

Teknisk ordbok for musikk-elektronikk

- Engelske begreper forklart på norsk

av Jon Buer

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A [top]

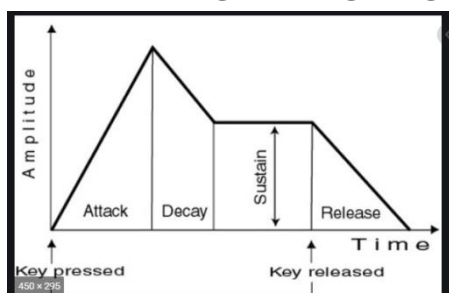
- **A-Type Plug** — Semi-pro form for jackplugg, også kjent som TS eller TRS og mye brukt for elektriske instrumenter, hodetelefoner og linjenivåforbindelser på semi-profesjonelt utstyr. (jf. B-type plugg). NB: Må ikke forveksles med vanlige strømplugger for nettstrøm, som også benevnes 'A-type plug'.


- **A-vekting** — En form for elektrisk filter som er designet for å etterligne den relative følsomheten til det menneskelige øret for forskjellige frekvenser ved lave lydtryknivåer (40 Phons eller ca. 30dB SPL). I hovedsak 'ruller' filteret av de lave frekvensene under ca. 700 Hz og høydepunktene over ca. 10 kHz. Denne filtreringen brukes ofte når du foretar målinger av lyder på lavt nivå, som støygulvet (Noisefloor) på en enhet. (Se også C-vekting og K-vekting)
- **AC** — Alternating Current: Vekselstrøm (jf. DC). Lydsignaler er representert i det elektriske domenet som strømmer som strømmer vekselvis fremover og tilbake i kretsene som en analogi til kompresjon og dekompresjon av akustisk lufttrykk.
- **Acoustic Foam** — (Akkustisk skum) En spesifikk type ekspandert polyuretanskum med åpen celle som gjør at lydbølger kan komme inn og strømme gjennom skummet, absorbere energien og forhindre at de reflekteres. Tettheten og dybden på skummet påvirker i hvilket frekvensområde det er effektivt som lydabsorberer.


- **Acoustic Treatment** — Et generisk begrep som omfatter et utvalg av produkter eller konstruksjoner ment å absorbere, fortynde eller reflektere lydbølger på en kontrollert måte, med den hensikt å gi et rom med en akseptabel etterklangstid og generell lyd karakter.
- **Active** — Beskriver en krets som inneholder transistorer, integrerte kretser, rør og andre enheter som krever strøm for å fungere, og som er i stand til å forsterke signalet.
- **Active Loudspeaker or Monitor** — Et høyttalersystem der inngangssignalet sendes til en frekvens-splitter (line-level-crossover), hvor de respektive utgangene mater to (eller flere) effektforsterkere, som hver er koblet direkte til sin egen drivenhet.

Frekvens-splitter og forsterkere er vanligvis (men ikke alltid) innebygd i høyttalerkabinettet.

- **A/D [A-D] Converter** — En enhet som konverterer et analogt lydsignal til en digital representasjon.
- **ADAT Lightpipe** — Et mye brukt åttekanals optisk digitalt lydgrensesnitt utviklet av Alesis som et skreddersydd grensesnitt for selskapets digitale åttesporsbåndmaskiner tidlig på 1990-tallet (Alesis Digital Audio Tape). Grensesnittet overfører opptil åtte kanaler med 24-bit digital lyd ved basissamlingshastigheter (44,1 eller 48 kHz) via en enkelt fiberoptisk kabel. Dette 'lysrøret' er fysisk identisk med den som brukes for Toslink optiske S/PDIF stereogrensesnitt som finnes på mange digitale forbrukerhifi-enheter, men mens selve fiberen kan brukes om hverandre for begge formatene, er S/PDIF og ADAT-grensesnittene ikke kompatibel på noen annen måte. Grensesnittet inneholder innebygd klokking, og polstringsnuller (padding zero's) introduseres automatisk hvis ordlengden er mindre enn 24 bits. Selv om de ikke støttes av alle ADAT-grensesnitt, bruker de fleste moderne enheter S/MUX (Sample Multiplexing) -protokollen (lisensiert fra Sonorus), som gjør det mulig å bruke høyere samlingshastigheter på bekostning av færre lydkanaler. S/MUX2-formatet opererer med doble samlingsfrekvenser (88,2 og 96 kHz), men har bare fire kanaler, mens S/MUX4 opererer med fire-dobbelte frekvenser (176,4 og 192 kHz) med to kanaler. S/MUX bruker en smart teknikk som deler de høye samlingsfrekvensdataene over de nominelle kanalene på en slik måte at utilsiktede nivåendringer eller dithering påført identisk til hver kanal i datastrømmen ikke vil ødelegge det ønskede demultiplekserte signalet.
- **Additive Synthesis** — Et system for å generere lydbølgeformer eller lyder ved å kombinere grunnleggende bølgeformer eller samplede lyder før videre behandling med filtre og omhyllningskurvegenerator. Hammond tonehjul-orgel var en av de første additivsyntesene.
- **ADSR** — Når du lager kunstige bølgeformer i en synthesizer, blir endringer i



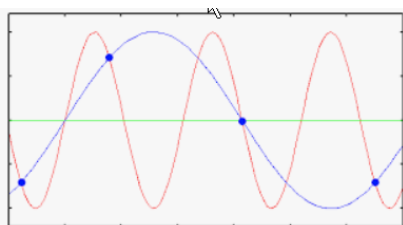
signalamplituden over tid styrt av en 'omhyllningsgenerator' som vanligvis har kontroller for å justere Attack, Sustain, Decay and Release tid (angrep, opprettholde, forfall og frigjørings tid), kontrollert ved å trykke og påfølgende utgivelse av en tast tastaturet. Attack-fasen bestemmer tiden det tar for

signalet å vokse til sin maksimale styrke, utløst ved å trykke på en tast. Signalet går deretter umiddelbart inn i forfallfasen, i løpet av hvilken tid signalnivået reduseres til den når Sustain-nivået som er innstilt av brukeren. Signalet forblir på dette nivået til nøkkelen slippes, på hvilket tidspunkt frigjøringsfasen blir lagt inn og signalnivået reduseres tilbake til null.

- **Active Sensing** — Et system som brukes til å verifisere at en MIDI-forbindelse fungerer. Det innebærer at den sendende enheten sender hyppige korte meldinger

til mottakerenheten for å forsikre den om at alt er bra. Hvis disse aktive sensing-meldingene av en eller annen grunn stopper, vil mottakeren gjenkjenne en feiltilstand og slå av alle notene. Ikke alle MIDI-enheter støtter aktiv sensing.

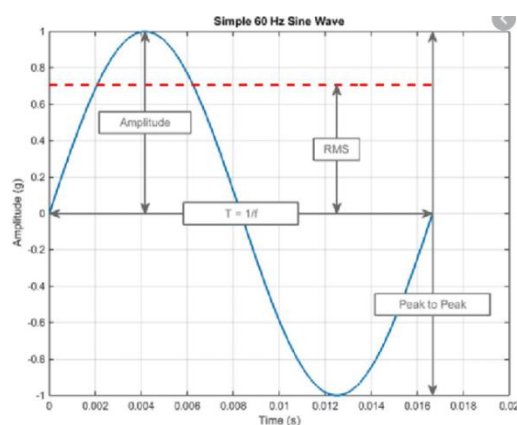
- **AES** — Acronym for Audio Engineering Society, (www.aes.org)
- **AES3** — Et digitalt lydgrensesnitt som passerer to digitale lydkanaler, pluss innebygde klokke-data, med opptil 24 bits per sample og samplingshastigheter opp til 384 kHz. Utviklet av Audio Engineering Society og European Broadcasting Union, er det ofte kjent som AES-EBU-grensesnittet. Standard AES3 er koblet til med 3-pinner XLRer med en balansert kabel med nominell 110 Ohm impedans og med en signalspenning på opptil 7V pk-pk. Det relaterte AES3-id-formatet bruker BNC-kontakter med ubalanserte koaksialkabler på 75 Ohm og et 1V pk-pk-signal. I begge tilfeller er datastrømmen strukturert identisk med S/PDIF, selv om noen av kanalens statuskoder brukes annerledes.
- **AES10** — En AES standard som definerer MADi interface (serial Multichannel Audio Digital Interface). MADi kan tilordne enten 56 eller 64 kanaler via single coaxiale or optiske koblingers.
- **AES11** — En AES-standard som definerer bruken av en bestemt form for AES3-signal for klokking-formål. Også kjent som DARS (Digital Audio Reference Signal).
- **AES17** — En AES-standard som definerer en metode for evaluering av ytelsen til det dynamiske område for AD- og DA-omformere.
- **AES42** — En AES-standard som definerer tilkobling, strømforsyning, fjernkontroll og lydformat til 'digitale mikrofoner.' Lydinformasjonen formidles som AES3-data, mens en skreddersydd modulert 10V fantomstrømforsyning formidler fjernkontroll og klokkeinformasjon.
- **AES59** — En AES-standard som definerer bruk og pin-outs av 25-pin D-sub-kontakter for åtte-kanals balansert analog lyd og toveis åtte-kanals digital grensesnitt. Den er i samsvar med den etablerte Tascam-grensesnittstandard.
- **AFL** — After Fade listen. Et system som brukes i miksingskonsoller for å tillate at spesifikke signaler overvåkes på nivået som er angitt av faderen. Aux-sends er vanligvis AFL i stedet for PFL (se PFL = Post Fade Listen).
- **Aftertouch** — Et middel for å generere et styresignal i en synthesizer basert på hvor mye trykk som påføres tastene til et MIDI-tastatur. De fleste instrumenter som støtter dette har ikke uavhengig trykkregistrering for alle tastene, men oppdager det totale trykket ved hjelp av en sensorfelt som løper under tastene. Aftertouch kan brukes til å kontrollere funksjoner som vibrato dybde, filterets lysstyrke, lydstyrke og så videre.
- **Algorithm** — Et dataprogram designet for å utføre en bestemt oppgave; beskrivelse av fremgangsmåte. I sammenheng med effekter, beskriver algoritmer vanligvis en programvarebyggestein designet for å skape en spesifikk effekt eller kombinasjon av effekter.



- **Aliasing** — Når et analogt signal samples for konvertering til en digital datastrøm, må

samlingsfrekvensen være minst det dobbelte av den høyeste frekvenskomponenten i inngangssignalet. Hvis denne regelen ikke overholdes, blir samlingsprosessen tvetydig da det ikke er tilstrekkelige punkter til å definere hver syklus av bølgeformen, noe som resulterer i at uønskede enharmoniske frekvenser blir lagt til det hørbare signalet.

- **Ambience** — Resultatet av lydrefleksjoner i et trangt rom som legges til originallyden. Atmosfære kan også skapes elektronisk av noen digitale reverb-enheter. Hovedforskjellen mellom atmosfære og etterklang er at atmosfære ikke har den karakteristiske lange forsinkelsestiden til etterklang; refleksjonene gir i hovedsak lyden en følelse av rom.
- **Amp (Ampere)** — Enhet for elektrisk strøm (A).
- **Amp/Amplifier** — En forsterker = en elektrisk enhet som vanligvis øker spenningen eller effekten til et elektrisk signal. Mengden forsterkning kan spesifiseres som en multiplikasjonsfaktor (f.eks. X10) eller i desibel (f.eks. 20dB).



- **Amplitude** — Bølgeformens signalnivå. Det kan referere til akustiske lydnivåer eller elektriske signalnivåer.
- **Analoge (cf. Digital)** — Analog (jf. Digital) - Opprinnelsen til begrepet er at det elektriske lydsignalet inne i et utstyr kan tenkes å være 'analogt' til det originale akustiske signalet. Analoge kretser bruker en kontinuerlig skiftende spenning eller strøm for å representere lydsignalet.
- **Analogue Synthesis** — Et system for å syntetisere lyder ved hjelp av analoge kretser, vanligvis ved å filtrere enkle gjentatte bølgeformer.
- **Anti-alias Filter** — Et veldig bratt lavpassfilter som brukes til å begrense frekvensen til et analogt signal før A / D-konvertering, slik at den maksimale frekvensen ikke overstiger halvparten av samlingsfrekvensen.
- **Application (APP)** — Alternativ term for computer program. I dagligtalen bruker vi gjerne ordet «app» om applikasjoner som:
 - har relativt begrenset og entydig funksjonalitet
 - er tilpasset små enheter som smartklokker, smarttelefoner og nettbrett
- **Arming** — Aktivere for opptak. Når du aktiverer et spor eller en kanal på en opptaksenhet, plasseres den i en tilstand der den er klar til å ta opp lyd når systemet er i opptaksmodus. Ikke-aktiverede spor tar ikke opp lyd selv om systemet er i opptaksmodus. Når et spor er aktivert monitorerer systemet vanligvis

inngangssignalet gjennom hele opptaket, mens ikke-aktiverte spor vanligvis spiller av tidligere innspilt lyd.

- **Arpeggiator** — En enhet (eller programvare) som lar et MIDI-instrument sekvensere alle toner som spilles. De fleste arpeggiatorer lar også lyden sekvenseres over flere oktaver, slik at det å holde nede en enkel akkord kan resultere i en imponerende gjentatt sekvens med noter.
- **ASCII** — ‘American Standard Code for Information Interchange’. En internasjonalt anerkjent kode som brukes til å representere tegn på datamaskintastaturet.
- **Attack** — Attakk. Tiden det tar for en lyd å oppnå maksimal amplitude. Trommer har et raskt attack, mens strykeinstrumenter har et langsomt attack. I kompressorer og porter tilsvarer attack-tiden hvor raskt prosessoren kan redusere signalnivået.
- **Attenuate** — Dempe/Svekke/Fortynne. Å redusere signalamplituden eller lydnivået.
- **Audio Frequency** — Lydfrekvens. Signaler innen menneskelig lydhørbarhet er nominelt 20Hz til 20kHz.
- **Audio Interface** — En enhet som fungerer som den fysiske broen mellom datamaskinens arbeidsstasjonsprogramvare og opptaksmiljøet.



Et ‘interface’ kobles vanligvis til datamaskinen via FireWire eller USB for å overføre lyd- og MIDI-data til og fra datamaskinen. ‘Interface-er’ er tilgjengelig med et bredt utvalg av forskjellige egenskaper og muligheter: inkludert mikrofonforsterkere, DI-innganger, analoge linjeinnganger, ADAT- eller S / PDIF-digitale innganger, analoge linje- og digitale utganger, hodetelefonutganger og så videre. De minste lydgrensesnittene gir bare to kanaler inn og ut, mens den største kan tilby 30 eller flere.

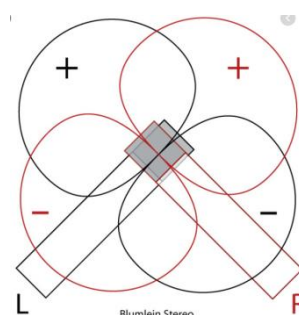
- **Autolocator** — En vanlig mulighet på båndspillere eller andre innspillingsenheter som gjør det mulig å lagre og tilbakekalle spesifikke tidspunkter. For eksempel kan du lagre starten på et vers som et lokaliseringsspunkt, slik at du kan få båndspilleren eller ‘DAW’ (Digital Audio Workstation) til å automatisk flytte starten på verset etter at du har spilt inn en ‘overdub’ (pålegg på et lydspor).
- **Auxiliary Sends (Auxes)** — Et separat utgangssignal fra en inngangskanal på en miksekonsoll, vanligvis med muligheten til å velge en pre- eller post-fader posisjon for signaluttak og justere nivået. Tilsvarende aux-signaler fra alle kanaler busser sammen før de blir gjort tilgjengelig for å mate en intern signalprosessor eller ekstern fysisk utgang. Noen ganger også kalt effekt- eller cue-sends.
- **Aux Return** — Dedikerte mikserinnganger som brukes til å legge til effekter i mixen. Aux-returkanaler har vanligvis færre egenskaper/muligheter enn normale mikserinnganger, for eksempel ingen EQ og tilgang til færre aux-sendinger. (jf. Effects Return)
- **Azimuth** — I båndspillere betegner azimuth vinkelen mellom båndet og lesehodet. (jfr. Wrap og Zenith).

B [top]

- **B-Type Plug** — En profesjonell form for jackplugg avledet fra telekommunikasjonsindustrien og også kjent som PO316. Mye brukt for balanserte mikrofon- og linjenivåforbindelser på profesjonelle 'patch bays'. (jf. A-type plugg). NB: Må ikke forveksles med vanlige strømplugg for nettstrøm, som også benevnes 'B-type plug'.
- 
- **Backup** — En sikkerhetskopi av programvare, datafiler, mapper eller andre digitale data. Et populært ordtak er at med mindre det eksisterer data på tre fysisk separate steder samtidig, har det ikke blitt sikkerhetskopiert riktig!
 - **Back Electret** — En form for elektrostatiske mikrofon eller kondensatormikrofon. I stedet for å skape en elektrostatiske ladning i kondensatorkapslen med en ekstern likestrøm, bruker en elektretmikrofon et spesielt dielektrisk materiale som permanent lagrer en statisk-elektrisk ladning. Det brukes normalt en PTFE-film, og der denne er festet til bakplaten til kapselen, kalles enheten en 'back electret'. Noen veldig tidlige elektretmikrofoner brukte den dielektriske filmen som membran, men disse ga dårlig lyd kvalitet, og derfor ble senere og bedre design som brukte den bakre elektretkonfigurasjonen spesifikt betegnet som sådan. Design som fester PTFE-filmen til membranen er kjent som Front Electrets. Moderne elektretkapsler sammenlignes direkte i kvalitet med tradisjonelle DC-forspente kondensatorkapsler, og er tilgjengelige i samme utvalg av konfigurasjoner - store, mellomstore og små membran størrelser, enkelt og dobbelt membran, fast eller flermønster og så videre.
 - **Balance** — Dette ordet har flere betydninger i opptak. Det kan referere til de relative nivåene av venstre og høyre kanal i et stereoopptak (f.eks. Balance Control), eller det kan brukes til å beskrive de relative nivåene til de forskjellige instrumentene og stemmene i en blanding (dvs. Mixbalanse).
 - **Balanced Wiring** — Balansert tilkobling. Vanligvis er det ubalanserte tilkoblinger som har blitt brukt til bærbare lydenheter. Denne tilkoblingsmetoden fungerer ved at L+/R+-signaler går gjennom en forsterker, og L-/R--signaler går i jord. Enheter med ubalansert utgang er vanligvis billigere og enklere å håndtere sammenlignet med enheter med balansert utgang. Ubalanserte tilkoblinger kan imidlertid ikke forhindre at støy oppstår, siden signalet er mottakelig for støy hvis det er forskjell i jordpotensialet til chassisjord.

En av de største fordelene med balansert tilkobling er at spenningspotensialet stabiliseres ved at motfasesignaler (L+/L- og R+/R-) sendes til en forsterker. Når signalene har omvendt polaritet, bidrar det til å hindre signalforvrengning forårsaket av jordstøy samt til å eliminere støy og summing. Resultatet du får med en balansert tilkobling, er klar lyd med støyfrie signaler og redusert signallekkasje mellom kanalene.

- **Band-pass Filter (BPF)** — Et filter som fjerner eller demper frekvenser over og under senterfrekvensen der det er satt, og bare passerer et bestemt frekvensområde. Band-pass-filtre brukes ofte i synthesizere som toneformende elementer.
- **Bandwidth** — Utvalget av frekvenser som passerer av en elektronisk krets, for eksempel en forsterker, mikser eller filter. Frekvensområdet måles vanligvis på punktene der nivået synker med 3dB i forhold til maksimum. (Se også Q)
- **Bank** — En spesifikk konfigurasjon av lyder eller andre parametere som er lagret i minnet og åpnes manuelt eller via MIDI-kommandoer.
- **Bass Response** — Frekvensresponsen til et høyttalersystem i den nedre enden av spekteret. Den fysiske størrelsen og utformingen av et høyttalerkabinett og bassdriveren (basshøyttaleren) bestemmer lavfrekvensforlengelsen (den laveste frekvensen høyttaleren kan reprodusere på normalt nivå) og hvor raskt signalnivået faller under denne frekvensen.
- **Bass Tip-up** — Bassforsterkning i mikrofoner ved nærhet til lydkilden. (se Proximity Effect).
- **Bass Trap** — En spesiell type akustisk absorber som er optimalisert for å absorbere lavfrekvente lydbølger.
- **Bantam Plug** — Også kjent som TT eller Tiny Telephone Plugs. En profesjonell form for miniatyr jackplugg avledet fra telekommunikasjonsindustrien og mye brukt for balanserte mikrofon- og linjenivåforbindelser på profesjonelle 'patch bays'. (jf. B-type plugg)
- **Beta Version** — Programvare som ikke er fullstendig testet og kan inneholde feil.
- **Bias** — Et hørfrekvent signal som brukes i analogt opptak for å forbedre nøyaktigheten til det innspilte signalet og for å drive slettehodet. Bias genereres av en biasoscillator.
- **Binary** — Et tellesystem basert på bare to tilstander: 1-ere og 0-er. Det er ideelt for elektronisk utstyr der det kan vises som høye og lave spenninger, lys på / av, N-S eller S-N magnetiske domener, etc.
- **BIOS** — Basic Input-Output System. En del av et datamaskinoperativsystem (grunnleggende inngangs- og utgangssystem) holdt på ROM i stedet for på disk. Dette håndterer grunnleggende rutiner som tilgang til diskstasjonen.
- **Bit** — En sammentrekning av Binary digit (binært siffer), som enten kan være 1 eller 0.
- **Bit Rate (see also Sample Rate)** — Antall databits per tidsperiode (normalt ett sekund). Normalt uttrykt i form av kb/s (kilobit per sekund) eller Mb/s (megabit per sekund). For eksempel er bithastigheten til en standard CD (2 kanaler x 16 bits per sample x 44,1 tusen samples per sekund) = 1411,2 kb/s. Populære MP3-filformatbithastigheter varierer fra 128 kb/s til 320 kb/s, mens Dolby Digital 5.1 surround soundtrack på en DVD-video vanligvis ligger mellom 384 og 448 kb/s.
- **Blumlein Array** — En stereo mikrofonteknisk oppsetting/innretning av Alan Blumlein på



begynnelsen av 1930-tallet, som benyttet et par mikrofoner med åttetalls-polare karakteristikk, montert 90 grader til hverandre med de to membranene loddrett justert.

