



REASON

Einführung

Handbuch „Einführung“ von Fredrik Hylvander und Anders Nordmark

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Firma Propellerhead Software AB dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird im Rahmen einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht auf irgendwelche Medien kopiert werden, es sei denn, dies wird explizit durch die Lizenzvereinbarung erlaubt. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch Propellerhead Software AB darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln kopiert, reproduziert, aufgenommen oder übertragen werden.

©2010 Propellerhead Software AB und ihre Lizenzgeber. Alle Produktspezifikationen können sich ohne Vorankündigung ändern. Reason und Record sind Warenzeichen der Propellerhead Software AB. Alle anderen Produkt- und Firmennamen sind geschützte Warenzeichen oder Kennzeichnungen bzw. Handelsmarken oder Firmennamen der entsprechenden Firmen und/oder Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Urheberrechtlicher Hinweis für Adobe® Flash® Player:
Adobe® Flash® Player. Copyright © 1998 - 2010. Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Zum Patent eingereicht in den USA, und anderen Ländern. Adobe und Flash sind in den USA und/oder anderen Ländern entweder Marken oder eingetragene Marken.



REASON

Inhaltsverzeichnis

Installation 7

Willkommen! 8

Die Handbücher 8

Was befindet sich im Reason-Paket? 9

Systemvoraussetzungen 10

Zum Thema Audio-Hardware 11

Zum Thema MIDI-Interfaces 14

Installieren der Software 15

Voreinstellungen 17

Über dieses Kapitel 18

Erster Programmstart – Der Reason Setup Wizard 18

Zum Thema Voreinstellungen 20

Einstellen der Audio-Hardware 21

MIDI-Einstellungen 24

Start-Song einstellen 29

Schritt-für-Schritt- Einführung 31

Über dieses Kapitel 32

Schritt-für-Schritt- Einführung 32

Lernprogramm 1 - Song wiedergeben 47

Über dieses Lernprogramm 48

Einen Song wiedergeben 48

Lernprogramm 2 – Geräte spielen und Soundauswahl 51

Über diese Einführung 52

Ein Mischpult und ein Instrument hinzufügen 52

Ein -Patch auswählen 55

Einen Effekt hinzufügen 56

Lernprogramm 3 - Drum-Patterns erzeugen 59

Drum-Pattern erzeugen 60

Lernprogramm 4 – Eine Basslinie aufnehmen 63

Über dieses Lernprogramm 64

Einen Bass-Sound suchen 65

Noten im Sequenzer aufnehmen 67

Lernprogramm 5 - Eine REX-Loop hinzufügen 73

Über dieses Lernprogramm 74

Eine REX-Loop hinzufügen 74

Lernprogramm 6 - Ein Arpeggio hinzufügen 77

Über dieses Lernprogramm 78

Ein Arpeggio hinzufügen 78

Einen Parameter automatisieren 80

Stichwortverzeichnis 81



REASON

Kapitel 1
Installation

Willkommen!

Vielen Dank, dass Sie Reason erworben haben!

Zehn Jahre sind vergangen, seit wir Reason erstmals weltweit veröffentlicht haben und dies ist die fünfte größere Reason-Version. Sie erweitert Ihr Rack um den leistungsfähige Kong Drum Designer und den überarbeiteten REX-Player Dr. Octo Rex. Ebenfalls neu sind das Live-Sampling mit allen Sampler-Geräten, ein komplett neuer Ansatz zum Erstellen Ihrer Sequenzerspuren und viele, viele weitere Verbesserungen. Trotz dieser Neuheiten sind Aussehen, Arbeitsfluss und Eigenschaften, die Sie von Reason kennen und lieben, erhalten geblieben. Wir meinen, dass dies die bisher beste Reason-Version ist und hoffen, dass Sie sie ebenso gern mögen wie wir!

Ein starker Ansporn für uns liegt in der Kommunikation mit allen Menschen, die weltweit mit unseren Programmen ihre musikalischen Ideen verwirklichen. Ein Großteil dieser Kommunikation findet in unseren Benutzerforen im Internet statt. Diese sind ein einzigartiger Treffpunkt, wo sich Profis und Anfänger auf gleicher Ebene begegnen und Ideen austauschen. Am wichtigsten dabei: dieses Forum steht Ihnen offen! Wir glauben, dass Sie das Gespräch mit anderen Reason-Benutzern auf der ganzen Welt genauso interessant finden werden wie wir.

Also: bis bald auf der Propellerhead-Website!

Mit freundlichen Grüßen

Das Propellerhead Software-Team

www.propellerheads.se

Die Handbücher

Dies ist das »Einführung«-Handbuch. Es enthält eine Einführung in die grundlegenden Reason-Eigenschaften und -Vorgehensweisen. Es enthält ausserdem sechs kurze Lernprogramme, die sie mit dem Programm vertraut machen.

Eine wesentlich ausführlichere Beschreibung der Reason-Eigenschaften und -Vorgehensweisen finden Sie im Handbuch, einer Datei im Adobe Acrobat-Format (.pdf). Dieses und weitere pdf-Dokumente werden zusammen mit dem Programm auf Ihrer Festplatte installiert. Sie finden sie im Documentation-Ordner, der sich innerhalb des Reason-Programmordners befindet. Das Handbuch enthält auch Referenzbeschreibungen aller Reason-Geräte und -Befehle.

Das Adobe Acrobat Reader-Programm muss auf Ihrem Rechner installiert sein, damit Sie das Handbuch lesen können. Das Programm ist weit verbreitet und vielleicht schon auf Ihrem Rechner installiert. Falls nicht, verwenden Sie bitte das Acrobat Reader Installationsprogramm auf der Reason Programm-DVD. Zum Lesen von pdf-Dokumenten können Sie unter Mac OS X auch die Vorschau verwenden.

Mac und Windows

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

Unter Mac OS X besitzt Reason ein zusätzliches Menü – das Reason-Menü. Es enthält den Eintrag »Voreinstellungen« zum Aufrufen des gleichnamigen Dialogs. Wenn Sie Reason unter Windows verwenden, finden Sie diesen Eintrag im Bearbeiten-Menü.

Was befindet sich im Reason-Paket?

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

Die Reason 5 DVD.

Diese DVD enthält die Reason-Installationsdatei und die Reason Factory-Soundbänke, zwei große Dateien mit Samples, Patches und Loops, die Sie mit Reason verwenden können. Diese werden beim ersten Programmstart von Reason auf Ihre Festplatte kopiert (siehe hierzu Seite 15). Ausserdem enthält die DVD Handbücher im Adobe Acrobat-Format sowie das Installationsprogramm für den Acrobat Reader.

Die Product Authorization Card.

Diese Karte enthält die Lizenznummer, die Sie beim Installieren eingeben müssen. Bewahren Sie die Karte an einem sicheren Ort auf. Sie benötigen Sie erneut, wenn Sie Reason neu installieren möchten!

! Wenn Sie Reason im PropShop gekauft haben, ist es bereits für Ihr Benutzerkonto registriert.

Das Einführung-Handbuch

Das Handbuch, das Sie gerade lesen!

Systemvoraussetzungen

Zum Arbeiten mit Reason benötigen Sie zumindest folgende Systemkomponenten:

! Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei 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

- Intel Mac (MultiCore-Prozessor empfohlen)
- mindestens 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- DVD-Laufwerk
- Mac OS X 10.4 oder neuere Version.
- 2 Gigabyte freier Festplattenspeicher.
- Monitor mit 1024x768 Bildpunkten oder besserer Auflösung.
- Ein MIDI-Interface und ein MIDI-Keyboard (empfohlen).

Windows

- Intel Pentium 4 bzw. AMD Athlon oder besser (MultiCore-Prozessor empfohlen)
- mindestens 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- DVD-Laufwerk
- Windows XP SP3, Vista oder Windows 7
- 2 Gigabyte freier Festplattenspeicher
- Monitor mit 1024x768 Bildpunkten oder besserer Auflösung.
- Eine mit Windows kompatible 16 Bit-Audiokarte, vorzugsweise mit einem ASIO-Treiber.
- Ein MIDI-Interface und ein MIDI-Keyboard (empfohlen).

Zum Thema Audio-Hardware

Mit Audio-Hardware ist Computer-Zubehör gemeint, das zur Umwandlung digitaler Reason-Signale in analoge Audiosignale (zur Wiedergabe über einen Verstärker, Kopfhörer oder ähnlich) verwendet wird. Audio-Hardware dient außerdem zur Umwandlung analoger - von Mikrofonen oder Instrumenten stammender - Eingangssignale in digitale Signale, die dann mit Reason gesampled oder anderweitig bearbeitet werden können. Es kann sich dabei um eine Standard Stereo-Soundkarte, ein USB-Audio-Interface, 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.

Audio-Hardware und Mac OS X

Wenn Sie ausschließlich die Ausgänge der eingebauten Audio-Hardware 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 die Ein- und Ausgänge der eingebauten Audio-Hardware verwenden

Alle Mac-Modelle verfügen über ein eingebautes Audio-Interface mit Stereo-Ein- und Ausgangsbuchsen (sowie in manchen Fällen über ein eingebautes Mikrofon). Je nach Ihren Ansprüchen kann sich die Qualität dieser Ein- und Ausgänge zur Benutzung mit Reason als völlig ausreichend erweisen.

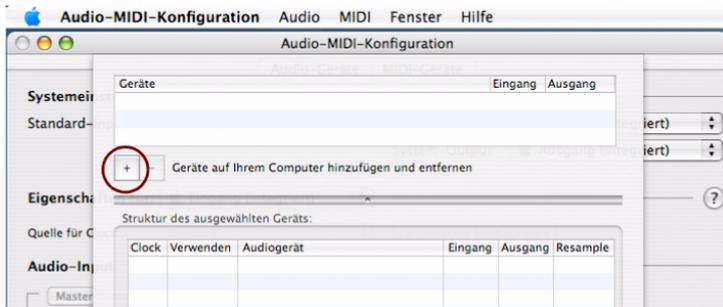
Wenn Sie Mac OS X 10.5 oder eine neuere Version verwenden, stellt Reason im Audio-Bereich des Voreinstellungen-Dialogs eine Anzahl vorkonfigurierter Eingangs-/Ausgangskombinationen zur Verfügung. Unter Mac OS X 10.4 stellt das Betriebssystem die eingebauten Ein- und Ausgänge in Form von zwei oder drei separaten Audiogeräten zur Verfügung. Dies hat zur Folge, dass Sie im Voreinstellungen-Dialog von Reason nur die Option »Ausgang (integriert)« auswählen können. Damit können Sie zwar Audio ordnungsgemäß wiedergeben, jedoch nicht aufnehmen, da Ihnen keine Eingänge zur Verfügung stehen.

Um Zugriff auf die eingebauten Ein- und Ausgänge zu erhalten, müssen Sie dann ein sog. »Aggregate Device« (zusammengefasstes Gerät) erzeugen, welches Ein- und Ausgänge zu einem »virtuellen« Audiogerät zusammenfasst. Dies können Sie mit dem Geräte-Editor Ihres Mac OS tun.

! Obwohl »Aggregate Devices« durchaus verwendbar sind, hat es sich herausgestellt, dass reguläre Hardware Audio-Interfaces mit üblichen Ein- und Ausgängen verlässlicher arbeiten und niedrigere Latenzzeiten ermöglichen. Wir empfehlen Ihnen daher, stattdessen externe Audio-Hardware mit guten Core Audio-Treibern zu verwenden

So erzeugen Sie ein Aggregate Device:

1. **Öffnen Sie unter Mac OS X den Dienstprogramme-Ordner, der sich im Programme-Ordner befindet. Starten Sie hier das »Audio-MIDI-Konfiguration«-Dienstprogramm.**
2. **Wählen Sie im Audio-Menü des Dienstprogramms »Geräte-Editor öffnen« aus.**



Der Geräte-Editor

3. **Klicken Sie zum Erzeugen eines neuen Geräts im Geräte-Editor auf den »+«-Schalter.**
Sie können das neue Gerät auch mit einem eigenen Namen versehen.
4. **Setzen Sie für jedes der Audiogeräte, die Sie verwenden möchten, per Mausclick einen Haken in die Verwenden-Spalte**
Wenn Sie beispielsweise »Eingang (integriert)« und »Ausgang (integriert)« verwenden möchten, haken Sie diese zwei Optionen ab.
- ! **Wenn Sie das integrierte Mikrofon zusammen mit dem integrierten Ausgang verwenden wollen, sollten Sie beachten, dass es bei Verwendung des eingebauten Lautsprechers oder eines nahe am Mikrofon platzierten Lautsprechers zu Rückkoppelungen kommen kann! Wegen des Rückkoppelungsproblems und der begrenzten Audioqualität des eingebauten Mikrofons empfehlen wir Ihnen, das eingebaute Mikrofon NICHT zu verwenden.**
5. **Durch Anklicken von »Fertig« beenden Sie die Einstellung und verlassen den Geräte-Editor.**
6. **Wählen Sie nun im Audio-MIDI-Konfiguration-Fenster das eben neu zusammengestellte Gerät in den »Standard-Input«- und »Standard-Output«-Einblendmenüs aus.**
7. **Wählen Sie das neue Gerät nun im »Eigenschaften für«-Einblendmenü aus und legen Sie das »Format« in den Einblendmenüs der am Fuß des Fensters befindlichen »Audio-Input« und »Audio-Output«-Bereiche fest.**
→ Wählen Sie für bestmögliche Audioauflösung »2ch-24bit« (2 Kanäle/24 Bit) aus.
8. **Beenden Sie anschließend das »Audio-MIDI-Konfiguration«-Dienstprogramm.**
! **Falls Reason während des Erzeugens des neuen Geräts aktiv war, müssen Sie das Programm neu starten, damit das neue Gerät im »Audiokartentreiber«-Einblendmenü des »Audio«-Bereichs im Voreinstellungen-Dialog zur Verfügung steht.**

Wenn Sie andere Audio-Hardware mit Ihrem Macintosh verwenden

Sie möchten mit Reason möglicherweise eine andere Audio-Hardware verwenden (z.B. ein Audio-Interface mit mehreren Ein- und Ausgängen, digitalen Anschlüssen usw.). Voraussetzung hierzu ist, dass die Audio-Hardware mit dem Mac OS X-Betriebssystem 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. Testen Sie falls möglich, ob die Audio-Hardware korrekt Audio wiedergibt.**
Mancher Audio-Hardware liegt hierzu ein Testprogramm bei.

Audio-Hardware und Windows

- ! Zum Verwenden der vollen Audio-Ein- und Ausgabefunktionalität, die Reason unter Windows bietet, ist ein ASIO-Treiber für die Audio-Hardware erforderlich.**

Reason lässt sich auch mit DirectX- oder MME-Treibern verwenden, unterstützt dann jedoch nur die Audioausgabe - und das mit erheblich höheren Latenzwerten als mit ASIO-Treibern.

- **Falls kein ASIO-Treiber verfügbar ist, sollten Sie sich vergewissern, dass Ihre Audiokarte DirectX unterstützt.**
DirectX ist ein Microsoft-Protokoll zur Unterstützung von Audio und weiteren Multimediafunktionen.
- **Als letzte Zuflucht 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 22), was eine Echtzeit-Wiedergabe von Instrumenten schwierig oder gar unmöglich macht.

Unabhängig von der verwendeten Audio-Hardware oder ihren Treibern sollten Sie Folgendes 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, falls möglich, 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 hierzu den Windows Media-Player verwenden.

Zum Thema MIDI-Interfaces

Es ist zwar möglich, Reason ohne externen MIDI-Controller zu verwenden (indem 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-Keyboard mit eingebautem USB-Interface) 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, Sie profitieren jedoch, wenn es über zwei oder mehr Einzeleingänge verfügt.**
Dies gilt insbesondere, wenn Sie Reason-Parameter mit externen Steuergeräten (sog. Controllern) verändern wollen oder das Programm im Zusammenhang mit einem externen Hardware-Sequenzer, einer Groove-Machine oder ähnlich benutzen möchten.
- **Für manche MIDI-Interfaces, die über USB angeschlossen werden, muss kein Treiber installiert werden. Schließen Sie einfach das Interface an und legen Sie los!**
- **Für komplexere MIDI-Interfaces (z.B. solche mit mehreren Eingängen) müssen Sie ggf. einen Treiber installieren.**
Einzelheiten hierüber finden Sie in der Dokumentation des MIDI-Interfaces.

MIDI-Verbindungen

- **Verbinden Sie einfach das USB-Kabel Ihres MIDI-Keyboards mit dem Computer.**
Bei vielen USB-MIDI-Keyboards handelt es sich um sog. Plug-and-Play-Geräte, es gibt jedoch auch Geräte, für die zuvor ein Software-Treiber installiert werden muss. Lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte der Dokumentation Ihres MIDI-Keyboards. Gewöhnlich sind Treiber frei verfügbar und herunterladbar.
Oder
- **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-Keyboard aus Noten- und Controller-Daten in Reason zu spielen und aufzunehmen.
- **Falls Sie kein USB-Keyboard verwenden, sollten Sie auch den MIDI-Ausgang (Out) Ihres MIDI-Interfaces mit dem MIDI-Eingang (In) Ihre MIDI-Keyboards verbinden.**
Dies ist zum Gebrauch von Reason zwar nicht unbedingt notwendig, jedoch nützlich. Die so geschaffene Kommunikation in beide Richtungen ermöglicht es dem Reason Einstellungs-Assistenten beim ersten Programmstart (siehe **Seite 18**) oder beim Anwenden von »Automatische Erkennung von Geräten« im Voreinstellungen-Dialog, die angeschlossene Hardware automatisch zu erkennen. Ob die automatische Erkennung tatsächlich funktioniert, hängt vom verwendeten Keyboard-Modell ab.
- ! **Wenn Sie mehrere externe MIDI-Steuergeräte (Controller oder ähnlich) verwenden möchten, empfehlen wir Ihnen, diese über separate MIDI-Anschlüsse (oder direkt mit dem Computer über USB) zu verbinden.**

Installieren der Software

Upgrade oder Neu-Installation

Wenn Sie eine, bereits auf Ihrem Computer installierte, frühere Version aktualisieren möchten, beachten Sie bitte Folgendes:

- **Wir empfehlen Ihnen, vor der Installation der neuen Version zunächst die ältere Version von Ihrer Festplatte zu entfernen.**

Unter Windows verwenden Sie hierzu bitte die dafür vorgesehene Routine zum Entfernen von Software. Unter Mac OS X ziehen Sie die alten Programmdateien einfach auf den Papierkorb.

