

Samba : O Liberdade

1 - Mesure, tempo, modules

La musique est extraite de « Rythmes en stock Brésil » d'Olivier Noclin, Editions musicales Lugdivine (© 2004) ISBN 2-914040-28-8, M/LA 786.8 NOC à la Bibliothèque municipale de Dinan, pages 18 à 21.

Ouvrir le fichier "o_liberdade_01.rns" (fichier Reason). Ce fichier contient la mélodie du chant (2 COMBINATORs (1 pour chaque voix chantée) qui contiennent un synthétiseur THOR et deux échantillonneurs NN-XT) et quelques accords de guitare pendant le chant (Dr REX). L'enregistrer sous le nom "o_liberdade_02.rns" avant de travailler dessus.

Vérifier le réglage de la mesure et du tempo dans le séquenceur.

Ajouter dans le rack principal un module REDRUM (boîte à rythmes) par instrument de percussion en comptant l'apito, soit 8 REDRUMs (partition de O Liberdade page 18 à 21).

Renommer chaque REDRUM avec le nom de l'instrument joué, avec l'apito en premier et dans l'ordre des voix et du tableau joint.

2 - Tableau des instants de percussion

Le tableau joint indique pour chaque instrument (chaque REDRUM) :

- Le numéro de la PATTERN (n° du motif rythmique joué par l'instrument , repéré par une lettre de A à D et un chiffre de 1 à 8).

Exemple : pour l'apito, 2 motifs ("appel 1" et "appel 2") sont joués en alternance. On programera donc une PATTERN A1 pour "l'appel 1" et une PATTERN A2 pour "l'appel 2".

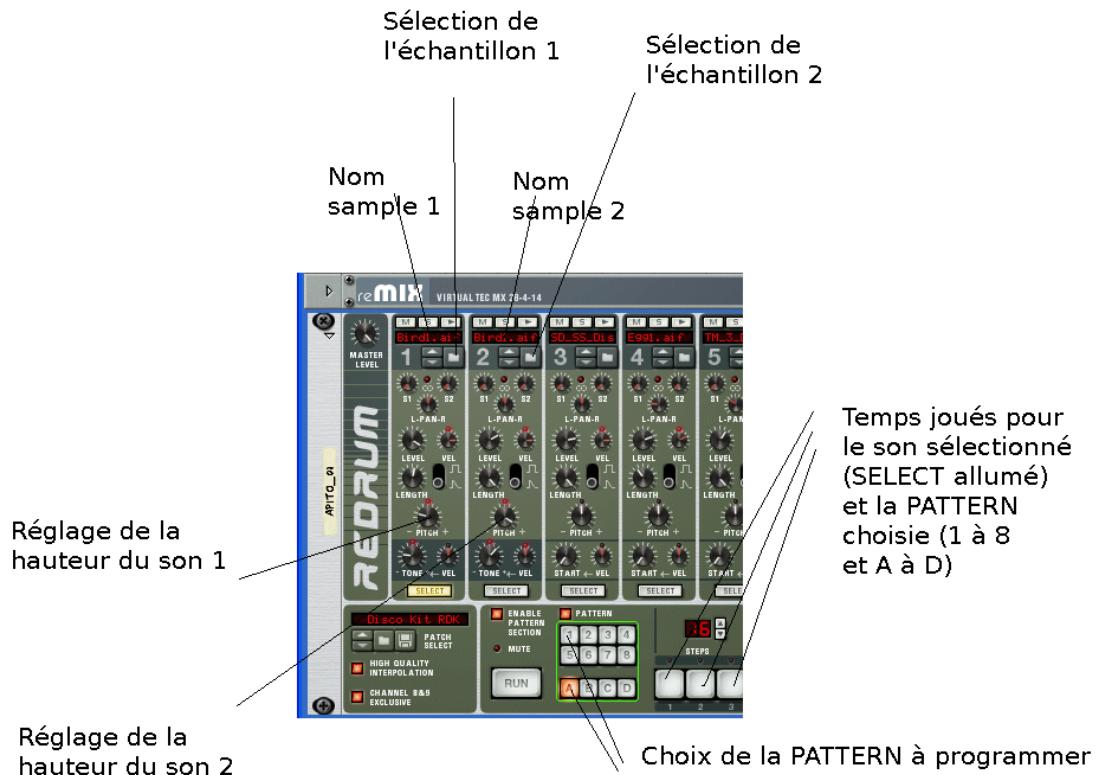
- Le nom d'un échantillon (le son numérisé) qui convient pour cet instrument (il est conseillé de prendre cet échantillon). Le nom du dossier et le nom du fichier .aif sont indiqués.

- Une partie à remplir : mettre une croix pour chaque ligne dans les cases des instants où le son est joué (utiliser pour cela la partition de "O Liberdade"). Pour la note aigue de l'apito (appel 1), il s'agit des instants 2, 4, 5, 11 et 13.

