



# REASON

**3.0**

→ Le novità in Reason 3.0

**STAND-ALONE MUSIC PRODUCTION INSTRUMENT**

→ 14 Channel Expandable Mixer → Analog Polysynth → Grainable Polysynth → Digital Samplers → Mastering Tools → REX-loop Player → Drum Machine  
→ ReBirth Input Device → Multiple Effects Processors → Combinator Device → 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



## Operation Manual by Synkron: Anders Nordmark

---

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.

Note: Trademarks referred to within the Reason product are the property of their respective trademark holders. None of these trademark holders are affiliated with Propellerhead Software AB or our products. The referrals to these trademarks do not in any way constitute trademark use. Nor does the use of these trademarks intend to explore the goodwill associated with these trademarks.

© 2005 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Reason is a trademark of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.



# REASON

→ Le novità in Reason 3.0

# Benvenuti!

Questo documento introduce le nuove funzioni in Reason 3.0. Per una descrizione dettagliata vi consigliamo di leggere anche le sezioni corrispondenti del Manuale Operativo.

## Nuovo supporto Remote

In Reason 3.0 l'input MIDI proveniente da superfici di controllo (tastiere, unità di controllo remoto, etc.) viene gestito da un sistema chiamato Remote. Ecco alcune delle funzioni principali:

- **Si può usare qualsiasi numero di superfici di controllo contemporaneamente.**
- **Il programma supporta direttamente una grande quantità di superfici di controllo - potenziometri, fader e pulsanti delle superfici vengono mappati automaticamente ai parametri più comuni dei device di Reason.**

Non dovete modificare le impostazioni sulla superficie di controllo per gestire i diversi device in Reason - se cambiate il focus MIDI da una traccia di Subtractor ad una traccia di Malström, la superficie di controllo si adatterà automaticamente.

Dovrete impostare la vostra superficie di controllo solo una volta per tutte per utilizzarla con Reason - il programma si occupa di tutto il resto!
- **Per superfici di controllo che non sono supportate nativamente a questo livello, potete usare le impostazioni di Reason 2.5.**

Questo significa che se il modello della vostra superficie di controllo non è disponibile tra quelle selezionabili nel riquadro di Control Surfaces and Keyboards (vedi oltre), potete usare qualsiasi template o impostazione creata per Reason 2.5.

Notate comunque che driver di Remote per nuove superfici di controllo verranno aggiunti costantemente - verificate le nostre pagine web per maggiori informazioni.
- **Per default, tutte le superfici di controllo seguono l'ingresso MIDI del sequencer.**

Questo significa che per assegnare la superficie di controllo al device della traccia nel rack imposterete l'input MIDI su una traccia nel sequencer (come nel 2.5).
- **Potete bloccare una superficie di controllo ad un device specifico nel rack.**

Ad esempio, potreste avere una master keyboard che segue l'input MIDI, mentre un'altra superficie di controllo è bloccata sul main mixer nel rack. In questo modo potete controllare i livelli ed i pan i qualsiasi momento.

- **Potete usare remote overrides per mappare un determinato controllo su una superficie ad uno specifico parametro o funzione di Reason.**

Per esempio, potreste forzare l'assegnazione di un potenziometro o un fader della superficie di controllo al fader di livello master del mixer. O potreste mappare i pulsanti della superficie di controllo al trasporto di Reason (play, stop, record, etc.), indipendentemente da quale traccia ha l'input MIDI nel sequencer.

- **Remote inoltre supporta alcune superfici di controllo con MIDI feedback.**

Se avete una superficie di controllo come questa ed è supportata da Reason 3.0, potete trarre vantaggio da fader motorizzati, meter, display, etc.

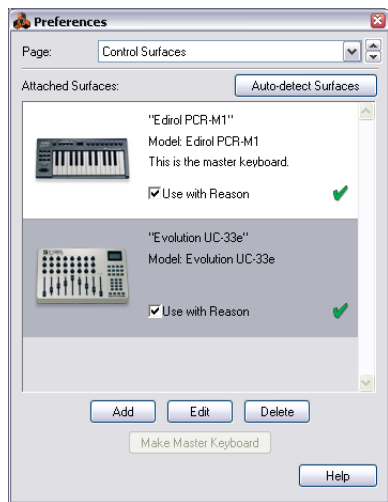
## Aggiungere una superficie di controllo

La pagina MIDI nel riquadro Preferences è stata rimpiazzata dalla pagina di Control Surfaces and Keyboards. Da qui potete aggiungere le vostre superfici di controllo compresa la master keyboard.