- **BNC** — En bajonett Neill - Concelman kabel - eller BNC -kabel - brukes til å koble radiokommunikasjonsutstyr inkludert lyd- generatorer , strøm meter , oscilloskop og annet elektrisk testutstyr . Kablene inneholder en bajonett tilkobling som ikke vil



Male 50 ohm BNC connector

koble hvis trukket. En BNC kabel er sterkere enn koaksial og skjermet kabel , og det fungerer som en erstatning for koaksial og skjermet kabler i forskjellige innstillinger. Kablingen er tilgjengelig i en rekke lengder fra elektriske og hardware forsyning forhandlere og leverandører . Fordelen, i tillegg til å ha en bajonettlåsen , er at BNC-kabler opprettholder en konstant impedans, den totale motstand til

vekselstrøm av en elektrisk krets , uansett lengden av kablen . Dette er gunstig i radiofrekvens applikasjoner der du ikke vil svingninger i nåværende resulterer i en unøyaktig lesing. Kontaktene på BNC kabler kommer i to hovedtyper - 50 og 75 ohm og er kompatible med flere enheter enn koaksial eller skjermet kabling . BNC-kontakter er i stand til å støtte frekvenser opp til 10 GHz , ved bruk av high- end BNC kontakter . (Se AES3-id)

- **Boom** — En mekanisk middel for å støtte en mikrofon over en lydkilde. Mange mikrofonstativ leveres med en 'bomarm' festet på toppen av stativets viktigste vertikale mast. Begrepet kan også brukes på større, fjernstyrte mikrofonstøtter som brukes i film- og TV-studioer, eller til og med på de håndholdte 'fishpoles' som brukes av film- og TV-lyddoptakere.



- **Boost/Cut Control** — En enkelt gain-kontroll som tillater at frekvensområdet som passerer gjennom et filter enten forsterkes eller dempes. Midtposisjonen er vanligvis "flat" eller "ingen effekt" -posisjon.
- **Bouncing** — Prosessen med å mixe to eller flere innspilte spor sammen og spille inn disse på nytt på et annet spor.
- **Boundary** — En fysisk hindring av lydbølger, for eksempel en vegg eller en stor solid gjenstand. Når lydbølger når en grense skaper de et høyt trykkområde på overflaten.
- **Boundary Layer Microphone** — En spesialisert mikrofon der membranen er plassert veldig nær en grense (f.eks. Vegg, gulv eller tak). I denne posisjonen summerer den direkte og reflekterte lyden konstruktivt, noe som gir en forsterkning på 6 dB. Det unngår også comb-filtering som kan oppstå når en vanlig mikrofon fanger den direkte lyden sammen med sterke første refleksjoner fra nærliggende grenser. Også kjent som PZM eller Pressure Zone Microphone.



- **BPM** — Beats Per Minutt.
- **Breath Controller** — En enhet som konverterer pustetrykk til MIDI-kontrollerdata.
- **Buffer** — Et midlertidig datalager.
- **Buffer Memory** — En buffer er i det vesentlige et kortvarig datalagringsanlegg som brukes til å imøtekomme lese- eller skriveperioder for variabel data, og lagre data midlertidig i rekkefølge til de kan behandles eller overføres av eller til en annen del av systemet.
- **Bug** — Slanguttrykk for programvarefeil eller designproblemer.
- **Buss** — En elektrisk signalbane langs hvilken flere signaler kan bevege seg. En typisk lydmikser inneholder flere (miks-) busser som bærer stereomiksen, undergrupper, PFL-signalet, aux-sendingen og så videre. Strømforsyninger mates også langs busser.
- **Byte** — En data-streng (word length) som består av åtte bits.

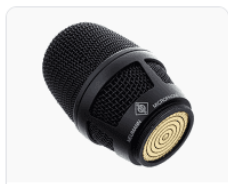
C [top]

- **C-Weighting** — En form for elektrisk filter som er designet for å etterligne den relative følsomheten til det menneskelige øret for forskjellige frekvenser ved høye lydtryknivåer (100 Phons eller ca. 87dBA SPL). I hovedsak ruller filteret av de lave frekvensene under ca. 20Hz og høydepunktene over ca. 10kHz. Denne filtreringen brukes ofte når du foretar målinger av lyder på hugh-nivå, for eksempel når du kalibrerer høyttalereferansenivåer. (Se også A-vekting og K-vekting)
- **Cabinet** — Den fysiske konstruksjonen som lukker og støtter høyttalerenhetene. Vanligvis bygget av tre eller trekompositter (selv om andre materialer ofte brukes, inkludert metalllegeringer og mineralkompositter). Kabinettet kan 'forsegles' eller 'ventileres' på forskjellige måter, og den nøyaktige utformingen påvirker bass- og tidsdomeneegenskapene.
- **Cabinet Resonance** — Enhver bokslignende konstruksjon vil gi gjenklang ved en eller flere frekvenser. Når det gjelder en høyttaler, er slike resonanser sannsynligvis uønskede, da de kan tilsløre eller forstyrre ønsket lyd fra driver-enhetene. Kabinettet er vanligvis avstivet og dempet internt for å minimere resonanser.
- **Capacitor** — En passiv, to-terminal elektrisk komponent som lagrer energi i form av et elektrostatisk felt. Terminalene er festet til ledende 'plater' som er atskilt med et ikke-ledende dielektrikum. Kapasitans måles i Farads. Hvis en spenning påføres over terminalene til en kondensator, utvikler det seg et statisk elektrisk felt over dielektriket, med positiv ladning som samles på den ene platen og negativ ladning på den andre. Der den påførte spenningen er et vekslende signal, kan en kondensator betraktes som en form for vekselstrømsmotstand som reduseres med økende signalfrekvens. Det gammeldagse begrepet er en 'kondensator'.
- **Capacitor Microphone** — Også kjent som en 'kondensatormikrofon'. Dette er en spesifikk form for elektrostatisk mikrofon som fungerer på prinsippet om å måle

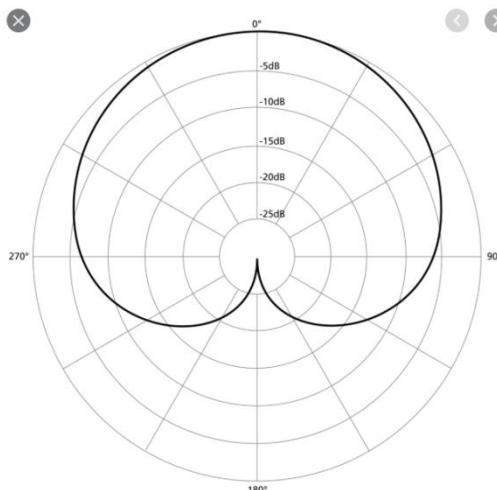


endringen i elektrisk spenning over en kondensator. Kondensatoren er dannet av to metallelektroder, en fast (bakplaten) og den andre en tynn ledende membran som bøyes som svar på lydtrykk. (Se også Back Electret og RF kondensatormikrofon.)

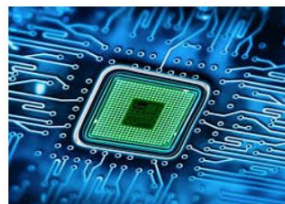
- **Capsule** —



Et alternativt begrep for en transducer som konverterer akustiske lydbølger til et elektrisk signal.



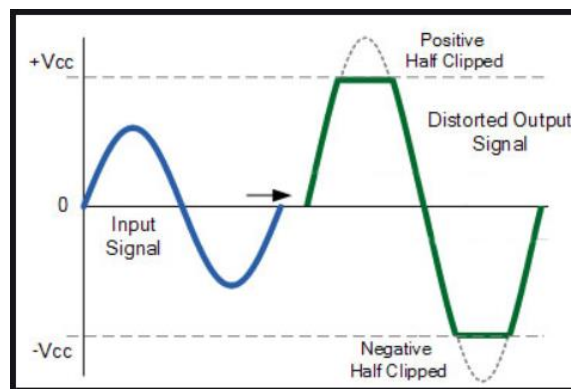
- **Cardioid** — En bestemt form for polarrespons av en ensrettet mikrofon eller høyttaler. Det er en omvendt hjerteform som har veldig lav følsomhet bak (180 grader), men bare litt redusert følsomhet (vanligvis mellom 3 og 6 dB) på sidene (90/270 grader).
- **CD-R** — En opptakbar type CD som bare kan spilles inn én gang - den kan ikke slettes og brukes på nytt. CD-Rs tekniske egenskaper er definert i 'Orange Book'
- **CD-R Burner** — En enhet som kan ta opp data på blanke CD-R-plater.
- **Channel** — En sti som bærer lyd eller data. I sammenheng med en miksingskonsoll er en kanal en enkelt stripe med kontroller relatert til en inngang. I sammenheng med MIDI refererer Channel til en av 16 mulige datakanaler som MIDI-data kan sendes over. Organisering av data via kanaler betyr at opptil 16 forskjellige MIDI-instrumenter eller deler kan adresseres ved hjelp av en enkelt kabel.
- **Chase** — Et begrep som beskriver prosessen der en slaveenhet prøver å synkronisere seg med en masterenhet. I sammenheng med en MIDI-sekvens kan Chase også innebære å jage hendelser - å se tilbake til tidligere posisjoner i sangen for å se om det er noen programendring eller andre hendelser som må håndteres.
- **Chip** — Et slanguttrykk for en integrert krets.



- **Chord** — Tre eller flere forskjellige noter eller toner spilt samtidig.
- **Chorus** — En effekt skapt ved å doble et signal og legge til forsinkelse og tonehøydemodulering, ment å få en enkelt kilde til å høres mer ut som flere spiller det samme.
- **Chromatic** — Halvtonetrinns bevegelse.
- **Click Track** — En hørbar metronompuls som hjelper musikere til å spille 'in time'.

- **Clipping** — Når et lydsignal får lov til å overbelaste systemet som overfører det, sies det at klipping har skjedd og alvorlig forvrengning resulterer. 'Klippepunktet' oppnås når lydsystemet ikke lenger har plass til signalamplituden - enten fordi en analog signalspenning nærmer seg eller overskrider kretsens strømforsyningsspenning, eller fordi en digital samplingsamplitude overstiger kvantiseringsnummerområdet. I begge tilfeller er resultatet at signaltoppene blir 'klippet' fordi systemet ikke kan støtte topputflyktene - et sinusbølge

kildesignal blir mer som en kvadratbølge. I et analogt system produserer klipping sterke harmoniske forvrengninger ved frekvenser over det grunnleggende. I et digitalt system forårsaker disse høyfrekvente harmoniske aliasing som resulterer i uharmonisk forvrengning der



forvrengningslydene reproducerer ved frekvenser under kildens grunntone. Dette er grunnen til at digital klipping høres så ulikt analog klipping, og er langt mer ubehagelig og mindre musikalsk.

- **Clocking** — Prosessen med å kontrollere samplingsfrekvensen til en digital enhet med et eksternt klokkesignal avledet fra en annen enhet. I et konvensjonelt digitalt system må det bare være en hovedklokkeenhet, med alt annet 'klokket' eller 'slavet' fra den masterenheten.
- **Clone** — En nøyaktig duplikat. Ofte refererer til digitale kopier av digitale bånd.
- **Coincident** — Et middel for å ordne to eller flere retningsmikrofonkapsler slik at de mottar lydbølger fra alle retninger på samme tid. Den varierende følsomheten for lyd som kommer fra forskjellige retninger på grunn av de retningsbestemte polarmønstrene, betyr at informasjon om lydkildens retninger fanges opp i form av nivåforskjeller mellom kapselutgangene. Spesifikke former for sammenfallende mikrofoner inkluderer 'XY' og 'MS' konfigurasjoner, samt B-format og Ambisonic arrays. Sammenfallende matriser er helt monokompatible fordi det ikke er noen tidsforskjeller mellom kanalene.
- **Colouration** — En forvrengning/farging av lydens naturlige klang eller frekvensrespons, vanligvis men ikke alltid uønsket.
- **Comb-Filter** — en serie fortyninger av signalet som oppstår når et signal kombineres med en forsinket versjon av seg selv. Forsinkelsestiden (vanligvis mindre enn 10 ms) bestemmer den laveste frekvensen der filterhakkene starter.
- **Common Mode Rejection** — Et mål på hvor godt en balansert krets avviser et interferenssignal som er felles for begge sider av den balanserte forbindelsen.
- **Compact Cassette** — Opprinnelig oppfattet som et innspillingsformat for dikteringsmaskiner tidlig på 1960-tallet, ble det et vanlig utgivelsesformat for musikk i form av Musicassette. Et plastskall beskyttet 3,81 mm



bredt (1/8-tommers) opptakstape som gikk på 4,75 cm / s. Et stereospor ble spilt inn i en retning, og båndet kunne snus for å spille et andre stereospor spilt inn i motsatt retning.

- **Compander** — En koding-dekoding-enhet som vanligvis brukes til å sende et bredt dynamisk områdes signal over en kanal med lavere dynamisk rekkevidde. Kildesignalet komprimeres i koderen for å redusere det dynamiske området, og utvides deretter av dekoderen for å gjenopprette den opprinnelige dynamikken. Dolby-støyreduksjonskodekene er eksempler på Compandere.
- **Comping** — = 'compilation.' = Prosessen med å spille inn den samme forestillingen (f.eks. En vokal) flere ganger på flere spor for å tillate det påfølgende utvalget av de beste seksjonene og montere dem for å lage en 'kompilering' -fremstilling som vil bli konstruert på et endelig spor.
- **Compressor** — En enhet (analog eller digital) som er designet for å redusere det generelle dynamiske området til et lydsignal enten ved å dempe signalet hvis det overskrider et innstilt terskelnivå i henhold til, eller ved å øke nivået av stille signaler under en terskel. Mengden av demping er definert av et angitt forhold, mens responsens hastighet (angrep) og gjenoppretting (frigjøring) vanligvis også kan kontrolleres.
- **Computer** — Datamaskin. En enhet som behandler digitale data.
- **Condenser Microphone** — Se 'Capacitor Microphone'
- **Conductor** — Et materiale som gir en lav motstandsbane for elektrisk strøm.
- **Cone** — En bestemt form for driverenhets-membran som er ment å skyve og trekke luften for å skape akustiske lydbølger. De fleste bassdrivere bruker kjegleformede membraner, der den elektromagnetiske motoren til driverenheten er koblet til punktet på kjeglen, og dens ytre diameter støttes av en eller annen form for fleksibel membran.
- **Console** — En alternativ term for mixer (Se også Desk).
- **Contact Cleaner** — Et stoff/en innretning designet for å øke ledningsevnen til elektriske kontakter som plugg, stikkontakter og kantkontakter. (jf. avoksiderende forbindelse)
- **Continuous Controller** — Type MIDI-melding som brukes til å oversette kontinuerlige parameterendringer, for eksempel fra en pedal-, hjul- eller pustekontrollenhet; som f.eks. 'volum', 'note-on' m.m.
- **Control Voltage** — Et signal med variabel spenning som vanligvis brukes til å kontrollere stigningen til en oscillator eller filterfrekvens i en analog synthesizer. De fleste analoge synthesizere følger en volt per oktavkonvensjon, selv om det er unntak. For å bruke en pre-MIDI analog synthesizer under MIDI-kontroll, kreves en MIDI til CV-omformer.
- **Converter** — En enhet som transkoder lydsignaler mellom det analoge og digitale domenet. En analog-til-digital (AD) omformer godtar et analogt signal og konverterer det til et digitalt format, mens en digital-til-analog (D-A) omformer gjør det motsatte.



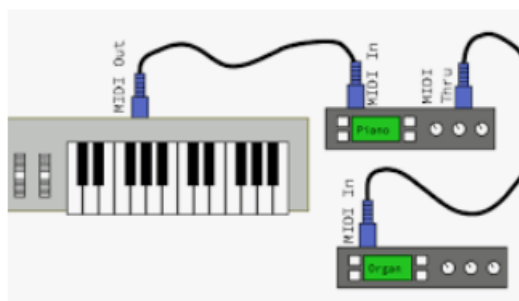
Mixer console

Samplingsfrekvensen og ordlengden til det digitale formatet er ofte justerbar, det samme er den relative amplituden til det analoge signalet for et gitt digitalt nivå.

- **Copy Protection** — En metode som brukes av programvareprodusenter for å forhindre uautorisert kopiering.
- **CPU** (Central Processing Unit) — tallbehandlingshjertet/regnemaskinen til en datamaskin eller annen databehandler.
- **Crash** — Slanguttrykk relatert til feil i dataprogrammet som får programmet (eller maskinen) til å krasje.
- **Crossover** — Et sett med lydfiltre designet for å begrense og kontrollere rekkevidden av inngangssignalfrekvenser som sendes til hver høyttalerstasjon. En typisk toveis høyttaler vil bruke tre filtre: et høypassfilter som bare tillater høyere frekvenser å mate diskant-høyttaleren, et lavpassfilter som bare tillater de lavere frekvensene å mate basen og et andre høypassfilter som forhindrer subsoniske signaler fra å skade bashøyttaleren.
- **Crossover frequency** — Frekvensen der en driver slutter å produsere mesteparten av lyden og en annen driver tar over. Når det gjelder en toveis høyttaler, er kryssfrekvensen vanligvis mellom 1 og 3 kHz.
- **Cut and Paste Editing** — Muligheten til å kopiere eller flytte deler av et opptak til nye steder; vanligvis kalt 'klipp og lim'.
- **Cut-off Frequency** — Frekvensen over eller under der hvor demping begynner i en filterkrets.
- **Cycle** — Én fullstendig svingning (fra maksimal topp, gjennom negativ topp og tilbake til maksimum igjen) av en lydkilde eller dens elektriske ekvivalent. En syklus per sekund uttrykkes som 1 Hertz (Hz).
- **CV** — Se 'Control Voltage'

D [top]

- **Daisy Chain** — En ordning for deling av et felles datasignal mellom flere enheter. En 'daisy chain' opprettes ved å koble den riktige utgangen (eller gjennom) porten til en



enhet til inngangen til den neste. Denne konfigurasjonen brukes ofte for å koble flere MIDI-instrumenter sammen: MIDI Out fra master-enheten er koblet til MIDI In fra den første slave, deretter er MIDI Thru til den første slave koblet til MIDI In av den andre slaven, og så videre ... En lignende ordning brukes ofte til å dele et

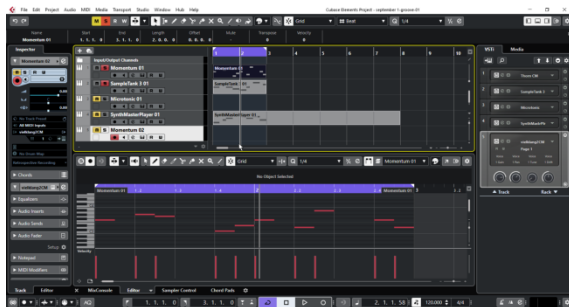
masterordklokke-synkroniseringsignal mellom digitale enheter.

- **Damping** — Demping. Kontroller for en resonerende anordning. I sammenheng med etterklang refererer demping til hastigheten som etterklangsenergien absorberes av de forskjellige overflatene i miljøet. I sammenheng med en høyttaler er det relatert til skapets design og interne akustiske absorberende flater.

- **DAT** — Forkortelse for Digital Audio Tape, men brukes ofte til å referere til DAT-opptakere (mer korrekt kjent som R-DAT fordi de bruker et roterende hode som ligner på en videoopptaker). Digitale opptakere som bruker faste eller stasjonære hoder (for eksempel DCC) er kjent som S-DAT-maskiner.



- **Data** — Informasjon lagret og brukt av en datamaskin.
- **Data Reduction** — Et system som brukes til å redusere datamengden som trengs for å representere informasjon, for eksempel et lydsignal. Tapsfrie datareduksjonssystemer (f.eks. FLAC og ALAC) kan fullstendig og presist rekonstruere de originale dataene, men mengden datareduksjon er sjelden mye mer enn 2: 1. Tapsreducerende systemer, f.eks. MPeg (Mp3, Mp4 osv.). AAC, AC3 og andre, forkaster lydinformasjon permanent som i det vesentlige blir maskert av mer fremtredende lyder. De opprinnelige dataene kan aldri hentes, men reduksjonen i data kan være betydelig (12: 1 er vanlig).
- **DAW** — (Digital Audio Workstation): Et begrep som først ble brukt på 1980-tallet for å beskrive tidlige 'båndløse' opptaks- / prøvetakingsmaskiner som Fairlight og Synclavier. I dag er DAW oftere brukt til å beskrive Audio + MIDI 'virtual studio'-programmer som Cubase, Logic Pro, Digital Performer, Sonar og lignende. I hovedsak forseggjort programvare som kjører på en skreddersydd eller generisk dataplattform som er designet for å



replikere prosessene som er involvert i innspilling, avspilling, miksing og behandling av ekte eller virtuelle lydsignaler. Mange moderne DAW-er inkluderer MIDI-sekvenseringsfasiliteter, samt lydmanipulering, en rekke effekter og lydgenerering.

- **dB** — Deci-Bel. dB er en metode for å uttrykke forholdet mellom to størrelser på en logaritmisk måte. Brukes når man beskriver lydsignalamplituder fordi den logaritmiske naturen samsvarer med den logaritmiske karakteren til den menneskelige hørsels-sansen. DB brukes når man sammenligner et signalnivå med et annet (for eksempel inngangs- og utgangsnivåene til en forsterker eller filter). Når de to signalamplitudene er de samme, er desibelverdien 0dB. Hvis det ene signalet har dobbelt amplitude av det andre, er desibelverdien + 6dB, og hvis den er halvparten av størrelsen, er den -6dB. Når ett signal sammenlignes med et standard referansenivå, suppleres begrepet med et suffiks som representerer den spesifikke referansen. 0dBu innebærer en

referansespenning på 0,775V rms, mens 0dBV relaterer en referansespenning på 1,0V rms. De to vanligste standard lydnivåreferansene er + 4dBu (1.223V rms) og - 10dBV (0.316V rms). Den faktiske nivåforskjellen mellom disse er nær 12dB. Begrepet dBm er også noen ganger oppstått, og dette er relatert til en mengde kraft i stedet for en spenning, spesielt 1mW spredt i 600 Ohm (som tilfeldigvis genererer en spenning på 0,775V rms). Når vi diskuterer akustiske lydnivåer, er 0dB SPL (lydtryknivå) den typiske terskelen for menneskelig hørsel ved 1kHz.

