

ГЛОССАРИЙ ПРОДЮСЕРА



В каждом сообществе есть своя терминология, свой «Птичий язык». На протяжении курса вы поймете большинство терминов, но если что-то останется для вас непонятным – воспользуйтесь этим глоссарием.

Основной язык музыкального продакшена – английский. Поэтому многие термины и понятия не имеют русского перевода, Некоторые термины мы постарались перевести, но чаще вы будете слышать именно английский вариант того или иного термина.

А

Ableton Live – популярная DAW, созданная компанией Ableton. Live используется многими артистами, такими как Skrillex, Flume и Diplo, и очень хорошо подходит для живых выступлений.

АС (Переменный ток) – аналоговый электрический ток, используемый для питания оборудования. Питание по умолчанию вы найдете от стандартной электрической розетки. ‘Переменный’ относится к синусоидальной форме тока.

Асаpella – вокал, обычно вырезанный или представляющий собой запись из существующей песни. Используется в ремиксах, бутлегах и сэмплируется в оригиналах. Также используется в диджейских сетах в качестве семплов.

Акустический инструмент – инструмент, который производит звук в физическом мире без использования цифровых или аналоговых технологий. Может относиться к гитаре, фортепиано, барабанам и т.д.

Акустика – звуковые свойства любого пространства, которые изменяют качество воспроизводимого звука. Может относиться к естественной реверберации, подавлению фазы и / или фоновому шуму и т.д.

Active – устройство, имеющее собственный встроенный усилитель мощности. Противоположность пассивному устройству. Большинство студийных мониторов в наши дни активны.

А

A/D – аналого-цифровой преобразователь. Обычно встречается в большинстве аудиоинтерфейсов для захвата акустических / аналоговых источников звука.

Additive Synthesis – форма синтеза звука, которая выводит звук путем математического добавления гармоник (синусоидальных волн) друг к другу.

ADSR – расшифровывается как Атака, Затухание, Сустейн и Релиз – относится к огибающей, применяемой к звуку, чтобы формировать его с течением времени. Может быть применен к громкости, фильтру, высоте тона и т.д. Может воздействовать на звук и менять его структуру к примеру – сжато, мягко или эмбиентно и т.д.



Aftertouch (После-касание) – MIDI-параметр, встречающийся на большинстве клавиатур. Он определяет давление, приложенное к клавише после ее первоначального воспроизведения (после нажатия), а затем это может быть сопоставлено для управления определенным источником модуляции, таким как громкость, фильтр или что-либо еще.

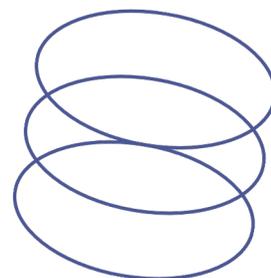
А

Aliasing – малозаметное искажение, возникающее в цифровой области, когда входная частота превышает частоту дискретизации. Образец не может быть точно измерен и, таким образом, вносит несовершенства в звук.

Ambience – может относиться к звуку в треке, который создает ощущение пространства или атмосферы – обычно достигается за счет использования звуковых эффектов, основанных на времени, таких как задержки и реверберации. Также может относиться к уровню звука в записи, которая содержит фоновый шум, отдельный от предполагаемой записи. Обычно этот фоновый шум нежелателен.

Amp (Усилитель) – обычно относится к аппаратной или цифровой эмуляции усилителя, который представляет собой инструмент, повышающий уровень сигнала для увеличения громкости. Различные методы усиления могут окрашивать звук приятным образом, и, таким образом, усилитель также является творческим инструментом, а не просто функциональным.

Амплитуда – относится к громкости или высоте сигнала – выше означает громче, ниже означает тише. Амплитуда 0 (или $-\infty$ дБ) означает тишину.



А

Analog(ue) – звук, который происходит в физическом пространстве, в отличие от битов в цифровом пространстве. Аналоговые сигналы и технологии являются непрерывными и бесконечно измеряемыми, в то время как цифровые сигналы ограничены определенной частотой дискретизации и разрядностью. Таким образом, аналог обычно называют более теплым и реалистичным звуком.

Арпеджио (Arp) – способ исполнения аккордов, при котором звуки аккорда следуют один за другим.

Арпеджиатор – MIDI-эффект, который превращает статический аккорд в арпеджио.

Аранжировка – способ расположения инструментов и секций в треке/песне.

"Структура" Трека по отношению к временной линии. Очень важная концепция в написании песен.



Artist – исполнитель который выступает на сцене воспроизводя музыкальный материал.

Attack – начальная часть огибающей ADSR – описывает время, за которое звук достигает максимальной амплитуды в миллисекундах или секундах. Более быстрая атака звучит ярко и начинается сразу, более медленная атака звучит пространственно и требует времени.

А

AU (Audio Unit) – формат плагина, созданный Apple только для macOS / OSX. Другие форматы включают VST, AAX и RTAS.

Аудио – Технически это просто относится ко всему звуку, который мы слышим в диапазоне человеческого слуха (~ 20 Гц-20000 Гц). Обычно аудио используется для обозначения записи звука, особенно когда он находится на звуковой дорожке и воспроизводится в аранжировке дорожки.

Аудиоэффект – любой плагин, стандартный эффект или элемент оборудования, который обрабатывает звук и изменяет звуковые свойства звука. Может относиться к эквалайзеру, компрессии, реверберации, задержке, искажению и т.д.

Аудиоинтерфейс (Звуковая карта) – часть оборудования, которая может принимать звук в качестве входного сигнала, а также выводить звук. Большинство компьютеров имеют встроенную звуковую карту, но это не полноценный аудиоинтерфейс, который является более комплексным и высококачественным решением для создания музыки и может использоваться для записи инструментов и вывода на студийные мониторы.

Audio Track (Звуковая дорожка) – дорожка, которая сохраняет и воспроизводит аудио, в отличие от MIDI-дорожки.

А

Автоматизация – изменение параметра с течением времени, например, развертка фильтра или изменение громкости. Обычно автоматизация записывается в расположение трека и автоматически настраивает параметр после записи.

Aux Channel (Return или вспомогательный канал) – канал отправки или возврата, который позволяет осуществлять дополнительную параллельную обработку нескольких источников одновременно. Например, большинство людей устанавливают реверберацию на вспомогательный канал, чтобы обеспечить групповую обработку нескольких звуков, требующих реверберации.

В

Баланс – соотношение уровней громкости между треками, правильный баланс избавляет от лишней обработки и решает множество конфликтов в звуке.



В

Bandcamp – веб-сайт, позволяющий артистам и лейблам напрямую продавать музыку, независимо от лейбла. Если вы не хотите работать с лейблами или крупными дистрибьюторскими службами и оставаться полностью независимым.

Band Pass Filter (Полосовой фильтр) – тип фильтра, который срезает низкие и высокие частоты. Может быть использован для создания стиля музыки lo-fi.

Bandwidth (Полоса пропускания) – диапазон частот в аудиосигнале или потоке.

Bank – группа пресетов, которые могут быть загружены на синтезатор. Также называемый soundbank.

Bar (Такт) – музыкальный термин, описывающий меру ударов. В электронной и танцевальной музыке обычно это мера в 4 удара, но в разных временных сигнатурах она может быть больше или меньше.

Bass (Бас) – более низкие частоты в звуке - обычно от ~ 20 Гц до ~ 400 Гц.

Bass Drum - см. Kick.

Bassline (Басовая линия) – последовательность нот, заполняющая область низких частот частотного спектра, - может воспроизводиться синтезатором, бас-гитарой, 808 или любым звуком с тональным качеством.

В

Bass Music (Басовая музыка) – формат EDM, который обычно включает в себя громкие, сжатые басовые рычания и звуки. Жанры включают дабстеп, трэп, бас-хаус, драм-н-бас и многое другое.

Ритм – последовательный хронометраж и ритм музыки. Также может относиться к треку, особенно в хип-хопе.

Beat Repeat – тип эффекта, который принимает аудио в качестве входного сигнала и повторяет фрагмент с заданными интервалами для создания эффекта глитча (см. Glitch).



Beats – Иногда используется для обозначения музыкального жанра, сочетающего хип-хоп с электроникой, или чего-то, что рэпер использовал бы в качестве трека.

Bell (Колокол) – Синтезаторный звук, который стремится иметь звуковую текстуру настоящего колокола, такого как трубчатые колокола, маленькие колокольчики или что-то подобное.

В

Bell Curve (Кривая в виде колокольчика) – наиболее распространенная кривая параметрического эквалайзера, используемая для усиления или сокращения полосы частот естественным образом.



Bit Depth (Разрядность) – количество битов, допустимое для динамического диапазона аудиозаписи. Большая часть звука 16-битная или 24-битная, что обеспечивает 65 536 или 16 777 215 уровней громкости соответственно. На самом деле большинство людей не видят разницы.

Bitrate (Битрейт) – количество бит, содержащихся в аудиофайле каждую секунду, измеряемое в кбит/с. 320 Кбит / с - это пример того, что может хранить MP3, в то время как WAV обычно имеет скорость 1411 Кбит / с или выше. Более высокое обычно означает лучшее качество. Может быть CBR (постоянный) или VBR (переменный). Скорость ниже 128 Кбит/с считается "некачественной".

Bitwig Studio – DAW, созданная Bitwig, доступная для macOS, Windows и Linux. Запущен некоторыми бывшими сотрудниками Ableton и считается единственным достойным конкурентом Ableton Live, имеющим как сессионный, так и режим аранжировки.

Boost (Бустирование, усиление) – настройка эквалайзера, которая увеличивает коэффициент усиления частотного спектра.

В

Bootleg (Бутлег) – когда вы делаете ремикс на песню без разрешения – обычно делается без официального ремикс пака (набор звуков), за основу берётся оригинальный трек с обработкой, что обычно не возможно разделить по частям и звучит не профессионально.

Bounce – экспортирование записи.

BPM – Удары в минуту. Относится к темпу, измеряемому в количестве ударов в минуту. Например, большая часть хаус-музыки составляет 125 ударов в минуту.

Brass – может относиться к акустическому духовому инструменту или типу синтезаторного звука, который пытается звучать как духовой инструмент.

Break (Breakdown, яма) – участок трека без мощных звуков типа баса, бочки и без партии драм секции.

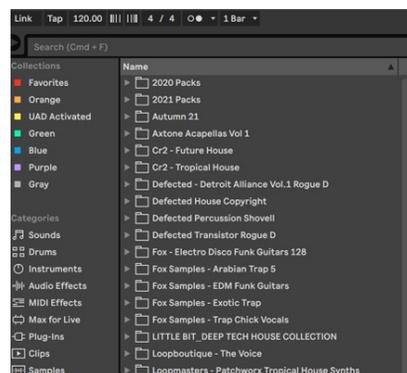
Breaks (Breakbeat) – музыкальный жанр с "ломанной" бочкой, или сэмплированная барабанная партия.

Фильтр Brickwall – специальный усовершенствованный тип фильтра нижних или верхних частот, который имеет очень крутой наклон (дБ / окт), который визуально выглядит как кирпичная стена из-за внезапного спада. Используется для удаления частот выше и ниже человеческого спектра слуха. Звучит не слишком приятно для человеческого слуха.

В

Brown Noise (Коричневый шум) – тип шума, который является более плотным в нижнем диапазоне и содержит меньше высокочастотного содержания, чем розовый и белый шум.

Browser (Браузер) – функция большинства DAW, которая позволяет вам просматривать такие файлы, как образцы, пресеты и исходное содержимое в вашем программном обеспечении.



Build-up (Подъем) – участок, который ведёт к кульминации в треке.

Buss (Шина) – групповая обработка звука из нескольких источников звука. Например, барабанная шина может группировать kick, snare, hats, rides и другие записи перкуссии в один канал (после первоначальной обработки) и допускать групповую обработку, такую как компрессия, эквалайзер и т.д.

Bypass (Байпас) – кнопка включения или выключения эффекта для проверки его воздействия на звук.

С

Cable (Кабель) – соединяет устройства вместе путем передачи аудио или какой-либо формы цифровых/аналоговых данных.

С

CBR – сокращение от "Постоянная скорость передачи данных", относится к кодированию MP3 с битрейтом, который является постоянным на протяжении всей продолжительности файла. Противоположность VBR (Переменная скорость передачи данных).

CD – расшифровывается как компакт-диск - физический диск, используемый для хранения аудио и данных.

Channel (Канал) – путь, по которому аудио проходит через вход к выходу.

Chill – свободно определенный термин для описания звучания более расслабленной, глубокой и мелодичной музыки в электронной музыке. Иногда люди называют это жанром как таковым.

Chillstep – поджанр дабстепа с акцентом на мелодию, пэды и менее агрессивные и громкие элементы. Среди известных артистов - Blackmill, Mt Eden и Said The Sky.

Chord (Аккорд) – комбинация музыкальных нот, сыгранных вместе (3 или более).

Chord Progression (Последовательность аккордов) – гармоническая основа трека или песни.



С

Chorus (Припев) – основная часть песни, которая обычно включает в себя вокал или какой-либо мелодический хук. Обычно он появляется несколько раз на протяжении всего трека.

