



**REASON**

**What's new**

**Nouveautés**

**Neue Funktionen**

**新機能について**

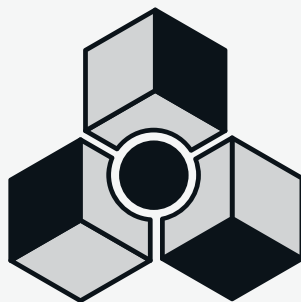
## What's New Manual by Ludvig Carlson

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

©2010 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Reason and Record are trademarks of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.

Copyright notice for Adobe® Flash® Player:

Adobe® Flash® Player. Copyright © 1998 - 2010. Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. Patents pending in the United States and other countries. Adobe and Flash are either trademarks or registered trademarks in the United States and/or other countries.



**REASON**

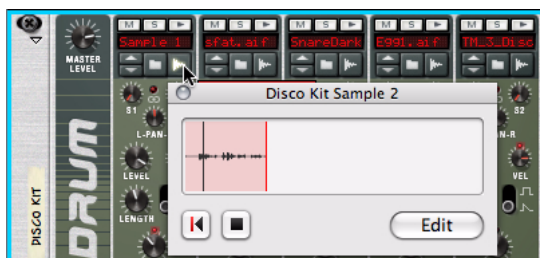
**What's New**

# Welcome!

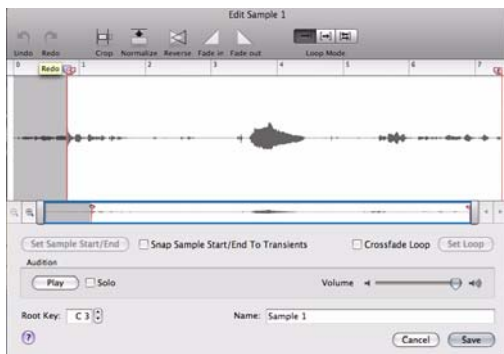
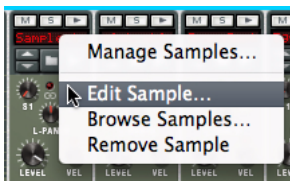
This document introduces the new features in Reason version 5. For detailed descriptions, please refer to the Operation Manual. Also, don't miss the video tutorials, available from within the program and on the Propellerhead web site!

## Sampling and Sample Management

In Reason version 5, all sample players have been upgraded to full fledged samplers! You can sample directly into Redrum, NN19, NN-XT and Kong, from any audio input (or re-sample the output from another Reason device).



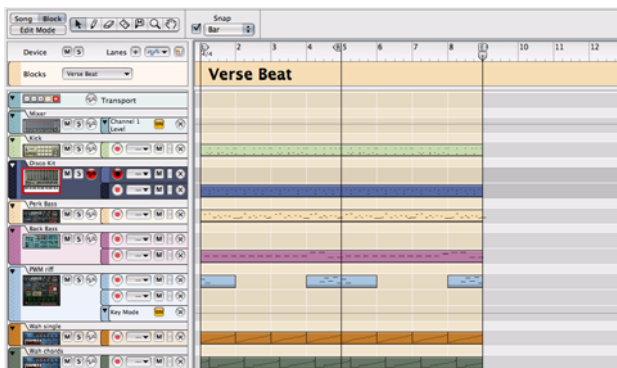
All samples (including samples you have loaded from disk or from a ReFill) can be edited: cropped, faded, looped, reversed and more.



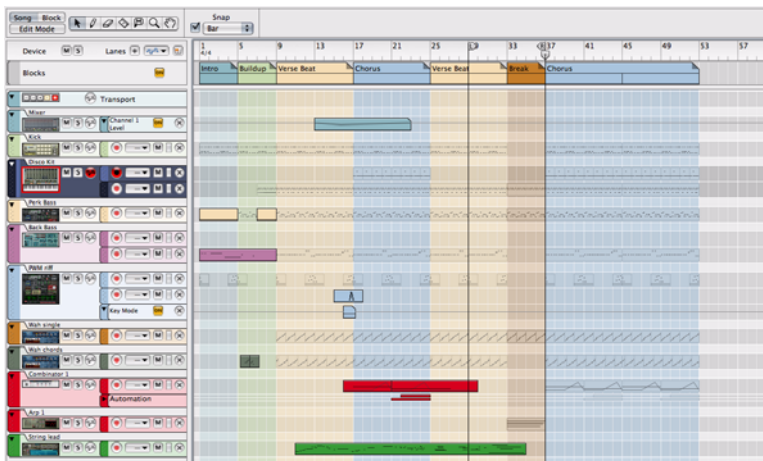
Samples are managed in the Tool window, and the new Song Samples location in the Browser provides quick access to all samples used in the song. Also, loaded samples can now automatically be self-contained in your song if you like. This includes samples from ReFills, making it easier than ever to collaborate and share your music.

# Blocks

The arrangement in the sequencer now has two basic views: the Song view, which is exactly the same as the "Arrange Mode" in previous versions of the program, and the Block view. In the Block view you can create up to 32 different Blocks - shorter multi-track sections of music. For example, a Block could be an intro, a verse, a chorus or just a basic beat, with clips on any combination of tracks.



In the regular Song view, you arrange your blocks by drawing Block Automation Clips on the Block track. This lets you move sections around, repeat them and try different arrangement, freely and non-destructively. You can combine Block playback with regular note and automation clips for a perfect marriage of linear and non-linear arrangements.



# Dr. Octo Rex Loop Player



The Dr. Octo Rex Loop Player is the successor to the trusty Dr. Rex Loop Player, introduced in the very first version of Reason. Dr. Octo Rex can load up to eight different loops at the same time, either as individual REX files or using the new 'drex' patch format. You can then switch between loop slots in real time via MIDI or by using pattern automation. The updated Factory Sound Bank comes with a number of patches and loops designed for this, such as drum patterns complete with variations, buildups and fills.



Dr. Octo Rex will also give you more control over the loop slices, with a number of new slice parameters: Reverse, Filter Cutoff, Alternate and the option to send different slices to different outputs for external processing.



*The Slice Edit Mode lets you edit all slice parameters graphically, directly in the loop display.*

# Kong Drum Designer



Kong is an advanced, semi-modular drum sound synthesizer, sample player and REX loop/slice player with many unique features. It comes with a huge selection of ready-made kits and individual drum patches in the updated Factory Sound Bank, but also makes it easy to sculpt and design your own drum and percussion sounds - or any type of sound, for that matter.

There are sixteen pads, each capable of playing its own drum sound. The main panel gives you immediate control over basic sound settings, pad linking, mutes and more.

For full control, unfold the device to show the Drum and FX slots. Each sound is created by a drum module followed by two insert fx slots, which can hold effects or additional sound generators. For global effect processing, Kong has a bus effect and a master effect slot.