Durch das Entfernen stellen Sie sicher, dass es nicht zu Verwechslungen hinsichtlich der Zugehörigkeit von Elementen zu einer Version kommt. Auch Kurzbefehle und Alias-Dateien weisen auf diese Weise automatisch auf die richtigen Dateien hin.

Das Installationsprogramm starten

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

- **Legen Sie die Reason 5-DVD in Ihr DVD-Laufwerk ein.**

Die folgenden Schritte hängen davon ab, ob Sie das Programm auf einem Mac oder Windows-Computer installieren.

Windows

- 1. Finden Sie auf der DVD die Datei »Install Reason« und starten Sie diese durch Doppelklick auf das Symbol.**

Je nach Ihren Windows-Einstellungen ist es auch möglich, dass das Installationsprogramm nach dem Einlegen der DVD automatisch geladen wird.

- 2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

Vor der eigentlichen Installation werden Sie gebeten, einen Speicherort für Reason und eine Benutzersprache vorzugeben. Das Installationsprogramm fragt Sie außerdem, ob es auf dem Computer-Schreibtisch eine Verknüpfung oder einen Alias erstellen soll. Nach erfolgter Installation haben Sie die Möglichkeit, Reason unmittelbar zu starten.

Mac OS

- **Auf dem Mac sehen Sie nur einen Ordner namens Reason. Ziehen Sie ihn einfach auf den Programme-Ordner auf Ihrer Festplatte.**

Zum Thema Soundbänke

Beim ersten Programmstart von Reason werden Sie gebeten, die Reason 5 DVD einzulegen, um die Factory-Soundbank und die Orkester-Soundbank zu kopieren. Beide bestehen jeweils aus einer großen Datei, die sehr viele Patches, Samples und Loops enthält. Die Soundbänke dienen als Ihre Hauptquelle für Klänge (ähnlich wie die ROM-Sounds eines Synthesizers).

Sie werden auf Ihre Festplatte kopiert und sind notwendig zum Betrieb des Programms.

Starten des Programms

Die Reason-Dateien wurden nun in einem Ordner auf Ihrer Festplatte installiert. Unter Windows, wurden außerdem alle mit Reason zusammenhängenden Bestandteile dem Start-Menü hinzugefügt und es wurde ggf. 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 Handbucherstellung noch nicht bekannt waren.

2. Starten Sie Reason durch Doppelklick auf das Reason-Symbol (oder durch Auswählen der Reason-Verknüpfung im Start-Menü).

3. Zunächst wird eine Lizenzvereinbarung angezeigt.

Lesen Sie diese durch und klicken Sie auf »Einverstanden«, wenn Sie damit einverstanden sind.

4. Jetzt werden Sie aufgefordert die Reason 5 DVD einzulegen (falls sie nicht schon geladen ist).

Die Factory- und Orkester-Soundbanks werden nun in den Reason-Programmordner auf Ihrer Festplatte kopiert. Während dieses Vorgangs, der eine Weile dauern kann, sind verschiedene Informationen sowie eine Kopierstatusanzeige zu sehen.

5. Füllen Sie das Autorisationsformular aus, wenn es erscheint.

Ihr Lizenznummer findet sich auf der Product Authorization Card im Programmpaket.

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«(Weiter)-Schalter im Installationsdialog.

→ Wenn Sie sich noch nicht registrieren lassen möchten, klicken Sie auf den »Später«-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.

Die Installation ist damit abgeschlossen und das Programm wird gestartet. Ein neuer Dialog, der »Reason Einstellungsassistent«, erscheint. Er hilft Ihnen beim Vornehmen der grundlegenden Einstellungen, die zum Betrieb von Reason notwendig sind.

Dies wird im »Voreinstellungen«-Kapitel beschrieben. Lassen Sie also alles wie es gerade ist und lesen Sie zunächst lieber das folgende Kapitel...



REASON

Kapitel 2
Voreinstellungen

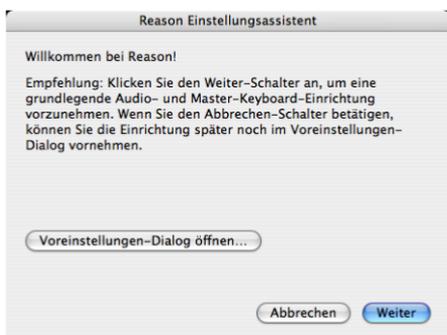
Über dieses Kapitel

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

Erster Programmstart – Der Reason Setup Wizard

Wenn Sie die Anweisungen im letzten Kapitel korrekt befolgt haben, sollte Reason nun laufen und der erste Dialog dieses »Einstellungsassistenten« sollte nun sichtbar sein.

Er erscheint nur beim allerersten Programmstart.



- ! **Beachten Sie, dass die Sprache-Auswahl nur in der Reason-Windows-Version erscheint. Unter Mac OS X wird automatisch die ausgewählte Systemsprache verwendet.**
- ! **Alle Einstellungen, die Sie mit der Hilfe des Setup Wizards vornehmen, können Sie später jederzeit im Voreinstellungen-Dialog ändern!**
- **Mit dem Anklicken des Weiter-Schalters beginnt Ihre Tour durch mehrere Dialoge, wo Folgendes geschieht:**
 - **Der Setup Wizard wird sich zunächst bemühen, einen passenden Audio-Treiber zu finden.**

Der Assistent wählt automatisch den ersten kompatiblen Treiber aus, den er findet. Falls Sie diesen Treiber verwenden möchten, schön! Bevorzugen Sie stattdessen einen anderen Treiber, dann müssen Sie diesen im Audiokartentreiber-Einblendmenü auswählen. Wenn Sie nicht wissen, welchen der Treiber Sie verwenden wollen, sehen Sie sich einmal Seite 21 an.
- ! **Auf Mac OS X 10.4-Computern müssen Sie ein sog. »Aggregate Device« erstellen, um von demselben Treiber sowohl Ein- als auch Ausgänge zur Verfügung gestellt zu bekommen. Im Abschnitt »Wenn Sie die Ein- und Ausgänge der eingebauten Audio-Hardware verwenden auf Seite 11« finden Sie eine genauere Beschreibung.**

- **Nach Auswahl des Audio-Treibers versucht Reason, automatisch ein MIDI Master Keyboard zu erkennen.**
Falls ein solches gefunden wird und Sie es verwenden wollen, klicken Sie auf »Verwenden« und fahren Sie fort.
- ! **Zur automatischen Erkennung eines Geräts benötigt Reason eine MIDI-Verbindung in beide Richtungen! USB-Keyboards ohne MIDI-Eingang lassen sich natürlich immer noch manuell hinzufügen.**
- ! **Beachten Sie, dass es durchaus vorkommen kann, dass Reason das von Ihnen verwendete Keyboard-Modell nicht »kennt«, selbst wenn es sich um ein modernes handelt und über USB angeschlossen ist. Sie können ein solches MIDI-Keyboard aber dennoch in gleicher Weise zur Steuerung von Reason verwenden wie ein automatisch erkanntes.**
- **Wenn Reason das von Ihnen angeschlossene MIDI-Keyboard nicht finden kann oder Sie »Nicht verwenden« angeklickt haben, werden Sie gebeten, manuell ein Master Keyboard festzulegen.**
Dies geschieht, indem Sie zunächst einen Hersteller auswählen und danach ein Gerätemodell. Sollte das von Ihnen verwendete Modell in der Liste nicht vorkommen, wählen Sie den Eintrag »Andere«, siehe unten.
- **Sie müssen auch festlegen welcher MIDI-Port verwendet werden soll.**
Dies tun Sie entweder durch manuelle Auswahl eines der im Einblendmenü aufgelisteten Ports oder Sie klicken den »Finden«-Schalter und drücken dann einige Tasten des Keyboards.
- **Wenn Sie zusätzliche externe Steuergeräte in das System einbinden möchten, so müssen Sie dies im Voreinstellungen-Dialog tun, siehe Seite 20.**
Der »Einstellungsassistent« richtet nur ein angeschlossenes MIDI Master Keyboard ein.

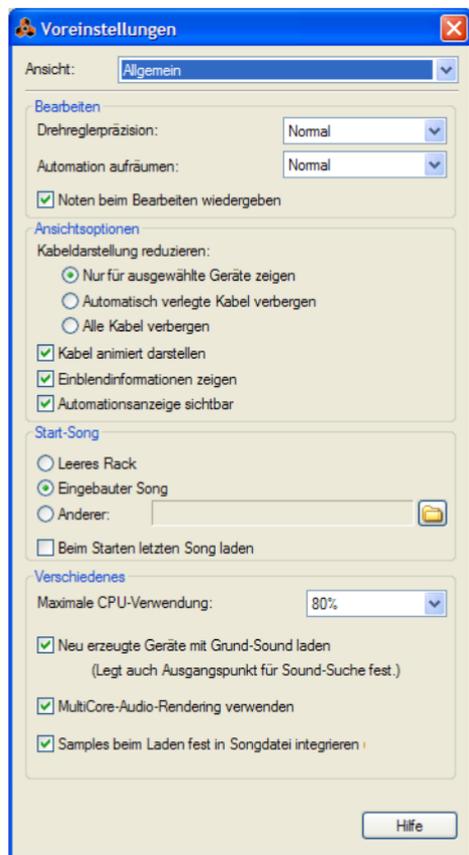
Wenn alles gut gelaufen ist, haben Sie nun die Audio- und MIDI-Kommunikation und damit die Grundlagen zur Wiedergabe von Audio und zum Senden von MIDI an Reason eingerichtet! Das Programm wird nun weiter geladen und es erscheint der Start-Song.

Falls es dem Setup Wizard jedoch aus irgendeinem Grund nicht gelungen ist, die notwendigen Einstellungen vorzunehmen oder falls Sie andere externe Geräte hinzufügen möchten, müssen Sie die notwendigen Einstellungen im Voreinstellungen-Dialog vornehmen.

Lesen Sie weiter...

Zum Thema Voreinstellungen

Die grundlegenden MIDI- und Audioeinstellungen werden im Voreinstellungen-Dialog vorgenommen. Dieser Dialog lässt sich durch Auswählen des gleichnamigen Eintrags im Bearbeiten-Menü öffnen. Wenn Sie Mac OS X verwenden, befindet sich der Eintrag im Reason-Menü.



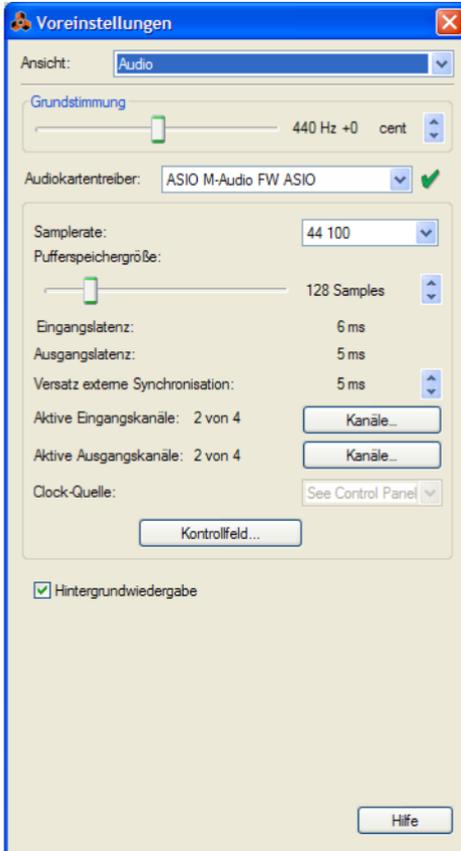
Der Voreinstellungen-Dialog.

- Hier werden nur die wichtigsten Voreinstellungen beschrieben. Eine Beschreibung aller übrigen Voreinstellungen finden Sie im Menü- und Dialog-Referenz-Kapitel der Handbuch.pdf-Datei.

Einstellen der Audio-Hardware

Wenn dies nicht bereits mit der Hilfe des Setup Wizards stattgefunden hat, müssen Sie eine Verbindung zwischen Reason und der Audio-Hardware einrichten. Dies geschieht durch Auswählen eines Treibers – einer Software-Komponente, die sich wie eine Brücke zwischen Programm und Audio-Hardware verhält. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Ansicht-Einblendmenü des Voreinstellungen-Dialogs den Eintrag »Audio« aus.



2. Öffnen Sie das Audiokartentreiber-Einblendmenü und wählen Sie eine der Optionen. Was Sie hier auswählen, hängt von Ihrer System-Plattform (Windows oder Mac) und von der verwendeten Audio-Hardware ab. Wenn eine Option für Ihr System nicht zur Verfügung steht, wird sie in diesem Dialog grau dargestellt.

Mac OS X

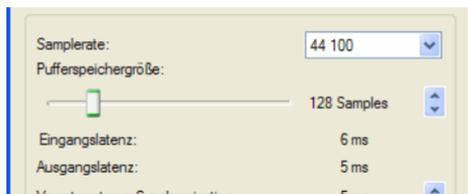
- ! **Unter Mac OS X verwendete Audio-Hardware muss Core Audio-Treiber unterstützen.**
- **Wählen Sie die Option aus, die zu der von Ihnen verwendeten Audio-Hardware passt (also die eingebaute Audio-Hardware oder eine zusätzlich von Ihnen installierte).**
- **Wenn Sie Mac OS X 10.5 oder eine neuere Betriebssystemversion verwenden, steht Ihnen im Audiokartentreiber-Einblendmenü eine Anzahl voreingestellter Kombinationen von eingebauten Ein- und Ausgängen zur Verfügung.**
Die Anzahl verfügbarer Ein- und Ausgangskombinationen hängt von der tatsächlichen Audio-Hardware-Konfiguration Ihres Computers ab.

Windows

- ! **Um Audio-Ein- und Ausgänge unter Windows zu verwenden, ist es notwendig, dass die Audio-Hardware ASIO-Treiber unterstützt.**
- **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. Mit dieser Lösung können Sie nur die Audioausgänge verwenden.
- **Falls Direct Sound von der Audio-Hardware nicht unterstützt wird (also kein Direct Sound-Treiber für die Audio-Hardware vorhanden ist), wählen Sie 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).

Über Latenz und andere Audioeinstellungen

In der Audio-Ansicht des Voreinstellungen-Dialogs finden Sie eine Anzahl zusätzlicher Audio-Einstellungen. Die wichtigsten sind Pufferspeichergröße und die zugehörige Anzeige für Ein- und Ausgangslatenz.



Eingangslatenz ist die Verzögerung zwischen dem Moment, in dem ein angeschlossenes Mikrofon oder Instrument Audio »versendet« und demjenigen, in dem es von Reason empfangen und erkannt wird. Ausgangslatenz ist die Verzögerung zwischen dem Moment, in dem das Programm Audio »versendet« 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 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.

Falls hohe Latenzwerte auftreten, müssen Sie Ihre Konfiguration entsprechend anpassen.

- **Falls vorhanden, können Sie den »Pufferspeichergröße«-Schieberegler zum Vermindern der Latenzzeit verwenden.**
- **Wenn der Regler grau unterlegt und damit inaktiv dargestellt wird, haben Sie womöglich noch die Möglichkeit, die Puffergröße im Kontrollfeld Ihrer Audio-Hardware zu vermindern. Klicken Sie zum Öffnen des betreffenden Kontrollfelds auf den Schalter »Kontrollfeld«.**

Weitere Einzelheiten finden Sie im Handbuch.

MIDI-Einstellungen

MIDI-Keyboards oder andere Fernsteuerungsgeräte (Remote Controller) werden im Rahmen dieser Beschreibung als »Steuergeräte« bezeichnet. Die von Steuergeräten in Reason ankommenden MIDI-Daten werden hier durch ein »Remote« genanntes System verarbeitet. Die wichtigsten Eigenschaften:

- **Sie können eine beliebige Anzahl externer Steuergeräte gleichzeitig benutzen.**
- **Das Programm enthält bereits Treiber für eine große Anzahl von Steuergeräten. Die Schalter, Dreh- und Schieberegler des jeweiligen Steuergeräts werden automatisch und auf möglichst sinnvolle Weise Parametern von Reason-Geräten zugeordnet.**

Ein Anpassen der Steuergerät-Einstellungen an die verschiedenen Reason-Geräte ist nicht notwendig. Wenn Sie beispielsweise den MIDI-Fokus von einer Subtractor-Spur auf eine Malström-Spur verschieben, passt sich das Steuergerät automatisch an.

Sie richten das Steuergerät nur einmal für die Nutzung mit Reason ein und das Programm übernimmt den Rest!

- **Für externe Steuergeräte, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht durch von uns mitgelieferte Treiber unterstützt werden, können Sie generische Treiber verwenden.**

Falls generische Treiber für das Steuergerät erhältlich sind, können Sie mit Reason 5 kompatible Vorlagen oder Einstellungen verwenden.

Die Anzahl verfügbarer Treiber für externe Steuergeräte wird von uns jedoch kontinuierlich erweitert. Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website.

- **In der Grundeinstellung folgen alle externen Steuergeräte dem MIDI-Eingangspfad,** den Sie durch das Anwählen einer Spur im Sequenzer vorgeben. Durch Anwählen einer Sequenzer-Spur leiten Sie also die MIDI-Daten des externen Steuergeräts zu demjenigen Gerät im Rack weiter, das Sie dieser Spur zugeordnet haben.

- **Steuergeräte lassen sich fest einem bestimmten Gerät im Rack zuordnen.**

So kann beispielsweise ein Master-Keyboard dem MIDI-Eingangspfad folgen, der durch die aktuelle Spuranwahl im Sequenzer vorgegeben wird, während ein anderes Steuergerät fest dem Hauptmixer im Rack zugeordnet ist. Auf diese Weise können Sie jederzeit Pegel- und Panoramaeinstellungen über das zweite Steuergerät verändern. Dies wird im Handbuch beschrieben.

- **Es lassen sich auch einzelne Bedienelemente eines externen Steuergeräts fest bestimmten Reason-Parametern oder -Funktionen zuordnen.**

Sie können z.B. festlegen, dass ein bestimmter Regler des Steuergeräts stets den Master-Pegelregler des Mixers ansteuert. Es wäre auch möglich, Steuergerät-Schaltern permanent die Funktionen des Reason-Transportfelds (Wiedergabe, Stop, Aufnahme usw.) zuzuordnen, unabhängig davon, welche Spur des Sequenzers gerade MIDI-Daten empfängt. Dies wird im Handbuch beschrieben.

