

BRACK. Beats

Kleines DAW-Grundlagenglossar

ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release): Die vier Phasen einer Hüllkurve, die die Lautstärke eines Sounds über die Zeit beschreibt.

ASIO: Steht für Audio Stream Input/Output und ist ein Protokoll, das von Steinberg entwickelt wurde. Es ermöglicht eine direkte Kommunikation zwischen der Audio-Software (DAW) und der Soundkarte, wodurch eine sehr niedrige Latenz und eine hohe Audioqualität erreicht werden können.

ASIO4ALL: Ein universeller ASIO-Treiber für Windows, der es ermöglicht, Audio-Hardware mit niedriger Latenz zu verwenden, auch wenn sie keinen eigenen ASIO-Treiber hat.

Automation: Die Steuerung von Parametern über die Zeit, um dynamische Veränderungen in der Musik zu erzeugen.

BPM (Beats per Minute): Die Anzahl der Schläge pro Minute, die das Tempo eines Musikstücks bestimmt. Typische Tempi sind beispielsweise 85-95 (Hip-Hop), 120-130 (House, Techno) oder 130-150 bzw. 65 bis 75 (Trap).

Compression: Ein Prozess, der die Dynamik eines Audiosignals kontrolliert, indem er laute Teile leiser und leise Teile lauter macht.

Chorus: Ein Effekt, der das Audiosignal dupliziert und leicht verzögert, um einen volleren und breiteren Klang zu erzeugen.

DAW (Digital Audio Workstation): Software, die zur Aufnahme, Bearbeitung und Produktion von Musik verwendet wird.

dB: dB steht für Dezibel. Es ist eine logarithmische Einheit, die verwendet wird, um das Verhältnis zwischen zwei Werten zu messen, oft in Bezug auf Lautstärke oder Signalstärke. Ein Dezibel ist ein Zehntel eines Bels, benannt nach Alexander Graham Bell.

dBa: Steht für A-bewertete Dezibel. Diese Messung berücksichtigt die Empfindlichkeit des menschlichen Ohrs und filtert bestimmte Frequenzen heraus, um die wahrgenommene Lautstärke genauer darzustellen. Sie wird häufig zur Bewertung von Geräuschpegeln verwendet.

Delay: Ein Effekt, der das Audiosignal wiederholt und verzögert, um einen Echo-Effekt zu erzeugen.

Distortion: Ein Effekt, der das Audiosignal verzerrt und ihm einen rauen Klang verleiht.

Dithering: Ein Prozess, der verwendet wird, um Quantisierungsfehler zu minimieren, wenn ein Audiosignal von einer höheren zu einer niedrigeren Bitrate konvertiert wird.

Drum Machine: Ein elektronisches Gerät oder Software, das Schlagzeug-Sounds erzeugt und programmiert.

Dry/Wet: Der Anteil des unbearbeiteten (dry) und bearbeiteten (wet) Signals in einem Effekt.

Envelope/Sustain: Die Hüllkurve eines Sounds, die seine Lautstärke über die Zeit beschreibt, wobei Sustain die Phase ist, in der der Ton gehalten wird.

Equalizer: Ein Effekt, der bestimmte Frequenzen eines Audiosignals verstärkt oder abschwächt.

FX: Abkürzung für Effekte, die das Audiosignal verändern, wie Reverb, Delay, Chorus usw.

Filter: Ein Effekt, der bestimmte Frequenzen eines Audiosignals verstärkt oder abschwächt.

Gain: Die Verstärkung eines Audiosignals.

Granular Synthesis: Eine Technik, bei der kleine Klangpartikel verwendet werden, um neue Sounds zu erzeugen.

Happy Accidents: Unvorhergesehene und oft positive Ergebnisse, die während der Musikproduktion auftreten, z. B. wenn du ein Pattern oder Sample versehentlich falsch platzierst, es aber voll nice tönt.

Harmonizer: Ein Effekt, der dem Audiosignal zusätzliche harmonische Töne hinzufügt.

LFO (Low-Frequency Oscillator): Ein Oszillator, der langsame Modulationen erzeugt, um verschiedene Parameter zu steuern.

Limitier: Ein Effekt, der die Lautstärke eines Audiosignals begrenzt, um Übersteuerung zu verhindern.

Loop: Ein sich wiederholender Abschnitt eines Audiosignals bzw. ein Pattern im Sequencer.

