



# GLOSARIO

(Página 1 de 3)

Para tocar o componer música, no es necesario conocer todos los términos técnicos. No obstante, si te interesa conocer el lenguaje técnico o quieres tener nociones básicas de algún término, por ejemplo, los que aparecen en los vídeos, aquí encontrarás algunas definiciones que te resultarán útiles:

**Acordes melódicos:** Notas de acordes que se tocan uno detrás del otro.

**Acordes rítmicos:** Varios tonos de acordes que se tocan juntos de forma repetida.

**Analógico:** Los equipos que no funcionan con datos digitales, por ejemplo, altavoces, micrófonos, guitarras, cables de micrófonos, reproductores de discos, grabadoras de casetes, se llaman analógicos.

**Arreglo:** La unión de las distintas partes individuales y la secuencia cronológica de una canción, como la elección de los instrumentos, qué instrumento toca qué y cuándo, cómo suenan juntos y se complementan entre sí y qué función tienen. Se puede distinguir entre la secuencia cronológica de un arreglo (forma) y la función de los elementos individuales del arreglo en una parte determinada (bajo, acordes, melodías).

**Beat:** El término inglés "beat" se utiliza a menudo para designar el acompañamiento completo de una canción o un rap. También puede llamarse "beat" solo al ritmo de la batería. Además, "beat" también es el término en inglés para "compás".

**bpm ("beats" por minuto):** Unidad de medida usada para describir la velocidad de una canción: 120 BPM = 120 beats por minuto = 120 compases constantes por minuto.

**Canales estéreo:** Normalmente escuchamos música por dos altavoces, el altavoz izquierdo y el derecho, o a través de auriculares. Esto se llama reproducción estéreo. En el mundo analógico para ello tiene que haber dos cables, uno para cada altavoz. En el mundo digital los cables solo existen dentro del ordenador (virtual) y los canales calientes.

**Clip:** Un campo en una estación de trabajo de audio digital (DAW) en el que se coloca una pieza musical (por ejemplo, un sample) y que puede reproducirse individualmente o junto con otros clips.

**Compás:** En la música, un compás es una unidad métrica formada por unidades de tiempo fijas. En un compás de 4/4, después de 4 tiempos iguales, llamados "metros", empieza el siguiente compás, así que siempre se cuenta hasta 4. En un compás de 3/4 se cuenta hasta 3, en un compás de 6/8, hasta 6, y así sucesivamente.

**Convertidor A/D:** Convierte las señales analógicas, por ejemplo, de un micrófono o una guitarra, en datos digitales con los que puede trabajar un ordenador.

**Convertidor D/A:** Convierte los datos digitales de un ordenador en señales analógicas. Como los datos no se pueden escuchar, este paso es necesario para que pueda salir música de los altavoces o los auriculares.

**Coro:** véase "estribillo".

**Cuantificar:** Con la ayuda de la función de cuantificación, las notas rítmicamente imprecisas pueden corregirse automáticamente. Las notas grabadas de un rango seleccionado se desplazan a la posición más cercana en la cuadrícula durante la cuantificación. La cuadrícula puede ajustarse a un valor de nota (por ejemplo, cuadrícula de 1/4, cuadrícula de 1/8) y se refiere al tempo y el tipo de compás especificados. Por ejemplo, si se establece una cuadrícula de 1/4, todas las notas que se cuantifican se moverán a la negra más cercana.

**DAW (Digital Audio Workstation):** Software musical para la grabación y edición de música.



# GLOSARIO

(Página 2 de 3)

**Digital:** Tecnología mediante la cual los datos digitales son leídos o procesados por un ordenador; por ejemplo, a través de programas de música, aplicaciones, reproductores de CD, BlueRay, DVD, medios de almacenamiento.

**Distorsión digital (o clipping):** El ordenador o programa que está utilizando solo puede procesar datos hasta un volumen máximo de 0 decibelios (los decibelios se indican en el rango negativo en el nivel digital, y este termina en 0 dB). Si una señal aumenta de volumen, el sonido se distorsionará y la grabación no podrá utilizarse. Por lo tanto, es importante nivelar la señal correctamente (tan fuerte como sea posible, pero tan silenciosa como sea necesario para evitar la distorsión).

**Ecualizador:** Con un ecualizador puede cambiarse la señal de una pista o de la suma de varias pistas. Por ejemplo, permite aumentar o disminuir de volumen solo las altas frecuencias de la señal, o silenciar cierta frecuencia que nos resulte molesta sin afectar las partes “bonitas” de la señal.

**Entrada:** El conector de la interfaz de audio al que se conecta una fuente de señal, como un micrófono. Si no se utiliza una interfaz de audio USB, se utiliza la interfaz de audio incorporada en un ordenador portátil, un smartphone o una tablet y su entrada.