There are nine different drum modules, ranging from samplers and loop players to synths and physical models.



For the FX slots, there are two support sound generators and nine different effects, designed specifically for drum processing.



Of course, Kong features individual audio outputs, external sends, CV connections and even audio input, for running other devices through its bus and master effects. And last but not least: you can change the look of the Kong panel by loading your own backdrops.



# Sequencer changes

## Recording notes on multiple tracks

You can now play and record MIDI notes from a keyboard that is locked to a device in the rack. This means you can e.g. lock a pad controller to a Kong device, while having your regular keyboard playing the track selected in the track list, and so on. Any number of MIDI tracks can be recorded at the same time.

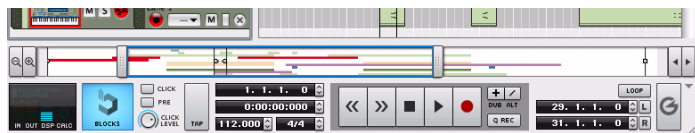
## Scale clips by resizing them

The Scale Tempo function in the Tool window has a new mode: specify the desired length of the selected clip and it will be scaled to fit. Even better, you can do this by pressing [Option] (Mac) or [Ctrl] (Windows) and dragging the resize handles of the clip, scaling it to the desired length.

## Mute tool

You can now mute clips by clicking on them with the Mute tool. This is especially handy when working with Blocks.

## Song Navigator



The song navigator is an overview pane below the sequencer area, where you can scroll and zoom.

## Improved clip handling

In Reason version 5, clips are automatically created when you draw notes or automation points. This means you don't have to draw an empty clip before drawing in notes - just draw the notes and the program will take care of the clip. If you move a note outside a clip, the clip can automatically be resized to contain the note. It is also possible to drag notes and automation points between clips, making it much easier to move or copy data.

## New note editing functions

When you're editing notes in an open clip, notes can automatically be played back while you're drawing or editing them. There are also functions for selecting all notes of the same pitch, and moving or duplicating selected notes to a new lane (for ReGrooving, for example). Another way of separating notes to different lanes is to use the functions "Extract Notes to Lanes" and "Explode" in the Tool window.

## Loop functions

There are menu functions for setting the loop (left and right locators) around the selected clip(s) and, optionally, starting playback in loop mode. You can also use key commands or Remote to move the loop in the arrangement.

# Transport changes

## Tap Tempo

The Tap Tempo button lets you use the mouse or any control on a Remote controller to set the tempo.

## Number of Precount Bars

You can set the number of precount bars (1-4).

## Improved key commands for laptop use

Many of the transport items that previously required a full-size computer keyboard with a numeric pad, now have additional keyboard shortcuts on the main part of the computer keyboard.

# Additions to the rack

## Hardware interface changes.

The Reason hardware interface has a full set of audio inputs, like in Record. Apart from sampling, these can be used for live processing of audio, vocoding, etc. The hardware interface also holds the Big Meter, for detailed inspection of input or output levels.

## Combinator changes

There are four additional CV inputs on the back of the Combinator. These are available as sources in the programmer. Also, the programmer now has hierarchical submenus, making it easier to work with parameter-heavy devices such as Thor.

## Cables, routing and rack navigation

When working with dense routing setups, you can choose to only view the cables of the selected device, or only the cables that you have routed manually. There is a "Scroll to Connected Device" function for finding your way between devices in the rack. It is also easier to find the corresponding track for a device, and vice versa.

## Device Groups

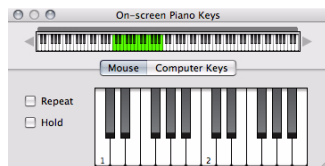
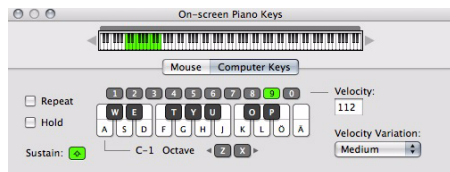
Reason can keep devices together in the rack, if they are part of the same signal chain. For example, if you move an instrument device, you can choose to move all its connected effect devices at the same time. It's also easy to get the track list and rack in the same order.

## Faster Sample loading

When you use sampler devices such as NN-Xt, samples are loaded faster, and you can start playing the devices while the samples load in the background.

# Other new features

## On-screen Piano Keys



Lets you use the computer keyboard or the mouse to play and record instrument devices.

## Multicore Audio Rendering

Reason now takes full advantage of multiple processor cores.

## “Open Last Song On Startup” setting

If this is activated, your last opened song will open when you launch Reason.

## Better handling of Locations and Favorites in the Browser

For example, you can drag individual patch or song files directly to the Locations and Favorites area without having to create a Favorites list first. There's also a Recent Patches list, automatically updated with your latest used patches.

## Updated Help system

The HTML Help has been completely revamped and is now also available under Mac OS X!





**REASON**

**Nouveautés**

# Bienvenue !

Ce document présente les nouvelles fonctions de Reason version 5. Pour obtenir des descriptions détaillées, reportez-vous au manuel d'utilisation. N'oubliez pas non plus les tutoriels vidéo, disponibles dans le programme et sur le site Web de Propellerhead !

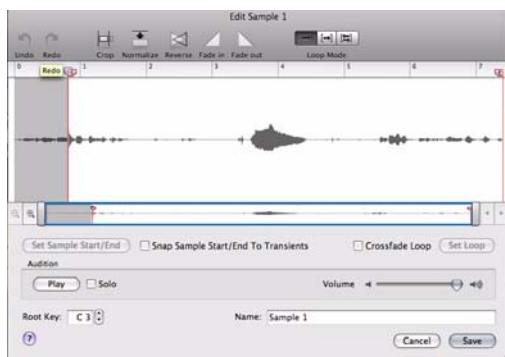
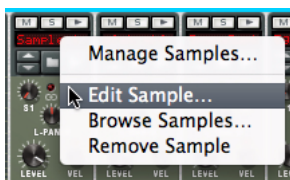
## Sampling et samples

Dans Reason 5, une mise à niveau vers des samplers complets a été effectuée pour tous les lecteurs de samples !

Vous pouvez créer un sample directement dans le Redrum, le NN19, le NN-XT et le Kong, à partir d'une entrée audio quelconque (ou recréer un sample de la sortie à partir d'un autre module de Reason).



Tous les samples (y compris les samples que vous avez chargés à partir du disque ou à partir d'un ReFill) peuvent être modifiés : réduits, fondus, « bouclés », inversés et plus.