- **Das Remote-System unterstützt auch manche Steuergeräte, die über MIDI-Feedback-Funktionen verfügen.**

Wenn Sie über ein von Reason 5 unterstütztes Steuergerät dieses Typs verfügen, können Sie alle seine Vorteile (z.B. Motor-Fader, Pegelmeter, Anzeigen usw.) nutzen.

Das Dokument »Steuergeräte – Einzelheiten« ist Bestandteil der Dokumentation zu Reason. Es enthält sinnvolle Informationen über unterstützte Steuergeräte.

Wenn Sie mit dem Setup Wizard ein Master-Keyboard festgelegt haben und über keine weiteren Steuergeräte verfügen, müssen Sie nichts weiter einstellen. Wollen Sie jedoch andere externe Geräte hinzufügen oder Ihre Einstellungen bearbeiten, so müssen Sie hierzu den Voreinstellungen-Dialog verwenden.

Anmelden eines externen Steuergeräts

1. **Öffnen Sie den Voreinstellungen-Dialog und wählen Sie die Keyboards und Steuergeräte-Ansicht aus.**
2. **Falls Sie das externe Steuergerät über USB oder über eine Hin- und Rückweg-MIDI-Verbindung angeschlossen haben, klicken Sie bitte versuchsweise auf den »Geräte automatisch erkennen«-Schalter.**

Reason tastet dann alle MIDI-Ports ab und versucht, die angeschlossenen Steuergeräte zu identifizieren. Beachten Sie, dass nicht alle Steuergeräte eine automatische Erkennung unterstützen.



Alle gefundenen Steuergeräte werden in der Liste »Angeglichene Geräte« aufgeführt.

3. **Durch Anklicken des Hinzufügen-Schalters können Sie ein Steuergerät manuell hinzufügen.**

Nach dem Anklicken des Schalters öffnet sich ein neuer Dialog.

4. **Wählen Sie hier im Hersteller-Einblendmenü den Hersteller Ihres Steuergeräts aus.**

Wenn es im Menü nicht aufgeführt ist, suchen Sie weiter unten im Text.

5. **Wählen Sie im Modell-Einblendmenü das von Ihnen verwendete Steuergerät-Modell aus.**

Wenn es im Menü nicht aufgeführt ist, suchen Sie weiter unten im Text.

6. Reason zeigt nun eine Abbildung des ausgewählten Steuergeräts und eventuell zusätzliche Textinformationen an. Lesen Sie diese bitte aufmerksam durch.

Manche Steuergeräte müssen für die Zusammenarbeit mit Reason auf bestimmte Presets eingestellt sein. Dies wird hier vermerkt.



7. Wählen Sie im MIDI Eingang-Einblendmenü den MIDI-Eingang aus, mit dem Sie das Steuergerät verbunden haben.

Falls Sie sich nicht sicher sind, können Sie den Schalter anklicken und dann Reason bei der Suche unterstützen, indem Sie am Steuergerät die Einstellung eines Reglers verändern oder eine Taste betätigen.

→ **Manche Steuergeräte bewirken womöglich mehrere MIDI Eingang-Einblendmenüs.**

In diesem Fall müssen Sie die betreffenden MIDI-Eingänge in allen MIDI Eingang-Einblendmenüs auswählen.

→ **Manche Steuergeräte verfügen über ein MIDI Ausgang-Einblendmenü.**

Wenn es durch den Zusatz »Optional« gekennzeichnet ist, müssen Sie hier keine Auswahl treffen. Andernfalls wird vom Gerät ein MIDI-Ausgang benötigt, den Sie hier festlegen. Dies ist bei Steuergeräten notwendig, die MIDI-Feedback benötigen – z.B. für Motor-Fader, Anzeigen usw.

8. Im Bezeichnung-Feld können Sie Ihr Steuergerät ggf. umbenennen.

9. Klicken Sie schließlich auf OK, um das Gerät anzumelden.

→ **Je nach verwendetem Gerätemodell erscheinen nun womöglich Warnmeldungen, die Sie daran erinnern, ein bestimmtes Geräte-Preset usw. auszuwählen.**

In einigen Fällen kann Reason für Sie ein Preset des Geräts auf seine Grundeinstellung zurücksetzen und informiert Sie dann entsprechend.

Das hinzugefügte Gerät wird nun im Angeschlossene Geräte-Bereich aufgelistet.

Was tun, wenn Ihr Steuergerät nicht aufgelistet ist?

Falls Ihr Steuergerät in den Hersteller- oder Modell-Einblendmenüs nicht aufgelistet ist, existiert bislang noch kein nativer Reason-Treiber für dieses Gerätemodell. Das Programm unterstützt solche Geräte jedoch durch allgemein gehaltene Treiber für Keyboards und Controller. Gehen Sie wie folgt vor:

- ➔ **Wählen Sie im Hersteller-Einblendmenü den Eintrag »Andere« und danach eine der Optionen im Modell-Einblendmenü aus.**

Falls der Hersteller Ihres Geräts zwar im Hersteller-Einblendmenü aufgelistet, das verwendete Modell jedoch nicht im Modell-Einblendmenü zu finden ist, gehen Sie wie folgt vor:

- ➔ **Wählen Sie eine der Optionen im Modell-Einblendmenü aus.**

In den beiden genannten Fällen lauten die zur Verfügung stehenden Optionen:

- **MIDI-Controller-Keyboard**

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie über ein MIDI-Keyboard mit programmierbaren Schaltern und/oder Reglern verfügen. Sie müssen die Steuerelemente so einstellen, dass sie die richtigen MIDI Control Change-Befehle verschicken, je nachdem, welches Reason-Gerät Sie damit steuern wollen. Sie finden die entsprechenden Daten in der MIDI-Implementationsstabelle, die Bestandteil der Reason-Dokumentation ist. Wenn Ihr Steuergerät über Voreinstellungen/Presets für verschiedene Reason-Geräte verfügt, dann können Sie diese verwenden.

- **MIDI-Steuergerät**

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie einen MIDI-Controller mit programmierbaren Schaltern oder Reglern (jedoch ohne Klaviatur) verwenden. In diesem Fall müssen Sie das Steuergerät so einrichten, dass es die korrekten MIDI-Control-Change-Befehle verschickt.

- **MIDI-Keyboard (ohne Regler)**

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie ein MIDI-Keyboard ohne programmierbare Schalter oder Regler verwenden. Bei dieser Option wird das Gerät nur zum Spielen verwendet (MIDI-Performance-Controllerdaten wie Pitch Bend, Modulationsrad usw. werden übertragen). Mit diesem Gerätetyp können Sie keine Reason-Geräteparameter bearbeiten.

- **MIDI-Multichannel-Controller-Keyboard/-Steuergerät**

Diese Option können Sie verwenden, wenn Ihr MIDI-Keyboard oder -Steuergerät viele MIDI-Kanäle gleichzeitig verarbeiten kann.

Fahren Sie nach Auswahl einer der Optionen mit der Auswahl des MIDI-Eingangs fort, wie weiter oben beschrieben.

Über das Master-Keyboard

Bei einem der externen Steuergeräte kann es sich um das Master-Keyboard handeln. Dieses verhält sich wie alle anderen externen Steuergeräte, muss jedoch über eine Klaviatur verfügen und lässt sich nicht fest einem bestimmten Reason-Gerät zuordnen. Mit anderen Worten: das Master-Keyboard folgt stets dem MIDI-Eingangspfad, der durch die aktuell im Sequenzer ausgewählte Spur und das ihr zugeordnete Reason-Gerät vorgegeben wird. Sie verwenden es zum Spielen der Reason-Instrumente.

- ➔ **Das erste externe Steuergerät mit Klaviatur, das Sie manuell anmelden oder von der automatischen Geräteerkennung finden lassen, wird automatisch zum Master-Keyboard.**
In der Steuergeräte und Keyboards-Ansicht des Voreinstellungen-Dialogs wird es unter »Angeschlossene Geräte« als Master-Keyboard aufgelistet.
- ➔ **Falls Sie ein anderes Gerät als Master-Keyboard verwenden möchten, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf den Schalter »Als Master Keyboard festlegen«.**
Es kann immer nur ein Keyboard als Master-Keyboard definiert sein.
- ➔ **Wenn Sie kein Keyboard als Master-Keyboard verwenden möchten, wählen Sie das aktuell als Master-Keyboard definierte Gerät aus und klicken Sie denselben Schalter an (dieser trägt nun die Bezeichnung »Kein Master Keyboard«).**

Master Keyboard-Signalführung

Hier können Sie Voreinstellungen für den Eingangsmodus des Master Keyboards auswählen.

→ **Standard**

Hiermit ordnen Sie das Master-Keyboard-Signal immer der aktuell ausgewählten Spur zu.

→ **Getrennt**

Wenn Sie diesen Modus auswählen, wird die Zuordnung des Master-Keyboard-Signals durch das Auswählen anderer Spuren nicht verändert. Eine Neuordnung erfolgt in diesem Modus stattdessen nur durch Anklicken *des Gerätesymbols* in der Spurliste des Sequenzers. Wenn Sie also eine andere Spur auswählen (indem Sie deren Spurnamen anklicken) bleibt die Master Keyboard-Zuordnung unverändert.

Weitere Funktionen

→ **Zum Bearbeiten eines Steuergeräts doppelklicken Sie seinen Namen in der Liste oder wählen Sie ihn aus und klicken Sie dann auf den Bearbeiten-Schalter.**

Sie können nun den Gerätenamen und die MIDI-Eingangseinstellungen verändern.

→ **Zum Löschen eines Steuergeräts aus der Liste wählen Sie es dort aus und klicken den Löschen-Schalter an.**

→ **Sie können ein Steuergerät auch deaktivieren, indem Sie seine Option »Für Reason verwenden« abwählen.**

Dies wäre beispielsweise sinnvoll, wenn das Gerät mit Ihrem System verbunden ist, Sie es aber nur mit einem anderen Programm verwenden möchten.

→ **Im Voreinstellungen-Dialog gibt es außerdem eine »Experten-Einstellungen«-Seite.**

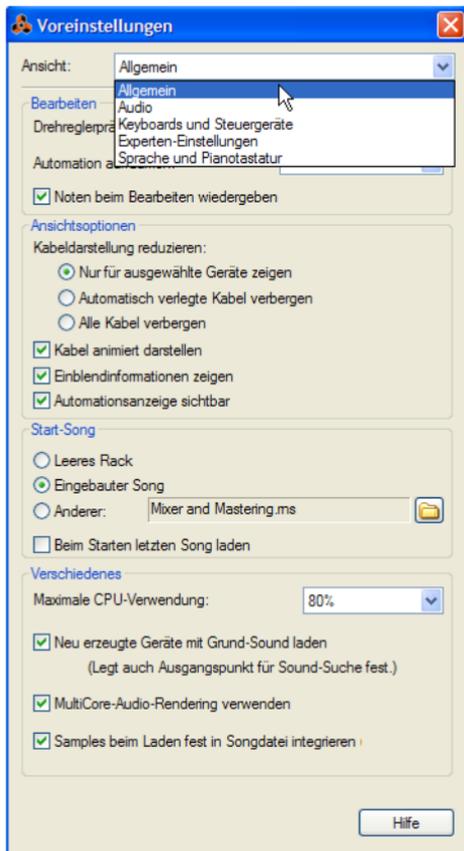
Sie wird nur für MIDI-Busse zur externen Steuerung (also z.B. für die Steuerung durch externe Sequenzer) und für MIDI Clock-Synchronisation verwendet. Die direkte MIDI-Steuerung wird auf der Keyboards und Steuergeräte-Seite eingestellt.

Start-Song einstellen

Bei jedem Start von Reason wird ein einfacher Start-Song (Default-Song) geladen. Er enthält ein paar Geräte und Sequenzerdaten und lässt sich wiedergeben. Bei jedem Aufruf der »Neu«-Option im Datei-Menü öffnet sich eine Song-Vorlage (ohne Sequenzerdaten), die einige ausgewählte Geräte enthält. Sie dient als Ausgangspunkt zum Erzeugen Ihrer eigenen Songs.

Sie können auf folgende Weise jedoch auch exakt festlegen, wie Ihr Start-Song aussehen soll:

1. **Öffnen Sie den Voreinstellungen-Dialog über das Bearbeiten-Menü (oder das Reason-Menü – falls Sie Mac OS X verwenden).**
2. **Wählen Sie im Ansicht-Einblendmenü am oberen Rand des Voreinstellungen-Dialogs die Allgemein-Ansicht aus.**



3. In der Mitte dieser Ansicht befindet sich der »Start-Song«-Bereich.

Sie haben drei Auswahlmöglichkeiten: »Leeres Rack«, »Eingebauter Song« und »Anderer«.



Wählen Sie eine Option durch Anklicken des entsprechenden Auswahlalters aus.

- **Leeres Rack**

Ein leeres Rack. Nun ja, fast leer, denn es enthält auf jeden Fall das Hardware Interface von Reason.

- **Eingebauter Song**

Wenn Sie dies auswählen, öffnet Reason beim Programmstart einen einfachen Demo-Song. Durch Auswählen von »Neu« im Datei-Menü öffnen Sie einen Song, der ein paar Geräte zum Anfangen, jedoch keine Sequenzerdaten enthält.

Beachten Sie, dass sich Demo-Songs nicht auf dem üblichen Wege – über den Browser – laden lassen, denn es sind keine unabhängigen .rns-Dateien. Sie befinden sich daher auch nicht irgendwo im Reason-Ordner.

- **Anderer**

Hier können Sie einen Start-Song selbst auswählen. Es kann sich dabei um jeden beliebigen Reason-Song handeln. Wenn Sie also oft Songs mit derselben oder einer ähnlichen Zusammenstellung von Geräten aufnehmen, dann können Sie einen zuvor erzeugten Song als Start-Song definieren. Alle neuen Songs, die Sie erzeugen, erhalten dann zunächst einmal die gleiche Gerätezusammenstellung.

→ **Zum Auswählen eines eigenen Start-Songs klicken Sie auf das Ordnersymbol zur Rechten und wählen in der folgenden Dateiauswahl den gewünschten Reason-Song aus.**

Der Name des ausgewählten Songs wird dann im Textfeld neben dem Ordnersymbol angezeigt.





REASON

Kapitel 3
Schritt-für-Schritt-
Einführung

Über dieses Kapitel

Dieses Kapitel ist eine kurze Einführung in die Grundlagen von Reason, die Ihnen als eine »Schritt-für-Schritt-Einführung« vorgestellt werden und die die verschiedenen Programmbereiche und Geräte beschreibt.

! Bevor Sie im Lernprogramm weiter lesen, sollten Sie sich vergewissern, dass alle notwendigen Anschlüsse sowie die Einstellungen für Audio und MIDI, wie in den vorherigen Kapiteln beschrieben, vorgenommen worden sind.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Einleitung zu dem Programm. Auf diese Weise können Sie sich mit den verschiedenen Geräten und deren jeweiligem Anwendungszweck vertraut machen.

Schritt-für-Schritt- Einführung

Das Rack



So sieht das virtuelle Rack aus, das Herzstück von Reason. Am oberen Ende des Racks finden Sie immer das Hardware Interface - die Hardware-Schnittstelle, über die Reason mit der Audio-Hardware kommuniziert. Darunter können Sie so viele Geräte anschließen, wie Sie möchten (oder so viele, wie Ihr Computer verkraften kann). Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden die einzelnen Geräte kurz beschrieben.

Die Rückseite des Racks

Wenn Sie [Tabulator] auf Ihrer Tastatur drücken oder »Rack-Ansicht vorn/hinten« im Optionen-Menü auswählen, wird das Rack umgedreht und Sie sehen dessen Rückseite.



Hier wird die Rückseite aller Geräte im Rack gezeigt. Wie Sie sehen können, werden die Verbindungen zwischen den Geräten mit Hilfe von »virtuellen Verbindungskabeln« angezeigt. Die Verbindungen zwischen den Instrumenten und den Mischpulten werden über rote Kabel hergestellt, die Verbindungen mit den Effektgeräten über grüne Kabel, die Verbindungen mit den Combinator-Geräten über blaue Kabel und die CV-Verbindungen (=Control Voltage, d.h. Steuerspannung, zur Kontrolle der Parameter oder zum Abfeuern von Sounds), über gelbe Kabel. Zum Einrichten der Verbindungen, klicken Sie eine »Buchse« an und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf eine andere Buchse auf einer Geräterückseite.

Um das Rack wieder umzudrehen, d.h. um dessen Vorderseite zu sehen, benutzen Sie die gleichen Befehle wie anfangs zum Umdrehen beschrieben.

Das Transportfeld

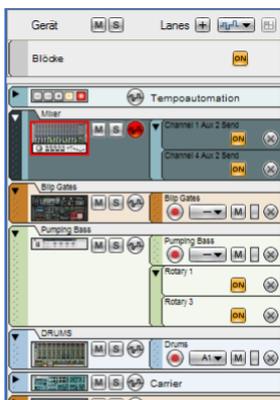


Das Bedienfeld im unteren Teil jedes Song-Dokumentenfensters ist das so genannte Transportfeld. Es enthält die Transportsteuerungen und die Einstellungen, wie zum Beispiel das Tempo oder Positionsanzeige, DSP-Lastanzeige usw.

Der Sequenzer

Der Sequenzer befindet sich unterhalb des Racks. Hier werden Noten, Controller, die Geräteparameter-Automation sowie die Pattern-Wechsel aufgenommen und bearbeitet.

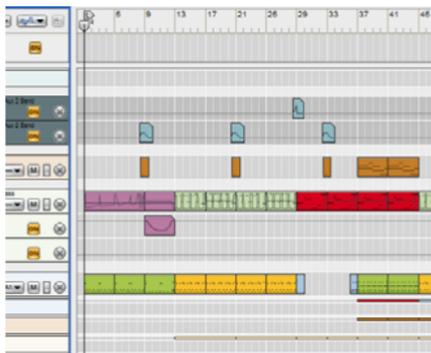
Der linke Teil des Sequenzerbereichs ist die Spurliste. Sie enthält die Namen der Sequenzerspuren. Links davon wird ein kleines Bild des Gerätes angezeigt, dem die Spur zugeordnet ist. Es kann nie mehr als eine Spur für ein spezifisches Gerät geben, jedoch kann eine einzelne Spur eine beliebige Anzahl von Unterspuren, sog. »Lanes«, mit Automationsdaten und Noten enthalten. Über die Spurliste können Sie ganze Spuren stumm- oder auf Solo schalten, einzelne Lanes stumm schalten, Lanes hinzufügen oder löschen, usw.



