



REASON

Version
2.5

→ **Novità della versione 2.5**

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

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

Traduzione in italiano a cura di Andrea Negrini per Midiware srl

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

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

Benvenuti!

Questo documento vi offre una carrellata su tutte le nuove caratteristiche di Reason 2.5.

Sono riportate anche le nuove caratteristiche della versione 2.0, per chi ha effettuato l'aggiornamento da Reason 1.0 - vedete "Nuove caratteristiche di Reason 2.0".

Per descrizioni dettagliate di tutte le caratteristiche, le funzioni, e le procedure, fate riferimento al Manuale Operativo.

Nuove caratteristiche di Reason 2.5

Nuovo Device - BV512 Vocoder



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

Nuovo Device - Scream 4 Sound Destruction Unit



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

Nuovo Device - RV7000 Advanced Reverb



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

Nuovo Device - UN-16 Unison



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

Nuovo Device - Spider Audio Merger & Splitter



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

Nuovo Device - Spider CV Merger & Splitter



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

Nuove caratteristiche - Mixer 14:2

Mandate Aux (send) Stereo

Le quattro mandate ausiliarie nel Mixer sono ora stereo. Potete naturalmente usare ancora le mandate in mono (per risparmiare risorse di calcolo della CPU). Anche gli ingressi "Chaining Aux" sono stereo.

Mandate Aux (send) Pre-fader

La Aux Send 4 può essere ora impostata anche come "pre-fader". Quando viene attivata la modalità pre-fader, il livello della mandata è indipendente dal livello del cursore.

EQ Migliorata

La sezione EQ del Mixer è stata ridisegnata. Per garantire piena compatibilità verso il basso (quindi affinché le song create con precedenti versioni abbiano esattamente le stesse sonorità), trovate un selettore "Compatible"/"Improved" EQ sul retro del Mixer. Le song create con precedenti versioni si apriranno con la modalità "Compatible EQ" attivata.

Nuove caratteristiche di Reason 2.0

Per chi di voi ha effettuato l'aggiornamento a Reason 2.5 direttamente dalla versione 1.0, segue ora un elenco di caratteristiche introdotte con la versione 2.0.

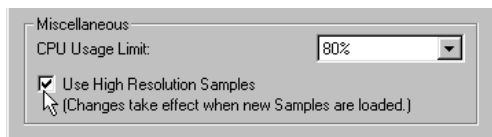
Pieno supporto per Mac OS X e Windows XP

Reason offre ora il pieno supporto per gli ultimi sistemi operativi di Apple e Microsoft.

Supporto per la riproduzione ad alta risoluzione

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

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



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

Supporto per il formato SoundFont

E' possibile ora caricare e gestire i SoundFonts (presets e singoli sample) nei seguenti device:

- NN-Xt.
- NN-19.
- Redrum (solo per sample singoli)

Vedete il Manuale Operativo per i dettagli.

Nuovo device - Malström Grainable Synthesizer



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

Nuovo device - NN-Xt Sampler



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

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

LFO sync

I device e gli effetti possono ora disporre di LFO sync. Questo vuol dire che potrete sincronizzare i loro rispettivi LFO al tempo della song, con una delle 16 divisioni di tempo possibili.

I seguenti device ed effetti dispongono di LFO sync:

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

Vedete il Manuale Operativo per i dettagli.

La finestra del sequencer separata

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

La finestra di sequencer separata può essere posizionata e dimensionata liberamente sia in orizzontale che in verticale utilizzando le tecniche standard.

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

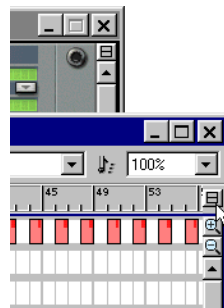
Cliccate il pulsante.

...per aprire il sequencer in una finestra separata.



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

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



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

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

I controlli del trasporto

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

Se lo desiderate, potete anche ridurre una delle finestre per i controlli di trasporto, proprio come qualsiasi altro dispositivo di Reason. Il tutto è descritto nella Guida all'Uso.

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

Se utilizzate Reason con due monitor

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

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

Per poter utilizzare due monitor, dovrete necessariamente avere un sistema operativo e una scheda grafica che lo consentano. Fate riferimento alla documentazione del vostro sistema operativo e possibilmente anche della scheda grafica per avere istruzioni su come impostare la configurazione con il doppio monitor.

