh viene fornita con un driver SoundManager (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 pag. 8).

➔ 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 pag. 9), 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 tutte le potenzialità del programma. Da questo momento in poi assumiamo che la vostra configurazione sia costituita da un'interfaccia MIDI e da un controller MIDI esterno (solitamente una tastiera MIDI).

➔ **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 installata 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 su di esso.**

! **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 giusto.**

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 conteneva i suoni in un sintetizzatore).

- ➔ **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. 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 del programma al 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 a Internet per potervi registrare 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).

5. 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.

6. Se decidete di non installare il CD "Factory Sound Bank" su hard disk, inserite il CD "Factory Sound Bank" nel lettore CD-ROM.

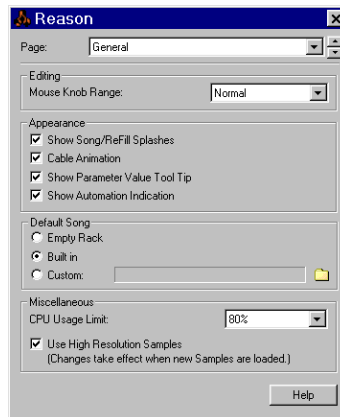
Ecco finita l'installazione! Essendo questa la primissima volta che avviate Reason 2.0, apparirà il riquadro Preferences. Prima di poter utilizzare il programma, avete bisogno di fare qualche regolazione.

Impostazioni

Questa parte del manuale vi mostra le impostazioni che dovete fare prima di poter utilizzare Reason 2.0. Queste sono necessarie per ottenere suoni dal programma e per poter suonare e controllare Reason via MIDI.

Il riquadro Preferences

La prima volta che avviate Reason, non avrete ancora regolato le impostazioni dal riquadro Preferences. Per questo motivo, il riquadro Preferences apparirà automaticamente:



Il riquadro Preferences.

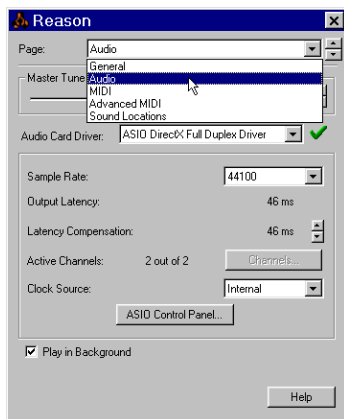
Se desiderate cambiare le impostazioni in un secondo momento, potete aprire il riquadro Preferences dal menu Edit (Mac OS X : dal menu Reason).

☛ 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 dovete selezionare un driver - il componente software che ha lo specifico compito di far comunicare il programma con l'hardware audio. Procedete in questo modo:

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



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

Il tipo di opzione dipende dalla piattaforma e dall'hardware audio che utilizzate:

Mac OS X

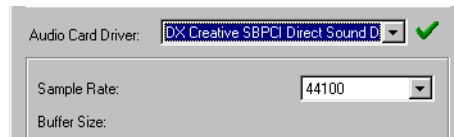
- ➔ **Nella maggior parte dei casi, vi basterà selezionare uno tra i driver disponibili che inizia con la parola "CoreAudio".**
Selezionate l'opzione che corrisponde all'hardware che volete utilizzare (l'hardware audio integrato o qualsiasi altra scheda audio che avete installato nel vostro sistema).
- ➔ **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 e 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 é necessario che installiate separatamente le DirectX, essendo esse parte integrante del sistema operativo.**

→ **Se il vostro hardware audio non é 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 il 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 e il corrispettivo valore in uscita della latenza (Latency).



La latenza é 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 dalle singole impostazioni.

Se la latenza é 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).

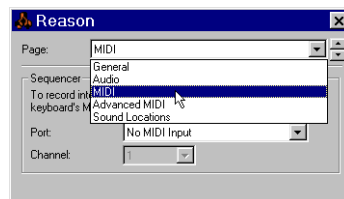
Se riscontrate tempi di latenza troppo elevati, avrete bisogno di regolare meglio la vostra configurazione. Per ulteriori dettagli fate riferimento alla documentazione elettronica.