Chorus (Звуковой эффект) – эффект, основанный на времени, который добавляет несколько задержек и делает звук объемным.

Clip (Клип) – раздел аудио или MIDI на канале в DAW.

Clipping (Клипирование, перегруз) – тип искажения, возникающий, когда пик звука превышает допустимый уровень в аналоговой или цифровой области. Аналоговое клипирование называется мягким перегрузом, в то время как цифровое клипирование называется жестким перегрузом и является менее приятным.

Clock Signal (Тактовый сигнал) – MIDI-сигнал, который предоставляет информацию о BPM для устройств, для синхронизации. Обычно одно устройство синхронизирует другие устройства (подчиняющиеся заданному темпу).

Codec (Кодек) – стандартный алгоритм, который сжимает аудио в определенный формат с целью уменьшения размера файла (например, LAME для MP3).

Cold (Холодный) – относится к тому, когда звук резкий и цифровой, в отличие от теплого, аналогового и приятного.

С

Comping (Компиляция) – процесс записи вокала, при котором записывается несколько дублей вокала, а лучшие части каждого дубля редактируются вместе, чтобы создать более ‘совершенный’ вокал.

Compression (Компрессия, сжатие) – эффект

динамического диапазона, который снижает уровень сигнала, когда он превышает определенную громкость. Используется для выравнивания громкости динамических звуков.



Condenser Microphone (Конденсаторный микрофон) – тип микрофона, который более чувствителен к громким звукам и идеально подходит для захвата менее динамичных звуков, таких как вокал. Также см. раздел ‘Динамический микрофон’.

Controller (Контроллер) – MIDI-аппаратное устройство, которое управляет параметрами части программного обеспечения или другого устройства (например, MIDI-клавиатуры).

Control Voltage (Управляющее напряжение) – CV - это электрический сигнал в аналоговой области, который сигнализирует другому устройству о модуляции на основе определенного уровня напряжения. В основном маршрутизация модуляции для аналоговых / модульных синтезаторов.

С

Correlation (Корреляция) – измерение соотношения фаз между левым и правым каналами. 1 означает идеальную корреляцию, 0 означает отсутствие корреляции и -1 означает отрицательную корреляцию (что приводит к обратной фазе).

CPU (Центральный процессор) – ‘мозг’ компьютера, который обрабатывает всю информацию.

Crash (Крэш) – ударный элемент традиционной ударной установки - металлический шумовой звук с длинным хвостом, хорошо сигнализирующий о начале новой секции.

Crossfader (Кроссфейдер) – элемент управления на ди-джейском микшере, который управляет громкостью между двумя источниками звука.

Crossover (Кроссовер) – точка в частотном спектре, где частоты разделяются на два сигнала. Используется в сабвуферах только для передачи информации о низких частотах.

Cubase – DAW, созданная Steinberg для Windows и macOS.

Cue – элемент управления в любой диджейской системе, который позволяет воспроизводить трек с определенной точки, удерживая нажатой клавишу. Помогает найти точку для включения трека во время микширования ди-джея.

C

Curve (Кривая) – в большинстве случаев относится к частотной характеристике.

Cutoff Frequency (Частота среза) – элемент управления фильтром, который определяет, где частоты будут уменьшаться.

Cycle (Цикл) – полное воспроизведение формы сигнала. Когда речь идет о том, сколько циклов происходит за одну секунду, оно измеряется в Герцах (Гц).

D

D/A (ЦАП) – цифроаналоговый преобразователь. Обычно используется в большинстве аудиоинтерфейсов для преобразования цифровой информации с компьютера на студийные мониторы или динамики для воспроизведения.

Damping (Демпфирование) – это понятие имеет несколько определений, но обычно относится к уменьшению естественных ревербераций, особенно на высоких частотах.

Dance Music (Танцевальная музыка) – термин для EDM, относящийся к жанрам, которые специально созданы для танцев, таким как хаус, техно, транс, хард-данс, гараж и многие другие.

D

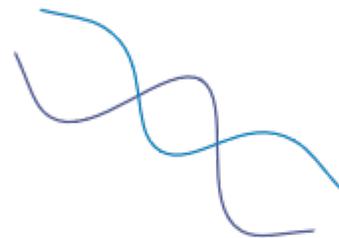
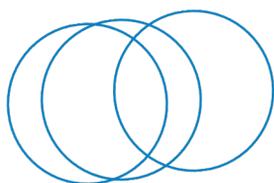
DAW (Digital Audio Workstation) – DAW является центральным элементом современной студии – программного обеспечения, в котором создается музыка. Ableton Live, FL Studio, Logic Pro и многие другие - все это DAW.

DC Offset (Смещение постоянного тока) – смещение амплитуды звука, вызванное очень низкими, обычно неслышимыми частотами. Многие звуковые эффекты имеют возможность добавить фильтр постоянного тока для удаления этих частот.

Decay (Спад) – Вторая стадия стандартной огибающей ADSR после атаки. Относится к времени, затраченному после достижения максимальной громкости на уменьшение амплитуды сигнала до заданного уровня сустейна (в дБ).

Децибел (дБ) – единица измерения уровня громкости звука.

Де-эссер – тип многополосного компрессора, который специально воздействует на полосы частот, где вероятно появление шипящих звуков. Удаляет свистящие буквы "с" из вокала.



D

Delay (Задержка) – звуковой эффект, основанный на времени, который создает серию эхо-сигналов, возникающих с интервалом один за другим, постепенно затухающих до нуля.



Demo - готовый трек, отправленный на лейбл в качестве заявки на выпуск. Также может быть отправлен другим продюсерам/диджеям для поддержки этого трека в радио и ди-джей выступлениях.

Detune (Расстройка голосов) – относится к величине разницы в настройке между голосами на генераторе, когда активирован Unison (Унисон). Создает эффект объемного и выразительного звука с "мрачными" тембрами при высоких значениях.

Dialogue (Диалог) – запись или нарезка произнесенных слов, обычно не ритмически синхронизированных, как рэп.

Диафрагма – часть микрофона, которая улавливает звук. В зависимости от области применения разные микрофоны имеют диафрагмы разного размера.

D

Digging (Копание) – процесс поиска музыкальных источников в поисках материала для использования в качестве сэмпла в треке. Предыдущее значение было конкретно через ящики с виниловыми пластинками, но в современную эпоху оно может относиться к цифровому копанию на таких сайтах, как YouTube, Spotify и многих других.

Digital (Цифровой) – звук, который существует в цифровом мире в виде битов и байтов, в отличие от непрерывных аналоговых сигналов.

Диско – жанр танцевальной музыки, зародившийся в 1970-х годах в США, стилизованный под использование барабанов с басовой линией, синтезаторов и гитары.

Distortion (Искажение) – обработка звука таким образом, что добавляются дополнительные гармоники и громкость, создавая более полный или агрессивный звук. Типы искажений включают ламповые, клипирующие, ленточные, диодные, овердрайв, размытие и многие другие.

Distribution (Распространение) – процесс распространения вашей музыки в магазинах и на потоковых платформах. Может быть сделано независимо или через музыкальный лейбл.

DJ – расшифровывается как диск-жокей - тот, кто воспроизводит записанную музыку в живом исполнении, смешивая треки вместе.

D

DJ Mix – не путать с микшированием, DJ mix - это живая запись ди-джея, микширующего несколько треков вместе в течение определенного периода времени.

Doppler Effect (Эффект Доплера) – звуковой эффект частот, звучащих более высокими тонами при приближении к источнику звука и более низкими тонами при удалении. Например, когда вы проезжаете мимо полицейской сирены.

Double (Дабл) – процесс записи вокала дважды, оба раза звучащего очень похоже, для достижения многослойного эффекта.

Drop (Кульминация, дроп) – основная часть песни EDM, которая содержит большую часть энергии и громкости по сравнению с остальной частью трека. Обычно в нем нет вокала, в отличие от припева.

Drum(s) (Барабан) – ударный инструмент и звук, который обычно задает ритм трека.

Drum & Bass (DnB) – поджанр электронной музыки, состоящий из быстрых рисунков с "ломаной" бочкой со скоростью около 174 ударов в минуту и низких, динамичных басов. В DnB существует много различных поджанров.

Drum Buss – Может относиться к звуковой дорожке, суммирующей все барабаны, или аудиоэффекту Ableton, который добавляет искажения, компрессию и басы к звуку или набору звуков, таких как барабаны.

D

Драм-машина - аппаратный электронный инструмент, отвечающий за синтез и последовательность звуков барабана. Известные драм-машины включают Roland TR808 и 909.

Барабанный паттерн – фраза, которую воспроизводит комбинация барабанов и перкуссии. Этот паттерн может повторяться и обычно представляет собой один такт или большую длину.

Drum Rack – инструмент Ableton, который позволяет запускать сэмплы барабанов с помощью MIDI-нот, как ударная установка, похожая на мультисэмплер, но для барабанов.



Dry (Сухой) – необработанная версия сигнала, в отличие от Wet (Мокрый), которая является обработанной версией. Регулятор "Dry/Wet" смешивает эти два сигнала, и его можно найти в таких эффектах, как реверберация.

Динамический микрофон – тип микрофона, который имеет более низкую чувствительность и лучше записывает громкие источники, такие как барабаны и гитары. Обычно не требует фантомного питания.

D

Динамический диапазон – Относится к величине дБ между самой высокой точкой амплитуды треков и самой низкой точкой. Низкие различия означают меньший динамический диапазон, и наоборот.

Dynamic Tube – звуковой эффект, который имитирует искажения трубки, вносимые аппаратными блоками. Часто звучит гармонично и меняет характер в зависимости от исходного материала.

Динамика – описывает характеристики амплитудных различий в звуке. Набор процессоров dynamics может включать в себя компрессор, расширитель и лимитер (+ больше).

E

Early Reflections (Ранние отражения) – Часть хвоста реверберации, ранние отражения описывают начальную часть реверберации, которая исходит от естественной или алгоритмической реверберации.

Echo (Эхо) - эффект, основанный на времени, создаваемый задержкой, однако эхо обычно относится к аналоговой задержке, а не к цифровой.

Edit (Редактировать) – может означать либо редактирование трека, возможно, для изменения структуры или введения нового элемента, либо может относиться к процессу редактирования звука.

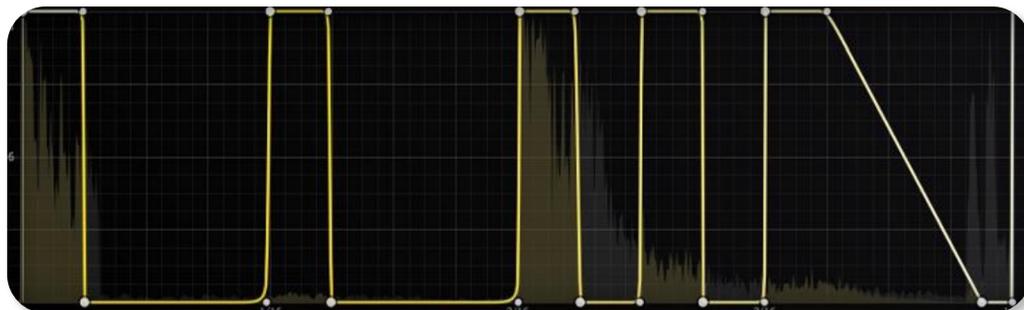
Е

EDM – расшифровывается как Электронная танцевальная музыка. EDM технически описывает общий жанр всего, что имеет электронное звучание и создается компьютерами и электроникой, но обычно используется для описания более коммерческой электронной танцевальной музыки.

Эффекты (FX) – любой блок обработки, цифровой или аналоговый, который может быть применен к аудиосигналу для изменения результата. Также эффектами (FX) называют звуки перехода между разными частями трека.

Электронная музыка – музыка, которая создается с помощью электроники, такой как компьютеры, синтезаторы и драм-машины.

Envelope (Огибающая) – описывает характеристику звука (например, громкость или фильтр), как она изменяется с течением времени. Может использоваться как инструмент для формирования звука с течением времени.



Электронное пианино - электронный фортепианный инструмент, распространенный в электронной музыке.

Е

EQ (Эквалайзер) – широко используемое устройство обработки звука, которое изменяет коэффициент усиления частотного содержимого по всему частотному спектру путем изменения



различных полос частот. Эквалайзер можно использовать для усиления или уменьшения громкости частотных диапазонов.

Erosion (Эрозия) – звуковой эффект, включенный в Ableton Live, который добавляет искажения путем модуляции сигнала синусоидальной волной или шумом. Очень четкое звучание.

Eurorack – стандартная модульная система синтеза, для которой модули спроектированы таким образом, чтобы все они были совместимы друг с другом.

External (Внешний) – обычно относится к аппаратным средствам или "готовым" инструментам или оборудованию, таким как Внешний инструмент или Внешний аудиоэффект.

Expander (Расширитель) – противоположность компрессору – расширитель увеличивает коэффициент усиления сигнала, как только он проходит определенный порог. Хорошо подходит для того, чтобы сделать звуки супер пробивными.

Ф

FabFilter - компания-разработчик программного обеспечения, которая производит как микширующие, так и креативные плагины, такие как Pro-Q, Pro-L и Saturn.

