

Perfekte harmonie in de (thuis)studio



Kong is een veelzijdige drumdesigner die zowel met gelayerde samples, Rex-loops als physical modeling kan werken



Een nieuwe update van Propellerhead Reason betekent meteen ook een upgrade van Record. Deze twee programma's zijn sinds vorig jaar immers twee handen op één buik.

SPECIFICATIES

Reason: 14- en 6-kanals-mixer*

- 3 synthesizers waarvan 1 modulair
- 2 samplers
- 2 Rex-loopplayers
- 1 samplingdrumscomputer
- 1 drumdesigner
- 1 vocoder/grafische eq
- 5 masteringeffecten*
- reverb/delay*
- 1 distortion/modeler*
- 9 vintage half-inch effecten (* 2 daarvan in Record)
- matrix pattern (step) sequencer
- monofone arpeggiator
- volledige sequencer met automatisering en blocks*

Record: virtuele SSL mixer

- ID8 preset instrument
- Line 6 guitar amp (3 amps/3 cabinets)
- Line 6 bass amp (2 amps/2 cabinets)
- Neptune Pitch Adjuster
- in de sequencer in elke track een tuner en functie voor comping van takes

* zowel in Reason als in Record standalone

Voor Reason en Record in combinatie zijn alle bovenstaande specs geldig

door Eppo Schaap > eppo@interface.nl

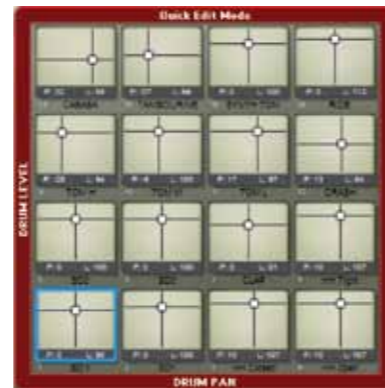
Reason heeft sinds zijn introductie veel vrienden gemaakt. Dat komt deels vanwege de compleetheit - vrijwel alles wat je nodig hebt om een song te maken zit er in - maar ook vanwege de ongecompliceerde overzichtelijke werkmethode die het programma hanteert. Ideaal om bijvoorbeeld op je laptop snel een ideeetje in elkaar te zetten, maar ook uitgebreid genoeg om een professioneel klinkende productie mee te maken. Reason is vorig jaar aangevuld met Record, een programma waarin je multitrack audio kunt opnemen. Reason en Record zijn nu aanbeld bij versie nummer 5. Propellerhead zorgt er altijd voor dat nieuwe versies compatibel zijn met oudere voorgangers. Als je een project uit een oudere versie

laadt, klinkt dit in de nieuwste versie exact zoals in oudere versies. Dit betekent dat de instrumenten en effecten in het programma altijd strikt gelijk blijven. Er worden dus geen extra functies of parameters aan deze instrumenten of effectapparaten toegevoegd. Er komen wel steeds instrumenten en effecten bij. Daarom heeft Reason ook nog steeds twee samplers, een oude (NN-19) en een die later werd toegevoegd, met meer mogelijkheden (NN-XT). Deze benadering houdt ook in dat als Propellerhead een nieuw instrument introduceert, dit voor 100% moet zijn uitgekristalliseerd, want achteraf iets toevoegen of wijzigen is er niet bij. Hierdoor kan het wel eens wat langer duren voordat nieuwe trends in Reason zijn terug te vinden. Maar als ze er eenmaal inzitten, is het resultaat

ook helemaal af. We bekijken een aantal van deze nieuwigheden in Reason 5.

Kong drum designer

Reason heeft met ReDrum natuurlijk al jaren een drumcomputer, maar die werkt uitsluitend met enkelvoudige samples. De nieuwe Kong Drum Designer heeft 16 drumkanalen die je flexibel aan 16 virtuele MPC-style drumpads kunt koppelen. Je kunt ze natuurlijk ook met een externe controller bespelen, of via eigen cv-ingangen door een ReDrum, RPG-8 arpeggiator of Matrix Sequencer patternmachine. Elk van de 16 kanalen heeft een eigen 'engine'. Dat kan een sampler zijn met verschillende layers, een Rex-player, maar ook physical modeling-modules van kick, snare, toms, hihat, cymbal en andere percussieklanken. Men gebruikt daarbij geen samples, maar er wordt een drumklank gesynthetiseerd, die je op allerlei