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. **Selezionate 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 é 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".**

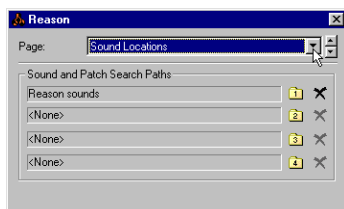
Ora, il sequencer di Reason riceverà dati MIDI dalla porta di ingresso e dal canale MIDI specificati. Potrebbe essere utile anche lasciare il riquadro Preferences aperto per le seguenti impostazioni.

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 é 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 é 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.

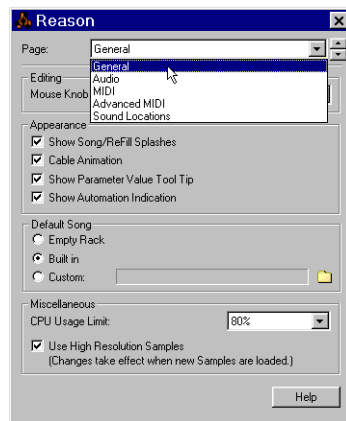
Quando aggiungete dei file di suoni o salvate i file di Reason, dovrete collocarli all'interno del database (sotto uno dei percorsi di ricerca specificati).

Impostare una 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.

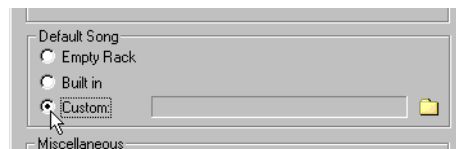
Potete comunque decidere esattamente come volete che sia composta la song di default, seguendo questa procedura:

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.



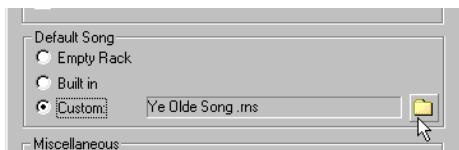
3. Al centro di questa pagina, c'è una sezione denominata "Default Song".

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



Selezionate quale volete utilizzare cliccando sul tasto corrispettivo.

- Empty Rack - Questo é un rack vuoto. O meglio, quasi vuoto, visto che contiene l'interfaccia hardware di Reason.
 - Built In - Questa é una song integrata in Reason, che contiene solo alcuni dispositivi. Osservate che non é 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.



Nuove caratteristiche della versione 2.0

Quest'ultima versione di Reason include molte caratteristiche nuove e migliorate, con l'aggiunta fondamentale di due nuovi dispositivi; il campionatore NN-XT ed il sintetizzatore Malström.

Quello che segue è un breve elenco di tutte le nuove caratteristiche con una breve descrizione:

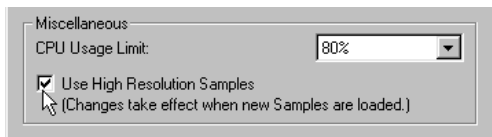
Piena compatibilità con Mac OS X e Windows XP

Reason garantisce ora una totale compatibilità con i nuovi sistemi operativi di Apple e Microsoft.

Riproduzione di campioni ad alta risoluzione

Reason consente ora di riprodurre audio con una risoluzione più elevata dello standard CD a 16-bit. Questo vuol dire che se andate a caricare dei sample a 24-bit in un campionatore, il Redrum o il player di loop Dr. REX, i campioni mantengono la loro risoluzione. Procedete in questo modo:

1. **Aprite il riquadro Preferences dal menu Edit (Mac OS X : dal menu Reason) e selezionate la pagina General.**
2. **Sotto la voce "Miscellaneous" in fondo alla pagina, verificate che sia abilitata l'opzione "Use High Resolution Samples".**



Se l'opzione è attivata, e la vostra scheda audio lo consente, Reason riprodurrà i campioni ad alta risoluzione nel loro formato originale. Se l'opzione è disattivata, Reason riprodurrà tutti i campioni alla risoluzione di 16-bit, a prescindere dal loro formato originale.