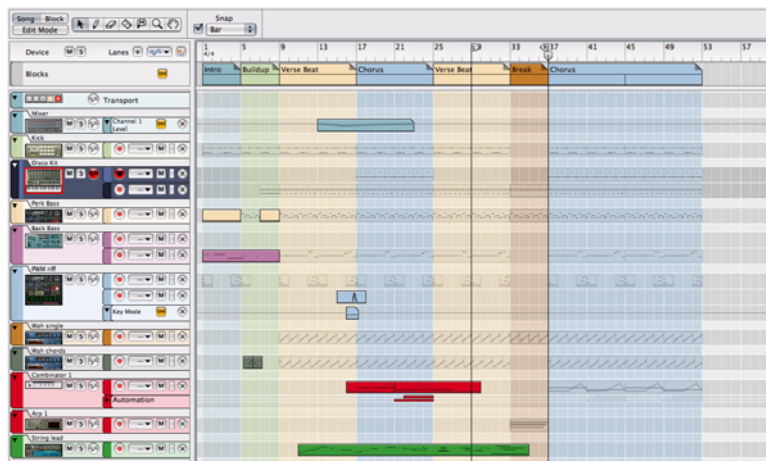
Les samples sont gérés dans la fenêtre Outils et le nouvel emplacement des samples du morceau dans le navigateur fournit un accès rapide à tous les samples utilisés dans le morceau. De plus, les samples chargés peuvent désormais être automatiquement autonomes dans votre morceau, si vous le souhaitez. Cela comprend les samples des ReFills, ce qui simplifie le partage de votre musique.

# Blocs

L'arrangement dans le séquenceur présente désormais les deux modes de base suivants : le mode Morceau qui est exactement la même que le « mode Arrangement » dans les versions précédentes du programme et le mode Bloc. Dans le mode Bloc, vous pouvez créer jusqu'à 32 blocs différents, c'est-à-dire des sections multi-pistes plus courtes d'un morceau. Par exemple, un bloc pourrait être une introduction, un couplet, un chorus ou simplement un battement de base avec des clips sur n'importe quelle combinaison de pistes.



Dans le mode Morceau normal, vous arrangez vos blocs en dessinant des clips d'automation de blocs sur la piste Bloc. Cela vous permet de déplacer des sections, de les répéter et d'essayer un arrangement différent, librement et sans danger. Vous pouvez combiner la lecture des blocs avec des clips normaux de notes et d'automation, pour un mariage parfait d'arrangements linéaires et non linéaires.



# Dr. Octo Rex Loop Player



Le Dr. Octo Rex Loop Player désigne le successeur du fidèle Dr. Rex Loop Player, présenté dans la toute première version de Resaon. Dr. Octo Rex peut charger jusqu'à huit boucles différentes simultanément, comme fichiers REX individuels ou à l'aide du nouveau format de patch « .drex ». Vous pouvez alors basculer entre les loop slots en temps réel via MIDI ou en utilisant l'automatisation de patterns. Le Factory Sound Bank mis à jour est fourni avec un certain nombre de patches et de boucles, conçus à cet effet, tels que des patterns de batterie, avec des variations, des accumulations et des fills.



Dr. Octo Rex vous permettra également d'avoir un plus grand contrôle des coupes de boucles avec un certain nombre de nouveaux paramètres de coupes : Inverser, Coupe du filtre, Remplacement et l'option qui permet d'envoyer différentes coupes à différentes sorties, pour un traitement externe.



Le mode Édition de coupe vous permet d'éditer tous les paramètres de coupe, graphiquement, directement dans l'affichage de boucle.



# Kong Drum Designer



Kong désigne un synthétiseur sonore de batterie semi-modulaire, avancé, lecteur de sample et lecteur de boucle/coupe REX comprenant de nombreuses fonctions uniques. Il est fourni avec une grande sélection de kits prêts à l'emploi et des patches individuels de batterie dans le Factory Sound Bank mis à jour, mais simplifie également la sculpture et la conception de vos propres morceaux de percussion et de batterie, ou tout type de son, d'ailleurs.

Il existe 16 pads, chacun pouvant jouer son propre son de batterie. Le panneau principal vous permet de contrôler immédiatement les réglages de sons de base, le lien de pad, la fonction Muet et plus.

Pour un contrôle complet, dépliez le module pour afficher les emplacements d'effets et de batterie.

Chaque son est créé par un module de batterie suivi de deux emplacements Insert d'effet, ce qui peut engendrer des effets ou des générateurs de sons supplémentaires. Pour un traitement global de l'effet, Kong est muni d'un effet de bus et d'un emplacement d'effet principal.



Il existe neuf modules de batterie différents, allant des samplers et des lecteurs de boucle aux modèles de synthétiseurs et aux modèles physiques.



Pour les emplacements d'effets, il existe deux générateurs de son de support et neuf effets différents, conçus spécialement pour le traitement de batterie.



Bien entendu, Kong contient également des sorties audio individuelles, des départs externes, des connexions CV et même une entrée audio pour exécuter d'autres modules via son bus et ses effets principaux. Enfin, le dernier point et pas le moindre : vous pouvez modifier l'apparence du panneau Kong, en chargeant vos propres apparences du panneau de contrôle.

# Modifications du séquenceur

## Enregistrement des notes sur plusieurs pistes

Vous pouvez désormais jouer et enregistrer des notes MIDI à partir d'un clavier à un module dans le rack. En d'autres termes, vous pouvez par exemple, verrouiller un contrôleur de pad à un module Kong, pendant que votre clavier habituel continue à jouer la piste sélectionnée dans la liste de pistes, etc. Autant de pistes MIDI que souhaité peuvent être enregistrées simultanément.

## Ajustement des clips en les redimensionnant

La fonction Échelle du tempo de la fenêtre Outils possède un nouveau mode : indiquez la longueur souhaitée du clip sélectionné et le clip sera redimensionné en conséquence. Encore mieux, vous pouvez le faire en appuyant sur [Option] (Mac) ou [Ctrl] (Windows) et en faisant glisser les poignées de redimensionnement du clip, en le dimensionnant à la longueur souhaitée.

## Outil Muet

Vous pouvez maintenant rendre les clips muets, en cliquant dessus avec l'outil Muet. Cela est pratique, notamment lorsque vous travaillez avec des blocs.

## Navigateur de morceaux



Le navigateur de morceaux constitue un panneau d'aperçu sous la zone du séquenceur, où vous pouvez faire défiler et zoomer.

## Manipulation des clips améliorée

Dans Reason version 5, des clips sont automatiquement créés lorsque vous dessinez des notes ou des points d'automation. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de dessiner un clip vide avant de dessiner des notes : dessinez simplement les notes et le programme se charge du clip. Si vous déplacez une note à l'extérieur d'un clip, le clip peut automatiquement être redimensionné pour contenir la note. Vous pouvez également faire glisser des notes et des points d'automation entre des clips, facilitant le déplacement ou la copie de données.