In Quick Edit Mode van Kong kun je twee parameters snel voor alle pads tegelijk instellen.

mogelijke manieren aan je eigen wensen kunt aanpassen. Zo kun je het tom-model ook als een pauk laten klinken en de kick verbouwen tot een knallende Simmons tom. De physical modeling-klanken klinken dynamisch en fris. Elk kanaal

heeft twee eigen insert-effecten en Kong als geheel kan gebruik maken van twee master-effecten. Daarnaast heeft elk kanaal nog twee aux-uitgangen die je naar andere Reason effect-apparatuur kunt sturen. De insert-effecten omvatten niet alleen de traditionele distortion en compressie; ze kunnen ook ruis- of toongeneratoren zijn, die onderdeel van de klankopwekking van het model zelf worden. Vooral de ruisgenerator is bij veel klanken een vrijwel onmisbaar onderdeel. Alle insert-effecten in Kong zijn trouwens uitermate geschikt voor slagwerk en percussieklanken, zoals de Transient Shaper en de Overdrive/Resonator.

De kracht van Kong is dat je zelf nieuwe klanken kunt ontwerpen en niet afhankelijk bent van statische samples. Maar ook als je wel met samples werkt, gaat Kong verder door voor elk kanaal een mini-sampler met verschillende layers aan te bieden, of een Rex-player die zijn slices over verschillende pads kan verdelen. De mogelijkheden zijn echt heel uitgebreid. Snel zelf samplen en klanken stapelen in de interne NN-Nano-sampler van Kong komt daar in Reason 5 nu ook nog eens bij. Als je met de engines en effecten in Kong gaat experimenteren kun je gerust een weekje vrij nemen.

Dr. Octo Rex

Propellerhead is de uitvinder van Rex en Rx2, bestanden waarin ritmische loops worden onderverdeeld in herkenbare losse drumbeats (slices), zodat de loop in tempo kan worden gewijzigd (de afzonderlijke slices worden langzamer of sneller afgespeeld). Je kunt de slices ook op andere manieren als losse segmenten behandelen. Zo kun je bijvoorbeeld met midnoten losse slices bespelen en zo een compleet ander drumpatroon dan in de originele loop programmeren. Bij een geslicete melodie of baslijn kun je zo ook de volgorde van de noten veranderen. Rex-bestanden zijn in de loop der



Een physical model van een Kong snaredrum. De twee effectmodules rechts maken ook wezenlijk deel uit van de klank

Met Kong kun je een tom-model ook als een pauk laten klinken en de kick verbouwen tot een knallende Simmons tom

jaren erg populair geworden voor sample-libraries, maar Propellerhead zelf heeft het formaat nauwelijks doorontwikkeld. Men heeft enkel het Rx2-formaat toegevoegd, waarmee je slices via een crossfade-techniek soepeler in elkaar kunt laten overgaan. Je kunt het tempo hiermee veel verder oprekken, zonder dat je afzonderlijke slices gaat herkennen.

Er zijn de laatste jaren verschillende software-pakketten verschenen die veel meer en vooral comfortabelere bewerkingsopties boden dan Propellerhead zelf. Het werd hoog tijd voor de uitvinders om hier wat tegenover te stellen.

Dr. Octo Rex is in essentie een Rex-speler waarin je acht Rex-loops tegelijk kunt laden en afzonderlijk kunt starten met de acht knoppen op het paneel van uit de sequencer. Dat is op zich al erg handig voor het overzicht in het rack, omdat loops vaak uit verschillende

lagen bestaan die in combinatie met elkaar worden gebruikt.

Deze nieuwe Rex-octopus heeft echter ook een aantal extra bewerkingsfuncties gekregen. Als je de knop Slice Edit Mode rechts naast de display indrukt, kun je voor iedere slice afzonderlijk toonhoogte, panorama, volume, decay, reverse en filter frequency instellen. Dit kan ook voor meerdere slices tegelijk, waarbij de instellingen voor de betreffende parameters als balken over de slices heen worden geprojecteerd. Dat systeem maakt het werken met Rex-loops een stuk comfortabeler en intuïtiever. Voor de afzonderlijke slices kun je een van de vier stereo-uitgangen van Dr. Octo Rex kiezen. Zo kun je de ene slice van andere externe Reason-effecten voorzien dan de andere.

