

REASON TIPS VOL1. (Breve reseña sobre Automatizaciones)

AUTOMATIZAR PATTERNS REDRUM: (Principiantes)

Para esto vamos a insertar el módulo de caja de ritmos denominado **"Redrum Drum Computer"**. En el canal 1 cargaremos un sample que puede ser .wav, preferentemente, y en el canal 2 cargaremos otro de igual "Bit Rate". Ejemplo: canal 1 > kick bass, canal 2 > Snares, 16 bits.44100 Khz. Luego de este paso iremos a la línea de trabajo que se encuentra dentro del mismo módulo, la cual puedes configurar según la duración que quieras darle al "Pattern", verás que viene configurado de modo default en 16 Steps, lo cual puedes modificar en 32 / 64/ etc-



Hazlo en conjunto con el "Edit Steps", una pequeña perilla que te mostrará la duración que hayas configurados previamente en "Steps". Funciona de manera vertical izada y te permitirá trabajar y editar dentro de la cantidad de Steps que hayas seleccionado previamente. Pasando de 1-16 hasta 48-64. Para comenzar a escribir primero ajusta el parámetro de dinámica del golpe que quieras marcar, verás que se encuentran a la derecha tres opciones bien distingidas por sus colores "amarillo: Soft", "naranja: Médium" y "rojo: Hard".



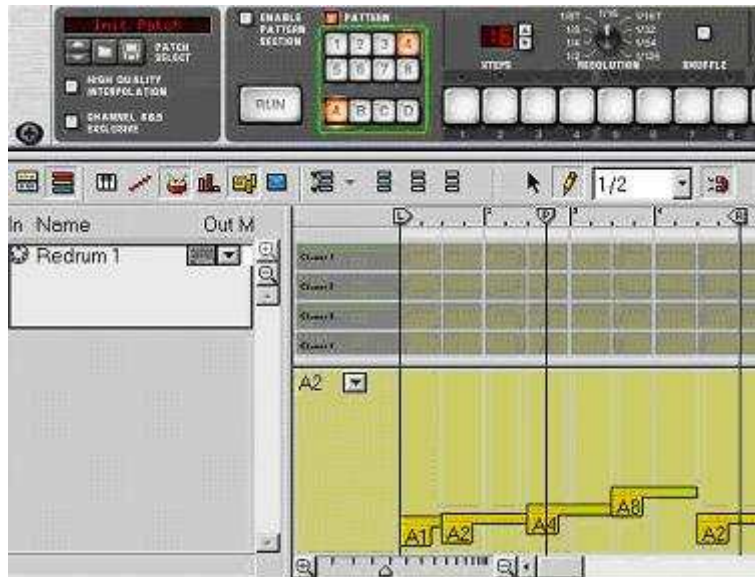
El indicador "Select" al pie de cada canal "Redrum" nos mostrará cuál estamos trabajando en la parte inferior en ese momento. Por lo cual para automatizar cada uno de los bancos tendrás que presionarlo y así pasarás a trabajar sobre una nueva línea vacía.



De ahora en más distinguiremos las secuencias creadas en diferentes patterns: La primera secuencia que crees se instalará automáticamente dentro del Pattern A1, para automatizarla debes hacer botón derecho del mouse y seleccionar en el menú "Copy pattern" luego seleccionarás A2, y pegarás el Pattern dentro del Redrum, de esta manera trasladas el A1 a el A2, lo que te permitirá seguir trabajando con la misma línea y aumentar su complejidad o generar una variante.



Ahora con todos los Patterns resueltos no queda más que pasar al Secuenser y dentro del track "Redrum", seleccionar la herramienta "Pencil Tool" y "Show Pattern Lane" ambos en la parte superior. Con la primera, seleccionaremos qué patterns queremos qué suenen y podrás ir intercalándolos entre sí y asignarle así una cantidad de repeticiones dentro de la última.