- **dB/Octave** — Et middel for å måle filterets helling eller bratthet. Det mildeste lydfilteret er vanligvis 6 dB/oktav (også kalt en første ordens skråning). Høyere verdier indikerer skarpere filterhelling. 24dB/oktav (fjerde orden) er den bratteste som normalt finnes i analoge lydapplikasjoner.
- **DC** — Direct Current = Likestrøm. Formen for elektrisk strøm fra batterier og strømforsyningene i elektrisk utstyr. Strømmen flyter bare i en retning.
- **DCC** — Et digitalt opptaksformat med stasjonært hode utviklet av Philips, ved hjelp av et skreddersydd kassetmedium som har størrelse og format som kompakte kassetter. Den brukte et MPEG-datareduksjonssystem for å redusere datamengden som må lagres.
- **DBX** — En amerikansk produsent av lydbehandlingsutstyr, spesielt kompressorer og båndstøyreducerende systemer. DBX NR-systemene var kommersielle kodere/dekodere for analoge støyreduksjonsprosessorer beregnet for forbruker- og semi-profesjonelle båndopptak. Ulike modeller varierte i kompleksitet, men i hovedsak komprimerte DBX lydsignalene under opptak og utvidet dem med en identisk mengde ved avspilling.
- **DCO** — Digitally Controlled Oscillator. Brukes i digitalt kontrollerte synthesizere.
- **DDL** — Forkortelse for Digital Delay Line, som brukes til å lage enkle forsinkelsesbaserte lydeffekter.
- **De-emphasis** — Reduksjon av betoning. De-emphasis er en funksjon i en mottager av lyd som har til oppgave å dempe de høye tonene (diskanten) i det mottatte lydsignalet.
- **De-esser** — En enhet for å redusere effekten av hvislelyder (s-er o.l.) i stemmesignaler.
- **De-Oxidising Compound** — Et stoff laget for å fjerne oksider fra elektriske kontakter. (jf. kontaktrens)
- **Decay** — Den progressive reduksjonen i amplityden til et lyd- eller elektrisk signal over tid, f.eks. gjenklangens reduksjon i et rom. I sammenheng med en ADSR-omhyllningsformer, begynner reduksjonsfasen så snart attackfasen har nådd sitt maksimale nivå.
- **Decca Tree** — En form for 'avstandsmikrofon'-arrangement der tre mikrofonkapsler (vanligvis, men ikke alltid, med omnidirectional karakteristikk) er plassert i et stort trekantet utvalg omtrent to meter bredt, med den sentrale mikrofonen



en meter lenger frem. Lyder som nærmer seg fra forskjellige retninger kommer til hver kapsel på forskjellige tidspunkter og med litt forskjellige nivåer, og disse timing og nivåforskjeller brukes til å formidle retningsinformasjonen i opptaket. Tidsforskjellene mellom kanalene kan resultere i uønsket farging hvis de kombineres for å produsere en monomix.

- **Decibel** — Se dB
- **Decoupler (also isolator)** — Isolator ment å forhindre overføring av fysisk vibrasjon over et bestemt frekvensområde, for eksempel en gummi- eller skumblokk.
- **Defragment** — Prosessen med å omorganisere filene på en harddisk slik at alle filene er så sammenhengende som mulig, og at gjenværende ledig plass også er sammenhengende.
- **Delay** — Tiden mellom at et lyd- eller styresignal genereres og det kan høres eller trer i kraft, målt i sekunder. Ofte referert til som 'latency' i sammenheng med datamaskinens lydgrensesnitt, da målt vanligvis i millisekunder (ms).
- **Desk** — En alternativ term for mixer (Se også 'console').
- **Detent** — Ett eller flere fysiske klikkstopp som kan kjønes når en dreiebryter flyttes. Vanligvis brukt til å identifisere midten av en kontroll, for eksempel en pan eller EQ cut / boost-knott, eller for å gi inntrykk av forhåndsinnstilte posisjoner på en gain-kontroll.
- **DI** — Forkortelse for 'Direct Instrument' or 'Direct Inject' — De to begrepene brukes om hverandre. Brukes når en elektrisk lydkilde (f.eks. Elektrisk gitar, bass eller keyboard) er koblet direkte til en lyd kjede, i stedet for å bli fanget med en mikrofon foran en forsterker / høyttaler.
- **Diaphragm** — den bevegelige membranen i en mikrofonkapsel som reagerer



mekanisk på variasjoner i trykk- eller trykkgradienten til lydbølger. De mekaniske membranvibrasjonene blir

konvertert til et elektrisk signal, vanligvis gjennom elektromagnetiske eller elektrostatisk teknikk som bånd, rullende spole, kondensator eller elektret enheter.

- **DI Box** — Direkte Injeksjon Boks, eller direkte instrumentboks. Hovedoppgaven er å konverterer instrumentets ubalanserte, høyohmige linjenivå til et balansert, lavohmig mikrofonsignal. En enhet som godtar signalinngangen fra en gitar, bass eller keyboard og får den til å oppfylle kravene til et mikrofonsignal ved utgangen.



Utgangen har mikrofonsignal-nivå, mao. et balansert signal med lav kildeimpedans, som kan drive lange mikrofonkabler. Det er vanligvis et anlegg for å bryte jordkontinuiteten mellom mikrofonkabelen og kilden for å unngå uønsket jordsløyfe støy fra bakken. Både aktive og passive versjoner er tilgjengelige, den tidligere krever strøm fra interne batterier eller fantomstrøm via mikrofonkabelen. Aktive DI-bokser

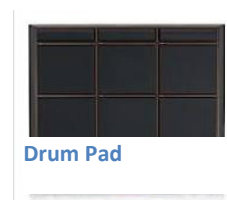
har generelt høyere inngangsimpedanser enn passive typer, og anses generelt å høres bedre ut

- **Digital (cf. Analogue)** — Et middel for å representere informasjon (f.eks. Lyd- eller videosignaler) i form av binære koder omfattende strenger på 1 og 0, eller deres elektriske eller fysiske ekvivalenter. Digitale lydkretser bruker diskrete spenninger eller strømmer for å representere lydsignalet på bestemte tidspunkter (prøver). Et riktig konstruert digitalt system har uendelig oppløsning, det samme som et analogt system, men lydbåndbredden er begrenset av samplingsfrekvensen, og signalstøyforholdet (eller dynamisk område) er begrenset av ordlengden.
- **Digital Delay** — En digital prosessor (program, plugin) som genererer forsinkelse og ekkoeffekter.
- **Digital Reverberator** — En digital prosessor (program, plugin) som simulerer akustisk etterklang.
- **DIN Connector** — En kobling/plugg i forbrukerformat med flere pinner, som brukes til vintage-mikrofoner, noe forbrukerlydutstyr og MIDI-kabler. Ulike pin- konfigurasjoner er tilgjengelige.
- **Direct Coupling** — Et middel til å koble to elektriske kretser slik at både vekselstrøm- og likestrømssignaler kan sendes mellom dem.
- **Dither** — Et system der lavnivåstøy tilsvarende ett kvantiseringsnivå kombineres med et digitalisert lydsignal på en slik måte at det digitale systemet perfekt lineariseres. 'Dithering' må brukes når ordlengden blir redusert (f.eks. når det mixes ned fra 24bit eller 32bit til 16bit CDformat, ellers vil kvantiserende forvrengningsfeil oppstå.
- **Disc** — Brukes til å beskrive vinylplater, CDer og MiniDiscs.
- **Disk** — En forkortelse av Diskett, men nå brukt til å beskrive disketter, harde og flyttbare datalagringsdisker på datamaskiner.
- **DMA** — Direct Memory Access. En del av et datamaskinoperativsystem som gjør at eksterne enheter kan kommunisere direkte med dataminnnet uten å gå via den sentrale prosessoren eller CPUen.
- **Dolby** — En produsent av analogt og digitalt lydutstyr innen båndstøyreducerende systemer og kino- og innenlandsk surroundlydutstyr. Dolbys støyreducerende systemer inkluderte typene B, C og S for innenlandske og semi-profesjonelle maskiner, og typene A og SR for profesjonelle maskiner. Opptak gjort med et av disse systemene må også spilles på nytt via samme system. Disse systemene varierte i kompleksitet og effektivitet, men egentlig brukte de alle flerbåndskode/dekode-prosessering som hevet signal på lavt nivå under opptak, og reverserte prosessen under avspilling. Dolbys surroundlydsystemer startet med et analogt fasematrixsystem med en veldig forseggjort aktiv styringsdekode kaldt ProLogic, før de flyttet inn i det digitale riket med Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby True HD og andre.
- **Dongle** — = USB-pinner med Licensekontroll

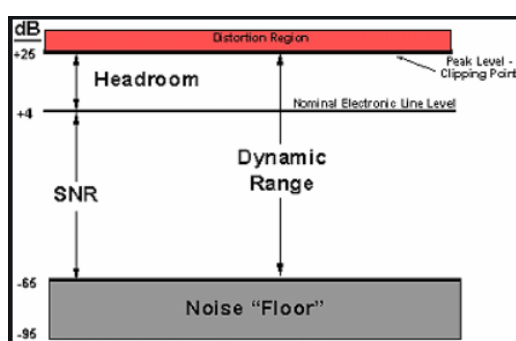


USB-Dongle

- **DOS** — Disk Operating System. En del av operativsystemet til PC- og PC-kompatible datamaskiner
- **Dome** — En bestemt form for drivenhetens membran som er ment å skyve og trekke luften for å skape akustiske lydbølger. De fleste diskant-høytalere bruker kuppelformede membraner som drives rundt omkretsen av drivenhetens motorsystem. 'Soft-kupler' er laget av et stoff - ofte silke - mens metallkupler er konstruert av lett metall som aluminium, eller en eller annen form for metalllegering.
- **Double-ended Noise Reduction** — En metode for fjerning eller demping av støykomponenten i et opptaks- eller overføringssystem, der signalet er forhåndskondisjonert på en spesifikk måte som reverseres ved avspilling. De fleste analoge støyreducerende systemer er av dobbel-endetype, for eksempel Dolby- og DBX-systemene.
- **Double-lapped Screen** — Også kjent som en Reussen-skjerm. De signalbærende ledningene i en mikrofonkabel er beskyttet mot ekstern elektrostatiske og RF-interferens av en 'skjerm' som er en omgivende leder koblet til jord eller jord. Reussen-skjermen er en spesifikk form for kabelskjerm, som består av to overlappende og motviklede lag som neppe vil 'åpne seg' hvis kablet er bøyd, men fortsatt er svært fleksibel
- **DSP** — Digital Signal Processor. En kraftig mikrochip som brukes til å behandle digitale signaler.
- **Drive unit** — Driver enhet. En fysisk enhet designet for å generere en akustisk lydbølge som svar på et elektrisk inngangssignal. Driver-enheter kan utformes for å gjengi nesten hele lydspekteret, men de fleste er optimalisert for å gjengi en begrenset del, for eksempel en bassenhet (bass) eller høyfrekvensenhet (diskant). Det brukes en rekke teknologier, hvor de fleste er enheter med bevegelige spoler, men bånd og elektrostatiske driver-enheter finnes også, hver med en annen balanse mellom fordeler og ulemper.
- **Driver** — Et programvare som håndterer kommunikasjon mellom hovedprogrammet og en hardware-periferiutstyr, for eksempel lydkort, skriver eller skanner. Også et begrep som brukes til å referere til en fysisk høyttalerenhet - f.eks bassdriver (Se 'Drive unit').
- **Drum Pad** — En syntetisk spillflate (Pad) som produserer elektroniske triggersignaler som svar på å bli truffet med trommepinner.
- **Dry** — Et signal som ikke har fått noen effekter lagt til. (Jfr. Wet)
- **Dubbing** — Å overføre materiale fra ett medium til et annet, eller å legge til ytterligere materiale til et eksisterende opptak (jf. Over-Dub).
- **Ducking** — Et system for å kontrollere nivået på ett lydsignal med et annet. For eksempel kan man i en kringkastet radiokontekst få et musikkspor til å redusere ('dukke') volumet når det er tale.



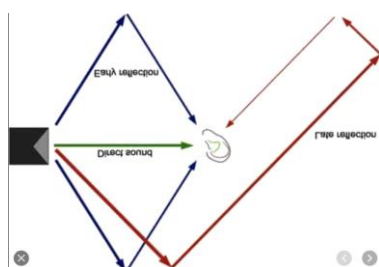
- **Dump** — For å overføre digitale data fra en enhet til en annen. En 'Sysex dump' er et middel for å overføre informasjon om et bestemt instrument eller en modul over MIDI, og kan brukes til å lagre lydoppdateringer, parameterinnstillinger og så videre.
- **Dynamic Microphone** — En type mikrofon som fungerer etter det elektriske generatorprinsippet, for eksempel 'moving coil mic' og 'Ribbon mic'. En akustisk lydbølge påvirker mikrofonmembranen som deretter beveger en elektrisk leder innenfor et magnetfelt for å generere en strøm, hvis amplitude og polaritet reflekterer det akustiske signalet.
- **Dynamic Range** — Amplitudeområdet, vanligvis uttrykt i desibel, mellom det høyeste signalet som kan håndteres av et utstyr og nivået der små signaler forsvinner i støygulvet (Noise floor). (Se AES17)



- **Dynamics** — En måte å beskrive de relative nivåene i et musikkstykke.

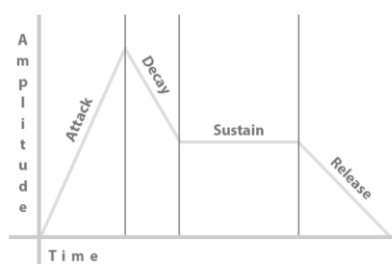
E [top]

- **eSATA** -- 'external Serial Advanced Technology Attachment' . (Se SATA)
- **Early Reflections** — De første lydrefleksjonene fra vegger, gulv og tak etter lyd opprettet i et akustisk reflekterende miljø.



- **Effect** — En behandling som brukes på et lydsignal for å endre eller forbedre det på en eller annen kreativ måte. Effekter innebærer ofte bruk av forsinkelser, og inkluderer slike behandlinger som etterklang og ekko.
- **Effects Loop** — Et grensesnittsystem, som vanligvis inkluderer separate send- og mottakstilkoblinger, som gjør det mulig å koble en ekstern signalprosessor til lydkjeden. (jfr. Insert Point)

- **Effects Return** — En ekstra dedikert mikserinngangs kanal, vanligvis med minimale fasiliteter, designet for å imøtekomme produksjonen fra en effektenhet. (jf. Aux Return)
- **Electret Microphone** — Se 'Back Electret'
- **Encode/Decode** — Et system som modifierer et signal før opptak eller overføring, og deretter gjenoppretter signalet ved avspilling eller mottak.
- **Enhancer** — En lydprosessor designet for å gjøre lyd materialet lysere ved hjelp av teknikker som dynamisk EQ-ing, faseforskyvning og harmonisk generering. (jfr. Exciter)
- **Envelope** — Omhyllningskurve. Måten amplituden til et lydsignal varierer over tid.



- **Envelope generator** — (Omhyllningskurve-generator). En elektronisk krets som kan generere et styresignal som representerer omhyllningskurven til lyden du vil gjenskape. Dette kan deretter brukes til å kontrollere amplituden til en oscillator eller annen lydkilde, således kan omhyllningskurver også brukes til å kontrollere innstillinger for filter eller modulering. Det vanligste eksemplet er ADSR-generatoren.
- **E-PROM** — Erasable Programmable Read Only Memory. I likhet med ROM, men informasjonen på brikken kan slettes og erstattes ved hjelp av spesialutstyr. (Se ROM)
- **Equaliser** — (EQ) en enhet som lar brukeren justere tonaliteten til en lydkilde ved å øke eller dempe et bestemt frekvensområde. Equalizers er tilgjengelige i form av hylle-equalizers, parametriske equalizers og grafiske equalizers - eller som en kombinasjon av disse grunnleggende skjemaene. (jfr. filter)
- **Equivalent Input Noise** — Et middel for å beskrive den indre elektroniske støyen ved utgangen til en forsterker i form av en ekvivalent inngangsstøy, tatt i betraktning til forsterkerens 'gain'.
- **Erase** — Å fjerne innspilt materiale fra et analogt bånd, eller å fjerne digitale data fra noen form for lagringsmedier.
- **Event** — I MIDI-termer er en hendelse en enkelt enhet av MIDI-data, for eksempel en note (tone) som slås på eller av, en styreinformasjon, et programendring og så videre.
- **Exciter** — En lydprosessor som fungerer ved å syntetisere nye høyfrekvente overtoner. (jfr. Enhancer)
- **Expander** — En enhet designet for å øke (utvide) det dynamiske området, typisk ved å redusere volumet på lavnivåsignaler (under en angitt terskel), eller for å øke volumet på høynivåsignaler (over en terskel). (Se Compressor.)

- **Expander Module** — En synthesizer uten tastatur, ofte monterbar på stativ eller i et annet kompakt format.

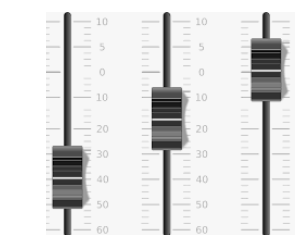
F [top]

- **Fader** — En glidende potensiometerkontroll som brukes i mikserne og andre prosessorer.
- **Ferric** — En type magnetbåndbelegg som bruker jernoksid.
- **FET** — Field Effect Transistor. En halvlederanordning der

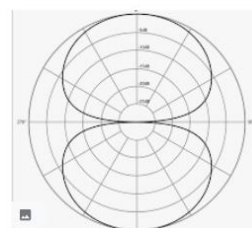


strømmen som flyter mellom kilde- og avløpsterminaler styres av spenningen på portterminalen. FET er en enhet med veldig høy impedans, noe som gjør den svært egnet for bruk i impedans-omformertrinn i kondensatorer og elektretmikrofoner.

- **Fidelity** — Nøyaktigheten eller presisjonen til en gjengitt akustisk lydbølge sammenlignet med det elektriske inngangssignalet.
- **Figure of Eight** — Beskriver karakteristikken til en mikrofon eller høyttaler som er like følsom både foran og bak, men avviser lyd som kommer fra sidene. Også kalt bipolar.

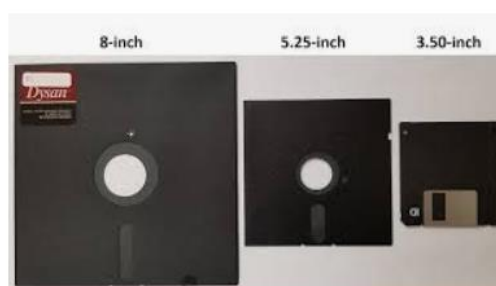


3 Fadere

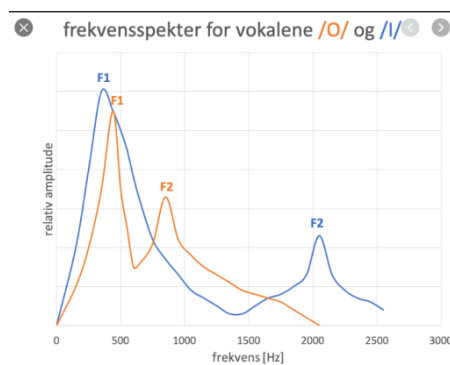


- **File** — En liste over data lagret i digital form. En standard MIDI-fil er en bestemt filtype designet for å tillate at sekvensinformasjon byttes mellom forskjellige typer sequencere.
- **Filter** — En elektronisk krets designet for å dempe et bestemt frekvensområde. (Se low-pass, high-pass og band-pass.)
- **Filter Frequency** — "Hjørnefrekvensen" til et høy- eller lavpassfilter. Teknisk sett er det frekvensen der signalamplituden er dempet med 3dB.
- **FireWire** — Et datamaskingrensesnittformat basert på IEEE 1394-standarden og kalt FireWire av Apple-datamaskiner (Sonys i.Link-format er også det samme grensesnittet). FireWire er et serielt grensesnitt som brukes til isokron dataoverføring med høy hastighet, inkludert lyd og video. FireWire 400 (IEEE 1394-1995 og IEEE 1394a-2000) eller S400-grensesnitt overfører data på opptil 400 Mb / s og kan fungere over kabler med en lengde på opptil 4,5 meter. Standard alfa-kontakten er tilgjengelig i versjoner med fire og seks kontakter, sistnevnte i stand til å levere strøm (opptil 25 V og 8 watt). FireWire 800-formatet (IEEE 1394b-2002) eller S800-grensesnittet bruker en 9-leder 'beta'-kontakt og kan formidle data på opptil 800 Mb/s.
- **Flanging** — En effekt som kombinerer en modulert forsinkelse med det originale signalet, ved hjelp av tilbakemelding for å skape en dramatisk, svevende lyd.

- **Flash Drive** — Et solid state-minne med stor kapasitet konfigurert til å fungere som en vanlig harddisk. Brukes i digitale kameraer og lydopptakere i formater som SD- og CF2-kort, så vel som i 'pennstasjoner' eller 'USB-minnepinner'. Noen datamaskiner er nå tilgjengelig med solid state flash-stasjoner i stedet for normale interne harddisker. (se 'solid state drive')
- **Floppy Disk** — Et foreldet datadiskformat ved hjelp av et fleksibelt magnetisk medium innkapslet i en beskyttende plastlomme.