De enkelvoudige klassieke Dr. Rex is vanwege compatibiliteitsredenen nog steeds aanwezig in het rack. Teleurstellend is wel dat je maar één loop tegelijk kan afspelen in Dr. Octo Rex. Het zou nu juist zo handig zijn om verschillende loolagen te combineren in één apparaat en die selectief te starten te stoppen tijdens een song en dit overzichtelijk vanuit één sequencer te kunnen regelen, maar helaas. Ook blijft het jammer dat je met Reason zelf geen Rex- of Rx2-bestanden kunt maken, terwijl de meeste daw's die mogelijkheid tegenwoordig wel bieden. Hiervoor moet je nog steeds voor € 229,- het aparte programma ReCycle aanschaffen.

Sampling

Vanaf versie 5 kunnen de samplers in Reason eindelijk ook echt zelf samplen, een functie waar veel gebruikers om hebben gevraagd. Ik denk de Propellerheads ervan dat ze met deze

De NN-Nano is de ingebouwde sampler van Kong, geoptimaliseerd voor slagwerkklanken



Dr. Octo Rex ontfermt zich over acht Rex-loops tegelijk die ook nog eens comfortabeler te bewerken zijn op slice-niveau





Via kabelverbindingen aan de achterkant van de virtuele audio-interface in Reason bepaal je wat er wordt gesampled

>> functie hebben gewacht tot na de introductie van Record, qua opname in feite de ultieme realtime sampler. Hoe het ook zij: Reason kan nu audio opnemen en deze direct in een sampler plaatsen: NN-19, NN-XT, ReDrum of Kong; jammer genoeg niet in een Dr. Octo Rex. De genoemde apparaten hebben hiervoor een samplingknop op het bedieningspaneel gekregen. Via kabelverbindingen aan de achterkant van de virtuele audio-interface in Reason bepaal je wat er wordt gesampled. Dit kan de ingang van je audio-interface zijn, maar ook een combinatie van tracks of effecten. Door de flexibele routingmogelijkheden is bijna alles mogelijk.

Na het samplen kun je basisbewerkingen als normalizen en bijsnijden uitvoeren in de nieuwe sample-editor. Dat bijsnijden is meestal niet nodig, want Reason knipt een sample meestal perfect; stilte aan het begin wordt naar behoren automatisch verwijderd, zodat de samplestart bij afspelen altijd *spot on* is. Als je het er als perfectionist niet mee eens bent, kun je in de sample-editor altijd achteraf het begin- en eindpunt aanpassen. De sample-editor lijkt op ReCycle, maar kan helaas niet slicen. De samples worden in een soort pool geplaatst, en je kunt ze exporteren, zodat je het materiaal later altijd nog naar een ander samplinginstrument kunt overbrengen.

Record 1.5

Tegelijk met Reason versie 5 verschijnt ook een update van Record naar 1.5. Deze update is voor alle bezitters van Record 1.0 gratis. Ook voor Record geldt dat nieuwe ontwikkelingen meestal beperkt zullen blijven tot aanwijsbare nieuwe effecten zoals Neptune, instrumenten, of nieuwe sequencerfuncties, zoals Blocks en

INFO

- **Prijs incl.**
- Reason 5 € 349,-
- Record 1.5 € 275,-
- Update Record 1.0 naar 1.5 Gratis
- Record for Reason-bezitters € 149,-
- Reason en Record samen € 449,-
- Update van Reason 1, 2, 3 of 4 naar 5: € 99,-
- **Distributie:**
- Media Satellite, info@media-satellite.nl
- **Internet:**
- www.propellerheads.se
- www.media-satellite.nl

andere pure programmafuncties, zoals een grotere meter in de audio-interface.

Met Neptune kun je de toonhoogte van eenstemmige (monofone) partijen corrigeren; zang maar ook instrumenten. Het corrigeren van zangpartijen (autotunen) is de laatste tien jaar gemeengoed geworden. Het kan tot een lichte natuurlijke correctie beperkt blijven, maar je kunt zangpartijen ook rigoureus in het tonale keurslijf dwingen. Dat levert een kunstmatig, zelfs robotachtig stemgeluid op wat je tegenwoordig vaak hoort.