Compatibilità con SoundFont

E' ora possibile caricare e gestire i SoundFont (i preset e i singoli campioni) nei seguenti dispositivi:

- NN-XT.
- NN-19.
- Redrum (solo i singoli campioni)

Fate riferimento alla documentazione elettronica per ulteriori dettagli.

Un nuovo dispositivo - Malström Grainable Synthesizer



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. E' basato sul concetto della sintesi Grainable (granulare) che permette di generare suoni incredibilmente astratti, nitidi, distorti e fluttuanti. Di fatto - possiamo dire che permette di generare suoni come finora nessun sintetizzatore era mai stato in grado di generare! Fate riferimento alla documentazione elettronica per ulteriori dettagli.

Un nuovo dispositivo - NN-XT 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 involucri. 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. Fate riferimento alla documentazione elettronica per ulteriori dettagli.

LFO sync

Ora un gran numero di dispositivi e di effetti gestisce il sync LFO. Questo vuol dire che potete sincronizzare i loro rispettivi LFO al tempo della song, con una delle 16 possibili divisioni di tempo possibili.

I seguenti dispositivi ed effetti gestiscono il sync LFO:

- Il sintetizzatore Subtractor.
- Il sintetizzatore Malström.
- Il campionatore NN-19.
- Il campionatore NN-XT.
- Il player di loop Dr. Rex.
- Il chorus/flanger CF-101.
- Il Phaser PH-90.

Fate riferimento alla documentazione elettronica per ulteriori dettagli.

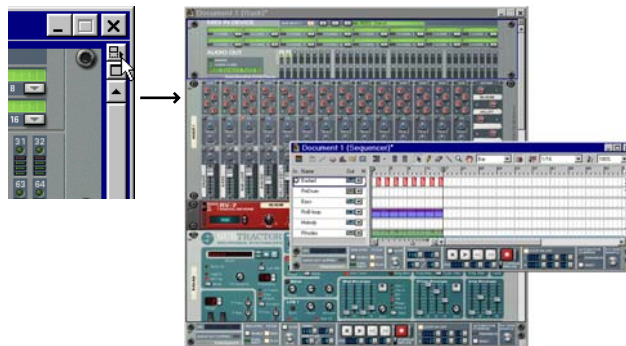
La finestra del sequencer separata

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.

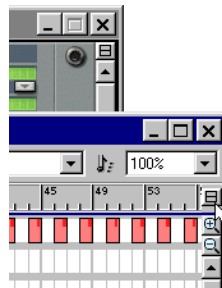
- ➔ **Per separare il sequencer dal rack, o cliccate sul pulsante corrispondente nell'angolo all'estrema destra del rack, o aprite il menu Windows e selezionate "Detach Sequencer Window".**

Cliccate il 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 nel manuale Getting Started.

❖ 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:

- ➔ Usate un monitor per visualizzare e gestire esclusivamente il rack.
- ➔ Separate la finestra del sequencer come descritto in precedenza, e riservate 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.

Supporto per mouse con rotella 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.

Nuovi strumenti nella barra degli strumenti del sequencer

Avete ora la possibilità di usare lo strumento Gomma (Eraser) - per cancellare eventi, lo strumento Linea (Line) - per creare rampe di velocity, ecc., uno strumento Lente di ingrandimento (Magnify Tool) - per le funzioni di zoom, e uno strumento Mano (Hand) - per lo scorrimento.

! Inoltre, c'è ora un unico pulsante per passare tra la modalità Arrange e la modalità Edit, e il pulsante “Hide all controllers” è stato rimosso.

Di seguito avete un elenco dei vari strumenti e la loro funzione in breve.

Lo strumento Gomma



Potete usare lo strumento Gomma per cancellare Eventi e Gruppi nella modalità Arrange, e per cancellare le Note, le sezioni di Controller e le sezioni con i Cambi di Pattern nella modalità Edit.