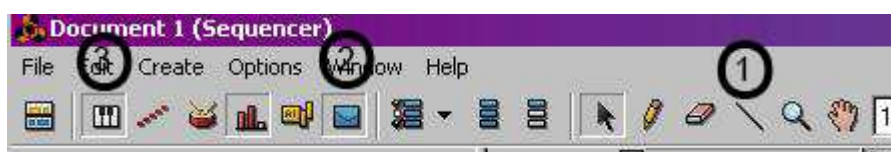
AUTOMATIZACIÓN:

-Fade In/out, Q, FX.: Cuando lo que queremos lograr es el aumento o disminución del volumen a través de los Fades del mixer, lo que debemos hacer es lo siguiente:

Posicionar el Mouse sobre el fade que se quiere programar, luego realizar un click sobre el botón derecho del ratón y seleccionar **"Edit Automatization"**. Previamente vamos a crear sobre el Secuenser en donde se alojan las pistas un nuevo Track. Para ello nos posicionamos debajo del último instrumento y clickeamos botón derecho y seleccionamos la opción **"Create Secuenser Track"**. A esta pista le asignaremos, dentro de todas las opciones que se mostrarán, el mixer en donde se aloje nuestro instrumento insertado. *Ejemplo:"mixer 2"*

Verás que se creará en modo "Piano Roll" el **"Controller Lane"** con la inscripción **"Not automated"** solo te queda cumplir con el último paso que consiste en seleccionar en la parte superior la herramienta **"Line Tool"** y generar el aumento y depresión de decibeles que creas convenientes para corregir los planos de tu mezcla **REASON**.

En caso que tú necesites establecer un paneo, una modificación en la ecualización paramétrica del mixer o sobre los procesos de inserciones y envíos de efectos, solo tienes que repetir la operación anterior con la diferencia que en vez de marcar botón derecho sobre el fade lo harás sobre los "shelvins" correspondientes del mixer.-



En la imagen vemos las herramientas que vamos a utilizar en el proceso de automatización distinguidas con números:

1. Line Tool. 2. Controller Lane. 3.Keyboard Mode

Práctico Automatización: Example 1.RSN

ORGANIZACION DE MODULOS DE RACK:

Recomiendo hacer esto antes de comenzar cualquier composición que se quiera emprender en REASON. Inicialmente ante el **"Empty Rack"** que nos presenta el software, vamos en primer lugar a crear un Mixer, el cual denominaremos **"Mixer Group 1"** en caso que el proyecto sea muy extenso crearemos un segundo **"Mixer Group"** sino con uno alcanzará. A continuación, insertaremos 2 Mixers más, una para la percusión, al que denominaremos "Mixer 1" y el segundo para las instrumentos, que se llamará "Mixer 2". Al primero lo encadenaremos junto a un **"REDRUM"** el cual asignaremos sus diez canales al mixer de percusión o mixer 1, es posible que también queramos sumar algunos DR REX siendo esto perfectamente posible. Ahora hacemos lo mismo con el mixer de instrumentos o mixer 2, al cual le fijaremos los módulos **"SUBTRACTOR"**, **"NN19"**, **"NN-XT"**, **"MALSTROM"**, etc.

Ahora nos encontramos con 3 Mixers, uno asignado individualmente al "REDRUM" y otro de igual manera para los instrumentos y sintetizadores. Entonces comenzaremos a encadenarlos entre sí, el master del "Mixer 1" lo asignaremos al canal 1 de la consola "MIXER GROUP 1" y el master del "Mixer 2", al canal 2 del mixer principal anteriormente mencionado. El master general nos quedará sostenido por el "Mixer Group" al que no tenemos más que insertarlo al input 1/2 del "Hardware Interface" en la parte superior del REASON RACK.



Imagen ilustrativa del encadenamiento de 3 mixers individuales según su función. Se puede observar el mixer Group con el input del canal 1, insertado por la consola de percusión y el canal 2, viene de más abajo (fuera de la imagen) desde la consola 2 implementada para agrupar instrumentos. Práctico Automatización: Example 1.RSN

Powered by www.saynal.com/
Consultas: me@saynal.com