

فهرست مطالب

تذکره مؤلف

REASON در مورد برنامه

در مورد این کتاب

فصل ۱

REASON تنظیمات برنامه

حیط کاری برنامه

تنظیمات برنامه

AUDIO برگه

KEYBOARD AND CONTROL SURFACE برگه

ADVANCED CONTROL برگه

انز کردن فایل‌های جدید و موجود

بجای یک فایل جدید

BROWSE پنجره

BROWSE PATH پنجره

و وسایل صوتی کامپیوتر REASON برنامه

فصل ۲

REASON محیط کاری برنامه

TRANSPORT پانل

SEQUENCER پانل

SEQUENCER تراکها در پانل

RACK پانل

میکسر برنامه

فصل ۳

SEQUENCER 3 MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

LATENCY

VELOCITY

MIDI

MIDI OUT

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

۱۹

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

MIDI

۲۶

SEQUENCER و MIDI

چیست؟ MIDI

چگونه کار می‌کند؟ MIDI

MIDI کابل‌های

LATENCY

(VELOCITY) شدت

MIDI کاتالوگ‌های

MIDI IN ، MIDI OUT و MIDI THRU

ایجاد یک ساز و انتخاب مجموعه

REASON های آماده برای برنامه SAMPLE کاربرد

۳۳

فصل ۴

وارد کردن و رکورد اطلاعات

MIDI وارد کردن و ذخیره فایل‌های

MIDI رکورد اطلاعات

MIDI دو روش رکورد اطلاعات

QUANTIZE NOTES ویژگی

REASON قفل کردن وسیله بیرونی به یک ساز در محیط برنامه

از طریق ترسیم MIDI نوشتن نت‌های

AUDIO رکورد و وارد نمودن اطلاعات

رکورد اطلاعات کنترلی

VELOCITY خط

تغییر شدت اجرای نت‌ها

رکورد اطلاعات کنترلی

رکورد اتوماسیون پارامترها

افکت‌ها

۴۲

فصل ۵

ویرایش و ادیت اطلاعات

ادیت کلیپ یا محتوی کلیپ

انتخاب کلیپ‌ها و اطلاعات داخل کلیپ‌ها

ادیت کلیپ‌ها

ادیت محتوی کلیپ‌ها

MIDI ویرایش نت‌ها و اطلاعات

TOOL کاربرد پانل
تیت اطلاعات کنترلی نت ها
صل ۶

۴۹

ساخت و تنظیم ریتم

REDRUM DRUM- KONG DRUM

REDRUM DRUM ماشین نرم افزاری
RED RUN ساختار کانالها در ماشین
(PATTERNS) الگوها

عملیات مربوط به الگوها
یجاد ریتم های عجیب

SEQUENCE و پانل RED RUN ماشین

RED RUN پشت ماشین

RED RUN استفاده از وسیله

KONG DRUM ماشین نرم افزاری

صل ۷

۶۲

DR. OCTO REX LOOP PLAYER ماشین

DR OCTO REX ماشین

روش کار ماشین

صل ۸

۶۵

سازهای نرم افزاری

NN19, NN XT

NN 19 ساز نرم افزاری

NN-XT ماشین

نقل اصلی

REMOTE EDITOR قسمت

KEY MAP DISPLAY/ EDIT FOCUS کاربرد

یا منوی کلیک راست EDIT فرمانهای منوی

SAMPLING پارامترهای

کته:

GROUP پارامترهای قسمت

NN-XT ورودی ها و خروجی های ماشین

۷۹

فصل ۹

SUB TRACTOR سینتی سائزر

OSCILLATOR قسمت

نکته:

