

Musik

produzieren

Das Nachschlagewerk

Die wichtigsten Begriffe

von A – Z verständlich erklärt

Impressum

© 2020 Future Mind Musik Verlag Sven von Strauch

Alte Alle 78 81245 München

email info@tonmischung.de

Autor Michael Modlich

Titelgrafik Sven von Strauch

Titelfoto Danke an Pixabay Bryan Catota

Haftungsausschluss:

Das Werk einschließlich seiner Inhalte ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch in Auszügen) in jeder Form (Druck, Fotokopie oder andere Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeder Art, gesamt oder teilweise, ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlegers untersagt. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.

Die Benutzung dieses Buches erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko.

Alles hier beschriebene gilt nur als Empfehlung. Auch für Schäden, Fehler und deren Folgen, die durch technische oder andere Veränderungen entstanden sind, übernehme ich keine Haftung.

Ich möchte darauf hinweisen, dass auch manche Empfehlungen oder Ratschläge vielleicht unrichtig oder überflüssig werden können.

Der Verlag und auch der Autor können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Falschinformationen oder Druckfehler nicht ausgeschlossen werden. Der Verlag und auch der Autor übernehmen keine

Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, und auch nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen vom Verlag oder Autor übernommen werden. Für die Inhalte der in diesem Buch abgedruckten Internetseiten sind nur die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

Die Ratschläge in diesem Buch sind sorgfältig geprüft worden, trotzdem kann keine Garantie übernommen werden.

Inhaltsverzeichnis

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

**Die vorkommenden
Begriffe kurz erklärt**

0 db analog

Die analoge Pegelmessung wurde vor der digitalen Pegelmessung definiert. Ihr Wert bezieht sich meistens auf ein messbares elektrisches Signal. 0db Analog wird in verschiedenen Bereichen und Ländern unterschiedlich definiert. Eine genaue Auflistung der verschiedenen Werte kann im Internet leicht gefunden und nachgelesen werden. In Europa gilt der Headroom zwischen analogem und digitalen 0db -18dbfs. D.h. Auf einem digitalen Meter sollte das analoge 0db Signal bei -18dbfs liegen.

0 db digital

db steht für Dezibel, das ist ein logarithmischer Wert. Die Darstellung beginnt bei unendlich und geht über Minuswerte bis auf 0db hoch. Im analogen kann der Wert über 0 hinaus gehen, im digitalen aber nicht. Genauer heißt der Wert 0dbfs (fs steht für Full Scale) stellt den höchstmöglichen Pegelwert bei einem digitalen Signal dar. Ein höherer Pegelwert als 0 dbfs ist in der digitalen Domain nicht möglich. Da das digitale Signal nur durch Einsen und Nullen dargestellt wird, ist der Spitzenwert erreicht, wenn alle möglichen Stellen auf Eins stehen.

5 Volt Stromsignal

ist ein analoges, elektrisches Stromsignal von 5 Volt (CV Signal,

Control Voltage Signal) mit dem man analoge Synthesizer, Drum Maschinen und ähnliches Equipment, bevor es Midi gab, angesteuert hat.

A+R

Artist and Repertoire, bezeichnet man eine Person, Abteilung in einer Plattenfirma, die sich um neue Musiktrends, die Annahme und Ablehnung von Künstlern und ihre Betreuung kümmern.

A+R Manager

Siehe A+R!

Abhörboxen

auch Monitorboxen, Abhöre, genannt. Das sind die Lautsprecherboxen im Regieraum eines Tonstudios mit denen man die Aufnahmen und Abmischungen abhört. Um ein neutrales Abhören zu gewährleisten, sollten diese Boxen eingemessen, gut positioniert und dem Raum angepasst werden.

Abhörcontroller

ist meistens ein Gerät mit einer Abhörmatrix. D.h. Die verschiedenen hineinkommenden Signale der Geräte im Studio (Ausgänge vom Mischpult, Kopfhörermischungen, DAW Outputs, etc.) können damit auf die verschiedenen Abhöre, Messgeräten oder Ausspielwege geschickt (geroutet)

werden.

abhören

ist jeder Vorgang im Studio, wenn man ein Signal sich anhört.

abmischen

ist im einfachen die Anpassung der Lautstärken verschiedener Signale, um ein ausgeglichenes Klangbild zu erreichen. Beinhaltet aber auch das Beeinflussen von Signalen mit Effekten (Equalizer, Dynamikprozessoren, etc.) um das Klangbild zu optimieren, oder seinen Vorstellungen anzupassen. Bei einer sogenannten Endabmischung kann es dann sehr komplex werden.

Adlib

Gesangseinwürfe, die meistens am Ende einer Gesangssession gemacht werden. Damit kann man den Song etwas auflockern und manchmal entsteht dadurch auch noch etwas eigenständiges.

Aiff

„Audio Interchange File Format“ ist ein Audio File Format Standard um Audio Daten aufzunehmen, zu speichern, und abzuspielen. Das Format wurde von Apple eingeführt und wird meistens auf Applegeräten verwendet.