Lo strumento Gomma e la funzione Snap

Con la funzione Snap abilitata, quando cliccate direttamente sugli eventi con lo strumento Gomma, non cancellerete soltanto gli eventi sui quali avete cliccato ma anche tutti gli eventi all'interno del valore di snap impostato (ad esempio una battuta). Lo strumento Gomma può essere usato anche per creare rettangoli di selezione, che saranno anch'essi approssimati al valore della griglia di snap impostata.

- ➔ Se tenete premuto il tasto [Shift] quando create un rettangolo di selezione, potete andare soltanto in direzione orizzontale o verticale.

Cancellare Eventi e Gruppi in modalità Arrange

- ➔ Selezionate lo strumento Gomma e cliccate su un evento.

Come descritto in precedenza, potete anche creare rettangoli di selezione con lo strumento Gomma, raggruppando diversi eventi e cancellandoli tutti in una volta. Osservate che se la funzione Snap è abilitata, il rettangolo di selezione sarà sempre approssimato al valore di Snap impostato. Osservate anche che un Evento o un Gruppo non devono essere completamente racchiusi per essere selezionati - è sufficiente che il rettangolo di selezione si vada ad intersecare con il singolo Gruppo/Evento.

Cancellare le Note in modalità Edit

- ➔ **Selezionate lo strumento Gomma e cliccate sulle note che volete cancellare.**

Potete anche trascinare un rettangolo di selezione con lo strumento Gomma e cancellare tutte le note comprese all'interno del rettangolo.

Quando usate lo strumento Gomma per cancellare le note con la funzione Snap attiva, si applicano le seguenti regole:

- Se fate un click singolo, saranno cancellate tutte le note della stessa altezza all'interno del valore di Snap impostato. L' "area di effetto" è indicata da un colore grigio scuro.



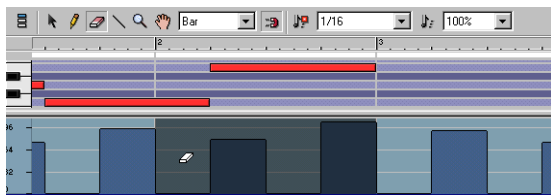
In questo caso, con il valore di Snap impostato su "Bar" (una battuta), un click singolo andrà a rimuovere tutte le note C 2 della battuta 6.

- Se viene disegnato un rettangolo di selezione, sarà approssimato alla griglia di snap impostata. Ad esempio, se lo Snap è impostato su "Bar" (una battuta), trascinando il rettangolo andrete a selezionare tutte le note comprese in un determinato range di battute.

Cancellare le sezioni di Controller e i cambi di Pattern in modalità Edit

- ➔ **Selezionate lo strumento Gomma e cliccate sulla sezione che volete cancellare.**

Se lo Snap è attivo, potete fare un click singolo per cancellare immediatamente l'area che corrisponde al valore di snap (ad esempio una battuta). Potete anche impostare un range di selezione cliccando e trascinando.



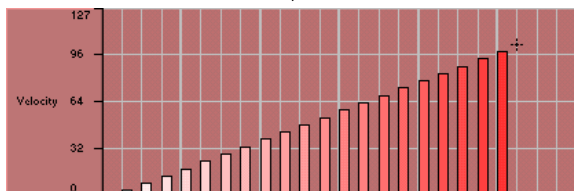
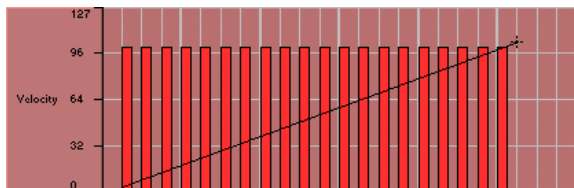
Lo strumento Linea



Lo strumento Linea può essere usato in modalità Edit. Nello specifico, può essere usato nelle sezioni di Velocity e di Controller, rispettivamente per disegnare delle rampe di Velocity e per modificare i Controller.

Creare delle rampe di Velocity

→ Per disegnare una rampa di velocity, trascinate lo strumento Linea lungo le battute, fino all'altezza desiderata.