## Nouvelles fonctions d'édition des notes

Lorsque vous éditez des notes dans un clip ouvert, les notes peuvent automatiquement être lues pendant que vous les dessinez ou les modifiez. Il existe également des fonctions qui permettent de sélectionner toutes les notes de même hauteur, de déplacer ou de dupliquer des notes sélectionnées sur une nouvelle bande (pour le ReGrooving, par exemple). L'utilisation des fonctions « Extraire des notes vers des bandes » et « Abréger » de la fenêtre Outils représente une autre façon de séparer des notes vers différentes bandes.

## Fonctions boucle

Il existe des fonctions de menu qui permettent de régler la boucle (indicateurs gauche et droit) autour du (des) clip(s) sélectionné(s) et de manière facultative, de lancer la lecture en mode boucle. Vous pouvez également utiliser des raccourcis clavier ou Distant pour déplacer la boucle dans l'arrangement.

# Modifications de transport

## Tap Tempo

Le bouton Tap Tempo vous permet d'utiliser la souris ou tout contrôle sur un contrôleur distant pour définir le tempo.

## Nombre de mesures de pré-comptage

Vous pouvez définir le nombre de mesures de pré-comptage (1-4).

## Raccourcis clavier améliorés pour utilisation de portable

Bon nombre des éléments de transport qui nécessitaient précédemment un clavier d'ordinateur grandeur nature avec un pavé numérique, sont maintenant munis de raccourcis clavier supplémentaires sur la partie principale du clavier d'ordinateur.

# Éléments ajoutés au rack

## Modifications de l'interface matérielle.

L'interface matérielle de Reason dispose d'un ensemble complet d'entrées audio, comme dans Record. Outre le sampling, celles-ci peuvent être utilisées pour le traitement audio en direct, le vocodage, etc. L'interface matérielle contient également le Big Meter, pour un contrôle détaillé des niveaux d'entrée ou de sortie.

## Modifications du Combinator

Il existe quatre entrées CV supplémentaires à l'arrière du Combinator. Elles sont disponibles en tant que sources dans le programmeur. Maintenant, le programmeur dispose également de sous-menus hiérarchiques simplifiant le fonctionnement avec des modules comportant de nombreux paramètres, comme Thor.

## Navigation entre câbles, routage et rack

Lorsque vous travaillez avec des configurations de routage denses, vous pouvez choisir de visualiser uniquement les câbles du module sélectionné ou uniquement les câbles que vous avez routés manuellement. Il existe une fonction « Faire défiler jusqu'au module connecté » qui permet de vous retrouver parmi les modules du rack. La recherche de la piste correspondante pour un module et vice-versa est également simplifiée.

## Groupes de modules

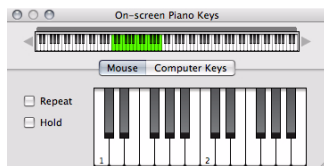
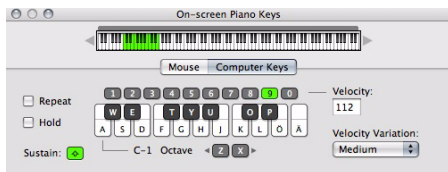
Reason peut conserver des modules ensemble dans le rack s'ils font partie de la même chaîne du signal. Par exemple, si vous déplacez un module instrumental, vous pouvez décider de déplacer tous ses modules d'effets connectés simultanément. Il est également facile d'obtenir la liste des pistes et le rack dans le même ordre.

## Chargement du sample plus rapide

Lorsque vous utilisez des modules sampler, tels que NN-Xt, les samples sont chargés plus rapidement et vous pouvez commencer la lecture des modules alors que les samples sont chargés en arrière-plan.

# Autres nouvelles fonctionnalités

## Touches de piano à l'écran



Cette fonctionnalité vous permet d'utiliser le clavier d'ordinateur ou la souris pour jouer et enregistrer des modules instrumentaux.

## Transformation audio MultiCore

Reason tire désormais pleinement profit de plusieurs cœurs de processeur.

## Option « Ouvrir le dernier morceau au démarrage »

Si cette option est activée, votre dernier morceau ouvert s'ouvrira lorsque vous lancez Reason.

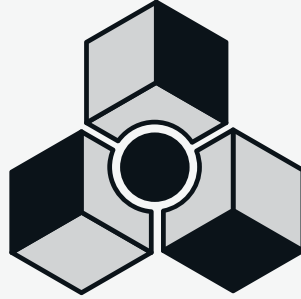
## Meilleure gestion de Emplacements et favoris dans le navigateur

Vous pouvez, par exemple déplacer des fichiers individuels du patch ou du morceau directement vers la zone Emplacements et favoris sans avoir à créer d'abord une liste de favoris. Il existe également une liste de patches ouverts récemment, automatiquement mise à jour avec vos derniers patches utilisés.

## Système d'aide mis à jour

L'Aide HTML a été complètement remodelée et est désormais disponible sous Mac OS X !





**REASON**

**Neue Funktionen**

# Willkommen!

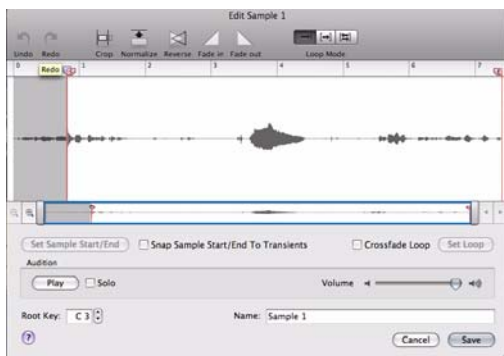
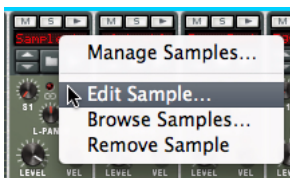
Dieses Dokument stellt Ihnen die neuen Eigenschaften der Reason-Version 5 vor. Eine eingehendere Beschreibung finden Sie im Handbuch. Sie sollten sich auch die Tutorial-Videos ansehen, die innerhalb des Programms und auf den Propellerhead-Webseiten zur Verfügung stehen!

## Sampling und Sample-Verwaltung

In der Reason-Version 5 wurden alle Sample-Player zu vollwertigen Samplern ausgebaut! Sie können unmittelbar in Redrum, NN19, NNXT und Kong Samples von jedem Audioeingangssignal erstellen (oder das Ausgangssignal jedes Reason-Geräts re-sampeln).



Alle Samples (auch solche, die Sie von einem Speichermedium laden oder einem ReFill entnehmen) lassen sich bearbeiten - also schneiden, ein-/ausblenden, als Loop bearbeiten, umkehren und mehr.



Samples werden im Werkzeugfenster bearbeitet. Der neue Song Samples-Speicherort im Browser ermöglicht einen schnellen Zugriff auf alle im Song verwendeten Samples. Wenn Sie es möchten, lassen sich geladene Samples nun automatisch in die Song-Daten mit aufnehmen (Song-plus-Sounds). Dies gilt auch für Samples aus ReFills. Auf diese Weise ist es einfacher als jemals zuvor, Ihre Musik mit anderen gemeinsam zu bearbeiten oder sie mit Dritten zu teilen.