OSCILLATOR 2 قسمت

NOISE قسمت

FILTER قسمت

ENVELOPE قسمت

LFO 2 وسیله

پارامترهای اجرایی

BEND پارامتر

کنترل مسیرهدهی ولتاژها

SUBTRACTOR کاربرد ماشین نرم افزاری

۹۸

فصل ۱۰

MALSTROM سینتی سائزر

: منحصر بفرد MALSTROM ماشین

OSCILLATOR قسمت

INDEX بررسی دقیقتر عملکرد کنترل

MODULATOR قسمت

FILTER قسمت

HAPER قسمت

MALSTROM جریان سیگنالها در ماشین

مسیرهدهی ولتاژهای کنترلی

MODULATION INPUT ورودیهای

مسیرهدهی صدا

۱۰۹

فصل ۱۱

THOR POLYSONIC سینتی سائزر

رابط اصلی برنامه

SHOW PROGRAMMER قسمت

بخش پیوند دهی

STEP SEQUENCER بخش

۱۱۲

۱۲

صنعتین های نرم افزاری

, RPG-8 MATRIX PATTERN SEQUENCE

MATRIX PATTERN SEQUENCE ماشین

ایط کاری

جاد ریتم و ملودی

RPG-8 ماشین

ایط کاری برنامه

جاد ریتم و ملودی ها

۱۱۶

۱۳

کت ها

RV-7 DIGITAL REVERB افکت

RV7000 ADVANCED REVERB افکت

DDL-1 DIGITAL DELAY LINE افکت

D-1 افکت

CF-101 CHORUS/FLANG افکت

PEQ افکت

PH-3 افکت

COMP-01 COMPRESSOR/LIMIT افکت

SCREAM 4- SOUND DISTORTION افکت

۱۲۱

۱۴

کت های اضافه شده به ریزن ۶.۵

THE ECHO افکت

NEPTUNE افکت

LINE افکت های گیتار

PULVERIS افکت

ALLIGATOR افکت همه کاره

۱۲۴

۱۵

ش مسترینگ آهنگ

MASTREX بخش

جریان صدا در مازول مسترینگ
افکتهای داخل بخش مسترینگ
افکت MCLASS EQUALIZER
افکت MCLASS STEREO IMAGER
افکت MCLASS COMPRESSOR
افکت MCLASS MAXIMIZER
افزودن افکتهای جدید به بخش مسترینگ
برنامه ریزی بخش مسترینگ

۱۳۰

فصل ۱۶

ترکیب حرفه ای سازها و صداها

ترکیب ماشین COMBINATOR

ترکیب سازها

بسته های آماده

پانل بالایی COMBINATOR

پانل PROGRAMMER

قسمت MODULATION ROUTING

۱۳۶

فصل ۱۷

میکس و خروجی نهایی

میکس آهنگ

میکس در ریزن ۵

میکس در ریزن ۶.۵

اتوماسیون پارامترها

MIDI کار برد کنترلر

اتوماسیون پارامترهای میکس به کمک ماوس

خروجی گرفتن از پروژه

فرمان SONG INFORMATION

فرمان SELF-CONTAIN SETTINGS

فرمان EXPORT SONG AS AUDIO FILE

فرمان EXPORT LOOP AS AUDIO FILE

فصل ۲

محیط کاری برنامه Reason

محیط برنامه Reason شامل پنجره هایی است که در کنار یکدیگر قرار گرفته اند. هر پنجره را می توان به شکل تمام صفحه تبدیل نمود. دو پنجره اصلی برنامه عبارتند از rack, sequencer. پانل Rack بطور معمول در قسمت بالایی محیط کاری قرار دارد و پانل Sequencer در قسمت پایین محیط کاری برنامه قرار دارد.

از پانل Rack برای ایجاد و سازماندهی وسایل و ماشینهای نرم افزاری در پروژه و نیز دستکاری تنظیمات این ماشینها استفاده می کنیم. بالای پانل Rack همواره پانل Hardware interface قرار دارد که ارتباط میکسر و سایر وسایل ایجاد شده در پروژه را با کارت صوتی و سایر وسایل سخت افزاری و نرم افزارهای صوتی موجود در سیستم نمایش می دهد. بقیه پانل Rack بطور پیش فرض خالی است. از این ناحیه برای ایجاد سازهای نرم افزاری و سازماندهی آنها استفاده می کنیم.