Die Spurliste

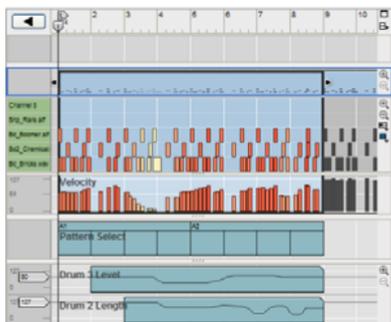
Der rechte Teil des Sequenzerbereichs verfügt über mehrere Ansichtsmodi: die Song-Ansicht und die Bearbeiten-Ansicht.

Im Song-Modus sehen Sie die untereinander angeordneten Spuren mit den aufgenommenen Noten-Events in Clips. Ein Taktlineal am oberen Rand zeigt die Taktpositionen an.



Die Song-Ansicht des Sequenzers

Im Bearbeiten-Modus können Sie ausserdem die Daten-Events in den Clips einer Spur anzeigen und bearbeiten. In diesem Modus werden jeweils die Daten einer einzelnen Spur angezeigt. Für Instrumentenspuren werden die Clip-Events der aktuell ausgewählten Noten-Lane dargestellt (eine Instrumentenspur kann mehrere Noten-Lanes enthalten). Eine Noten-Lane enthält zudem mehrere Bearbeitungs-Lanes, in denen einzelne aufgenommenen Datentypen detailliert angezeigt werden. Es gibt außerdem spezielle Bearbeitungs-Lanes zum Bearbeiten von Noten, Velocity (Anschlagdynamik) und andere Performance-Daten. Sie können auch jegliche für die Spur aufgenommenen Parameter-Automationsdaten sehen und bearbeiten.



Der Bearbeiten-Modus. Hier sind Drum-, Velocity-, Pattern- und zwei Controller-Bearbeitungs-Lanes sichtbar.

Das Werkzeugfenster



Das Werkzeugfenster ermöglicht es Ihnen, schnell und zweckmässig neue Geräte hinzuzufügen, Daten zu bearbeiten/skalieren oder Groove-Parameter einzustellen. Das Fenster kann jeweils eine der folgenden Ansichten anzeigen: die Geräte-Ansicht (die alle in Reason verfügbaren Geräte enthält), die Sequenzer-Werkzeuge-Ansicht, die Groove-Ansicht oder die Song-Samples-Ansicht. Das Fenster »schwebt« unverankert über der Anwendung. Das Werkzeugfenster kann durch Drücken der Taste [F8] oder durch Auswählen von »Werkzeugfenster einblenden/ausblenden« im Fenster-Menü angezeigt/ausgeblendet werden.

Die Geräte

Folgende Geräte sind in Reason verfügbar:

Reason Hardware-Interface



Dieses Gerät dient der Kommunikation zwischen Reason und Ihrer Audio- und MIDI-Hardware.

Das Hardware-Interface enthält die Audioein- und -ausgangsanzeigen, die Sampling-Eingangsanzeigen sowie Pegelmeter. Hier verbinden Sie die verschiedenen Geräte mit den zur Verfügung stehenden Ausgängen Ihrer Audio-Hardware. Hier verbinden Sie außerdem externe Eingangssignale für Echtzeit-Audiobearbeitung oder auch externe und interne Eingangssignale für das Sampling. Reason unterstützt bis zu 64 separate Audioeingänge und 64 Audioausgänge. Wenn Sie jedoch eine Audio-Hardware benutzen, die nur über den üblichen Stereoausgang verfügt, werden die Verbindungen automatisch hergestellt, sobald Sie am oberen Rand des Racks ein Mischpult erstellen.

In der unteren Hälfte des Hardware-Interfaces (zum Öffnen Schalter »Advanced MIDI« anklicken) befinden sich die MIDI-Eingangseinstellungen, über die Sie für jedes Gerät einen eigenen MIDI-Kanal auswählen können, wenn Sie Reason von einer externen mehrkanaligen MIDI-Quelle aus steuern. Das sollte im Normalfall jedoch nicht nötig sein.

! Für die normale MIDI-Bedienung von jeweils nur einem Gerät in Reason ist es nicht notwendig, das Hardware-Interface zu benutzen (da die MIDI-Signale direkt durch den Sequenzer geleitet werden, wie im weiteren Verlauf dieses Kapitels beschrieben wird).

! Das Reason Hardware-Interface ist ein feststehender Bestandteil des Racks und kann daher nicht entfernt werden.

Combinator



Mit dem Combinator können Sie neue, »maßgeschneiderte« Geräte selbst erstellen, indem Sie die vorhandenen Geräte untereinander kombinieren. Dabei lässt sich jede Kombination von Reason-Geräten im Combinator zusammenstellen und dann als »Combi«-Patch speichern. Einige Beispiele für die Anwendungsmöglichkeiten wären das Erzeugen von überlagerten Instrumenten, Instrumenten- und Effektkombinationen und Effektketten. Die Geräte in einem Combi lassen sich Anschlagdynamik- und Tastaturbereichen zuordnen. Der Combinator verfügt außerdem über virtuelle Regler und Schalter, die sich beliebigen Geräteparametern und -funktionen zuordnen lassen.

Mixer 14:2



Es handelt sich um einen Mixer mit vierzehn Stereokanälen, vier Stereoeffekt-Sends und einem einfachen zweibändigen EQ Bereich. Indem Sie die verschiedenen Geräte mit unterschiedlichen Mischpultkanälen verbinden (und den Mischpult-Stereoausgang mit dem Hardware-Interface), können Sie alle Ihre Geräte gleichzeitig hören, die Pegel- und Panoramaeinstellungen verändern, Effekte usw. hinzufügen - alles genau wie bei einem physischen Mischpult.

Line Mixer 6:2



Es handelt sich um ein einfaches Mischpult mit sechs Stereokanälen und einem Stereoeffekt-Send/Return. Dieses Mischpult kann dann benutzt werden, wenn einfache, grundlegende Mischfunktionen ausreichend sind. Der Line Mixer ist ideal zum Mischen von Geräteausgängen innerhalb von Combinator-Patches.

Subtractor Analog Synthesizer



Der Subtractor ist ein polyphoner Synthesizer, dessen Funktionsweise sehr einem modernen analogen Synthesizer ähnelt. Er verfügt über zwei Oszillatoren, zwei Filter, sowie eine ganze Reihe von Modulationsfunktionen und ermöglicht daher alles, von starken Bässen zu wirbelnden Pad- und kreischenden Lead-sounds.

Thor Polysonic Synthesizer



Der Thor Synthesizer ist ein moderner semi-modularer polyphoner Synthesizer, der auf dem Design mehrerer ausgewählter älterer Synthesizer basiert. Er verfügt über eine Reihe verschiedener Oszillator- und Filtertypen, die in offene Modulbereiche, sog. »Slots«, geladen werden können und so eine unglaubliche Vielfalt von Tönen ermöglichen. Außerdem hat der Synthesizer einen vielfältigen Modulationsbereich und einen modernen Step-Sequencer im analogen Stil.

Malström Synthesizer



Der Malström ist ein polyphoner Synthesizer mit zwei Oszillatoren, zwei Modulatoren, zwei Filtern, einem Waveshaper und vielen Modulations- und Routing-Optionen. Er basiert auf dem Konzept der Graftable-Synthese und ermöglicht die Erzeugung von erstaunlich abstrakten, spitzen, verzerrten und wellenartigen Tönen.

NN-19 Digitaler Sampler



Der NN-19 ermöglicht es Ihnen, Samples zu erzeugen und zu laden (im Wave-, AIFF-, SoundFonts- oder REX-Format) sowie Multi-Sample-Patches durch Zuordnen einzelner Samples zu Tastaturbereichen auf Ihrer Tastatur zu erstellen. Sobald eines oder mehrere Samples hochgeladen wurden, können Sie den Sound mit synthesizer-artigen Parametern, wie Filter, Hüllkurven oder LFO, verändern.

NN-XT Digitaler Sampler



Mit dem NN-XT können Sie, wie mit dem vorher beschriebenen NN-19, Samples erzeugen, laden (im Wave-, AIFF-, SoundFonts- oder REX-Format) und diese zum Erzeugen von Multi-Sample-Patches den Tastaturbereichen zuordnen. Der Klang kann dann mit synthesizer-artigen Parametern verändert werden. Hierzu stehen zwei LFOs, zwei Hüllkurven und ein Filter zur Verfügung.

Der NN-XT ermöglicht außerdem das Erzeugen von sog. Layer-Sounds (übereinandergeschichtete Klänge), wobei sich zwei oder mehr Samples gleichzeitig abspielen lassen. Dies geschieht durch das Zuordnen von verschiedenen Samples zum gleichen Tastaturbereich. Als eine weitere nützliche Funktion verfügt der NN-XT über die Möglichkeit zum Einrichten von anschlagdynamisch gesteuerten Sample/Tastaturzuordnungen (key maps).

Dr. Octo Rex Loop Player



Mit dem Dr. Octo Rex Loop Player lassen sich REX-Dateien abspielen. Es handelt sich hierbei um Dateien, die in ReCycle, einem weiteren Propellerhead-Softwareprodukt, erstellt wurden. ReCycle ist ein speziell für die Arbeit mit gesampelten Loops entworfenes Programm. Durch das »Zerschneiden« einer Loop und das Erzeugen separater Samples für jeden Takt ermöglicht ReCycle es, das Tempo der Schleife zu verändern, ohne dabei gleichzeitig die Tonhöhe zu verändern. Außerdem lässt sich die Loop so bearbeiten, als würde sie aus einzelnen Tönen bestehen.

Nach dem Laden einer REX-Datei in den Dr. Octo Rex Loop Player können Sie die Datei in fast jedem möglichen Tempo abspielen, einzelne Slices (Scheibchen) gesondert einstellen, MIDI-Wiedergabedaten entnehmen und die Loops mit dem eingebauten Filter, LFO und Hüllkurven bearbeiten. Über MIDI oder vom Sequenzer aus lassen sich auch die einzelnen Scheibchen separat wiedergeben, denn jedes einzelne Scheibchen hat eine eigene Notennummer (C1 für das erste, C#1 für das nächste, usw.). Die Reason Factory Sound Bank enthält einige REX-Dateien.

Redrum Drum-Computer



Redrum ist eine Sample-basierte Drum-Machine mit zehn Drum-Tonkanälen. Sie können Samples (im Wave-, AIFF-, SoundFont- oder REX- Format) einzeln für jeden Kanal sampeln, laden oder Patches als komplette Drumkits verwenden (die Reason Factory Sound Bank enthält einige). Für jeden Tonkanal lassen sich die Tonhöhe, der Pegel, die Anschlagdynamik, usw. einstellen.

Es gibt einen eingebauten Pattern-Sequenzer (komplett mit Shuffle- und Flam-Option), mit dem sich klassische Drum-Muster erzeugen lassen. Redrum kann auch als Klangmodul benutzt werden, zum Beispiel durch das live Ansteuern von einem externen MIDI-Controller oder vom Reason Hauptsequenzer aus. Sie können z.B. mit dem Pattern-Sequenzer einen Grundrhythmus wiedergeben und die Wirbel und andere Fills vom Hauptsequenzer dazuspielen lassen. Wie beim Dr. Octo Rex Loop Player, so hat auch hier jeder Drum-Sound eine eigene Notennummer (z.B. C1 für Drum-Sound 1, D#1 für Drum-Sound 2, usw.).

Kong Drum Designer



Der Kong Drum Designer ist ein modernes Drum-Sound-Modul mit 16 Drum-Sound-Kanälen. Sie können separat für jeden einzelnen Kanal Samples erstellen und/oder laden (Wave-, AIFF-, SoundFont- und REX-Dateien) oder Patches mit vollständigen Kits öffnen. Eine Anzahl solcher Patches ist in der Reason Factory-Sound Bank enthalten).

Jeder Sound-Kanal kann einen der diversen unterschiedlichen Drum-Sound-Modultypen (Sample-Player, REX-Player, Physical Modeling-Module oder Drum Synth-Module) beherbergen. Zudem lassen sich jedem Sound-Kanal zwei zusätzliche »Insert-Effekte«-Module hinzufügen. Bei diesen »Effekten« kann es sich entweder tatsächlich um solche handeln oder um zusätzliche Sounderzeuger. Der Kong Drum Designer verfügt zudem über einen Bus-Effekt und einen Master-Effekt für jedes Kit.

Der Kong Drum Designer sollte als ein Sound-Modul verwendet werden, das Sie live von einem externen MIDI-Controller aus und/oder vom ReasonHauptsequenzer spielen können. Die 16 Pads lassen sich in unterschiedlichster Weise zuordnen, was maximale Flexibilität ermöglicht.

MClass Mastering-Effekte



MClass Mastering Suite-Combi

Bei den MClass Mastering-Effekten handelt es sich um vier hochwertige Klangprozessoren, die sich für die Anwendung als Mastering-Effekte eignen (aber nicht allein darauf beschränkt sind), d.h. zum Bearbeiten des endgültig gemischten Ausgangsmaterials von Reason. Die MClass Effekte können als Combi (mit allen vier verketteten Effekten), oder als Einzeleffekte ausgewählt werden. Die Factory-Soundbank enthält MClass Combi-Patches mit Einstellungen, die für viele Mastering- und Klangverbesserungsanwendungen optimiert wurden. Die MClass-Effekteserie besteht aus den folgenden Geräten:

- **MClass Equalizer**



Hierbei handelt es sich um einen vollparametrischen Zweiband-Equalizer mit zusätzlichen hohen und tiefen Frequenzbändern und einem Low-Cut-Filter (Rumble-Filter). Der Equalizer verfügt außerdem über eine Kurvenanzeige, in der Ihre Einstellungen graphisch als Kurve dargestellt werden.

- **MClass Stereo Imager**



Dieses Gerät teilt das Signal in hohe und tiefe Frequenzen (vom Benutzer definierbar) auf und ermöglicht es Ihnen damit, die Stereobreite separat für die hohen und tiefen Frequenzbänder einzustellen. Eine typische Anwendung wäre hier das Vergrößern der Stereobreite des hohen Frequenzbandes und das Verändern des tiefen Frequenzbandes (Mono).

- **MClass Kompressor**



Es handelt sich hierbei um einen einbändigen Kompressor mit Funktionen wie Sidechain-Eingang, Soft-Knee-Kompression und adaptives Release. Der Kompressor unterscheidet sich außerdem dadurch vom COMP-01, dass er keine automatische Make-up Gain-Funktion hat und damit auch andere Anwendungen als das Glätten des Pegels ermöglicht.

- **MClass Maximizer**



Dieses Gerät ist ein Loudness-Maximizer, der es Ihnen ermöglicht, die empfundene Lautstärke erheblich zu erhöhen, ohne jedoch eine Verzerrung durch Clipping zu riskieren. Er besteht aus einem Input-Gain-Bereich, einem Limiter-Bereich (mit »Look ahead«-Funktion), einem Soft-Clip-Bereich und einem Pegelmeter.

BV512 Vocoder



Der BV512 ist ein moderner Vocoder mit einer variablen Anzahl von Filterbändern und einem einzigartigen 1024-Punkt FFT-Vocoding-Modus (entspricht einem 512-Band Vocoder) für äußerst präzise und qualitativ hochwertige Vocoder-Effekte. Durch Verbinden des BV512 mit zwei Instrumenten können Sie die verschiedensten Sounds erzeugen, von Vocoder-Sprache über Gesang oder Drums bis zu bizarren Spezialeffekten.

Scream 4 Sound Destruction Unit



Es handelt sich hierbei um ein besonders vielseitiges Gerät zum Distorsionieren von Sounds, mit verschiedenen Arten von Verzerrung, Signalverschiebungs- und Umformungseffekten. Das Gerät verfügt über drei Hauptbereiche: »Damage« (zum Auswählen und Einstellen eines Algorithmus zur Sound-Distorsion), »Cut« (dreibändiger EQ) und »Body« (zum Einstellen einer Resonanzkörper- oder Lautsprecherbox-Simulation, die sich perfekt dazu eignet, den Sound lebendig werden zu lassen).

RV7000 Advanced Reverb



Der RV7000 ist ein hochwertiger Hallprozessor mit neun verschiedenen Hall- und Echoalgorithmen, die Raum- und Halleneffekte sowie Spezialeffekte ermöglichen. Der Prozessor enthält zudem einen Equalizer und einen Gate-Bereich. Auf diese Weise lassen sich alle möglichen Hall-Klangfarben und -typen inklusive des durch ein Gate abgeschnittenen Halls erzeugen.

RV-7 Digital Reverb



Ein Halleffekt mit zehn verschiedenen Hall-Algorithmen, von Hallen- und Raumsimulationen bis zu Spezialeffekten. Wenn Sie möchten, können Sie den Halleffekt mit den Reglern am Gerät genau einstellen. Dieser Halleffekt wird normalerweise als Send-Effekt verwendet.

DDL Digital Delay Line



Ein einfaches digitales Echogerät, mit dem sich Echo-, Rückschlag-, Verdoppelungseffekte, usw. erzeugen lassen. Die Verzögerungszeit lässt sich je nach dem aktuellen Songtempo einstellen und synchronisieren, oder aber in Millisekunden für frei eingestellte Verzögerungen. Die maximale Verzögerungszeit beträgt 2,0 Sekunden.

D-11 Foldback Distortion



Das D-11 ist ein einfaches, jedoch hoch effektives Verzerrungsgerät, das weiche Synthesizer-Klänge zu kreischenden Lead- und Bass-Sounds werden lässt, Drum-Patterns oder -Loops mit knirschenden oder »dreckigen« Sounds versieht usw.