Fade (Затухание) – процесс регулировки громкости с течением времени, обычно для перевода звука из режима тишины или из режима максимальной громкости в режим тишины.

Fader (Фейдер) – физический или виртуальный ползунок на микшере, который регулирует громкость определенной дорожки и является основным инструментом при микшировании.

Fat (Жирный) – термин, обычно используемый для описания того, когда звук или микс заполняют частотный спектр и являются широкими в стереоизображении.

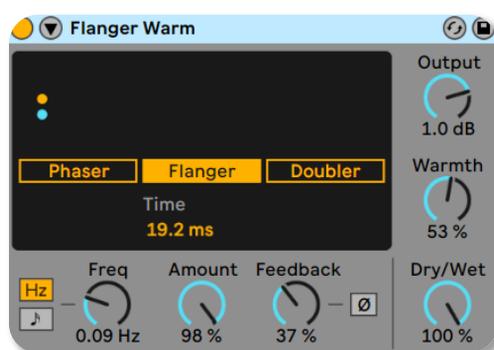
Feedback (Хвост, длина эффекта) – когда эффект преобразует выходной сигнал обратно во входной сигнал, например, с задержкой или искажением, чтобы усилить эффект. Когда задержка имеет высокую обратную связь, задержка имеет более длинный хвост.

Fidelity (Точность воспроизведения) – относится к качеству звука. Высокая точность означает высокое качество, а низкая точность означает низкое качество с точки зрения битрейта / частоты дискретизации.

F

Filter (Фильтр) – эффект, который пропускает через себя только определенную полосу частот. Различные типы фильтров включают фильтр нижних частот, фильтр верхних частот, полосовой фильтр и многое другое.

Flanger (Фленджер) – эффект, основанный на времени, который возникает в диапазоне от 0 мс до 5 мс и имеет металлический удлинённый звук.



Flat (Плоский, сведение) – Относится к тому, когда студийные мониторы или воспроизводящее устройство имеют ровную кривую отклика по всему частотному спектру и не имеют усилений или сокращений в областях, окрашивающих звук.

Flat (Бемоль, теория музыки) – нота, уменьшенная на полшага.

Кривая Флетчера-Мансона – кривая, которая иллюстрирует, как человеческое ухо реагирует на разные частоты с разной амплитудой. Оказывается, мы слышим определенные частоты громче, чем другие.

FL Studio – популярная DAW среди производителей электронной музыки, созданная Image-Line, популярная благодаря своей гибкости и возможностям рабочего процесса.

Ф

FM-синтез - форма синтеза, достигаемая путем модуляции частоты основных сигналов друг с другом, создавая интересное гармоническое содержание. Популяризирован синтезатором Yamaha DX7. FM-синтез используется для создания множества звуков колокольного типа, а также сложных басов, используемых в басовой музыке.

Formant (Формант) – вокальное качество звука, относящееся к гласным, и тип фильтра, который обеспечивает звук, подобный гласным. Можно воспринимать как изменения возраста вокалиста.

Формат – Может означать самые разные вещи, но обычно относится к типу формата файла, в который может прийти файл (WAV, AIFF, MP3) или формат плагина (VST, AU и т.д.)

Freeze/Flatten (замораживание/перевод в аудио) – процесс внутренней передачи звука в Ableton Live. Замораживание временно отображает его как аудио, сохраняя при этом предыдущие настройки (такие как MIDI-ноты, настройки плагина и настройки FX), а сглаживание (Flatten) фиксирует его в аудио навсегда.

Frequency (Частота) – звуковой сигнал, измеряемый в герцах, который воспроизводится динамиком или источником звука.



Ф

Frequency Range (Диапазон частот) – Относится к количеству частот, присутствующих в звуке между низкой точкой и высокой точкой. “Диапазон частот этого низкочастотного сигнала составляет от 100 Гц до 3000 Гц”.

Frequency Shifter (Частотный сдвиг) – звуковой эффект, который сдвигает все частотное содержимое, добавляя к звуку величину частоты. Результирующий звук, как правило, негармоничен, поскольку он отличается от регулятора высоты тона, который вместо этого умножает частотное содержание, чтобы сохранить гармонические соотношения между частотами.

Future Bass – поджанр EDM, характеризующийся большими пульсирующими суперзвуками и 808 звуками барабанов, обычно с ритмом типа хип-хопа. Хотя ранние продюсеры в этом жанре были вдохновлены музыкой Flume, future bass имеет тенденцию быть отдельным жанром, похожим на trap, с более мелодичным содержанием и яркими звуками.

Future Beats – широко определенный поджанр электронной музыки, который сочетает в себе электронные элементы с элементами, заимствованными из хип-хопа, альтернативы и других жанров. Обычно звучит очень экспериментально и уникально.

FX – сокращенная форма ‘Эффектов’. Часто обозначает эффекты переходов Uplifters и Downlifters.

G

Gabber (Габбер) – жанр, определенный в конце 1900-х годов, который был предшественником хард-данса, хардстайла и других жанров хард-танцевальной музыки. Включает искаженные ударные барабаны со скоростью 140 ударов в минуту.

Gain (Усиление) – увеличение или уменьшение амплитуды сигнала, аналогичное изменению громкости, но усиливает / уменьшает все аспекты сигнала, независимо от содержания (поэтому он также будет усиливать / уменьшать шум, если он присутствует в звуке). Усиление может быть до эффекта (входное усиление) или после (выходное усиление) и полезно, если эффект изменяет воспринимаемую громкость звука.



Gain Reduction (Уменьшение усиления, GR) – результирующее уменьшение усиления после сжатия в сторону уменьшения применяется к звуку. Этот эффект обычно нейтрализуется последующей регулировкой выходного усиления.

Garage (Гараж) – популярный в Великобритании музыкальный жанр, похожий на хаус, но в нем больше брейк-битного звучания и он немного быстрее.

Gate (Гейт) – звуковой эффект, который уменьшает громкость звука, как только он опускается ниже определенного порога. Это хорошо для уменьшения фонового шума или нежелательных звуков в записи или сэмпле.

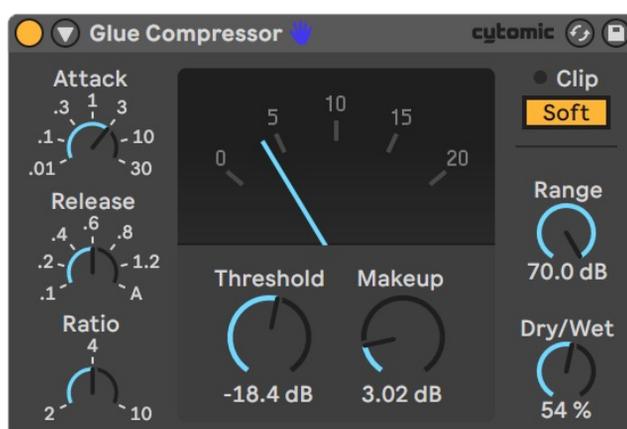
G

Genre (Жанр) – термин, используемый для описания подмножества музыки, которая имеет схожие элементы или звуки (например, жанр дабстепа включает ~ 140 ударов в минуту в перерывах между ударами с колебаниями баса).

Glue (Клей) – звуковое явление, достигаемое, когда микс из звуков хорошо смешан или к миксу применяется компрессия.

Glue Compressor ("Склеивающий" компрессор) –

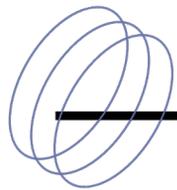
компрессор, входящий в состав Ableton, создан по образцу аналогового компрессора SSL с уникальным тембром и алгоритмом, который позволяет элементам хорошо сочетаться друг с другом.



Grain (Частичка, гранула) – короткий фрагмент аудио, обычно упорядоченный в быстрой последовательности для получения звука типа глитч (Glitch).

Grain Delay – форма задержки, которая разбивает звуки на гранулы и воспроизводит их в быстрой последовательности.

Granular Synthesis (Гранулярный синтез) – форма синтеза, которая берет аудиофайл и разбивает его на гранулы для создания новых тембров.



G

Graphic Equalizer (Графический эквалайзер) – тип эквалайзера, который разбивает частотный спектр на заранее определенные полосы и позволяет регулировать усиление для каждой полосы. Не следует путать с параметрическим эквалайзером, который более настраиваем.

Group (Группа) – Когда звуковые дорожки, эффекты, инструменты или любое физическое или виртуальное устройство группируются вместе для групповой обработки или маршрутизации.

Groove (Грув) – смещение по времени от квантизированного звука, которое придает треку ощущение человечности. Многие DAW включают в себя настройку грува. Грувы популярны в таких жанрах, как house и garage.

Гитара – популярный инструмент с 6 (или более) струнами, на которых можно играть и записывать.

H

Haas Effect (Эффект Хааса) – стереоэффект, при котором левый или правый канал монофонического сигнала задерживается на ~ 20 мс от другого канала для достижения стереоширины. Также называемый эффектом приоритета.

Half Step (Полушаг) – При перемещении одной ноты вверх или вниз от другой на клавиатуре. Перемещение двух нот называется целым шагом.

Н

Hall (Зал) – тип реверберации, который присутствует внутри или имитирует физический зал. Хорошо подходит для достижения больших, просторных звуков, которые также звучат естественно.

Happy Hardcore – поджанр EDM, который включает ~ 180 ударов в минуту, похожна hardstyle, но более быстрые и с более яркими, радостно звучащими синтезаторами и звуками.

Hardcore (Хардкор) – жанр, обычно ~ 180 ударов в минуту, содержит более мощные тембры и искаженные удары бочки.

Хард-данс - жанр, который находится между трансом и хардстайлом, обычно 140-150 ударов в минуту и включает в себя мощные удары бочки и синтезаторы.

Hard Knee – настройка компрессора, при которой сжатие, применяемое на пороге, не является постепенным, а является более внезапным. Хорошо подходит для сильного сжатия и пампового звучания.

Хардстайл – жанр EDM, который включает искаженные удары со скоростью ~ 150 ударов в минуту, обычно с более дарковым (мрачным) тембром.

Harmonic (Гармоника) – частота, четно кратная основной.



Н

Гармонические искажения – любой тип искажения, который вносит частотное содержание, гармоническое по отношению к основному, в отличие от негармонического.

Гармония – когда две или более ноты воспроизводятся вместе, в основном в приятной манере. Аккорды обычно образуют гармонию на протяжении всего трека.

Headroom (Запас мощности) – количество децибел между пиковым уровнем звука и 0 дБ в аудио. Этот термин обычно используется для описания уровня на главном канале, доступного для работы мастерингового инженера.

Hertz (Герц, Гц) – измерение частоты в циклах в секунду. Например, 50 Гц - это 50 циклов синусоидальной волны в секунду.

High-Pass Filter (Фильтр высоких частот) – тип фильтра, который удаляет все частотное содержимое ниже определенной точки. Хорошо подходит для удаления нежелательных басов из сигнала и для ослабления определенных звуков. Также используется в звуковом дизайне для достижения несколько 'пустого' звука.



Н

High Shelf (Высокая полка) –

тип кривой на некоторых эквалайзерах, которые повышают все частоты от определенной точки и выше. Хорошо подходит для повышения высоких частот.



Hi-hat (Хай-хэт) – тип перкуссии, присутствующий на большинстве традиционных ударных установок, который сохраняет ритм и время. Может быть открыт или закрыт для изменения тембра.

Hip-hop (Хип-хоп) – музыкальный жанр, слегка отличающийся от электронной музыки, в котором используются драм-машины, сэмплы и синтезаторы, а также "ломанная" бочка. Многие хип-хоп треки содержат рэп поверх в качестве ключевого элемента.

Hook (Хук, крючок) – элемент в треке, который служит фокусом и обычно является той частью, которую люди запоминают. Присутствует во многих EDM и поп-музыке.

Хаус - популярный жанр электронной / танцевальной музыки, зародившийся в начале 70-х в США, который включает в себя "прямую" бочку с хлопком на 2-м и 4-м такте, а также хайхет поперёк бочки. Существует множество поджанров хауса, которые варьируются от мейнстрима до андеграунда.

Hum (Гул) – низкая частота, которая обычно нежелательна при записи.

I

ID (Идентификатор) – когда кто-то спрашивает, что представляет собой определенный трек в миксе DJ, или когда воспроизводится неизданный трек, а исполнитель пока не хочет раскрывать себя и/или название трека.

Теги ID3 – теги в MP3 или подобном аудиофайле, которые определяют имя исполнителя, название песни, название альбома, жанр и многое другое. Некоторые форматы файлов, такие как WAV, не имеют тегов ID3.

Imaging (Визуализация) – относится к процессу настройки стереоизображения с помощью панорамирования, эффектов стереоширины и эффектов, основанных на времени.

IM Distortion – искажение, возникающее, когда частота дискретизации недостаточно высока для захвата всего частотного содержимого – звук должен фиксироваться на ближайшей частоте и может вносить нежелательные артефакты.

In Phase (В фазе) – когда левый и правый аудиоканалы синхронизируются друг с другом. Когда это не так, звук находится в противофазе и уничтожает сам себя.

