



# GLOSSÁRIO

Para fazer música, você não precisa necessariamente conhecer os termos técnicos. Se você se interessar pela linguagem técnica ou quiser saber mais sobre um termo – por exemplo, dos vídeos – aqui pode encontrar algumas explicações concretas:

**Acordes melódicos:** sons de acorde tocados um após o outro.

**Acordes rítmicos:** vários sons de acorde que são tocados juntos repetidamente.

**Afinar a faixa:** a gravação é ativada para a faixa correspondente, de maneira que não ocorra em todas as faixas simultaneamente, mas apenas nas faixas que estão afinadas.

**Ajustar o ganho:** ajustar o volume de entrada do microfone. Isto é feito no regulador de ganho do pré-amplificador do microfone (preamp).

**Analógico:** a tecnologia que não funciona com dados digitais é um equipamento analógico, por exemplo, alto-falante, microfone, guitarra, cabo do microfone, toca-discos, gravador de fita cassete.

**Arranjo:** a composição das partes individuais e do tempo de uma canção, como, por exemplo, a escolha dos instrumentos, qual instrumento toca o que e quando, como os instrumentos soam juntos e se complementam e quais são suas funções. É possível diferenciar entre o tempo de um arranjo (formato) e a função dos elementos individuais do arranjo em uma parte específica (graves, acordes, melodias).

**Balanco:** a proporção de um ou mais sinais nos dois canais estéreo, esquerdo e direito. Se o sinal no alto-falante ou fone de ouvido direito, por exemplo, estiver mais alto, temos a impressão de que o sinal vem da direita.

**Balanco da trilha:** regulador, com o qual é possível definir com qual proporção o sinal de uma faixa deve vir do canal estéreo direito ou esquerdo. Com os reguladores de balanço de todas as faixas é possível distribuir os sinais na mixagem da esquerda para a direita.

**Bases:** ver Pads.

**Batida:** o termo batida é frequentemente usado para o acompanhamento completo de uma canção ou rap. Batida também pode se referir apenas ao padrão de bateria. Além disso, "beat" também é o termo em inglês usado para a batida bpm (batidas por minuto): unidade de medida para a velocidade de uma música – 120 BPM = 120 batidas por minuto = 120 batidas uniformes por minuto.

**Canais estéreo:** geralmente, nós ouvimos música em dois alto-falantes ou fones de ouvido, esquerdo e direito. Isto é chamado de reprodução estéreo. Para isso devem existir dois cabos no mundo analógico, um para cada alto-falante. No mundo digital, os cabos existem apenas dentro do computador (virtualmente) e se chamam "canais".

**Chorus:** ver Refrão.

**Clareza:** o som pode soar direto (próximo) ou indireto (mais longe ou, por exemplo, atrás de um objeto ou de uma parede). Diferentes fatores são importantes para isso, como, por exemplo, a proporção de altas frequências, a proporção de reverberação ou o volume em comparação com outros sons.

**Clip:** um campo em uma estação digital de trabalho de áudio (Digital Audio Workstation, DAW), no qual uma seção da música (por exemplo, sample) é colocada e pode ser reproduzida individualmente ou juntamente com outros clips.

**Compasso:** unidade de tempo definida na música. No compasso 4/4, após 4 batidas uniformes, chamadas de metro, é iniciado o próximo compasso, ou seja, se conta sempre até 4. No compasso 3/4 se conta até 3, no compasso 6/8 até 6, e assim por diante.



# GLOSSÁRIO

**Conversor A/D:** converte sinais analógicos, por exemplo, de um microfone ou guitarra, em dados digitais, com os quais um computador pode trabalhar.

**Conversor D/A:** converte dados digitais de um computador em sinais analógicos. Como não é possível ouvir estes dados, esta etapa é necessária para a música sair pelas caixas de som ou fones de ouvido.

**DAW (Digital Audio Workstation – estação digital de trabalho de áudio):** software de música para a gravação e edição complexas de música digital.

**Digital:** tecnologia, na qual os dados digitais são lidos ou processados por um computador, por exemplo, programas de música, aplicativos, aparelho de CD, BlueRay, DVD, mídias de armazenamento.

**Distorção:** o computador ou o programa que utilizamos só é capaz de processar dados até um volume máximo de 0 decibéis (no nível digital, os decibéis são indicados no intervalo negativo, que termina em 0 dB). Se um sinal fica mais alto, o som fica distorcido e a gravação inutilizável. Por isso, é importante nivelar o sinal corretamente (o mais alto possível, mas tão baixo quanto necessário, para não ocorrer distorção).