Akkorde	bezeichnet man gleichzeitig oder nachfolgende Töne die ein Intervall herstellen und eine harmonische Verbindung zueinander haben.
Akustik	ist die Lehre vom Schall. Überall wo sich Schall bewegt, herrscht eine Akustik. Bei Schallaufnahmen im Raum jeglicher Art hat die Akustik, insbesondere die Raumakustik eine wichtige Bedeutung. Sie kann den Klang auf der Aufnahme stark beeinflussen. Aus diesem Grund ist sie nicht nur in Bezug auf Nebengeräusche zu beachten, sondern auch der Klang des Raums ist zu berücksichtigen.
akustische Musik	ist Musik die ausschließlich mit akustischen Instrumenten aufgenommen wurde.
Amp, Amplifier	zu deutsch Verstärker. Ist ein elektronisches Gerät, das die hinein geschickten Signale verstärkt. In der Rockmusik gibt es spezielle Verstärker für Elektrogitarre und Elektrobass, die meistens mit sogenannten Elektronenröhren ausgestattet sind. Die machen den Sound warm und je nach Verstärkung mehr oder weniger harmonisch verzerrt. Bei starken

Übersteuerungen des Verstärkers können dann Rückkopplungen (Feedback) zwischen Tonabnehmer des Instruments und den Lautsprechern des Verstärkers entstehen. Die Gitarristen beziehen dieses gerne dann in ihr Spiel ein.

Ampsimulator

sind Plugins oder auch Hardwaregeräte, die den Klang von Verstärkern und Lautsprechern, Mikrofonen, Raumakustik elektronisch nachempfinden.

Analoger Signalweg

ist jeder Signalweg der elektronisch Analog und nicht Digital weitergeleitet wird.

Analogsynthesizer

Synthesizer bei dem sein Sound analog und nicht digital erzeugt wird. Bei Plugins handelt es sich dann um digitale Simulationen der Klänge dieses analog Synthesizers.

Analyzerplugin

mit einem Analyzer kann man ein Audiosignal in Amplitude und Frequenz bildlich darstellen lassen. Dieses gibt es als Hardware wie auch als Plugin.

ankoppeln

etwas verbinden, anschließen, verknüpfen.

antriggern	Ein Signal mit einem sogenannten Triggersignal verbinden und von diesem triggern lassen. D.h. Das Signal wird von dem Triggersignal beeinflusst. Beispiel: Eine Hi-hat dient als Trigger für eine Fläche. Die Fläche ist so nur, während einem Signal von der Hi-hat zu hören.
Arbeitsspeicher	ist der Hauptspeicher eines Computers in dem die gerade geöffneten Programme ausgeführt und Arbeitsabläufe durchgeführt werden.
Audioaufnahme	ist die Aufzeichnung von Audiosignalen im analogen wie im digitalen.
Audiofiles	sind die digitalen Datenfiles in denen Audiodaten gespeichert sind. Die gebräuchlichsten sind Aiff, Wav, Mp3. Es gibt aber noch viele andere Formate. Wav und Aiff sind unkomprimierte Datenfiles. Mp3 ist wie auch einige andere Formate datenkomprimiert um die Daten-größe zu verringern. Dabei wird versucht die Qualität des Signals soweit wie möglich zu erhalten. Das ist aber leider nur bedingt möglich.
Audioformate	siehe Audiofiles!

Audiointerface	ist ein Interface, das bei einem Computer das interne digitale Audiodatensignal über Ein und Ausgänge nach außen leitet. Das kann digital wie auch analog sein. Es gibt viele verschiedene Audiointerface. Sie können intern und extern an dem Computer installiert sein.
Audiospuren	sind alle Spuren, Tracks im analogen wie digitalen auf denen man Audiosignale aufnehmen kann. Das kann in DAW's, Sequenzern, Bandmaschinen etc. sein.
Aufnahmekabine	ist eine akustisch zum Außenraum möglichst gut isolierte und im inneren akustisch für Aufnahmen optimierte Kabine, die meistens den Vorteil hat auf und abbaubar zu sein.
Aufnahmerraum	ist ein klangoptimierter Raum für Aufnahmen, der möglichst auch akustisch nach außen gut isoliert ist.
ausfaden	ist der Vorgang, wenn ein Signal immer leiser wird bis man es nicht mehr hören kann.
Aussetzer	gibt es bei analogen wie auch digitalen Signalen. Wenn es nur kleine Signalausfälle sind, können sie wie ein Knacksen klingen. Wenn sie länger

sind, hört man kurzzeitig das Signal nicht mehr.

Aux	Abkürzung für Auxiliary, deutsch Hilfsweg. Auxsends sind extra Signalausgänge über die man das Signal getrennt zu einem anderen Bereich (Effekt, Kopfhörermix, etc.) senden kann. Mit Auxreturn bezeichnet man dann den Rückweg in den Hauptmix, Summe, Bus.
Auxwege	siehe Aux!
B Teil	bezeichnet man in einem Song einen 2ten Part, Songteil, der nach dem A-Teil kommt. Kann aber dann im Song auch in einer ganz anderen Abfolge wiederholt werden.
Band	zu deutsch Gruppe ist eine Gruppierung von Musikern. Im deutschen könnte es auch das Band (Tonband) sein. Damit bezeichnet man ein Aufnahmemedium.