Импульсная характеристика (ИК) – аудиофайл, который может быть загружен в реверберацию, чтобы применить естественную реверберацию комнаты или пространства к любому звуку. Полезно для продюсеров, которые не имеют доступа к студиям и местам звукозаписи с определенным звуком, но хотят применить этот звук к своим постановкам.

I

Input (Ввод) – широкий термин, используемый для описания любого аудиосигнала, который подается в канал или эффект. Например, звук с гитары может поступать на вход аудиоинтерфейса и в DAW.

Input Gain (Входное усиление) – величина усиления, применяемая к звуку перед обработкой эффектов. Например, усиление входного сигнала может быть применено к звуку перед его сжатием, чтобы подчеркнуть степень применяемого сжатия.

Instrument (Инструмент) – любое физическое или виртуальное устройство, производящее звук. Гитара - это инструмент, аппаратный синтезатор - это инструмент, а программный синтезатор, такой как NI Massive, - это инструмент.

Instrument Rack (Стойка для инструментов) – функция Ableton, которая позволяет группировать виртуальный инструмент с другими инструментами и эффектами в качестве предустановки. Полезно для сохранения звуков и использования их на лету.

Intro (Вступление) – в структуре трека вступление - это первая часть, которую вы обычно слышите. Это может быть коротким в поп-треках и более длинным в треках, удобных для ди-джеев.

I/O (Ввод-вывод) - обычно относится к разделу DAW или части оборудования, где может быть настроена различная маршрутизация между каналами.

I

iZotope – компания по разработке плагинов, отвечающая за Ozone, Iris, RX, Nectar и многое другое.

J

Jack (Разъем) – также называемый кабелем 1/4 дюйма, разъем является стандартным соединением для студийных мониторов, аудиоинтерфейсов и многого другого.

Jackin House – поджанр хаус-музыки, который имеет сходство с tech house, но с большим влиянием старой школы и сосредоточен на сильном необычном ритме с применением грува.

Джаз – музыкальный жанр, который был создан в конце 1800-х - начале 1900-х годов, оказал большое влияние на электронную музыку. Джаз в то время был музыкально революционным из-за включения импровизации и уникальных последовательностей аккордов, которые часто охватывали несколько клавиш. С тех пор он эволюционировал с течением времени, но обычно включает в себя мягкие барабаны, саксофоны, трубы, фортепиано и бас-гитару.

Jitter (Дрожание) – эффект модуляции, который вносит случайность в модулируемый параметр. Например, LFO может иметь регулятор дрожания, который позволяет ему отклоняться от своего текущего значения, чтобы добавить больше человеческого ощущения.

Ж

Ж-Рор - сокращение от "Японский поп", Ж-Рор - это музыкальный жанр из Японии, который по сути описывает поп-музыку из Японии. Хотя поп-музыка - это широкий жанр, Ж-Рор обычно характеризуется интенсивным использованием синтезаторов и очень яркими звуками.

К

kbps (кбит/с) – сокращение от "килобит на звук" (не килобайт), оно относится к скорости передачи данных MP3-файла. По сути, чем больше, тем качественнее звук. CBR 320 Кбит /с, как правило, является стандартом приемлемого качества для MP3-файлов.

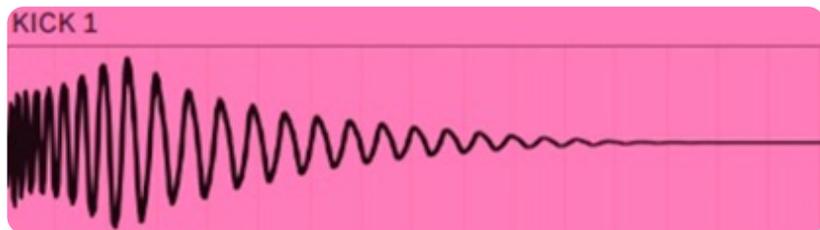
Key (Клавиша) – определяет ноты, которые могут быть воспроизведены в музыкальном произведении. Например, в тональности До мажор ноты, которые можно играть, - это С, D, E, F, G, A и В.

Клавиатура – Может относиться к компьютерной клавиатуре для набора текста, которая используется при создании в DAW, но в музыкальном производстве это в основном относится к MIDI-клавиатуре, которая подключается через USB и используется для воспроизведения звуков в DAW или плагине.

kHz (кГц) – Сокращение от килогерц. 1000 Гц = 1 кГц.

К

Kick (Удар, бочка, пинок) – тип барабана, который составляет основу многих треков, обычно имеет глухой удар в нижней части



частотного спектра и сохраняет ритм и ритм трека. Также основная часть традиционной ударной установки, используемая для той же цели.

Кnee (Колено) – элемент управления компрессором, который определяет, насколько сильно работает компрессор при достижении порогового значения. Жесткое колено заставляет компрессор мгновенно работать с заданным коэффициентом, в то время как мягкое колено увеличивает коэффициент по мере усиления сигнала, обеспечивая более плавное сжатие.

Kontakt – плагин с несколькими сэмплами, созданный Native Instruments; отраслевой стандарт для нескольких сэмплов традиционных инструментов, таких как струнные, фортепиано и многое другое. Довольно тяжелый для процессора, но он того стоит для высококачественных звуков аутентичных инструментов, синтезаторов и т.д.

Korg – производитель инструментов, синтезаторов и драм-машин из Японии, который отвечает за множество старинных аппаратных синтезаторов (которые теперь доступны в различных эмуляциях).

К

К-Pop – Подобно J-Pop, К-Pop - это жанр поп-музыки из Кореи, который характеризуется различными влияниями, такими как EDM, джаз и R & B, а также традиционная корейская музыка.

L

Layering (Наслоение) – процесс размещения двух взаимодополняющих (или контрастирующих) звуков друг на друга в аранжировке трека для достижения уникального и/или "большого" звучания. Вы можете наложить более глубокий синтезатор на шумный/яркий, чтобы заполнить звуковой спектр и добиться другого эффекта, чем вы могли бы получить только с одним или другим.

Lazer (Лазер) – тип звука, создаваемый синтезатором, который имеет быстро движущиеся огибающие высоты тона для создания эффекта типа "пью-пью".

Lead (Ведущий) – синтезатор или звук, который несет мелодию в треке и обычно занимает видное место в миксе. Обладает большой мощностью и выразительным звуком.

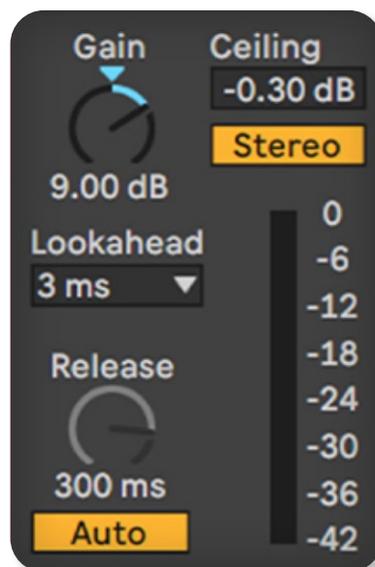
Level (Уровень) – измерение громкости звука в децибелах. Существует много различных типов уровней звука, включая пиковый уровень (фактическая громкость), среднеквадратичный (средняя громкость) и воспринимаемая громкость.

L

Library (Библиотека) – функция большинства DAW, которая содержит все стандартные звуки и устройства, обычно с возможностью добавления к ним дополнительных. Обычно навигация осуществляется с помощью встроенного браузера.

LFO – Сокращение от низкочастотного генератора, LFO – это генератор, обычно находящийся ниже диапазона человеческого слуха, используемый в качестве источника модуляции для добавления вибрато, тремоло и других эффектов к звукам. LFO встречаются на большинстве синтезаторов.

Limiters (Ограничитель) – звуковой эффект, который действует как компрессор в соотношении $\infty:1$, что означает, что ни один звук не может превысить пороговое значение. Обычно пороговое значение устанавливается на 0 дБ, что позволяет не обрезать звук и обеспечивает максимальную громкость при применении усиления. По этой причине некоторые ограничители также называются максимизаторами.



L

Link – технологический стандарт, разработанный Ableton, который позволяет программному обеспечению на разных платформах и устройствах взаимодействовать друг с другом и воспроизводить синхронизированный звук в режиме реального времени. Вы можете использовать его для беспроводной синхронизации приложений iPad с Ableton.

Liquid DNB – Поджанр DNB, ориентированный на пэды, мелодии и, как правило, более "холодный", чем остальные поджанры.

Live – любое действие или представление, совершаемое перед людьми в режиме реального времени. Обычно это относится к тому, когда артист играет "живой сет" вместо диджейского сета.

Logic Pro – популярная DAW, принадлежащая Apple и доступная только на macOS. Имеет множество отличных встроенных звуков и эффектов.

Loop (Цикл) – аудио/MIDI-клип или фрагмент трека, который можно зацклить для повторения.

Looper – устройство, которое позволяет зацикливать аудио с определенным интервалом времени. Может использоваться в "живых" выступлениях для зацикливания записанных элементов.

Lossless (Без потерь) – любой аудиоформат, который не использует сжатие и имеет полное качество звука.

L

Lossy (С потерями) – любой аудиоформат, который сжимает качество файла для экономии места.

Loudness (Громкость) – амплитуда трека.

Loudspeaker (Громкоговоритель) – более длинная форма слова ‘динамик’. Громкоговоритель - это устройство, которое воспроизводит звуковую информацию в виде физических звуковых волн.

Low-End (Низкий уровень) – также называемый басом, низкий уровень - это более низкие частоты в частотном спектре. Это специально не определено, но обычно колеблется в диапазоне от 25 Гц до 350 Гц.

Low-Pass Filter (Фильтр нижних частот) – тип фильтра, который пропускает только полосу частот ниже определенной точки отсечки. Хорошо для того, чтобы аудио сигнал звучал менее ярко. Перемещение фильтра нижних частот может привести к получению звука типа ‘колебания’ (wobble), особенно при высоких уровнях резонанса.

Low Shelf (Нижняя полка) – кривая на большинстве параметрических эквалайзеров, которые повышают все частоты ниже определенной точки. Используется для усиления низких частот в сигнале.



Lyrics (Текст песни) – слова, которые артист/вокалист пишет для музыкального трека.

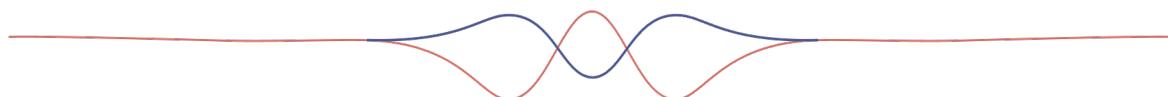
М

Mash-up - комбинация двух или более треков (обычно с одинаковыми темпами и тональностями), смешанных вместе для создания нового 'трека'. Обычно это достигается наложением вокала одного трека на другой (обычно последний является инструментальным).

Masking (Маскировка) – явление, когда два звука с одинаковым частотным содержанием приводят к тому, что один из них становится "скрытым" из-за подавления фазы или различий в громкости. Например, одновременное воспроизведение двух звуков фортепиано может привести к тому, что один из них будет звучать менее мощно и тонко в миксе.

Master – канал, через который проходят все остальные каналы в треке. Обычно это канал, в котором применяется цепочка мастеринга для мастеринга трека.

Mastering (Мастеринг) – искусство и наука подготовки трека к выпуску путем стандартизации громкости микшированного трека и часто применения других эффектов, чтобы убедиться, что он готов к выпуску. В прошлом мастеринг также включал подготовку и копирование трека на компакт-диск и/или винил, но в цифровую эпоху это в основном относится к созданию трека на 'профессиональном' уровне громкости.

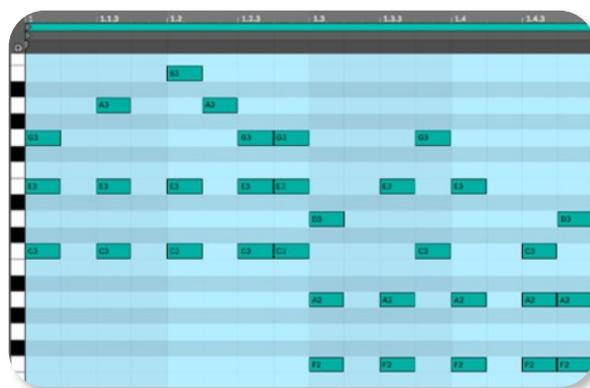


М

Mastering Chain (Цепочка мастеринга) – серия эффектов и процессов, применяемых на мастер-канале трека. Цепочка мастеринга почти всегда включает в себя ограничитель (или мягкий клипер) и может включать компрессор, эквалайзер, дисторшн или любой другой соответствующий эффект.

Measure (Мера) – диапазон времени, состоящий из ударов и тактов.

Мелодия – фраза из нот (по одной за раз) в последовательности, исполняемая инструментом, который образует центральную точку трека. Это та часть песни, которая застревает у вас в голове, которую вы напеваете или поете в течение дня.