پانل Sequencer که گاهی آن را پانل تراکها یا کانالها می نامیم، جایی است که برای هر وسیله که ایجاد می کنید یک تراک ایجاد می شود. از این پانل برای سازماندهی تراکها، اجرای صداها و ضبط اطلاعات مورد نظر استفاده می کنیم. در صورت لزوم می توانید پانل تراکها را به شکل یک پنجره مستقل تبدیل نمایید. کافی است دکمه کوچک سمت راست بالایی نوار پیمایش سمت راست را کلیک نمایید. با

بکشید. پس از انجام عملیات ویرایش بهتر است دوباره اندازه خط Velocity را کاهش دهید.

تغییر شدت اجرای نتها

اگر نتها را به کمک ابزار Pencil در يك تراک ترسیم نمایید، مقدار شدت نتها بطور پیش فرض معادل ۱۰۰ خواهد بود. اما همیشه این مقدار مناسب نیست. برای تغییر شدت نت از ابزار Pencil استفاده می‌کنیم. این ابزار را فعال نموده و سپس خط معرف شدت نت را کلیک نموده و به طرف بالا یا پایین بکشید. اگر می‌خواهید همزمان شدت چند نت را تغییر دهید، يك کادر پیرامون خط شدت آنها کشیده و به طرف بالا یا پایین بکشید.

رکورد اطلاعات کنترلي

علاوه بر نتها و شدت آنها می‌توانید اطلاعات کنترلي ارسالی از کیبورد (مانند جابجایی لغزنده‌ها، خاموش و روشن شدن دکمه‌ها و حرکات Knob) را نیز ضبط و سپس ویرایش نمایید. تغییرات هر يك از پارامترهاي موجود در کیبورد را می‌توانید در محیط برنامه Reason رکورد کنید.

فیلم آموزشی ۳۷ REASON 5

فیلم آموزشی ۳۸ REASON 6.5

اصول Remote

می‌توانید پارامترهاي موجود در برنامه Reason را به دکمه‌ها و لغزنده‌هاي موجود در کیبورد Midi نسبت داده و سپس اطلاعات آنها و تغییرات آنها را ضبط نمایید.

شرکت Propeller heads ابداع کننده نرم‌افزار Reason پروتکل Remote را نیز ارائه داده که به کمک آن می‌توانید اطلاعات ورودی از وسایل Midi را در محیط برنامه Reason مدیریت و هدایت نمایید.

Remote يك سیستم نسبت‌دهی است که کنترلهای موجود در کیبورد Midi متصل به کامپیوتر را شناسایی نموده و سپس بطور خودکار پارامترهاي موجود در سازهاي داخل برنامه را به امکانات موجود در کیبورد بیرونی نسبت می‌دهد. البته می‌توانید این سیستم نسبت‌دهی را نادیده گرفته و از تنظیمات دلخواه استفاده نمایید.

کردن آن يك كلاويه ديگر را فشار دهيد، مقدار نت تغيير مي‌کند اما صدای اوليه (Attack) نت جديد اجرا نمی‌شود.

Re trig: این گزینه را اغلب برای اجرای قطعات Polyphonic فعال می‌کنیم. اگر این گزینه روشن باشد و يك كلاويه را اجرا نموده و بدون رها کردن آن يك كلاويه ديگر را فشار دهيد، صدای ایجاد شده مانند آن است که كلاويه قبلي را رها کرده و جديد را فشار داده‌اید.

Lfo1 rate: از این پارامتر برای کنترل Lfo1 استفاده می‌کنیم اگر Lfo1 با وضعیت Group rate تنظیم شده باشد.

Portamento: تعیین کننده مدت زمانی است که طول می‌کشد تا از يك نت به نت ديگر منتقل شوید.

