

A

AIFF – É a abreviatura de “**Audio Interchange File Format**”. É um arquivo digital como .Wav ou .Mp3. Desenvolvido originalmente pela Apple, porém hoje pode ser reproduzido em 99% dos PC e Software.

Amplitude – Falando de uma forma clara, amplitude podemos dizer que é a mesma coisa que volume. Maior amplitude teremos uma volume de som alto, menor amplitude teremos um volume de som baixo. Se amplitude é volume, picos de amplitude podem causar distorção.

Andamento – É a velocidade de uma música. Quando alguém pergunta “Qual o andamento da música?”, de imediato sabemos que é o tempo da música. O andamento de uma música é medido em bpm (Batimentos por minuto). Exemplo: 120 bpm – 60 bpm. O andamento de uma música deve ser escolhido antes de gravar qualquer instrumento.

A440 – Método padrão de afinação. A (Nota Lá) tem uma frequência de 440 Hz sendo a nota padrão para afinação.

A-B – Termo usado para comparar duas diferentes fontes de áudio. Uma forma prática de entender isso, é a equalização que é feita e um plug-in, podemos fazer uma equalização A, e podemos fazer outra equalização B e a partir daí podemos rapidamente ver a diferença entre as 2 equalizações.

ADAT – Abreviatura de Alesis Digital Audio Tape, marca registrada da Alesis Corporation. De início se referia aos gravadores de oito pistas digitais. A transferência de sinais entre ADATs é feita através de um cabo fibra óptico e hoje esses sistema está sendo usado por inúmeras empresas.

AD/DA Conversores – Um conversor A/D é um equipamento que converte um sinal analógico para digital. Um conversor D/A é um equipamento que converte um sinal digital para analógico.

AAC – Método de compressão e codificação de áudio digital. AAC é a abreviatura de (Advanced Audio Coding). Este formato foi feito para superar alguns problemas que o formato MP3 possui, sendo assim ele alcança maior qualidade.

ASIO – Abreviatura de (Audio Stream Input/Output, padrão para drives de áudio. Esse sistema ASIO proporciona alto desempenho e baixíssima latência para gravação e reprodução de áudio.

B

Bitrate – Numero de bits que podem ser transmitido por segundo. O Bitrate é medido em bits/segundo ou kbps. Creio que você já notou esse nome ao salvar um música em MP3. Sempre que salvamos ou convertemos uma música em MP3 é preciso escolher o Bitrate. Geralmente as músicas que contém na internet estão em 128kbps. É claro que

ajustes mais altos como 320kbps possuem uma melhor qualidade, porém são arquivos maiores.

Bounce – É a mesma coisa que pegar uma música aberta (trilhas separadas) e transformar em um novo arquivo de áudio seja ele no formato Wave, MP3 ou qualquer outro arquivo estéreo ou Mono.

Backing Vocal – É um grupo de vozes de fundo que acompanha uma voz principal.

Bass Trap – Bloco de espuma colocado nos cantos da sala para reduzir as baixas frequências (Graves).

BPM – É a abreviatura de (Batimentos por minuto). BPM é o ritmo (Andamento) de uma música.

Binaural – É uma técnica de gravação onde é possível criar o efeito de som ambiente. Esse efeito as vezes é chamado 3D, pois não se limita ao estéreo.

Bith depth – Numero de bits é utilizado para representar uma amostra de áudio. Bith depth afeta principalmente a amplitude, quanto mais alto o Bit depth vai nos proporcionar mais precisão em nossa gravação.

Buffer – Local de armazenamento temporário

Bus – Várias faixas podem ser enviadas para um canal (Bus) usado como submix.

C

Chorus (Coro) – Parte principal de uma música que se repete. Chorus também pode ser um efeito muito usado em guitarra. Coro também pode ser um grupo de cantores.

Clean – Som de guitarra limpo, sem distorção.

Click – Também chamado de metrônomo, usado de referência para os músicos para manter o ritmo da música (BPM).

Capo – quando aparece em uma partitura indica que o músico deve tocar a música desde o início. O termo usado é (D.C. al Coda), ou seja, tocar do início até o “Coda”.

Clipping – Sinal digital que ultrapassa 0 db onde os picos são cortados fazendo o áudio distorcer.

Codec – Método de codificação e decodificação.

Compressão – Pode ser visto de duas formas, a primeira é a redução da faixa dinâmica de um áudio onde se usa um compressor para fazer o processamento. A segunda é a compressão de um arquivo, ou seja, reduzir o tamanho de um arquivo.

Cue mix – Mixagem para monitoração.

Ciclos por segundo – Termo usado em frequências, exemplo: 10 cps equivalem a 10 Hz.

Contraponto – Instrumentos interagindo entre sim, criando frases melódicas.

Cifra – Usados para representar os acordes musicais. Exemplo de cifra: C = Dó, D = Ré, E = Mi, F = Fá, G = Sol, A = Lá, B = Si.

