



REASON

入門マニュアル

著者： Fredrik Hylvander, Anders Nordmark
日本語マニュアル製作：内藤大輔

本書に記載されている事柄は将来予告なしに変更することがあります。またPropellerhead Software ABは本書に記載されている事柄について約束するものではありません。

このマニュアルで説明されているソフトウェアは、ソフトウェア使用許諾書によって許可されていることを除き、いかなるメディア（記録媒体）にも複製することが禁じられています。

Propellerhead Software ABの事前の書面による許諾なしに、本書の内容の一部またはすべてを、いかなる目的でも複写、複製、転載、送信、記録することは禁じられています。

©2010 Propellerhead Software and its licensors. すべての仕様は予告なく変更することがあります。RecordとReasonはPropellerhead Softwareの登録商標です。その他の製品名は、各社の商標および登録商標です。All rights reserved.

Adobe® Flash® Playerの著作権について：Adobe® Flash® Player. Copyright © 1998 - 2010. Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved.米国およびその他の国において特許出願中です。AdobeおよびFlashは、米国ならびに他の国における商標または登録商標です。



REASON

目次

インストール 7

ようこそ！ 8

このマニュアルについて 8

REASON のパッケージに含まれるもの 9

必要となるシステム 9

オーディオハードウェアについて 10

MIDI インターフェースについて 12

ソフトウェアのインストール 13

セットアップ 15

この章について 16

最初の起動時 - REASON セットアップウィザード 16

環境設定について 17

オーディオ（ハードウェア）のセットアップ 18

MIDI のセットアップ 20

デフォルトソングの設定 24

Getting Started ガイドツアー 27

この章について 28

ガイドツアー 28

チュートリアル 1 - ソングの再生 43

このチュートリアルについて 44

ソングをプレイバックする 44

チュートリアル 2 - デバイスの演奏とサウンドの 選択 47

このチュートリアルについて 48

ミキサーとインストゥルメントデバイスを追加する 48

パッチの選択 51

エフェクトの追加 52

チュートリアル 3 - ドラムパターンの作成 55

ドラムパターンの作成 56

チュートリアル 4 - ベースラインのレコーディン グ 59

このチュートリアルについて 60

ベースサウンドをブラウズする 60

シーケンサーにノートをレコーディングする 62

チュートリアル 5 - REX ループの追加 67

このチュートリアルについて 68

REX ループを追加する 68

チュートリアル 6 - アルペジオの追加 71

このチュートリアルについて 72

アルペジオを追加する 72

パラメーターのオートメーション 74

索引 75



REASON

第 1 章
インストール

ようこそ!

REASON をお買い求め頂きありがとうございます!

REASON が初めてリリースされてから 10 年、皆様のもとに 5 回目のメジャーアップデートとなるバージョンをお届けすることができました。このバージョンには Kong ドラムスタジオとアップデートされた REX プレーヤー Dr. Octo Rex がラックに追加された他、すべてのサンブラーデバイスでのライブサンプリングを可能にし、まったく新しいシーケンサーワークフローやその他数多くの改良点に加えられました。これら新機能が多く追加されましたが、皆様が使慣れた REASON のルックス、ワークフロー、そして機能に変わりはありません。我々はこの REASON バージョンが最も優れたバージョンだと胸を張って言えます。そして皆様が同じように思っていたくことを心から望んでいます。

音楽制作ツールとして REASON をお使いの世界中の人々とのコミュニケーションが、まさに我々プロペラヘッド社で開発にたずさわる者にとっての原動力なのです。弊社スタッフと出会う場所の一つが Web ページのソングアーカイブやメッセージボードです。ここはユニークなフォーラムで、プロフェッショナルとビギナーが平等に音楽制作に関するアイデア交換を行う場所となっています。重要なのはこのフォーラムがあなたにも開かれているということです! 弊社スタッフやフォーラム参加者の皆様とコミュニケーションしたり、ご自分で作られた楽曲をアップロードして他の方に聴いてもらったりする経験を共有してみてください。弊社がお客様からのフィードバックに心から感謝しているように、世界中の REASON ユーザーの方々からのフィードバックがお客様のお役に立つことでしょう。

弊社 Propellerhead の web サイトをご覧ください!

敬具

Propellerhead Software スタッフ一同

<http://www.propellerheads.se>

日本語版マニュアル作成

内藤大輔

このマニュアルについて

本書は「Getting Started 入門マニュアル」であり、REASON の基本的な使用方法を解説します。本書には初めて REASON をお使い頂くための 6 つのチュートリアルが含まれています。

REASON の機能詳細については、「オペレーションマニュアル」(Adobe Acrobat ".pdf" 形式ファイル)をお読みください。オペレーションマニュアルを含む PDF ドキュメントはプログラムと共にインストールされ、REASON アプリケーションフォルダー内の Documentation フォルダーにあります。オペレーションマニュアルはすべての REASON デバイスやコマンドについて詳細に解説しています。

Windows システムでオペレーションマニュアルを読むには Adobe Acrobat Reader アプリケーションが必要です。広く一般的に使用されているアプリケーションなので既にインストールされている可能性が高いですが、もしなければ REASON インストール DVD に Acrobat Reader インストーラーがごございます。Mac OS X では Preview で PDF ファイルを読めます。

Macintosh と Windows について

REASON は Mac OS X でも Windows (詳しくは、次ページをご覧ください) でも使用することができ、インストール用ディスクも両プラットフォームに対応しています。マニュアル内においても特に指定がない限り、両プラットフォーム共通の内容です。

Mac OS X を起動している場合、「REASON メニュー」という追加メニューがあることをご確認ください。これは Windows には存在しません。ここには「環境設定」メニューアイテム (Windows では「編集」メニューにあります) が含まれています。

REASON のパッケージに含まれるもの

購入された REASON のパッケージには、以下のものが含まれています。

REASON 5 インストール DVD

このディスクには、REASON プログラムインストーラー、REASON Factory Sound Bank (REASON で使用するサンプル、パッチ、ループが収録されている 2 種類の大きなファイル)。これらのファイルは、REASON を最初に起動する際にハードディスクにコピーされます。また、このディスクには PDF フォーマットのドキュメント (マニュアル他) ファイルが含まれており、この PDF ファイルを開覧するための Adobe Acrobat Reader インストーラーが含まれています。

Product Authorization Card (プロダクトオーソライゼーションカード)

このカードには REASON をインストールする際に要求されるライセンスナンバーが記載されています。REASON を再インストールする必要がある場合のために、ご自身で安全な場所に保管してください。

! 注: REASON を PropShop からご購入された場合、既にあなたのアカウントに登録されています。

入門マニュアル

お読みになっている本書です!

必要となるシステム

REASON バージョン 5 を使用するためには、最低限、以下のようなシステムが必要となります。

! これは最低限のシステムであることに注意してください。REASON で多数のデバイスを使用したりする場合、より高速のコンピュータや多くの RAM を必要とします。

Mac OS X

- Intel Mac (マルチコア強く推奨)
- RAM 1GB 以上
- DVD ドライブ
- Mac OS X10.4 以降
- ハードディスクに 2 GB の空き容量
- 1024×768 ピクセル以上のカラーディスプレイ
- CoreAudio オーディオインターフェースまたは内蔵オーディオハードウェア
- MIDI インターフェースおよび MIDI キーボード推奨

Windows

- Intel Pentium 4/AMD Athlon またはそれ以上 (マルチコア強く推奨)
- RAM 1GB 以上
- DVD ドライブ
- Windows XP SP3、Vista、Windows 7
- ハードディスクに 2 GB の空き容量
- 1024×768 ピクセル以上のカラーディスプレイ
- Windows 対応の 16 ビットサウンドカード。ASIO ドライバーを推奨
- MIDI インターフェースおよび MIDI キーボード推奨



オーディオハードウェアについて

オーディオハードウェアとは、REASON が送信するデジタル信号をアナログオーディオ信号に変換（スピーカーやヘッドフォン等に接続するため）するコンピューター用の周辺機器のことです。さらにマイクや楽器からのアナログ入力信号を、REASON がサンプリングや処理できるデジタル信号に変換します。一般的なサウンドカード、USB や FireWire オーディオインターフェース、または 内蔵出力（Macintosh の場合）などを指します。また、マルチチャンネル入出力やデジタル接続を行うために高性能なオーディオハードウェアを使用することも可能で、その場合は対応するオーディオドライバを正しくインストールしなければなりません。

Mac OS X とオーディオハードウェア

内蔵オーディオハードウェアの出力のみを使用する場合

この場合は特別な設定を行う必要はありません。サウンド出力をお使いのミキサーやヘッドフォンと繋ぎ、サウンドコントロールパネルで音量を調節するだけです。

内蔵オーディオハードウェアの入出力両方を使用する場合

すべての Mac 機種には内蔵オーディオインターフェースが備わっており、ステレオ入出力端子（場合によっては内蔵マイクロフォン入力も）が使用できます。REASON の使用用途によっては内蔵入出力のクオリティでも十分な場合もあります。

Mac OS X 10.5 以降を使用する場合、REASON の環境設定 > オーディオ設定には既にいくつかの入力 + 出力の組み合わせが準備されています。しかし、Mac OS X 10.4 では内蔵入出力を 2 つ、もしくは 3 つの個別のオーディオデバイスとして表示します。このため REASON の環境設定ではデフォルトで「内蔵出力」しか選択できません。これは再生のみなら問題ありませんが、入力は設定されないためオーディオの録音はできません。

内蔵の入出力両方にアクセスするには、入力と出力をひとつの「バーチャル」デバイスに統合した「機器セット」を作成する必要があります。この操作は「機器セットエディタ」で行います。

！ 機器セットを使用することはできませんが、入出力両方を備えた通常のオーディオデバイスのほうが信頼性が高く、低レイテンシーでの使用が可能です。そのため、質の高い Core Audio ドライバがある外部オーディオハードウェアの使用を推奨します。

機器セットを作成するには：

1. OS X で「アプリケーション」フォルダ内の「ユーティリティ」フォルダにある「Audio MIDI Setup」を起動します。
2. オーディオメニューから機器セットエディタを開くを選択します。



機器セットエディタ

3. 機器セットエディタで「+」ボタンをクリックして新しい機器セットを追加します。
機器セットの名称を変えることも可能です。
4. “使用”欄で使用するオーディオデバイスのチェックボックスにチェックを入れます。
例えば“内蔵ライン入力”と“内蔵出力”を使用するなら、これらのチェックボックスを選択します。
! “内蔵マイク”と“内蔵出力”を一緒に使用する際、内蔵マイクに内蔵/外部スピーカーが近すぎるとフィードバックが起こることがあります。このフィードバック問題と、内蔵マイクの限られたクオリティのため、内蔵マイクの使用は推奨しません。
5. “完了”をクリックして機器セットエディタを閉じます。
6. Audio MIDI Setup ウィンドウで、作成した機器セットを“デフォルトの入力”と“デフォルトの出力”にそれぞれ選択します。
7. “フロバティ”ポップアップメニューでも機器セットを選択し、ウィンドウ下部でオーディオ入力とオーディオ出力のフォーマットを設定します。
→ “2ch-24 ビット”が最も高い解像度になります。
8. 設定が終わったら Audio MIDI Setup を終了します。
! REASON が起動した状態で以上の設定を行った場合、新しい機器セットは REASON を再起動するまで、REASON 環境設定の“オーディオ”ページの“オーディオカード”メニューには表示されません。

Macintosh で他のオーディオハードウェアを使用する場合

サードパーティ製オーディオインターフェースを REASON で使用する場合は OS X 対応のものが必要となります。つまり Mac OS X 用のドライバーがある機種になります。

1. オーディオハードウェアに付属するマニュアルに従って、オーディオハードウェアと必要であればドライバソフトウェアをコンピュータにインストールします。
2. オーディオハードウェアのステレオ出力をスピーカーなどのリスニング機器（スピーカー、ミキサー、ヘッドフォンなど）に接続します。
マルチチャンネル出力をご使用になりたい場合は「オペレーションマニュアル」をご参照ください。ここでは標準的なステレオ出力の接続で解説します。
3. オーディオハードウェアが正しく認識されているかテストします。オーディオハードウェアによっては、テスト用のソフトウェアが添付しているものもあります。

Windows とオーディオハードウェア

! Windows 環境の REASON でオーディオ入出力をフルに活用するにはオーディオハードウェアの ASIO ドライバの使用が必須です。

REASON は Direct X や MME ドライバでも使用できますが、これらではオーディオ出力のみの対応であるだけでなく、ASIO ドライバと比較して高いレイテンシーになってしまいます。

- ASIO 対応のオーディオハードウェアが用意できない場合は、お使いのオーディオハードウェアが DirectX をサポートしているか確認します。
DirectX とは、Windows 標準のマルチメディアアーキテクチャーの名称です。
- REASON では、ASIO あるいは DirectX のどちらにも対応していないオーディオハードウェア / サウンドカードを使用することもできます。
この場合は、Windows MME (Windows Multi Media Extensions) を経由してオーディオハードウェアを利用することになります。しかし Windows MME ではレイテンシーが大きくなってしまう場合があり、なるべく ASIO あるいは DirectX 対応のオーディオハードウェアの使用を推奨します。(オーディオのレイテンシーについては後述します)。

オーディオドライバとして ASIO、DirectX、Windows MME のいずれを使用する場合でも、まず以下の項目を確認してください。

1. オーディオハードウェアを使用するための最新バージョンのドライバをインストールしてください。
最新バージョンのソフトウェアは、ほとんどの場合オーディオハードウェアの開発元の Web ページで入手することができます。詳しくは、オーディオハードウェアのメーカーにお問い合わせください。



- オーディオハードウェアに付属するマニュアルに従って、オーディオハードウェアおよびソフトウェアを適切にインストールします。
- ミキサーやスピーカーなど、ご使用の再生装置にオーディオハードウェアのステレオ出力を接続します。
マルチアウトプットについて（2チャンネル以上の出力を行う場合）は、「オペレーションマニュアル」をご参照ください。
このマニュアルでは、標準的なステレオ出力の接続で解説します。
- コンピューターでオーディオを再生してオーディオハードウェアが正しく認識されているか確認します。
ASIO対応のオーディオハードウェアを使用する場合は、ASIOに出力することができるソフトウェアを使用して確認します。DirectXまたはMMEドライバーを使用する場合はWindows Media Playerアプリケーションで再生テストできます。