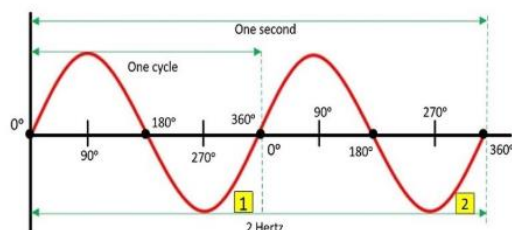


- **Flutter Echoes** — Korte lydekkos som kan oppstå når lydbølger spretter mellom motsatte vegger i et lite eller middels stort rom. En kortere versjon av 'slapback' echo som kan oppleves i en større hall når lyd fra en scene reflekteres sterkt fra bakveggen.
- **Foldback** — Et system for å gjøre en eller flere separate miksersignaler hørbare for musikere mens de opptre, spiller inn eller gjør overdubbing. Også kjent som en Cue-mix. Kan høres via hodetelefoner, IEMS (In Ear Monitor System = øreplugg) eller scene-monitorer.
- **Formant** — De sterkeste frekvensene i et lydsignal; de som bestemmer klangfargen til instrumentet. Frekvenskomponentene eller resonansene til et instrument eller en stemmelyd som ikke endrer seg med tonehøyden på tonen som spilles eller synges. For eksempel forblir kroppsresonansen til en akustisk gitar konstant, uavhengig av noten som spilles.
- **Format** — En prosedyre som kreves for å klargjøre en datadisk eller digitalt bånd for bruk. Formatering organiserer mediet i en serie med 'elektroniske hull' der data kan lagres. Ulike datamaskiner bruker ofte forskjellige formateringssystemer.
- **Fragmentation** — Prosessen der den tilgjengelige plassen på en diskstasjon blir delt opp i små, noen ganger ubrukelige seksjoner på grunn av lagring og sletting av filer. (Jfr. defragmentation)



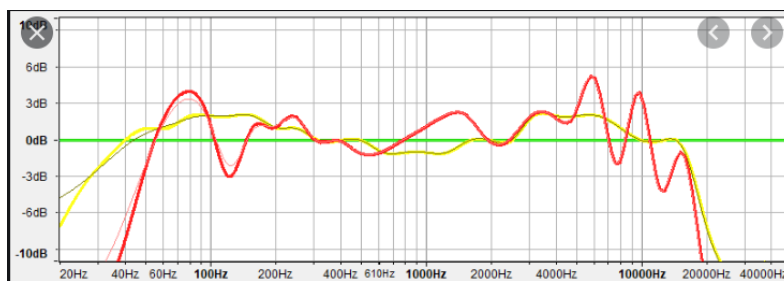
- **Frequency** — Antall komplette sykluser av en repeterende bølgeform som oppstår i

What is Frequency?



løpet av 1 sekund. En bølgeform som gjentas 2 ganger per sekund har en frekvens på 2Hz (Hertz).

- **Frequency Response** — Variasjonen i amplitude i forhold til signalfrekvensen. En måling av frekvensområdet som kan håndteres av et bestemt stykke elektrisk utstyr eller høyttaler. (Se også båndbredde)



- **FSK** — Frequency Shift Keying. En foreldet metode for å ta opp et synkroniseringskontrollsignal på bånd ved å representere det som to vekslende toner. (Se også tidskode)
- **Fundamental** — Den laveste frekvenskomponenten i en harmonisk kompleks lyd. (Se også 'harmonic'(overtone) og 'partial'(partialtone).)

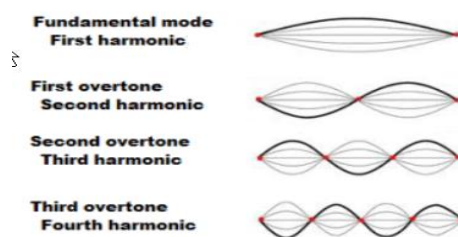


Fig. 1

- **FX** — Kortform for effect

G [top]

- **Gain** — Mengden som en krets forsterker et signal, vanligvis betegnet i desibel.
- **Galvanic Isolation** — Elektrisk isolasjon mellom to kretser. En transformator gir galvanisk isolasjon fordi det ikke er noen direkte elektrisk forbindelse mellom primær- og sekundærviklingene. Lydsignalet sendes via magnetisk kobling. En optokobler gir også galvanisk isolasjon, ettersom signalet sendes via lysmodulering.

- **Gate (CV)** — Et synthesizer-styresignal som genereres når en tast trykkes ned på et elektronisk tastatur og brukes til å utløse omhyllnings-generatorer og andre hendelser som må synkroniseres til tangent-handlingen.
- **Gate** — En elektronisk enhet (analog eller digital) designet for å dempe støy under pauser i ønsket materiale. (Se også Expander.)
- **General MIDI** — En universelt avtalt undergruppe av MIDI-standarden, laget for å gjøre det mulig for produsenter å bygge synthesizere, synth-moduler og plug-in-instrumenter som viser en avtalt minimumsgrad av kompatibilitet.

- **Glitch** — Hull. Beskriver et uønsket avbrudd i et signal på kort sikt, eller en uforklarlig, kortsiktig funksjonsfeil i et utstyr.



- **GM Reset** — Generell MIDI resetting. En universell Sysex-kommando som aktiverer General MIDI-modus på et GM-instrument. Den samme kommandoen setter også alle kontrollene til standardverdiene og slår av alle noter som fortsatt spilles ved hjelp av en All Notes Off-melding.

- **Graphic Equaliser** — En form for equalizer der flere smale segmenter av lydspekteret styres av individuelle kutt / boost-fadere. Navnet kommer fordi faderposisjonene gir en grafisk fremstilling av EQ-kurven.



- **Ground** — Jord. Et alternativt begrep for den elektriske jorden eller 0 volt referanse. I ledningsnettet er jordkabelen ofte fysisk koblet til jordens jord via en lang ledende metallspiss.
- **Ground Loop / Ground Loop Hum** — Jordsløyfe/Jordsløyfe-Hum. En tilstand som opprettes når to eller flere enheter er sammenkoblet på en slik måte at det opprettes en sløyfe i jordkretsen. Dette kan resultere i hører brum eller surr i analogt utstyr, eller får upålitelighet og lydfeil i digitalt utstyr. Vanligvis opprettes en jordsløyfe når to enheter er koblet sammen ved hjelp av en eller flere skjermede lydkabler, og begge enhetene er også plagget inn i strømmettet med jordede stikkontakter. Sløyfen eksisterer mellom en stikkontakt, til den første enheten, gjennom lydkabelskjermen til den andre enheten, tilbake til strømforsyningen via den andre stikkontakten, og rundt til den første enheten via bygningens strømløpninger. Hvis de to stikkontaktene jordklemmer har litt forskjellige spenninger (noe som ikke er uvanlig), vil en liten strøm gå rundt i jordsløyfen. Selv om det ikke er farlig, kan dette resultere i hørbar brumming eller surring i dårlig designet utstyr. Jordsløyfer kan ofte forhindres ved å sikre at det tilkoblede lydutstyret får strøm fra samme stikkontakt eller distribusjonskort, og dermed fjernes sløyfen. I ekstreme tilfeller kan det være nødvendig å koble fra skjermforbindelsen i den ene enden av noen av lydkablene, eller å bruke lydisolerende transformatorer i signalbanene. Stikkontakten må ALDRI

kobles fra for å prøve å løse et jordsløyfepproblem, da dette vil gjøre utstyret potensielt DØDELIG!

- **Group** — En samling signaler i en mikser som kombineres og rutes gjennom en separat fader for å gi total kontroll. I en multitrack-mikser er det vanligvis flere grupper slik at man kan sende forskjellige gruppemixer til opptaksspor.
- **GS** — Rolands egen utvidelse av General MIDI-protokollen.
- **GUI** — Grafical User Interface (= Grafisk brukergrensesnitt, uttales 'Gooley'). En programvaredesigners måte å skape et intuitivt visuelt driftsmiljø styrt av en musedrevet peker eller lignende, Programmets utseende på skjerm, og dette bestemmer hvordan programmet brukes i praksis.

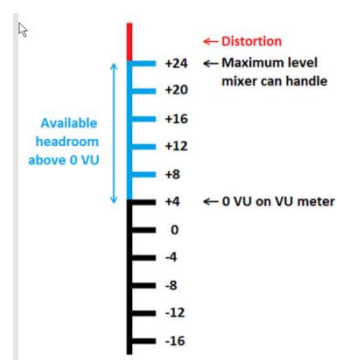
H [top]

- **Hard Disk Drive (cf. Solid-state Drive)** — Det konvensjonelle middel for datalagring. En eller flere metallskiver (harddisker) er hermetisk forseglet i et kabinett med integrert driver-elektronikk og grensesnitt. Diskene er belagt i magnetisk materiale og spinner i høy hastighet (vanligvis 7200 o / min for lydapplikasjoner). En serie bevegelige armer som bærer magnetiske miniatyrhoder er ordnet for å bevege seg tett over overflaten på platene for å registrere (skrive) og spille av (lese) data.



- **Harmonic** — Overtoner. Høyfrekvente komponenter i en kompleks bølgeform, hvor den harmoniske frekvensen er et heltalls-multipel av det grunnntonens frekvens.
- **Harmonic Distortion** — Overtone-forvrengning. Tillegg av overtoner som ikke var til stede i det originale signalet forårsaket av ikke-lineariteter i en elektronisk krets eller lydtransduser.
- **Head** — Den delen av en båndmaskin eller diskstasjon som leser og / eller skriver informasjon magnetisk til og fra lagringsmediet.

- **Headroom** — Den tilgjengelige 'sikkerhetsmarginen' i lydutstyr som kreves for å imøtekomme uventede høye lydsignaler. Det er definert som området mellom det nominelle driftsnivået (0 VU) og nivået der man får digital klipping av signalet. Vanligvis vil en høykvalitets analog lydmikser eller prosessor ha et nominelt driftsnivå på +4dBu og et klippepunkt på +24dBu - noe som gir 20dB 'headroom'. Analoge målere viser, etter konvensjon, ikke 'headroom'-marginen i det hele tatt;



men i motsetning til dette gjør digitale systemer det normalt - derav behovet for å prøve å begrense signalnivåene til gjennomsnittlig rundt -20 dBFS når du gjør opptak eller mikser med digitale systemer for å opprettholde et fornuftig 'headroom'. Fullt postproduserte signaler krever ikke lenger takhøyde da toppsignalnivået er kjent og kontrollert. Av denne grunn har det blitt normalt å lage CDer uten null 'headroom'.

- **Hertz (Hz)** — Standard enhet for måling av frekvens. 10Hz betyr ti komplette sykluser med en repeterende bølgeform per sekund.
- **High-Pass Filter (HPF)** — Et filter som slipper igjennom frekvenser over kuttfrekvensen, men demper lavere frekvenser.
- **High-range (highs)** — Den øvre delen av det hørbare frekvensspekteret, som typisk betegner frekvenser over ca. 1 kHz.
- **High Resolution** — Høy oppløsning. Et misvisende navn, men brukes til å referere til digitale formater med lange ordlengder og høye samplingsfrekvenser, f.eks. 24/96 eller 24/192. Lydoppløsningen er uendelig og identisk med analoge systemer i riktig konfigurerte digitale systemer. Ordlengthe definerer bare systemets signal/støyforhold (tilsvarende båndbredde i analoge systemer), mens samplingsfrekvens bare definerer lydbåndbredden (tilsvarende båndhastighet i analoge systemer).
- **Hiss** — Tilfeldig støy forårsaket av tilfeldige elektriske svingninger.
- **Hub** — Brukes normalt i sammenheng med USB-datagrensesnittet. En hub er en enhet som brukes til å utvide en enkelt USB-port til flere, som muliggjør tilkobling av flere enheter. Spesielt nyttig der flere programvare-autorisasjons-dongler (= USB-pinner med Licensekontroll) må være koblet til datamaskinen.
- **Hum** — Lydsignalforurensning forårsaket av tillegg av lave frekvenser, vanligvis relatert til strømfrekvensen.
- **Hz** — SI symbol for Hertz, enhet for frekvens.



I [top]

- **IC** — En forkortelse for Integrated Circuit (integreert krets), en samling av miniaturiserte transistorer og andre komponenter på en enkelt silisiumplate, designet for å utføre en bestemt funksjon.
- **IEM** — In Ear Monitor. Et trådløst tilkoblet monitoringsystem, ofte brukt av musikere på scenen med plugger i øret.



- **Impedance** — 'Motstanden' eller resistansen til et medium mot en endring av tilstanden, ofte oppstått i sammenheng med elektriske forbindelser (og måten signalene til forskjellige frekvenser behandles på), eller akustisk behandling (som angir motstanden den gir til luftstrømmen). Selv om det er målt i ohm, vil impedansen til en 'reaktiv' enhet, for eksempel en høyttaler-driver-enhet, vanligvis variere med signalfrekvensen og vil være høyere enn motstanden når den måles med en statisk DC-spenning. Signalkilder har en utgangsimpedans og destinasjoner

har en inngangsimpedans. I analoge lydsystemer er det vanligvis at signalet tas fra en utgang med veldig lav impedans og mate en input med en mye høyere (typisk 10 ganger) impedans. Dette kalles et 'voltage matching' grensesnitt. I digitale og videosystemer er det mer normalt å finne "matchet impedans" -grensesnitt der kilden, destinasjonen og kabelen alle har samme impedans (f.eks. 75 ohm i tilfelle S / PDIF).

Mikrofoner har veldig lav impedans (150 ohm eller så) mens mikrofonforforsterkere gir en inngangsimpedans på 1500 ohm eller mer. Linjeinnganger har vanligvis en impedans på 10.000 ohm, og DI-bokser kan gi en inngangsimpedans på opptil 1.000.000 ohm for å passe til den relativt høye utgangsimpedansen til typiske gitarpickups.

- **Inductor** — En reaktiv komponent som presenterer en økende impedans med frekvens. (Se også Condensator.)
- **Initialise** — Å gjenopprette et utstyr automatisk til fabrikkinnstillingene.
- **Insert Points** — Et sted på en miksingskonsoll eller 'channel strip' prosessor for et anlegg for å bryte inn i signalveien gjennom enheten for å sette inn en ekstern prosessor. Billig utstyr bruker vanligvis en enkelt tilkobling (vanligvis en TRS-kontakt) med ubalanserte send- og retursignaler på separate kontakter, og krever en splitter eller Y-kabel for å gi separate tilkoblinger for sending (inngang til den eksterne enheten) og retur (utgang fra ekstern enhet). Avanserte, og dyrere, enheter har en tendens til å gi separate balanserte send- og returforbindelser. (jfr. Effects Loop)
- **Input Impedance** — Inngangsimpedansen til et elektrisk nettverk er 'belastningen' som en strømkilde leverer energi til. I moderne lydsystemer er inngangsimpedansen normalt ti ganger høyere enn kildeimpedansen - så en typisk mikrofonforforsterker har en inngangsimpedans på mellom 1500 og 2500 ohm, og en linjeinngang er vanligvis mellom 10 og 50 k ohm.
- **Insulator** — Et materiale som ikke leder strøm. (Se også 'conductor')
- **Isolator (also decoupler)** — En enhet beregnet på å forhindre overføring av fysiske vibrasjoner over et bestemt frekvensområde, for eksempel en gummi- eller skumblokk. Begrepet kan også brukes på lydisolasjonstransformatorer, som brukes til å gi galvanisk isolasjon mellom kilden og destinasjonen, og dermed unngår 'ground loops'.
- **Instrument Level** — Det nominelle signalnivået generert av et elektrisk instrument som gitar, bassgitar eller keyboard. Vanligvis rundt -25dBu. Instrumentsignaler må forsterkes for å heve dem til linjenivå.
- **Interface** — En enhet som fungerer som mellomledd til to eller flere andre utstyrsutstyr. For eksempel gjør et MIDI-grensesnitt det mulig for en datamaskin å kommunisere med MIDI-instrumenter og tastaturer.
- **Intermittent** — Noe som skjer av og til og uforutsigbart, vanligvis en feiltilstand.



- **Intermodulation Distortion** — En form for ikke-lineær forvrengning som introduserer frekvenser som ikke er tilstede i og musikalsk ikke relatert til originalsignalet. Disse er alltid basert på summen og differensen av de opprinnelige frekvensene.
- **I/O** — Inngangs- / utgangstilkoblingene til et system.
- **IPS** — Inches Per Second. Brukes til å beskrive båndhastighet. Også Institute of Professional Sound (www.ips.org.uk)
- **IRQ** — Interrupt Request (= Avbrudds forespørsel i OS). En del av operativsystemet til en datamaskin som lar en tilkoblet enhet be om oppmerksomhet fra prosessoren for å overføre data til den eller fra den.
- **Isopropyl Alcohol** — En type alkohol som ofte brukes til rengjøring og avsmøring av maskinhodene og føringene på båndet.

J [top]

- **Jackfield** — Et system med panelmonterte kontakter som brukes til å bringe innganger og utganger til et sentralt punkt hvor de kan dirigeres ved hjelp av plug-in patchkabler. Også kalt patchbay.



- **Jack Plug** — En vanlig lydkontakt, vanligvis ¼ tomme i diameter og med enten to terminaler (spiss og hylse kjent som TS) eller tre (spiss, ring, hylse kalt TRS). TS-versjonen kan bare ha ubalanserte monosignaler, og brukes ofte til elektriske instrumenter (gitarer, tastaturer osv.). TRS-versjonen brukes til ubalanserte stereosignaler (f.eks. For hodetelefoner) eller balanserte monosignaler.



K [top]

- **K** — Forkortelse for kilo, som betyr en multiplikator på 1000 (tusen). Brukes som et prefiks til andre verdier for å indikere størrelsen, f.eks. 1kHz = 1000Hz, 1kOhm = 1000 ohm.
- **K-Metering** — Et lydnivåmålingsformat utviklet av mastering engineer Bob Katz, som må brukes med et overvåkingssystem satt opp til et kalibrert akustisk referansenivå. Tre VU-lignende måleskalaer er gitt, som bare avviker i det viste 'headroom'. K-20 skalaen brukes til kildeopptak og miksing / mastering med bredt dynamisk område, og gir en 20dB 'headroom'. K-14 skalaen tillater 14 dB 'headroom' og er ment for mest popmusikk miksing / mastering, mens K-12 skalaen er ment for materiale med et mer begrenset dynamisk område, for eksempel for kringkasting. I alle tilfeller er måleren nullmerket justert med det akustiske referansenivået.

- **K-Weighting** — En form for elektrisk filter som er designet for å etterligne den relative følsomheten til det menneskelige øret for forskjellige frekvenser når det gjelder oppfattet lydstyrke. Den er stort sett lik A-vektingskurven, bortsett fra at den legger til en hylleforsterkning over 2 kHz. Dette filteret er et integrert element i ITU-R BS.1770-lydprotokollen. (Se også A-vekting og C-vekting)

L [top]

- **Latency**— Tidsforsinkelsen mellom et lyd- eller styresignal som genereres og det kan høres eller trer i kraft, målles i millisekunder (ms). (Jfr. Delay)
- **Lay Length** — Avstanden langs lengden på en kabel som de vridde kjernetrådene fullfører en hel vridning over. Kortere leggelengder gir bedre avvisning av elektromagnetisk interferens, men gjør kabelen mindre fleksibel og dyrere.
- **LED** — Light Emitting Diode. En lysdiode er en elektronisk komponent laget av halvleder materiale, som stråler ut farget lys når det går en elektrisk strøm gjennom den.
- **LCD** — Liquid Crystal Display. (norsk: flytende-krystall-skjerm) er en tynn, flat skjerm bestående av et panel oppstilt foran en lyskilde eller reflektor. LCD-er uten baklys, og forbruker lite elektrisk energi, og egner seg godt i batteridrevne elektroniske enheter. Uforsiktig behandling kan lett føre til at enkeltpiksler blir ødelagt, slike kalles døde piksler.
- **LFO** — Low Frequency Oscillator, er en maskin/et programet som lager lavfrekvente lyd signaler som lager en pulserende rytme fremfor en hørbar tone. LFO refererer først og fremst til en lydeffekt mye brukt innen elektronisk musikk.
- **LSB** — Least Significant Byte. Hvis et stykke data må formidles som to byte, representerer en byte høye verditall og det andre lavverditall, mye på samme måte som tiere og enheter fungerer i desimalsystemet. (Jfr. MSB).
- **Lightpipe** — Se ADAT Lightpipe.
- **Limitter** — En automatisk forsterkningskontrollenhet som brukes til å begrense det dynamiske området til et lyd signal. En begrenser er en form for kompressor som er optimalisert for å kontrollere korte transienter med høyt nivå med et forhold større enn 10: 1.
- **Linear** — Sier vi om en enhet der utgangen er et direkte multiplum av inngangen uten uønskede forvrengninger.
- **Line-level** — Et nominelt signalnivå som er rundt -10dBV for semi-pro utstyr og +4dBu for profesjonelt utstyr.
- **LKFS** — Se **LUFS**
- **Load** — En elektrisk belastning i en krets som trekker strøm fra en annen krets eller strømforsyning. Begrepet beskriver også lesing av data i et datasystem.
- **Local On/Off** — Lokal av/på-funksjon i en lydmodul. En funksjon som tillater at tastaturet og lydgenererende delen av en keyboard synthesizer kan brukes uavhengig av hverandre.

- **Logic** — En type elektroniske kretser som brukes til behandling av binære signaler som omfatter to diskrete spenningsnivåer.
- **Loop** — Prosess hvor en del av lydsignalet i en DAW spilles gjentatte ganger. Også en kretstilstand der utgangen er koblet tilbake til inngangen.
- **Low Frequency Oscillator (LFO)** — En oscillator som brukes som modulasjonskilde, som vanligvis fungerer med frekvenser under 20Hz. Den vanligste LFO-bølgeformen er sinusbølgen, men det er ofte et valg av sinus-, firkant-, trekant- og sagtannbølgeformer.
- **Low-Pass Filter (LPF)** — Et filter som passerer frekvenser under kuttfrekvensen, men demper høyere frekvenser.
- **Loudspeaker (also Monitor and Speaker)** — En enhet som brukes til å konvertere et elektrisk lydsignal til en akustisk lydbølge. En nøyaktig høyttaler beregnet for kritisk lytting.
- **Loudness** — Det oppfattede volumet til et lydsignal.
- **Low-range (low, lows)** — Den nedre delen av det hørbare frekvensspekteret, som vanligvis betegner frekvenser under ca. 1 kHz
- **LUFS** — Akronymet står for 'Loudness Units Full Scale'. Standardmåling av lydstyrke, som brukt på Loudness Meter som tilsvarer ITU-TR BS1770-spesifikasjonen. Tidligere versjoner av spesifikasjonen brukte LKFS i stedet, og denne etiketten forblir i bruk i Amerika.