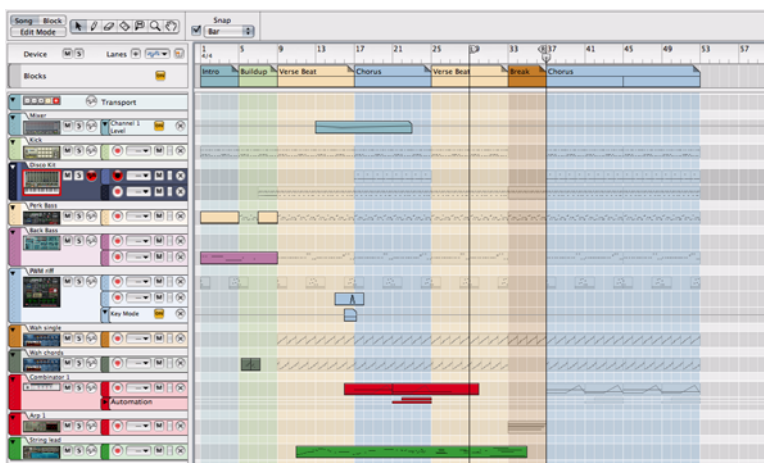


# Blocks

Das Arrangement im Sequenzer besitzt nun zwei grundlegende Ansichten: die Song-Ansicht - sie entspricht genau der Arrangement-Ansicht voriger Programmversionen - und die Block-Ansicht. In der Block-Ansicht können Sie bis zu 32 unterschiedliche Blöcke - kürzere Mehrspur-Abschnitte der Musik - festlegen. So könnte ein Block beispielsweise ein Intro, eine Strophe, einen Refrain oder einfach einen grundlegenden Beat enthalten - jeweils mit Clips auf einer beliebigen Anzahl von Spuren.



In der regulären Song-Ansicht arrangieren Sie Ihre Blocks durch Einzeichnen von Block-Automation-Clips auf der Block-Spur. Auf diese Weise können Sie frei und nicht destruktiv ganze Song-Abschnitte verschieben, wiederholen und verschiedene Arrangement-Ideen ausprobieren. Block-Playback lässt sich zudem mit regulären Noten- und Automation-Clips kombinieren, so dass lineares und nicht-lineares Arrangement perfekt miteinander harmonieren.



# Dr. Octo Rex Loop-Player



Der Dr. Octo Rex Loop-Player ist der Nachfolger des verlässlichen Dr. Rex Loop-Players, den es bereits seit der ersten Reason-Version gab.

Dr. Octo Rex kann gleichzeitig bis zu acht verschiedene Loops laden, entweder in Form einzelner REX-Dateien oder durch Verwendung des neuen .drex-Patch-Formats. Sie können dann in Echtzeit via MIDI oder durch Pattern-Automation zwischen den einzelnen Loop-Slots hin- und herschalten.

Die aktualisierte Factory-Soundbank enthält eine Anzahl von hierfür entworfenen Patches und Loops, z.B. Drum-Pattern mit Variationen, Steigerungen und Fill-Ins.



Mit Dr. Octo Rex haben Sie durch eine Anzahl neuer Slice-Parameter eine bessere Kontrolle über diese Klangscheibchen des Loops. Zu den Parametern gehören: Reverse, Filter Cutoff, Alternate und die Möglichkeit, verschiedene Slices zur externen Bearbeitung über unterschiedliche Ausgänge auszugeben.



Im Slice-Bearbeitungsmodus können Sie alle Slice-Parameter grafisch, unmittelbar in der Loop-Anzeige bearbeiten.

# Kong Drum Designer



Kong ist ein moderner, semi-modularer Drum-Sound-Synthesizer, Sample-Player und REX-Loop/Slice-Player mit vielen einzigartigen Eigenschaften. Im Rahmen der aktualisierten Factory-Soundbank bringt er bereits eine riesige Auswahl vorbereiteter Kits und einzelner Drum-Patches mit. Mit Kong können Sie jedoch auch leicht Ihre eigenen Drum- und Percussion-Sounds - bzw. eigentlich jeden denkbaren Sound - entwerfen und formen.

Es stehen sechzehn Pads zur Verfügung, von denen jedes mit seinem eigenen Drum-Sound bestückt werden kann. Über das Hauptbedienfeld können Sie die grundlegenden Sound-Einstellungen, Pad Links (das Zusammenschalten mehrerer Pads), Mutes (Stummschaltungen) und mehr steuern.

Zur Steuerung aller anderen Parameter öffnen Sie mit dem »Show Drum and FX«-Schalter ein weiteres Bedienfeld, das Slots für Drums und Effekte (FX) enthält. Jeder Sound wird mithilfe eines auswählbaren Drum-Moduls erzeugt, neben dem sich zwei Effekt-Slots befinden. Diese können Effekte oder zusätzliche Klangerzeuger enthalten. Für die übergreifende Effektbearbeitung besitzt Kong einen Bus-Effekt- und einen Master-Effekt-Slot.



Es stehen neun verschiedene Drum-Module zur Verfügung - vom Sampler oder Loop-Player bis zu Synthesizern und Physical Modelling-Modulen.



Zur Bestückung der FX-Slots bietet Kong zwei unterstützende Sound-Generatoren und neun verschiedene, speziell für Drum-Bearbeitung entworfene Effekte an.



Natürlich stellt Kong außerdem individuelle Audioausgänge, externe Sends, CV-Verbindungsmöglichkeiten und sogar Audioeingangsmöglichkeiten zum Ansteuern anderer Geräte über seine Bus- und Master-Effekte zur Verfügung. Und - last but not least: Sie können das Aussehen des Kongbedienfelds durch Laden einer selbst erstellten Hintergrundgraphik verändern.

# Änderungen im Sequenzer

## Notenaufnahme auf mehreren Spuren

Die MIDI-Noten eines Keyboards, das einem Rack-Gerät fest zugeordnet ist, lassen sich nun wiedergeben und aufnehmen. Das bedeutet, Sie können beispielsweise einen Pad-Controller fest einem Kong-Gerät zuordnen und gleichzeitig mit Ihrem regulären Keyboard die in der Spurliste ausgewählte Spur einspielen usw. Es kann auf einer beliebigen Anzahl von MIDI-Spuren gleichzeitig aufgenommen werden.