D

Daw – Abreviatura de (digital audio workstation). Qualquer software multitrack (Digital) usado para gravação de áudio ou midi.

Decibel (dB) – Unidade que expressa à intensidade relativa de um som.

Delay – Efeito conhecido como “Eco”. Esse efeito gera repetições a partir de um sinal de áudio.

Demo – Gravação feita para mostrar a capacidade da banda ou artista. Pode ser feito um CD demo com várias músicas ou até mesmo uma única música.

De-esser – Atenuador de sibilâncias muito usado em vocais. Esses processadores são usados para atenuar determinadas frequências. O De-esser não passa de um compressor.

Direct Box (DI) – Dispositivo que converte um sinal de áudio de alta impedância desbalanceada em um sinal de áudio de baixa impedância. Essa conversão é feita para permitir que você conecte um instrumento como, por exemplo, um contra baixo direto em uma mesa de som.

Dinâmica – O que diferencia o volume mais alto e mais baixo de uma música. Músicas clássicas possuem muita dinâmica, coisa que não ocorre em um rock por exemplo.

Dither – O Dither cria um ruído de fundo quando existe uma conversão de um depth para outra diminuindo os erros digitais.

Distorção – Ocorre quando o volume de um sinal de áudio é muito alto, geralmente quando isso acontece falamos que o áudio (estourou). Também pode ser um efeito de guitarra.

E

Eco – Repetição de um som.

Edição – Processo de alterar o áudio, cortar, colar, apagar. Pode ser feito em um arquivo de áudio ou midi.

Equalização – Nada mais é que acrescentar ou atenuar uma determinada frequência ou região de frequência. Geralmente a equalização é feita para correção do áudio e não para modificação.

Espectro Sonoro – É toda a faixa de frequência existente, onde o ouvido humano consegue escutar de 20 Hz a 20 KHz.

Estéreo – Número de faixas de áudio sendo 2 canais (Lado esquerdo e lado direito).

F

Fade – Mudança gradual de um nível de volume para outro os quais chamamos de Fade-In crescente ou Fade-Out decrescente.

Filtro – Dispositivo usado para remover determinadas frequências.

Flat – Usado para descrever uma resposta de frequência. Exemplo: Quero gravar um violão flat, significa que quero um violão sem processamento, ou seja, sem equalização, compressão ou qualquer outro efeito.

Frequência – Numero de ciclos por segundo.

FX – Abreviação de efeitos.

G

Ganho – Volume em um sinal de áudio medido em decibéis (db).

Groove – Muito usado para marcação em uma música. Groove é também chamado de levada.

Grupo – Vários canais de áudio sendo controlado por um (Grupo). Grupos são muito usados para canais de bateria, back vocal e outros instrumentos onde é possível a mesma equalização para vários canais.

H

Harmônico – São múltiplos inteiros de uma frequência fundamental.

Harmonia – Uma seqüência de acordes construídos a partir de um campo harmônico onde vai servir de base para uma melodia.

Hertz (Hz) – Unidade de medição de frequência.

I

Imagem – No áudio é o campo de som que está entre dois alto-falantes estéreo.

Intro – É o início de uma música.

IO – Abreviação de Input/Output.

ISRC – Abreviação de (International Standard Recording Code). Código inserido em uma faixa de áudio durante ou após a masterização.

L

Latência – Atraso que ocorre na entrada ou saída de um sinal de áudio.

Lead Vocal – Vocal principal de uma música.

LED indicador – Medidor de nível de gravação utilizando LEDs.

Lick – Frase ou Solo pequeno. Eu como guitarrista estudei muitos licks durante meu aprendizado e foi uma das coisas que aumentou meu vocabulário musical.

Loops – Existem duas formas para definir loops, a primeira é um trecho de áudio, geralmente um a dois compassos onde pode ser multiplicados. A segunda definição de loop é quando marcamos um trecho de uma música e queremos repetir ela várias vezes para uma gravação.

M

Masterização – Masterização é o último processo na gravação de um cd. Por exemplo, se temos dez músicas e todas serão colocadas em um cd, é preciso fazer a masterização para todas ficarem no mesmo volume.

Melodia – É uma sequência de notas musicais tocadas ou cantadas.

MD – MiniDisc.

Meter – Usado para indicar o nível de gravação.

Mic – Abreviação de microfone.

MIDI – Abreviação de (Musical Instrument Digital Interface). Uma gravação midi não contém som, são armazenados apenas dados onde são processados por sintetizadores, instrumentos digitais, computadores e outros.

Mixer – Pode ser definido de duas formas, a primeira é apresentada com um dispositivo que controla vários sinais de áudio. Já a segunda podemos chamar um engenheiro que faz uma mixagem de “Mixer”.

Mixagem (Mix) – Depois de tudo gravado, a mixagem é feita para deixar os três elementos “ritmo, harmonia e melodia” o mais claro possível. Na mixagem é visto timbres, dinâmica e efeitos da música. Mixagem é arte.