ECF-42 Envelope Controlled Filter



Ein resonanter Filter im Synthesizer-Stil mit drei verschiedenen Filtermodi. Der Filter kann entweder als »statischer« Filter benutzt werden (und somit die Filterfrequenz über das Bedienfeld oder durch CV-Signale eines anderen Gerätes verändern). Sie können aber auch die eingebaute Hüllkurve zum Erzeugen rhythmischer Filtereffekte verschiedenster Art benutzen. Die Hüllkurve lässt sich z.B. durch eine Drum-Machine oder den Matrix-Pattern-Sequencer ansteuern.

CF-101 Chorus/Flanger



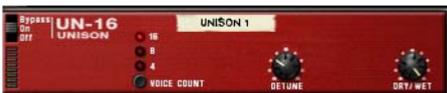
Der CF-101 erfüllt gleichzeitig zwei Funktionen, als Chorus- (zum Anreichern und Verwirbeln von Klängen) und als Flangereffekt (zum Erzeugen flächiger, metallischer Effekte). Sie können das Gerät als Send- oder als Insert-Effekt (im Signalweg zwischen Instrument und Mischpult platziert) benutzen.

PH-90 Phaser



Der PH-90 ist ein Stereo-Phaser-Effekt. Sein Bedienfeld stellt sechs Parameter zur Verfügung, mit denen Sie sowohl subtile, flächige Klänge als auch sich extrem verändernde Spezialeffekte erzeugen können.

UN-16 Unison



Der UN-16 simuliert den Klang von mehreren leicht gegeneinander verstimmten Stimmen, die gleichzeitig dieselben Noten wiedergeben. Somit lässt sich ein reicher, chorusartiger Effekt erzeugen, bei dem sich die Stimmen über das Stereofeld verteilen lassen, wenn Sie möchten.

COMP-01 Compressor



Eine Kombination aus Kompressor und Begrenzer (Limiter). Mit diesem Gerät können Sie die Dynamik des Klages durch Verstärken geringer Pegel und Dämpfen lauter Klänge beeinflussen. Verwenden Sie das Gerät zum Nivellieren der Pegel (einzelner Geräte oder der gesamten Mischung), zum Verstärken der Wirkung von Drums, usw.

PEQ2 Two Band Parametric EQ (Parametrischer Zweiband-Equalizer)



Auch wenn das Mischpult über einen einfachen zweibändigen Equalizer auf jedem Kanal verfügt, benötigen Sie manchmal vielleicht etwas mehr Kontrolle über die Tonfarbe. Hierzu können Sie den PEQ2 verwenden. Dieses Gerät enthält zwei voneinander unabhängige parametrische Equalizer mit Reglern für die Frequenz, Gain und Q.

Spider Audio Merger & Splitter (Audiosignalverteiler)



Spider Audio ist kein Effekt, sondern ein Hilfsmittel. Mit diesem Gerät können Sie einem Ausgang bis zu vier Audioeingangssignale zuordnen, sowie ein Audioeingangssignal auf bis zu vier Ausgänge verteilen. Dadurch wird das Audiosignal-Routing viel flexibler und es eröffnen sich Möglichkeiten für eine kreative Signalzuordnung.

Spider CV Merger & Splitter (Steuerspannungsverteiler)



Auch dieses Gerät ist kein Effekt, sondern ein Hilfsmittel. Mit dem Spider CV können Sie einem CV-Ausgang bis zu vier CV-Eingangssignale zuordnen, sowie CV- oder Gate-Eingangssignale auf mehrere Ausgänge verteilen (von denen einer invertiert sein darf). Eine mögliche Anwendung für den Spider CV besteht im Trennen von Gate- und Noten-CV-Daten, was das Steuern mehrerer Instrumente mit einem einzelnen Matrix (siehe unten) ermöglicht.

Der Matrix-Pattern-Sequenzer



Der Matrix ist ein unabhängiger Pattern-Sequenzer, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einem alten analogen Sequenzer aufweist. Ein Matrix-Pattern kann 1 bis 32 Schritte enthalten. Sie können für jeden Schritt den Kontrollspannungswert festlegen, der über die drei separaten CV-Ausgänge auf der Geräterückseite ausgegeben werden soll. Auf diese Weise stehen Ihnen drei separate Pattern-Sequenzer in einem zur Verfügung.

Durch Anschließen des Matrix, z.B. an einen Synthesizer, können Sie den Synthesizer entweder mit einem sich ständig wiederholenden Synthesizer-Pattern ansteuern oder andere Parameter steuern und damit rhythmische Effekte zu erzeugen, die mit dem Synthesizer allein nicht zu erzielen wären.

RPG-8 Monophoner Arpeggiator



Ein Arpeggiator erzeugt - auf Grundlage (ein)gespielter Noten oder Akkorde - rhythmische Noten-Pattern (sog. Arpeggios). Ähnlich wie beim Matrix, kann der Arpeggiator einen Synthesizer ansteuern (zum Erzeugen eines sich wiederholenden Noten-Arpeggios) oder verschiedene andere Parameter steuern. Der RPG-8 besitzt innovative Funktionen, wie zum Beispiel musikalisch logische Pattern-Variationen und einen Pattern-Editor für noch rhythmischere Variationen.

ReBirth Input Machine



Dieses Gerät ermöglicht es Ihnen, Reason zusammen mit dem Propellerhead-Klassiker ReBirth zu benutzen. Das Audio aus ReBirth wird über das ReWire-Protokoll in Reason übertragen. Sie können die ReBirth-Klänge mit denen von Reason mischen, einzelne ReBirth-Sounds mit Effekten versehen usw., indem Sie die verschiedenen Ausgänge der ReBirth Input Machine mit einzelnen Mischpultkanälen verbinden.



REASON

Kapitel 4

Lernprogramm 1 - Song wiedergeben

Über dieses Lernprogramm

Dieses und die folgenden Kapitel sind zur Vermittlung einiger der Grundfunktionen des Programms in Form eines Lernprogramms verfasst. Wenn Sie also Reason zum ersten Mal benutzen und möglichst schnell damit beginnen möchten, sollten Sie dies zunächst durchlesen!

In diesem ersten Lernprogramm werden folgende Funktionen behandelt:

- **Einen Song öffnen und wiedergeben**
- **Grundfunktionen des Mischpults**

! Um mit diesem Lernprogramm zu beginnen, müssen Sie zuvor die erforderlichen Audio-Einstellungen vorgenommen haben. Sollten Sie dies noch nicht getan haben, lesen Sie bitte zunächst das Kapitel »Voreinstellungen«.

Einen Song wiedergeben

1. Wenn Sie Reason noch nicht gestartet haben, tun Sie dies jetzt.

2. Wählen Sie im Datei-Menü den Eintrag »Öffnen« aus.

Dadurch öffnet sich der Song-Browser-Dialog, in dem Sie die Reason-Song-Dokumente öffnen können. Als Standard-Ordnerstruktur des Windows Explorers oder des Finders in Mac OS X wird nun der Inhalt Ihrer Festplatte angezeigt, aber es können ausschließlich Reason Song-Dateien angezeigt bzw. geöffnet werden.

3. Wechseln Sie innerhalb des Song-Browsers zum Reason-Programmordner.

Diesen finden Sie in der Speicherorte und Favoriten-Liste links oben im Browser.

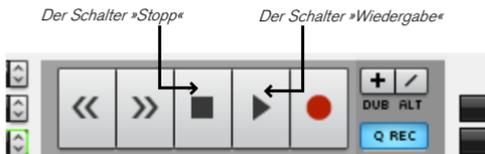
4. Wählen Sie den Song »Tutorial Song.rns«.

5. Klicken Sie auf »Öffnen«.

Nun wird das Song-Fenster angezeigt. Es besteht aus einem »virtuellen Rack« mit verschiedenen Geräten (dieser Song enthält vier Instrumente und zwei Effekte), einer Sequenzer-Sektion und einem Transportfeld.

6. Betätigen Sie den Schalter »Wiedergabe« im Transportfeld (am unteren Rand des Fensters).

Nun beginnt die Wiedergabe. Wenn alle Anschlüsse korrekt sind, sollten Sie jetzt Reason hören!



7. Wenn Sie genug gehört haben, betätigen Sie zum Anhalten der Wiedergabe den Stoppschalter.

Probieren Sie nun das Mischen in Echtzeit aus:

8. Betätigen Sie erneut den Stoppschalter.

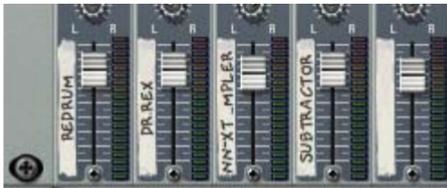
Dadurch gelangen Sie an die Position, in der die Wiedergabe zum letzten Mal gestartet wurde. In diesem Fall ist dies der Beginn des Songs und Sie können ihn wieder von Beginn an abspielen.

9. Im oberen Teil des Racks befindet sich ein Mixer-Gerät. Achten Sie darauf, dass es sichtbar ist.

Vielleicht müssen Sie den sichtbaren Bildausschnitt des Racks mit der Bildlaufleiste am rechten Fensterrand (oder mit dem Mausrad, falls vorhanden) in vertikaler Richtung verschieben.



Am Mischpult sehen Sie, dass jeder Mixerkanal neben dem Pegelregler über eine Art »Klebestreifen« verfügt. Sobald ein Gerät an einen Mixerkanal angeschlossen ist, erscheint auf diesem Klebestreifen der jeweilige Name des Geräts. In diesem Song kommen nur vier Instrumente vor, so dass nur die ersten vier Mixerkanäle beschriftet sind.

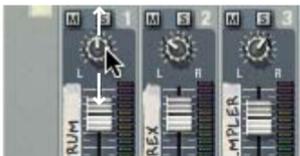


10. Betätigen Sie zum Starten der Wiedergabe den Wiedergabeschalter.

11. Während der Song wiedergegeben wird, klicken Sie auf die Regler und ziehen Sie sie in eine andere Position, um die Pegel der verschiedenen Instrumente einzustellen.

12. Versuchen Sie die Panoramaeinstellungen (Stereoposition) eines Kanals zu verstellen, indem Sie auf den Panoramaregler über dem Schieberegler drücken und ihn nach unten oder oben ziehen.

Durch das Hochziehen bewegt sich der Regler im Uhrzeigersinn; durch das Herunterziehen bewegt er sich gegen den Uhrzeigersinn.



Sie können auch bestimmte Effekte unter die Musik mischen. Für diesen Song sind zwei Effektgeräte angeschlossen: Ein Delay und ein Chorus/Flanger. Diese sind so geschaltet, dass sie ihre Signale vom Mischpult aus abschicken, so dass Sie bestimmen können, wie viel des jeweiligen Mixerkanalsignals zu dem entsprechenden Effekt geschickt werden soll.

13. Drehen Sie die Aux Send-Pegelregler oben am Mixerkanal hoch.

Send 1 ist an das Delay angeschlossen und Send 2 an den Chorus/Flanger.



Die Aux Sends.

Zum Verändern des Sounds verstellen Sie nun einige Regler eines Instruments. In diesem Beispiel verwenden wir den Subtractor-Synthesizer, aber alle Geräte verfügen über Parameter, die auf gleiche Art und Weise über die Geräteoberflächen eingestellt werden können.

Auch wenn Sie einen sehr großen Bildschirm haben, ist das Subtractor-Gerät derzeit nicht sichtbar. Sie können das Rack mit der Bildlaufleiste nach unten verschieben, aber es geht auch schneller:

14. Im Bereich des Sequenzers (über dem Transportfeld) klicken Sie auf »Subtractor« in der Spurliste links.

Das Rack wird automatisch verschoben, um das Subtractor-Gerät sichtbar zu machen.

15. Nehmen Sie ein paar Parametereinstellungen vor, während der Song wiedergegeben wird.

Sie können z.B. den Schieberegler »Filter 1 Freq« verstellen, um die Brillanz des Synth Bass Sounds zu verstellen.



Hiermit endet das erste Lernprogramm!



REASON

Kapitel 5
Lernprogramm 2 –
Geräte spielen und
Soundauswahl

Über diese Einführung

Folgende Grundlagen werden in diesem zweiten Lernprogramm behandelt:

- **Ein Mischpult und ein Instrument hinzufügen.**
 - **MIDI-Kopplung an ein Instrument, damit Sie es spielen können.**
 - **Ein Patch für ein Instrument suchen und auswählen.**
 - **Effekte hinzufügen.**
- ! **Diese Einführung setzt voraus, dass Sie die nötigen Voreinstellungen für MIDI und Audio vorgenommen haben. Sollte dies nicht der Fall sein, lesen Sie bitte vor Beginn das Kapitel »Voreinstellungen«.**

Über die Geräte

Die Geräte können in folgende Hauptkategorien aufgeteilt werden:

→ Instrumente

Dies sind spielbare Geräte, die wie ein Instrument behandelt werden, d.h., dass Noten, die Sie auf Ihrem Master-Keyboard spielen, mit dem Klang des betreffenden Instruments wiedergegeben werden.

→ Effektgeräte

Diese werden benutzt, um Klänge zu bearbeiten (z.B. mit Echo oder Hall zu versehen).

→ Andere Geräte

Dazu gehören Mischpulte (zum Abmischen von Audiosignalen), Pattern (damit können Sie Pattern programmieren, die Noten auf den Instrumenten auslösen können), Nutzgeräte (diese können Signale auf verschiedene Art und Weise teilen und mischen).

Ein Mischpult und ein Instrument hinzufügen

Dieser erste Teil der Einführung beschreibt, wie Sie dem Rack ein Mischpult und ein Instrument hinzufügen können. Wir beginnen mit einem leeren Rack, um Ihnen zu zeigen wie man »bei Null« beginnt.

1. Wenn Sie wollen, können Sie den aktuellen Song schließen, indem Sie »Schließen« im Datei-Menü wählen.

In Reason können mehrere Song-Dokumente gleichzeitig geöffnet sein, aber jeder Song verbraucht auf Ihrem Computer Speicher und Prozessorleistung. In der Praxis ist es also meist besser, wenn Sie alle Songs schließen, die sie nicht benötigen. Beachten Sie, dass unter Windows beim Schließen des letzten Songs auch das Programm selbst beendet wird.

2. Öffnen Sie das Datei-Menü und wählen Sie »Öffnen«.

3. Klicken Sie den Reason-Programmordner und öffnen Sie den Ordner Template Documents.

4. Wählen Sie die Datei »Empty Rack.rns« und klicken Sie auf Öffnen.

Ein Song-Dokument-Fenster öffnet sich. Dieses besteht aus einem (fast) leeren Rack und einer Spur im Sequenzer, die Transport-Spur, die immer vorhanden ist. Rechts vom Rack befindet sich das Werkzeugfenster, das unterschiedliche Ansichten zum Bearbeiten oder Hinzufügen von Geräten anzeigen kann.

- **Wenn Sie normalerweise einen neuen Song aufnehmen, wählen Sie »Neu« im Datei-Menü aus. Dieser Befehl öffnet einen Start-Song, der ein Mischpult und ein Combinator-Gerät mit einigen Mastering-Effekten enthält. Dies ist der perfekte Ausgangspunkt, um Instrumente hinzuzufügen und dann mit der Aufnahme Ihres Songs zu beginnen.**
In dieser Einführung beginnen wir jedoch mit einem leeren Rack.
- **Sie können auch individuell festlegen, welcher Song geöffnet werden soll, wenn Sie »Neu« im Datei-Menü wählen. Dies wird im Abschnitt »Start-Song einstellen« auf Seite 29 beschrieben.**
- 5. **Vergewissern Sie sich, dass Sie im Werkzeugfenster die »Geräte«-Ansicht ausgewählt haben und dass alle Gerätekategorien angehakt wurden (Instrumente, Effekte und Anderes).**
In der »Geräte«-Ansicht werden nun alle verfügbaren Geräte angezeigt.



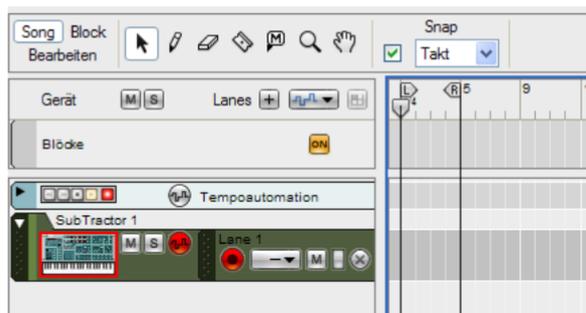
- 6. **Wählen Sie aus der Geräteliste den Mixer 14:2 aus und klicken Sie dann auf »Erzeugen« am unteren Ende der Liste.**
Ein Mischpult wird im Rack angelegt. Sie können auch entweder das Gerät markieren und direkt in den Rack ziehen oder es per Doppelklick hinzufügen.
- **Für ein neues Mischpult (oder Effektgerät) wird nicht automatisch eine Sequenzer-Spur angelegt.**
Zur Zeit sind in der Spurliste nur zwei Sequenzer-Spuren mit der Bezeichnung »Blocks« und »Transport« vorhanden. Die Transportspur ist immer im Sequenzer vorhanden und wird zum Automatisieren von Tempo- und Taktartwechseln verwendet, doch dies ist nicht das Thema dieses Lernprogramms. Die Blocks-Spur ist vorhanden, wenn die Blocks-Funktion im Transportfeld aktiviert ist. Sie dient zum Automatisieren von Blocks - das sind kürzere Songabschnitte. Die Blocks-Funktion ist ebenfalls nicht Thema dieses Lernprogramms, wird jedoch ausführlich im Reason-Handbuch erläutert.
- ! **Es gibt einen Grund, weshalb Sie mit dem Mischpult beginnen sollten: alle Instrumente, die Sie danach dem Rack hinzufügen, werden nun automatisch an noch freie Mischpultkanäle angeschlossen. Das können Sie so lange machen, bis alle Kanäle des Mischpults - also 14 Stereokanäle - verwendet werden. Wenn das der Fall ist, können Sie zusätzliche Mischpulte anlegen und diese »verketteten«. Es besteht also nie das Risiko, dass keine Mischpultkanäle mehr zur Verfügung stehen.**

7. Wählen Sie aus der Geräteliste den Subtractor Analog Synthesizer aus und klicken Sie dann auf »Erzeugen« am unteren Ende der Liste..

Im Rack wird ein Subtractor-Synthesizer hinzugefügt und im Sequenzer sehen Sie, dass für dieses Gerät automatisch eine neue Spur angelegt wurde.