Je kunt de toonladder waarmee de correctie moet plaatsvinden instellen en je kunt een partij transponeren naar een andere toonhoogte. Ook de formanten zijn niet vergeten, zodat een gepitchte stem op zijn nieuwe stemming natuurlijk blijft klinken, of juist extra vreemd gaat klinken. Bovendien kun je de toonhoogte van de bewerkte lead ook realtime vanaf een keyboard besturen en zo akkoorden spelen met de audioklank. Dat trucje zorgt voor een hoge funfactor, vooral als je met pitch bend en modulatie wiel gaat werken.

Neptune biedt eigenlijk alles wat je van een stemmingscorrector mag verwachten, maar volgens Propellerhead gaat hij wat verder dan standaardfuncties. Deze processor werkt 100% realtime en levert geen hoorbare vertraging (latency) op; iets wat voor een dergelijk rekenintensief proces een prestatie is. Dit betekent tevens dat je de parameters probleemloos kunt automatiseren. Door Correction Speed en Preserve Expression te automatiseren kun je razendsnel ingrijpen op het correctieproces. Bijvoorbeeld, sommige leadpartijen gematigd corrigeren maar verderop in een song andere partijen opeens genadeloos robotiseren met een superstrakke correctie. Met de pitch cv-uitgang kan Neptune ook worden gebruikt als toonhoogte naar midi-omzetter.

Niet alleen stemmen, maar ook instrumenten kun je met Neptune te lijf gaan. Als je er een leadgitaar doorhaalt en via midi akkoorden speelt, krijg je snel het Brian May-effect, dus superstrakke gitaarharmonieën of zangkoortjes.

Neptune's sterkste punten liggen vooral op het vlak van de 'gedwongen' toonhoogte-

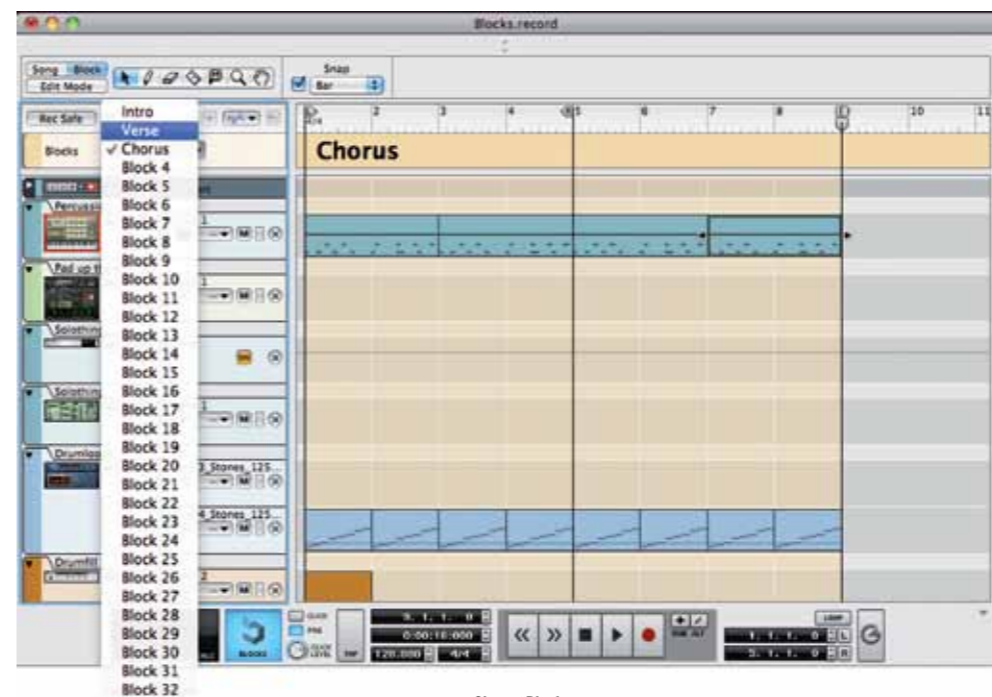
correctie. In het volkomen natuurlijk corrigeren van bijvoorbeeld een zangpartij is hij wat minder flexibel dan bijvoorbeeld de automatische toonhoogtecorrectie in Cubase.