MIDI インターフェースについて

REASONは外部MIDI機器を接続しなくても（パターンの再生、ループ再生、ノート情報やオートメーション情報をペンシルツールで書くなど）使用することができますが、REASONが備える機能をフルに活かすことはできません。

REASONの機能をフルに活用するためにも、何らかのMIDIコントローラー機器（USBインターフェース付MIDIキーボードなど）を接続することをお勧めします。

- MIDI インターフェースをコンピュータと接続する際は、MIDI ドライバのインストール方法など、付属するマニュアルに従って適切に行ってください。**
- REASONは複数ポートのMIDI入力が可能で、少なくとも2ポート以上のMIDI入力を同時に行うことができます。**
例えば、外部MIDIコントロールサーフェスデバイスでREASONのパラメータをコントロールしながら、外部シーケンサーなどを利用することもできます。
- USB経由で接続したMIDIインターフェースの中にはドライバのインストールが不要なものがあります。この場合インターフェースを接続するだけで準備OKです。**
- それ以外のより高機能なMIDIインターフェース（もしくは少なくとも複数入力のような優れた機能を持つ製品）の場合、ドライバのインストールが必要です。**
詳しくはインターフェースに付属するドキュメントをご参照ください。

MIDI の接続

→ キーボードとコンピュータを USB ケーブル一本で接続

多くのUSBキーボードは“プラグアンドプレイ”対応ですが機種によってはドライバのインストールが必要なものもあります。MIDIキーボードのマニュアルをご参照ください。通常、ドライバーはダウンロードできます。

または、

- **MIDI インターフェースのMIDI入力端子に、お使いのMIDIキーボードやその他のMIDIコントローラーのMIDI出力端子からケーブルで接続します。**
これだけで外部のMIDI機器からREASONをコントロールすることができます。
 - **USBキーボードをご使用でない場合は、MIDIキーボードのMIDI入力端子からMIDIインターフェースのMIDI出力端子にもケーブルで接続します。**
これは絶対に必要と言う訳ではありません。しかし、こうすることによりREASONを初めて起動した時に現れる“REASONセットアップウィザード”や“環境設定”のデバイス自動検出時に双方向コミュニケーションを可能にします。自動検出への対応/非対応はMIDIキーボードの機種によります。
- !** もし複数のMIDIコントロールサーフェスを使用したい場合は、それらの複数のMIDIコントロールサーフェスをそれぞれ別々のMIDIポートに接続するか、またはUSBで直接コンピュータを接続する方法を推奨します。

ソフトウェアのインストール

アップグレード vs. 新規インストール

REASON 旧バージョンからアップグレードする場合は次のことにご注意ください：

- **新バージョンをインストールする前に旧バージョンを削除することを推奨します。**
Windows ではプログラム削除機能をご使用ください。
Mac OS X ではプログラムファイルをゴミ箱にドラッグしてください。
削除を行うことによって使用バージョンの混乱を防ぎ、またエイリアスやショートカットは正しいファイルにリンクします。

インストールの実行

では REASON ソフトウェア本体をインストールしましょう：

- **REASON 5のディスクを DVD ドライブに挿入します。**
インストール手順は Mac もしくは Windows コンピュータによって異なります。

Windows:

1. **DVD アイコンを開き、"Install Reason" アイコンをダブルクリックします。**
システム設定によっては自動的にインストーラーが起動することもあります。
2. **表示されるダイアログの指示に従ってインストールを進めます。**
インストールが始まる前に、言語の選択とインストール先のディレクトリの指定とデスクトップにプログラムへのショートカットを作成するオプションが提示されます。インストールの終了後、そのまま REASON を起動するオプションが表示されます。

Mac OS:

- **"Reason" フォルダをハードディスクのアプリケーションフォルダにドラッグ / ドロップします。**

Sound Bank について

初めて REASON を起動すると REASON 5 ディスクを挿入するよう示されます。ディスクを挿入すると Factory Sound Bank.rfl と Orkester.rfl がハードディスクにコピーされます。このファイルは、大きな容量をもつ 1 つのファイルで、中には多数のバッチ、サンプル、ループが含まれています。これらはシンセサイザーのサウンド ROM のようなもので、お客様が最初にご利用する基本的な音源として提供されています。

プログラムの起動

REASON のファイルがハードディスクのフォルダ内にインストールされました。Windows の場合、全ての REASON 関連項目がスタートメニューにも追加され、デスクトップ上に REASON プログラムのショートカットを作成することも可能です。

1. **REASON フォルダ内もしくはスタートメニューからアクセス可能な "Read Me" ファイルをお読みください。**
"Read Me" ファイルはマニュアルに掲載できなかった重要な最新情報が含まれています。
2. **REASON アイコンをダブルクリック、もしくはスタートメニューの REASON 項目を選択してプログラムを起動してください。**
3. **ソフトウェア使用許諾が表示されます。**
読み終えたら "了承する" をクリックしてください。
4. **REASON 5 ディスクを挿入する表示ができましたら、DVD ドライブにセットしてください。**
Factory Sound Bank.rfl と Orkester.rfl は自動的に REASON プログラムフォルダにコピーされます。コピーされている間 (多少の時間がかかります)、進行状況を示すメーターといくつかのスプラッシュスクリーンが表示されます。



5. **オンラインフォームが現れますので、必要事項を記入します。**

お客様のライセンスナンバーはパッケージに同梱された製品オンラインカードに掲載されています。

ダイアログが現れ、弊社 Propellerhead の web サイトにてご購入された製品を登録するかを尋ねられます。登録を行うことで、すぐに REASON 用無料の追加サウンドにアクセスするなどの特典が得られます！

！ オンラインで登録作業を行うためにはインターネット接続環境が必要です。

→ **"いま登録する" ボタンをクリックすると、インターネットブラウザが起動し、弊社 Propellerhead web サイト上の登録ページにアクセスします。**

この後の手順は web ページをご参考ください。登録完了後、インストールダイアログの "続ける" ボタンをクリックします。

→ **インストール時に登録を行わない場合、"後で登録する" ボタンをクリックしてください。**

必要な場合にはいつでも登録作業が可能です。その際は REASON の "コンタクト" メニュー (Macintosh)、または "ヘルプ" メニュー (Windows) から "REASON のユーザー登録をする" を選択するか、www.propellerhead.se/register にアクセスしてください。

これでインストールが完了しプログラムが起動します。次に新しいダイアログ "REASON セットアップ ウィザード" が開き REASON を使用するための基本的な設定を行います。

この説明は次章 "p. 15 「セットアップ」" にて行います。



REASON

第 2 章
セットアップ

この章について

ここでは REASON を使い始める前の、ソフトウェアセットアップについて解説します。セットアップは音声の入出力と、MIDI で REASON を演奏、操作するために必要な作業です。

最初の起動時 - REASON セットアップウィザード

前章での説明通り正しくインストールが終了すると、REASON が起動します。最初に REASON セットアップウィザードが表示されます。

セットアップウィザードは、インストール後の起動時にのみ現れるものです。



- ! 表示言語の選択ページは Windows 環境でのみ表示されます。Mac OS X ではシステムの言語が使用されます。
- ! セットアップウィザードで設定した内容は、後から "環境設定" ダイアログでいつでも変更することが可能です。
- "次へ" をクリックするといくつかのダイアログが順番に表示され、次の操作を行えます：
 - ・ まず最初にセットアップウィザードは、互換性のあるオーディオドライバを検出します。一番最初に検出された互換性のあるドライバが自動的に選択されます。選択されたドライバが希望通りのものであれば、そのまま問題ありません。もし違う場合は、"オーディオ出力 (Mac)" サウンドデバイス (Windows)" ポップアップメニューから希望のオーディオドライバを選択してください。どのドライバを使えばいいのか分からない場合は、p.18 「オーディオ (ハードウェア) のセットアップ」をご参照ください。
- ! Mac OS X 10.4 で内蔵の入力と出力を使用するには「機器セット」を作成する必要があります。作成方法は p.10 「内蔵オーディオハードウェアの入出力両方を使用する場合」をご参照ください。
- 次に REASON は、マスター MIDI キーボードを自動検出します。検出された MIDI キーボードを使う場合は "設定する" をクリックして次に進んでください。
- ! REASON にデバイスを自動検知させるには双方向の MIDI コミュニケーションが必要です！ただし USB ではなく、MIDI 入力のないキーボードデバイスでも手動で追加できます。
- ! 最近の USB キーボードであっても、REASON が検知できない機種もあります。これらでも自動検出されたキーボードと同様に REASON をコントロールし、Remote を使用することができます。
- REASON が接続されているキーボードを検出できない場合、もしくは検出された MIDI キーボードを "設定しない" をクリックした場合は、以下の方法でマスターキーボードを設定します。最初に "メーカー" を選択し、次に "モデル" を選択してください。お使いのキーボードの機種がリストにない場合は "Other" を選択してください - 以下参照。

- さらに使用する MIDI ポートを指定します。
これはポップアップメニューから手動で選択するか、" 検出 ..." ボタンをクリックしてから MIDI キーボード（コントローラー）のキーを押します。
- もし MIDI キーボードやリモートコントロールサーフェスを追加する場合は、"環境設定" ダイアログで設定を行います。詳しくは p.21 「コントロールサーフェスを追加する」をご参照ください。
セットアップウィザードは現在接続されている MIDI マスターキーボードデバイスだけを設定するようになっています。

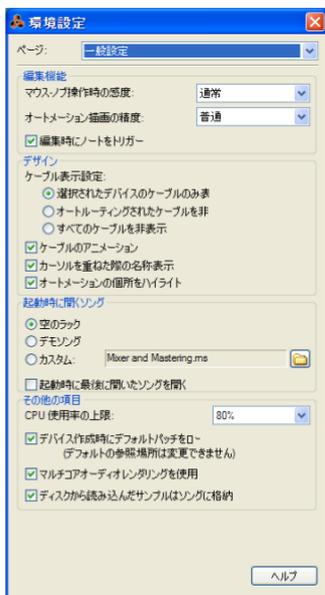
ここまで問題なく進むとオーディオと MIDI の接続（オーディオの再生や REASON と MIDI デバイスの接続に必要な基本的な設定）は完了です！REASON が起動しデフォルトソングが開きます。

もしなんらかの理由によって、セットアップウィザードで必要なセッティングがうまくいかなかった場合、もしくは他のデバイスを追加したい場合は、"環境設定" ダイアログで設定しなおしてください。

それでは次に進みます。

環境設定について

ユーザーが任意で設定を行う場合は、後の解説に従って "環境設定" ダイアログの設定を変更します。この "環境設定" ダイアログは、Mac OS X の場合は "REASON" メニューから、Windows の場合は "編集" メニューから開くことができます。



"環境設定" ダイアログ

- 本書では重要な初期設定の項目のみ解説します。他の項目についてはオペレーションマニュアルの「メニュー / ダイアログ参照」の章をご参照ください。

オーディオ（ハードウェア）のセットアップ

セットアップウィザードでの設定がうまくできない場合は、手動で REASON とオーディオハードウェアの接続に関する設定を行う必要があります。まず初めにオーディオハードウェアの設定を行います。オーディオハードウェアの設定を行うには、任意のオーディオドライバを選択します。

1. "環境設定" ダイアログ上部のポップアップメニューから "オーディオ" ページを選択します。



2. "Audio Output (サウンドデバイス)" ポップアップメニューから任意のオーディオドライバを選択します。
使用しているプラットフォームによって、オプションが異なります。オプションがあなたのセットアップで適用不可の場合、それはダイアログ上でグレーアウト表示されます。

Mac OS X

! Mac OS X では Core Audio ドライバーに対応したオーディオハードウェアのみが使用できます。

- 使用したいハードウェアと対応するオプションを選んでください。(内蔵オーディオまたはインストール済みのオーディオハードウェアなど)。
- Mac OS X 10.5 以上をご使用の場合、オーディオカードポップアップにはいくつかの内蔵入出力の組み合わせがプリセットとして準備されています。
この際、使用できる入力 + 出力の組み合わせの数は、ご使用のコンピューターのハードウェア構成によって異なります。

Windows

！ Windows 環境で REASON を使用するには ASIO 対応のオーディオハードウェアが必要です。

→ ASIO 対応のオーディオハードウェアを使用している場合は、ASIO ドライバを選択します。
ASIO ドライバを使用することによって、REASON とオーディオカードとの間でオーディオシグナルとのやり取りをダイレクトに行うことができます。これによりオーディオカードの性能によって、低オーディオレイテンシーやマルチ出力も実現します。

→ ASIO 対応ではないオーディオハードウェアやサウンドカードを使用している場合は、“Direct Sound” ドライバを選択します。

これによって、REASON は Direct Sound (DirectX のコンポーネント) とオーディオシグナルのやり取りを行います。この場合は DirectX およびオーディオハードウェアやサウンドカードのための Direct Sound ドライバが正しくインストールされている必要があります。またこの場合はオーディオ出力のみが使用できます。

→ お使いのオーディオハードウェアやサウンドカードが Direct Sound をサポートしていない場合 (Direct Sound ドライバが用意されていないオーディオハードウェアを使用する場合)、“MME Driver” を選択します。

MME は “Windows Multimedia Extensions” のことで、オーディオや MIDI を取り扱う Windows の機能の一部です。オーディオレイテンシー (遅延) が比較的大きくなる場合があります。(以下参照)。またこの場合はオーディオ出力のみが使用できます。

レイテンシーとその他オーディオ設定について

“オーディオ” ページにはサウンドカードに関する追加設定項目があります。もっとも重要な箇所は “バッファサイズ” と “入力 / 出力レイテンシー” に関連する記載箇所です。



入力レイテンシーとはマイクロフォンやインストゥルメントからオーディオが「発信」された時点から、REASON で受信されるまでの遅れを指します。出力レイテンシーとは再生時に REASON が信号を「送信」してから、その音が耳に届くまでの遅れを指します。オーディオシステムのレイテンシーはオーディオハードウェア、それを制御するドライバ、そして設定によって変化します。

