



# GLOSSAR

(Seite 1 von 3)

Um Musik zu machen, muss man sich nicht unbedingt mit den Fachbegriffen auskennen. Falls dich die Fachsprache oder ein Begriff – zum Beispiel aus den Videos – näher interessiert, findest du hier einige konkrete Begriffserklärungen:

**A/D-Wandler:** Wandelt analoge Signale, zum Beispiel eines Mikrofons oder einer Gitarre, in digitale Daten um, mit denen ein Computer arbeiten kann.

**Analog:** Technologie, die nicht mit digitalen Daten arbeitet, ist analoges Equipment, zum Beispiel Lautsprecher, Mikrophon, Gitarre, Mikrofonkabel, Schallplattenspieler, Kassettenrekorder.

**Arrangement:** Die Zusammenstellung der einzelnen Teile und des zeitlichen Ablaufs eines Songs, wie zum Beispiel die Auswahl der Instrumente, welches Instrument was spielt und wann, wie sie zusammenklingen und sich ergänzen und welche Funktion sie haben. Man kann zwischen dem zeitlichen Ablauf eines Arrangements (Form) und der Funktion einzelner Elemente des Arrangements in einem bestimmten Teil (Bass, Akkorde, Melodien) unterscheiden.

**Audio Interface:** Ein zusätzliches Gerät, das an Computer, Tablet oder Smartphone angeschlossen wird und zur Schnittstelle (engl. „Interface“) zwischen der digitalen Welt und den analogen Geräten wird, die man an das Audio Interface anschließen kann. Das sind zum Beispiel Mikrofone, Instrumente wie Gitarre oder Keyboard aber auch Kopfhörer oder eine Musikanlage. Ein Audio Interface ist mit verschiedenen Anschlüssen, Mikrofonvorverstärkern (Preamps), A/D-Wandlern und D/A-Wandlern ausgestattet.

**Beat:** Der Begriff Beat wird häufig für die komplette Begleitung zu einem Song oder Rap verwendet. Als Beat kann auch nur das Schlagzeug-Pattern bezeichnet werden. Außerdem ist „Beat“ auch die englische Bezeichnung für den Taktschlag bpm (beats per minute): Maßeinheit, in der die Geschwindigkeit eines Songs angegeben wird – 120 BPM = 120 beats per minute = 120 gleichmäßige Taktschläge pro Minute.

**Chorus:** Formteil eines Songs. Der Chorus wird mehrfach wiederholt und beinhaltet die Kernaussage des Songs. Wird auch Refrain genannt, wobei sich der Begriff Refrain vor allem auf die Inhalte des Textes bezieht und der Chorus auf die gesamte Musik.

**Clip:** Ein Feld in einer Digital Audio Workstation (DAW), in dem ein Musikausschnitt (zum Beispiel Sample) platziert wird, und einzeln oder zusammen mit anderen Clips abgespielt werden kann.

**D/A-Wandler:** Wandelt digitale Daten eines Computers in analoge Signale um. Da man Daten nicht hören kann, muss dieser Schritt passieren, damit aus den Boxen oder dem Kopfhörer Musik kommt.

**DAW (Digitale Audio Workstation):** Musik-Software zum umfangreichen Aufnehmen und Bearbeiten von Musik.

**Digital:** Technologie, bei der digitale Daten ausgelesen oder von einem Computer verarbeitet werden, zum Beispiel Musikprogramme, Apps, CD-Player, BlueRay, DVD, Speichermedien.

**Direktheit:** Klang kann direkt (nah) oder indirekt (weiter weg oder zum Beispiel hinter einem Gegenstand oder einer Wand) klingen. Dafür sind verschiedene Faktoren wichtig, wie zum Beispiel der Anteil an hohen Frequenzen, der Anteil an Hall oder die Lautstärke im Vergleich zu anderen Klängen.

**Effekt-Preset:** Voreinstellung eines oder mehrerer Effekte, mit dem Ziel, einen bestimmten Klang („Effekt“) zu erzeugen.

**Eingang:** Der Anschluss des Audio Interfaces, an dem eine Signalquelle angeschlossen wird, zum Beispiel ein Mikrophon. Wird kein USB-Audio-Interface verwendet, nutzt man das im Laptop, Smartphone oder Tablet eingebaute Audio Interface und dessen Eingang.



# GLOSSAR

(Seite 2 von 3)

**Equalizer:** Mit einem Equalizer kann man das Signal einer Spur oder der Summe mehrerer Spuren verändern. Man kann zum Beispiel nur die hohen Frequenzen des Signals leiser oder lauter machen, oder eine bestimmte Frequenz, die man als störend empfindet, leiser machen, ohne dass die „schönen“ Anteile des Signals beeinträchtigt werden.

**Flächen:** siehe Pads

**Form:** Der Ablauf des Songs, zum Beispiel Strophe, Refrain, Strophe, und so weiter.

**Frequenz:** Wir hören Klang gleichzeitig in verschiedenen Frequenzen. Höhere Töne schwingen schneller, sie haben eine höhere Frequenz als tiefe Töne. Physikalisch bedeutet Frequenz die Schnelligkeit, in der die Wiederholungen einer Schallwelle aufeinander folgen.

**Gain Regler:** Am Gain Regler pegelt man die Lautstärke des anliegenden Eingangssignals.

**Hall:** Reflexionen an den Wänden, Decke und Boden in einem Raum. In der Musikproduktion wird Hall entweder in einem Raum aufgenommen oder künstlich mit einem Effektgerät erzeugt.