REASON 5	فیلم آموزشی ۸۹
REASON 6.5	فیلم آموزشی ۹۰
REASON 5	فیلم آموزشی ۹۱
REASON 6.5	فیلم آموزشی ۹۲

ورودي‌ها و خروجي‌هاي ماشین NN-XT

اگر کلید Tab را فشار دهید می‌توانید پشت ماشین Nn-xt و مجموعه ورودی‌ها و خروجی‌های آن را مشاهده نمایید. این ماشین تعداد زیادی خروجی صوتی و نیز مجموعه کاملی از ورودی‌های مخصوص ولتاژهای کنترل دارد. این ماشین هشت جفت خروجی استریو دارد. خروجی‌های پیش‌فرض با عبارت 1/L و 2/R مشخص شده‌اند. هر ناحیه بارگذاری شده در ماشین را می‌توانید به طور انفرادی به این خروجی‌های صوتی هدایت نمایید. البته اگر از نمونه‌های نوع استریو استفاده نمایید. اگر از نمونه‌های تک کانال در این ماشین استفاده نمایید، در واقع ۱۶ کانال خروجی صوتی در اختیار دارید.

ورودي‌هاي Cv

ماشین Nn-xt خروجی‌های مخصوص Cv (ولتاژهای کنترلی) ندارد اما مجموعه‌ای از ورودی‌های ولتاژ کنترلی به شرح زیر را می‌پذیرد.

وچك (Grains) که ممکن است فقط چند میلی ثانیه باشند امکان دارد توسط يك سیله صوتي یا به روش ریاضی تولید شوند. سپس می‌توانید خصوصیات انفرادی را يك از قطعات را جداگانه دستکاری نموده یا خصوصیات ترکیب این قطعات را دستکاری نمایید. به همین دلیل دنیای بزرگی از امکانات در اختیار کاربر قرار می‌گیرد تا شکلهای صوتی بسیار پیچیده‌ای تولید نماید.

روش Wave table synthesis بر اساس اجرا و دستکاری چند نمونه از يك چرخه موج صدا شکل گرفته که برای هر چرخه يك مدخل ایجاد می‌گردد و از جمع مدخل‌ها يك جدول امواج صوتی (Wave table) شکل می‌گیرد. به این ترتیب می‌توانید اجزای جدول امواج صوتی را با سرعتهای متفاوت اجرا نموده بدون نکهت‌ها را تغییر دهید. همچنین می‌توانید هر يك از چرخه‌های امواج صوتی در جدول را جدا کرده و جداگانه دستکاری نمایید. به همین دلیل از این روش برای جاد صداهای واقعگرا استفاده می‌کنیم.

برای تولید صدا در ماشین نرم‌افزاری Malstrom به يك نمونه صوتی نیاز دارید که داخل ماشین پردازش شده و به قطعات بسیار كوچك تقسیم می‌گردد. طول هر قطعه بین ۵ تا ۱۰۰ میلی ثانیه می‌تواند باشد. سپس این قطعات دوباره به روش تفاوت با یکدیگر ترکیب می‌شوند که آن را Grain table می‌نامند که مانند يك جدول امواج صوتی می‌توانید آن را با سرعتهای متفاوت اجرا نمایید.

اگر چه ماشین Malstrom از تکنیک Grain table برای تولید صدا استفاده می‌کند، اما برای شکل‌دهی و دستکاری صدا از روش Subtractive synthesis (مانند ماشین Subtractor) بهره می‌گیرد. این ماشین همچنین از روش سوم موسوم به Wave shaping synthesis نیز استفاده می‌کند.

فیلم آموزشی ۹۹ REASON 5

فیلم آموزشی ۱۰۰ REASON 6.5

سمت Oscillator

وسیله Oscillator در این ماشین در واقع يك وسیله تولید صدا است (برخلاف عملکرد این وسیله در ماشین Subtractor). وسیله Osc در این ماشین از طریق برای جدولهای قطعات صوتی در واقع يك صدای جدید تولید می‌کند. در حالی که وسیله Osc در ماشین Subtractor شکل صدای موجود را تغییر می‌دهد.