レイテンシーが大きい場合、MIDI キーボードからデバイスを演奏するサウンドが遅れて聴こえます。また、デバイスパネルでコントローラーを調整している際にその反応が遅くなります (例えば、デバイスのボリュームを下げる時、リアルタイムにボリュームが変更されず、レイテンシーを伴って遅れて変更されます)。

レイテンシー値が大きいと感じた場合は設定を調整する必要があります。

- 可能であれば、バッファサイズスライダーを使用してレイテンシー値を下げてください。
- バッファサイズスライダーが無効になっている場合は、オーディオハードウェアのコントロールパネルでバッファサイズを下げることもできます - “コントロールパネル” ボタンをクリックして開けます。

詳細は「オペレーションマニュアル」をご参照ください。

MIDI のセットアップ

REASON では、MIDI キーボードまたはリモートコントロールデバイスのことをコントロールサーフェス (コントローラー) と呼びます。コントロールサーフェスからの MIDI インプットは、Remote と呼ばれるシステムによって扱われています。以下が主な特徴です。

- **同時に多数のコントロールサーフェスを使用できます。**
- **多数のコントロールサーフェスに対応しています**—コントローラーに搭載されたツマミ、フェーダー、ボタンは自動的に REASON デバイスの一歩頻繁に使用されるパラメーターにアサインされます。コントロールサーフェスの設定をデバイスごとに変える必要はありません—コントロールするデバイスを Subtractor トラックから Malström トラックに変えたとしても、コントロールサーフェスは自動的に対応します。コントロールサーフェスを REASON で使うための設定は一度だけで済み、残りは REASON が処理します。
- **現在ネイティブ対応していないコントロールサーフェスには、汎用ドライバを使用できます。** 汎用ドライバと共に、REASON 5 で使用していたテンプレートや設定をそのまま使用することができます。もちろん Remote 対応のコントロールサーフェスのドライバは今後もアップデートされます - 詳しくは Web ページにて。
- **デフォルトでは全てのコントローラーはシーケンサーの MIDI インプットに追従します。** つまり MIDI インプットをシーケンサートラックにアサインすると (Ver. 25 のように) コントロールサーフェスも同じトラックのデバイスにルーティングされます。
- **コントロールサーフェスを任意のデバイスにロック (専用に設定) することができます。** 例えば、MIDI インプットに追従するマスターキーボードとミキサー操作用にロックされたコントロールサーフェス、というように使い分けることができます。この場合ミキサーにロックされたコントロールサーフェスによって、常にレベルやパンを制御することができます。これに関しては、「オペレーションマニュアル」でも説明されています。
- **リモートオーバーライド機能によりコントロールサーフェス上の特定のコントローラーを任意の REASON パラメーターや機能にアサインすることができます。** 例えば、特定のツマミ、またはフェーダーをミキサーのマスターレベルフェーダーにアサインしたり、コントロールサーフェスのボタン類を REASON のトランスポート (再生、停止、録音、他) にアサインすることにより、MIDI インプットのトラックアサインとは関係なく常にこれらの操作を制御することができます。これに関しては、「オペレーションマニュアル」でも説明されています。
- **リモートはさらに一部の MIDI フィードバック機能付コントロールサーフェスに対応しています。** REASON 5 に対応しているこれらのコントロールサーフェスをお持ちであれば、モーターフェーダー、メーター、ディスプレイなどフル活用できます。

Documentation フォルダに、「Control Surface Details.pdf (コントロールサーフェス詳細)」が収録されています。ここには対応しているコントロールサーフェスに関する役立つ情報が含まれています。

セットアップウィザードにおいてマスターキーボードを特定し、それ以外にコントロールサーフェスを使用しないのであれば、これ以上特別に操作を行う必要はありません。しかし、コントロールサーフェスを新しく追加したい、もしくは設定を編集したい時などには、「環境設定」をご利用ください。

コントロールサーフェスを追加する

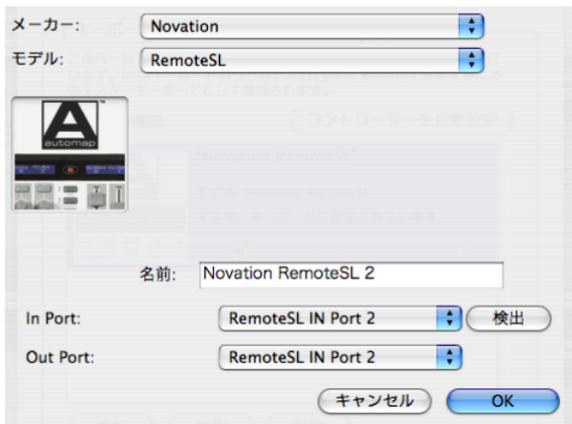
1. "環境設定" ダイアログを開き"キーボード&コントローラー"ページを選択します。
2. コントロールサーフェスが USB 経由で接続されている (または双方向 MIDI 接続) 場合、"コントローラーを自動設定" ボタンを押します。
REASON は全ての MIDI ポートをスキャンし、接続されたコントロールサーフェスの検知を試みます。全てのコントロールサーフェスが自動検知に対応しているわけではないのでご注意ください。



"登録済の機器" リストに検知されたコントロールサーフェスが列挙されます。

3. 手でコントロールサーフェスを追加するには "追加" ボタンを押します。新しいダイアログが開きます。
4. "メーカー" ポップアップメニューから追加するコントローラーのメーカーを選択します。メニューにメーカー名がない場合は以下をご参照ください。
5. "モデル" ポップアップメニューから追加するコントローラーの機種を選択します。メニューに機種名がない場合は下記をご参照ください。

6. 選択されたコントロールサーフェスの画像が表示され、機種によっては関連事項も表示されます。 - 以下をよくお読みください。
機種によっては REASON で使用するために特定のプリセットを選択する必要があります - それに関連する情報はここに表示されます。



7. "MIDI 入力 (Input/port)" ポップアップメニューからコントロールサーフェスが接続されたインポートポートを選択します。
インポートポートが定かではない場合、"検出" ボタンをクリックし、コントロールサーフェスのコントロールを触る、またはキーボードを演奏すると自動的に正しいインポートポートが選択されます。
- ・ コントロールサーフェスの機種によっては複数の "MIDI 入力 (Input/port)" ポップアップメニューがあるものもあります。
この場合、全ての "in Port" ポップアップメニューにインポートポートをアサインする必要があります。
 - ・ コントロールサーフェスの機種によっては "MIDI 出力 (Output/port)" ポップアップメニューがあるものもあります。
これに "オプション" と表示されている場合に限りポートを選択する必要はありません。しかし、その他の場合は MIDI 出力をアサインする必要があります。モーターフェーダー、ディスプレイなどの MIDI フィードバック機能が装備されているコントロールサーフェスを使用する場合に該当します。
8. "名前" 欄にてコントロールサーフェスに好きな名称を付けることができます。
9. "OK" をクリックし、コントロールサーフェスを追加します。
コントロールサーフェスの機種によっては特定のプリセットを選択しなければならない、などの警告が出る場合があります。場合によっては REASON が直接特定のプリセットをデフォルト値に戻すこともできます。この場合にも警告が出ます。

"キーボード&コントローラー" ページに戻り、追加したコントロールサーフェスはリストに表示されます。

お持ちのコントロールサーフェスがメニューにない場合

お持ちのコントロールサーフェスが "メーカー" または "モデル" ポップアップメニューに無い場合は、REASON のリモートにネイティブ対応していないことを意味します。これに当てはまるコントロールサーフェスは、汎用コントローラーとしてプログラムに対応しています。設定手順は以下の通りです：

- "メーカー" ポップアップメニューから "Other" を選択し、"モデル" で 3 つの選択枠から適当なものを選びます。

また、メーカー名はあるが機種のみリストにない場合は：

→ **"モデル"で3つの選択枠から適当なものを選びます。**

どちらの場合も、以下から選択します。

• **MIDI Control Keyboard**

プログラム可能なツマミ、ボタン、フェーダーなど装備されている MIDI キーボードをお持ちの場合、これを選択します。コントロールする REASON デバイスに対して正しい MIDI CC メッセージを送信するように MIDI コントロールキーボードを設定する必要があります - REASON の「MIDI Implementation Chart」ドキュメントをご参照ください。コントロールサーフェスに REASON デバイス用のテンプレートやプリセットが用意されている場合は、これらを使用することもできます。

• **MIDI Control Surface**

プログラム可能なツマミ、ボタン、フェーダーなど装備されているが鍵盤はない MIDI コントローラーをご使用の場合はこれを選択します。このオプションでもコントロールサーフェスが正しい MIDI CC メッセージを送信するように設定が必要です。

• **MIDI Keyboard (No Controls)**

プログラム可能なツマミ、ボタン、フェーダーなどは付いていない MIDI キーボードをお持ちの場合、これを選択します。演奏のみに使用されます (ピッチベンド、モジュレーションホイールなどのパフォーマンスコントローラーも含む) - このタイプのコントロールサーフェスでは REASON デバイスのパラメーターをコントロールすることはできません。

• **MIDI Multichannel Control Keyboard/Surface**

これらのオプションは、複数の MIDI チャンネルを同時に処理できる MIDI キーボードやコントロールサーフェスをご使用の場合に選択できます。

機種を選択したら前述のように MIDI 入力を選択します。

マスターキーボードについて

コントロールサーフェスの内、ひとつはマスターキーボードに指定できます。マスターキーボードは鍵盤が付いている必要があり、特定の REASON デバイスにロックできません (つまり必ずシーケンサートラックの MIDI インプットに追従します)。このコントロールサーフェスを使って REASON のインストールデバイスを実行します。

• **最初に追加された鍵盤付きのコントロールサーフェス (または "コントローラーを自動設定" によって検知されたもの) が自動的にマスターキーボードに指定されます。**
この設定内容は "環境設定" ウィンドウの "登録済の機器" リストに表示されます。

→ **別のコントロールサーフェスをマスターキーボードに指定するには、それをまずリストから選択し、"マスターキーボードに設定" ボタンをクリックします。**
マスターキーボードは一台のみ指定できます。

→ **マスターキーボードを全く指定しない場合は、マスターキーボードに指定されているコントロールサーフェスをリストから選択し、同じボタンをクリックします (この時、ボタンは "マスターキーボードを解除" に変わります)。**

マスターキーボード入力

マスターキーボード入力の設定を選択します。

→ **スタンダード**

マスターキーボード入力は、トラックで選択したデバイスに自動的に切り換わります。

→ **セパレート**

マスターキーボード入力とトラックの選択とは独立させます。トラックリストのデバイスアイコンをクリックすることでマスターキーボードの入力は選択されます。(トラックネームをクリックかトラックリストをクリック)

その他の機能

- コントロールサーフェスの設定内容を編集するには、リストからそのコントロールサーフェスをダブルクリックします（または選択し、「編集」をクリックします）。必要に応じ名称とMIDIポート設定を変えることができます。
- コントロールサーフェスを削除するにはリストから選択し、「削除」をクリックします。
- "REASON で使用する" チェックボックスを無効にすることにより任意のコントロールサーフェスを「切る」ことが可能です。この機能はコンピューターに接続されたコントロールサーフェスを他のアプリケーションでのみ使用したい場合などに便利です。
- "環境設定"の中には"高度なMIDI設定"ページもあります。しかし、このページは"高度なMIDI設定"外部からのコントロールとMIDIクロック同期の設定になり、操作のためのMIDIコントロールは全て"キーボード&コントローラー"ページにて設定します。

デフォルトソングの設定

REASON を起動すると毎回デフォルトソングが開きます。デフォルトソングにはいくつかのデバイスとシーケンスデータが含まれており、再生することができます。また、「ファイル」メニューから「新規」を選択するといくつかのデバイスを含んだデフォルトの「ひな形」ソングが開きます（シーケンサーにソングデータはない）。ひな形ソングは新しい曲を作り始めるスタート地点の役割と言えます。

好みに応じてこのデフォルトソングを変更することができます。手順は以下の通りです：

1. Mac OS X の場合は、「Reason」メニュー、Windows の場合は、「編集」メニューから「環境設定」ダイアログを開きます。
2. ダイアログ上部にあるポップアップメニューから「一般設定」ページを選択します。



3. ページ中央に " 起動時に開くソング " というセクションがあります。
次の3つの選択肢があります: " 空ラック "、" デモソング "、" カスタム "。



この中から使用したい設定のラジオボタンをクリックして選びます。

- 空ラック - ほとんど空のラックです。REASON の Hardware Interface だけが含まれています。
 - デモソング - REASON に内蔵されたソングです。数種のデバイスが含まれています。このソングを通常の方法 - " ファイルブラウザ " を用いて - 開くことはできません。なぜならこのソングは " 独立した ".rns ファイルではないからです。従ってこのソングを REASON フォルダのどこかに配置しておくこともできません。
 - カスタム - カスタマイズされたデフォルトソングを選ぶことができます。REASON のソングならどれでも選択可能ですから、いつも同じようなデバイスを使用しているなら以前に作成したソングをデフォルトソングにするのも良いでしょう。この方法では全ての新規ソングは同じデバイス設定となります。
- カスタムのデフォルトソングを選択する場合、右側のフォルダーアイコンをクリックし、選びたい REASON ソングを選択してください。
選択後、選んだソングの名前がテキストボックス内に表示されます。