M [top]

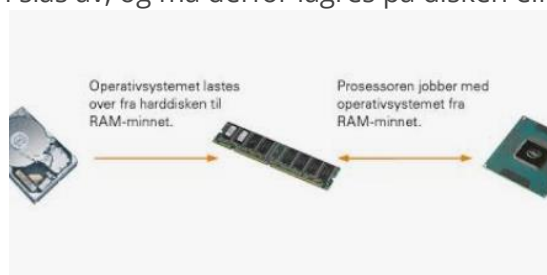
- **m** — Forkortelse for milli, som betyr en multiplikator på 1/1000 (en tusendel). Brukes som et prefiks til andre verdier for å indikere størrelsen, f.eks. 1 mA = 0,001A.
- **M** — Forkortelse for mega, som betyr en multiplikator på 1.000.000 (en million). Brukes som et prefiks til andre verdier for å indikere størrelsen, f.eks. 1 MΩ = 1.000.000 Ohm eller 1000k Ohm.
- **Magnetic Shielding** — Også kalt magnetisk kompensasjon (som vanligvis er en mer nøyaktig beskrivelse). Et middel for å begrense strålingsområdet til det omsluttende magnetfeltet vekk fra driver-enhetens permanente magnet, som ellers kan forstyrre riktig drift av bevegelige spolemålere eller CRT-TV-skjermer. Selv om det er mulig å legge en magnet i et mykt metallhylster for å forhindre et løst magnetfelt, blir dette veldig dyrt for store magneter, og en mer vanlig tilnærming er å feste ytterligere små eksterne magneter med motsatt polaritet for å eliminere det uønskede felt.
- **Master** — En enhet som styrer slaveenheter. Ofte brukt til å referere til synkroniserte opptakere eller digitale klokkeenheter. Det kan bare være en master-enhet, men flere slaver!
- **Maximum SPL** — Det høyeste lydtryknivået som en enhet kan generere eller tåle.
- **MB** — Megabyte. Nominelt 1.000.000 (en million) byte med data, men faktisk, fordi dataminnet fungerer med binær, er den faktiske verdien 1.048.576 byte (= 2^{20}).



- **Machine Head** — gitar-Tuner. Stemmeskruer. Et begrep som beskriver innstillingsmekanismen til en gitar.
- **MDM** — Modulær Digital Multitracker. Et foreldet begrep for digitale opptakere som man kan bruke flere av samtidig for å gi et større antall synkroniserte spor enn en enkelt maskin.

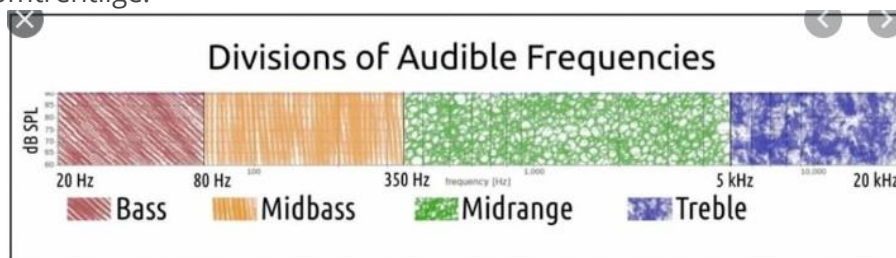


- **Memory** — En datamaskins minne (RAM = Random Access Memory) som brukes til å lagre programmer og data. Disse dataene går tapt når datamaskinen slås av, og må derfor lagres på disken eller andre egnede



arkivmedier.

- **Menu** — En liste over valg presentert av et dataprogram eller en enhet med et vindu.
- **Metering** — Et display beregnet på å indikere nivået på et lydsignal. Det kan måle toppnivåer (f.eks. PPM-er (Puls Per Minutt) eller sample-måler), gjennomsnittsnivåer (VU- eller RMS-meter) eller opplevd lydstyrke (LUFS-meter).
- **Mic Level** — Det nominelle signalnivået generert av en mikrofon. Vanligvis rundt -50dBu. Mikrofonnivåsignaler må forsterkes for å heve dem til linjenivå.
- **Microphone** — En enhet som brukes til å konvertere en akustisk lydbølge til et elektrisk signal.
- **Microprocessor** — En spesialisert integrert krets (IC) i hjertet av en datamaskin som utfører beregninger og andre manipulasjoner av data, i henhold til programvareinstruksjoner.
- **Mid-range (mid, mids)** — Den midterste delen av det hørbare frekvensspekteret, som typisk betegner frekvenser mellom 300Hz og 3kHz. Grensene er subjektive tall, og omtrentlige.



- **MIDI** — Musical Instrument Digital Interface (Musikkinstrumentets digitale grensesnitt). Et definert grensesnittformat som gjør det mulig for elektroniske musikkinstrumenter og datamaskiner å kommunisere instruksjonsdata og

synkronisere timing. MIDI sender musikalsk informasjon mellom kompatible enheter, inkludert tonehøyde, volum og varighet på individuelle toner, sammen med mange andre aspekter av instrumentene som egner seg til elektronisk kontroll. MIDI kan også overføre tidsinformasjon i form av MIDI Clock eller MIDI Time Code for systemsynkroniseringsformål.

- **MIDI Analyser** — En enhet som gir en visuell avlesning av MIDI-aktivitet når den er koblet mellom to deler av MIDI-utstyr.
- **MIDI Bank Change** — En type kontrollermelding som brukes til å velge alternative banker for MIDI-programmer der tilgang til mer enn 128 programmer er nødvendig.
- **MIDI Controller** — Et begrep som brukes til å beskrive det fysiske MIDI-apparatet ved hjelp av hvilket musikeren spiller MIDI-synthesizeren eller annen lydgenerator. Eksempler på kontrollere er tastaturer, trommepads, blåse-synther m.fl..
- **MIDI Control Change** — Også kjent som MIDI Controllers eller Controller Data, disse meldingene overfører posisjonsinformasjon knyttet til ytelseskontroller som hjul, pedaler, brytere og andre enheter. Denne informasjonen kan brukes til å kontrollere funksjoner som vibrato dybde, lysstyrke, portamento, effektnivåer og mange andre parametere.
- **MIDI File** — Et standard filformat for lagring av sangdata som er spilt inn på en MIDI sequencer på en slik måte at den kan leses av andre merker eller modeller av MIDI sequencer. Det finnes 2 typer MIDI-filer; type 0 og type 1. MIDI-fil type 0 = alle data på ett spor, men med alle MIDI-kanaler intakt; MIDI-fil type 1 = alle data på sine respektive spor er bevart og alle MIDI-kanaler intakt.
- **MIDI Implementation Chart** — Et diagram, vanligvis funnet i MIDI- produktmanualer, som gir informasjon om hvilke MIDI-funksjoner som støttes. Støttede funksjoner er merket med en 0, mens funksjoner som ikke støttes, er merket med en X. Ytterligere informasjon kan gis, for eksempel den eksakte formen for bankendringmeldingen. Ikke alle MIDI-apparater støtter SysEx meldinger f.eks.
- **MIDI In** — Midi input kontakt: Stikkontakten som brukes til å motta informasjon fra en hovedkontroller eller fra MIDI Thru-stikkontakten til en slaveenhet.

[Dynamic effect/controller]
KP2

MIDI Implementation Chart 2002.4.1

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel: Default	1-16	1-16	Memorized
Changed	1-16	1-16	
Mode: Default		3	
Messages	X	X	
Altered	*****	X	
Note Number: True Voice	X	X	
Velocity: Note On	X	X	
Note Off	X	X	
Aftertouch: Key's	X	X	
Channel	X	X	
Pitch Bend	○	○	As control source *C
Control Change: 1-31, 64-95	○	○	As control source *C
121	X	○	Reset All Controllers
Program Change: Variable Range	○ 0-99	○ 0-99	*P
System Exclusive	○	○	
System Common: Song Position	X	X	
Song Select	X	X	
Tune Request	X	X	
System Real Time: Clock	X	○	*T
Commands	X	X	
Aux Messages: Local On/Off	X	X	
All Notes Off	X	X	
Active Sensing	X	X	
System Reset	X	X	
Remarks	*C Transmitted/received when control numbers or pitch bend are selected, and are enabled.		
	*P Transmitted/received when program changes are enabled.		
	*T Received when timing clock is enabled.		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X : No

Consult your local Korg distributor for more information on MIDI Implementation.
Veuillez vous adresser à votre revendeur Korg pour une copie de l'implémentation MIDI.
Weitere Informationen über die MIDI IMPLEMENTATION erhalten Sie bei Ihrem Korg-Vertrieb.

- **MIDI Merge** — Midi sammensmelting. To eller flere midi-strømmer kan kombineres til en felles midi-strøm.
- **MIDI Module** — En lyd generator uten integrerte tangenter (uten integret keyboard).
- **MIDI Multitimbral Module** — En MIDI lydkilde som kan produsere flere forskjellige lyder samtidig og styres på forskjellige MIDI-kanaler.
- **MIDI Mode** — MIDI-informasjon kan tolkes av det mottakende MIDI-instrumentet på en rekke måter, den vanligste er polyfonisk på en enkelt MIDI-kanal (Poly-Omni Off-modus). Omni-modus gjør det mulig for et MIDI-instrument å spille av alle innkommende data uavhengig av kanal.
- **MIDI Note Number** — Hver tast på et MIDI-tastatur har sitt eget notenummer fra 0 til 127, hvor 60 representerer midt C. Noen systemer bruker C3 som midt C mens andre bruker C4.
- **MIDI Note On** — MIDI-melding: Note på (= tangent trykket ned).
- **MIDI Note Off** — MIDI-melding: Note av (= tangent sluppet opp).
- **MIDI Out** — MIDI-kontakten som brukes til å sende data fra en masterenhet til MIDI-in på en tilkoblet slaveenhet, enten en datamaskin, en lydmodule eller et annet MIDI-apparat.
- **MIDI Port** — MIDI-kontakt til en MIDI-kompatibel enhet. En Multiport, i sammenheng med et MIDI-grensesnitt, er en enhet med flere MIDI-utganger, som hver kan bære data relatert til et annet sett med 16 MIDI-kanaler. Multiporter er det eneste middelet for å overskride begrensningene fra 16 MIDI-kanaler.
- **MIDI Program Change** — En type MIDI-melding som brukes til å endre lydoppdateringer på en ekstern modul eller effektoppdateringen på en MIDI-effektenhet.
- **MIDI Splitter** — En alternativ term for MIDI Thru box.
-
- **MIDI Sync** — En beskrivelse av synkroniseringssystemene som er tilgjengelige for MIDI-brukere - MIDI Clock og MIDI Time Code (MTC).
- **MIDI Thru** — 'BuyPass'-Kontakt på en slaveenhet som brukes til å mate MIDI In-kontakten til neste enhet i kø.
- **MIDI Thru Box** — En enhet som deler MIDI-utsignalet til et masterinstrument eller en sequencer for å unngå seriekobling. Drevne kretsløp brukes til å "buffre" utgangene for å forhindre problemer når mange utstyrsutstyr drives fra en enkelt MIDI-utgang.
- **Mineral Wool** — Laget av naturlige eller syntetiske mineraler i form av tråder eller fibre sammenflettet for å danne et moderat tett 'teppe' som tillater, men hindrer luftstrømmen, og er nyttig for å skape



lydabsorberende materiale, ofte brukt som et billigere og mer effektivt alternativ til polyuretanmateriale.

- **Mirror Points** — Steder på veggene eller taket der, hvis overflaten var dekket med et optisk speil, en kunne se en eller begge høyttalerne i refleksjonen. Speilpunktet er egentlig hvilken som helst posisjon på en flate der lydbølger fra en lydkilde - vanligvis en monitorhøyttaler - vil reflekteres direkte til lytteposisjonen. Dette er derfor det ideelle stedet å plassere en akustisk absorber for å forhindre hørbare refleksjoner.

- **Mixer** — En enhet som brukes til å kombinere flere lydsignaler sammen, vanligvis under kontroll av en operatør som bruker fadere for å balansere nivåer. De fleste mikser har også utstyr/muligheter for EQ-ing, signal-ruting til flere utganger og monitorutganger. Store mikser er også kjent som 'Desk' eller 'Konsoll'.



Soundcraft EPM8 8-kanals mikser

- **Modal Distribution** — Den karakteristiske fordelingen av resonante lav-frekvente lydbølger i et avgrenset område, som et rom.
- **Modelling** — En prosess med å analysere et system og bruke en annen teknologi for å gjenskape dets kritiske, ønskede egenskaper. For eksempel kan en populær, men sjelden vintage signalprosessor som en equalizer analyseres og dens egenskaper modelleres av digitale algoritmer for å tillate etterlikninger innenfor det digitale domenet.
- **Modes (room)** — Spesifikke mønstre med lavfrekvente lydrefleksjoner mellom overflater i et rom.

- **Monitor** — En enhet som brukes til å konvertere et elektrisk lydsignal til en akustisk lydbølge. En nøyaktig høyttaler beregnet for kritisk lytting ('loudspeaker'). Brukes også om en datamaskin-skjerm ('screen').



Genelec 1032 CPM

- **Monitor Controller** — En kontrollenhet for lydsignal på



linjenivå som brukes til å velge og å innstille inngangssignaler for lytting på et eller flere sett med monitorhøyttalere. Noen skjermkontrollere har også utstyr for studio talkback og artist cue-mikser.

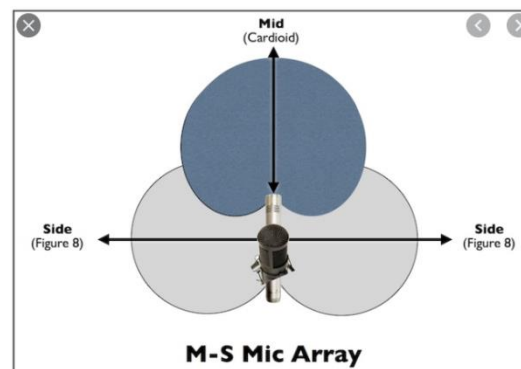
- **Mono** — Én enkelt lydkanal.
- **Monophonic** — Én tone/note av gangen.
- **Motherboard** — Hovedkortet i en datamaskin der alle de andre komponentene plugges inn eller kobles til.
- **Moving Coil** — En dynamisk mikrofon der membranen støtter en trådspole som beveger seg innenfor et magnetfelt. Når lyd får membranen til å vibrere,



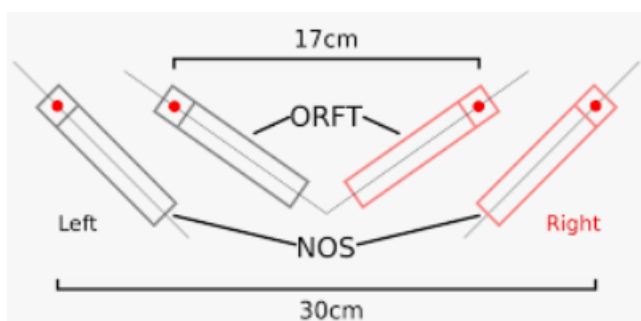
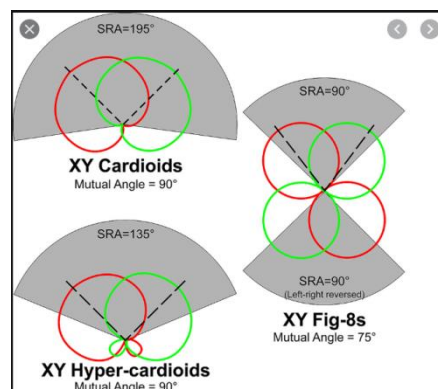
Motherboard = hovedkort

genereres en liten elektrisk strøm i spolen. Den samme teknologien brukes i omvendt retning for en bevegelig spolehøytaler, der en kraftig strøm føres gjennom spolen, slik at membranen (kjeglen) beveger seg som svar.

- **M-S (Mid-Side)** – En spesiell form for mikrofonoppstilling som, når de dekodes til venstre-høyre stereo, skaper en tilsvarende XY-konfigurasjon. I MS-oppstillingen pekes en mikrofon rett fremover (Mid) mens den andre er ordnet 90 grader for å peke sidelengs (Side). Midt-mikrofonen kan bruke hvilket som helst ønsket polarmønster, og valget påvirker sterkt den dekoderte stereo-akseptvinkelen. Sidemikrofonen må ha en figur åtte respons og være justert slik at lappen med samme polaritet som Mid-mikrofonen vender mot venstre for lydscenen. Justering av den relative følsomheten til Mid- og Side-mikrofonene påvirker den dekoderte stereo-akseptvinkelen og de polare mønstrene til de tilsvarende XY-mikrofonene.



- **MTC** — MIDI Time Code — et format, i MIDI-protokollen, som brukes til å overføre synkroniseringsinstruksjoner mellom elektroniske enheter.
- **Multi-sample** — Opprettelsen av flere 'samples', som hver dekker et begrenset musikalsk utvalg, og ideen er å produsere et mer naturlig utvalg av lyder over hele instrumentet som 'samples'. For eksempel kan det hende at et piano må samples annenhver eller tredje halvtone for at pianolyden skal høres overbevisende ut over hele registeret.
- **Multi-timbral** — En synthesizer, sampler eller modul som kan spille flere instrumenter/lyder samtidig, hver under kontroll av sin egen MIDI-kanal.
- **Multitrack** — En innspillingsenhet som kan ta opp flere "parallelle" deler eller spor som deretter kan mixes eller spilles inn på nytt uavhengig.
- **Mutual Angle** — den fysiske vinkelen mellom to mikrofoner, som brukes til å spesifisere forskjellige mikrofonoppsett-konfigurasjoner (f.eks. 90 grader for et Blumlein-par eller 110 grader for et ORTF-utvalg).

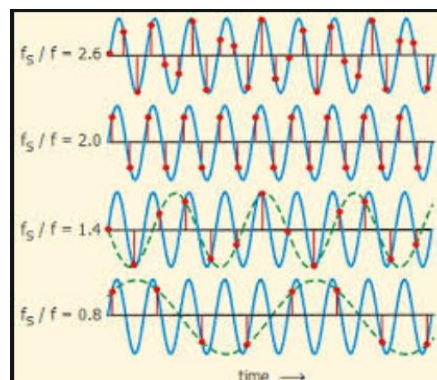


N [top]

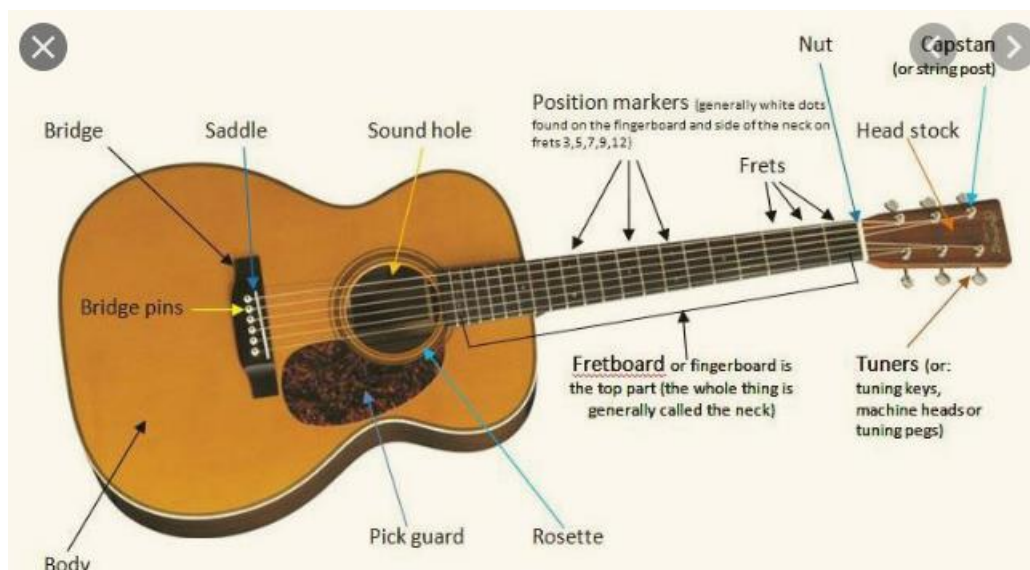
- **Near-coincident** — Nesten sammenfallende. Et

middel for å arrangere to eller flere retningsbestemte mikrofoner slik at de mottar lydbølger fra sine retninger på litt forskjellige tidspunkter på grunn av deres fysiske avstand. Informasjon om lydkildens retning er fanget i form av både nivåforskjeller mellom kapselutgangene, generert ved å sikte retningspolare mønstre i forskjellige retninger, og tidsforskjellene forårsaket av deres fysiske avstand. Spesifikke former for nesten sammenfallende mikrofoner inkluderer ORTF- og NOS-arrangementene.

- **Near Field** — Beskriver et høyttalersystem designet for å brukes nær lytteren. Noen foretrekker begrepet "nær felt". Fordelen er at lytteren hører mer av den direkte lyden fra høyttalerne og mindre av den reflekterte lyden fra rommet.
- **Noise Reduction** — Et system for å redusere analog båndstøy eller for å redusere nivået av sus som er tilstede i et opptak. (Se DBX og Dolby).
- **Noise-shaping** — Et system som bruker spektralt formet 'dither' for å forbedre den opplevde signal-til-støy-ytelsen til et digitalt lydsystem.
- **Non-registered parameter Number** — Et tillegg til den grunnleggende MIDI-spesifikasjonen som gjør at kontrollerne 98 og 99 kan brukes til å kontrollere ikke-standardparametere knyttet til bestemte modeller av synthesizer. Dette er et alternativ til å bruke System Exclusive-data for å oppnå de samme målene, selv om NRPN-er pleier å brukes hovedsakelig av Yamaha- og Roland-instrumenter.
- **Non-linear Recording** — Et begrep som beskriver digitale innspillingsystemer som gjør det mulig å spille av deler av opptaket i hvilken som helst rekkefølge uten hull. Konvensjonell tape blir referert til som lineær, fordi materialet bare kan spilles av i den rekkefølgen det ble spilt inn.
- **Normalise** — En stikkontakt sies å være normalisert når den er kablet slik at den opprinnelige signalstien opprettholdes når et støpsel er satt inn i stikkontakten. De vanligste eksemplene på normaliserte kontakter er innsatspunktene på en blandekonsoll. Man bruker også begrepet om nivållere gain-nivåene på opptaksfiler etter opptaket.
- **NOS** — En spesifikk form for nesten sammenfallende mikrofonoppsett utviklet av Nederlandse Omroep Stichting (NOS), den nederlandske nasjonale kringkasteren. Teknikken benytter et par kardioidmikrofoner med liten membran montert med en gjensidig vinkel på 90 grader og 30 cm fra hverandre. Den teoretiske stereoopptaksvinkelen er 81 °.
- **Nyquist Theorem** — Regelen som sier at en digital sampling må ha en samplingsfrekvens minst dobbelt så høy som for den høyeste frekvensen som samples for å unngå aliasing. Fordi anti-aliasing-filtre ikke er perfekte, må samplingsfrekvensen vanligvis gjøres mer enn det dobbelte av den maksimale inngangsfrekvensen.
- **Nut** — Stol, på en gitar. En spaltet plast- eller

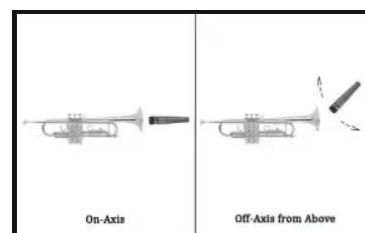


beinkomponent i enden av gitarhalsen som brukes til å lede strengene over gripebrettet og plassere strengene over båndene.