- Remplir au crayon les 15 lignes du tableau correspondant aux 8 instruments (8 REDRUMs). Certains instruments comme l'apito ont plusieurs lignes car ils jouent plusieurs sons

différents. Le Tambourin a 3 lignes car il joue "l'ostinato 1", "l'ostinato 2" et "la montée", qui correspondent aux PATTERNs A1, A2 et A3.

3 - Réglages des REDRUMs



a- Introduction

Chaque module REDRUM peut faire jouer un son échantillonné (enregistré de façon numérique) à des instants précis dans la mesure. Ces instants sont numérotés de 1 à 16 (16 boutons allumés ou éteints).

On peut faire jouer 10 sons différents dans un REDRUM (10 sections de réglages dans le panneau du REDRUM)

On peut faire jouer 32 motifs différents à un REDRUM en programmant les 32 PATTERNs A1, A2, ..., A8, B1, B2, ..., B8, C1, ..., C8, D1, ..., D7, D8.

b- Choix des sons

On peut choisir les 10 sons d'un REDRUM en chargeant pour chacun un échantillon ("Sample") : bouton "Parcourir les samples".

Exemple pour le son 1 de l'apito :

Dossier : Reason Factory Sound Bank / NN-XT Sampler patches / Sound FX / Sound FX samples

Nom du fichier : bird 1.aif

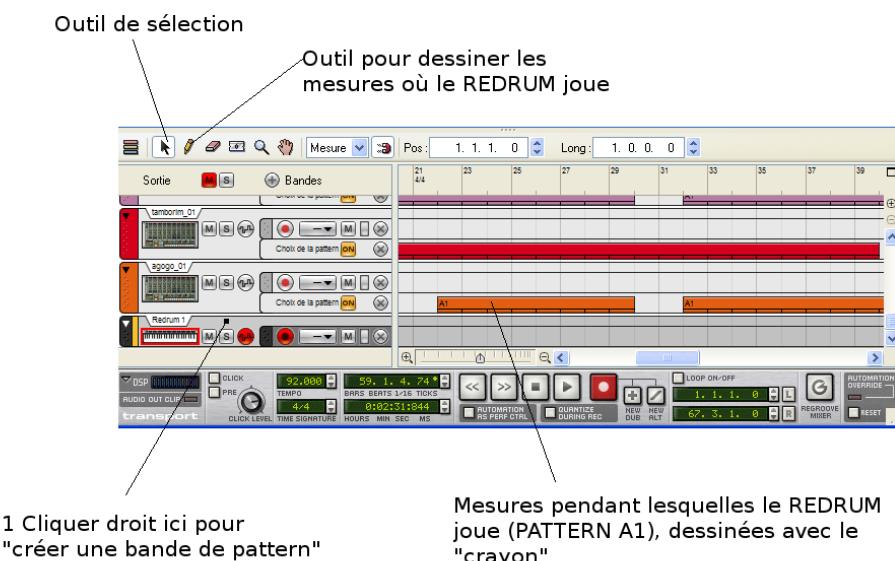
Le son 2 de l'apito est le même (bird 1.aif) mais accordé plus aigu : bouton "pitch" tourné vers la droite (cliquer sur ce bouton et glisser la souris vers le haut). Le son 1 de l'apito 1 est accordé plus grave : bouton "pitch" tourné vers la gauche (cliquer sur ce bouton et glisser la souris vers le bas)

c- Programmation des PATTERNS

- Sélectionner un numéro de PATTERN : une lettre de A à D et un chiffre de 1 à 8.
- Sélectionner un des 10 sons : bouton SELECT allumé.
- Appuyer sur les boutons parmi ceux numérotés de 1 à 16 en suivant le tableau rempli au paragraphe 2 pour ce son et cette PATTERN.
- Sélectionner éventuellement un autre son (SELECT allumé pour ce son) et appuyer sur le boutons parmi ceux de 1 à 16 pour ce son.
- Faire éventuellement de même pour une autre PATTERN (A2 par exemple).

d- Réglage du séquenceur pour le REDRUM

On prend l'exemple de l'apito qui doit jouer, entre autres moments, "l'appel 1" (pattern A1) mesures 1 et 5 et "l'appel 2" mesure 29.



- Faire apparaître la bande du séquenceur du REDRUM-Apito.
- Cliquer droit (voir dessin ci-dessus) pour "Créer une bande de pattern".
- Sélectionner l'outil crayon
- Tracer une zone en face de "choix de la pattern" pour le REDRUM-Apito (mesure 1 pour l'Apito, puis mesure 5, etc ...) pour indiquer quand ce REDRUM doit jouer.
- Reprendre "l'outil sélection" (la flèche)
- Cliquer gauche sur la zone tracée (mesure 1) et cliquer gauche sur la petite flèche dans cette zone (dirigée vers le bas). Choisir la Banque et la Pattern (A1 ou A2 suivant l'appel d'Apito).