REASON

第 3 章

Getting Started

ガイドツアー

この章について

この章はガイドツアー形式で REASON の各デバイスや基礎知識を簡潔にご紹介します。

！ この章に進む前に、前章を参考にして REASON のインストール、コンピュータやコントロールサーフェースとの接続を完了しておいてください。

この章に進むと REASON の各デバイスやその機能や使用例を簡潔に紹介しています。REASON の全体像について理解しやすくなると思います。

ガイドツアー

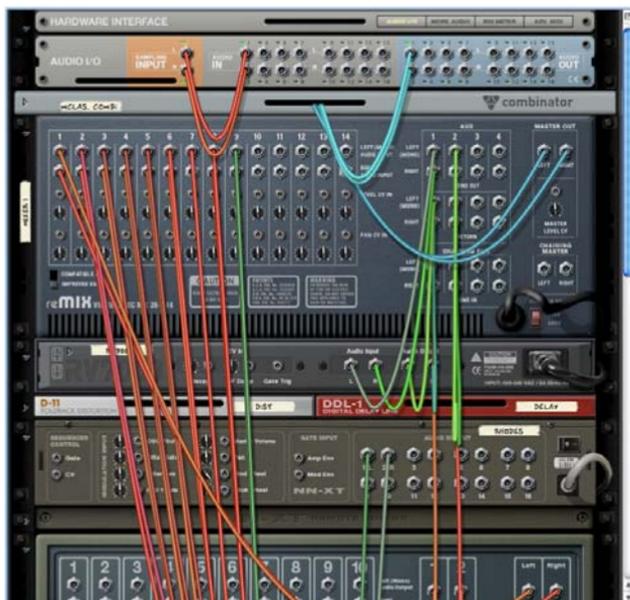
ラック



このバーチャルラックが REASON の心臓部となります。ラックの最上には Hardware Interface (ハードウェアインターフェース) が常に配置されており、オーディオハードウェアとのコミュニケーションを行います。この下にお望みのデバイスを好きなだけ (お使いのコンピュータ環境が許す限り) 作成していくことが可能です。その他のデバイスについてはこの後をご覧ください。

ラックの背面

キーボードの [Tab] キーを押すか、"オプション"メニューの"ラックの前面 / 背面表示を切替える"を選択するとラックの背面を表示します。



ご覧のように、背面での接続にはパーチャルパッチケーブルが用いられ、ソフトシンセデバイスとミキサーデバイスの接続には赤色のケーブル、エフェクトデバイスの接続には緑色のケーブル、Combinatorの接続には青色のケーブル、CVシグナルの接続には黄色のケーブルとして表示されます (CVとは"Control Voltage"の略で、パラメーターのコントロールやサウンドをトリガーする際に用います)。パーチャルパッチケーブルを接続するのは簡単で、デバイスの入 / 出力端子をクリックして別の入 / 出力端子までドラッグするだけです。

ラックを再び前面にするには、裏返した時と同じ操作を行います。

Transport panel (トランスポートパネル)

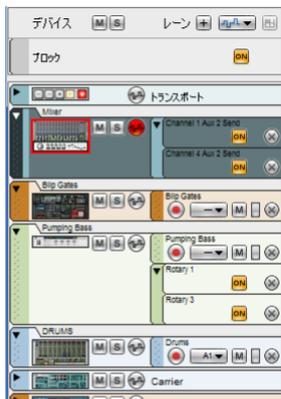


各ソングドキュメントウィンドウの最下部にあるパネルが Transport Panel (トランスポートパネル) です。Transport panel (トランスポートパネル) には通常のトランスポートコントロールのほか、ソングの位置、テンポ表示と CPU 使用率 (DSP) メーターなども含まれています。

Sequencer (シーケンサー)

Sequencer (シーケンサー) はラックの下のエリアに配置されています。Sequencer (シーケンサー) では、ノート情報やコントロール情報、パラメーターオートメーション、パターンチェンジなどの録音および編集を行います。

Sequencer (シーケンサー) エリアの左部分は、トラックリスト欄としてシーケンサートラック名 (デバイス名と一致) が表示されています。トラックリストの左側にそのトラックで使用されているデバイスの小さなイメージが表示されます。シーケンストラックはデバイス毎に1トラック作成されます。そのトラックの中には、ノートやオートメーション・コントロールデータをそれぞれ記録する " レーン " を複数作成することが可能です。トラックリスト欄では、すべてのトラックのミュートまたはソロの設定、レーンのミュート、追加および削除など行えます。



トラックリスト

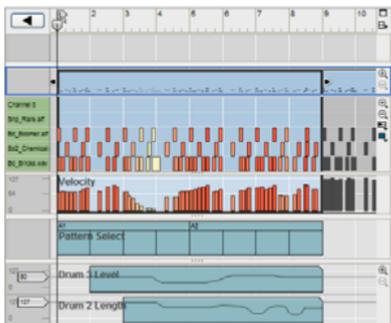
Sequencer (シーケンサー) エリアの右部分は、アレンジモード表示とエディットモード表示の2種類のモードが中心となっています。

アレンジモード表示が選択されているとき、トラック上に録音されたイベントが含まれているクリップが垂直に並んで表示されます。シーケンサー上部のルーラーは小節/拍の位置を表示します。



シーケンサーのアレンジモード表示

また、トラック上のクリップに含まれているデータを編集するエディットモードでも表示できます。下図のようにエディットモード表示では常に1つのトラックのデータを表示します。エディットモード表示では、シーケンサーエリアには1つあるいは複数のレーンが含まれ、レコーディングされたデータを詳細に表示します。これらのレーンは、ノートやパターンチェンジ、コントロールチェンジなどを編集するために用意されています。



エディットモード表示 (Redrum の各ドラムパート、ペロシティ、パターンおよび2種類のコントロールデータレーンが表示されています)

ツールウィンドウ



ツールウィンドウは、デバイスの追加やデータの編集、調整またはグルーブパラメーターの調整を素早く使い易い方法で提供します。このウィンドウでは4つのページからひとつを表示できます：デバイスパレットページ (REASONに含まれているすべてのデバイスが選択可能です)、シーケンサーツールページ、グルーブ設定ページ、そしてソングサンプルページ。ツールウィンドウは REASON のメインウィンドウとは別に表示され、キーボードの [F8] キーを押すか、"ウィンドウ"メニューの"ツールウィンドウを表示/隠す"を選択します。

各デバイスの概要

REASON には以下のデバイスが用意されています。

Reason Hardware Interface (ハードウェアインターフェース)



このデバイスはお使いのオーディオ (と MIDI) ハードウェアとのコミュニケーションを行います。

Hardware Interface にはレベルメーター付きのオーディオ入力インジケータとサンプリング入力インジケータが装備されています。これを使ってデバイスの出力をご使用のオーディオハードウェアの出力に割り当てます。また外部入力信号にリアルタイムオーディオ処理を加える時や、外部・内部オーディオ信号をサンプリングする時もこのデバイスでルーティングを行います。REASON は最高 64 チャンネルのオーディオ出力に対応しています。使用しているオーディオデバイスのオーディオ出力が標準的なステレオ出力の場合は、Mixer からのステレオ出力が自動的に Hardware Interface の出力端子に接続されます。

"パネル左部にある "ADVANCED MIDI" ボタンをクリックすると、Hardware Interface の下に ADVANCED MIDI DEVICE が現れます。ここでは MIDI 入力チャンネルの設定ができ、外部のマルチチャンネル MIDI 機器から REASON をコントロールするための各デバイスの MIDI チャンネルの設定が可能です。通常は使用する必要はありません。

! 1 ポートの MIDI インターフェースを使用する場合は、MIDI については Hardware Interface を使用する必要はありません。(この場合、MIDI データはそのままシーケンサーに入力されます。詳しくは、チュートリアル の章で説明しています。)

! Hardware Interface はラックに固定されており、削除することができません。

Combinator (コンビネーター)



Combinator は既存のデバイスを混合した新しい「カスタム」デバイスの作成を可能にします。あらゆる REASON デバイスのコンビネーションを「Combinator」パッチとして保存することができます。例えば、1つにレイヤーされたインストゥルメント、インストゥルメント / エフェクトのコンビネーション、そしてエフェクトチェーンなどを構築できます。Combinator 内のデバイスはベロシティ / キーゾーンにマッピングできるうえ、あらゆるデバイスパラメーターや機能にも設定が可能なロータリーノブとボタンも装備しています。

Mixer 14:2 (ミキサー)



Mixer は4つのエフェクトセンド、2バンドイコライザーをチャンネル毎に備えた14ステレオ入力のミキサーです。異なるデバイスの出力をミックスすることができ、レベルやパンなどの設定を行うことができます。いわゆるハードウェアのミキサーと同等の仕様となっています。

Line Mixer 6:2 (ラインミキサー)



ステレオチャンネル6系統、ステレオセンド/リターン1系統のシンプルなミキサーです。基本的なミックス機能だけ必要な時に使えます。Combinator内のデバイス出力をミックスするのに最適です。

Subtractor (アナログシンセサイザー)



Subtractor は洗練されたアナログシンセを思い出させるポリフォニック仕様のアナログシンセサイザーです。2基のオシレーター、2基のフィルター、そして豊富なモジュレーション機能を備え、太いベース、広がり豊かなパッド、鋭いリードサウンドなどを作り出すことができます。

Thor (ポリソニックシンセサイザー)



Thorは厳選された幾つかのビンテージシンセを基に設計されたアドバンスドセミモジュラーポリソニックシンセサイザーです。搭載される数種のおシレーター、フィルタータイプはスロットに読み込むことができますので、様々な音色を作り出す事ができます。また多機能モジュレーション・セクションやアナログスタイルのアドバンスステップシーケンサーも装備します。

Malström Synthesizer (グレインテーブルシンセサイザー)



Malströmは2オシレーター、2モジュレーター、2フィルター、ウェーブシェーパーに加え、多くのモジュレーション機能とルーティングオプションを備えたポリフォニックシンセサイザーです。「Grainable」シンセシスの概念に基づいて設計されており、驚くほど抽象的、鋭い、歪んだ、うねるサウンドを作り出すことが可能です。

NN-19 (デジタルサンプラー)



NN-19はサウンドファイル (WAVE/AIFF/SoundFont/REX ファイル) を読み込んだり、サンプリングして、キーボード上にマッピングすることができるマルチサンプル対応のデジタルサンプラーです。1種類あるいは複数のサウンドファイルを読み込んだ後、フィルター、エンベロープ、LFOなどのシンセスタイルのパラメーターを設定して音色をエディットすることができます。

NN-XT (アドバンスドデジタルサンプラー)



NN-XTはNN-19同様にサンプル (WAVE/AIFF/SoundFont/REX ファイル) を読み込んだり、サンプリングして、キーボード上にマッピングし、マルチサンプルのバッチを作成します。シンセタイプのパラメーター; 2LFO、2エンベロープ、2フィルターを用いてサウンドのエディットが可能です。更にNN-XTは2つ以上のサンプルを同じキーレンジ内にアサインしてマルチレイヤーを作成することができます。同じキーレンジに異なるサンプルをマッピングできるのです。その他便利な機能としてはベロシティ値によるキーマップの切り替えが挙げられます。

Dr. Octo Rex (ループプレーヤー)



Dr. Octo Rex は同社の REX ファイル作成ソフトウェア「ReCycle!」で作成された REX ファイル専用のループプレーヤーです。ReCycle! を使用することで REX ファイルの作成が行えます。REX ファイルとは時間軸上で素材をスライスして、素材のピッチを変えずにテンポの変更を可能にする Propellerhead 社の開発したファイルフォーマットです。

ひとつ以上の REX ファイルを Dr. Octo Rex に読み込めば、サウンドファイルをどんなテンポでもプレイバックすることができ、スライス毎にパラメーターを設定し、MIDI データを抽出することができます。もちろんフィルターやエンベロープ、LFO などのパラメーターも装備されています。MIDI キーボードからスライスを演奏することも可能で、スライスには MIDI ノートナンバー（最初のスライスが C1）が割り当てられます。REASON には多くの REX ファイルが付属しており、それらは Factory Sound Bank に含まれています。

Redrum (ドラムマシン)



Redrum はドラムチャンネルを 10 チャンネル備えたサンプルベースのドラムマシンです。ドラムチャンネルには任意のサウンドファイル (AIFF、WAVE、Soundfont、REX ファイル) を読み込めるほか、サンプリングも可能です。また完全なドラムキットとして専用のパッチファイル (Factory Sound Bank 内に多数含まれています) を開くことができます。各ドラムチャンネルには、ピッチ、レベル、ベロシティレスポンスなどのパラメーターも用意されています。

旧来のドラムマシンのように、Redrum にはシャッフルやフラムオプションを装備したパターンシーケンサーが内蔵されています。もちろん単なるサウンドモジュールとして Redrum を使用することもでき、MIDI キーボードで演奏することもできます。内蔵のパターンシーケンサーと "Sequencer (シーケンサー)" からのコントロールを組み合わせることもでき、複雑なドラムパターンを作り出すことができます。MIDI キーボードから演奏する場合は、Dr. Rex と同様に各ドラムチャンネルには MIDI ノートナンバーが割り当てられます (ドラムチャンネル 1 が C1 となります)。

Kong ドラムデザイナー



Kong ドラムスタジオは 16 のドラムサウンドチャンネルを備えた高性能ドラムサウンドモジュールです。各チャンネル個別にサンプル (WAVE/AIFF/SoundFont/REX ファイル) を読み込んだり、サンプリングを行えます。また完全なドラムキットであるパッチファイル (REASON Factory Sound Bank に多数含まれています) を開くこともできます。

各サウンドチャンネルには、サンプルプレーヤー、REX プレーヤー、フィジカルモデリングモジュール、ドラムシンセモジュールなど、異なるタイプのドラムサウンドモジュールからひとつを選択できます。さらに各ドラムサウンドチャンネルに 2 つの「インサート FX」モジュールを追加できます。様々なエフェクトはもちろん、エフェクト自身がサウンドジェネレーターであるものもあります。また Kong ドラムスタジオにはキット全体にかけられるバス FX とマスター FX も備わっています。

Kong ドラムスタジオは外部 MIDI コントローラーから演奏したり、REASON メインシーケンサーから鳴らすサウンドモジュールとして使用します。16 個のパッドはいくつかの方法でアサインできるため、高い柔軟性を実現しています。

MClass マスタリングスイート



MClass Mastering Effects は 4 種の高品位サウンドプロセッサーから構成され、マスタリングエフェクトとしての使用に適しています (もちろん他の用途でも効果的です) - つまり REASON の最終ミックス出力の処理に効果的です。MClass エフェクトは 4 種全てから構成される Combi として、または各種単独での使用が可能です。Factory Sound Bank には様々な用途に最適化されたマスタリング用エフェクトパッチが複数含まれています。