Метр – относится к временной сигнатуре трека, или к количеству импульсов в такте и продолжительности каждого импульса. Большая часть электронной музыки состоит из 4/4, что означает 4 1/4 ноты на такт.

Метроном – устройство в DAW и физическом мире, которое на слух воспроизводит заданный темп, воспроизводя набор синхронизированных щелчков. Обычно имеет другой звук для такта 1, чтобы обозначить начало нового такта.

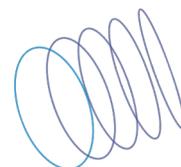
М

Микрофон (Mic) – аудиоустройство, которое улавливает акустический звук и преобразует его в электрический сигнал. Существует много различных типов микрофонов для различных целей.

Midrange (Средние частоты, Mids) – центральный диапазон частот от ~500 Гц до 2000 Гц.

MIDI – расшифровывается как Цифровой интерфейс музыкального инструмента. Это стандартный протокол, который программные и аппаратные устройства используют для передачи информации друг другу, например информации о нотах и управления параметрами. Когда вы подключаете клавиатуру к своему ноутбуку для воспроизведения звуков в DAW, она, скорее всего, работает через MIDI.

MIDI-Контроллер - См. раздел "Контроллер".



Mini-jack (Мини-разъем) – также называемый 3,5 мм, мини-разъем представляет собой уменьшенную версию 1/4 "разъема, используемого в основном в качестве разъема для наушников. Это то, что вы подключаете к своему телефону или ноутбуку, чтобы слушать музыку (ну, по крайней мере, раньше вы так делали).

Mix (Сведение, Mixdown) – настройка треков (громкость, эквалайзер, динамика) в готовой песне, чтобы конечный продукт звучал связно и профессионально.

М

Микшер – физическое или виртуальное устройство, которое позволяет регулировать громкость, динамику и частоту нескольких аудиоканалов.

Микширование – искусство и наука смешивания отдельных аудиоканалов трека в один, чтобы они функционировали как один цельный трек. Процесс микширования часто включает в себя, помимо прочего, регулировку громкости/усиления, эквалайзер, компрессию, групповую обработку, наложение слоев и параллельную обработку.

Модуляция – в производстве музыки модуляция относится к настройке параметра на основе источника. Фильтр может быть модулирован огибающей, создавая изменения в звуке.

Модуляция (теория) – в теории музыки модуляция относится к изменению тональности (повышение, или понижение питча, модуляция питча)

Модуль – это конкретное устройство (обычно аппаратное), которое создает или обрабатывает звук. Чаще всего речь идет о модулях как части модульной системы синтеза, такой как Eurorack.

Mod Wheel (Колесо модуляции, MW) – элемент управления на большинстве клавиатур и синтезаторов, который позволяет модулировать определенный параметр в режиме реального времени. Например, перемещение колеса модуляции может увеличить количество вибрато в звуке ведущего синтезатора.

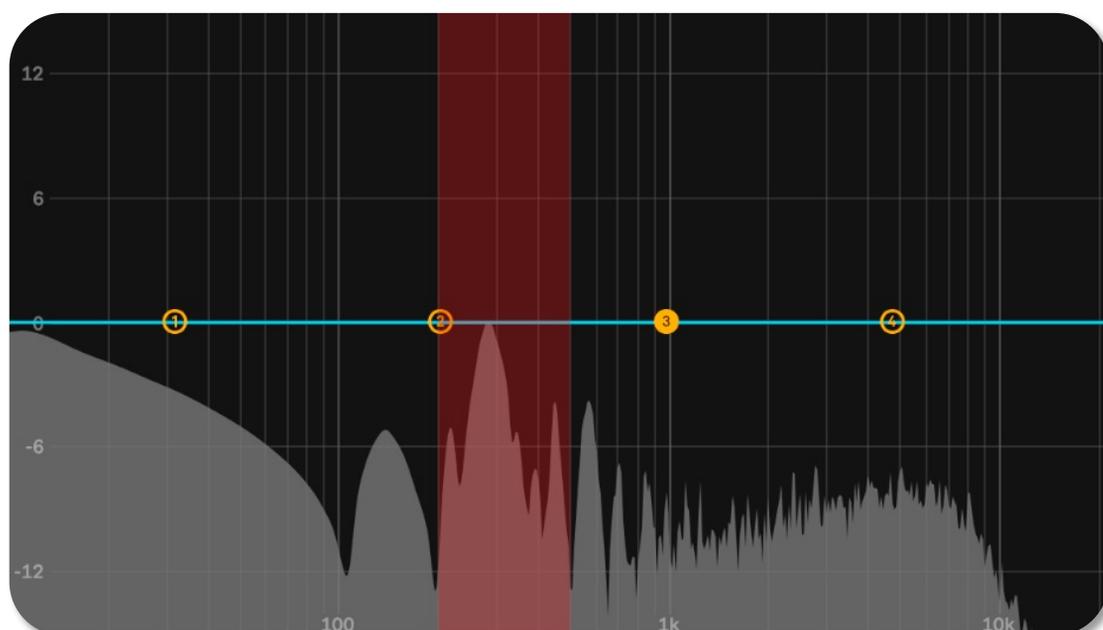
М

Monitor(s) (Мониторы) – тип громкоговорителей, используемых в студиях из-за их ‘плоской’ частотной характеристики. Это позволяет воссоздавать звук с максимально возможной точностью.

Моно – относится к тому, когда звук имеет только один канал как для левого, так и для правого динамиков. Это звучит ‘по центру’, потому что нет никаких различий между левым динамиком и правым динамиком.

Монофонический – когда одновременно на синтезаторе или сэмплере можно воспроизводить только одну ноту. Хорошо подходит для басовых линий, когда вы не хотите, чтобы несколько нот запутывали трек.

Mud (Грязь) – звуковое содержание в низких средних частотах, из-за которого микс звучит нечисто и грязно. Обычно в диапазоне 200 Гц-500 Гц.

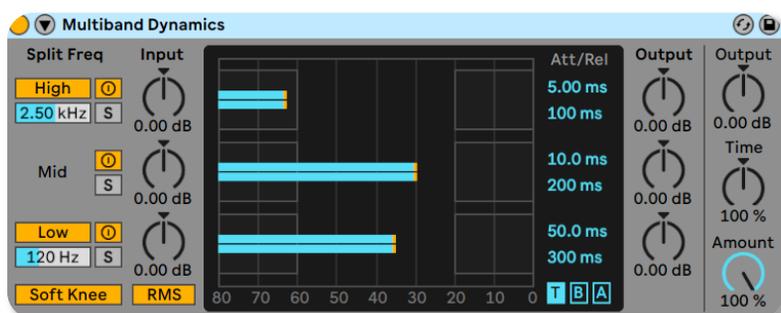


М

Music Production (Музыкальное производство) – это искусство создания музыки и аранжировки звука в музыкальную форму. Хотя музыкальное продюсирование все еще является очень новой дисциплиной (по сравнению с тем, чтобы быть музыкантом), некоторые продюсеры не пишут свою собственную музыку (вместо этого они объединяют песни других людей в полноценный трек), а некоторые отвечают за весь творческий процесс, включая написание, звуковое оформление, сведение и мастеринг.

Теория музыки – Совокупность знаний и терминов, используемых для описания того, как работает музыка (например, аккорды, мелодии, ноты, гаммы, ритм и т.д.). Обычно преподается во время изучения традиционного инструмента и очень полезен для изучения написания песен и аранжировки, если вы музыкальный продюсер.

Multiband Dynamics (Многополосная динамика, компрессия) – эффект, который разбивает полосу частот на несколько секций и применяет сжатие/расширение к ним по отдельности. Отлично подходит для технических деталей и для достижения мягкого звука, не разрушая определенные его части.



М

Multi-sample (Мульти-сэмпл) – сэмплер, который сопоставляет каждую ноту клавиатуры с другим сэмплом. Это позволяет записывать традиционный инструмент, такой как пианино, и сопоставлять его с цифровым сэмплером, чтобы его можно было воспроизводить на компьютере. Думайте об этом как о банке настоящих, органических инструментов и звуков прямо на вашем жестком диске. Обычно библиотеки с несколькими примерами имеют довольно большой размер файла, поэтому будьте осторожны.

Мультитембральный – когда синтезатор или электронный инструмент способен издавать два разных звука одновременно. Это может означать, что воспроизведение разных частей клавиатуры создает другой звук, или изменение MIDI-каналов может активировать другой звук.

Многодорожечный – процесс записи нескольких источников звука в отдельные каналы. Большинство DAW - это, по сути, многодорожечные рекордеры.

MP3 – расшифровывается как MPEG Audio Layer III, это формат аудиофайла с потерями, который сжимает звук для экономии места. MP3-файлы с высоким битрейтом звучат неотличимо от WAV для большинства слушателей на большинстве систем.

Mute (Отключение звука) – переключатель на дорожке в большинстве DAW, который отключает ее, позволяя звуку не проходить на выход.

N

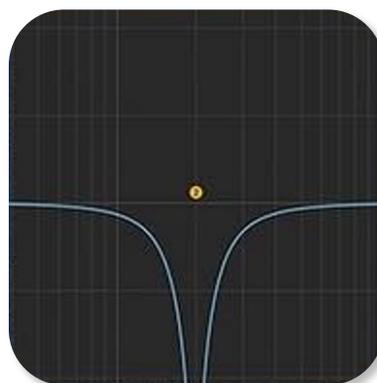
Native (Родной) – относится к устройству, которое было разработано для использования в его текущей среде. Например, звуковой эффект эрозии является родным для Ableton.

Native Instruments – компания, занимающаяся разработкой программного и аппаратного обеспечения, ответственная за серии Komplete, Maschine и Traktor.

Nearfield (Ближнее поле) – тип студийных мониторов, которые предназначены для использования ближе к уху пользователя, а не далеко. Большинство студийных мониторов работают в ближнем поле.

Normalization (Нормализация) – процесс увеличения или уменьшения амплитуды звука таким образом, чтобы самый высокий пик достигал 0 дБ или определенного целевого уровня. Это может быть использовано, например, для стандартизации громкости звуковых сэмплов.

Notch Filter (Режекторный фильтр, вырез частоты) – тип фильтра, который выделяет из спектра целую полосу частот в определенном диапазоне. Создает эффект пустоты и звучит круто при перемещении частоты среза. Используется для синтеза необычных звуков.



N

Nudge (Подталкивание) – корректировка времени, обычно для того, чтобы что-то совпадало с чем-то другим. Ди-джей может подтолкнуть пластинку, чтобы она не отставала от другой, или исполнитель может подтолкнуть темп Ableton, чтобы не отставать от живого музыканта.

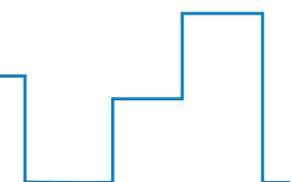
Nyquist Frequency (Частота Найквиста) – минимальная частота, необходимая для сэмплирования звука в цифровом формате. Обычно в два раза превышает частоту самой высокой частоты в записи. Стандартные частоты включают 44100 Гц и 48000 Гц.

O

Октава – тип интервала нот, который указывает на ту же ноту на более высоком уровне. Октавы всегда кратны одной и той же частоте. Если $A4 = 440$ Гц, то $A5 = 880$ Гц.

Offset (Смещение) – может означать несколько вещей, но часто означает смещение по времени в мс от сетки. Изменение параметра относительно начала.

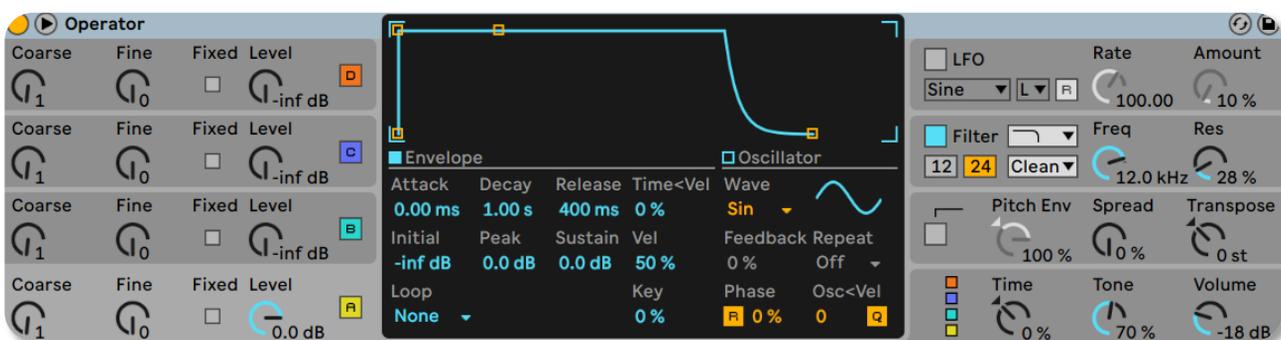
Omnidirectional (Всенаправленный) – тип микрофона, который улавливает звук со всех направлений. Хорошо подходит для окружения и для полевых записей.





Omnisphere – гибридный синтезатор и сэмплер, созданный Spectrasonics. Безумно мощный, а также огромный по размеру. Включает в себя отличные звуки, используемые многими авторами в своих произведениях.