**Loop:** Ein Stück Musik, das sich wiederholt, zum Beispiel nach einer bestimmten Anzahl von Takten.

**Melodische Akkorde:** Akkordtöne, die hintereinander gespielt werden.

**Mikrofonvorverstärker (Preamp):** Um das Signal des Mikrofons auf eine Lautstärke zu bringen, mit der weitere Komponenten des Equipments (Mischpult, A/D-Wandler) arbeiten können, muss es zuerst verstärkt werden.

**Mischpult:** siehe Mixer

**Mix:** Sortieren des Klangs der einzelnen Spuren nach Lautstärke, Frequenzbereich, Direktheit und Panorama.

**Mixer:** Gerät oder Benutzeroberfläche in Software, um Klang und Lautstärke einzelner Kanäle beziehungsweise Spuren anzupassen und einen Mix zu erstellen.

**Monitoring:** Das Abhören des Signals, das man aufnehmen will oder gerade aufnimmt, über einen Kopfhörer oder Lautsprecher.

**Pads:** Pads sind aus liegenden (das heißt lang anhaltenden) Tönen bestehende Akkorde. Pads werden auf Deutsch auch Flächen genannt.

**Panorama:** Der Anteil eines oder mehrerer Signale auf den beiden Stereo-Kanälen links und rechts. Ist das Signal beispielsweise auf dem rechten Lautsprecher beziehungsweise Kopfhörer lauter, entsteht der Eindruck, dass Signal kommt von rechts.

**Patterns:** Wiederkehrende musikalische Bausteine. Zwei-Takt-Pattern bedeutet zum Beispiel, dass sich die Elemente des Pattern alle zwei Takte wiederholen.

**Pegeln:** Die Eingangslautstärke eines Mikrofons einstellen. Das geschieht am Gain Regler des Mikrofonvorverstärkers (Preamp).

**Preset:** Voreinstellung. In der Regel haben virtuelle Instrumente und Effekte zahlreiche Presets, die man ausprobieren kann.

**Quantisieren:** Mit Hilfe der Quantisierungs-Funktion können rhythmisch ungenau gespielte Töne automatisch korrigiert werden. Die aufgenommenen Töne eines ausgewählten Bereiches werden bei der Quantisierung auf die nächstliegende Position im Raster verschoben. Das Raster ist auf einen Notenwert (zum Beispiel 1/4 Raster, 1/8 Raster) einstellbar und bezieht sich auf das festgelegte Tempo und die Taktart. Beispielsweise werden bei einem eingestellten 1/4 Raster alle Töne, die man quantisiert, auf die jeweils nächstliegende Viertelnote verschoben.

**Refrain:** siehe Chorus.

**Rhythmische Akkorde:** mehrere Akkordtöne, die wiederholt zusammen gespielt werden.



# GLOSSAR

(Seite 3 von 3)

**Sample:** Eine kurze Aufnahme (zum Beispiel von einem Geräusch, Ton oder Musik), mit der man kreativ umgehen und die man in einem neuen musikalischen Zusammenhang verwenden kann.

**Soundcheck:** Pegeln und Überprüfen des Klangs, bevor man mit der Aufnahme beginnt

**Special FX:** Effekte, die ursprünglich keine Musik sind, sondern aus ihrem Zusammenhang herausgerissen in der Musik eingesetzt werden, zum Beispiel Explosionen, unnatürliche Geräusche wie Raumschifflandungen, Tierlaute und so weiter.

**Spur scharf schalten:** Man aktiviert die Aufnahme für die entsprechende Spur, somit wird nicht auf alle Spuren gleichzeitig aufgenommen, sondern nur auf die, die scharf geschaltet sind.

**Spur:** Auch Track genannt. In einer Digital Audio Workstation (DAW) als Zeile angeordneter Bereich. In eine Spur kann Musik aufgenommen oder vorhandene Aufnahmen eingefügt werden.

**Spurpanorama:** Regler, mit dem man festlegen kann, in welchem Verhältnis das Signal einer Spur aus dem rechten oder linken Stereo-Kanal kommen soll. Mit den Panoramareglern aller Spuren kann man die Signale im Mix von links nach rechts räumlich verteilen.

**Stereo-Kanäle:** Wir hören Musik in der Regel auf zwei Lautsprechern, linker und rechter Lautsprecher beziehungsweise Kopfhörer. Das nennt man Stereo-Wiedergabe. Dafür muss es in der analogen Welt zwei Kabel geben, für jeden Lautsprecher eines. In der digitalen Welt existieren die Kabel nur innerhalb des Computers (virtuell) und heißen Kanäle.

**Takt:** In der Musik zeitlich festgelegte Einheit. Im 4/4-Takt beginnt nach 4 gleichmäßigen Schlägen, die man Metrum nennt, der nächste Takt, man zählt also immer bis 4. Im 3/4-Takt zählt man bis 3, im 6/8-Takt bis 6 und so weiter.

**Track:** siehe Spur

**Übersteuern:** Der Computer beziehungsweise das Programm, das man benutzt, kann nur Daten bis zu einer maximalen Lautstärke von 0 Dezibel verarbeiten (Dezibel werden auf der digitalen Ebene im Minusbereich angegeben, und der endet bei 0 dB). Wird ein Signal lauter, dann wird der Klang verzerrt und eine Aufnahme unbrauchbar. Deshalb ist es wichtig, das Signal richtig zu pegeln (so laut wie möglich, aber so leise wie nötig, um nicht zu übersteuern).

**USB-Audio-Interface:** siehe Audio Interface.