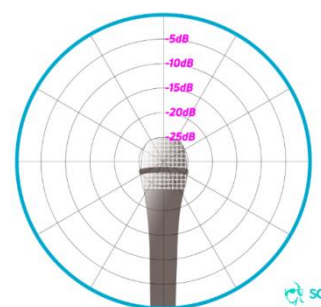


O [top]

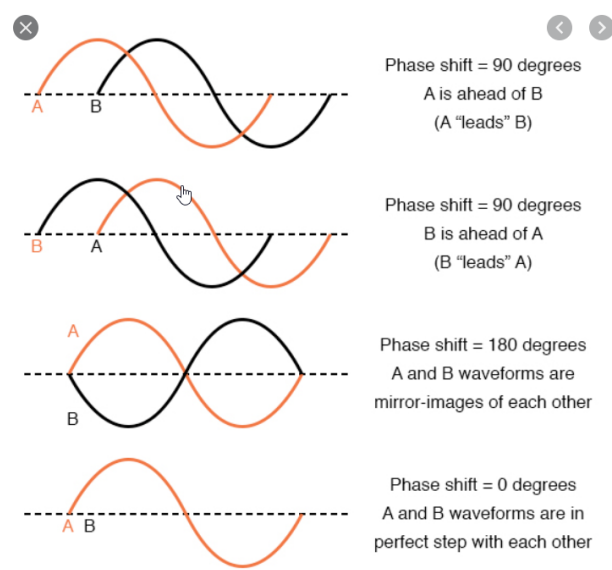
- **Octave** — Når en frekvens eller tonehøyde transponeres opp av en oktav, doubles frekvensen. Både tonetrinnet og toneintervallet kalles 'oktav'.
- **Off-line** — En prosess utført mens et opptak ikke spilles. For eksempel må noen datamaskinbaserte prosesser utføres offline da datamaskinen ikke er rask nok til å utføre prosessen i sanntid. Brukes også til å referere til en fjernstyrt maskin som ikke er aktiv for øyeblikket.
- **Off/On-axis** — Retningsmikrofoner er iboende mer følsomme for lyd fra en retning, og retningen for størst følsomhet blir referert til som hovedaksen. Lydkilder plassert på denne akse sies å være 'on-axis', mens lydkilder andre steder sies å være 'off-axis'



- **Ohm** — Enhet for elektrisk motstand.
- **Omnidirectional** — Om en mikrofon eller høyttalers karakteristikk når de er like følsomme i alle retninger (ofte forkortet til Omni). Brukes også om et MIDI-modus der data på alle kanaler gjenkjennes.
- **Open Circuit** — Et brudd i en elektrisk krets som forhindrer strøm (kortslutning).
- **Open Reel** — Om en båndmaskin der båndet er viklet på spoler i stedet for plassert i en kassett.
- **Operating System** — (OS) Den grunnleggende programvaren som gjør det mulig for en datamaskin å laste inn og kjøre andre programmer.



- **Optimisation (of computer)** — Optimalisere datamaskinen (for audio-arbeid). Konseptet med å konfigurere en datamaskin slik at den maksimerer ytelsen for visse oppgaver. I sammenheng med at en maskin brukes som DAW, kan optimalisering innebære deaktivering av underprogrammer som får tilgang til internett regelmessig eller periodisk, for eksempel e-postserver, automatiske programoppdateringer osv. Det kan også omfatte strukturen på harddisken, eller separasjonen av programdata til en systemstasjon og lyddata til en egen stasjon for å minimere tilgangstider og maksimere datagjennomstrømninger.
- **Opto-electronic Device** – En enhet hvor noen elektriske parametere endres som svar på en variasjon i lysintensitet. For eksempel brukes variable fotomotstander noen ganger som forsterkningskontrollelementer i kompressorer der sidekjedesignalet modulerer lysintensiteten.
- **ORTF** — En spesifikk form for nesten sammenfallende mikrofonoppsett utviklet av Office de Radiodiffusion Télévision Française (ORTF) hos Radio France, den franske nasjonale kringkasteren. Teknikken benytter et par kardioidmikrofoner med liten membran montert med en gjensidig vinkel på 110 grader og med en avstand på 17 cm. Den teoretiske stereoopptaksvinkelen er 96 grader.
- **Oscillator** — En krets designet for å generere en periodisk elektrisk bølgeform.
- **Out-of-Phase** — Ute av fase. (Jfr. **Polarity**, **NB** det er ikke det samme)



- **Output Impedance** — Den effektive interne impedansen til en elektronisk enhet. I moderne lydutstyr er utgangsimpedansen normalt veldig lav. Mikrofoner er vanligvis spesifisert med en utgangsimpedans på 150 eller 200 ohm, selv om noen vintage-design kan være så lave som 30 ohm.
- **Output Sensitivity** — Den nominelle utgangsspenningen generert av en mikrofon for et kjent referanse akustisk lydtryknivå. Utgangssensitivitet er vanligvis spesifisert for et lydtryknivå på en Pascal (94dB SPL), og kan variere fra ca. 0,5 mV / Pa for en båndmikrofon, til 1,5 mV / Pa for en bevegelig spole og opptil 20 eller 30 mV / Pa for en kondensatormikrofon.

- **Overdubbing** — Spille inn nytt materiale til separate spor mens du prøver og spiller synkront med tidligere innspilt materiale.
- **Overload** — Å overskride den maksimalt akseptable signalamplituden til en elektronisk eller elektrisk krets.

P [top]

- **Pad** — En resistiv krets for å redusere signalnivået (elektronikk). Brukes også i digital musikk sammenheng om utstyr for å sende MIDI-signaler; 'triggerPAD', 'keyPAD' m.fl. (KomputerMusikk)
- **Pan-pot** — Panorerings-knapp. En dreieknapp på miksere for å flytte signalet til et hvilket som helst punkt i stereolydbildet ved å variere de relative nivåene som mates til venstre og høyre stereoutgang.
- **Parallel** — Et middel for å koble to eller flere kretser sammen slik at deres innganger er koblet sammen, og deres utganger er koblet sammen.
- **Parameter** — En variabel verdi som påvirker noen aspekter av enhetens ytelse.
- **Parameteric EQ** — En equalizer med separate kontroller for frekvens, båndbredde og kutt / boost.



- **Partial** — Deltone . NB: Grunntonen (Fundamental) er første deltone. (Jfr.overtoner = harmonic NB: første overtone ligger en oktav over grunntonen)
- **Passive** — En krets uten aktive elementer.
- **Passive Loudspeaker or Monitor** — En høyttaler som krever en ekstern forsterker, fordi signalet sendes til et passivt crossover-filter. Dette deler og filtrerer signalet for å mate de to (eller flere) driver-enhetene.
- **Patch** — Et alternativt begrep for et program, som refererer til en enkelt programmert lyd i en synthesizer og som kan kalles opp ved hjelp av MIDI-kommandoer. MIDI-effekter enheter og samplere har også 'patch-er'. (se også 'Bank')



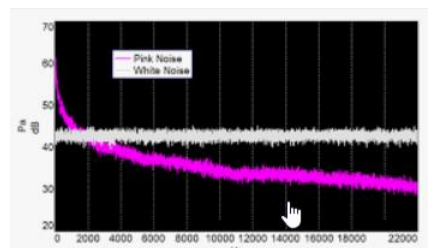
- **Patch Bay** — Utstyr med panelmonterte kontakter som brukes til å bringe innganger og utganger til et sentralt punkt hvor de kan dirigeres ved hjelp av plug-in patchkabler. Også kalt en Jackfield.
- **Patch Cord** — En kort kabel brukt til 'patch bays'.
- **PCI Card** — Peripheral Component Interconnect Card: Et internt bussformat som brukes til å integrere maskinvareenheter som lydkort. PCI Local Bus har erstattet tidligere interne bussystemer som ISA og VESA, og selv om det fremdeles er veldig vanlig på moderne hovedkort, har det nå blitt erstattet av raskere grensesnitt som PCI-X og PCI Express.
- **PCM** — Pulse Code Modulation. Teknikken som brukes av de fleste digitale lydsystemer for å kode lyd som binære data.
- **Peak** — Det maksimale øyeblikks-nivået på et signal.
- **PFL** — Pre-Fade Lytting. Et system som brukes i en mixerkonsoll for å tillate operatøren å høre et valgt signal, før signalet påvirkes av faderen som styrer signalet.
- **Phase** — Den relative posisjonen til et punkt på en kurve, uttrykt i grader der 360° grader tilsvarer en hel syklus. (Se også polaritet)
- **Phaser** — En effekt som kombinerer et signal med en faseskiftet versjon av seg selv for å produsere kreative 'combfilter'-effekter. De fleste 'phasere' styres ved hjelp av en LFO.
- **Phantom Power** — Et middel for å drive kondensator- og electret-mikrofoner, samt noen dynamiske mikrofoner med innebygd aktiv impedans-omformer. Phantom power (P48) gir mikrofonen 48V (DC) som et 'common-modus'-signal (begge signalledningene bærer 48V mens kabelskjermen bærer returstrømmen). Lydsignalet fra mikrofonen bæres som et differensialsignal, og fordi mikrofonforforsterkeren ignorerer common-modus-signaler så ser ikke strømforsyningen denne (derav det spøkelsesaktige navnet, fantom). Dette systemet fungerer bare med balanserte tre-pinners mikrofonkabler. To alternative fantomstrømspesifikasjoner eksisterer også, med P12 (12V) og P24 (24V) alternativer, selv om de er relativt sjeldne.
- **Phono plug (RCA-phono)** — En lydkontakt utviklet av RCA og brukt mye på hi-fi og semi-pro, ubalansert lydutstyr. Brukes også til den elektriske formen av S / PDIF digitale signaler, og av og til for videosignaler.



- **Pickup** — Den delen av en gitar som konverterer strengvibrasjonene til elektriske signaler. Brukes også om stifen som brukes til å spille vinylplater på platespiller.



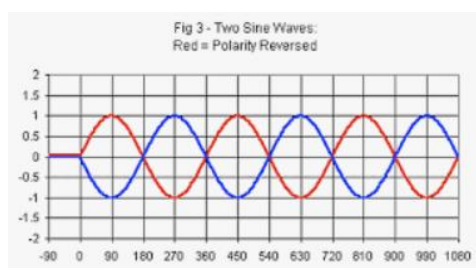
-
- **Pink Noise** — Et tilfeldig signal med en effektspektral tetthet som er omvendt proporsjonal med frekvensen. Hver oktav bærer like mye støykraft. Rosa støy høres naturlig ut og ligner lyden av en foss. (jfr. hvit støy)



- **Pitch** — Tonehøyde. Den musikalske tolkningen av en lydfrekvens.
- **Pitch-bend** — Tonehøydebøying. En spesiell kontrollmelding spesielt utviklet for å produsere en endring i stigningen som svar på bevegelsen til et 'pitchbend'-hjul eller spak. Pitch bend-data kan registreres og redigeres, akkurat som alle andre MIDI-kontrollerdata, selv om de ikke er en del av Controller-meldingsgruppen.
- **Pitch-shifter** — En enhet for å endre tonehøyde for et lydsignal uten å endre varigheten.
- **Plug-in** — Programvare (signalprosessor) som plugges inn i en signalbane, og således er avhengig av et vertskapsprogram (Host) for å fungere, for eksempel en equalizer eller kompressor, som kan 'settes inn' i en av signalbanene til en DAW. (Noen slike programmer kommer også som 'standalone'-versjoner, som således er uavhengige av et 'Host'-program.) Plug-ins er tilgjengelige i en myriade av forskjellige former og funksjoner, og produseres av DAW-produsenter eller tredjepartsutviklere. De fleste plugin-moduler kjører innebygd på datamaskinens prosessor, men noen krever skreddersydd DSP-maskinvare. VST-formatet er det vanligste plugin-formatet på tvers av plattformer, selv om det er flere andre.
- **Plug-in Power** — Forbrukeropptakere, for eksempel MP3-opptakere, er ofte utstyrt med et mikrofonforsyningsystem kalt 'Plug-In Power'. Denne fungerer med en mye lavere spenning (vanligvis 1,5V) og er ikke kompatibel med fantomdrevne mikrofoner i det hele tatt.



- **Polar Pattern** — Retningskarakteristikken til en mikrofon (omni, kardioid, figur-åtte osv.).
- **Polarity** — Dette refererer til signalets spenning over eller under medianlinjen. Ved å



invertere polariteten til et signal bytter den positive spenningen til negativ spenning og omvendt. Denne tilstanden blir ofte referert til som 'ut-av-fase', men dette er IKKE riktig; 'Fase' og 'Polaritet' er to helt forskjellige tilstander og må ikke forveksles. (Jfr. 'Phase')

- **Polyphony** — Et instruments evne til å spille to eller flere toner samtidig. Et instrument som bare kan spille en tone om gangen blir beskrevet som monofonisk.
- **Poly-mode** — Den vanligste MIDI-modusen som lar instrumentet svare på flere samtidige noter overført på en enkelt MIDI-kanal.

- **Pop Shield** — En enhet plassert mellom en lydkilde og en mikrofon for å fange vindeksplisjoner - for eksempel de som er skapt av en vokalist plosiver (Bs, Ps og så videre) - som ellers ville forårsaket høye poppolyder når mikrofonmembranen er overstyrt. De fleste er konstruert av flere lag med en fin tråd eller nylonnett, selv om mer moderne design pleier å bruke skum med åpen celle.



- **Port** — En tilkobling for inn- eller utdata av data.
- **Portamento** — En glidende effekt som gjør at lyden endrer tonehøyde gradvis, snarere enn brått som når en ny tast trykkes eller MIDI-notat sendes.
- **Post-production** — Arbeid utført på et opptak etter at opptaket er gjort; editering av opptaket.

- **Power Amplifier** — forsterker. Er per definisjon en innretning som kan forsterke et signal (oftest strøm- eller spenningsignal) energetisk uten å forvrengte det i noen stor grad. Energien som tilføres signalet, blir hentet inn fra en ytre strømforsyning, oftest en spenningsforsyning. For å kunne forsterke et signal energetisk trenges en aktiv elektronisk komponent som et radorør eller en transistor, med tilhørende periferer komponenter som motstander og kondensatorer..



- **Power supply** — En enhet designet for å konvertere strøm til DC-spenningene som



er nødvendige for å drive en elektronisk krets eller enhet.

- **Powered Loudspeaker or Monitor** — En drevet høyttaler er en konvensjonell passiv høyttaler, men med en enkelt forsterker innebygd eller integrert i kabinettet på en eller annen måte. Forsterkeren driver en passiv crossover, hvis utganger kobles til de aktuelle driver-enhetene.
- **Post-fade** — Et signal avledet fra signal-banen til en mikser etter kanalfaderen. Et post-fade aux send-nivå følger alle endringer i kanalfaderen. Vanligvis brukt til å tilføre effekter.
- **PPM** — Peak Program Meter. En måler designet for å registrere den omtrentlige toppamplituden til et signal, i stedet for gjennomsnittsnivået indikert av for eksempel

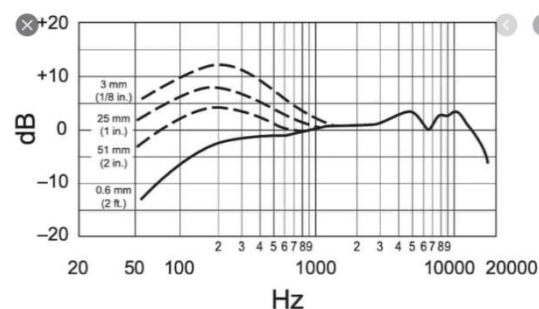


en VU-måler. PPM-er har imidlertid en definert integrasjonstid (vanligvis 10 ms), noe som betyr at de faktisk leser lavere (enn den faktiske toppen) på de raskeste forbigående toppene. (jf. VU-måler). (NB: PPM brukes også som forkortelse for mange andre ting; f.eks. Puls Per Minutt o. a.)

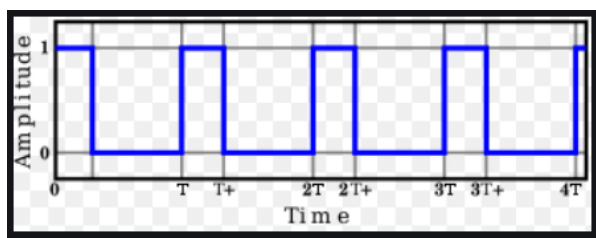
- **PPQN** — Pulsed Per Quarter Note. Brukes i sammenheng med synkronisering av signaler fra MIDI Clock.
- **Pre-amp** — forkortelse for 'pre-amplification': et aktivt forsterkningsstadium som brukes til å heve signalnivået til en kilde til et nominelt linjenivå. For eksempel en mikrofonforsterker.
- **Pre-emphasis** — Et system for å bruke høyfrekvent boost til en lyd før prosessering.
- **Pre-fade** — Et signal avledet fra signalbanen til en mikser før kanalfaderen. Et pre-fade aux send-nivå påvirkes ikke av endringer i kanalfader. Vanligvis brukt til å lage Foldback- eller Cue-mikser.
- **Preset** — En effekt enhet eller synth-patch som ikke kan endres av brukeren.
- **Pressure** — Et alternativt begrep for Aftertouch.
- **Print-through** — Den uønskede prosessen ved at magnetisk informasjon fra et innspilt analogt bånd blir trykt på et tilstøtende lag. Dette kan gi ekko på lavt nivå før eller etter.
- **Processor** — En enhet designet for å behandle et lydsignal ved å endre dynamikken eller frekvensinnholdet. Eksempler på prosessorer inkluderer kompressor, gate og EQ.
- **Program Change** — En MIDI-melding for å endre instrument- eller effekter-innstillinger.
- **Project Studio** — Et relativt lite innspillingsstudioanlegg, ofte med kombinert optaks plass og kontrollrom.



- **Proximity Effect** — Også kjent som 'Bass tip-up'. Nærhetseffekten øker mikrofonens følsomhet for lave frekvenser dramatisk når den plasseres veldig nær en lydkilde. Det påvirker bare retningsbestemte mikrofoner - ikke-retningsbestemte (Omni-directional) mikrofoner er immune.



- **Pulse Wave** — Likner på en firkantbølge (squarewave) men er ikke-symmetrisk.



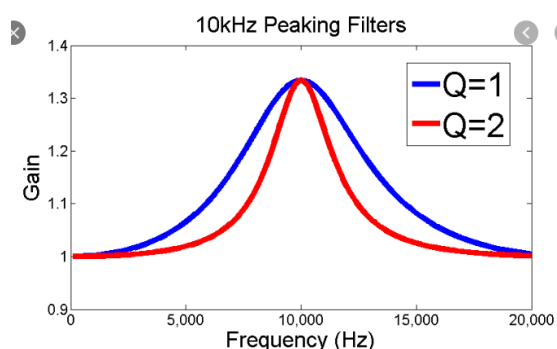
Pulsbølger høres lysere og tynnere ut enn firkantbølger, noe som gjør dem nyttige i syntesen av treblåser-instrumenter. Tonehøyden endres i forhold til bølgeformens fasong.

- **Pulse-width Modulation** — Puls-bredde-modulasjon. Et middel til å modulere arbeidssyklusen til en 'Pulse-wave'. Dette forandrer klangfargen til den opprinnelige tonen. LFO-modulasjon av puls-bredden kan brukes til å lage en pseudo-chorus effect.
- **Punch-in** — Automatisk start til opptaksmodus. Handlingen til å automatisk starte 'recording' i et allerede innspilt spor på riktig tidspunkt under avspilling, slik at det eksisterende materialet kan utvides eller erstattes.
- **Punch-out** — Automatisk stopp av opptaksmodus. Handlingen til å automatisk stoppe 'recording' i et allerede innspilt spor på riktig tidspunkt under avspilling.
- **PQ Coding** — Prosess for å legge til Pause, Cue og annen underkodeinformasjon til en digital mastertape som forberedelse for CD-produksjon.
- **PZM** (Pressure Zone Microphone) — Trykksonemikrofoner, er elektretmikrofoner. De har som regel med kulekarakteristikk (halvomni, 180° pga av huset de sitter i). Disse kan du legge på gulv eller bord. Du kan feste dem til vegger og tak, men de blir først og fremst brukt hvor mikker ikke skal synes. Brukes ofte på scenekanten på teater- og operascener til å mikke opp sceneshow. Ypperlige på filmsett. Mange bruker dem til å ta opp flygler som har lokket igjen for å unngå lydlekkasje. Selv om de har liten eller ingen proximityeffekt kan det fort bli mye tramping (på scene) og rassling med papirer (på bord) hvis du er uheldig med plasseringen. Crown er kjent for sine PZM mikrofoner, men AKG, Neumann, Beyerdynamic og Shure lager alle PZM eller Boundary mikker.



Q [top]

- **Q** — "Kvalitetsfaktoren" til et filter som definerer båndbredden og indikerer et filters resonanseegenskaper. Jo høyere Q, desto mer resonant er filteret og jo smalere frekvensområdet som får passere.



- **Quantisation** — En del av prosessen med digitalisering av et analogt signal. Kvantisering er prosessen med å beskrive eller måle amplituden til det analoge signalet som er fanget i hver prøve, og er definert av ordlengden som brukes til å beskrive lydsignalet - f.eks. 16 bits.
- **Quantiser** — Et middel til å flytte noter som er spilt inn i en MIDI-sequencer, slik at de stemmer overens med brukerdefinerte underinndelinger til en musikalsk takt, for eksempel 16/4. Anlegget kan brukes til å korrigere timingfeil, men overkvantisering kan gjøre en forestilling mer strikt og livløs, miste 'feeling'-en.

R [top]

- **Rack Mount** — Et standardformat for utstyr som gjør det mulig å montere produkter mellom vertikale skinner i standardutstyrstativer.