Operator – в Ableton Operator - это FM/аддитивный синтезатор.



Oscillator – часть синтезатора, ответственная за генерацию определенной формы сигнала, обычно синусоидальной, пилообразной, квадратной или треугольной. Высота тона генератора может быть изменена на основе нот или модуляции.

Out of Phase (Рассогласование по фазе) – когда фазы двух или более сигналов не совпадают друг с другом. Это начинает вызывать эффект фазирования (как у фазера) и в крайних случаях может привести к фазовым искажениям.



Out of The Box ("За пределами коробки", ОТВ) – любая производственная работа, которая выполняется на gear вне компьютера, например, на аналоговом микшере или с использованием аппаратных блоков FX.

Output (Выход) – сигнал, который выходит из устройства, обычно после какой-либо обработки.

Output Gain (Выходное усиление) – усиление, применяемое к сигналу после обработки, обычно сжатия. Также называется "Мейкап", поскольку оно компенсирует потерю объема при сжатии.

Outro – раздел в структуре в конце трека.

Overdrive (Овердрайв) – тип искажений, достигаемый за счет чрезмерного увеличения коэффициента усиления усилителя.

Overdub (Наложение) – запись чего-либо поверх существующей записи.

Overtone (Обертон) – гармоника, кратная основной частоте звука.

Ozone – плагин mastering suite, созданный компанией iZotope. Отлично подходит в качестве универсального решения для мастеринга, поскольку оно включает эквалайзер, многополосное сжатие, расширение стерео, насыщенность и многое другое.

Р

Pad – Обычно относится к типу синтезированного звука с медленной атакой и продолжительным звучанием, имитирующий звук скрипки или струнных, часто используется для создания атмосферы.

Panning (Панорамирование) – процесс перемещения звука влево или вправо в стереополе.

Панорамирование - отличный метод смешивания для достижения ширины и пространства.

Pan Law (Закон панорамирования) – определяет, как работает панорамирование. Обычно либо уменьшая громкость одной стороны, чтобы подчеркнуть другую, либо перемещая один сигнал на другую сторону, добавляя его к существующему материалу на этом канале.

Pan – ручка, используемая для панорамирования звуков влево или вправо.

Параллель – любой процесс, который происходит в сочетании с исходным, необработанным сигналом. Как обработанный, так и исходный сигнал воспроизводятся одновременно, что позволяет обработке звучать более тонко.

Parallel Compression (Параллельное сжатие) – сжатие, которое применяется параллельно исходному звуку, обычно для сохранения некоторого динамического содержимого из несжатой версии. Также называется 'Нью-Йоркская Компрессия'.

Р

Параметр – любой элемент управления на устройстве, который может быть изменен путем его физической модуляции или с помощью источника модуляции, такого как LFO.

Параметрический эквалайзер – тип эквалайзера, который включает в себя заданное количество настраиваемых частотных диапазонов. Форма, частота, коэффициент усиления, ширина и наклон этих кривых обычно могут быть изменены, что позволяет выполнять очень специфическую и хирургическую обработку эквалайзера.

Passive (Пассивный) – описывает устройство (обычно динамики), для питания которого требуется отдельный усилитель мощности. Противоположность активному.

Patch (Патч) – комбинация настроек, сохраненных в файл, который может быть загружен в устройство (например, синтезатор или эффект). Аналогично предустановке.

Path (Путь) – набор устройств, через которые проходит сигнал перед выводом на динамики. Также называемый Сигнальным трактом.

Peak (Пик) – мгновенный уровень звука в любой данный момент. Отличается от средней или воспринимаемой громкости или звука.



Peak Meter (Пиковый измеритель) – измеритель, который измеряет пиковый уровень звука.

Р

Pedal (Педаль) – относится к гитарной педали или цифровому эффекту, эмулирующему гитарную педаль. Обычно звуковой эффект уплотняется в простой, удобной в использовании версии с ножным переключателем для его включения и выключения.

Percussion (Перкуссия) – любой звук или инструмент, который поддерживает ритм трека. Перкуссия уникальна, поскольку она не обязательно должна быть "созвучна" мелодии и гармонии трека (например, ударному барабану, малому барабану, хетам и другим различным звукам).

Phantom Power (Фантомное питание) – настройка на большинстве интерфейсов или микшеров, которые при необходимости подают питание +48 В на вход. Конденсаторные микрофоны обычно требуют фантомного питания, в то время как динамические микрофоны этого не требуют.

Phase (Фаза) – положение звука в данный момент времени. Обычно измеряется в градусах от 0 до 360, где 0/360 - начальная точка, а 180 - полностью перевернутая. Если две копии одного и того же звука имеют свои фазы, установленные напротив друг друга (одна на 0, а другая на 180), то звуки взаимоуничтожат друг друга.

Phase Distortion (Фазовое искажение) – тип искажения, вносимого разницей фаз в звуке. Иногда это желательный эффект для целей звукового дизайна (включен в качестве эффекта в Logic Pro), но обычно это нежелательный артефакт.

Р

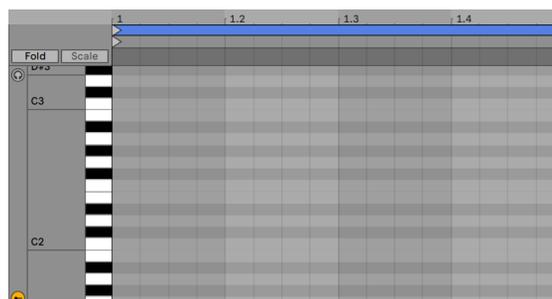
Phaser (Фазер) – эффект, основанный на времени, который вводит задержку менее 1 мс, создавая заметные "свистящие" звуки, особенно при модуляции с помощью LFO. Фазирование вводит слышимые пики в спектр, создавая приятный, цветной звук.

Phono – относится к входам/выходам кабеля RCA. Вы найдете разъемы phono на многих аудиоустройствах, таких как интерфейсы и микшеры, и они отлично подходят для вывода звука или захвата источника звука, такого как проигрыватель.

Phrase (Фраза) – музыкальный отрезок времени, обычно тот, который сгруппирован вместе как один последовательный отрезок трека или песни. Обычно измеряется в барах.

Фортепиано – традиционный инструмент с 88 клавишами, которые составляют основу большинства клавишных инструментов и современного понимания теории музыки.

Piano Roll – MIDI-секвенсор, содержащий список всех возможных нот в левой части экрана, расположенных точно так же, как пианино на боку.



Р

Ping-Pong (Пинг-понг) – форма задержки, которая перескакивает между левым и правым каналами с каждым эхо-сигналом.

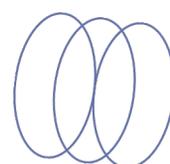
Pitch (Высота тона) – относится к частоте ноты в Герцах. Высокая частота - это высокий тон, и наоборот.

Pitch Bend – элемент управления на многих клавиатурах и синтезаторах, который изменяет высоту воспроизводимой в данный момент ноты. Диапазон изменения высоты тона обычно составляет 2 полутона, но в некоторых случаях его можно настроить.

Plate Reverb (Пластинчатая реверберация) – тип реверберации, первоначально создаваемый путем передачи электрического сигнала через металлический лист, известный как пластина. Это создало особый вид реверберации, который хорошо вписался в микс, поскольку он звучит более "двумерно" и менее навязчиво, сохраняя при этом ощущение пространства.

Pluck – тип синтезаторного звука, который имеет быструю атаку и затухание, имитируя что-то вроде гитары или струн.

Plugin (Плагин) – часть программного обеспечения, которую можно использовать совместно с DAW для расширения ее функциональности. Обычно они не входят в комплект и являются отдельной покупкой.



Р

Polarity (Полярность) – относится к направлению фазы и стороне (отрицательной или положительной) центральной линии, к которой стремится звук. Биполярный звук пересекает обе стороны линии, в то время как однополярный звук присутствует на одной стороне.

Поп-фильтр - то, что помещается внутри конденсаторного микрофона при записи вокала, чтобы избежать нежелательных звуков "р" или подобных эффектов, создаваемых при пении / произнесении определенных слов.

Портаменто – параметр на синтезаторах, который позволяет дополнительным нотам перемещаться между тонами при воспроизведении. Попробуйте включить его и сыграть одну ноту, затем сыграть другую на октаву выше и повторить.

Post (Пост) – все, что выполняется после какой-либо записи или обработки. Обычно используется при маршрутизации сигнала при выборе того, будет ли сигнал применяться до или после применения FX. Противоположность 'До'.

Постпродакшн - процесс, выполняемый после записи и производства, чтобы устранить любые проблемы или ошибки, присутствовавшие в предыдущем процессе. Постпродакшн обычно включает в себя сведение и мастеринг.

Pre (Пре) – Противоположность 'Посту'.

Р

Preamp (Предусилитель) – устройство, которое увеличивает коэффициент усиления сигнала перед записью или обработкой. Обычно применяется к вокалу.

Predelay (Предварительная задержка) – настройка реверберации, которая устанавливает задержку до того, как появятся начальные ранние отражения реверберации. Помогает уменьшить мутность и создать более реалистично звучащую реверберацию.

Presence (Присутствие) – настройка усилителей и других эффектов, относится к усилению где-то в диапазоне ~ 2-7 кГц, что обеспечивает большую четкость и высокое качество звука.



Preset (Предустановка) – аналогично патчу, предустановка обычно поставляется с синтезатором и представляет собой комбинацию настроек, которые могут быть загружены для воспроизведения определенного звука синтезатора.

Processing (Обработка) – изменение аудиосигнала путем его маршрутизации через различные FX и другие устройства.

Producer (Продюсер) – тот, кто занимается продюсированием музыки. Очень широкий термин, он может относиться к кому-то, кто отвечает за весь процесс создания музыки, к тому, кто создает трек для другого автора песен, или к чему-то промежуточному.

Р

Production (Продакшн) – Сокращение от "Музыкальное производство".

Pro Tools – DAW, популярная среди звукорежиссеров и специалистов по микшированию благодаря своей среде DSP и идеальному рабочему процессу. Отраслевой стандарт во многих профессиональных средах звукозаписи.

Психоакустика – психологические эффекты, вызываемые при прослушивании звука и музыки. Может заставить вас думать, что вы слышите что-то, чего там нет.

Пульс – также может означать 'ритм', это относится к последовательному измерению темпа, лежащего в основе трека.

Импульсно-кодовая модуляция (PCM) - процесс, который происходит в аналого-цифровом преобразователе, который представляет аналоговую информацию в виде цифровых битов и байтов. Это происходит, когда вы экспортируете песню из своего DAW.

Pulse Width Modulation (Широтно-импульсная модуляция, PWM) - процесс синтеза, который преобразует прямоугольную волну в импульсную волну путем добавления тишины в волновой цикл, "утоная" прямоугольную волну.



Q

Q (Полоса пропускания) – ширина кривой на параметрическом эквалайзере.

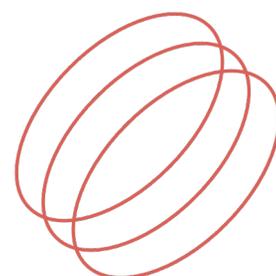
Quantize (Квантизация) – процесс взятия MIDI / аудио и смещения его так, чтобы оно было "в сетке" и во времени. Полезно, когда MIDI или аудио были записаны с неправильной синхронизацией.

R

Rack (Стойка) – это набор устройств, связанных друг с другом для создания звука или обработки звука. Это может быть физическая стойка блоков, например, модульная система, или цифровая в вашем DAW, сохраненная как предустановка.

Радио – платформа для трансляции музыки, транслируемой на сверхзвуковом частотном уровне. Менее распространены сегодня, но все еще существуют и популярны в некоторых нишах.

Радиоредактор – редактирование песни, которая более удобна для радио - обычно это версия песни с более короткой структурой и удалением явных текстов.



R

RAM (Random Access Memory, оперативная память) – часть оборудования внутри вашего компьютера, которая используется для хранения вещей, когда это необходимо для более быстрого доступа. Упрощает визуализацию музыки в вашем DAW в режиме реального времени. Наличие большого объема оперативной памяти полезно, например, если вы собираетесь использовать множество плагинов.

Рэп - это слуховая форма поэзии, обычно являющаяся основой хип-хоп-трека. Содержит ритмичные слова, произносимые фразами, обычно без чувства мелодической тональности.

Ratio (Коэффициент) – регулятор на компрессоре, который определяет, насколько будет уменьшено усиление, как только звук достигнет порогового значения. Например, если сигнал превышает пороговое значение на 6 дБ, а соотношение установлено равным 2:1, это уменьшит звук на 3 дБ.

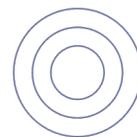


RCA – стандартный разъем с белым левым разъемом и красным правым разъемом.

Read (Чтение) – процесс интерпретации данных с дисководов. Обычно относится к воспроизведению звуков и сэмплов с жесткого диска.

R

Reaper – DAW от Cockos, менее популярный, но хороший дешевый вариант с бессрочной пробной версией. Хорошо, если вы хотите начать с ограниченным бюджетом.