MClass エフェクトシリーズは以下のデバイスから構成されます：

MClass Equalizer (イコライザー)



2バンドパラメトリックイコライザーにハイとローシェルフバンドとローカットフィルターが備わったデバイスです。イコライザーカーブを表示するグラフィックディスプレイで設定を確認できます。

MClass Stereo Imager (ステレオイメジャー)



低周波数域と高周波数域（設定可）に入力信号を分離し、それぞれのステレオ音場内の幅を独立調整するデバイスです。典型的な使用方法では高周波数域をワイドに広げ、低周波数域をモノに絞ります。

MClass Compressor (コンプレッサー)



1バンドコンプレッサー。サイドチェーンインプット、Soft Knee（ソフトニー）オプション、Adaptive Release（自動リリース）などの機能が装備されています。COMP-01と異なり自動ゲイン補正がないのでレベルを一定に保つ以外の用途にも使用できます。

MClass Maximizer (マキシマイザー)



クリップ、歪みを起こさずに聴感上の音量を上げる音圧マキシマイザーです。入力ゲイン、リミッター（ルック・アヘッド機能搭載）、ソフトクリップセクションとレベルメーターから構成されます。

BV512 (デジタルボコーダー)



BV512は可変数のフィルターバンドを持つ進化したボコーダーです。また、正確で高品質なボコーダーボイスを実現するため、1024ポイントFFTボコーダーモード（512バンドのボコーダーに相当）も装備しています。BV512を2つのインストゥルメントに接続することで、ボコーダー処理された喋り声やボーカル、ドラムといったサウンドから、不思議なエフェクトまで生成することができます。

Scream 4 (ディストーション)



非常に用途の広いサウンド破壊デバイスで、様々なディストーションや、信号を歪め変形させるエフェクトを搭載しています。デバイスは3セクションから構成されます：“Damage”（音を破壊するアルゴリズムの選択と調整）、“Cut”（3バンドイコライザー）、と“Body”（レゾナントBodyまたはキャビネットシミュレーター、音に命を吹き込むのに最適）。

RV7000 (アドバンスドリバー)



RV7000はルーム、ホールや特殊エフェクトを含む9つのリバーブとエコーアルゴリズムを搭載した高品位リバーブプロセッサーです。RV7000にはさらにイコライザーとゲートセクションが備わっており、多種多様なリバーブサウンド、例えばゲートリバーブなどを得られます。

RV-7 (デジタルリバーブ)



RV-7は10種類の異なるアルゴリズムを搭載したデジタルリバーブで、ホールやルーム、特殊な効果まで様々な残響をシミュレーションすることができます。もちろん、これらのアルゴリズムを基にパラメーターで微調整することができます。通常、RV-7のようなリバーブは、センドエフェクトとして使用されます。

DDL (デジタルディレイ)



DDLはエコー、スラップディレイ、ダブリングなどの効果を得ることができるデジタルディレイです。ディレイタイムはソングのテンポにシンクさせたり、またソングのテンポに関係無くミリ秒単位で設定することができます。最大ディレイタイムは2.0秒です。

D-11 (フォールドバック ディストーション)



D-11 はシンプルなインターフェースながら非常に過激な効果を得ることができるディストーションです。メロウなシンセリードも簡単にハードなサウンドのシンセリードに変えることができ、またドラムパターンループをローファイな感じにする場合にも適しています。

ECF-42 (エンベロープコントロールフィルター)



ECF-42 は 3 種類の異なるモードを備えたシンセタイプのレゾナントフィルターです。通常のフィルターとしても (フィルターのカットオフリクエンスはデバイスのパネル上からも、また外部デバイスからもコントロールすることができます)、また内蔵されたエンベロープを使ってリズム的なフィルターエフェクトを作り出すこともできます。エンベロープは、Redrum や Matrix Pattern Sequencer からトリガーすることもできます。

CF-101 (コーラス/フランジャー)



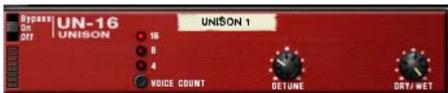
CF-101 はサウンドに広がりを与えるコーラス、あるいは金属的なサウンドに変化させるフランジャーとして使うことができます。このデバイスは、SENDエフェクトあるいはインサートエフェクト (インストゥルメントデバイスとミキサーの間に接続します)、そのどちらで使用してもいいでしょう。

PH-90 (フェイザー)



PH-90 はステレオフェイザーです。6 種類のパラメーターが用意されており、微妙なスウィーピングエフェクト、あるいは過激なジェットエフェクトも作り出すことができます。

UN-16 (ユニゾン)



UN-16 はデチューンされた幾つかの音を同時に発声し、ステレオ感のあるリッチなコーラスの様なエフェクトをシミュレートすることができます。

COMP-01 (コンプレッサー / リミッター)



COMP-01 はコンプレッサー / リミッターです。低いレベルの音を持ち上げ、また高いレベルの音を圧縮してサウンドを整えることができます。また、ドラムサウンドなどにパンチを付加する場合や、レベルを増幅する際に使用してもいいでしょう。

PEQ2 (2バンドパラメトリックイコライザー)



Mixer には各チャンネルに基本的な 2 バンドイコライザーが装備されていますが、より異なる音色を作り出したいときに PEQ2 を使用します。PEQ2 には完全に独立した 2 バンドのパラメトリックイコライザーが内蔵されており、それぞれフリクエシー、ゲイン、Q を設定することができます。

Spider Audio (オーディオマージャー / スプリッター)



これはエフェクトデバイスではなくユーティリティです。この Spider Audio は 4 つのオーディオ入力信号を 1 つの出力信号にマージ (まとめる)、または反対に 1 つの入力信号を 4 つの出力信号にスプリット (分ける) 可能です。この機能によってよりフレキシブルでクリエイティブな配線および接続を可能にします。

Spider CV (CV マージャー / スプリッター)



これもエフェクトデバイスではなくユーティリティです。この Spider CV は 4 つの CV 入力信号を 1 つの CV 出力信号にマージ (まとめる)、または反対に 1 つの入力信号を複数の CV 出力信号にスプリット (分ける) 可能です。例えば、Matrix から Spider CV に接続するとゲート CV とノート CV を分けて複数の音源に送ることが可能になります。

Matrix Pattern Sequencer (パターンシーケンサー)



Matrix Pattern Sequencer は、旧来のアナログシーケンサーによく似た、単独で動作するパターンタイプのシーケンサーです。Matrix Pattern Sequencer は 32 ステップの範囲で、設定したボルテージレベルを 3 つの独立した CV アウトから出力することができます。従って 1 つの Matrix Pattern Sequencer で、3 種類のパターンを同時に使うことができます。

Matrix Pattern Sequencer を Subtractor などのインストゥルメントデバイスに接続することによって、ループフレーズを簡単に作成したり、またパラメーターの変化やリズム的なフレーズを作り出す際に使うことができます。

RPG-8 (モノフォニックアルペジエーター)



アルペジエーターは 1 つのノートもしくはコードからリズムカルなノートパターン (アルペジオ) を作成します。Matrix の様に、RPG-8 を例えばシンセ・デバイスに接続するとそのデバイスの音をアルペジエーターで鳴らしたり (リピートされるアルペジオ)、各パラメーターをコントロールしたりすることができます。RPG-8 アルペジエーターには、バリエーションに富んだ音楽的なロジカルパターンや、それらをさらに編集する事ができるパターン・エディタも搭載されます。

ReBirth Input Machine (ReBirth インプットマシン)



このデバイスによって、同社からリリースされていたソフトウェア "ReBirth" と REASON を組み合わせて使用することができます。ReBirth から出力されるオーディオシグナルは、ReWire テクノロジーによって REASON に入力されます。ReBirth Input Machine の複数の出力をミキサーに入力することで、REASON のサウンドとミックスしたり、ReBirth の出力をエフェクト処理することができます。



REASON

第 4 章
チュートリアル 1
- ソングの再生

このチュートリアルについて

次章からのいくつかの章ではチュートリアル形式で本プログラムの基本的な機能について解説します。REASON を初めてご使用になるユーザーは、ここから始めると良いでしょう。

最初のチュートリアルでは次のことについて解説します：

- ソング（チュートリアルソング）を開いて再生する
- 基本的なミキサー操作

！ このチュートリアルでは、既に必要なオーディオ設定が完了していることを前提としています。まだ完了していない場合は、先に「セットアップ」の章をご参照ください。

ソングをプレイバックする

1. REASON を起動してなければ、起動します。
2. "ファイル"メニューから"開く..."を選択します。
ソングブラウザウィンドウが開き、ここで REASON ソングが選択できます。REASON のブラウザは、Windows Explorer や Mac OS X の Finder のようにハードドライブの内容を標準的なファイル階層で表示しますが、開けるのは REASON Song ドキュメントのみです。
3. REASON フォルダを開きます。
ブラウザ右上角のロケーションとお気に入りリストから開けます。
4. ソングファイル "Tutorial Song.rms" を選択します。
5. "開く" ボタンをクリックします。
ソングファイルのウィンドウが開きます。ウィンドウ内には各デバイスが「バーチャルラック」に（このソングには4つのインストゥルメントデバイスと2つのエフェクトデバイスが含まれています）、さらにシーケンサーセクションとトランスポートパネルが含まれます。
6. トランスポートパネルの再生ボタンをクリックします（ウィンドウ下部）。
ソングが再生されます。接続等が正しければソングファイルを聴くことができます。



7. 再生を停止するには停止ボタンをクリックします。

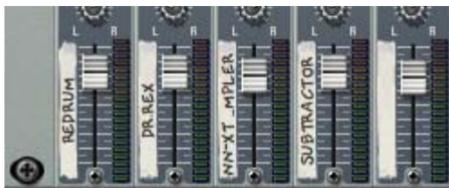
次にリアルタイムミックスを行ってみましょう：

8. 停止ボタンを再度クリックします。
ソングポジションが最後の再生開始位置に戻ります。この場合はソングの先頭で、再び最初から再生できるようになります。

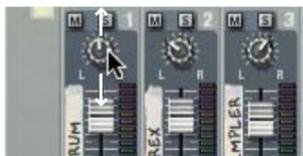
9. ウィンドウの上部にはミキサーデバイスがあります。(このデバイスが表示されていることをご確認ください。)
 場合によってはラックの右側にある上下スクロールバー（もしくはマウスのスクロールホイール）で表示位置を調整する必要があるかもしれません。



ミキサーの各チャンネルのボリュームフェーダーのとなりにはラベルが貼ってあります。ミキサーチャンネルにデバイスが接続されている場合、このラベルにデバイス名が表示されます。このソングでは4つのインストゥルメントデバイスが使用されているため、最初の4チャンネルのみラベルが表示されています。



10. 再生ボタンをクリックして再生を始めます。
 11. ソング再生中にフェーダーをクリック&ドラッグして各インストゥルメントデバイスのレベルを調整します。
 12. パン設定（ステレオ定位）も変えてみましょう。これはフェーダーの上にあるパンノブ（つまみ）をクリックし上下にドラッグします。
 上にドラッグするとノブは時計回りに、下にドラッグすると反時計回りに動きます。



各ミキサーチャンネルにエフェクトを足すこともできます。このソングでは2つのエフェクトデバイス（ディレイとコーラス/フランジャー）が接続されています。これらはミキサーからのセンドエフェクトとして接続されているため、各ミキサーチャンネルからどれだけの信号をそれぞれのエフェクトに送られるか指定できます。

13. ミキサーチャンネル上部の "Aux" ノブを上げます。
センド1はディレイ、センド2はコーラス/フランジャーに接続されています。



"Aux" センド

最後にインストゥルメントデバイスのパラメータを操作して音色を変えてみましょう。ここでは Subtractor シンセサイザーデバイスを使用しますが、他のデバイスも同様に全てのパラメータをパネル上で操作できます。

よほど大きなサイズのディスプレイを使用していない限り、Subtractor は画面上に表示されていないはず
です。スクロールバーでラック内を移動することもできますが、効率のよい方法があります：

14. シーケンサー（トランスポートパネルの上）の左側のトラックリストから Subtractor をクリックし
ます。

ラックは自動的にスクロールされ、Subtractor デバイスが表示されます。

15. ソングを再生させながら適当なパラメータを操作してみましょう。

例えば Filter 1 のフィルターカットオフ スライダーを操作すると、シンセベースの高域の音色が変わ
ります。



以上で最初のチュートリアルは終了です。



REASON

第 5 章

チュートリアル 2 -
デバイスの演奏とサ
ウンドの選択

このチュートリアルについて

チュートリアル2では次の基本操作について解説します：

- ミキサーとインストゥルメントデバイスの追加
- デバイスを演奏するための MIDI ルーティング方法
- インストゥルメントデバイスのパッチのブラウズと選択
- エフェクトの追加

! このチュートリアルでは、既に必要なオーディオ設定が完了していることを前提としています。まだ完了していない場合は、先に「セットアップ」の章をご参照ください。

デバイスについて

REASON デバイスは次の主な種類に分類できます：

- **インストゥルメントデバイス**
演奏可能なデバイスで楽器のように使用できます - つまりマスターキーボードで弾いたノートはインストゥルメントデバイスを演奏します。
- **エフェクトデバイス**
オーディオにエフェクト処理を行います。
- **その他のデバイス**
ミキサーデバイス（オーディオシグナルのミックス用）、パターンデバイス（インストゥルメントデバイスを再生するシーケンスパターンをプログラムできます）、そしてユーティリティデバイス（シグナルを様々な方法で分割、マージ）を含みます。