Blokkendoos

Blocks is een arrangeerfunctie die je in zowel Reason als Record terugvindt. Met Blocks kun je verwante muzikale bouwstenen uit een productie samenvoegen tot maximaal 32 blokken. Het lijkt op het werken met groepen of folders, maar het is eerder de ideale middenweg tussen lineair en patroonsgewijs componeren. Reason en Record kennen nu een Edit modus en een Block modus, waartussen je te allen tijde kunt overschakelen. Als je in Block modus een nieuw Block tekent en dit met de muis langer maakt, worden er automatisch herhalingen ingevoegd. Een perfecte manier om snel een loop te 'schilderen' over een langer traject. Blocks kunnen inhoud voor meerdere tracks bevatten en je kunt er dus complete coupletten, refreinen, etc. mee maken. Met die bouwblokken kun je daarna snel en overzichtelijk een totale compositie in elkaar zetten. Als er echter onderdelen zijn (een fill bijvoorbeeld) die je wilt laten afwijken van de standaard inhoud van het Block, plaats je die er gewoon overheen om het onderliggende materiaal te vervangen. In Song Mode kun je langere takes (zang, solo's, automatisering) over meerdere Blocks opnemen. Zo kun je snel in overzichtelijke muzikale blokken werken, maar zit je niet vast aan de inhoud van zo'n blok of aan een rigide opbouw in patronen. Tijdens het werken kun je snel met de B-toets omschakelen tussen Block- en Song Modus.

Ontwikkeling

Bij effecten en instrumenten handhaaft Propellerhead dus een strakke updatediscipline, maar de programma's worden wel steeds uitgebreid met nuttige functies en voorzieningen. Zo is het nu mogelijk het tempo realtime via tikken (tap-tempo - ook via midi) in te voeren, is er een grote led-meter in de audio-interface toegevoegd en zien we een klavier op het scherm dat je ook met je computertoetsenbord kunt bespelen. Instrumenten in het rack kun je nu



Chorus Blocks

met meerdere controllers tegelijk aansturen, waarbij je bijvoorbeeld je padcontroller permanent aan Kong kunt toewijzen terwijl het keyboard steeds de actieve track bespeelt.

De browser is volgens de documentatie ook op enkele punten verbeterd, maar dit is naar mijn smaak nog steeds het minst intuïtieve onderdeel van Reason en Record.

Praktijk

Zelf samplen in Reason werkt makkelijk dankzij de gespecialiseerde knoppen op de instrumenten. Als je daarna de dialoogschermpjes volgt, gaat alles eigenlijk vanzelf. Een eigen sample in Reason gebruiken levert vroeger altijd een hoop gedoe op: eerst samplen in een ander programma en vervolgens importeren en tunen voordat je aan de slag kon. Dit gaat nu een stuk makkelijker, waardoor je het vanzelf vaker gaat gebruiken: geen vervelende onderbreking meer in het creatieve proces.

Over de bediening van Kong is goed nagedacht. Zo zijn er Quick Edit shortcuts waarmee je snel voor alle pads een bepaalde instelling op de pad zelf kunt maken. Ook kun je mute-, link- en alt-padgroepen maken. Van de pads in

metregroepen kan er maar een tegelijk klinken. Pads in linkgroepen klinken altijd tegelijk en de sounds van pads in een altgroep worden met een toevalligheidsfactor getriggerd.

Het gebruik van Neptune als voice synthesizer die je realtime vanaf een keyboard aanstuurt heeft wat meer voeten in de aarde; hiervoor moet je echt de handleiding erbij pakken. Dit is dan ook een wat complexere configuratie omdat je met zowel midi-in als audio-in te maken hebt, maar de resultaten zijn erg inspirerend.

Als je Reason en Record tegelijk gebruikt kun je meerdere apparaat-racks naast elkaar op het scherm krijgen. Dat is bij de enorme hoeveelheden apparatuur in deze programma's geen overbodige luxe. Als je Reason echter zonder Record gebruikt, ontbreekt deze functie.