Mastering: Der letzte Schritt der Musikproduktion, bei dem der fertige Mix optimiert wird, sodass alle Song-Elemente auf möglichst allen Wiedergabequellen gut hörbar sind, vom Smartphone bis zur HiFi-Anlage.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface): Ein Protokoll, das elektronische Musikinstrumente und Computer miteinander verbindet.

Mixer: Ein Gerät oder eine Software, das/die verschiedene Audiosignale zusammenführt und bearbeitet.

Mixing: Der Prozess, bei dem verschiedene Audiospuren zusammengeführt und bearbeitet werden, um einen fertigen Song zu erstellen.

Modulation: Die Veränderung eines Parameters über die Zeit, um dynamische Effekte zu erzeugen.

Noise Gate: Ein Effekt, der Hintergrundgeräusche eliminiert, indem er das Audiosignal unter einem bestimmten Schwellenwert abschaltet.

Noise Generator: Ein Gerät oder eine Software, das/die verschiedene Arten von Rauschen erzeugt, wie weißes, pinkes oder braunes Rauschen, um Soundeffekte zu erzeugen oder als Grundlage für Klangdesign zu dienen.

Oszillator: Das Bauteil eines Synthesizers, das verschiedene Wellenformen wie Sine, Square oder Saw erzeugt.

Pan: Die Platzierung eines Sounds im Stereo-Feld, von links nach rechts.

Parallel Processing: Die Anwendung von Effekten auf eine Kopie des Audiosignals, während das Originalsignal unverändert bleibt.

Phase: Die Position eines Signals im Zeitverlauf, die beeinflussen kann, wie es mit anderen Signalen interagiert.

Pitch: Die Tonhöhe eines Sounds. Ein höherer Pitch macht deine Stimme schneller und höher (Helium-Style) während ein Herunter-pitchen deine Stimme wie die von James Earl Jones klingen lässt.

Pre/Post: Bezieht sich darauf, ob ein Effekt vor (pre) oder nach (post) einem bestimmten Punkt in der Signalkette angewendet wird.

Quantization: Die Anpassung von Noten an ein Raster, um Timing-Fehler zu korrigieren. Quasi das Gegenteil von «Swing».

Reverb: Ein Effekt, der dem Audiosignal Raumklang hinzufügt, um es natürlicher und räumlicher klingen zu lassen.

Sample: Ein kurzer Ausschnitt eines Audiosignals, der in einem neuen Kontext wiederverwendet wird.

Sampler: Ein elektronisches oder digitales Musikinstrument, das Audioaufnahmen (Samples) speichert und abspielt. Diese Samples können kurze Klangfragmente, Instrumententöne, Sprachaufnahmen oder andere Geräusche sein.

Saturation: Ein Effekt, der das Audiosignal wärmer und voller klingen lässt.

Sequencer: Eine Software oder Hardware, die die Reihenfolge und Dauer von Noten und Ereignissen in einem Musikstück steuert.

Sidechain: Eine Technik, bei der ein Signal verwendet wird, um einen Effekt auf ein anderes Signal zu steuern. Wird gerne bei Dance-Tracks mit Offbeat-Bassline eingesetzt, sodass die Kick Drum «durch» den Bass kommt.

Stereo-Imaging: Die Platzierung von Sounds im Stereo-Feld.

Synthesizer: Ein elektronisches Gerät oder eine Software, das/die verschiedene Wellenformen erzeugt, um neue Sounds zu kreieren.

Swing: Eine rhythmische Variation, bei der die Noten leicht vor oder nach dem Beat gespielt werden, um einen "menschlicheren" Rhythmus zu erzeugen, der nicht auf die Nanosekunde exakt wiederholt wird, da sich dies für uns unnatürlich und klinisch/steril anhört.

Tape-Saturation: Ein Effekt, der verwendet wird, um den warmen knisternden Sound vergangener Jahrzehnte zu emulieren.

Threshold: Der Punkt, ab dem ein Effekt wie Compression oder Noise Gate aktiviert wird.

Transient: Ein kurzer, schneller Anstieg der Lautstärke am Anfang eines Sounds.

Velocity: Die Stärke, mit der eine Note gespielt wird – oft verwendet, um die Lautstärke oder den Ausdruck zu steuern.

VSTi (Virtual Studio Technology Instrument): Software-Instrumente, die in einer DAW verwendet werden können.