ミキサーとインストゥルメントデバイスを追加する

本チュートリアルの最初のセクションではラックにミキサーとインストゥルメントデバイスを追加する方法を解説します。まずは何も無いラックで一から始めましょう。

1. 必要であれば "ファイル" メニューの "閉じる" を選択して既に開いているソングを閉じます。複数のソングを同時に開いておくこともできますが、その分メモリーと CPU パワーを消費します。従って必要ないソングは閉じておいたほうが良いでしょう。また Windows では 1 ソングしか開いていない際、そのソングを閉じるとプログラムも終了します。
 2. "ファイル" メニューから "開く ..." を選択します。
 3. REASON プログラムフォルダーを開き、"Template Documents" フォルダーを開きます。
 4. "Empty Rack.rns" を選択し、"開く" をクリックします。
ソングのウィンドウが開きます。デバイスが何も無いラックと、1トラック（トランスポート用トラック、これは常に表示）を含むシーケンサーがあります。ラックの右側に表示されるツールウィンドウでは編集やデバイスの追加などを行えます。
- 通常新しいソングを作成する際、"ファイル" メニューから "新規" を選択します。このコマンドはデフォルトソングを開きます。デフォルトソングにはミキサーとマスタリングエフェクトを含んだ **Combinator** デバイスが含まれており、作曲を始めるにあたって便利です。しかしこのチュートリアルではあえて空のラックから始めます。
- "ファイル" メニューの "新規" を選択した際に開くソングは指定することができます。詳細は p.24 「デフォルトソングの設定」をご参照ください。

5. ツールウィンドウの "デバイスパレット" タブが選択され、全デバイスカテゴリ（インストゥルメント、エフェクト、その他）にチェックが入っていることを確認します。

デバイスページに全ての REASON デバイスが表示されます。



6. デバイスリストから "Mixer 14:2" を選択し、リスト下部の "作成" をクリックします。ラックにミキサーデバイスが作成されます。リストのデバイスはラックヘドラッグ、またはダブルクリックでラックに追加することもできます。

- ミキサー（またはエフェクト）デバイスを作成してもシーケンサートラックは自動的に作成されません。

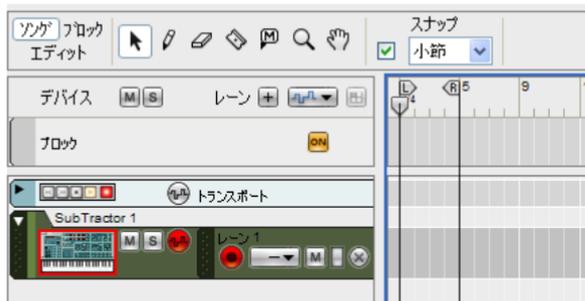
この時点では "ブロック" と "トランスポート" という名前の2つのシーケンサートラックのみが存在します。トランスポートトラックは常にシーケンサーに表示され、テンポや拍子のオートメーションのためにありますが、本チュートリアルでは使用しません。ブロックトラックはトランスポートパネルでブロック機能が有効な時に表示され、ブロック（ソング内の一部分）再生のオートメーションのためにあります。ブロック機能について本チュートリアルでは解説しませんので、詳しくは REASON オペレーションマニュアルをご参照ください。

- ! 最初にミキサーデバイスを作成する理由は、こうすることにより以後作成するインストゥルメントデバイスがミキサーチャンネルに自動接続されるためです。つまりインストゥルメントデバイスを追加するたびにデバイス出力はミキサーに接続されます。自動接続はミキサーチャンネルがなくなるまで行われます（この場合は14ステレオチャンネル）。ミキサーチャンネルが足りなくなったらミキサーデバイスを追加し、「チェーン」接続することでミキサーチャンネルを無制限に増やしていただけます。

7. デバイスページから "Subtractor アナログシンセサイザー" を選択し、"作成" をクリックします。Subtractor シンセサイザーデバイスがラックに追加されます。シーケンサーにはこのデバイスのために新しいトラックが作成されます。

- シーケンサーでは、シンセサイザートラックが自動的に選択され、マスターキーボード入力がこのトラックに自動的に設定されます。

マスターキーボード入力ルーティングされているトラックは、左側のデバイスアイコンに赤い枠とキーボードシンボルが表示されることで示されます。マスターキーボードで演奏したノートはこのシーケンサートラックにルーティングされ、さらにラックのデバイスに送られます。マスターキーボード入力はデフォルトでは選択したトラックに設定されます。



Subtractorトラックが選択され、マスターキーボード入力がルーティングされています。

8. [Tab] キーを押してラックの裏側を表示します。
 見ての通り Subtractor の出力からミキサーのチャンネル 1 へ、またミキサー出力から Hardware Interface ヘケーブルが繋がっています (Hardware Interface で REASON のオーディオはオーディオインターフェイスに送られます)。これら接続はデバイスを作成する際に自動的に行われます。
9. 再度 [Tab] キーを押してラックの表側を表示します。
10. MIDI キーボードを演奏してみましょう。
 鳴っている音は Subtractor のデフォルトパッチで、実際に使用したい音色ではないかもしれませんが、全ての新規デバイスはデフォルトパッチをロードした状態で作成されます。ただしこの動作はユーザー設定であるため、変更も可能です - 下記参照。
 - ▶ MIDI キーボードをお持ちでない場合でも [F4] を押してオンスクリーンピアノキー ウィンドウを開けます。このウィンドウのマウスでオンスクリーンキーボードをクリックして、またはコンピューターキーボードでコンピューターのキーボードを使ってデバイスを演奏できます。オンスクリーンピアノキー ウィンドウについて詳しくはオペレーションマニュアルをご参照ください。
11. 適切なパッチをブラウズするには下記「パッチの選択」をご参照ください。

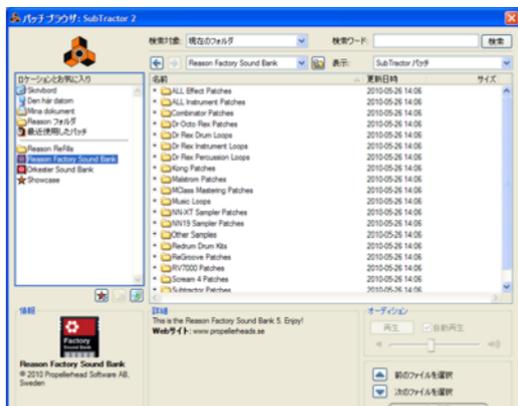
一般設定の「新規デバイス作成時にデフォルトパッチをロード」について

環境設定の「一般設定ページ」には、新規デバイスにデフォルトパッチをロードするかしないか選択できるオプションがあります。このマニュアルではこのオプションが有効であることを前提としています。またこれがデフォルトモードです。

パッチの選択

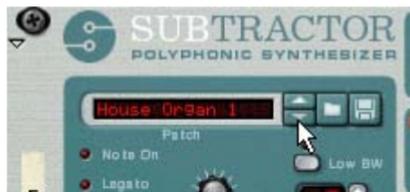
パッチはパッチブラウザからロードします。パッチの選択は次のように行います：

1. **Subtractor**のパネルのパッチ（フォルダー） ボタンをクリックします。パッチブラウザダイアログが開きます。新規 Subtractor デバイスの場合、デフォルトで REASON Factory Soundbank 内の "Subtractor Patches" フォルダが表示されます。このフォルダには様々なパッチカテゴリーがサブフォルダごとに分類されています。



2. フォルダのどれか一つを開き、パッチを選択します（ブラウザウィンドウは閉じないでください）。バックグラウンドでパッチが読み込まれます - キーボードを演奏してパッチを試聴することができます。
3. 他のパッチをブラウザから試聴してみましょう。
気に入ったパッチが見つかったら、"OK" をクリックしてブラウザを閉じます。

このようにパッチを選択した場合、パッチディスプレイのとなりの上下矢印ボタンを使って同じフォルダ内のパッチを選択できます。またパッチ名ディスプレイをクリックするとフォルダ内のパッチがコンテキストメニューに表示されます。ブラウザは次にこのデバイスのパッチブラウザを開いた際のためにこのディレクトリを記憶します。



パッチのブラウズと選択の基本手順はどのインストールデバイスでも同じです。パッチを使用する全デバイスにはパッチ名ディスプレイ、パッチブラウザを開くためのブラウズパッチ（フォルダ）ボタン、上下矢印ボタン、そしてパッチ保存ボタン（フロッピーディスクアイコン）が備わっています。

エフェクトの追加

次にシンセデバイスにエフェクトを追加しましょう。エフェクトは基本的に2つの方法で使用できます：

インサートエフェクトとして

この方法ではエフェクトをインストゥルメントデバイスとミキサーの間に接続します。インストゥルメントデバイスに独自のエフェクトが必要な場合（通常エフェクトサウンドのみを使う場合）インサートエフェクトを使用します。

SENDエフェクトとして

この方法ではエフェクトをミキサーの "Aux" センドとリターンパスに接続します。複数のデバイスに同じエフェクトを加える場合（通常エフェクトサウンドと原音をミックスして使う場合）にSENDエフェクトを使用します。エフェクトの量は各ミキサーチャンネルの "Aux" ノブで調整します（チュートリアル1参照）。リバーブやディレイなどは一般的にSENDエフェクトとして使用します。

最初の例では Subtractor にユニゾン (Unison) エフェクトデバイスをインサートエフェクトとして接続します：

1. ラックの Subtractor デバイスのパネル（ボタンやスライダーではない）をクリックしてデバイスを選択します。
2. ツールウィンドウで "インストゥルメント" と "その他" からチェックを外します。"エフェクト" カテゴリのみが選択されていることをご確認ください。
エフェクトデバイスのみが表示されます。
3. "UN-16 ユニゾン" をダブルクリックします。
エフェクトはラック内の Subtractor の下に追加されます。ラックを裏返すと ([Tab] キーを使用) Subtractor の出力がエフェクトに、さらにエフェクトのステレオ出力がミキサーチャンネルにそれぞれ接続されていることが確認できます。
4. ラックの表側を再表示します。
5. 演奏すると Subtractor の音にエフェクトが施されていることが確認できます。
"Detune (デチューン)" ノブを上げるとデチューン効果が強くなります。
6. "Dry/Wet (ドライ/ウェット)" ノブで未処理信号 (Dry) と処理信号 (Wet) のバランスを調整できます。

次に同じエフェクトをSENDエフェクトとして使用してみましょう：

1. 前の手順で作成した "ユニゾン (Unison)" デバイスをラックで選択し（パネルをクリック）、[Delete](Mac)/[Backspace](Win) を押して削除します。
エフェクトは削除され、ケーブルルーティングはエフェクト作成前の状態に戻ります。また、エフェクトパネルを右クリック/[Ctrl]-クリック (Mac OS) して現れるコンテキストメニューからでもデバイスを削除できます。
2. ミキサーパネルをクリックしてミキサーを選択します。

3. ツールウィンドウで"UN-16 ユニゾン" デバイスをダブルクリックします。エフェクトはラック内のミキサーの下に追加されます。ラックを裏返すと ([Tab] キーを使用)、"Aux センド出力 1" がエフェクトの入力に、エフェクトのステレオ出力が "Aux リターン 1 入力左 / 右" 端子にそれぞれ接続されているのが確認できます。



4. ラックを表側を再表示します。ミキサーの "Return" セクションのラベルにはユニゾンデバイスの名前が表示され、"Aux 1 の SEND / リターン" バスに接続されていることを示します。
5. Subtractor のミキサーチャンネルの "Aux 1" ノブを上げてからノートを演奏します。"Aux 1" ノブはユニゾンエフェクトの量を制御します。SENDエフェクトを使用する際、"Aux" ノブが未処理と処理信号のバランスを制御するため、エフェクトデバイスの "Dry/Wet (ドライ/ウェット)" パラメーターは完全に "Wet (ウェット)" に設定します。またミキサーに接続されている全デバイスにユニゾンエフェクトをかけることができます - 任意のチャンネルの "Aux" ノブを上げればエフェクトを追加できます。

以上でチュートリアル 2 は終了です！ 次のチュートリアルに移る場合は現在のソングを開いたままで結構です。



REASON

第 6 章
チュートリアル3
- ドラムパターン
の作成

ドラムパターンの作成

このチュートリアルでは Redrum を使ってドラムパターンを作成します。

1. "ファイル"メニューから"新規"を選択します。

新しいソングが作成されます。トラックには "Default Mastering Suite" というパッチをロードした MClass マスタリングスイート Combinator と Mixer (ミキサー) の2つのデバイスがあります。

2. "作成"メニューから"Redrum ドラムマシン"を選択します。
シーケンサーに Redrum のためのトラックが作成されます。このトラックは自動的に選択され、マスターキーボード入力がルーティングされます。
3. Redrum パネルの左下角にあるフォルダーボタンをクリックします。
ドラムマシンのパッチブラウザーが開き、Redrum パッチ (ドラムキット) の選択を行います。各ドラムチャンネルにもそれぞれフォルダーボタンが装備されています - これらでドラムサンプルをひとつずつ追加し、オリジナルのドラムキットを作成できます。



4. 前のチュートリアルで Subtractor パッチを選択した同じ方法で Redrum パッチを選択します。
パッチは REASON Factory Sound Bank の "Redrum Drum Kits" フォルダー内にカテゴリごとのサブフォルダーに収められています。デフォルトでこのメインフォルダーが開きます。

パッチを選択するとドラムマシンの各ドラムサウンドチャンネルの上部にサンプルファイル名がそれぞれ表示されます。また各チャンネルのパラメーター設定はそれぞれ異なります - 各設定は全て Redrum パッチを構成する要素です。



5. 各ドラムサウンドチャンネル上部の再生ボタンでドラムサウンドを試聴することができます。



ではパターンを作ってみましょう。デフォルトで空きパターンには 16 ステップあり、各ステップは 16 分音符に相当します (つまりパターンの尺は 4/4 の 1 小節になります)。今のところはこの設定のまま作業を続けます。

- Redrum デバイスパネルの "RUN (再生)" ボタンをクリックします。
パターンが再生されます (デバイスパネル下部のステップボタンの上にある "LED" 列の点灯で確認できます)。またドラムビートを追加していないため、音は鳴りません。
- ドラムサウンドの "Select" ボタンをどれかクリックします。
Redrum では 1 チャンネルずつドラムビートを追加します。