- 🔗 **La prima volta che avviate Reason 3.0 un setup wizard vi aiuterà ad impostare l'ingresso audio e selezionare una master keyboard. Se avete solo una singola master keyboard e nessun'altra superficie di controllo dovrete essere a posto. Se invece dovette aggiungere altre superfici di controllo, modificare il controller definito come master keyboard o editare le impostazioni, dovrete usare la pagina di Control Surfaces and Keyboards.**

1. **Aprire il riquadro di Preferences e selezionare la pagina di Control Surfaces and Keyboards.**
2. **Se la vostra superficie di controllo è collegata via USB (o se avete fatto un collegamento MIDI a due vie), provate a cliccare sul pulsante Auto-detect Surfaces.**

Reason scansiona tutte le porte MIDI e cerca di identificare le superfici di controllo collegate. Notate che non tutte le superfici di controllo supportano il rilevamento automatico.

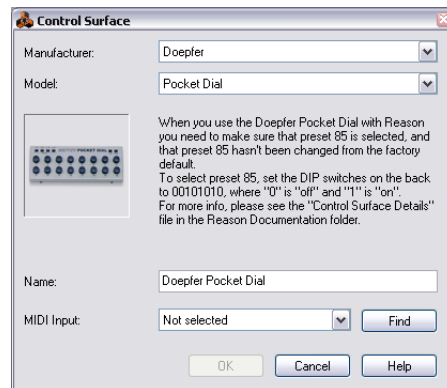


Tutte le superfici trovate sono elencate nella lista di Attached Surfaces.

3. **Per aggiungere una superficie di controllo manualmente, cliccate sul pulsante Add.**  
Questo apre un nuovo riquadro.
4. **Selezionate il costruttore della vostra superficie di controllo dal menu pop-up Manufacturer.**  
Se non lo trovate nel menu, vedete oltre.
5. **Selezionate il modello della vostra superficie di controllo dal menu pop-up Model.**  
Se non riuscite a trovarlo nel menu, vedete oltre.

6. **Viene mostrata una immagine del modello di superficie di controllo selezionato, insieme a del testo con alcune informazioni – leggetelo attentamente.**

Per alcune superfici di controllo dovete selezionare un preset specifico per usare la superficie con Reason - questo lo troverete tra le note.



7. **Usate il pop-up MIDI Input per selezionare la porta di ingresso alla quale avete collegato la superficie.**

Se siete in dubbio, potete cliccare sul pulsante Find e quindi, modificando un controllo o suonando un tasto sulla superficie di controllo, far trovare a Reason la giusta porta di ingresso.

- **Alcune superfici di controllo possono avere più di un menu pop-up di MIDI Input.**

Dovete selezionare le porte su tutti i menu pop-up di MIDI Input.

- **Alcune superfici di controllo avranno un menu pop-up di MIDI Output.**

In alcuni casi questo è etichettato con "Optional" - quindi non è necessario indicare una selezione. In altri casi viene richiesto un MIDI Output. Questo è il caso di superfici di controllo che usano il ritorno MIDI - fader motorizzati, meter, etc.

8. **Se volete, potete rinominare la superficie di controllo nel campo Name.**

9. **Cliccate su OK per aggiungere la superficie.**

- **A seconda del modello di controllo, potrebbero apparire degli avvisi che vi ricorderanno di selezionare uno specifico preset, etc.**

In alcuni casi, Reason può riportare un preset della superficie di controllo ai valori impostati dalla fabbrica - ne verrete quindi informati.

Infine tornate alla pagina di Control Surfaces and Keyboards Preferences, dove ora sarà elencata la superficie aggiunta.

## Se il modello della vostra superficie di controllo non è nell'elenco

Se non trovate elencata nei menu pop-up Manufacturer o Model la vostra superficie di controllo quando provate ad aggiungerla, questo significa che non c'è un supporto nativo per questo modello.

★ Il supporto per i modelli di superfici di controllo non riportati nell'elenco potrebbe essere disponibile per il download sul sito web di Propellerhead.