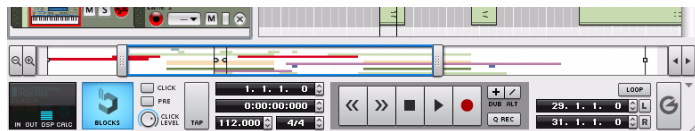
## Clips skalieren durch Veränderung ihrer Größe

Die Tempo skalieren-Funktion besitzt einen neuen Modus: legen Sie die gewünschte Länge des ausgewählten Clips fest und er wird so skaliert, dass er passt. Noch besser ist, dass Sie dies auch durch Drücken der Taste [Alt] (Mac) oder [Strg] (Windows) und Verschieben der Clip-Greifpunkte auf die gewünschte Länge erreichen.

## Mute-Werkzeug (Stummschalter)

Clips lassen sich nun durch Anklicken mit dem Mute-Werkzeug stummschalten. Dies ist besonders praktisch beim Arbeiten mit Blocks.

## Song-Navigator



Der Song-Navigator ist eine Songübersicht unterhalb des Sequenzerbereichs, mit deren Hilfe Sie den sichtbaren Songbereich verschieben und zoomen können.

## Verbesserte Clip-Handhabung

In der Reason-Version 5 werden Clips automatisch erzeugt, sobald Sie Noten oder Automationspunkte einzeichnen. Das heißt, Sie müssen vor dem Einzeichnen von Noten keinen leeren Clip mehr erzeugen - zeichnen Sie einfach die Noten und das Programm kümmert sich um den Clip. Wenn Sie eine Note aus einem Clip herausbewegen, lässt sich die Clip-Größe automatisch so verändern, dass die verschobene Note weiterhin Bestandteil des Clips bleibt. Es ist außerdem möglich, Noten und Automationspunkte zwischen Clips zu verschieben, wodurch das Bewegen oder Kopieren von Daten erheblich erleichtert wird.

## Neue Notenbearbeitungsfunktionen

Beim Bearbeiten von Noten in einem geöffneten Clip können Noten während des Einzeichnens oder der Bearbeitung automatisch wiedergegeben werden. Ebenfalls neu sind Funktionen zum Auswählen aller Noten mit derselben Tonhöhe und zum Verschieben oder Duplizieren ausgewählter Noten auf eine neue Lane (z.B. zur ReGroove-Bearbeitung). Weitere Methoden zum Trennen und Platzieren von Noten auf verschiedenen Lanes bieten die Funktionen "Noten extrahieren und auf Lanes" sowie "Verteilen" im Werkzeugfenster.

## Loop-Funktionen

Es gibt neue Menüfunktionen zum Einstellen der - linken und rechten Locator-Position auf die Grenzen des ausgewählten Clips sowie - optional - zum Starten der Wiedergabe im Loop-Modus. Sie können die Loop im Arrangement auch durch Tastaturbefehle oder Remote verschieben.

# Transportfeld-Änderungen

## Tap - Ein Tempo manuell vorgeben

Durch Anklicken des Tap-Tasters oder Verwenden des Bedienelements eines externen Steuergeräts können Sie das eingestellte Tempo steuern.

## Anzahl der Vorzähler-Takte

Sie können die Anzahl der Vorzähler-Takte festlegen (1-4).

## Verbesserte Tastaturbefehle für Laptop-Anwendung

Viele Elemente im Transportfeld, deren Tastatursteuerung bisher eine große Tastatur mit numerischem Block voraussetzte, besitzen nun zusätzliche Tastaturbefehle im alphanumerischen Hauptteil der Tastatur.

# Ergänzungen im Rack

## Hardware Interface-Änderungen

Das Reason Hardware Interface enthält - wie in Record - einen vollständigen Satz von Audioeingängen. Neben dem Sampling können diese zur Live-Bearbeitung von Audio, Steuern des Vocoders usw. verwendet werden. Das Hardware Interface enthält zudem das Big Meter, ein großes Pegelmeter zur eingehenden Überprüfung der Eingangs- und Ausgangssignalpegel.

## Combinator-Änderungen

Auf der Combinator-Rückseite gibt es vier zusätzliche CV-Eingänge. Diese sind im Programmier-Feld als Quellen zugänglich. Der Programmierer verfügt nun außerdem über hierarchische Untermenüs, was das Arbeiten mit Geräten erleichtert, die über viele Parameter verfügen wie z.B. Thor.

## Kabel, Verbindungen und Rack-Handhabung

Beim Arbeiten an Rack-Konfigurationen mit vielen Kabeln können Sie festlegen, dass nur die Kabel des ausgewählten Geräts oder nur die manuell »verlegten« Kabel sichtbar sein sollen. Es gibt nun außerdem eine »zum angeschlossenen Gerät«-Funktion, die das Auffinden der mit einem Anschluss verbundenen Geräte im Rack erheblich erleichtert. Es ist nun auch einfacher, die einem Gerät zugehörige Spur zu finden und umgekehrt.

## Gerätegruppen

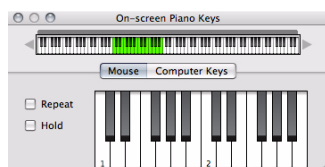
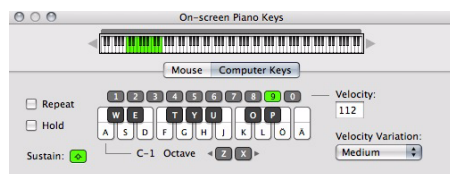
Reason kann Geräte im Rack beim Verschieben beisammen halten, wenn sie Bestandteil derselben Signalkette sind. Beispiel: Wenn Sie ein Instrument verschieben, können Sie festlegen, ob gleichzeitig alle daran angeschlossenen Effektgeräte mitverschoben werden. Es wurde außerdem vereinfacht, die Spurliste und das Rack in die gleiche Reihenfolge zu bringen.

## Schnelleres Laden von Samples

Sampler-Geräte wie der NN-XT laden Samples nun schneller und Sie können das Gerät bereits spielen, während im Hintergrund noch Samples geladen werden.

# Andere neue Eigenschaften

## Bildschirm-Pianotastatur



Mit ihrer Hilfe können Sie Ihre Computertastatur oder die Maus zum Spielen/Aufnehmen von Reason-Instrumenten verwenden.

## Multicore Audio-Berechnung

Reason nutzt die Rechenkraft von Mehrkernprozessoren nun voll aus.

## Beim Starten letzten Song laden

Wenn diese Funktion voreingestellt ist, wird der zuletzt geöffnete Song beim nächsten Reason-Start automatisch geöffnet.

## Bessere Handhabung von Speicherorten und Favoriten im Browser

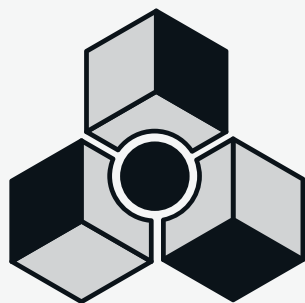
Sie können beispielsweise einzelne Patch- oder Songdateien direkt in den Speicherorte und Favoriten-Bereich des Browsers ziehen, ohne zunächst eine Favoritenliste erzeugen zu müssen. Zudem gibt es eine »Zuletzt geöffnete Patches«-Liste, die automatisch aktualisiert wird.