Supporto per mouse con rotella di scorrimento

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

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

Nuovi strumenti nella toolbar del sequencer

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

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

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

Lo strumento Gomma



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

Lo strumento Gomma e la funzione Snap

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

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

Cancellare Eventi e Gruppi in modalità Arrange

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

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

Cancellare le Note in modalità Edit

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

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

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

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



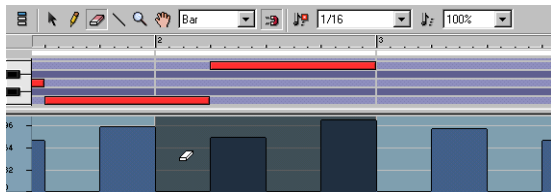
In questo caso, con il valore di Snap impostato su "Bar" (una battuta), un click singolo andrà a rimuovere tutte le note C 2 della battuta 6.

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

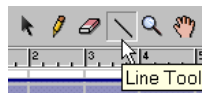
Cancellare le sezioni di Controller e i cambi di Pattern in modalità Edit

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

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



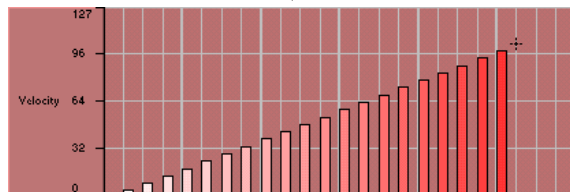
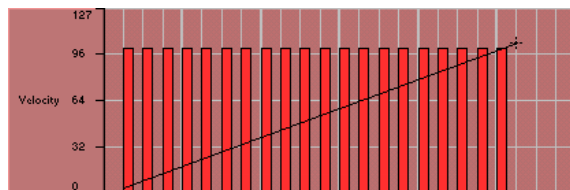
Lo strumento Linea



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

Creare delle rampe di Velocity

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

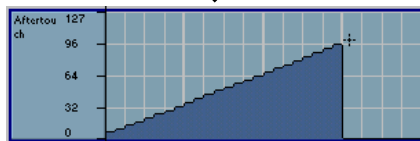
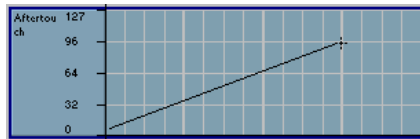


Disegnare una rampa di velocity con lo strumento Linea.

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

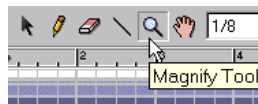
Disegnare e modificare i Controller

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



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

Lo strumento Lente di ingrandimento



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

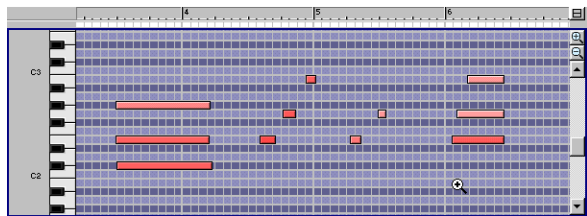
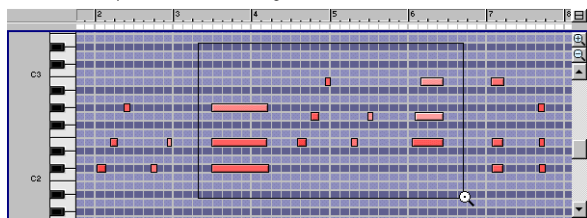
Ecco le principali:

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

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

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

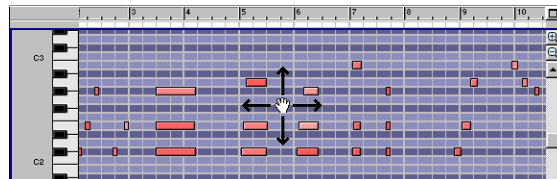
Racchiudendo queste note in un rettangolo di selezione...



...si ingrandisce fino alla visualizzazione completa.

Lo strumento Mano

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



Scorrere la sezione Key edit con lo strumento Mano.

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

Le impostazioni vengono salvate con la song

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

Questo comprende (ma non è limitato a):

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

Il nuovo CD Orkester Sound Bank

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