Mixdown – É o processo de combinar as trilhas de uma gravação multitrack em um canal estéreo. Isso geralmente é feito quando se finaliza uma mixagem.

Mono – Gravação com apenas uma faixa de áudio. Quando gravamos uma voz não há necessidade de se gravar em estéreo já que é apenas uma fonte sonora, a necessidade de se gravar um instrumento estéreo é quando ele reproduz algum efeito estéreo.

Monitor – Sistema de monitoração de áudio usado para ouvir a performance e gravação executados por músicos. Caixas acústicas, fones de ouvido, alto falantes podem ser usados como monitor em um estúdio de gravação.

MP3 – Formato mais utilizado para áudio na internet.

Multi-pista – Pode ser um gravador ou um software que permite registrar várias trilhas individualmente. A maioria dos softwares de gravação existentes no mercado são multi-pista e suportam inúmeros canais de gravação, porém os canais a serem gravados simultaneamente vão depender de uma interface de áudio.

N

Noise (Ruído) – É qualquer sinal indesejado em uma trilha de áudio.

Normalize – É feito para ajustar o nível de uma trilha onde o pico mais alto será o nível máximo de gravação.

O

Oitava – É o intervalo de duas notas “frequências” onde a nota superior é o dobro da nota mais baixa.

Omnidirecional – Padrão usado em um microfone onde o sinal de áudio é captado em todas as direções.

Overdub – É a gravação de uma nova faixa no mesmo sincronismo com outra faixa já gravada.

P

P.A. (Public Address) – Distribuição de som para uma platéia ao vivo.

PAD – Pode ser visto de duas formas, a primeira é um atenuador para reduzir o nível de um sinal, e a segunda pode ser também um timbre de teclado usado de fundo em um arranjo musical.

Panorama (Pan) – Posição de um instrumento entre os lados esquerdo e direito.

Phantom Power – É uma alimentação fantasma fornecida aos microfones condensadores.

Pop filter – Tela colocada na frente do microfone para atenuar sibilâncias e principalmente letras que chamamos de explosivas, tais como: P, T e B.

Playback – Música sem voz principal.

Pré-amplificador – Usado para aumentar o nível de um sinal de áudio.

Pré-mix – Mixagem de uma música feita apenas para demonstração do trabalho, ela é feita antes da mixagem principal a qual chamamos de mixagem “valendo”.

Punch – Som presente. Geralmente falamos que um som com punch ele está na cara, alto e com muita clareza.

Preset – Parâmetros pré-definidos que vem de fábrica em um equipamento.

Punch in/ Punch out – Modo de gravação a partir de um determinado trecho, após o trecho selecionado for gravado a faixa de áudio retorna a sua gravação original.

Q

Q – Largura de banda em um equalizador.

Quantização – É a correção de notas Midi. A quantização é feita para ajustar a posição e a duração da nota.

R

Riff – É uma frase curta. Esse termo é muito usado em guitarra e geralmente são repetidos varias vezes.

Remix – Versão de uma música já lançada. Um Remix não significa uma música no estilo dance como muitos pensam.

S

Sample – Amostra de uma gravação de áudio. Através de um controlador midi ou qualquer teclado que tenha uma conexão midi é possível reproduzir qualquer instrumento, é o que chamamos de instrumento virtual (VSTI).

Sequencer – Dispositivo onde uma música pode ser programada. Um seqüenciador trabalha como MIDI. Ele é como se fosse um musico, você seqüência notas musicais e ele lê e executa.

Sessão – O tempo em que se realiza uma gravação. Exemplo: Agora estou em uma sessão de gravação.

Solo – Pode ser um botão de uma mesa de som onde quando apertado deixa os outros canais em silêncio. E também pode ser uma seção onde se destaca apenas um músico.

T

Tablatura – Notação musical simplificando a partitura para instrumentos de corda como: Violão, guitarra, cavaco e outros.

Talkback – Sistema em uma mesa de som onde permite o engenheiro se comunicar com o músico.

Talkbox – Aparelho de efeitos de guitarra. Permite a guitarra ficar com um som robótico.

Timbre – Qualidade que define o som que o instrumento reproduz.

Tonalidade – O que define o tom de uma música.

Transiente – Pico inicial no início de uma onda sonora. Exemplo: Uma caixa de bateria, som que contém curta duração e o que chamamos de ataque.

Transpose (Tom) – Alterar a tonalidade de uma música.

Trilha – Um canal que contém em uma gravação multi-pista.

V

Vazamento – Acontece muito em captação de bateria. O vazamento é quando um microfone é destinado para a captação de um instrumento, porém ocorre a captação de um segundo instrumento. No caso da bateria, alguns vazamentos são mantidos.

Velocity – Dados MIDI que indica a velocidade (Dinâmica) em que um som é reproduzido.

Volume – Amplitude de um sinal de áudio.

X

XLR – Tipo de conector com três pinos. É chamado de uma conexão de áudio balanceada.

X-Y – Uma técnica de captação.