Comunque il programma supporta controller e tastiere generici. Ecco cosa fare:

→ **Selezionate "Other" dal menu pop-up Manufacturer e quindi selezionate una delle tre opzioni dal menu pop-up Model.**

oppure, se il Manufacturer è presente ma non lo specifico modello:

→ **Selezionate una delle tre opzioni "Other" dal menu pop-up Model:**

In entrambi i casi, le opzioni sono:

- **Basic MIDI Keyboard**  
Selezionatela se avete una tastiera MIDI senza potenziometri, pulsanti o fader programmabili. Questa viene usata solo per l'esecuzione (compresi i controller di performance tipo pitch bend, mod wheel, ecc.) - con questo tipo di superficie di controllo non potete regolare i parametri di device di Reason.
- **MIDI Controller**  
Selezionate questa voce se avete in controller MIDI con potenziometri, pulsanti o fader programmabili (ma senza tastiera).  
Dovete impostare la superficie di controllo in modo che i controlli trasmettano i messaggi MIDI CC corretti, a seconda del device di Reason che volete controllare - verificate la MIDI Implementation Chart nella documentazione di Reason. Se la vostra superficie di controllo ha dei template o preset per i diversi device di Reason 2.5 potete utilizzarli.
- **MIDI Keyboard with Controls**  
Selezionate questa voce se avete una tastiera MIDI con potenziometri, pulsanti o fader programmabili. Di nuovo, dovrete impostare i vostri controller per trasmettere i MIDI CC corretti.

Dopo aver selezionato il modello, procedete con la selezione dell'ingresso MIDI come descritto sopra.

## La master keyboard

Una delle superfici di controllo può essere la master keyboard. Questa è come qualsiasi altra superficie di controllo, ma deve avere una tastiera e non può essere dedicata (lock) ad uno specifico device di Reason (in altre parole, seguirà sempre il MIDI input al sequencer). Questa è la superficie che userete per suonare i device di strumenti in Reason.

→ **La prima superficie con una tastiera che viene aggiunta (o trovata dall'auto-detect) viene automaticamente selezionata per essere la master keyboard.**

Questa viene mostrata nell'elenco di Attached Surfaces nella pagine di Preferences.

→ **Se volete usare un'altra superficie come master keyboard, selezionatela nella lista e cliccate sul pulsante "Make Master Keyboard".** Potete avere solo una master keyboard.

→ **Se non volete usare alcuna master keyboard, selezionate l'attuale superficie definita come master keyboard e cliccate sullo stesso pulsante (che ora è intitolato "Use No Master Keyboard").**

## Altre funzioni

→ **Per editare una superficie, fate un doppio click su di essa nella lista (o selezionatela e cliccate su Edit).**

Questo vi consente di modificare il suo nome ed impostazioni di porte MIDI, se necessario.

→ **Per cancellare una superficie, selezionatela nella lista e cliccate su Delete.**

→ **Potete disattivare una superficie cliccando sul suo checkbox "Use with Reason".**

Questo può essere utile se la superficie è collegata al vostro sistema ma volete utilizzarla solo con un altro programma, etc.

→ **C'è sempre la pagina di "Advanced MIDI" nelle Preferences.**

Questa viene usata solo per i bus di External Control MIDI e per l'ingresso di MIDI Clock Sync. Tutta la gestione di MIDI control si imposta dalla pagina di Control Surfaces and Keyboards.

# Il Combinator



Il Combinator è un device speciale che vi consente di salvare e richiamare qualsiasi combinazione di device di Reason (strumenti, effetti, mixer etc.) ed i loro collegamenti interni. Un setup salvato di Combinator può essere caricato come patch, chiamata "Combi". Lo stesso device Combinator agisce come contenitore per device in un Combi.

L'idea alla base del device Combinator è semplice, ma molto potente. Essendo capace di salvare device multipli come Combi potete richiamare istantaneamente qualsiasi tipo di setup, anche se complesso, tanto facilmente quanto una patch!

Alcune applicazioni tipiche del Combinator:

- **Creazione di un multi-instrument splittato o sovrapposto.**  
Aggiungete qualsiasi numero di device di strumenti (Subtractor, NN-XT etc.) e suonateli come singolo strumento combinato. I device di strumenti in un Combi possono anche essere assegnati a specifiche zone di tastiera/velocità.
- **Salvataggio di combinazioni di strumenti/effetti.**  
Salvate uno strumento insieme ai suoi effetti.
- **Creazione di device di multi-effetto.**  
Potete creare e salvare come Combi catene complesse di effetti.

Il Combinator salva i file in formato patch Combi (.cmb). Quando caricate una patch Combi, tutti i device inclusi nel Combi, le impostazioni dei loro parametri corrispondenti, audio interno e collegamenti CV vengono richiamati istantaneamente.