→ Die Synthesizer-Spur wird im Sequenzer automatisch ausgewählt (da Sie gerade das Gerät angelegt haben) und das Master-Keyboard-Eingangssignal wird diesem Gerät zugeleitet.

Letzteres wird auch durch die rote Umrandung des Gerätesymbol links in der Spurliste angezeigt. Noten, die Sie auf Ihrem Master-Keyboard spielen, werden also an diese Sequenzer-Spur und an das zugehörige Gerät im Rack gesendet. In der Grundeinstellung wird das Master-Keyboard-Signal immer der ausgewählten Spur zugeordnet.



Die Subtractor-Spur ist ausgewählt und empfängt das Master-Keyboard-Eingangssignal

8. Drücken Sie die [Tabulatortaste], um die Rack-Rückseite anzuzeigen.

Wie Sie sehen können, wurde der Subtractor-Angang über ein Kabel mit dem ersten Kanal des Mischpults verbunden und der Mischpultausgang ist über Kabel mit dem Hardware Device verbunden. Letzteres sendet Audioausgangssignale von Reason an Ihr Audio-Interface. Diese Verbindungen wurden automatisch beim Erzeugen der Geräte hergestellt.

9. Drücken Sie nochmals die [Tabulatortaste], um die Rack-Vorderseite wieder anzuzeigen.

10. Spielen Sie versuchsweise auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Sie werden das Standard-Patch des Subtractors hören, das Ihnen womöglich nicht gefällt. Alle neuen Instrumente werden beim Erzeugen mit einem Standard-Patch geöffnet. (Dies lässt sich jedoch ändern. Siehe weiter unten.)

– Falls Ihnen gerade kein MIDI-Keyboard zur Verfügung steht, können Sie [F4] drücken und damit das Bildschirm-Pianotastaturfenster öffnen. Von diesem Fenster aus spielen Sie auf Reason-Geräten entweder durch Anklicken der Bildschirm-Pianotastatur (Maus-Ansicht des Fensters) oder durch Verwenden von Tasten Ihrer Computertastatur (Computertastatur-Ansicht des Fensters). Im Handbuch finden Sie eine ausführlichere Beschreibung.

11. Wie Sie ein passendes Patch auswählen, wird weiter unten unter »Ein Patch auswählen« beschrieben.

Die »Standard-Patches für neue Geräte laden« Voreinstellungen

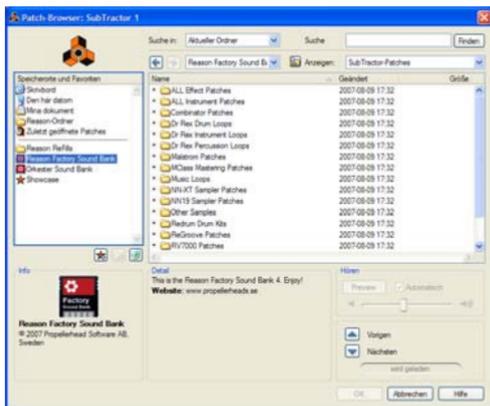
In der Allgemein-Ansicht des Voreinstellungen-Dialogs können Sie festlegen, ob neue Geräte mit einem Standard-Patch geöffnet werden sollen oder nicht. Hier gehen wir davon aus, dass die Option »Standard-Patch für neue Geräte laden« aktiviert wurde. Dies ist auch so voreingestellt.

Ein Patch auswählen

Patches werden über den Patch-Browser geladen. Gehen Sie wie folgt vor, um ein Patch auszuwählen:

1. Klicken Sie im Subtractor-Bedienfeld auf den »Patch suchen« (Ordner)-Schalter.

Dies öffnet den Patch-Browser-Dialog. Der Ordner »Subtractor Patches« der Reason Factory-Soundbank wird standardmäßig bei neuen Subtractor-Geräten angezeigt. Dieser Ordner enthält eine Anzahl von Unterordnern mit unterschiedlichen Patch-Kategorien.



2. Öffnen Sie einen Ordner und wählen Sie ein Patch aus, aber schließen Sie nicht das Browser-Fenster.

Das Patch wird im Hintergrund geladen. Sie können es nun prüfen, indem Sie auf Ihrem Master Key-board spielen.

3. Probieren Sie weitere Patches im Browser aus.

Wenn Sie ein Patch gefunden haben, das Ihnen gefällt, klicken Sie auf OK. Damit schließen Sie den Browser.

→ Wenn Sie auf diese Weise ein Patch ausgewählt haben, können Sie zwischen den weiteren Patches im gleichen Ordner hin- und herspringen, indem Sie die Schalter Voriges und Nächstes Patch (die Pfeiltaster neben der Patch-Anzeige) drücken.

Alternativ können Sie auch den Patch-Namen anklicken. Dies öffnet ein Kontextmenü mit allen Patches, die sich in diesem Ordner befinden. Der Browser wird sich an diesen Speicherort erinnern, wenn Sie das nächste Mal den Patch-Browser für dieses Exemplar des Instruments öffnen.



→ **Die Vorgehensweise zur Navigation und zur Patch-Auswahl ist für alle Instrumente gleich.**

Alle Geräte, die Patches verwenden, besitzen eine Patchnamenanzeige, einen »Patch suchen« (Ordner)-Schalter zum Öffnen des Patch-Browsers, Voriges-/Nächstes Patch-Schalter und einen »Patch speichern«-Schalter (Diskettensymbol).

Einen Effekt hinzufügen

Fügen wir nun dem Synthesizer einen Effekt hinzu. Effekte lassen sich auf zweierlei Weise anwenden:

→ **Als Insert-Effekte.**

Hier wird der Effekt im Signalweg zwischen dem Instrument und dem Mischpult angeschlossen. Man verwendet einen Insert-Effekt, wenn ein Instrument seine eigenen, separaten Effekte benutzen soll (und typischerweise dann, wenn Sie nur den mit dem Effekt bearbeiteten Sound hören wollen und nicht das Originalsignal).

→ **Als Send-Effekte.**

Hier wird der Effekt an die Aux-Send und Aux-Return-Busse eines Mischpults angeschlossen. Mit den Aux-Reglern der einzelnen Mischpultkanäle können Sie den Effektanteil am Signal steuern (wie bereits im ersten Lernprogramm erläutert). Send-Effekte werden benutzt, wenn mehrere Instrumente denselben Effekt haben sollen (und typischerweise dann, wenn Sie eine Mischung aus Original-Sound und Effekt-Sound hören wollen). Typische Send-Effekte sind also z.B. Hall (Reverb) und Echo (Delay).

In diesem ersten Beispiel wird beschrieben, wie Sie ein Unison-Effektgerät als Insert-Effekt an einen Subtractor anschließen:

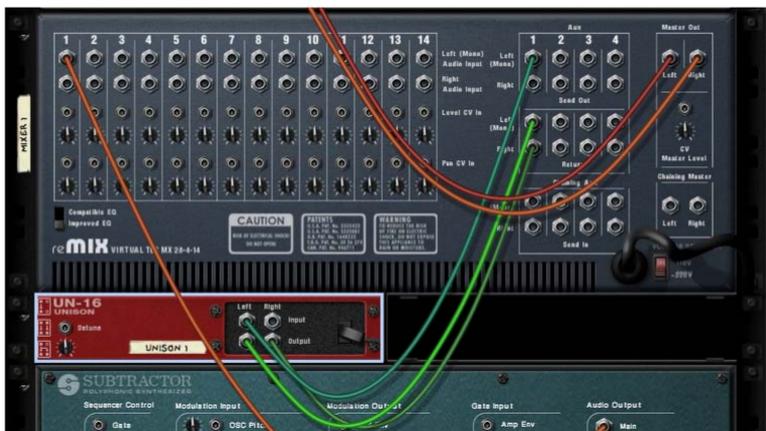
- 1. Klicken Sie zum Auswählen des Subtractors im Rack irgendwo auf dessen Bedienfeld (nicht auf einen Schalter oder Schieberegler).**
- 2. Entfernen Sie die Gerätekategorien »Instrument« und »Andere« im Gerätefenster, so dass einzig die Kategorie »Effekte« angehakt ist.**
Jetzt sind nur noch die Effektgeräte zu sehen.
- 3. Doppelklicken Sie auf das Gerät »UN-16 Unison«.**
Der Effekt wird angelegt und erscheint neben dem Subtractor im Rack. Wenn Sie das Rack umdrehen (per Tabulatortaste), sehen Sie, dass der Subtractor-Ausgang jetzt an den Effekt angeschlossen ist und dass die Stereo-Ausgänge des Effekts mit einem Kanal des Mischpults verbunden sind.
- 4. Drehen Sie das Rack zurück auf die Vorderseite.**
- 5. Beim Spielen sollten Sie jetzt den Subtractor mit dem Effekt hören.**
Wenn Sie wollen, können Sie den »Detune«-Regler aufdrehen, um einen stärkeren Verstimmungseffekt zu bewirken.
- 6. Über den »Dry/Wet«-Regler können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Original-(Dry)-Signal und dem Effekt-(Wet)-Signal regeln.**

Nun werden wir denselben Effekt anwenden, doch diesmal als Send-Effekt:

- 1. Entfernen Sie das eben neu angelegte Unison-Gerät wieder aus dem Rack. Wählen Sie es hierzu durch Anklicken des Bedienfelds aus und drücken sie dann [Rücktaste].**
Der Effekt wird entfernt und die Kabelverbindung wieder so hergestellt, wie sie vor dem Erzeugen des Effekts war. Sie können Geräte übrigens auch mithilfe des Kontextmenüs entfernen. Dieses lässt sich per Rechtsklick (Windows) bzw. [ctrl]-Klick (Mac OS) auf das Gerätebedienfeld öffnen.
- 2. Wählen Sie das Mischpult durch Mausklick in einen leeren Bereich seines Bedienfelds aus.**

3. Doppelklicken Sie auf das »UN-16 Unison«-Gerät im Werkzeugfenster.

Der Effekt wird im Rack unterhalb des Mischpults angezeigt. Wenn Sie das Rack umdrehen (per Tabulatortaste), können Sie sehen, dass der Aux 1 Send Out mit dem Effekt-Eingang verbunden ist und dass der Effekt-Stereo-Ausgang mit der Aux 1 Left/Right Return-Buchse verbunden ist.



4. Drehen Sie den Rack zurück auf die Vorderseite.

Das erste Etikett im Return-Bereich des Mixers zeigt nun an, dass ein Unison-Gerät mit dem Aux 1 Send/Return-Bus verbunden ist.

5. Drehen Sie jetzt den Aux 1-Regler des Subtractor-Mischpultkanals auf und spielen Sie ein paar Noten.

Der Aux 1-Regler kontrolliert nun die Stärke des Unison-Effekts. Beim Benutzen von Send-Effekten, sollten Sie den Dry/Wet-Parameter des Effektgeräts immer ganz auf Wet belassen, da der Aux-Regler jetzt das Lautstärkeverhältnis zwischen dem Original- und dem Effekt-Signal regelt. Jedes Gerät, das an das Mischpult angeschlossen ist, kann jetzt mit dem Unison-Effekt versehen werden. Drehen Sie einfach den Aux 1-Regler des entsprechenden Kanals auf, um den Effekt hinzuzufügen.

Hiermit endet das zweite Lernprogramm! Wenn Sie mit dem nächsten Lernprogramm fortfahren wollen, können Sie den aktuellen Song geöffnet lassen.



REASON

Kapitel 6
Lernprogramm 3 -
Drum-Patterns
erzeugen

Drum-Pattern erzeugen

In diesem Lernprogramm wird beschrieben, wie mit dem Redrum-Gerät Drum-Patterns erzeugt werden. Wenn Sie noch den Song aus dem vorherigen Lernprogramm geöffnet haben, können Sie den ersten Schritt überspringen.

1. Wählen Sie »Neu« aus dem Datei-Menü.

Dadurch öffnen Sie einen neuen Song, der standardmäßig mit einem Combinator Effekt-Patch namens »Default Mastering Suite« und einem Mixer-Gerät bestückt ist.

2. Wählen Sie im Erzeugen-Menü den Eintrag »Redrum Drum Computer« aus.

Im Sequenzer wird eine Spur für das Redrum erzeugt. Sie wird automatisch ausgewählt und erhält das Master-Keyboard-Signal.

3. Klicken Sie den Ordner-Schalter in der unteren linken Ecke der Redrum-Bedienoberfläche.

Dadurch öffnet sich der Patch Browser für die Drum Machine, wo Sie ein Redrum-Patch (ein Drum Kit) auswählen können. Beachten Sie, dass es auch für jeden einzelnen Drum Soundkanal solche Ordner-Schalter gibt. Mit diesen können Sie einzelne Drum Samples hinzufügen und auf diese Weise eigene Drum Kits erzeugen.

Schalter zum Laden von Samples

Der Patch suchen-Schalter



4. Ein Redrum-Patch wird genauso wie ein Subtractor-Patch (siehe vorheriges Lernprogramm) ausgewählt.

Die Patches befinden sich in Kategorieordnern innerhalb des Ordners »Redrum Drum Kits« in der Reason Factory-Soundbank. Es wird immer dieser Hauptordner geöffnet.

Sobald Sie ein Patch ausgewählt haben, werden Sie feststellen, dass oben an jedem Drum-Soundkanal der Drum Machine ein Sample-Dateiname angezeigt wird. Für die verschiedenen Drum-Sounds kann es auch zu verschiedenen Parameter-Einstellungen kommen. Alle diese Einstellungen bilden einen Teil des Redrum-Patches.

Drum-Soundkanäle



Das ausgewählte Patch

- Hören Sie sich die aktuell geladenen Drum Sounds an, indem Sie die Klang auslösen-Schalter oben in jedem Drum-Soundkanal anklicken.



Erzeugen wir nun ein Pattern. Leere Patterns bestehen in der Grundeinstellung zunächst immer aus sechzehn Steps, wobei jeder Step einer Sechzehntelnote entspricht (die Länge eines Patterns entspricht dann einem 4/4-Takt). Um die Dinge einfach zu halten, behalten wir hier diese Einstellungen bei.

- Betätigen Sie den Wiedergabe-Schalter auf der Redrum Geräteoberfläche.**

Es beginnt nun die Wiedergabe des Patterns (dies wird durch eine fortlaufende rote »LED« oberhalb der Step-Schalter am unteren Rand der Geräteoberfläche angezeigt). Solange Sie keine Drum-Beats hinzugefügt haben, ist noch nichts zu hören.

- Klicken Sie den »Select«-Schalter (Auswählen) des Drum-Sounds den Sie programmieren möchten.**

In Redrum legen Sie die Trommelschläge (Drum Beats) für jeden Sound einzeln fest. Anders gesagt: Sie legen einzeln und nach- oder durcheinander fest, was die Basstrommel, die Snare-Trommel, die HiHat usw. spielen sollen.

8. Klicken Sie auf den ersten Step-Schalter (als 1 markiert).

Der Schalter leuchtet auf und zeigt einen Drum Beat an.



Sie hören nun den Sound der ausgewählten Drum auf dem ersten Schlag eines jeden Takts.

9. Durch Klicken auf andere Step-Schalter können Sie weitere Drum Beats hinzufügen.

Durch erneutes Anklicken eines beleuchteten Step-Schalters löschen Sie den Beat des entsprechenden Schrittes.

- Beats können durch das Verstellen des Dynamik-Schalters (Dynamic) mit unterschiedlicher Stärke (Anschlagdynamik) hinzugefügt werden. Der Einfluss der verschiedenen Anschlagdynamikpegel auf den Sound hängt von den Einstellungen ab. Die Dynamik kann durch das Betätigen der Tasten [Umschalt] oder [Option] (Mac) bzw. [Umschalt] oder [Alt] (Windows) auch spontan eingestellt werden, während Sie Beats hinzufügen. Klicken Sie mit betätigter [Umschalt]-Taste für harte und mit betätigter [Option]/[Alt]-Taste für sanftere Beats.



10. Wählen Sie einen anderen Drum-Sound (durch Anklicken des betreffenden »Select«-Schalters) und gehen Sie genauso so vor, bis Sie das gewünschte Drum-Pattern zusammengestellt haben.

11. Zum Anhalten der Wiedergabe klicken Sie erneut auf den Wiedergabe-Schalter.

Hiermit ist das dritte Lernprogramm beendet!

Im folgenden Lernprogramm wird beschrieben, wie zu einem aktuellen Drum-Pattern eine Basslinie hinzugefügt wird. Lassen Sie also den derzeitigen Song geöffnet. Speichern Sie ihn alternativ in einem Ordner Ihrer Wahl unter einem passenden Namen ab. Klicken Sie dazu auf »Speichern unter« im Datei-Menü.



REASON

Kapitel 7
Lernprogramm 4 –
Eine Basslinie
aufnehmen

Über dieses Lernprogramm

Folgende Grundlagen werden in diesem Lernprogramm behandelt:

- **Einen spezifischen Patch-Typ suchen.**
 - **Noten im Sequenzer aufnehmen.**
 - **Einen Clip in den Sequenzer kopieren.**
- **Dieses Lernprogramm setzt voraus, dass Sie alle vorherigen Lernprogramme durchlaufen haben.**

Sie sollten einen Song geöffnet haben, der ein Mischpult und ein Redrum mit dem Drum-Pattern enthält, das Sie im vorherigen Lernprogramm-Kapitel programmiert haben. Wenn Sie denselben Song für alle Lernprogramme geöffnet liessen, dann enthält dieser auch einen Subtractor.

Wenn Sie das vorherige Lernprogramm gespeichert und geschlossen haben, wählen Sie »Öffnen« im Datei-Menü, und suchen Sie den gespeicherten Song und öffnen Sie ihn.

Einen Bass-Sound suchen

Die Suche nach einem Patch wurde im vorherigen Lernprogramm behandelt.

In diesem Fall benutzen wir »Cross-browsing«, was bedeutet, dass Sie nach Patches suchen und diese anhören können, auch wenn das betreffende zugehörige Instrument bisher im aktuellen Song noch nicht existiert. Zusätzlich werden wir einen spezifischen Patch-Typ suchen, den Synth-Bass-Sound.