8. 最初のステップボタン"1"をクリックします。
ボタンが点灯し、ドラムビートを示します。



小節の1拍目に選択したサウンドが鳴ります。

9. 他のステップボタンをクリックしてドラムビートをさらに追加します。
点灯しているステップボタンをクリックすると、そのビートは取り除かれます。
- ▶ "Dynamic" スイッチを用いてビートに強弱（ペロシティレベル）を追加できます。各サウンドがどのように異なるペロシティレベルに反応するかはサウンドの設定によります。また、[Shift] または [Option] (Mac) / [Alt] (Windows) を押さえながらビートを追加して強弱を変えることができます。[Shift]-クリックは強い、[Option]/[Alt]-クリックは弱いビートを追加します。



10. 異なるドラムサウンドを選択し ("Select" ボタンをクリック)、同じ作業を続けてドラムパターンを構築します。
11. 再生停止するには再度 "RUN (再生)" ボタンをクリックします。

以上でチュートリアル3は終了です！

次のチュートリアルでは今作成したドラムパターンにベースラインを加えるので、ソングファイルは開いたままで結構です。また "ファイル" メニューから "別名で保存..." を選択して、任意のディレクトリに名前をつけて保存することもできます。



REASON

第7章

チュートリアル4
-ベースラインの
レコーディング

このチュートリアルについて

本チュートリアルでは次の基本操作について解説します：

- 特定のタイプのパッチのブラウズ
- シーケンサーにノートをレコーディングする
- シーケンサーのクリップのコピー

→ 本チュートリアルでは既に前のチュートリアルを終えていることを前提としています。

ミキサーデバイスと、前のチュートリアルでドラムパターンをプログラムした Redrum デバイスを含んだソングを開いてください。全てのチュートリアルで同じソングファイルを使用した場合、さらに Subtractor デバイスもあるはずですが。

前のチュートリアルのソングを保存して閉じた場合、"ファイル"メニューから"開く..."を選択し、保存したソングを開きます。

ベースサウンドをブラウズする

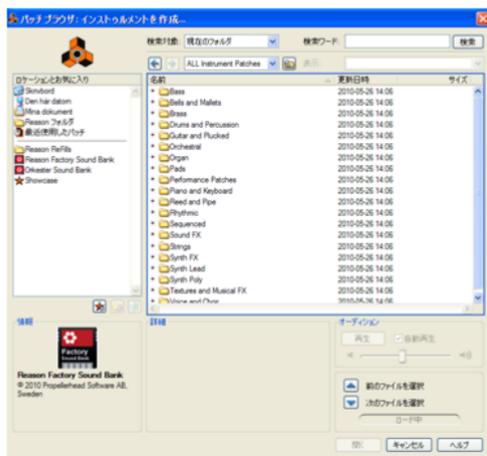
パッチブラウズは前のチュートリアルで解説しました。

今回は「クロスブラウズ」という方法を使います。この方法では現在ソングにあるデバイスタイプに限定されることなく、全てのインストゥルメントタイプのパッチをブラウズ、試聴できます。さらに今回はパッチの種類をシンセベースサウンドに限定してブラウズします。

この機能を使用する際、どのトラックが選択されているかは関係ありません。クロスブラウズ中は自動的にマスターキーボードが使用できます。

次のように行います：

1. "作成"メニューから"インストゥルメントを作成"を選択、またはツールウィンドウのデバイスパレットページの"インストゥルメントを作成"ボタンをクリックします。ブラウザが開き、カテゴリごとにサブフォルダーに分類された全てのインストゥルメントパッチが表示されます。



2. ブラウズリストの "All Instrument Patches" フォルダをダブルクリックします。ブラウザにはカテゴリフォルダーに分類されたすべてのインストゥルメントパッチが表示されます。
3. "Synth Bass" フォルダをダブルクリックして開きます。このフォルダには更に3つのカテゴリ Acoustic Bass, Electric Bass, Synth Bass があります。

- "Synth Bass" フォルダーを開きます。
ご覧の通り、ブラウザには Subtractor (.zyp) パッチだけでなく、他のデバイス用のパッチも表示されます。例えば拡張子 ".cmb" は Combinator パッチ、".xwv" は Malström パッチです。
- ラックの一部が見えるようにブラウザウィンドウを動かします。

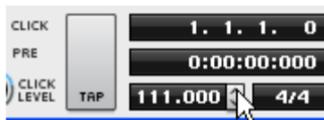


- ブラウザで Subtractor パッチ (拡張子 ".zyp") を選択しますが、[OK] はクリックしないでください。新しい Subtractor デバイスがラックに追加されたのが確認できます。ノートを演奏するとパッチを試聴できます。
 - Subtractor デバイスを見ながら "前 / 次のファイルを選択" ボタン (または上下矢印キー) でパッチを変えます。
異なるインストゥルメントデバイスのパッチをロードすると、そのデバイスが Subtractor に換わってラックに作成され、パッチを試聴できます。クロスブラウズとはいちいち新しいデバイスを作成したりブラウザを閉じたりする手間なく、素早く希望するサウンドを見つけるための強力な機能です。
 - 使いたいベースパッチを見つけたら [OK] をクリックしてブラウザを閉じます。
新しいインストゥルメントデバイス用にシーケンサートラックも作成されます。
- ブラウズ中にリストされたパッチはブラウザを閉じた後もアクセスできます (この場合は "All Instruments/Synth Bass" フォルダー内のパッチ)。
これはパッチ名ディスプレイをクリックして現れるポップアップメニューから、またはディスプレイのとなりの上下矢印ボタンで選択できます。異なるデバイスのパッチを選択すると、瞬時にデバイスも置き換わります。

シーケンサーにノートをレコーディングする

ではシーケンサーにノートをレコーディングして Redrum パターンの上にベースラインを追加しましょう。

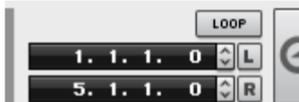
1. シンセベースデバイスのトラックをシーケンサートラックリストから選択します。
トラックは自動的にマスターキーボード入力を受信します（デバイスアイコンの下にキーボードシンボルが表示されます）。
2. トランスポートで再生を開始します。
Redrum のドラムパターンが再生し、止めるまで繰り返されます。
3. ドラムパターンに合わせてベースパッチを演奏します。
必要であればトランスポートの "TEMPO (テンポ)" 上下矢印ボタンでソングテンポを変更できます。



- ドラムパターンに合った4小節のベースラインを作りましょう。
- トランスポートの "Click (クリック)" ボタンでメトロノームクリックを使用できます。
クリックの音量は "Pre" ボタンの下にある "Click Level" ノブで調整します。

ベースラインをレコーディングする準備ができたなら次の手順を行います：

4. 左ロケーターをソングのスタートポイントに設定します。
デフォルトでは 1.1.1.0 に設定されます。



左ロケーターの位置はトランスポートパネルの右のディスプレイに表示されます。

5. 右ロケーターを "5.1.1.0" に設定します。
左右ロケーターの位置は次のように設定できます：

 - "L" または "R" ロケーターのヘッダをドラッグする（グリッドにスナップします）。左ロケーターは右ロケーターの後ろには設定できません（同じように右ロケーターは左ロケーターの前に設定できません）。



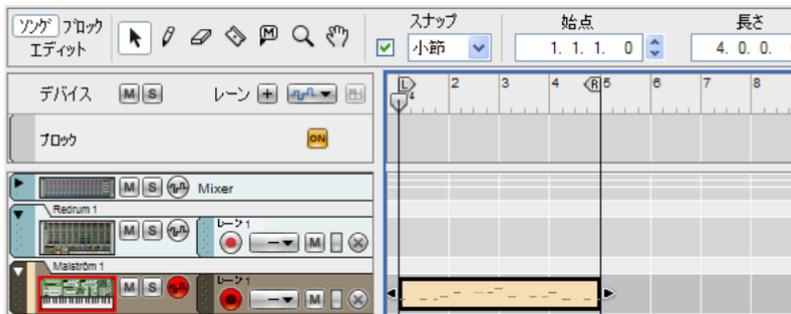
- トランスポートのロケーター位置ディスプレイの最初の数値をクリックし、マウスを上下にドラッグする。
 - 最初の数値をクリックし、任意の小節番号をタイプする。
 - 最初の数値をクリックし、位置ディスプレイのとなりの上下スピンドットコントロールを使用する。
6. ソングポジションがソングのスタートポイント (1.1.1.0) に移動するまでトランスポートの停止ボタンをクリックします。
最初に停止ボタンをクリックするとソングポジションは現在位置で停止します。再度クリックするとカーソルは最後に再生を始めた位置に移動します。3 回目のクリックでカーソルはソングのスタートポイントに移動します。また、ロケーターディスプレイのとなりの "L" ボタンをクリックしてソングポジションをここに移動できます。

7. トランスポートの "Loop" ボタンを押してボタンを点灯させます。
再生を始めると左右ロケーターで設定した最初の4小節がループします。ポジションが右ロケーターに達すると、直ちにソングスタートに戻り、Redrum パターンは連続的に繰り返されます。
8. 停止ボタンを必要な回数クリックし、ポジションをソングスタートに戻します。
手順6をご参照ください。
9. トランスポートの "PRE (プリカウント)" ボタンをクリックしてプリカウントをオンにします。
レコーディングが開始する前にメトロノームクリックが1小節鳴ります。



レコーディング中、4小節セクションが連続的に繰り返されます（再生時と同様）。演奏したノートはレコーディングされます。1周目でベースラインを全て弾いた場合、2周目ではベースラインを弾くべきではないでしょう。2周目で演奏したノートは1周目のノートに追加されます。ループレコーディングでは既存データを削除してしまふことはありませんが、全ての演奏と操作はレコーディングされます。

10. トランスポートの録音ボタンをクリックします。
1小節のプリカウントの後にレコーディングが始まります。
11. ドラムパターンに合わせてベースラインを演奏します。
12. 終了したら停止ボタンをクリックします。
シーケンサーには演奏したノートを含む4小節のクリップが追加されます。



13. 停止ボタンを再度クリックし、ソングポジションをソングスタートに移動します。
14. 再生ボタンをクリックし、レコーディングを再生します。
終わったら停止します。

より良い演奏をするため、または間違いを直すために更なるテイクをレコーディングする際の手順は下に記述されています。

トラック、クリップ、レーンとレコーディングテイクについて

シーケンサーには1つのデバイスに対し、1つの「トラック」を作成します。トラックには、ノートやコントロールデータがそれぞれ記録された「クリップ」が作成されます。トラックには、クリップを編集する「レーン」が作成でき、1つのトラックで複数のレーンをもつことができます。レーン上手くを使うことでレコーディングテイクを重ねたり別けたりすることができます。

ベースラインの新しいテイクをレコーディングするには次の3つ方法あります：

- "編集"メニューから"元に戻すトラックをレコーディング"を選択します。
このコマンドはレコーディングしたクリップを削除するため、同じノートレーンに新たなテイクをレコーディングできます。
- 満足なテイクをレコーディングするまで何度でも元に戻し、再レコーディングできますが、新しいテイクをレコーディングした後に以前のテイクに戻ることはできませんのでご注意ください。このため、この方法を使用する場合はレコーディングしたテイクが絶対に不要であることをご確認ください - もしくは下記のように代替テイクを作成します。
- 既存クリップを削除せずにレコーディングした場合、新しいノートは既存テイクにオーバーダブされます - つまり両テイクのノートがクリップに含まれ、同時に再生されます。

トランスポートの録音ボタンの右にある "New Alt (新規の別テイク)" ボタンをクリックしてトラックに新しいノートレーンを作成します。

前にレコーディングしたクリップはミュートされ、その上にレコーディング可能な新しいノートレーンが作成されます。

- 複数テイクをレコーディングして保持するにはこの方法を使用します。同じ基本操作で複数テイクをレコーディングし、後で1テイクずつ聞き比べて最良のテイクを選ぶか、複数テイクの良い部分をひとつのテイクに編集できます。

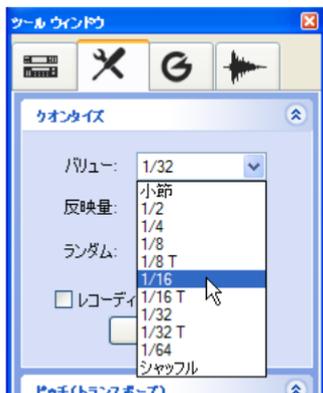


このように前のノートレーンのクリップはミュート (灰色の斜線で表示) されています。新しいノートレーンは最初のノートレーンの上に位置し、録音待機状態にあります (赤いレコードボタンで示されます)。

- 複数のテイクを聞き比べるには、ミュートをオン/オフしたいクリップを選択してから "編集"メニューから "クリップをミュート" または "クリップのミュートを解除" を選択します。ノートレーンそのものをミュートするには、トラックリストにてそのレーンのミュート "M" ボタンを使います。
- トランスポートパネルの "Alt" ボタンの左にある "Dub" ボタンをクリックしてトラックに新しいノートレーンを作成します。
前のノートレーンの上にレコーディング準備が調った新しいノートレーンが作成されますが、前のテイクはミュートされません。つまりレコーディングの際、既存テイクも聞こえます。
- 既存テイクに新しいノートを追加する場合はこの方法を使います。またトラックリストの上にあるレーン "+" ボタンを使って録音待機状態の新しいノートレーンを作成できます。

クオンタイズを使用する

クオンタイズを使ってレコーディングしたノートをより "タイト" にすることができます。クオンタイズポップアップメニューはツールウィンドウのシーケンサーツールページにあります。



クオンタイズポップアップメニュー

1. メインシーケンサーウィンドウでベースラインが含まれているクリップが選択されていることをご確認ください。
クリップをクリックして選択します。クリップの両端に黒い矢印の "ハンドル" が表示されます。
2. ツールウィンドウの "シーケンサーツール" タブをクリックします。
このページには、選択されているクリップ/ノートに適用可能な様々な編集機能があります。一番上のセクションがクオンタイズで、デフォルトでは 1/16 音符の設定になっています - ノートは最寄りの 16 分のポジションに移動します。
3. クオンタイズセクションの "設定" ボタンをクリックしてノートをクオンタイズします。
4. 再生を開始して結果を確認します。
満足な結果を得られたなら操作は完了です。そうでない場合は "編集" メニューの "元に戻す" 機能でクオンタイズ前の状態に復帰できます。異なる解像度 (例: 1/8) を選択して操作を繰り返します。
 - ノートをレコーディングしながらクオンタイズすることもできます。ツールウィンドウのクオンタイズセクションの "レコーディング中にクオンタイズ" ボックスをクリックします。
 - REASON には音符単位ではなく、特定のグループへのクオンタイズを可能にする強力な ReGroove Mixer 機能があります。ReGroove の詳細はオペレーションマニュアルをご参照ください。