## Come creare un device Combinator

Ci sono diversi modi per creare un device Combinator:

- **Selezionando "Combinator" dal menu Create.**  
Questo creerà un device Combinator vuoto. Potete quindi aggiungere qualsiasi device al Combi cliccando nei contenitori vuoti in fondo al Combinator e usando il menu Create.
- **Selezionando con il tasto [Maiuscole] premuto più device nel rack e quindi selezionando "Combine" dal menu Edit.**  
Questo creerà un Combi contenente i device selezionati. I device vengono spostati dalla loro posizione originale nel rack al contenitore nel Combinator.
- **Selezionando la voce di menu "Create device by browsing patches" dal menu Create.**  
Questo vi consente di scegliere tra le patch di Combi - se selezionate una patch ".cmb" verrà creato un device di Combinator, contenente i device salvati con il Combi.

La creazione di un Combinator crea automaticamente una traccia per esso nel sequencer. per suonare uno strumento Combi, indirzate il MIDI alla sua traccia di sequencer come al solito - il Combinator passerà le note ai device al suo interno.

## Una nota sul routing



Sul retro del Combinator potete trovare i seguenti connettori audio:

- **Combi L/R Output**  
Questa è l'uscita del Combinator, che è collegata internamente ai connettori di "From Devices". Questa uscita collega con device "all'esterno" del Combi, normalmente un device mixer.
- **From Devices L/R input**  
Qui è dove vengono collegate le uscite dai device in un Combi. Si può collegare una uscita mono o stereo. Se un Combi contiene più device di strumenti (ad esempio synth sovrapposti) normalmente avrete un mixer all'interno del Combi - l'uscita di questo mixer va sui jack di From Devices.
- **Combi L/R Input**  
Questo è l'ingresso del Combinator (usato solo per Combi di effetti). Internamente collegato ai connettori di "To Devices".
- **To Devices L/R output**  
Questi collegano ad un ingresso di un device nei Combi di effetti.

## Altre funzioni

Cliccando sul pulsante "Show Programmer" del Combinator viene mostrato il pannello Programmer. Da qui potete effettuare le seguenti impostazioni:

### → **Selezionate una zona della tastiera e/o area di velocity per ciascun Device di strumento nel Combi.**

Questo è il modo per creare suoni splittati o sovrapposti. Potete anche decidere se un device debba ricevere i dati di note e performance dal Combi oppure no.

### → **Assegnate i parametri ai quattro controlli rotatori ed ai quattro pulsanti sul pannello Combinator.**

Questi possono essere assegnati per controllare virtualmente qualsiasi parametro sul device all'interno del Combi - un rotativo può modificare la frequenza di un filtro per un device ed il volume master per un altro device, etc. Potete anche controllare i rotativi via CV, consentendo al CV di controllare un gran numero di parametri di Reason!

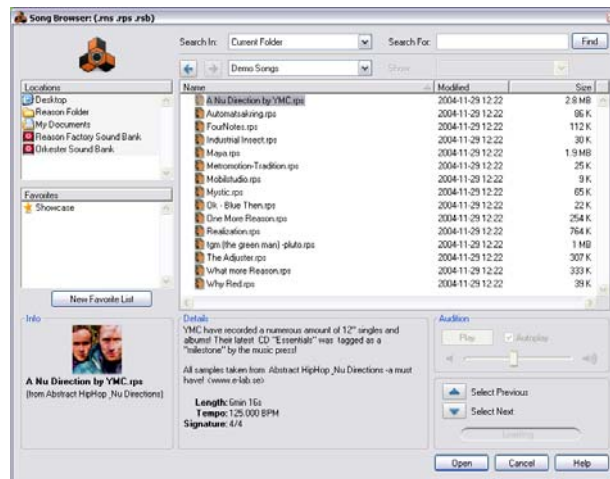
Notate anche che un Combi può contenere dei device di pattern. Cliccando su "Run Pattern Devices" si attiva il pulsante Run su tutti i device di pattern nel Combi.

In fine, il pulsante "Bypass All FX" disattiva tutti i device di effetti nel Combi - utile se avete un Combi con strumenti ed effetti e volete ascoltare il suono dello strumento "dry".