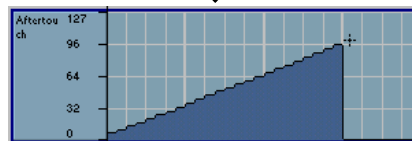
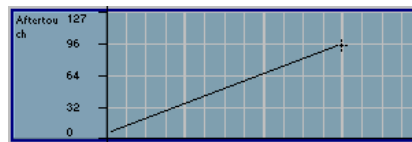


Disegnare una rampa di velocity con lo strumento Linea.

Anche se potete sempre usare lo strumento Matita (Pencil) per questa funzione, lo strumento Linea è probabilmente il più indicato, permettendovi di creare delle rampe regolari e fluide, o anche per assegnare a tutte le note la stessa velocity (tracciando una linea retta). Lo strumento Matita potete sempre utilizzarlo per la creazione di curve più irregolari.

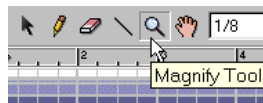
Disegnare e modificare i Controller

Per disegnare e modificare i controller si usa esattamente la stessa procedura vista in precedenza per disegnare le rampe di velocity. Probabilmente vorrete utilizzare lo strumento linea per creare delle rampe di controller più fluide, e lo strumento matita per creare delle curve di controller irregolari.



☞ Osservate che quando usate lo strumento linea, potete tenere premuto il tasto [Shift] quando tracciate la linea per delimitare il movimento solo in orizzontale.

Lo strumento Lente di ingrandimento

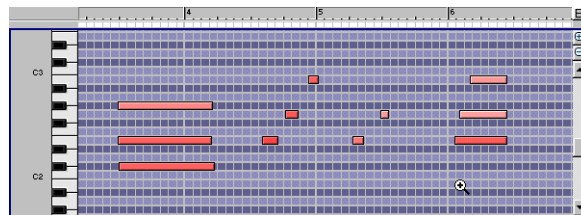
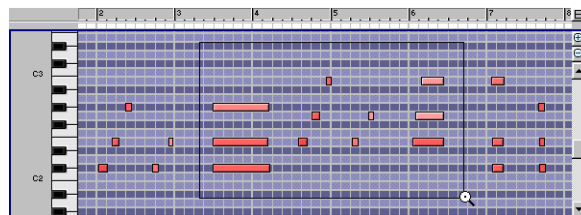


Con la Lente di ingrandimento avete un nuovo sistema per “zoommare” nella finestra di sequencer. Questo nuovo strumento vi permette di ingrandire e rimpicciolire sia orizzontalmente che verticalmente allo stesso modo dei cursori per l’ingrandimento. In aggiunta la Lente di ingrandimento permette adesso 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 iconcine “+” 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 riempire tutta la sezione.

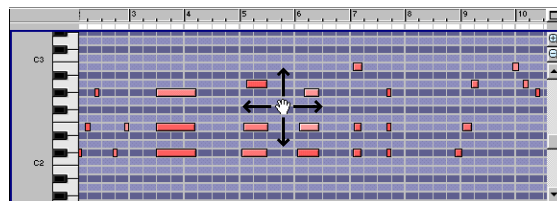
Racchiudendo queste note in un rettangolo di selezione...



...si ingrandisce fino alla visualizzazione completa.

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 vi sia 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.**

Le impostazioni vengono salvate con la song

Le varie impostazioni che vi hanno permesso di configurare al meglio il vostro "ambiente di lavoro", vengono ora salvate insieme alla song, in modo da permettervi di riaprirle nello stesso identico stato con il quale le avevate salvate e chiuse.

Questo comprende (ma non è limitato a):

- La posizione della finestra del sequencer (separata o no).
- La posizione e la dimensione delle finestre.
- L'aspetto visivo del rack (fronte o retro, posizione delle barre di scorrimento, ecc.)
- Il fattore di ingrandimento nel sequencer.
- Ecc.

Il nuovo CD Orkester Sound Bank

In aggiunta al CD Reason Factory Sound Bank, Reason 2.0 comprende anche il CD Orkester. Questo contiene una vasta raccolta di patch e di campioni di strumenti d'orchestra per il campionatore NN-XT.