

BRACK. Beats

Petit glossaire DAW de base

ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release): correspond à ACEE pour Attaque, Chute, Entretien et Extinction. Ce sont les quatre phases d'une enveloppe qui décrivent l'amplitude d'un son au fil du temps.

ASIO: c'est l'abréviation de Audio Stream Input/Output, un protocole développé par la société Steinberg. Il permet une communication directe entre le logiciel audio (DAW) et la carte son, et donc une très faible latence et une qualité audio élevée.

ASIO4ALL: il s'agit d'un pilote ASIO universel pour Windows qui permet d'utiliser du matériel audio à faible latence, même si celui-ci ne possède pas son propre pilote ASIO.

Automatisation: se réfère au contrôle des paramètres dans le temps dans le but d'apporter des changements dynamiques dans la musique.

BPM (battements par minute): c'est le nombre de battements par minute qui détermine le tempo d'un morceau de musique. Les rythmes classiques sont par exemple 85-95 bpm (hip-hop), 120-130 bpm (house, techno), 130-150 bpm ou 65 à 75 bpm (trap).

Compression: processus qui contrôle la dynamique d'un signal audio pour équilibrer les volumes. Les sons les plus forts sont atténués et les sons les plus faibles amplifiés.

Chorus: effet audio qui duplique le signal audio et le retarde légèrement afin de produire un son plus riche et plus large.

DAW (station de travail audio numérique): logiciel utilisé pour l'enregistrement, l'édition et la production de musique.

dB: correspond à décibel. Il s'agit d'une unité logarithmique utilisée pour mesurer le rapport entre deux valeurs, souvent en termes de volume ou de puissance du signal. Un décibel est un dixième de bel, du nom d'Alexander Graham Bell.

dB(A): signifie décibel pondéré A. Cette mesure tient compte de la sensibilité de l'oreille humaine et filtre certaines fréquences afin de représenter plus précisément le volume sonore perçu. Elle est souvent utilisée pour évaluer les niveaux de bruit.

Delay: effet qui répète et retarde le signal audio pour créer un effet d'écho.

Distorsion: effet qui déforme le signal audio et lui donne un son rugueux.

Dithering : un processus utilisé pour minimiser les erreurs de quantification lors de la conversion d'un signal audio d'un débit binaire plus élevé à un débit binaire plus faible.

Drum Machine (boîte à rythme): un appareil électronique ou un logiciel qui génère et programme des sons de batterie.

Dry/wet (sec/humide): quantité de signal non traité (sec ou dry) et de signal traité (humide/wet) dans un effet.

Enveloppe/sustain: l'enveloppe d'un son décrit son volume au fil du temps, le sustain étant la phase pendant laquelle le son est maintenu.

Égaliseur: effet qui amplifie ou atténue certaines fréquences d'un signal audio.

FX: abréviation qui désigne les effets qui modifient le signal audio, comme la réverbération, le delay, le chorus, etc.

Filtre: effet qui amplifie ou atténue certaines fréquences d'un signal audio.

Gain: amplification d'un signal audio.

Granular Synthesis: technique consistant à utiliser des grains sonores pour créer de nouveaux sons.

Happy Accidents: résultats imprévus et souvent positifs qui arrivent durant la production musicale, par exemple lorsqu'on place mal une séquence ou un sample, mais que le résultat est plaisant à l'écoute.

Harmoniseur: un effet qui ajoute des sons harmoniques supplémentaires au signal audio.

LFO (Low-Frequency Oscillator ou oscillateur à basse fréquence): oscillateur qui produit des modulations lentes afin de contrôler différents paramètres.

Limiteur: effet qui limite le volume d'un signal audio afin d'éviter la saturation.

Loop (boucle): section répétitive d'un signal audio ou d'un motif dans le séquenceur.

Mastering: la dernière étape de la production musicale, au cours de laquelle le mixage final est optimisé afin que tous les éléments de la production soient correctement audibles sur toutes les sources de lecture possibles, du smartphone à la chaîne hi-fi.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface): protocole qui relie les instruments de musique électroniques aux ordinateurs.

Mixeur: un appareil ou un logiciel qui combine et traite différents signaux audio.

Mixage: processus par lequel différentes pistes audio sont réunies et éditées pour créer un morceau final.

Modulation: variation d'un paramètre dans le temps pour créer des effets dynamiques.

Noise Gate: effet qui élimine le bruit de fond en coupant le signal audio sous un certain seuil.

Noise Generator: appareil ou logiciel qui produit différents types de bruit, comme le bruit blanc, rose ou brun, pour créer des effets sonores ou servir de base à la conception sonore.

Oscillateur: composant d'un synthétiseur qui génère différentes formes d'onde comme Sine, Square ou Saw.

Pan: le placement d'un son dans le champ stéréo, de gauche à droite.

Parallel Processing: l'utilisation d'effets sur une copie du signal audio, tandis que le signal original reste inchangé.

Phase: la position d'un signal au fil du temps, qui peut influencer la manière dont il interagit avec d'autres signaux.

Pitch: la hauteur d'un son. Augmenter le pitch rend ta voix plus rapide et plus aiguë (style ballon d'hélium) et le baisser te donne la voix de James Earl Jones (Dark Vador).

Pre/post: se réfère au fait qu'un effet est appliqué avant (pré) ou après (post) un point donné sur la chaîne de signal.

Quantification: l'adaptation des notes à une grille pour corriger les erreurs rythmiques. C'est quasiment le contraire du «swing».

Reverb (réverbération): effet qui ajoute de la résonance au signal audio pour le rendre plus naturel et immersif.

Sample (échantillon): court extrait d'un signal audio réutilisé dans un nouveau contexte.

Sampleur: instrument de musique électronique ou numérique qui stocke et joue des enregistrements audio (samples). Ces échantillons peuvent être de courts fragments sonores, des sons d'instruments, des enregistrements vocaux ou des bruits.

Saturation: effet qui rend le signal audio plus chaud et plus riche.

Séquenceur: logiciel ou matériel qui contrôle l'ordre et la durée des notes et des événements dans un morceau de musique.

Sidechain: technique qui consiste à utiliser un signal pour contrôler un effet sur un autre signal. Elle est souvent utilisée sur les tracks de dance avec une ligne de basse offbeat, afin que la grosse caisse s'entende «sur la basse».

Stereo Imaging: placement des sons dans l'espace sonore stéréo.

Synthétiseur: appareil électronique ou un logiciel qui génère différentes formes d'ondes pour créer de nouveaux sons.

Swing: variation de rythme où les notes sont jouées légèrement avant ou après le beat pour créer un rythme plus «humain», qui n'est pas répété à la nanoseconde près, car cela semblerait peu naturel et stérile.

Tape Saturation: effet utilisé pour imiter le son chaud et grésillant des magnétos d'autrefois.

Threshold (seuil): le point à partir duquel un effet tel que la compression ou la porte de bruit est activée.

Transient: pic de volume de haute amplitude et de courte durée au début d'un son.

Vélocité: force avec laquelle une note est jouée. Elle est souvent utilisée pour contrôler la puissance sonore ou la nuance musicale.

VSTi (Virtual Studio Technology Instrument): instruments virtuels qui peuvent être utilisés dans un DAW.