Reason – DAW, созданный Propellerhead, который предназначен для пользователей, которым нравится работать в среде аппаратной последовательности, с прокладкой кабелей и физическим моделируемым оборудованием. До недавнего времени плагины не поддерживались.

Record (Запись) – другое название трека. Исторически сложилось так, что раньше вся музыка была доступна в виде виниловой пластинки.

Record (Запись, в DAW) – функция в DAW, которая позволяет записывать аудио, MIDI или автоматизацию в аранжировку.

Reference – процесс проверки микса на нескольких системах.

Reference Track (Эталонная дорожка) – дорожка, которая используется в качестве опорной точки для вашей собственной при ее создании. Это может помочь с композицией, звуковым оформлением и микшированием.

Reflections (Отражения) – часть реверберации, которая создает эхо, основанное на звуках, ударяющихся о стены и быстро отражающихся от них.

R

Release (Релиз) – заключительный этап огибающей ADSR, который определяет, как долго звук будет затухать до полной тишины, как только нота больше не нажимается.



Remix (Ремикс) – производный трек от чужого оригинала, берущий основы и использующий их в новом контексте посредством аранжировки, обработки, сокращения используемых элементов и добавления новых элементов.

Resampling (Ресемплирование, повторная выборка) – процесс выборки ваших собственных идей и звуков для дальнейшей обработки и использования.

Resonance (Резонанс) – элемент управления фильтром, который определяет уровень усиления на текущем фильтре. Звучит пронзительно, если включить его слишком громко.

Return (Возврат) – дорожка, на которую отправляются другие дорожки для групповой обработки параллельно оригиналу.

Reverb (Реверберация) – эффект, основанный на времени, включающий серию эхо-сигналов, быстро возникающих один за другим. Существует два типа реверберации: алгоритмическая, которая вычисляет все с помощью математики, и конвульсивная, которая использует импульсную характеристику для захвата естественного звука комнаты и наложения его на другой звук.



R

Rhythm (Ритм) – музыкальный элемент, состоящий из того, когда все элементы воспроизводятся и в каком ритме, ударе или такте. Может быть быстрым или медленным.

Riff (Рифф) – музыкальная часть мелодии, возможно, повторяющаяся на протяжении всего трека.

RMS (Root Mean Square, среднеквадратичное значение) – стандарт измерения средней громкости, в отличие от пиковой громкости.

ROM (ПЗУ, память только для чтения) – данные на жестком диске или в другом месте, к которым можно получить доступ, но которые нельзя изменить (легко).

Room (Комната) – тип реверберации, который звучит так, как будто это меньшее пространство с меньшим хвостом и большим поглощением.

S

Sample (Сэмпл) – сегмент аудио, используемый в качестве звука в треке. Сэмплами могут быть удары, снейры, барабанные петли, эффекты, мелодические линии, части совершенно другой песни и т.д.

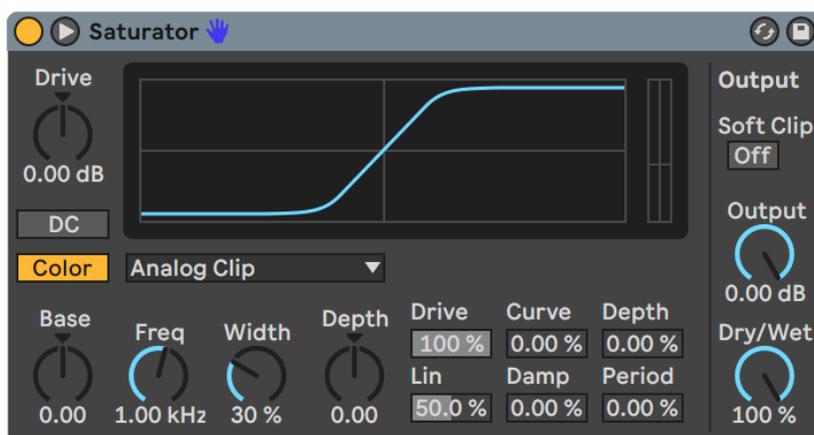
Sample Pack (Пакет семплов) – загружаемая папка с сэмплами, сгруппированными вместе. Обычно они содержат много разных семплов разных видов.

S

Sampler (Сэмплер) – аналоговый/виртуальный электронный инструмент, который позволяет загружать, обрабатывать и воспроизводить множество различных сэмплов.

Sample Rate (Частота дискретизации) – частота кодирования сигнала в цифровой файл, представленная так называемой частотой Найквиста. Стандарт для музыки составляет 44,1 кГц, что примерно в два раза превышает предел человеческого слуха.

Saturation (Насыщенность) – искажение, которое используется более тонким способом для добавления гармонического содержания.



Saw (Пила, Sawtooth) – базовая волна, включенная в большинство субтрактивных синтезаторов. Пилы звучат ярко и полно.

Scratch (Скретч) – процесс ритмичного перемещения виниловой пластинки вперед и назад во время воспроизведения, так что высота звука искажается и создает эффект. Популярен в некоторых стилях диджеинга.

S

Semitone (Полутон) – См. 'Полушаг'.

Send (Отправка) – вспомогательный элемент управления, который позволяет отправлять сигнал на возврат для обработки параллельно с исходным сигналом.

Sequence (Последовательность) – серия клипов, нот и /или звуков, расположенных в определенном порядке для воспроизведения.

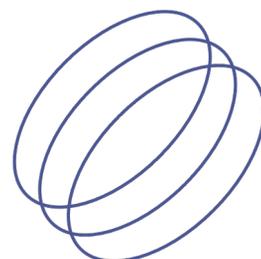
Sequencer (Секвенсор) – обычный элемент в любой DAW, секвенсор позволяет структурировать клипы, ноты и звуки для создания трека.

Sibilance (Шипение) – относится к количеству звука 'с' в записи вокалиста.

Saw (Пила, Sawtooth) – базовая волна, включенная в большинство субтрактивных синтезаторов. Пилы звучат ярко и полно.

Scratch (Скретч) – процесс ритмичного перемещения виниловой пластинки вперед и назад во время воспроизведения, так что высота звука искажается и создает эффект. Популярен в некоторых стилях диджеинга.

Semitone (Полутон) – См. 'Полушаг'.



S

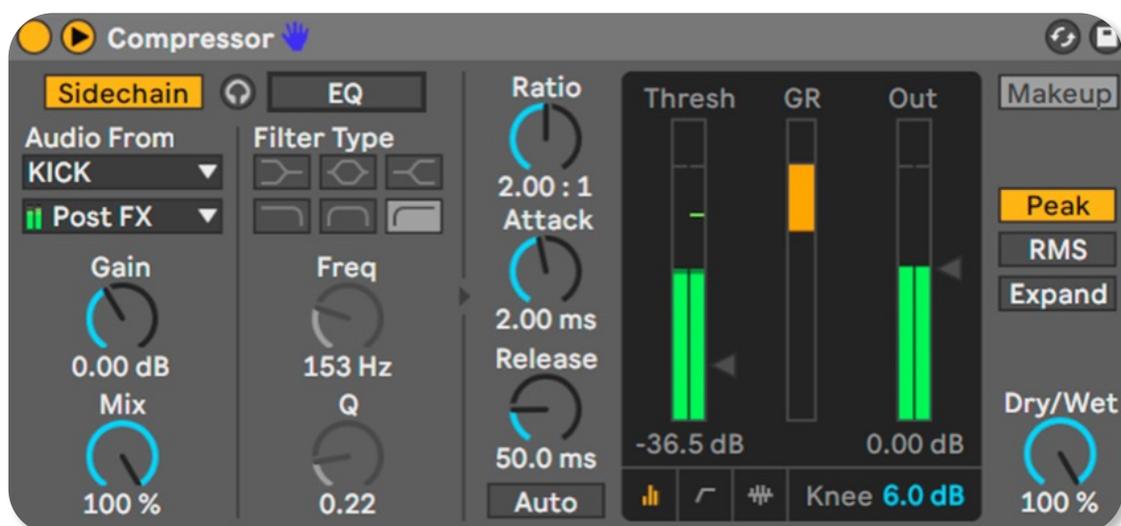
Send (Отправка) – вспомогательный элемент управления, который позволяет отправлять сигнал на возврат для обработки параллельно с исходным сигналом.

Sequence (Последовательность) – серия клипов, нот и /или звуков, расположенных в определенном порядке для воспроизведения.

Sequencer (Секвенсор) – обычный элемент в любой DAW, секвенсор позволяет структурировать клипы, ноты и звуки для создания трека.

Sibilance (Шипение) – относится к количеству звука 'с' в записи вокалиста.

Sidechain (Боковая цепочка, компрессия) – форма сжатия, которая использовала второй вход в качестве триггера для порога. Отлично подходит для того, чтобы кик и бас были в миксе – когда удар проходит порог, бас становится громче.



S

Signal (Сигнал) – аудиопоток, проходящий через любые аналоговые или цифровые схемы.

Sine (Синус) – основная волна в синтезе и основная форма волны, из которой состоят все звуки. Звучит как чистый тон, потому что так оно и есть. Звучит мягко и глубоко.

Slapback – тип задержки, который включает в себя одно громкое эхо обратной связи с коротким временем задержки.

Ведомое устройство – то, что управляется каким-либо другим источником MIDI-синхронизации. Хронометраж MIDI-клипа может регулироваться, например, основным темпом DAW.

Snare (Малый барабан) – распространенный тип барабана, характеризующийся пиком около ~ 150 Гц-200 Гц и некоторым высоким уровнем шума.



Soft Clipping (Мягкое клипирование) – тип искажения, создаваемый при подаче сигнала выше 0 дБ. Мягкое клипирование отличается от жесткого клипирования, поскольку оно "округляет" форму сигнала, а не обрезает ее, позволяя ей звучать более тонко.

Solo (Соло) – элемент управления, который временно отключает все каналы, кроме выбранного.

S

Song (Песня) – трек с вокалом.

Sound (Звук) – См. раздел "Аудио".

SoundCloud – крупная потоковая платформа, которая позволяет художникам загружать свои работы непосредственно на платформу, в отличие от Spotify и т.д.

Sound Pressure Level (Уровень звукового давления, SPL) – это измерение децибел в физическом мире.

Soundproofing (Звукоизоляция) – процесс использования демпфирующих материалов в помещении для уменьшения отражений и предотвращения проникновения звука в помещение.

Звуковая система – набор динамиков, сабвуферов и усилителей, которые работают вместе для создания звука, обычно в концертном зале.

Soundtoys – компания по производству плагинов, которая создает плагины FX, вдохновленные старыми аппаратными блоками, с новыми креативными функциями.

Звуковые волны – См. раздел "Форма волны".

Source (Источник) – любое место, откуда берутся аудио или данные.

S

Speaker (Динамик) – сокращение от ‘Громкоговоритель’.

Spectrum (Спектр) – относится к диапазону частот в слышимой области.

Spectrum Analyzer (Анализатор спектра) – графически представляет амплитуду всех частот в слышимом спектре.

Splice – компания, у которой есть служба подписки на семплы, служба обмена файлами проектов и множество других полезных инструментов для производителей.

Spotify – популярный потоковый сервис, с помощью которого исполнители могут распространять свою музыку.

Spring Reverb (Пружинная реверберация) – тип реверберации, который создается путем передачи электрического сигнала через пружину.

Square (Квадратная волна) - встречающаяся в большинстве субтрактивных синтезаторов. Звучит ярко и пусто. Может быть создан из любого звука, если вы достаточно исказите его.

Stems (Партии) – отдельные звуковые дорожки, отрисованные из готовой дорожки, обычно используемые для целей ремикса.

S

Stereo (Стерео) – любой звук, содержащий информацию как о левом, так и о правом канале.

Stereo Image (Стереобразение) – относится к уровню разницы между содержимым в левом канале и правом канале. Чем больше разница в содержании, тем шире будет звучать микс.

Strings (Струнные) – инструмент, на струне которого играет смычок. Многие синтезаторы также воссоздали этот звук.

Sub Bass (Саб-бас) - бас в диапазоне менее 70 Гц.

Subgroup (Подгруппа) – группа звуковых дорожек, обычно сама принадлежащая к другой группе.

Subtractive Synthesis (Вычитающий синтез) – форма синтеза, которая работает, начиная с базовых волн (синус, пила, квадрат, треугольник) и "вычитает" с помощью огибающих, фильтров и LFO.

Subwoofer (Сабвуфер) – динамик, предназначенный для воспроизведения частот только до ~ 200 Гц.

Supersaw – волна пилы с унисоном и расстройкой, обычно около 8 голосов. Звучит очень широко и масштабно.



S

Surround Sound (Объемный звук) – звуковая система с соотношением 5 динамиков, расположенных в пространстве под разными углами, и 1 сабвуфер для басов. Углы расположения динамиков создают иллюзию 360-градусного звука.

Sustain – регулятор ADSR на синтезаторе, который определяет уровень, до которого синтезатор будет затухать (в децибелах).

Синтезатор (Synth) – электронный инструмент, который создает звук с помощью осцилляторов и серии обработки.

T

Take (Дубль, подход) – единственная запись звука. Обычно для получения хорошей записи делается несколько дублей.