## Aktualisiertes Hilfe-System

Die HTML-Hilfe wurde vollständig überarbeitet und ist nun auch unter Mac OS X erhältlich!







**REASON**

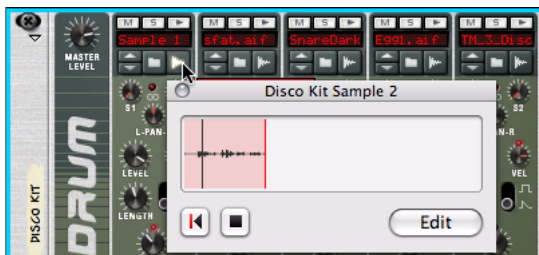
新機能について

# ようこそ！

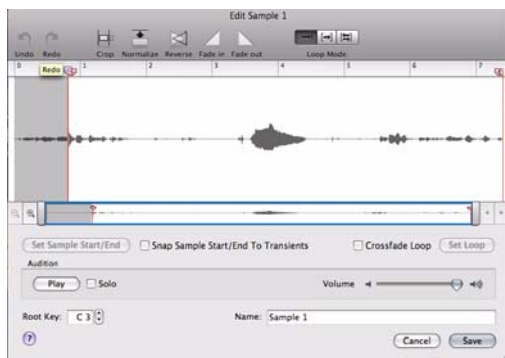
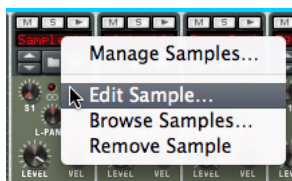
本書は REASON バージョン 5 の新機能についてご紹介します。より詳しい説明はオペレーションマニュアルをご参照ください。またプログラム内や Propellerhead ウェブサイトにあるチュートリアルビデオもぜひご覧ください。

## サンプリングとサンプルの管理

REASON バージョン 5 では、すべてのサンプルプレーヤーがサンブラーへアップグレードされました！任意のオーディオ入力（または他の REASON デバイスの出力）を Redrum、NN19、NN-XT そして Kong で直接サンプリングできます。



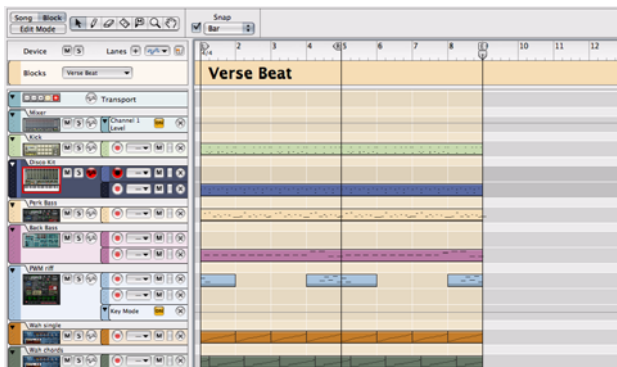
すべてのサンプル（ディスクや ReFill から読み込んだものも含む）にクロップ、フェード、ループ、リバースなどの編集を加えられます。



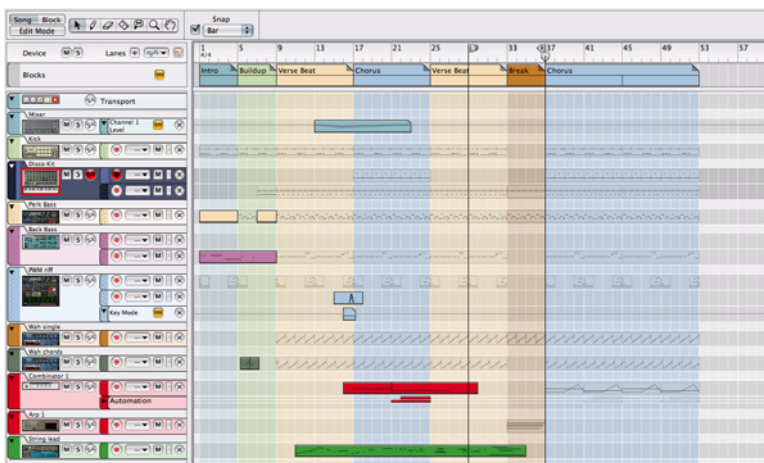
サンプルはツールウィンドウにて管理します。またブラウザには新しくソングサンプルロケーションが追加されたため、ソングで使用しているサンプルにすばやくアクセスできます。ロードされたサンプルを自動的にソングファイルに含めることもできます。これには ReFill から読み込んだサンプルも含まれるため、コラボレーションや共有が今まで以上に簡単になりました。

# ブロック

シーケンサーでのアレンジは2つの基本ビューに拡張されました：これまでのバージョンの「アレンジモード」と同一であるソングビューと、ブロックビュー。ブロックビューでは32個目のブロック（マルチトラックの音楽の固まり）を作成できます。これらブロックは例えばイントロやコーラス、基本ビートなど、複数トラックのクリップを自由にまとめて作れます。



通常のソングビューでは、ブロックトラックにてブロックオートメーションクリップを書き込むことでブロックをアレンジできます。これにより曲のセクションを移動したり、複製して、様々なアレンジメントを自由に、かつ非破壊的に試すことができます。ブロックの再生は、通常のノートとオートメーションクリップと組み合わせることができ、リニアとノンリニアなアレンジ方法の完璧な融合を実現します。



# Dr. Octo Rex ループプレーヤー



Dr. Octo Rex ループプレーヤーは初代 REASON でデビューした Dr.Rex ループプレーヤーの後継機です。Dr. Octo Rex は最高 8 つのループを、個別 REX ファイル、または新しい 'drex' パッチ形式で同時にロードできます。ロードしたループは MIDI やパターンオートメーションでリアルタイムに切り替えられます。アップデートされた Factory Sound Bank には、展開やフィル等のドラムパターンを含んだパッチなど、新機能を活用するパッチが入っています。



Dr. Octo Rex ではループスライスをより細かくコントロールできます。リバーブ、フィルターカットオフ、オルタネートなどの新パラメーターの他、スライスごとに出力先を設定して外部デバイスで処理を加えることも可能になりました。



スライスエディットモードでは、ループディスプレイ上で直接スライスパラメーターを編集できます。

# Kong ドラムデザイナー



Kong はユニークな機能を満載した、高度なセミモジュラー ドラムサウンドシンセサイザー、サンプルプレーヤー、REX ループ / スライスプレーヤーです。アップデートされた Factory Sound Bank にはすぐ使えるキットや個別ドラムパッチが数多く入っていますが、自分だけのドラムやパーカッションサウンド (に限らずどんなサウンドでも) を簡単にデザインできる設計になっています。