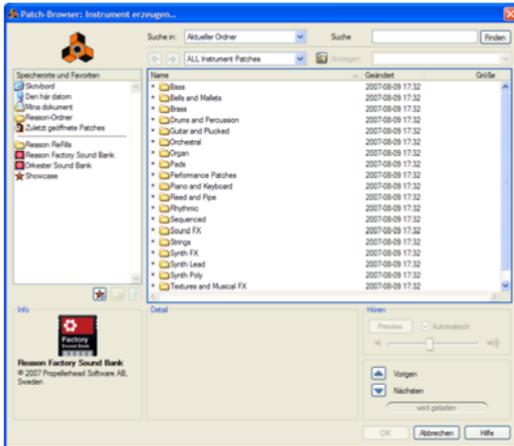
Bei Verwendung dieser Funktion, ist es egal, welche Spur Sie ausgewählt haben. Der Master-Keyboard-Eingang wird beim »Cross-browsing« automatisch ausgewählt.

Es funktioniert wie folgt:

1. Wählen Sie »Instrument erzeugen...« aus dem Erzeugen-Menü oder benutzen Sie den entsprechenden Schalter oben in der Geräte-Ansicht des Werkzeugfensters.

2. Doppelklicken Sie den »All Instrument Patches«-Ordner in der Liste.

Im Browser sind nun alle Patch-Ordner für die verschiedenen Instrumentenkategorien zu sehen.



3. Doppelklicken Sie auf den »Bass«-Ordner, um ihn zu öffnen.

Dieser Ordner enthält 3 weitere Unterkategorien: Acoustic Bass, Electric Bass und Synth Bass.

4. Öffnen Sie den »Synth Bass«-Ordner.

Wie Sie sehen können, zeigt der Browser nicht nur Subtractor (.zyp) Patches an, sondern Patches für viele verschiedene Geräte; Patches mit der Erweiterung »_cmb« sind beispielsweise Combinator-Patches, »_xvww« sind Malström-Patches usw.

5. Verschieben Sie das Browser-Fenster, damit Sie einen Teil des Racks sehen können.



6. Wählen Sie ein Subtractor-Patch (Erweiterung ».zyp«) im Browser, aber klicken Sie NICHT auf OK.

Ein neues Subtractor-Gerät wurde zum Rack hinzugefügt und sollte zu sehen sein. Wenn Sie ein paar Noten spielen, können Sie das ausgewählte Patch anhören.

7. Halten Sie ein Auge auf das Subtractor-Gerät und benutzen Sie den Schalter »Nächsten/Vorigen« oder die vertikalen Cursorstasten Ihrer Tastatur zum Ausprobieren der Patches im Browser.

Wenn Sie ein Patch laden, das zu einem anderen Instrument gehört, so ersetzt das entsprechende Gerät das Subtractor-Gerät im Rack und Sie können das Patch anhören. Cross-browsing ist eine kraftvolle Funktion, die es Ihnen ermöglicht, schnell nach einem Sound zu suchen, ohne neue Geräte anzulegen oder den Browser öffnen/schließen zu müssen, usw.

8. Wenn Sie ein Bass-Patch gefunden haben, klicken Sie auf OK, um den Browser zu schließen.

Eine neue entsprechende Sequenzer-Spur wird für das neue Instrument hinzugefügt.

→ Sie können weiterhin auf alle Patches die bei der Suche gefunden wurden (das sind die Patches im »All Instruments/Synth Bass«-Ordner) zugreifen.

Dies können Sie entweder durch Klicken in die Patchnamenanzeige und Auswahl im Einblendmenü tun oder durch Betätigen der Schalter »Nächstes/Voriges Patch auswählen« direkt neben der Patchnamenanzeige. Durch Auswählen eines Patches für ein anderes Gerät ändern Sie sofort das Instrument.

Noten im Sequenzer aufnehmen

Wir wollen dem Redrum-Pattern nun eine Basslinie hinzufügen, indem wir Noten im Sequenzer aufnehmen.

1. Wählen Sie die Spur für das Synth-Bass-Gerät in der Sequenzer-Spurliste aus.

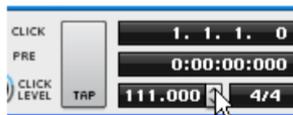
Das Master-Keyboard-Eingangssignal wird ihr damit automatisch zugeordnet.

2. Starten Sie die Wiedergabe im Transportfeld.

Das Redrum-Drum-Pattern wird wiedergegeben und so lange wiederholt, wie Sie sich im Wiedergabemodus befinden.

3. Spielen Sie das Bass-Patch zusammen mit dem Drum-Pattern und überprüfen Sie, wie es klingt.

Falls benötigt, können Sie das Tempo des Songs erhöhen oder verlangsamen, indem Sie im Transportfeld die vertikalen Pfeiltaster neben dem Tempo-Feld betätigen.



→ Spielen Sie weiter und versuchen Sie, eine kurze 4-Takt Basslinie hinzuzufügen, die zum Drum-Pattern passt.

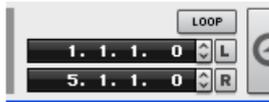
→ Wenn Sie wollen, kann ein Metronomschlag (Klick) hinzugeschaltet werden, um das Halten des Tempos zu erleichtern. Klicken Sie dazu auf den »Click«-Schalter.

Sie können die Lautstärke des Klicks über den »Click Level«-Regler unterhalb des Pre-Schalters einstellen.

Wenn Sie soweit sind, dass Sie Ihre Basslinie aufnehmen können, gehen Sie wie folgt vor:

4. Vergewissern Sie sich, dass der linke Locator am Anfang des Songs steht.

Die beiden Locator sind Positionszeiger, die zum Festlegen einer Aufnahme- oder Wiedergabeschleife (Loop) im Sequenzer dienen. Standardmäßig ist der linke Locator zunächst auf 1.1.1.0 eingestellt.



Der linke Locator ist in der entsprechenden Anzeige rechts vom Transportfeld zu sehen.

5. Stellen Sie den rechten Locator auf »5.1.1.0« ein.

Sie können den linken oder rechten Locator auf verschiedene Art und Weise einstellen:

• Klicken Sie auf den Kopf des »L«- oder »R«-Locator-Anzeigers oben im Sequenzer und verschieben Sie ihn (in der derzeitigen Einstellung lässt er sich nur auf volle Taktpositionen verschieben).

Wenn der linke Locator auf eine Position zeitlich hinter dem rechten Locator eingestellt ist, wird der Bereich zwischen den beiden Positionszeigern bei Aufnahme und Wiedergabe nahtlos übersprungen.



- **Indem Sie auf die erste Zahl der Positionsanzeige im Transportfeld klicken und die Maus vor und zurück bewegen.**
- **Indem Sie auf die erste Zahl klicken und die Taktposition für die Positionsanzeige eingeben.**
- **Indem Sie auf die erste Zahl klicken und die Pfeiltaster neben der Locatorpositionsanzeige benutzen.**

6. Klicken Sie auf »Stopp« im Transportfeld bis sich die Songposition am Anfang des Songs (1.1.1. 0) befindet.

Wenn Sie während der Wiedergabe zum ersten Mal auf »Stopp« drücken, hält der Songpositionszeiger einfach an der aktuellen Stelle an. Beim zweiten Mal wandert er an die Stelle, an der er war, als Sie die Wiedergabe gestartet haben (das kann auch der Anfang des Liedes sein). Beim dritten Mal bewegt sich der Cursor auf jeden Fall zum Anfang des Songs. Sie können auch auf den »L«-Schalter neben der Locator-Positionsanzeige klicken, um den Song-Positionszeiger auf die linke Locatorposition zu bewegen.

7. Klicken Sie auf den »Loop«-Schalter im Transportfeld, damit der Schalter aufleuchtet.

Wenn Sie nun mit der Wiedergabe beginnen, sehen Sie, dass die ersten vier Takte nahtlos in einer Schleife wiedergegeben werden, die durch die Locator »L« und »R« festgelegt wurde. Wenn die Position den rechten Locator erreicht, springt die Wiedergabe zurück zum Beginn des Songs und das Redrum-Pattern wird wiederholt.

8. Klicken Sie »Stopp« bis sich die Songposition wieder am Anfang des Songs befindet.

(Siehe Schritt 6.)

9. Aktivieren Sie einen Vorzähler, indem Sie auf den »Pre«-Schalter des Transportfelds klicken.

Dadurch ist nach dem Aktivieren der Aufnahme vor Aufnahmebeginn einen Takt lang ein Metronomschlag zu hören. So haben Sie genug Zeit, um spielbereit zu sein.



Wegen der aktivierten Loop-Funktion läuft der vier Takte lange Teil auch während der Aufnahme durchgehend in einer Schleife. Alle gespielten Noten werden aufgenommen. Das bedeutet, wenn Sie die ganze Basslinie bereits während der ersten »Runde« der 4-Takt-Schleife eingespielt haben, dann sollten Sie während der zweiten Runde die Basslinie nicht weiterspielen, da all diese Noten zu den bereits vorher aufgenommenen Noten hinzugefügt werden. Während einer Loop-Aufnahme wird nichts gelöscht, aber alles was Sie spielen oder ändern wird aufgenommen.

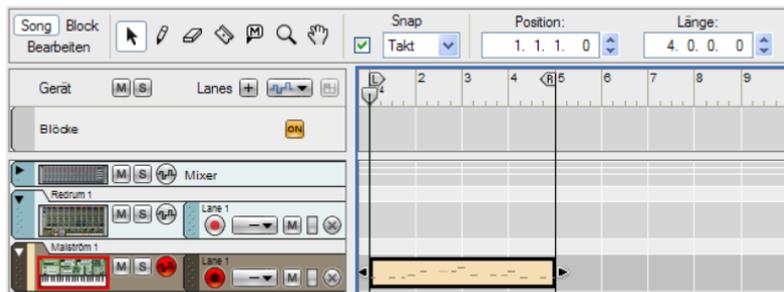
10. Klicken Sie auf den »Aufnahme«-Schalter im Transportfeld

Die Aufnahme beginnt nachdem 1 Takt vorgezählt wurde.

11. Spielen Sie Ihre Basslinie zusammen mit dem Drum-Pattern.

12. Klicken Sie den Stopp-Schalter, wenn Sie fertig sind.

Im Sequenzer wurde ein 4 Takte-Clip mit den von Ihnen gespielten Noten hinzugefügt.



13. Klicken Sie nochmals »Stopp«, um die Songposition zum Anfang des Songs zu bewegen.

14. Klicken Sie zum Hören Ihrer Aufnahme den »Wiedergabe«-Schalter.

Halten Sie die Wiedergabe an, wenn Sie fertig sind.

Sie wollen vielleicht eine neue Aufnahme vornehmen, um die Performance zu verbessern oder weil sie einen Fehler gemacht haben. Hierzu gibt es verschiedene Möglichkeiten, die unten beschrieben werden.

Spuren, Clips, Lanes und Take-Aufnahmen

Für jede Instanz eines Reason-Geräts kann es nur eine einzige Spur im Sequenzer geben. Eine Spur kann jedoch viele Lanes (Unterspuren) enthalten. Wie zuvor erklärt, erzeugt eine Aufnahme einen Clip der auf einer Noten-Lane der entsprechenden Spur platziert wird. Dieser Clip enthält die Noten (und alle Performance-Daten, wie Pitch Bend oder Modulationsrad), die Sie aufgenommen haben.

Sie haben drei Alternativen, um einen neuen Take ihrer Basslinie aufzunehmen:

→ Wählen Sie »Rückgängig« (Win) oder »Widerrufen« (Mac) im Bearbeiten-Menü.

Dadurch wird der gerade aufgenommene Clip einfach gelöscht. Dies erlaubt es Ihnen, einen neuen Take auf derselben Noten-Lane der Spur aufzunehmen.

- Sie können Ihre Aufnahme so häufig rückgängig machen und erneut aufnehmen, bis Sie zufrieden sind. Sie können aber einen solchen rückgängig gemachten Take nicht wiederverwenden. Benutzen Sie diese Methode also nur, wenn Sie sicher sind, dass Sie die vorherige Aufnahme entbehren können; sonst legen Sie lieber einen alternativen Take an, wie unten beschrieben.
- Wenn Sie auf einer Lane aufnehmen, auf der sich bereits ein Clip mit einer Aufnahme befindet, dann werden die neuen Noten über die alten gespielt, d.h., dass sich Noten aus beiden Takes in demselben Clip befinden und gleichzeitig wiedergegeben werden, was sie wahrscheinlich nicht möchten.
- Legen Sie eine neue Noten-Lane für die Spur an, indem Sie auf den Schalter »Alt« rechts neben dem Aufnahme-Schalter des Transportfelds drücken.

Dadurch wird der Clip zwischen den Locatorpositionen der vorherigen Noten-Lane stumm gestellt und eine neue, aufnahmebereite Noten-Lane oberhalb die erste Noten-Lane erzeugt.

- **Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie mehrere Takes aufnehmen und zunächst behalten möchten. So aufgenommene Takes können Sie später nacheinander wiedergeben und dann entscheiden, welcher der Beste ist (oder Sie verwenden einfach die besten Teile aus den verschiedenen Takes).**

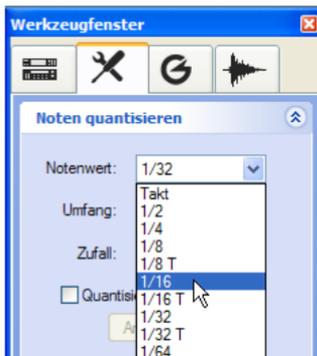


Wie Sie sehen, ist der Clip auf der ersten Noten-Lane stummgeschaltet. Dies wird durch graue Streifen angezeigt. Die neue Noten-Lane liegt direkt oberhalb der ersten Noten-Lane und ist aufnahmebereit (gekennzeichnet durch den roten Aufnahmebereitschaft-Schalter).

- **Zum Vergleichen mehrerer Takes wählen Sie den/die betreffenden Clip(s) aus, die Sie stummschalten/hörbar machen möchten und wählen im Bearbeiten-Menü »Clips stummschalten« bzw. »Clip-Stummschaltung aufheben« aus. Zum Stummschalten einer ganzen Noten-Lane können Sie den M-Schalter (Stummschalter) der Lane in der Spurliste verwenden.**
- **Legen Sie eine neue Noten-Lane für die Spur an, indem Sie den »Dub« Schalter links vom »Alt«-Schalter im Transportfeld klicken.**
Dadurch wird oberhalb der bestehenden eine neue aufnahmebereite Noten-Lane angelegt, aber der vorherige Take wird dadurch nicht stumm gestellt. Mit anderen Worten, Sie hören den vorherigen Take während der neuen Aufnahme.
- **Diese Methode sollten Sie verwenden, wenn Sie einen zuvor aufgenommenen Take um weitere Noten bereichern möchten. Zum Anlegen einer neuen aufnahmebereiten Noten-Lane können Sie auch den »Lanes +«-Schalter oberhalb der Spurliste benutzen.**

Quantisieren

Sie können Ihre aufgenommenen Noten quantisieren, um die rhythmische Exaktheit zu verbessern. Das Noten quantisieren-Einblendmenü befindet sich in der Sequenzer-Werkzeuge-Ansicht des Werkzeugfensters.



Das Noten quantisieren-Einblendmenü

1. Vergewissern Sie sich, dass der Clip mit der Basslinie im Hauptsequenzer-Fenster ausgewählt wurde.

Klicken Sie einfach auf den Clip, damit Sie einen schwarzen Ziehpunkt am jedem Ende des Clips erhalten.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte »Sequenzer-Werkzeuge« des Werkzeugfensters.

Diese Ansicht bietet mehrere Bearbeitungsfunktionen, die auf ausgewählte Clips/Noten angewendet werden können. Der obere Bereich enthält die Quantisierungsfunktionen. Die Quantisierung ist auf eine Sechzehntelnote (1/16) voreingestellt, was bedeutet, dass die zu bearbeitenden Noten auf die ihrer gegenwärtigen Position nächstgelegene exakte Sechzehntelnotenposition verschoben werden.

3. Klicken Sie auf den »Anwenden«-Schalter im Quantisierungsbereich, um die aufgenommenen Noten zu quantisieren.

4. Geben Sie Ihre Aufnahme wieder, um das Ergebnis zu überprüfen.

Wenn sie Ihnen gefällt, behalten Sie sie. Falls sie Ihnen nicht gefällt, benutzen Sie die »Rückgängig« (Win)/»Widerrufen« (Mac)-Funktion im Bearbeiten-Menü, und kehren damit zum unquantisierten Zustand der Noten zurück. Sie können auch eine andere Quantisierungsaufösung auswählen, z.B. Achtelnoten (1/8), den Vorgang wiederholen und prüfen, ob sich dies besser anhört.

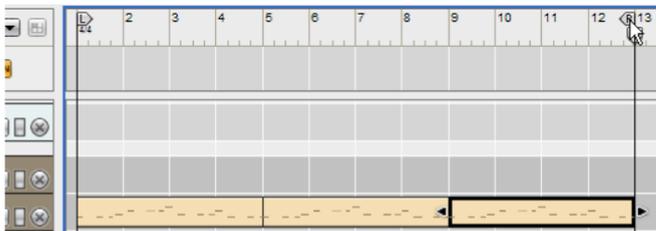
- Sie können die Noten auch während der Aufnahme quantisieren, indem Sie die entsprechende Funktion im Noten quantisieren-Bereich des Werkzeugfensters per Mausklick aktivieren.
- Reason bietet zudem eine leistungsstarke »ReGroove-Mixer«-Funktion, mit der Noten auf der Grundlage von Grooves quantisiert werden, statt am festen Takt-/Schlagpositionsraster ausgerichtet zu werden. Der ReGroove-Mixer wird im Handbuch beschrieben.

Einen Clip im Sequenzer kopieren und einfügen

Sie haben jetzt eine viertaktige Basslinie in einem Clip im Sequenzer. Obwohl der Clip nun ununterbrochen als viertaktiger Loop wiedergegeben wird, ist die Tatsache, dass der Sequenzer-Loop momentan ebenfalls nur vier Takte lang ist, nicht günstig, da andere Spuren, die Sie eventuell hinzufügen, dann auch in einer Vier-Takt-Schleife gespielt werden müssten, was sehr einschränkend wäre. Die Lösung ist, den Clip zu kopieren und einzufügen, sodass er sich für eine bestimmte, von Ihnen gewünschte Länge wiederholt.