**Estrillo:** Parte de una canción. El estrillo se repite varias veces y contiene el mensaje central de la canción. A veces también se le llama “coro”, aunque en realidad el término “estrillo” se refiere sobre todo al contenido de la letra y “coro” se refiere a toda la música.

**Forma:** La secuencia de la canción, p.ej. estrofa, estrillo, estrofa, etc.

**Frecuencia:** Cuando escuchamos un sonido, lo oímos a diferentes frecuencias al mismo tiempo. Los tonos altos vibran más rápido; es decir, tienen una frecuencia más alta que los tonos bajos. Desde el punto de vista de la física, la frecuencia es la velocidad a la que se suceden las repeticiones de una onda sonora.

**Habilitar una pista:** Activar la grabación de una pista concreta, de modo que no se graban todas las pistas a la vez sino solo las que están habilitadas.

**Inmediatez:** El sonido puede sonar directo (cerca) o indirecto (más lejos o, por ejemplo, detrás de un objeto o una pared). Para ello son importantes varios factores, como el número de frecuencias altas, el porcentaje de reverberación o el volumen en comparación con otros sonidos.

**Interfaz de audio:** Un dispositivo adicional que se conecta a un ordenador, tablet o smartphone y se convierte en una interfaz entre el mundo digital y los dispositivos analógicos que pueden conectarse a la interfaz de audio. Hablamos, por ejemplo, de micrófonos, instrumentos como una guitarra o un teclado, pero también de auriculares o equipos de música. Una interfaz de audio está equipada con varios conectores, preamplificadores de micrófono, convertidores A/D y convertidores D/A.

**Interfaz de audio USB:** véase “Interfaz de audio”.

**Loop:** Pieza musical que se repite, por ejemplo, tras un cierto número de compases.

**Mesa de mezclas:** véase “Mezclador”.

**Mezcla:** Combinación del sonido de distintas pistas según volumen, rango de frecuencia, inmediatez y panorama.

**Mezclador:** Dispositivo o interfaz de usuario en un software que sirve para ajustar el sonido y el volumen de los canales o pistas individuales y crear una mezcla.

**Monitoreo:** Escuchar la señal que se quiere grabar o que se está a punto de grabar a través de auriculares o altavoces.

**Nivelar:** Ajustar el volumen de entrada de un micrófono. Esto se hace en el regulador de ganancia del preamplificador del micrófono.

**Pads:** Los pads son acordes formados por tonos sostenidos (es decir, prolongados). También se les puede llamar “rellenos”.



# GLOSARIO

(Página 3 de 3)

**Panorama:** La proporción de una o más señales en los dos canales estéreo de la izquierda y la derecha. Por ejemplo, si la señal del altavoz o el auricular de la derecha es más fuerte, se crea la impresión de que la señal proviene de la derecha.

**Panoramización de pistas:** Control que permite determinar la proporción de la señal de una pista que proviene del canal estéreo derecho o del izquierdo. Con los controles de panoramización de todas las pistas se pueden distribuir espacialmente las señales de la mezcla de izquierda a derecha.

**Patrones:** Bloques musicales que se van repitiendo. El patrón de dos compases significa, por ejemplo, que los elementos del patrón se repiten cada dos compases.

**Pista:** También se le llama "track". Área dispuesta como una línea en una estación de trabajo de audio digital (DAW). Una pista puede utilizarse para grabar música o insertar grabaciones existentes.

**Preamplificador de micrófono (preamplificador):** Para llevar la señal del micrófono a un nivel en el que otros componentes del equipo (mesa de mezclas, convertidor A/D) puedan funcionar, primero debe amplificarse.

**Preset:** Preajuste. Por lo general, los instrumentos y efectos virtuales tienen numerosos preajustes con los que probar.

**Preset de efecto:** Preajuste de uno o más efectos con el fin de crear un sonido específico ("efecto").

**Prueba de sonido (o soundcheck):** Nivelar y comprobar el sonido antes de empezar a grabar.

**Regulador de ganancia:** El regulador de ganancia se utiliza para ajustar el volumen de la señal de entrada.

**Rellenos:** véase "pads".

**Reverberación:** Efecto producido por la reflexión de las ondas sonoras en las paredes, el techo y el suelo de una habitación. En la producción musical, la reverberación se graba en una habitación o se crea artificialmente con un dispositivo de efectos.

**Sample:** Una grabación corta (por ejemplo, de un ruido, un sonido o una música) que puede tratarse de forma creativa y utilizarse en un nuevo contexto musical.

**Special FX:** Aquellos efectos que no son originalmente música pero que se utilizan en la música fuera de su contexto; por ejemplo, explosiones, sonidos antinaturales como aterrizajes de naves espaciales, sonidos de animales, etcétera.

**Track:** véase "pista".