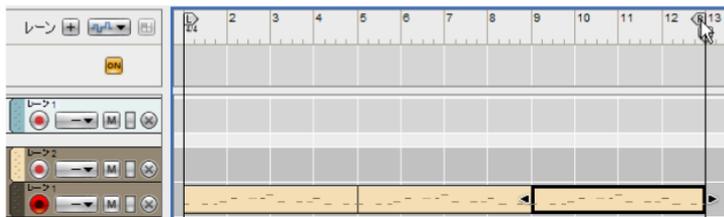
シーケンサーでクリップをコピー/ペーストする

この時点でシーケンサートラックには 4 小節のベースラインを含んだクリップがあります。クリップは無限にループ可能ですが、通常 4 小節間だけループを繰り返すことはあまりないでしょう。なぜなら他のトラックを追加した際、4 小節ループの中だけではできることが限られてしまうからです。解決策としてクリップをコピー/ペーストすることで、必要な回数を繰り返すことが可能です。

次のように行います：

1. アレンジウィンドウでクリップをクリックして選択します。
選択されたクリップの両端には "ハンドル" が表示されます。
2. "編集" メニューから "コピー" を選択します。
ポジションカーソルは自動的にクリップの終点に移動します。
3. "編集" メニューから "ペースト (貼り付け)" を選択します。
クリップをペーストすると、ポジションカーソルはペーストしたクリップの終点位置に移動します。ペーストを繰り返せば、任意の長さのクリップのチェーンを作れます。
4. 停止ボタンをクリックしてポジションをソングの開始点に戻します。

5. ライトローケーターを最後のクリップの終点に配置します。



6. 再生ボタンをクリックすると以前と同じようにベースラインが Redrum パターンと一緒に再生されます。これでさらなる編集やレコーディング等を行うための良い出発点ができました。例えば、特定のクリップのノートを編集してバリエーションを追加できます。シーケンサークリップ内のノート毎の編集方法についてはチュートリアルでは触れません。「オペレーションマニュアル」をご参照ください。

以上でチュートリアル4は終了です。次のチュートリアルにすぐ移る場合、ソングファイルは開いたままで結構です。後から行う場合はソングを保存できます。



REASON

第 8 章
チュートリアル 5 -
REX ループの追加

このチュートリアルについて

! このチュートリアルは前のチュートリアルの続きです。

本チュートリアルでは次の事柄について解説します：

- REX ループの追加方法
- ループ全体および "スライス" 毎のパラメーター調整

REX ループを追加する

REX ループについて

このチュートリアルでは既存のソングに REX ループを追加します。REX ループは、Propellerhead 社の「ReCycle!」という別のアプリケーションで作成していますが、Factory Soundbank にも作成済みのループが多数含まれています。REX ファイルは ReCycle アプリケーションで "スライス" に分割された、通常 2 - 4 小節のオーディオファイルです。これを使用すると、ソングのテンポを変更しても REX ループは自動的にテンポに追従します。

レコーディングした MIDI ノート (例：チュートリアル 4 のベースライン) も当然テンポに追従しますが、REX 以外のオーディオループはしません。

REX ループを追加する

REX ループは "NN-XT" サンプラー、Kong ドラムスタジオまたは Dr. Octo Rex ループプレーヤーで使用できます。このチュートリアルでは Dr. Octo Rex デバイスを使用します。次のように行います：

1. ツールウィンドウのデバイスパレットページで "Dr. Octo Rex ループプレーヤー" をダブルクリックします。

Dr. Octo Rex ループプレーヤーと、これのためのシーケンサートラックが作成されます。ループスロット 1 にはデフォルトループがロードされます。

2. "Run (ループ再生)" ボタンをクリックします。ボタンは点灯します。

デフォルトループが再生されます。"Run" ボタンがオンの際、ブラウザでループをシーケンサーテンポで試聴できます。



3. Dr. Octo Rex パネルの左下にあるプログラマー表示 / 非表示ボタンをクリックしてプログラマーを表示します。



プログラマーパネルを表示。

4. Dr. Octo Rex デバイスのループブラウズ (フォルダー) ボタンをクリックして REX ファイルブラウザを開きます。



メインブラウザウィンドウには3つのDr. Rex フォルダが表示されます: "Drum Loops", "Instrument Loops" と "Percussion Loops"。ソングにはドラムパターンが既にあるのでパーカッションループを追加してみましょう。

5. "Dr. Rex Percussion Loops" フォルダを開きます。
様々なパーカッションインストゥルメントがフォルダごとに分類されています。またフォルダにはテンポがBPMで表記されています。表記されたテンポはフォルダ内のREXファイルの元のテンポです。REXファイルはいかなるソングテンポにも追従しますが、元のテンポから大きく変更することにより不自然に聞こえてしまうループもあります。
6. 好みのパーカッションインストゥルメントのフォルダを開き、ループをどれか選択します。
フォルダ内のループを選択すると試聴できます。
7. 適当なループを見つけたら [OK] をクリックしてブラウザを閉じます。
選択したループは再生を続けます。Dr. Octo Rex のプログラマーパネルには波形と、ループのサイズが表示されます。
8. ループの再生を停止するには "Run" ボタンを再度クリックします。
9. ループを、既に他のデバイスでレコーディングしたシーケンサーデータとともに再生するにはシーケンサーの再生ボタンをオンにします。
Dr. Octo Rex の "Run" ボタンは自動的にオンになり、ロードされた REX ループはソングのテンポに完璧に同期して再生します。
10. トランスポートの停止ボタンをクリックします。
ループとソングは再生を停止します。

Dr. Octo Rex には一度に8つのREXループをロードできます。REXループを追加するには、手順4のようにループブラウズボタンを再度クリックします。

- 別のREXループに切り替えるには、メインパネルで任意のループスロットボタンをクリックします。



デフォルトでは、選択したループスロットのREXループは次の小節から再生を始めます。

- ループを切り替えた際に次の拍、または16分音符から再生を開始させたい場合は、相当する "Trig Next Loop" ボタンをクリックします:



Dr. Octo Rex パラメーターを調節する

Dr. Octo Rex パラメーターでループを色々調整できます。下記はいくつかの例です：

- ループを再生しながらフィルターのカットオフ周波数（Freq）を調整します。周波数を下げるとループはローパスフィルター（デフォルト）に通されず、フィルターのレゾナンス（"Res"）スライダーを上げるとより鋭いフィルター音色が得られます。
- "Loop Transpose（ループトランスポーズ）"パラメーターでループ全体を半音単位で上下1オクターブまでトランスポーズできます。
- "Slice（スライスを選択）"ノブで編集するスライスを個別に選択できます。選択されたスライスはディスプレイでハイライトされます。"Slice（スライス選択）"ノブの右にある8つのノブ（"Pitch（ピッチ）"/"Pan（パン）"/"Level（音量）"/"Decay（ディケイ）"/"Rev（逆走）"/"F.Freq（フィルターカットオフ）"/"Alt（オルタネートグループ）"/"Output（出力）"）で選択されているスライスを編集します。例："Pitch"パラメーターを調整すると選択されている（ハイライトされた）スライスのみトランスポーズされます。



以上でチュートリアル5は終了です。次のチュートリアルにすぐ移る場合、ソングファイルは開いたままで結構です。後から行う場合はソングを保存してください。



REASON

第 9 章

チュートリアル 6 -
アルペジオの追加

このチュートリアルについて

最後のチュートリアルでは次の基本操作について解説します：

RPG-8 を使用してのアルペジオパターンの作成

パラメーターのオートメーション - p.74 「パラメーターのオートメーション」をご参照ください

アルペジオを追加する

RPG-8 アルペジオエディターはノートからパターン（アルペジオ）を生成するデバイスです。デバイス自体は音を発しないため、インストゥルメントデバイスに接続する必要があります。次のように設定します：

1. デバイスパレットから新しい Subtractor デバイスを作成します。
ラックに Subtractor が作成され、出力はミキサーに自動接続されます。
2. パッチブラウザを開き、「MonoSynths」フォルダーをダブルクリックして開きます。
3. パッチ「Matrix3」を選択します。
このパッチは短いアタック/リリースタイムのパッチで、アルペジオ再生に適しています。
4. 新しい Subtractor デバイスを選択し、RPG-8 モノフォニックアルペジオエディターを作成します。
RPG-8 のために「Arp 1」という名前のシーケンサーラックが作成され、MIDI 入力が入アサインされます。RPG-8 のノートとゲート CV 出力（裏パネル - ラックを裏返すには [Tab] を使います）は Subtractor の「Sequencer Control（シーケンスコントロール）」の「Gate（ゲート）」と「CV」入力に自動ルーティングされます。つまり必要な接続は全て自動的に行われます。CV/ゲート接続はひとつのデバイスから他のデバイスの制御を可能にします。ゲート信号はノート再生のタイミングを、ノート CV 信号はノートのピッチをコントロールします。



5. ラックを表側に戻し、コードを演奏します。
演奏したコードのノートはアルペジオされます（鍵盤を押さえている間）。全てのノートを止めてから次のノートまたはコードを弾くと新しいアルペジオが始まります。コードを押さえた状態でノートを追加するとアルペジオは止まらずに新しいノートを含めます。新規 RPG-8 デバイスのアルペジオはデフォルトでソングテンポに同期します。

"Mode (モード)" ノブでアルペジエーターを変えられます。

各種モードはノートがどのようにアルペジエイトされるかを司ります。例えば Up は最も低いノートから高いノートへ順番に鳴ります。また Up+Down は最も低いノートから高いノートまで行った後、逆の順で低いノートまで戻ります。



"Octave (オクターブ)" ボタンでアルペジオの範囲を指定します。

例: "2 Oct" を選択するとアルペジオノートの範囲が2オクターブに広がります。

"Rate (レート)" パラメーターの値を変化させると、選択したノート分解能値でソングテンポに同期します。

これら基本パラメーター3つでいろいろ試してみましょう。

- 再生開始し、ソングに適したコードを演奏します。
ループが有効なため、再生中は設定範囲が繰り返されます。
- 演奏しているノートをレコーディングするにはまず停止をクリックし、開始位置に巻き戻します。プリカウント (トランスポートパネルの "Pre" ボタン) がオンであることをご確認ください。
プリカウントについてはチュートリアル4で解説したため、既にオンになっているでしょう。
レコーディングが開始してからノートを入力してください (つまり1小節カウントイン終了後) - コードを押さえてからレコードを始めた場合、このコードから生成されたアルペジオは聞こえますが、レコードはされません。レコードされるノートはアルペジエーターが生成したノートではなく、実際に演奏したノートのみからです。
- レコーディングを停止し、ソングの始点へ巻き戻し、再生を開始します。
アルペジオはレコーディング中と同じように再生されます。また RPG-8 パラメーターの変更が可能です。パラメーター変更はレコーディングされたノートから生成されるアルペジオに適用されます。

RPG-8にはこのチュートリアルで解説されていない機能が多数あります。-RPG-8の詳細はオペレーションマニュアルのRPG-8の章をご参照ください。

パラメーターのオートメーション

オートメーションは REASON の主要な機能のひとつです。パラメーターの変更はオートメーションイベントとしてレコーディングと編集が可能です。次の例では、RPG-8 と使用している Subtractor デバイスのオートメーションをレコーディングしますが、基本的な手順はどのデバイスでも同じです。

1. Subtractor トラックが選択されており、マスターキーボード入力が設定されていることをご確認ください。
2. パネルの "Filter 1 Freq (Filter 1 のフィルターカットオフ)" パラメーターを確認します。このパラメーターはフィルターカットオフ周波数をコントロールします (フィルターの開閉量)。



3. ソングの始点へ戻り、レコードボタンをクリックします。1 小節のプリカウントの後、レコーディングが始まります。
4. "Filter 1 Freq (カットオフ)" スライダーをクリックし、ゆっくり上下にドラッグします。
5. レコーディングを停止し、ソングの始点に戻るまで停止ボタンをクリックします。"Filter 1 Freq (カットオフ)" パラメーターは緑色の枠で囲まれ、オートメーションがあることを示します。またシーケンサーの Subtractor トラックにはこのパラメーターのオートメーションレーンが追加されます。レコードしたオートメーションイベントはオートメーションレーンのクリップの中に含まれます。



6. 再生を開始します。記録されたフィルターパラメーターのオートメーション情報が正確に再生されます。オートメーションレコーディングは他のイベントと同様、いつでも取り消すことができます。シーケンサーの鉛筆ツールでオートメーションカーブの書き込みも可能です。この操作についてはオペレーションマニュアルのシーケンサーの章をご参照ください。

以上で最終チュートリアル 6 は終了です！ REASON の構成要素、手順、デバイスに関する詳細は「オペレーションマニュアル」をご参照ください。



REASON

索引

A

ASIO ドライバ 18

D

Direct Sound ドライバ 18

M

MIDI

接続 12

キーボードとコントロールサーフェス 20

キーボードの追加 21

MME ドライバ 18

R

Reason セットアップウィザード 16

REX ループ 68

あ

アルペジエーター 72

え

エフェクトデバイス 52

お

オーディオ出力 18

オーディオカードドライバ 18

き

キーボード (追加) 21

こ

コントロールサーフェス (追加) 21

さ

サウンドをブラウズ 60

し

シーケンサー

概要 30

レコーディング 62

そ

ソング

デフォルトソングの選択 24

プレイバック 44

つ

ツールウィンドウ 31

て

デバイス

概要 31

追加 48

デバイスの追加 48

デフォルトソング 24

と

ドラムパターン 56

の

ノートのレコーディング 62

は

パッチ 51

パラメーターのオートメーション 74

ま

マスターキーボード入力

トラックリスト 49

る

ループ (REX) 68

れ

レイテンシー 19