16 個のパッドはそれぞれドラムサウンドを再生できます。メインパネルでは基本的なサウンド設定、パッドのリンク、ミュートなどのパラメーターをすばやくコントロールできます。

より細かい制御を行うにはデバイスのドラムと FX スロットを表示します。各サウンドはドラムモジュールと 2 つのインサート FX スロット (エフェクトや追加サウンドジェネレーター) から構成されます。さらに Kong にはバスエフェクトとマスターエフェクトスロットも備わっており、グローバルにエフェクトをかけることもできます。



ドラムモジュールは9種類あり、サンプラーやループプレーヤーからシンセや物理モデリングまで多彩なラインアップになっています。



FX スロットにはドラムのために設計された、2 種類の補助サウンドジェネレーターと 9 種類のエフェクトを挿入できます。



Kong には当然、個別のオーディオ出力、外部センド、CV 接続が備わっており、さらに他のデバイスをバスとマスターエフェクトに通せるようにオーディオ入力も装備されています。またオリジナルの画像ファイルをロードすれば Kong パネルのルックスをカスタマイズできます。

# シーケンサーの変更点

## 複数トラックへのノートレコーディング

特定のラックデバイスにロックしたキーボードから MIDI ノートを演奏・レコーディングできるようになりました。これにより、例えばパッドコントローラーを Kong デバイスにロックしつつ、通常のキーボードでトラックリストで選択されたトラックを演奏できます。同時にレコーディングできる MIDI トラックの数には制限はありません。

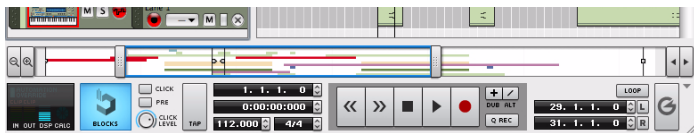
## クリップのリサイズによってテンポをスケール

ツールウィンドウのスケールテンポ機能に新しいモードが追加されました：選択されたクリップの尺を指定するだけで、新しい尺に合わせて内容を伸縮します。さらに、[Option](Mac) または [Ctrl](Win) を押さながらクリップのリサイズハンドルをドラッグするだけで任意の尺へ伸縮できます。

## ミュートツール

新しいミュートツールでクリップをクリックするだけで、これらをミュートできます。ブロックを用いた曲作りで特に便利です。

## ソングナビゲーター



シーケンサーエリアの下オーバービュー表示がソングナビゲーターです。ここでソング内を自由にスクロールやズームできます。

## クリップ操作の改善

REASON バージョン5では、ノートやオートメーションポイントを書き込むと自動的にクリップが作成されます。つまり今までのように、先に空クリップを作る必要がなくなりました。ノートを書けば、プログラムがクリップを作ってくれます。クリップの外にノートを移動しても、自動的にクリップを延長してくれます。またノートやオートメーションポイントを別のクリップヘドラッグすることも可能のため、データの移動やコピーがより簡単になりました。

## 新しいノート編集機能

クリップを開いてノートを編集する際、書き込みや編集を行っているノートを自動的に再生することができます。また同じ音程のノートをすべて選択したり、選択されたノートを新しいレーンへ移動・複製（例えば ReGroove をかけるため）する機能も加まりました。さらに特定のノートを他のレーンへ分離する場合、「ノートをレーンへ抽出」や「分割」などの機能が使用できます。

## ループ機能

メニューには選択されたクリップを囲むようにループ範囲（左右のロケーター）を設定し、さらに同時にループ再生を開始する項目が追加されました。またキーコマンドや Remote を使ってループの移動が可能です。

# トランスポートの変更点

## タップテンポ

マウスや Remote コントローラーでタップテンポボタンを操作してテンポを設定できます。

## プリカウントの小節数

プリカウントの小節数を指定できます (1-4)。

## ノートパソコンでのキーコマンド操作の改善

以前はテンキー付のフルサイズキーボードが必要だったトランスポートコマンドの多くには、新たに QWERTY 部のキーボードショートカットが追加されました。

# ラック新機能

## ハードウェアインターフェースの変更点

REASON ハードウェアインターフェースには Record のようなオーディオ入力が入力されました。サンプリングのソースとして以外にも、オーディオのリアルタイム処理やボコーダーなどに使用できます。他にハードウェアインターフェースには入力レベルの細かいチェックを行えるビグメーターが備わっています。

## Combinator の変更点

Combinator のバックパネルには新たに 4 つの CV 入力が増えました。これらはプログラマーでモジュレーションソースとして使用できます。またプログラマーのメニューは階層表示されるため、Thor などパラメーターの多いデバイスの設定が楽になりました。

## ケーブル、ルーティングとラックナビゲーション

複雑なルーティングがされている場合、選択されたデバイスのケーブルのみ、または手動ルーティングしたケーブルのみを表示することができます。また「接続されたデバイスへスクロール」機能で、接続されているラックデバイス間を迷わず移動できます。さらにデバイスのトラックや、トラックのデバイスを簡単に見つけられるようになっています。

## デバイスグループ

REASON はひとつの信号チェーンを構成するデバイス群を、ラックでまとめておくことができます。例えばインストゥルメントデバイスを移動する際に、そのデバイスに接続されている他のデバイスもすべて移動するよう選択できます。またトラックリストとラック内のデバイスの順番も簡単に統一できます。

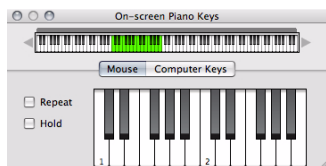
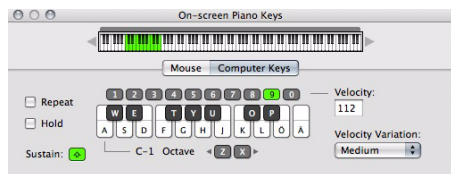
## 速くなったサンプルロード時間

NN-XT などのサンプラーを使用する際、サンプルを読み込む時間が短縮されました。さらにサンプルがロード中でもデバイスの演奏を始められます。



# 他の新機能

## オンスクリーンピアノキー



コンピュータキーボードやマウスでインストゥルメントデバイスを演奏・レコーディングできます。

## マルチコア オーディオレンダリング

REASON はマルチコアプロセッサをフル活用できます。

## 「起動時に最後に開いたソングを開く」設定

これを有効にすると、REASON を起動した時に最後に開いたソングが開きます。

## 改善されたブラウザのロケーションとお気に入り

例えばパッチやソングファイルを直接ロケーションとお気に入りエリアにドラッグできます。事前にお気に入りリストを作成する必要はありません。また「最近使用したパッチ」リストは自動的に最近使用したパッチを表示します。

## アップデートされたヘルプシステム

HTML ヘルプは完全に作り直され、さらに Mac OS X でも使えるようになりました。