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

- 1. Wählen Sie den Clip in der Song-Ansicht des Sequenzer per Mausclick aus.**
Ausgewählte Clips haben Ziehpunkte am Anfang und Ende des Clips.
- 2. Wählen Sie »Kopieren« im Bearbeiten-Menü.**
Der Songpositionszeiger springt automatisch zum Ende des kopierten Clips. Der Songpositionszeiger entscheidet wo der Anfang des kopierten Clips eingefügt wird, damit der Clip sich perfekt wiederholt.
- 3. Wählen Sie »Einfügen« im Bearbeiten-Menü.**
Der Clip wird am Ende des ersten Clips eingefügt und der Songpositionszeiger springt zum Ende des kopierten Clips. Diesen letzten Schritt können Sie so oft wie sie wollen wiederholen um auf diese Weise eine Kette von Clips anzulegen.
- 4. Klicken Sie auf den »Stop«-Schalter, um zum Anfang des Songs zurückzuspringen.**
- 5. Stellen Sie den rechten Locator auf das Ende des letzten Clips ein.**



- 6. Wenn Sie jetzt auf dem Transport »Wiedergabe« drücken, werden Sie die Basslinie auf die gleiche Art und Weise wie vorher hören. Der Clip wird mit dem Redrum-Pattern wiederholt, aber jetzt haben sie einen guten Ausgangspunkt für weitere Bearbeitung oder Aufnahmen.**

Sie könnten nun beispielsweise die Noten in einem oder mehreren Clips bearbeiten, um Variationen zu erzeugen. Wie Sie individuelle Noten-Events eines Clips im Sequenzer bearbeiten, wird in diesem Grundlagenprogramm nicht behandelt. Im Handbuch finden Sie hierzu weitere Informationen.

Hiermit ist das vierte Lernprogramm beendet. Sie können entweder alle Einstellungen beibehalten wie sie sind und direkt mit dem nächsten Lernprogramm fortfahren oder Ihren Song speichern, um später damit fortzufahren.



REASON

Kapitel 8

**Lernprogramm 5 -
Eine REX-Loop
hinzufügen**

Über dieses Lernprogramm

! Das folgende Lernprogramm stellt die Fortsetzung vorheriger Lernprogramme dar.

In diesem Lernprogramm werden folgende Funktionen behandelt:

- Eine REX-Loop hinzufügen.
- Parameter für die gesamte Loop und für einzelne Klang-Scheibchen (Slices) einstellen.

Eine REX-Loop hinzufügen

REX-Loops

In diesem Lernprogramm wird einem existierenden Song eine REX-Loop hinzugefügt. REX-Loops werden in ReCycle, einem anderen Propellerhead-Programm, erzeugt, aber in der Factory Soundbank stehen Ihnen bereits zahlreiche fertige Loops zur Verfügung. Bei den REX-Dateien handelt es sich üblicherweise um 2 oder 4 Takte lange Audiodateien, die in ReCycle in eine Reihe einzelner Klang-Scheibchen »zerschnitten« wurden. Eine REX-Datei ermöglicht es Ihnen, das Tempo Ihres Songs zu verändern, wobei sich die REX-Loop automatisch dem Tempo anpasst und die Tonhöhe erhalten bleibt.

Alle von Ihnen aufgenommenen MIDI-Noten (z.B. die Basslinie) passen sich natürlich auch dem Tempo an. Dies gilt jedoch nicht für Audioloops, die keine REX-Loops sind.

Eine REX-Loop hinzufügen

REX-Loops können mit dem NN-XT Sampler, dem Kong Drum Designer oder dem Dr. Octo Rex Loop-Player verwendet werden. In diesem Lernprogramm verwenden wir ein Dr. Octo Rex-Gerät. Gehen Sie wie folgt vor:

1. **Doppelklicken Sie in der Geräte-Ansicht des Werkzeugfensters auf »Dr. Octo Rex Loop-Player«.**

Es werden ein Dr. Octo Rex Loop-Player und eine zugehörige Sequenzerspur erzeugt. Zudem wird eine Standard-Loop in den Loop-Slot 1 geladen.

2. **Klicken Sie auf den »Run«-Schalter, so dass er aufleuchtet.**

Die Standard-Loop wird wiedergegeben. Bei aktiviertem »Run«-Schalter, können Sie Loops auch im Browser mit dem aktuellen Sequenzertempo wiedergeben.



3. **Öffnen Sie den Dr. Octo Rex-Programmer durch Mausklick auf das Pfeilsymbol unten links.**



Das Programmer-Bedienfeld wird sichtbar.

4. **Klicken Sie im Dr. Octo Rex Programmier-Bedienfeld auf den Loop suchen(Ordner)-Schalter. Damit öffnen Sie den REX-Dateibrowser.**



Im Browser-Dialog sollten nun drei Dr. Rex-Ordner zu sehen sein: Drum-Loops, Instrument-Loops und Percussion-Loops. Da wir schon ein Drum Pattern haben, fügen wir dem Song nun eine Percussion-Loop hinzu.

5. **Öffnen Sie den Ordner »Dr. Octo Rex Percussion Loops«.**
Hier sind unterschiedliche Percussion-Instrumente aufgelistet. Die Ordner sind zudem mit einer Tempoangabe in bpm (= beats per minute/Schläge pro Minute) ausgezeichnet. Die aufgelisteten Tempi sind als reine Vorschläge für die im Ordner enthaltenen REX-Dateien zu verstehen. Alle REX-Loops werden zu jedem im Transportfeld eingestellten Songtempo synchronisiert. Allerdings klingen einige Loops natürlicher, wenn sie nicht zu stark vom Originaltempo abweichen.
6. **Öffnen Sie einen Percussioninstrument-Ordner Ihrer Wahl und wählen Sie eine der dortigen Loops aus.**
Sie können unterschiedliche Loops der Datei wiedergeben, indem Sie sie einfach auswählen.
7. **Wenn Sie eine Loop gefunden haben, klicken Sie auf OK um den Browser zu schließen.**
Die ausgewählte Loop wird weiterhin wiedergegeben und im Dr. Octo Rex Fenster werden die Wellenform und die einzelnen Scheibchen der Loop angezeigt.
8. **Klicken Sie erneut den Run-Schalter und stoppen Sie damit die Wiedergabe.**
9. **Klicken Sie zum Überprüfen des Zusammenspiels der Loop mit den zuvor aufgenommenen Sequenzerdaten auf den Wiedergabeschalter des Sequenzers.**
Der Run-Schalters des Dr. Octo Rex wird hierdurch automatisch aktiviert und die geladene REX-Loop wird perfekt synchron zusammen mit dem Rest des Songs wiedergegeben.
10. **Klicken Sie im Transportfeld auf den Stopp-Schalter.**
Die Loop wird zusammen mit dem Song gestoppt.

Ein Dr. Octo Rex kann gleichzeitig bis zu acht REX-Loops enthalten. Falls Sie andere Rex-Loops laden möchten, klicken Sie einfach ein weiteres Mal den Loop suchen-Schalter, wie unter Schritt 4 weiter oben beschrieben, und laden Sie eine andere REX-Datei.

- **Zum Umschalten der Wiedergabe zwischen den verschiedenen REX-Loops klicken Sie einfach auf den entsprechenden Loop-Slot-Schalter im Dr. Octo Rex-Hauptbedienfeld.**



In der Grundeinstellung beginnt die Wiedergabe der neuen REX-Loop im ausgewählten Loop-Slot mit dem nächsten Takt.

- Soll die Loop-Umschaltung beim nächsten Schlag oder der nächsten Sechzehntelnote stattfinden, dann aktivieren Sie dies per Mausklick auf den entsprechenden »Trig Next Loop«-Schalter:



Dr. Octo Rex-Parameter einstellen

Sie können die Loop mit den Dr. Octo Rex-Parametern auf unterschiedliche Art und Weise verändern. Hier finden Sie einige Beispiele dafür:

- **Verändern Sie während der Wiedergabe der Loop den Filterfrequenzparameter (F.Freq).** Wenn Sie die Filterfrequenz verringern, wird die Loop durch einen Tiefpassfilter gefiltert. Wenn Sie den Filterresonanz-Schieberegler (Res) nach oben schieben, erhalten Sie einen resonanteren (ggf. höhenbetonteren) Filterklang.
- **Mit dem »Loop Transpose«-Parameter können Sie die gesamte Loop (in Halbtonschritten) eine Oktave nach oben oder nach unten transponieren.**
- **Mit dem »Slice«-Regler können Sie einzelne Klang-Scheibchen zur Bearbeitung auswählen.**

Ein ausgewähltes Scheibchen wird in der Anzeige hervorgehoben dargestellt. Die acht Regler rechts neben dem »Slice«-Regler - also die Regler Pitch (Tonhöhe), Pan (Stereo-Position), Level (Pegel), Decay (Ausklingen), Rev (Hall), F.Freq. (Filterfrequenz), Alt (Alternative Gruppe) und Output (Ausgang) - können alle zur Bearbeitung eines einzelnen Scheibchens verwendet werden. Durch Einstellen des Pitch-Parameters wird also nur die Tonhöhe des ausgewählten (hervorgehobenen) Scheibchens, nicht jedoch die der anderen Scheibchen verändert.



Hiermit ist das fünfte Lernprogramm beendet! Sie können die Einstellungen wie bisher beibehalten und direkt zum nächsten Lernprogramm übergehen oder den Song abspeichern, um später fortzufahren.



REASON

Kapitel 9

**Lernprogramm 6 - Ein
Arpeggio hinzufügen**

Über dieses Lernprogramm

In diesem letzten Lernprogramm werden folgende Funktionen behandelt:

- **Arpeggio-Patterns mit dem RPG-8 erzeugen.**
- **Parameter automatisieren - siehe Seite 80.**

Das folgende Lernprogramm stellt die Fortsetzung vorheriger Lernprogramme dar.

Ein Arpeggio hinzufügen

Der RPG-8 Arpeggiator ist ein Gerät, das auf Grundlage gespielter oder aufgenommener Noten bzw. Akkorde Pattern erzeugt, die man als Arpeggios bezeichnet. Da der RPG-8 selbst keinen eigenen Klang erzeugt, muss er an ein Instrumentengerät angeschlossen werden. Richten Sie ihn folgendermaßen ein:

- Erzeugen Sie von der Geräte-Ansicht aus ein neues Subtractor-Gerät.**
Ein Subtractor wird dem Rack hinzugefügt und sein Ausgang automatisch mit dem Mixer verbunden.
- Öffnen Sie den Patch-Browser und dann per Doppelklick den »MonoSynths«-Ordner.**
- Wählen Sie das Patch »Matrix3«.**
Es ist ein Patch mit kurzen Attack- und Decay-Zeiten, das sich für Arpeggios eignet.
- Wählen Sie das neue Subtractor-Gerät aus und erzeugen Sie einen RPG-8 Monophonic Arpeggiator.**

Für den RPG-8 wird eine Sequenzer-Spur mit MIDI Input und dem Namen »Arp 1« erstellt. Die Noten- und Gate-CV-Ausgänge auf der Rückplatte des RPG-8 (drehen Sie das Rack mit der [Tab]-Taste um) werden automatisch mit den Sequencer Control Gate- und CV-Inputs des Subtractors verbunden, so dass alle erforderlichen Verbindungen automatisch erstellt werden. Mit den CV-/Gate-Verbindungen kann ein Gerät ein anderes steuern. Das Gate-Signal übermittelt einem Gerät, wann eine Note gespielt werden soll, und das Noten-CV-Signal bestimmt die Tonlage der Note.



5. Drehen Sie das Rack zurück und spielen Sie einige Akkorde.

Die Noten des gespielten Akkords werden nun, solange wie Sie die Tasten gedrückt halten, mit Arpeggios versehen. Das Arpeggio ändert sich unmittelbar, wenn Sie alle Noten ausklingen lassen und eine andere Note oder einen anderen Akkord anspielen. Wenn Sie Noten hinzufügen, während ein Akkord gespielt wird, fährt das Arpeggio mit den hinzugefügten Noten fort. Das Arpeggio wird bei neu erzeugten RPG-8 Geräten in der Grundeinstellung zum Songtempo synchronisiert wiedergegeben.

→ **Ändern Sie den Arpeggiator-Modus mit dem Modus-Regler.**

Die verschiedenen Modi bestimmen, welche Arpeggioform die Noten erhalten. »Up« bedeutet z.B. ein Arpeggio von der niedrigsten zur höchsten Note und Up+Down von der niedrigsten zur höchsten Note und wieder zurück.



→ **Mit den Oktav-Schaltern lässt sich der Oktavbereich eines Arpeggios einstellen.**

Ist z.B. 2 Oct eingestellt, wird das Arpeggio über zwei Oktaven gespielt usw.

→ **Mit Rate wird die Wiedergabefrequenz des Arpeggios eingestellt. Im derzeitigen Sync-Modus wird sie gemäß dem Sequenzertempo mit dem hier eingestellten Notenwert synchronisiert.**

Wenn Sie möchten, experimentieren Sie mit diesen Grundparametern.

6. Starten Sie die Wiedergabe und spielen Sie zu dem Song passende Akkorde.

Da die Loop aktiviert ist, werden die eingestellten Takte so lange wiederholt, wie Sie sich im Wiedergabe-Modus befinden.

7. Um die von Ihnen gespielten Noten aufzunehmen, betätigen Sie Stopp, spulen an den Anfang zurück und achten darauf, dass der Vorzähler (»Pre«-Schalter im Transportfeld) aktiviert ist.

Vorzählen wurde in Lernprogramm 4 beschrieben und sollte weiterhin aktiviert sein.

Achten Sie darauf, dass Sie den ersten Akkord *nach* Aufnahmebeginn anspielen müssen (d.h. nach dem Einzählen in den Takt). Wenn Sie erst einen Akkord anspielen und dann aufnehmen, werden die Noten, mit denen das Arpeggio erzeugt wird, nicht aufgenommen, obwohl Sie das Arpeggio hören. Das liegt daran, dass Sie nicht den vom Arpeggiator erzeugten Klang, sondern nur die von Ihnen gespielten Noten aufnehmen.

8. Halten Sie die Aufnahme an, spulen Sie zum Songanfang zurück und starten Sie die Wiedergabe.

Das Arpeggio wird nun genauso wiedergegeben, wie Sie es während der Aufnahme gehört haben. Die RPG-8 Parameter können weiterhin beliebig geändert werden. Die Änderungen spiegeln sich im Arpeggio wider, auch wenn die aufgenommenen Noten, die für das Arpeggio benutzt wurden, die gleichen bleiben.

→ **Das RPG-8 beinhaltet zahlreiche weitere Funktionen, die in diesem Lernprogramm nicht behandelt werden. Eine vollständige Beschreibung des RPG-8 finden Sie im RPG-8-Kapitel des Handbuchs.**

Einen Parameter automatisieren

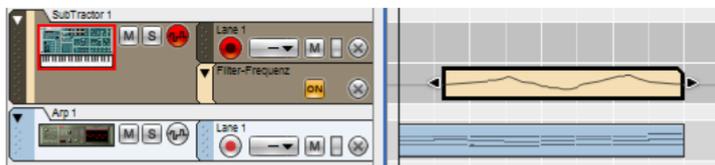
Die Automation ist ein wichtiger Teil von Reason. Alle Parameteränderungen können in Form von Automations-Events aufgenommen und bearbeitet werden. Im folgenden Beispiel nehmen wir für das Subtractor-Gerät, das zusammen mit dem RPG-8 verwendet wird, etwas Automation auf. Das Grundprinzip ist jedoch bei allen Geräten gleich.

- 1. Achten Sie darauf, dass die Subtractor-Spur ausgewählt und Ihr das Signal des Master Keyboards zugeordnet ist.**
- 2. Suchen Sie den »Filter 1 Freq«-Parameter auf der Subtractor-Bedienoberfläche.**
Dieser Parameter regelt die Filterfrequenz, d.h., wie »offen« oder »geschlossen« der Filter ist.



- 3. Gehen Sie zum Songanfang zurück und betätigen Sie den Aufnahme-Schalter.**
Die Aufnahme startet nach dem Einzähler.
- 4. Klicken Sie auf den Filter Freq Schieberegler und halten Sie den Mausschalter gedrückt, während Sie die Maus langsam nach unten bzw. oben führen.**
- 5. Halten Sie die Aufnahme an und drücken Sie auf Stopp, bis Sie an den Songanfang kommen.**

Wie Sie sehen, ist der Filter 1 Freq-Parameter nun grün umrandet. Dies zeigt an, dass er automatisiert wurde. Außerdem wurde der Subtractor-Spur im Sequenzer eine Automations-Lane für den Filter Freq-Parameter hinzugefügt. Die von Ihnen aufgenommenen Automations-Events sind in einem Automations-Clip auf der Automations-Lane enthalten.



- 6. Starten Sie die Wiedergabe.**
Der Filterparameter ist nun automatisiert und gibt die Reglerverschiebungen, die Sie während der Aufnahme durchführten, genau wieder.
- **Automationsaufnahmen können ebenso wie andere Aufnahmen jederzeit rückgängig gemacht werden.**
 - **Sie können auch Automationskurven im Sequenzer zeichnen.**
Dies wird in den Sequenzerkapiteln des Handbuchs beschrieben.

Hermit endet das sechste und letzte Lernprogramm! Eine vollständige Beschreibung der Elemente, Vorgehensweisen und Geräte von Reason finden Sie im Handbuch.



REASON

Stichwortverzeichnis

A

Arpeggios
Hinzufügen 78
ASIO-Treiber 13, 21
Audio-Hardware 11
Audiokarten-Treiber 21

C

Computer Voraussetzungen 10

D

Direct Sound-Treiber 13, 21
Drum-Patterns
Erzeugen 60

E

Effekte
Benutzung 56

F

Factory-Soundbank 15

G

Geräte hinzufügen 52

L

Latenz (Latency) 22

M

MIDI
Eingänge einstellen 24
Verbinden 14
MME-Treiber 13, 21

N

Noten aufnehmen 67

O

Orkester-Soundbank 15

P

Parameter automatisieren 80
Parameterautomation 80
Patches
Auswahl 55
Preferences Dialog 20

R

Reason Factory-Soundbank *siehe Factory
Soundbank*
Reason-Setup Wizard 18
REX-Loops
Benutzung 74

S

Sequencer
Aufnahme 67
Songs
Abspielen 48
Sound Bank 15
Sound Manager voreingestellter Ausgang 21
Soundbank *siehe Factory-Soundbank*
Systemvoraussetzungen 10

W

Windows Multimedia-Treiber 13