### ! **Fate riferimento al capitolo "The Combinator" nel Manuale Operativo per una descrizione completa delle funzioni disponibili.**

### 🔗 **Verificate anche le patch di Combi incluse nel Factory Sound Bank per suggerimenti sulle impostazioni, assegnazioni e tecniche!**

# Nuovo Browser



Il Browser per aprire songs, patch, loop e campioni è stato completamente ridisegnato. le nuove funzioni sono:

### → **La lista delle Locations (nella sezione superiore sinistra del Browser) memorizza delle scorciatoie alle cartelle dove conservate dei file importanti.**

Non siete più limitati a quattro posizioni per i database - potete memorizzare i vostri file dovunque. A parte alcune locazioni fisse (es. il Factory Sound Bank), potete aggiungere le vostre Locations draggando le cartelle o i Re-Fills sulla lista delle Locations. Cliccate sulla Location per andarci.

### → **Quando selezionate una patch o campione nel Browser, questo viene automaticamente caricato in background.**

Se avete impostato il MIDI input sulla traccia del device per il quale state cercando un file, potete suonare la master keyboard ed ascoltare le patch o i campioni, senza chiudere il Browser.



→ **Potete usare il “cross-browsing” per cercare patch che dipendono da qualsiasi tipo di device.**

Potete aprire il Patch Browser da un tipo di device e cercare patch di qualsiasi tipo. Se selezionate una patch per un device diverso, questo rimpiazzerà automaticamente il device originale.

Selezionate quale patch sono visualizzabili e selezionabili con il menu pop-up Show in cima al Browser.

→ **La nuova funzione Search vi consente di ricercare file per nome e/o tipo.**

Usate le impostazioni di Search per specificare una locazione di ricerca ed una stringa di testo da ricercare. Quando cliccate su Find, il Browser cercherà tutti i file con il nome corrispondente (o una cartella con un nome corrispondente) e presenterà i risultati della ricerca nella vista principale di file e cartelle.

✳ **Questa è una funzione molto potente in combinazione con il “cross-browsing”: se, ad esempio, volete un suono di basso, non è necessario decidere il tipo di device da usare.**

Basta cercare “Bass” e quindi impostare il menu pop-up Show su “All Instruments” (Tutti gli Strumenti). I risultati della ricerca conterranno tutte le patch contenenti il nome “Bass” (o posizionati in una cartella o ReFill chiamata “Bass”), indipendentemente dal tipo di patch. Potete passare tra le patch nel Browser per preascoltarle - il device verrà automaticamente rimpiazzato nel rack quando selezionate un altro tipo di patch.

→ **L'area di Favorite List (nella sezione inferiore sinistra del Browser) può contenere una Favorite Lists (lista dei favoriti) con delle scorciatoie per i vostri campioni, patch o altri file favoriti per un accesso istantaneo.**

Per aggiungere dei file alla Favorite List, draggateli dalla vista principale sulla cartella Favorite List sulla sinistra. Cliccando su una Favorite List si visualizza il suo contenuto nella vista principale - riordinate i file draggandoli, rimuovete i file selezionandoli e premendo [Ritorno Unitario]. Cliccando su un file nella Favorite List si seleziona e carica come al solito.

→ **I file mostrati nella vista principale del Browser sono memorizzati come “browse list” per il device quando chiudete il Browser.**

Usando i pulsanti patch su/giù o il menu pop-up patch nel pannello del device selezionerete le patch nella lista di browse.

✳ **Questa funzione e le Favorite Lists sono molto utili quando si suona dal vivo, dato che potete creare una lista di set con tutte le patch nel giusto ordine. Durante l'esecuzione potete usare i pulsanti di patch su/giù sul device (o sulla superficie di controllo) per passare da una patch alla successiva. Se la Favorite List contiene patch di tipi diversi, il device nel rack verrà automaticamente rimpiazzato quando necessario!**

→ **Potete creare dei device direttamente dal Browser, selezionando “Create Device by Browsing Patches” dal menu Create.**

Questo apre il Patch Browser, consentendovi di selezionare qualsiasi patch di strumento o qualsiasi patch di effetto (selezionato nel menu pop-up Show). Selezionando una patch nel rack si crea automaticamente un device per essa. Per device di strumenti viene creata una traccia di sequencer e assegnato l'ingresso MIDI, consentendovi di ascoltare immediatamente la patch.

# Gli effetti MClass

Pump up the volume!

Anche se un mix potrebbe essere ben bilanciato e suonare bene, spesso può mancare di quella dinamica, chiarezza e volume presenti nei mix "realizzati professionalmente". Il segreto è che i grossi studi hanno un rack pieno di outboard per il mastering di alta qualità usati per dare il tocco finale al mix. Ora lo fa anche Reason!