Tape Delay (Эффект) – задержка, возникающая при записи аудиофайла на ленту и воспроизведении его с определенным интервалом.

Tempo (Темп) – измеряемый в ударах в минуту, темп определяет скорость трека.

Тест – рендеринг неполного трека, который используется для тестирования на нескольких системах.



Т

Thin (Тонкий) – используется для описания того, когда звук не имеет большого объема, обычно содержит только средние и высокие частоты.

Threshold (Пороговое значение) – элемент управления компрессором (или другими устройствами), который определяет, когда компрессор начнет сжатие (определенный уровень дБ).



Timbre (Тембр) – качество звука, которое отличает его от других звуков, основанное на таких факторах, как частотное содержание, амплитуда, модуляция и другие факторы.

Toms – тип барабана в low-mid, который поддерживает ритм. Обычно поставляется в наборах по 3-4, установленных на разных педалах.

Tone (Тон) – одна частота.

Track (Трек) – означает либо полный фрагмент цифровой музыки, либо отдельный аудиоканал в процессе производства.

Traktor – система ди-джеинга, созданная Native Instruments, которая включает в себя ряд контроллеров и программное обеспечение Traktor Pro.

Transient (Яркий всплеск звука) – начальная начальная точка звука барабана, когда звук переходит от почти полной тишины к внезапной громкости.

Т

Transpose (Транспонирование) – процесс перемещения нот или звука вверх или вниз по полутонам.

Trap (Жанр) – жанр музыки, который сочетает в себе элементы хип-хопа и рэпа с элементами басовой музыки (а-ля дабстеп).

Тремоло – тонкая модуляция громкости с помощью LFO для достижения движения в звуке.

Triangle (Треугольник) – волна в большинстве субтрактивных синтезаторов, которая звучит как синусоидальная волна с несколькими дополнительными гармониками.



Trigger (Триггер) – при нажатии кнопки на MIDI-контроллере активируется что-то в программном обеспечении, обычно звук.

Truncate (Усечение) – Что происходит с волной, когда она была жестко обрезана – она отсекает верхнюю часть волны на 0 дБ с острыми краями.

Tube (Трубка) – тип искажения, который звучит (и эмулирует) так, как будто его пропускают через аналоговую вакуумную трубку.

Tune (Настройка) – элемент управления на электронном инструменте, который определяет высоту тона генератора (в центах).

T

Tuner (Тюнер) – устройство, которое прослушивает звук, чтобы определить, на какую ноту он настроен.

Turntable (Проигрыватель) – проигрыватель, который воспроизводит виниловые пластинки. Может использоваться для воспроизведения и / или диджеинга.

Tweak (Настройка) – настройка элемента управления на устройстве.

U

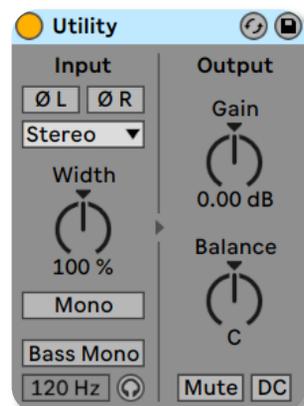
Underground (Андеграунд) – описывает любую музыку или связанную с ней культуру, которая противоположна мейнстриму.

Unison (Унисон) – элемент управления на многих синтезаторах, который накладывает один и тот же голос генератора друг на друга с небольшой расстройкой, чтобы создать плотный звук. Очень популярен в trance и future bass.

USB – расшифровывается как Универсальная последовательная шина. Стандартный разъем на многих компьютерах и устройствах, которые позволяют подключать устройства к компьютеру и передавать MIDI-информацию. Если у вас есть компьютер, у вас есть USB-порт.

U

Utility (Утилита) – устройство в Ableton, которое позволяет настраивать технические части звука, такие как усиление, фаза, панорамирование, смещение по постоянному току и многое другое.



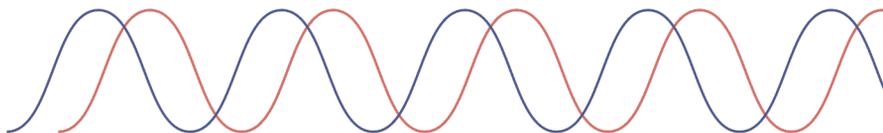
V

VBR – Переменная скорость Передачи Данных. Когда аудиофайл MP3 или с потерями имеет битрейт, который изменяется в зависимости от типа содержимого в файле. Хорошо подходит для максимального повышения качества звука при одновременной экономии места.

VCA – усилитель с регулируемым напряжением. Раздел на аналоговом синтезаторе, который управляет огибающей ADSR и громкостью.

VCF – фильтр регулятора напряжения. Раздел об аналоговом синтезаторе, который управляет фильтром и фильтром ADSR.

VCO – генератор, управляемый напряжением. Генератор на аналоговом синтезаторе.



V

Velocity (Скорость влияет на громкость ноты) – MIDI-параметр для каждой воспроизводимой ноты, обычно определяющий громкость этих нот. Имитирует эффект игры на пианино или физическом инструменте на разных уровнях громкости.

Verse (Куплет) – часть вокальной композиции, которая обычно идет после вступления. Отдельные куплеты обычно появляются только один раз на дорожке, при этом будущие куплеты звучат похоже, но содержат разные тексты.

Vibrato (Вибрато) – звуковой эффект, достигаемый путем модуляции высоты звука с помощью LFO с небольшой амплитудой. Звучит волнисто.

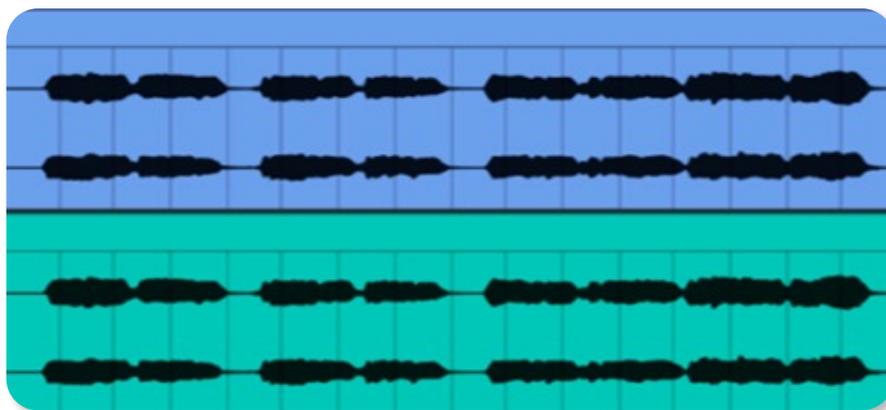
Vinyl (Винил) – физический формат музыки, созданный путем записи формы сигнала на восковой диск, воспроизводимый путем воспроизведения его иглой на проигрывателе, так что игла вибрирует в реальном времени, воспроизводя звук.

Vinyl Distortion (Виниловое искажение) – тип искажения, проявляющийся плохой динамикой на старой/сломанной виниловой пластинке.

Virtual Instrument (Виртуальный инструмент) – инструмент в цифровой области, обычно в форме плагина, который используется для создания звука, очень похожего на звук традиционного инструмента.

V

Vocal (Вокал) – записанный фрагмент аудиозаписи чьего-то пения.



Vocal Booth (Вокальная кабина) – небольшое пространство со звукоизоляцией и изоляцией, предназначенное для записи вокала.

Vocoder (Вокодер) – звуковой эффект, который использует несущую (производимый звук) и модулятор (производящий звук) для создания наложения звука. Обычно голос действует как модулятор, а синтезатор действует как носитель, и это создает роботизированный звук голоса. Основа вокала в проекте "Daft Punk"

Voice (Голос) – нечто, генерируемое синтезатором. Добавление унисона к генератору или использование нескольких генераторов увеличит количество голосов, создаваемых синтезатором.

Volume – амплитуда звука. Обычно это параметр, который можно настроить на устройстве.

V

VST (Virtual Studio Technology, технология виртуальной студии) – формат плагина, разработанный Steinberg (для Cubase), который был принят в качестве одного из отраслевых стандартов. Вероятно, самый популярный формат плагина.

W

Warm (Теплый) – расплывчатый термин, который описывает что-либо с аналоговым ощущением. Это может означать что угодно с заметной информацией о низких и средних частотах, незначительным шумом в сигнале, снижением высоких частот и многими другими звуковыми эффектами.

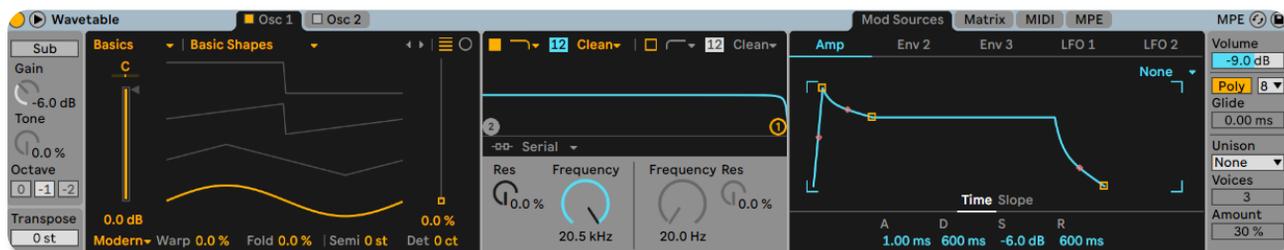
Warp (Деформация) – имеет много значений, но обычно относится к алгоритмам деформации в Ableton или других DAW, которые изменяют синхронизацию и высоту звука, в основном для того, чтобы он соответствовал тактовому темпу DAW. DAW имеют разные алгоритмы искажения, которые подходят для разных типов звука, таких как барабаны, синтезаторы или вокал.

Waveform (Форма волны) – аудиосигнал, визуально представленный в виде волны.

Wavelength (Длина волны) – относится к длине одного цикла синусоидальной волны. С увеличением частоты длина волны уменьшается.

W

Wavetable – серия циклов формы сигнала, которые могут быть просмотрены в синтезаторе wavetable.



Wavetable Synthesis (Таблично-волновой синтез) – форма синтеза, аналогичная субтрактивному синтезу, но вместо этого генераторы могут отображать более широкий спектр форм сигналов, иногда с возможностью их настройки. Xfer Serum, NI Massive, Ableton Wavetable, Vital - четыре очень популярных таблично-волновых синтезатора.

WAV (Формат аудиофайла Waveform) – стандартный формат аудиофайла без потерь, используемый для обеспечения его высокого качества. Большинство сэмплов, стеблей и других аудиофайлов, связанных с производством, обычно поставляются в формате WAV. WAV не может иметь те же теги ID3, что и MP3 или AIFF.

Wet (Мокрый) – обработанная версия сигнала, в отличие от сухого, который является необработанным сигналом. Обработанный сигнал может быть подмешан с помощью ручки Dry/Wet.



W

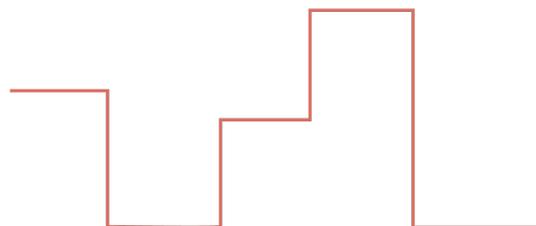
White Noise (Белый шум) – шум, создаваемый многими синтезаторами, который является результатом одновременного воспроизведения всего частотного спектра. Используется для создания эффектов переходов (FX).

Woodwind (Деревянные духовые) – группа традиционных инструментов, которые генерируют звук при прохождении ветра. Включает в себя флейты, саксофоны, кларнеты, гобои и многое другое.

Woofers (Низкочастотный динамик) – драйвер громкоговорителя, который воспроизводит низкие и средние частоты, обычно от ~ 40 Гц до ~ 500 Гц. Похож на сабвуфер, но с более высоким диапазоном.

X

XLR – стандартный электрический кабель/разъем для аудио, который имеет три контакта и имеет круглую форму. Встречается во многих микшерах и аудиоинтерфейсах.



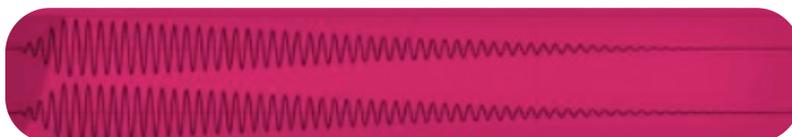
#

303 – Винтажный базовый синтезатор, созданный Roland. Он известен тем, что создает ‘кислотный’ (Acid) базовый звук. Существует множество эмуляций 303, доступных в аппаратном и программном обеспечении.

4/4 – Также называемый общим временем, 4/4 - это сигнатура времени, определяющая, что в 1 такте 4 удара.

707 – драм-машина, созданная Roland. Используется во многих диско- и хаус-треках.

808 – Еще одна драм-машина, созданная Roland. Используется во многих хаус- и хип-хоп-треках. Барабаны из 808 в значительной степени описывают жанр trap. Особенно снейр.



909 – Еще одна драм-машина, созданная Roland. Используется в основном в хаусе и техно.