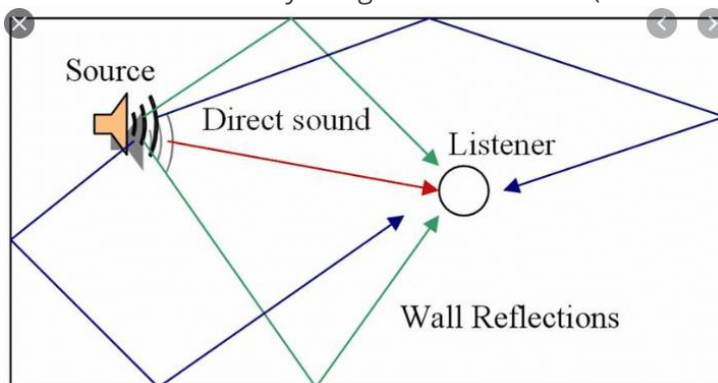
- **RAM** — En forkortelse for Random Access Memory. Dette er en type flyktig minne som brukes av datamaskiner for midlertidig lagring av programmer og data, og all data går tapt når strømmen slås av. Av den grunn må arbeidet lagres på disken hvis det ikke skal gå tapt.



-
- **R-DAT** — En digital båndmaskin som bruker et roterende hodesystem og en tapekassett.

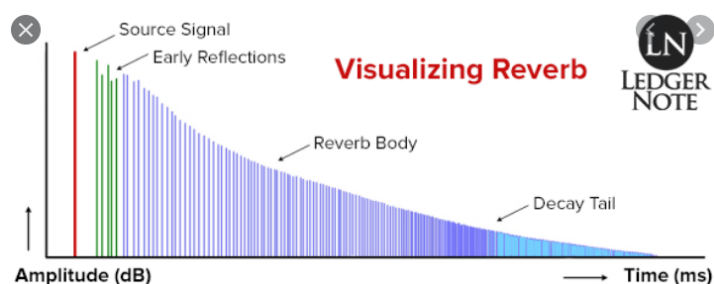


- **Real-time** — En lydprosess som kan utføres, i sanntid, mens signalet spilles inn eller spilles av. Det motsatte er offline, der signalet behandles i ikke-sanntid.
- **Reflection** — Måten lydbølger kastes tilbake (returneres) fra overflater.

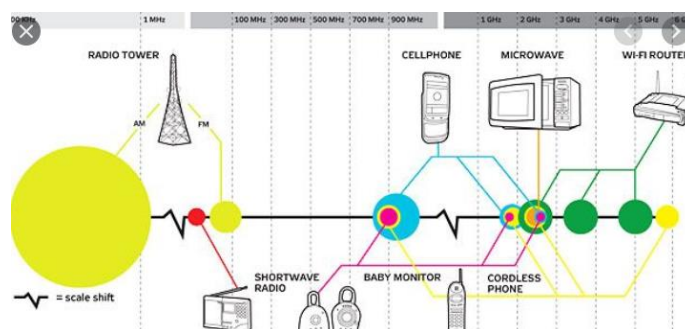


- **Release** — Tiden det tar før et signalnivå eller prosessorforsterkning går tilbake til normal. Ofte brukt til å beskrive hastigheten som en syntetisert lyd reduseres i nivå etter at en nøkkel er utgitt. Brukes også for å beskrive tiden det tar for en kompressor topp gjenopprette opprinnelig 'gain'-nivå etter at et signal har falt under terskelen. Også kjent som 'recoverytime'.

- **Resistance** — Motstand mot elektrisk strøm. Målt i Ohms.
- **Resonance** — Karakteristikken for et filter som lar et smalt frekvensområde selektivt passere. (Se Q).
- **Reverb** — Forkortelse for 'Reverberation' (etterklang). Den tette samlingen av ekko som spretter av akustisk reflekterende overflater som svar på direkte lyd som kommer fra en signalkilde. Etterklang kan også opprettes kunstig ved hjelp av forskjellige analoge eller, mer vanlige, digitale teknikker. Etterklang skjer kort tid etter kildesignalet på grunn av den endelige tiden det tar for lyden å nå en reflekterende overflate og komme tilbake - den totale forsinkelsen er representativ for størrelsen på det akustiske miljøet. Etterklangssignalet kan i stor grad defineres som å ha to hovedkomponenter, en gruppe tydelige 'tidlige refleksjoner' etterfulgt av en støylignende hale med tette refleksjoner.
- **Reverb Decay** — Tiden det tar for lydbølger som reflekterer i et rom, mister energi og blir uhørbare. En standardmåling er 'RT60' som er tiden det tar for lydrefleksjonene å forfalle med 60 dB.



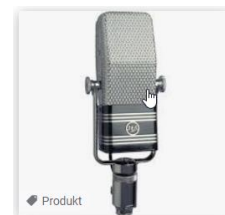
- **RF** — Forkortelse for Radio Frequency.
- **RF Interference** — Uønsket interferens (forstyrrelse) i et lydsystem fra eksterne RF-signaler.



-
- **RF Capacitor Microphone** — En alternativ form for kondensatormikrofon som bruker den kapasitive kapslen som innstillingselement for en radiofrekvensoscillator. Lydbølger som kommer til kapselen endrer kapasitansen, som varierer frekvensen til RF-oscillatoren for å produsere et FM-signal. Dette demoduleres umiddelbart av mikrofonens interne kretsløp for å produsere lydutgangen. Fordelen med denne tilnærmingen er at kapselen fungerer i et miljø med veldig lav impedans (i motsetning til det veldig høye impedansmiljøet til en tradisjonell DC-forspent kondensatormikrofon), noe som gjør den immun mot effekten av fuktighet som kan

forårsake uønsket støy i konvensjonelle kondensatormikrofoner. Denne teknologien ble oppfunnet av Sennheiser og brukes i deres MKH-mikrofonutvalg.

- **Ribbon Microphone** — En dynamisk mikrofon der det lydoppfangende elementet er en tynn metallbåndmembran satt opp i et magnetfelt. Når lyd får båndet til å vibrere, genereres en liten elektrisk strøm i båndet.
- **Ring Modulator** — En enhet som tar imot og behandler to inngangssignaler på en bestemt måte. Utgangssignalet inneholder ikke noe element fra de originale inngangssignalene, men inneholder i stedet nye frekvenser basert på summen og forskjellen på inngangssignalens frekvenskomponenter. Den mest kjente anvendelsen av Ring Modulation er etableringen av Dr Who's Dalek-stemmer, men den kan også brukes til å lage dramatiske instrumentelle teksturer. Avhengig av forholdet mellom inngangssignalene, kan resultatene enten være musikalske eller ekstremt dissonante - for eksempel kan ringmodulering brukes til å lage klokkelignende toner. (Begrepet 'Ring' brukes fordi den originale kretsen som ga effekten brukte en ring med dioder.)
- **RMS** — Root Mean Square. En form for gjennomsnitt. Et statistisk mål på størrelsen på en varierende mengde. Navnet
- fra definisjonen som kvadratrotten til gjennomsnittet av kvadratene av signalets verdier.
- **Roll-off** — Hastigheten som et filter eller EQ demper et signal når det har passert en fastsatt frekvens.
- **ROM** — En forkortelse for Read Only Memory. Dette er en permanent eller ikke-flyktig type minne som inneholder data som ikke kan endres når de er programmert. Operativsystemer lagres ofte på ROM ettersom minnet forblir intakt når strømmen fjernes.



Root Mean Square (rms)

• rms: root of the mean value of the squared function

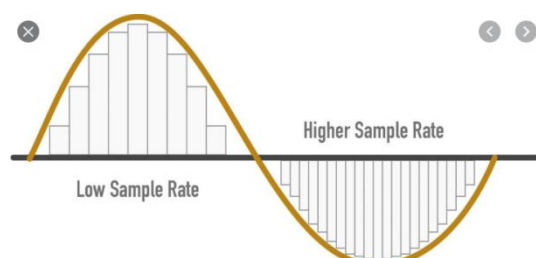
$$\text{General Expression } V_{rms} = \sqrt{\frac{1}{T} \int_{t_0}^{t_0+T} v^2(t) dt}$$

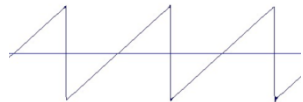

• For sinusoidal voltage source, $v(t) = V_m \cos(\omega t + \phi)$

$$V_{rms} = \sqrt{\frac{1}{T} \int_{t_0}^{t_0+T} V_m^2 \cos^2(\omega t + \phi) dt} = \frac{V_m}{\sqrt{2}}$$

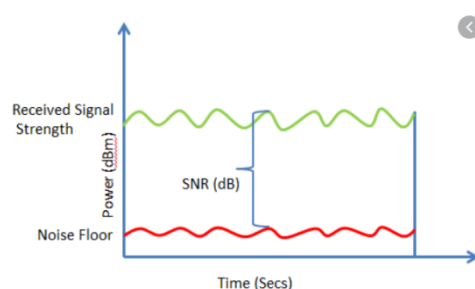
S [top]

- **Safety Copy** — En kopi eller kloning av et originalt bånd til bruk i tilfelle tap eller skade på originalen.
- **Sample** — Enten et kort, definert stykke lyd som kan spilles av under MIDI-kontroll; eller en enkelt bit av et digitalt lydsignal.
- **Sample rate** — Antall ganger en A/D-omformer 'sampler' den innkommende lydbølgen per sekund.



- **Sample and Hold (S&H)** — Henviser vanligvis til en funksjon der tilfeldige amplitudeverdier genereres med jevne mellomrom og deretter brukes til å kontrollere en annen funksjon som tonehøyde eller filterfrekvens. 'Sample- and hold'-kretser ble også brukt i gamle analoge synthesizere for å 'huske' noten som ble spilt etter at en tangent var sluppet.
- **SATA** — Forkortelsen står for 'Serial Advanced Technology Attachment' og er et datagrensesnitt som brukes for å koble standard ATA-harddisker til hovedkort på datamaskiner. SATA-grensesnittet erstatter PATA-grensesnittet (parallelt ATA) som har blitt brukt siden 1980-tallet. En variant av SATA-grensesnittet, kalt eSATA (med 'e' står for 'ekstern'), tillater tilkobling av eksterne harddisker. Den bruker en litt annen kontakt, men er ellers et veldig likt grensesnitt.
- **Sawtooth Wave** — Kalt dette fordi det ligner på tennene til en sag, inneholder denne bølgeformen både rare og jevne overtoner. 
- **SCSI** — Uttalt 'SKUZZY', en forkortelse for Small Computer Systems Interface. Et foreldet grensesnittsystem for bruk av harddisker, skannere, CD-ROM-stasjoner og lignende eksterne enheter med en datamaskin. Hver SCSI-enhet har sitt eget ID-nummer, og ingen SCSI-enheter i samme kjede må settes til samme nummer. Den siste SCSI-enheten i kjeden bør avsluttes, enten via en intern terminator eller via en plug-in terminator montert på en ledig SCSI-kontakt.
- **Session Tape** — Det originale båndopptaket som ble gjort under en innspilling.
- **Sequencer** — En enhet for innspilling og avspilling av sekvenser av MIDI-data og audio, vanligvis i multitrack-format, slik at komplekse komposisjoner kan bygges opp en del om gangen.
- **Shockmount** — en mekanisk isolator beregnet på å forhindre at overføring av vibrasjoner som kan overføres gjennom et mikrofonstativ, når en mikrofon der de ellers ville produsere uønsket lavfrekvent lyd. 
- **Short-Circuit** — Kortslutning (Jfr. Open circuit)
- **Sibilance** — Kalles også vislelyder. Et ord som tidligere ble brukt om s- og sj-lignende språklyder; nå brukes frikativ. En høyfrekvent plystrende eller lispende lyd som påvirker vokalopptak, enten på grunn av dårlig mikrofonteknikk eller overdreven HF-utjevning.
- **Side-chain** — En del av en lydkrets som deler opp en andel av hovedsignalet som skal behandles på en eller annen måte. Kompressor bruker en sidekjedeprosess for å utlede kontrollsignaler for å justere hovedbanedempingen.
- **Signal** — En elektrisk representasjon av en lydhendelse.
- **Signal Chain** — Den interne ruten som et signal tar fra inngangen og fram til utgangen av en mixer.

- **Signal-to-noise Ratio** — Forholdet mellom det nominelle (maksimale) signalnivå til støygulvet, uttrykt i desibel.



- **Sine Wave** — Bølgeformen til en ren sinusformet tone uten overtoner.
- **Single-ended Noise Reduction** — En innretning for fjerning eller demping av støykomponenten i et opptaks- eller overføringsystem uten forbehandling av signalet. De fleste digitale støyreducerende systemer er av typen Single-ended.
- **Slate** — Begrepet 'Slate'(skifer) kommer fra stumfilmpraksisen med å skrive scenen, ta og skyte tall med kritt på en skifer og holde det opp foran kameraet før handlingen starter, slik at filmredaktøren kan identifisere materialet. En rolle nå erstattet av 'clapper-board' som også legger til et lydsynkroniseringsmarkeringsanlegg. I en lydkontekst er en 'slate' en verbal identifikasjon som er spilt inn like før hver ta for å hjelpe til med å identifisere den senere. Dette oppnås normalt ved å bruke en talkback-mikrofon som er dirigert til hoved-, gruppe- og / eller direkteutgangene til en mikser. Mixerens 'slate'-funksjonen blandet ofte en lavfrekvent tone inn med mikrofonsignalet for å gjøre det lettere å finne starten på båndet hver gang det ble spolt raskt mot avspillingshodet. Hver 'slate'-ident ville bli hørt som en kort, stabil mellomfrekvent tone.



- **Slave** — En enhet under kontroll av en masterenhet. Ofte brukt til å referere til synkroniserte opptakere eller digitale klokkeenheter.
- **SMPTE** — Society of Motion Picture and Television Engineers (www.smpte.org) er et amerikansk standardorgan. Begrepet brukes også til å referere til en form for tidskode utviklet for filmindustrien, men nå mye brukt i musikk og innspilling. SMPTE er en sanntids digital kode som beskriver timer, minutter, sekunder og film- eller videorammer. Vanligvis formidlet som en hørbar krumling.
- **S/MUX** — Sample Multiplexing. Se ADAT .
- **Solid-state Drive**— Et solid-state-minne med stor kapasitet konfigurert til å fungere som en vanlig harddisk. Noen datamaskiner er nå tilgjengelig med solid state flash-stasjoner i stedet for normale interne harddiskstasjoner. Brukes også i digitale kameraer og lydopptakere i formater som SD- og CF2-kort, så vel som i 'pennstasjoner' eller 'USB-minnepinner'. (Jfr. Hard Disk Drive)



- **Sound Card** — Lydkort. Et dedikert grensesnitt for å overføre lydsignaler inn og ut av en datamaskin. Et lydkort kan installeres internt, eller kobles til eksternt via USB2 eller FireWire, og de er tilgjengelige i et bredt spekter av formater, med plass til flere analoge eller digitale lydsignaler (eller begge deler) inn og ut, samt MIDI-data inn og ut .



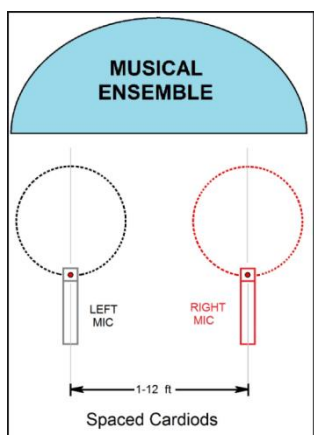
Sound Blaster Audigy Fx - 5.1 PCIe Soun...

- **Sound On Sound** — En tidlig innspillingsteknikk funnet på av Les Paul og andre, og som var en enkel form for overdubbing for å bygge opp en lydmix. Også verdens beste magasin for opptaksteknologi (se www.soundonsound.com).

- **Soundproofing** — Bruk av materialer og konstruksjonsteknikker med sikte på å forhindre at uønsket lyd kommer inn i eller forlater et rom.



- **Spaced Array** — Et middel for å ordne to eller flere mikrofonkapsler slik at de mottar



lydbølger fra forskjellige retninger til forskjellige tider - disse tidsforskjellene brukes til å formidle informasjon om de relative retningene til disse lydkildene. Teknikken brukes vanligvis med 'Omnidirectionale'-mikrofoner, selv om retningsmikrofoner også kan brukes. Den mest kjente formen for fordelt utvalg er Decca Tree.

Monokompatibilitet reduseres ofte fordi tidsforskjellene mellom kanalene ofte resulterer i 'combfilterings'-farging når kanalene summeres til mono.

- **S/PDIF** — Sony/Philips Digital Interface. (Uttalt enten 'S-speedif' eller 'Spudif'). En stereo eller tokanals selvklokkende digital grensesnittstandard som brukes av Sony og Philips i digitale hi-fi-produkter. S/PDIF-signalet er i det vesentlige identisk i dataformat til det profesjonelle AES3-grensesnittet, og er tilgjengelig som enten et ubalansert elektrisk grensesnitt (ved hjelp av phonokontakter og 75ohm koaksialkabel), eller som et optisk grensesnitt kalt Toslink.

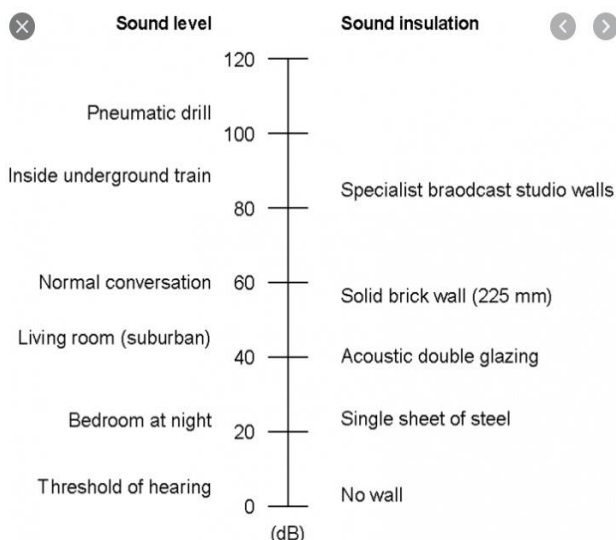
- **Speaker (also Loudspeaker and Monitor)** — En nøyaktig høyttaler beregnet for kritiske lydprøveformål.

- **SPL** — Sound Pressure Level. Lydtrykknivå. Et mål på intensiteten til en akustisk

Sound Pressure Level Formula

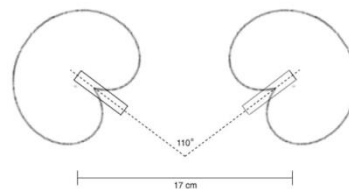
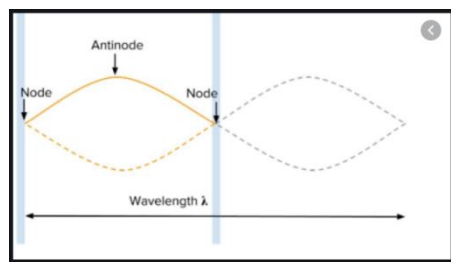
$$SPL (dB) = 10 \log_{10} \left(\frac{p^2}{p_o^2} \right)$$

SPL (dB) – sound pressure level in dB
p – sound pressure in Pa
upjt area in meters
reference sound pressure level in Pa



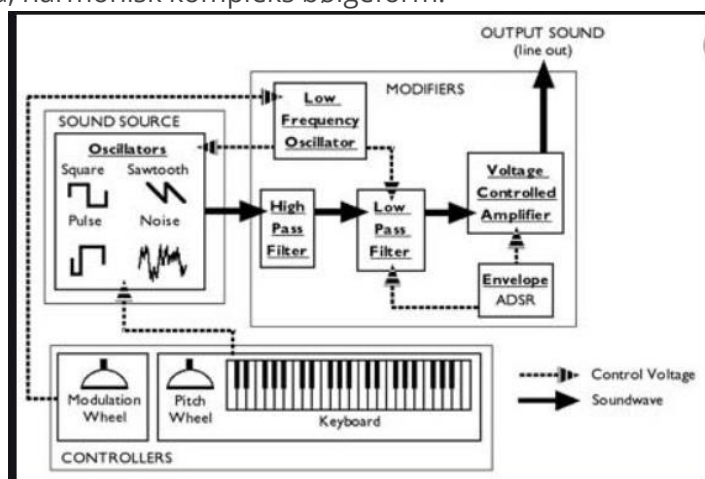
dbølge. Normalt spesifisert i termer av Pascal for en absolutt verdi, eller i forhold til den typiske følsomheten til menneskelig hørsel. Én Pascal er 94dB SPL, eller for å relatere den til atmosfæriske trykk, 0,00001 bar eller 0,000145psi!

- **SPP** — Song Position Pointer (MIDI). Sang Posisjons Peker.
- **Square Wave** — En symmetrisk , rektangulær lydbølgeform, som inneholder en serie ikke-harmoniske overtoner. (Jfr. Pulse wave)
- **SRA** — Se 'Stereo Recording Angle'
- **Standard Midi File** — (Smf) Et standard filformat som gjør det mulig å overføre MIDI-filer mellom forskjellige sequencere og MIDIfil-spillere.
- **Standing Waves** — Resonante lavfrekvente lydbølger som spretter mellom motsatte flater slik at hver reflekterte bølge passer perfekt med tidligere bølger for å skape statiske områder med maksimalt og minimum lydtrykk i rommet. (Se også Modus og Modal Frequences)
- **Stems** — Når du blander komplekst lydmateriale, er det ofte nyttig å dele sporene i relaterte seksjoner og blande disse seksjonene separat før du kombinerer helheten. Ved å blande lydspor av film ville materialet ofte være gruppert som en dialogstamme, en musikkstamme og en effektstamme. Hver stamme kan være mono, stereo eller flerkanals, alt etter situasjonen. I musikkblanding kan 'stems' brukes til rytmeseksjonen, backlineinstrumenter, frontlinjeinstrumenter, backing vocals, lead vocals og effekter - eller hvilken som helst annen kombinasjon som passer det spesielle prosjektet.
- **Step Time** — Et system for programmering av en sequencer i ikke-sanntid. Trinn for trinn modus.
- **Stereo** — Etter konvensjon, to kanaler med relatert lyd som kan skape inntrykk av separate lydkildeposisjoner når de prøves på et par høyttalere eller hodetelefoner.
- **Stereo Recording Angle** — Vinkelen over hvilken lydkilder kan fanges av et mikrofonoppsett. For et stereoanlegg med en stereoopptaksvinkel på 90 grader, kan lydkilder plasseres ± 45 grader i forhold til matrisens midtre frontakse, med en kilde i ekstrem vinkel som vises helt til venstre eller høyre i stereobildet.
- **Sticky Shed Syndrome** — Et problem som påvirker noen merker av analogt lydbånd



etter lang lagringstid. En sammenbrudd av bindemidlet får oksidet til å falle av, og båndet har en tendens til å feste seg til båndhodene og styrene når det spilles. En kortsiktig kur kan påvirkes ved å bake det berørte båndet.