Nel menu Create ora troverete le seguenti voci:

## MClass Mastering Suite Combi



Selezionandola si crea un Combi contenente tutti e quattro i device MClass (vedi oltre), configurati come tool di mastering. In genere lo inserirete alla fine della catena del segnale, tra il main mixer e l'interfaccia hardware (selezionate l'interfaccia hardware prima di aggiungere il Combi di MClass Mastering Suite - così verrà inserito nel posto giusto).

Potete usare i rotativi ed i pulsanti sul Combinator per modificare il suono, o potete effettuare le impostazioni direttamente sui device all'interno del Combi.

Usate i selettori di patch nel Combinator per passare tra le diverse patch di effetti incluse nel Factory Sound Bank.

## MClass Equalizer



È un equalizzatore di elevata qualità con in dotazione filtri shelving per banda alta e bassa, due parametrici a banda completa ed un selettore 'low cut' per rimuovere eventuali frequenze al di sotto dei 20 Hz. Per ogni banda è previsto un selettore on/off ed un feedback istantaneo visuale dal display della curva di EQ.

## MClass Stereo Imager



Questo è un Imager stereo a due bande con controlli indipendenti di ampiezza per le frequenze alte e basse ed una frequenza di crossover regolabile. Rendendo la coda delle alte più ampia e la coda delle basse in mono avrete un mix più corposo pur mantenendo la coda delle basse molto ben definita.

## MClass Compressor



Si tratta di un compressore a banda singola in grado di gestire ogni tipo di esigenza, da una compressione lieve a effetti di distorsione totale. Le funzionalità includono un'opzione soft-knee per un tipo di compressione differente, più musicale, con tempi di rilascio adattabili ed un ingresso sidechain per effetti di de-essing ed altri processamenti di dinamica. Ha anche un'uscita CV, che vi permette di controllare tramite le dinamiche del suono gli altri parametri di Reason.

## MClass Maximizer



MClass Maximizer ha in dotazione un limiter (con Look Ahead selezionabile, per poter avere un limiting senza distorsione), un Soft Clipper per poter smussare al meglio le frequenze più spigolose ed un indicatore di livello dettagliato, selezionabile tra la modalità Peak e VU. Alzate semplicemente l'Input Gain e divertitevi.

# Line Mixer 6:2



Questo è un mixer semplice con 6 canali stereo e una mandata/ritorno effetto stereo. Ideale per mixare le uscite dei device in un Combi, o per qualsiasi situazione dove avete bisogno di qualche canale extra di mixer.

# Nuovi Factory Sound Bank

Il Reason Factory Sound Bank ora offre nuove bellissime patch di suoni e campioni, comprese diverse patch di Combi. Per una compatibilità con il passato sono sempre inclusi tutti i campioni del Factory Sound Bank originale.

## Miglioramenti nel Sequencer

### Mute e Solo

Name	Out	M	S
Slow Sweep			
Triggsync			
Sync Scream			

Le tracce del Sequencer ora hanno dei "propri" pulsanti di mute e solo nella lista delle tracce, con soprastanti pulsanti generali di "All Mute Off" e "All Solo Off".

→ **Se mettete in mute una traccia di un device di pattern (Matrix o Re-drum) verrà messa in mute anche l'esecuzione del pattern.**

### Automazione della registrazione su tracce multiple

In	Rec	Name
		Slow Sweep
		Triggsync
		Sync Scream
		Mixer

Nella lista delle tracce del sequencer c'è una colonna aggiuntiva, chiamata "Rec". Questa consente di abilitare la registrazione per più tracce, per l'automazione della registrazione.

Solo una traccia avrà l'ingresso MIDI dalla master keyboard (questa traccia sarà anche sempre abilitata alla registrazione) - le altre tracce abilitate alla registrazione riceveranno i cambiamenti di parametri dai rispettivi device nel rack. Questo sarà utile specialmente se avete più superfici di controllo che gestiscono diversi device nel rack mentre state registrando.

### Copia dell'automazione

Ora è possibile copiare ed incollare l'automazione tra le parti di controller nel sequencer (per la stessa traccia o per tracce diverse).

## Nuove funzioni audio

### → Dithering nel riquadro di export audio

Il Dither è un tipo di rumore aggiunto ad un segnale digitale, che migliora la qualità dei suoni a basso livello quando si esporta a una risoluzione di bit inferiore. Ora potete scegliere se applicare il dither quando esportate a 16-bit.

### → Caricamento dei campioni più veloce

I campioni vengono caricati molto più velocemente in Reason 3.0.