**Entrada:** a conexão da interface de áudio, à qual uma fonte de sinal é conectada, por exemplo, um microfone. Se não for usada uma interface de áudio USB, é possível usar a interface de áudio integrada no laptop, smartphone ou tablet e sua respectiva entrada.

**Equalizador:** com o equalizador é possível alterar o sinal de uma faixa ou da soma de várias faixas. É possível, por exemplo, aumentar ou abaixar o volume somente das frequências altas, ou abaixar o volume de uma frequência específica que esteja atrapalhando, sem interferir nas partes “boas” do sinal.

**Faixa:** também chamada de track ou trilha. Em uma estação digital de trabalho de áudio (DAW), uma área apresentada como uma linha. Em uma faixa é possível gravar música ou inserir gravações existentes.

**Formato:** a sequência da música, por exemplo, estrofe, refrão, estrofe, e assim por diante.

**Frequência:** nós ouvimos o som simultaneamente em diferentes frequências. Tons agudos vibram mais rápido, eles possuem uma frequência mais alta do que os tons graves. Do ponto de vista da física, a frequência é a velocidade com a qual as repetições de uma onda sonora se sucedem.

**Interface de áudio:** um equipamento adicional, que é conectado a um computador, smartphone ou tablet, passando a ser a interface entre o mundo digital e os equipamentos analógicos que podem ser conectados à interface de áudio. Trata-se, por exemplo, de microfones, instrumentos como a guitarra ou o teclado, mas também fones de ouvido ou um aparelho de som. Uma interface de áudio está equipada com diversas conexões, pré-amplificadores de microfone (preamps), conversores A/D e conversores D/A.

**Interface de áudio USB:** ver Interface de áudio.

**Loop:** um pedaço da música que se repete, por exemplo, após um número específico de compassos.

**Mesa de mixagem:** ver Mixer.

**Mixagem:** organizar o som das faixas individuais por volume, faixa de frequência, clareza e balanço.

**Mixer:** equipamento ou interface do usuário no software, para ajustar o som e o volume de canais ou faixas individuais e criar uma mixagem.

**Monitoramento:** ouvir o sinal que se deseja gravar ou que está sendo gravado, usando um fone de ouvido ou alto-falante.

**Padrões:** elementos musicais recorrentes. Um padrão de dois compassos significa, por exemplo, que os elementos do padrão se repetem a cada dois compassos.

**Pads:** pads são sons de acordes pedais (ou seja, compostos por notas de longa duração). Os pads também são chamados de bases.



# GLOSSÁRIO

**Passagem de som:** ajustar o ganho e verificar o som antes de começar a gravação.

**Pré-amplificador de microfone (preamp):** para que o sinal do microfone fique a um volume com o qual os outros componentes do equipamento (mesa de mixagem, conversor A/D) possam trabalhar, primeiro ele precisa ser amplificado.

**Predefinição de efeito:** pré-ajuste de um ou mais efeitos, com a finalidade de gerar um som específico (“efeito”).

**Preset:** pré-ajuste. Geralmente, instrumentos e efeitos virtuais têm vários pré-ajustes que podem ser experimentados.

**Quantização:** com o auxílio da função de quantização é possível corrigir automaticamente os sons tocados fora do ritmo. Durante a quantização, os sons gravados de uma área selecionada são deslocados para a próxima posição na grade. A grade pode ser ajustada em um valor de nota (por exemplo, 1/4 de grade, 1/8 de grade) e se refere ao andamento e ao compasso. Por exemplo, em uma grade ajustada para 1/4, todos os sons quantizados são deslocados para a próxima semínima.

**Refrão:** parte do formato de uma música. O refrão é repetido várias vezes e contém a mensagem principal da música. Também é chamado de “chorus”, sendo que “refrão” se refere principalmente ao conteúdo do texto, enquanto o termo “chorus” também pode ser usado para se referir à música por completo.

**Regulador de ganho:** no regulador de ganho é possível nivelar o volume do sinal de entrada existente.

**Reverberação:** efeito produzido pelas reflexões das ondas sonoras nas paredes, no teto e no chão dentro de uma sala. Na produção musical o efeito de reverberação é gravado dentro de uma sala ou criado artificialmente usando um dispositivo de efeitos.

**Sample:** uma gravação curta (por exemplo, de um ruído, som ou música), que pode ser utilizada criativamente, sendo aplicada dentro de um novo contexto musical.

**Special FX:** efeitos que originalmente não são música, mas que podem ser tirados do contexto e utilizados na música, por exemplo, explosões, ruídos não naturais como aterrissagens de espaçonaves, sons de animais, entre outros.

**Track:** ver Faixa.