Natuurlijk valt er altijd nog wat te wensen, zoals een convolutiereverb, de mogelijkheid loops te slicen en meer amp-modellen en cabinets in de virtuele Line6-apparatuur.

Gesloten inrichting

Reason is vanaf het begin een gesloten systeem geweest en dit geldt ook voor Record.

Je kunt in deze programma's geen plug-ins gebruiken, met uitzondering van Line6 hardware en software. De enige mogelijkheid om met de buitenwereld te communiceren is via ReWire. Dit werkt goed en je kunt hiermee het Reason/Record-combo aan programma's als Cubase, Sonar, Logic en ProTools 'hangen'. Er is directe midi-communicatie tussen de programma's en er kan een groot aantal audiokanalen rechtstreeks en realtime naar de ReWire-partner worden doorgesluisd. In de praktijk wordt Reason/Record hiermee een soort grote externe 'plug-in'. Wel moet je de projectbestanden van beide programma's afzonderlijk opslaan.

Doordat je in Reason en Record bijna alles met alles kunt verbinden heb je erg veel routingmogelijkheden, waardoor kabelwaanzen, routing-schizofrenie en ontwikkeling van een gespleten muzikale persoonlijkheid altijd op de loer liggen. Maar dat moet je in dit concept op de koop toe nemen...

Conclusie

Bij de update van Propellerhead Reason zijn enkele zeer welkome nieuwe functies toegevoegd, zoals de mogelijkheid direct in het programma te samplen, een moderne drum designer die veel verder gaat dan alleen sampling, een achtvoudige Rex-player met comfortabele edit-mogelijkheden en de mogelijkheid om met Blocks sneller pattern georiënteerde tracks op te bouwen. Blocks vind je ook terug in de gratis nieuwe update van Record naar 1.5, die tevens met Neptune realtime pitch-correctie en voicesynthese mogelijk maakt. De combinatie Record en Reason zorgt voor een perfecte integratie. De nieuwe functies in beide programma's maken het heel aantrekkelijk om te upgraden of als nieuwe gebruiker in te stappen. ■



HET OORDEEL

- + perfecte integratie van twee programma's
- + makkelijk en snel samplen in Reason
- + zeer uitgebreide en goede drumdesigner
- + eindeloze routingmogelijkheden
- geen Rex/rx2-bestanden maken
- maar 1 loop tegelijk afspelen in Dr. Octo Rex
- filebrowser kan intuïtiever
- nog steeds maar één instrumentrack in Reason standalone

Neptune is zeker geen nep-tuner, maar kan een ijzeren regime voeren als het om toonhoogtecorrectie gaat



Kopieerbeveiliging

Met de komst van Record in 2009 introduceerde Propellerhead kopieerbeveiliging door middel van een bijgeleverde ignition key (USB-dongle) of via internetverbinding. Deze nieuwe beveiliging geldt in principe alleen voor Record. Je kunt het programma via je gebruikersaccount bij Propellerhead op de bijgeleverde ignition key laten vastleggen, zodat je Record op alle computers kunt gebruiken zolang de key maar in een usb-poort zit. Je kunt Record ook gebruiken op een computer met internettoegang door in te loggen via

je persoonlijke account bij Propellerhead. Mocht de internetverbinding wegvallen, dan blijft Record gewoon werken (in demo modus), waarbij je al je werk kunt blijven opslaan. Alleen nieuwe projecten laden kan dan niet meer.

Als je Reason 5 standalone gebruikt, is er eigenlijk niets veranderd. Je voert je persoonlijke licentiecode in en je kunt aan de slag; geen key nodig. Registreren op de website van Propellerhead is wel verstandig maar niet per se noodzakelijk. Pas als je Reason 5

samen met Record als eenheid wilt gebruiken, moet je Reason ook op de hardware key van Record laten vastleggen. Je kunt de programma's alleen geïntegreerd gebruiken als ze beide op één gebruikeraccount zijn geregistreerd. Maar zelfs als je Record en Reason samen op één computer gebruikt, kun je ze gescheiden houden als je dat wilt. Je mist dan natuurlijk wel het gebruik van Reason-machines in Record en het gebruik van de luxe SSL-mixer in Reason.

Complex inderdaad, maar wel flexibel.