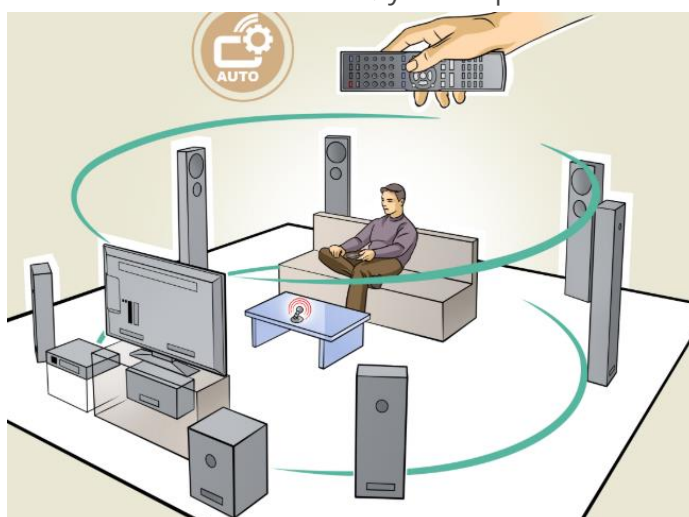
- **Stripe** — Praksisen med å registrere et tidskodesignal på ett spor i en multitrack-båndmaskin for å lette etterfølgende synkronisering.
- **Sub-bass** — Frekvenser under området for typiske monitorhøytalere. Noen definerer sub-bass som frekvenser som kan føles i stedet for å bli hørt.
- **SMPS** — Se 'Switching Power Supply'
- **Subcode** — Skjulte data i CD- og DAT-formatet som inkluderer slik informasjon som absolutt tidsposisjon, antall spor, total kjøretid og så videre.
- **Subtractive Synthesis** — Prosessen med å skape en ny lyd ved å filtrere bort og forme en rå, harmonisk kompleks bølgeform.



- **Subwoofer** — En bestemt type effektivt høyttalersystem som bare skal gjengi de laveste frekvensene (vanligvis under 120Hz).

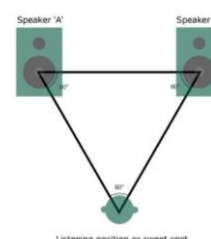


- **Surge** — En plutselig økning i nettspenningen.
- **Surround** — Bruk av flere høyttalere plassert rundt



lytteposisjonen med sikte på å gjengi en følelse av innhylling i et lydbilde. Det finnes mange surroundformater, men den vanligste er for øyeblikket 5.1-konfigurasjonen der tre høyttalere er plassert foran lytteren (ved ± 30 grader og rett frem), med to bak (ved ± 120 grader eller rundt), supplert med en separat subwoofer.

- **Sustain** — Opprettholde/Vedvare. En del av ADSR-omhyllningen som bestemmer nivået lyden vil sette seg på hvis en tast holdes nede. Når nøkkelen slippes, forfaller lyden med en hastighet som er



angitt av 'release'-parameteren. Henviser også til gitarens evne til å holde noter som forfaller veldig sakte.

- **Sweet Spot** — Den optimale posisjonen for en mikrofon, eller for en lytter i forhold til monitorhøytalere.
- **Switching Power Supply** — (Også SMPS). En type strømforsyning som bruker strøm til å drive direkte en høyfrekvent oscillator slik at en mindre, lettere transformator kan brukes. Disse strømforsyningene brukes ofte fordi de kan lages for å akseptere et bredt spekter av strømforsyninger, og er dermed universelle.
- **Sync** — Et system for å gjøre to eller flere utstyr kan kjøre synkront med hverandre.
- **Synthesis** — Opprettelsen av kunstig lyd.
- **Synthesiser** — Et elektronisk musikkinstrument designet for å skape et bredt spekter av syntetiske lyder, både imiterende og abstrakte.
- **SYSex** — En del av MIDI-standarden som lar produsenter definere sine egne spesifikke meldingsformater, ofte brukt til å dumpe og laste inn et spesifikt produkts patchdata.

T [top]

- **Talkback** — Et system designet for å muliggjøre talekommunikasjon mellom rom.
- **Tape Head** — Den delen av en båndmaskin som overfører magnetisk energi til båndet under opptak, eller leser den under avspilling.
-
- **Tempo** — Frekvensen av "beat" av et stykke musikk målt i slag per minutt, Bpm.
- **Test Tone** – En jevn, fast nivåtone som er spilt inn på et multispoporoptak, eller ført over en signaltilkobling for å teste signalbanen og fungere som en referanse når du samsvarer med nivåer.
- **THD** — Total harmonisk forvrengning. Et mål på lineariteten til en enhet. THD + N-målingen inkluderer også støybidrag og er en indikasjon på kvaliteten på et lydprodukt.
- **Thru** — En MIDI-kontakt som videreformidler signalet som mottas i MIDI-kontakten.



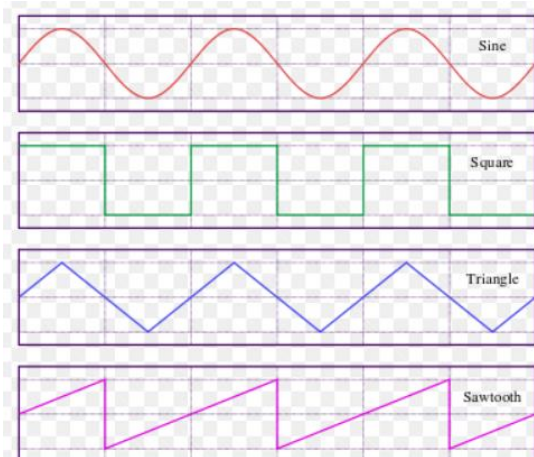
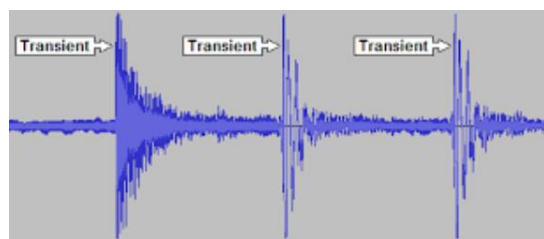
- **Thunderbolt** — Et toveis datamaskingsgrensesnitt basert på PCI Express-protokollen, og brukes til både dataoverføring og til å koble skjermmonitører (den støtter DVI, HDMI og VGA-montører via adaptore). Introdusert av Apple i 2011, støtter Thunderbolt 1.0 toveis dataoverføring på 10 Mbps, mens Thunderbolt 2.0 (lansert i 2013) opererer med dobbelt så høy hastighet. Dette betyr at et Thunderbolt 2.0-grensesnitt er fem ganger raskere enn USB3.0 og 25 ganger raskere enn FireWire800. Den fysiske Thunderbolt-porten er den samme som Apples DisplayPort-kontakt, og

kan brukes til å integrere FireWire-, USB- og Ethernet-tilkoblinger via passende adaptere eller hubber.

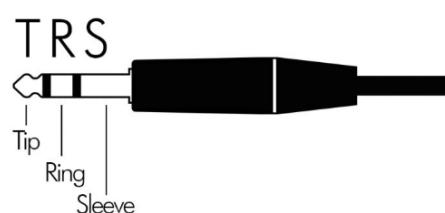
- **Timbre** — Klangfarge
- **TOSlink** — Se S/PDIF.



- **Track** — Begrepet dateres tilbake til multitrack-bånd der sporene er fysiske striper av innspilt materiale, plassert side om side langs båndets lengde. (NB: Viktig å forstå forskjellen på Track, Channel og Bus i et lydstudio!)
- **Tracking** — Prosessen med å ta opp individuelle spor til en flerkannelsopptaker. Sporing blir også ofte diskutert i sammenheng med MIDI-gitarsynthesizere eller -kontrollere der MIDI-utgangen prøver å spore tonehøyde på gitarstrengene.
- **Transients** — Et element i en lyd der spektralinnholdet endrer seg brått. De fleste naturlige lyder starter med et forbigående element før de setter seg inn i noe mer steady-state, og det er ofte det forbigående elementet som gir det meste av lydkildens gjenkjennelige karakter.
- **Transparency** — Gjennomsiktighet. Et subjektivt begrep som brukes til å beskrive lyd kvalitet der høyfrekvensdetaljene er klare og individuelle lyder er enkle å identifisere og skille.
- **Tremolo** — En form for modulering av lydens amplitude ved bruk av en LFO. (jfr. vibrato)
- **Transducer** — En enhet for å konvertere en form for energi til en annen. Mikrofoner og høyttalere er gode eksempler på omformere mellom mekanisk og elektrisk energi.
- **Transpose** — Å skifte et musikalsk signal med et fast antall halvtoner.
- **Triangle Wave** — En symmetrisk trekantformet bølge som bare inneholder merkelige harmonier, men med et lavere harmonisk innhold enn kvadratbølgen.

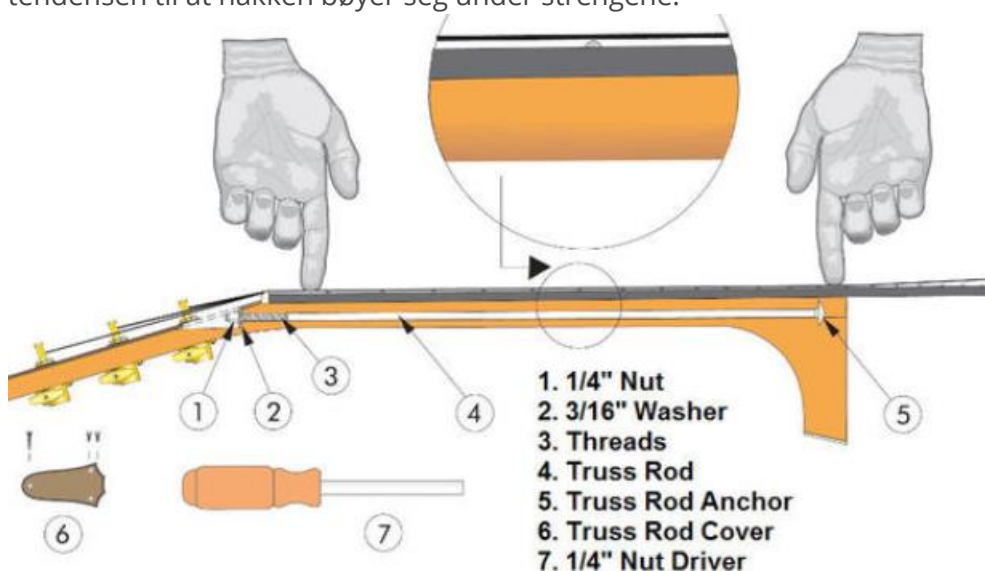


- **TRS** — En type kvart-tommers jackplugg med tre kontakter (Tip, Ring og Sleeve), som brukes enten til stereo-ubalanserte tilkoblinger (for



eksempel på hodetelefoner) eller mono-balanserte tilkoblinger (for eksempel for signaler på linjenivå). Fysisk kompatibel i størrelse med TS (Tip, Sleeve) kvart-tommers jackplugg som brukes til elektriske gitarer og andre instrumenter.

- **True Peak Meter** – En form for digital lydmåler som er i stand til å bestemme den absolutte amplitudeverdien til et digitalt signal ved å bruke oversampling for å fullstendig rekonstruere bølgeformen.
- **Truss Rod** — En metallstang i en gitarhals som er strammet for å motvirke tendensen til at nakken bøyer seg under strengene.



- **TT Plug** — Se 'Bantam Plug'
- **Tweeter** — Ordet for å beskrive en høyttalerenhet optimalisert for reproduksjon av høye frekvenser. (Se Woofer).

U [top]

- **Unbalanced** — En 2-leder elektrisk signaltilkobling der signallederen er omgitt av en skjerm som gir en 0V referanse og også beskytter mot elektrisk interferens.
-
- **Unison** — Å spille den samme melodien med to eller flere forskjellige instrumenter eller stemmer.
- **USB** — Universal Serial Bus. En datamaskingrensesnittstandard som ble introdusert i 1996 for å erstatte tidligere standard serielle og parallelle porter som er mer vanlig brukt. USB1.1-grensesnittet opererte med opptil 12Mb / s, men dette ble erstattet i 2000 av USB2.0 som opererer med opptil 480Mb/s. De fleste USB-grensesnitt kan også gi 5V strømforsyning til tilkoblede enheter. USB3.0 ble lansert i 2008 og hevdes å operere med hastigheter på opptil 5 Gb/s, men det begynner først nå (2011) å vises på maskinvare. USB-konnektorer kan identifiseres ved å ha en blå innsats i Type A-kontaktene og bokstavene SS (SuperSpeed). Den siste utgaven, USB3.1 (lansert i



2013), tilbyr overføringshastigheter på 10 Gb/s, og nærmer seg den for den første generasjonen av Thunderbolt-grensesnitt. I likhet med tidligere USB-grensesnitt gir USB3-formatet en 5V strømforsyning, men den nåværende vurderingen er økt fra USB2.0s 200mA (1,0 Watt) til 900mA (4,5 Watt), og stikkontakter utpekt som ladestikkontakter kan håndtere 1500mA (7,5 Watt) .

- **USB-C** — er den siste (2014) inkarnasjonen av et Universal Serial Bus-grensesnitt, med toveis data med hastigheter på 10 Gb / s. USB-C er ikke kompatibel med tidligere generasjoner (USB 1.1, 2.0, 3.0, 3.1), siden den har en veldig annen 24-pinn kontakt som er symmetrisk og brukes i begge ender av en ledig kabel, og alle enhetene har samme kontakt. Strøm er valgfritt tilgjengelig via USB-C-tilkoblinger ved 5V med en strømkapasitet på enten 1,5A (7,5W) eller 3A (15W)

V [top]

- **Valve** — Også kjent som et 'tube' i Amerika. En termionisk anordning der strømmen som flyter mellom dens anode- og katodeterminaler styres av spenningen som påføres et eller flere kontrollnett. Ventiler kan brukes som de aktive elementene i forsterkere, og fordi inngangsimpedansen til nettet er ekstremt høy, er de ideelle for bruk som impedansomformer i kondensatormikrofoner. Den moderne solid state-ekvivalenten er Field Effect Transistor eller FET.
- **VDU** — Computer display screen (Se også Monitor).
- **Velocity** — Hastigheten som en tast trykkes ned med. Dette kan brukes til å kontrollere lydstyrken (for å simulere responsen til instrumenter som pianoer) eller andre parametere på senere synthesizere.
- **Vocoder** — En signalprosessor som påfører et skiftende spektralfilter på en lyd basert på frekvensegenskapene til en annen lyd. Ved å ta spektralinnholdet til en menneskelig stemme og pålegge det på et musikkinstrument, kan snakkende instrumenteffekter opprettes.
- **Voice** — Stemme. Kapasiteten til en synthesizer til å spille en enkelt musikalsk tone. Et instrument som kan spille 16 samtidige toner sies å være et 16-stemmes instrument.
- **Vibrato** — Pitch-modulering ved hjelp av en LFO for å modulere en VCO. (jfr. Tremolo)
- **VU Meter** — En lydmåler designet for å tolke signalnivåer på omtrent samme måte som det menneskelige øret, som reagerer nærmere på gjennomsnittsnivåene av lyder i stedet for på toppnivåene. (jfr. PPM)



W [top]

- **Wah Pedal** — En enhet for gitareffekter der et båndpassfilter varieres i frekvens ved hjelp av en pedalkontroll.
- **Watt (W)** — Enhet for elektrisk energi.
- **Warmth** — Et subjektivt begrep som brukes for å beskrive lyd der bassen og lave mellomfrekvenser har dybde og hvor de høye frekvensene er jevnlydende i stedet for å være aggressive eller utmattende. Varmtlydende rørutstyr kan også utvise noen av aspektene ved kompresjon.
- **Waveform** — En grafisk fremstilling av måten lydbølger eller elektriske bølger varierer over tid.



- **Way** (som i 2-way, 3-way) — En dagligdags måte å betegne hvor mange separate frekvensbånd som er gjengitt av en høyttaler. De fleste er toveis-systemer med en basshøyttaler og diskant, men noen er treveis med en bashøyttaler, mellomtone og diskant.
- **Wet** — Et signal som har effekter lagt til. (jfr. 'dry')
- **White Noise** — Et tilfeldig signal med en flat (konstant) effektspektretetthet, dvs. lik kraft innenfor et hvilket som helst frekvensbånd med fast bredde. Hvit støy høres veldig lyst ut (jfr. Pink Noise).
- **Word Clock** — Den nøyaktige timingen av digitale lydprøver er avgjørende for riktig drift av sammenkoblet digitalt lydutstyr. 'Metronomen' som styrer tidspunktet for prøven kalles Word Clock (noen ganger sammenføyet med 'Word Clock', eller forkortet til 'Wclk'). Ord klokke gjør imidlertid mer enn bare å slå tid; den identifiserer også begynnelsen og slutten på hvert digitale ord eller utvalg, og hvilke eksempler som tilhører venstre eller høyre kanal. Digitale grensesnitt som AES3 og S/PDIF legemliggjør kloksignaler i datastrømmen, men det er ofte nødvendig å formidle en diskret ord klokke mellom utstyret som et firkantbølgesignal som kjører med samplingsfrekvensen. Dedikerte ord klokkeinnganger og -utganger på digitalt utstyr bruker vanligvis BNC-kontakter.
- **Wrap** — Parameteren for båndhodejustering som er relatert til hodets rotasjonsvinkel i en vertikal akse som bestemmer hvordan båndet ankommer og etterlater hodegapet.
- **Write** — For å lagre data på et digitalt lagringsmedium, for eksempel en harddisk.

- **XG** — Yamahas alternativ til Rolands GS-system for forbedring av den generelle MIDI-protokollen for å gi flere banker med oppdateringer og ytterligere redigeringsfasiliteter.

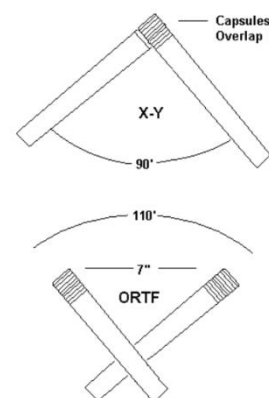
- **XLR** — En veldig robust og låsende kontakt som ofte brukes til å bære balanserte lydsignaler som utgangene fra mikrofoner eller linjenivåenheter. En XLR er en type kontakt utviklet av den amerikanske produsenten Cannon, og brukes mye i profesjonelle lydsystemer. Selskapets originale X-serie-kontakt ble forbedret med



tillegg av en sperre (Cannon XL) og en mer fleksibel gummiblanding rundt kontaktene for å forbedre påliteligheten (Cannon XLR). Kontaktformatet er nå tilgjengelig i mange konfigurasjoner, fra mange forskjellige produsenter, og med flere forskjellige pin-konfigurasjoner. Standard balanserte lydgrensesnitt -

analoge og digitale - bruker tre-pinner XLR-er med skjermen på pinne 1, det 'varme' signalet på pinne 2 og det 'kalde' signalet på pinne 3.

- **X-Y** — En spesifikk måte å montere to retningsmikrofonkapsler på, slik at de begge mottar lydbølger fra hvilken som helst retning på samme tid. Informasjon om retningen til lydkilder fanges i form av nivåforskjeller mellom de to kapselutgangene. Vanligvis er de to mikrofonene i et XY-utvalg montert med en gjensidig vinkel på 90 grader, selv om andre vinkler noen ganger brukes. De to kapslene vil ha samme polare mønster, hvis valg bestemmer stereoopptaksvinkelen (SRA). XY-konfigurasjonen er helt monokompatibel fordi det ikke er noen tidsforskjeller mellom de to kanalene.



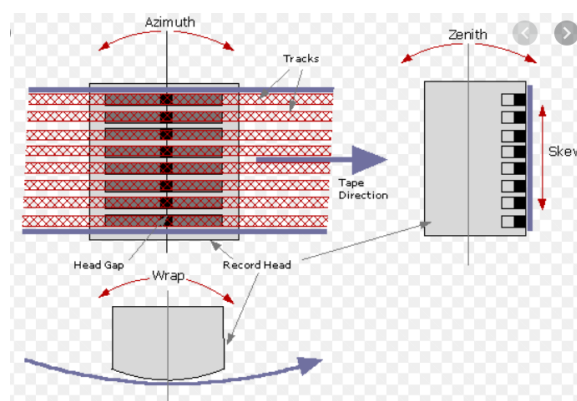
Y [top]

- **Y-Lead** — En form for adapterkabel som passivt deler ut kilden for å mate to eller flere destinasjoner. Y-ledninger kan også brukes i ubalanserte konsollinnsatspunkter, i hvilket tilfelle en stereokontaktplugg i den ene enden av ledningen er delt i to monoer i den andre for separate send- og returforbindelser. En Y-ledning må aldri brukes til å kombinere signaler.



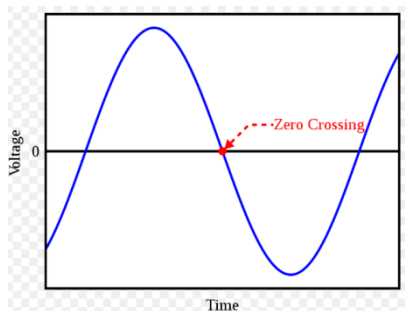
Z [top]

- **Zenith** – Parameteren for båndhodejustering relatert til vertikal justeringshode og om den lener seg



fremover eller bakover i forhold til båndbanen. (jf. Azimuth og Wrap)

- **Zero Crossing Point** — Punktet der en signalbølgeform krysser fra å være positiv til negativ eller omvendt.



- **Zipper Noise** — Hørbare trinn som kan oppstå når en parameter varieres i en digital lydprocessor.