

L'INDEX DU STUDIO



## A

- **Acoustique** : Science qui étudie la production, la propagation, la réflexion, l'absorption et la perception des sons dans un environnement. En studio, l'acoustique concerne autant le traitement de la pièce que son influence sur les prises de son et le mixage.
- **Alimentation fantôme ou 48 V** : Envoyer dans un micro qui en a besoin, une tension de 48 volts via notre carte son ou console de mixage analogique ou numérique, sans que ce micro soit branché à une prise électrique. C'est pour cela que l'on appelle cela une alimentation fantôme.
- **Aliasing** : L'**aliasing** est un artefact numérique apparaissant lorsque des fréquences dépassent la moitié de la fréquence d'échantillonnage (fréquence de Nyquist). Il génère des fréquences parasites non musicales. L'oversampling permet souvent de le réduire.
- **ADAT** : (Alesis Digital Audio Tape) Le protocole ADAT (ou **ADAT Lightpipe**) est un standard permettant de transférer jusqu'à 8 canaux audio numériques à une résolution de 24 bits et un taux d'échantillonnage de 48 kHz via une seule fibre optique (TOSLINK). Il peut aussi supporter des taux d'échantillonnage plus élevés (96 kHz), mais en réduisant le nombre de canaux transmis.
- **Attack** : Paramètre d'un compresseur, limiteur, gate ou autre processeur dynamique qui détermine la vitesse à laquelle le traitement agit après que le signal a dépassé le seuil (threshold). L'attaque désigne également la première phase d'un son (transitoire), comme le coup de baguette sur une caisse claire ou l'attaque d'un médiator sur une guitare.
- **Automation** : Processus de programmation des changements de paramètres (volume, effets, etc.) dans un mixage audio, permettant des ajustements dynamiques tout au long de la piste.
- **Audio Interface (Carte Son)** : Dispositif permettant de connecter des microphones, des instruments et d'autres sources audio à un ordinateur pour l'enregistrement et le mixage.
- **Auxiliaire** : (ou **bus auxiliaire**) est une voie audio utilisée pour envoyer une partie du signal d'une piste vers un effet ou un traitement commun, comme une réverbération ou un delay, sans affecter directement la piste d'origine. Cela permet d'appliquer un effet à plusieurs pistes simultanément.

## B

- **Buffer** : Mémoire temporaire utilisée pour stocker des données audio en attente de traitement. En audio, il aide à gérer le flux de données entre le matériel (comme une interface audio) et le logiciel (comme un DAW), réduisant ainsi les interruptions et les latences.
  - **Bus** : Canal de routage audio permettant de regrouper plusieurs pistes vers une destination commune afin d'appliquer un traitement collectif (compression, égalisation, saturation, automation, etc.). Les bus sont largement utilisés pour les groupes de batterie, les voix, les guitares ou le mix bus principal.
  - **Basse fréquences** : Fréquences basses dans le spectre audio, généralement comprises entre 20 Hz et 250 Hz.
  - **Bruit de Fond** : Sons indésirables qui sont présents dans une prise de son ou un enregistrement, tels que le souffle de l'électronique ou le bruit ambiant.
  - **BPM** : (Beats Per Minute) est une unité de mesure qui indique le nombre de battements (ou temps) par minute dans une composition musicale. C'est essentiel pour déterminer le tempo d'une piste.
  - **By-pass** : Fonction qui permet de désactiver temporairement un effet ou un traitement audio, tout en permettant au signal audio de passer directement à travers le circuit ou le logiciel sans modification.
  - **Bounce** : processus de fusionner plusieurs pistes audio en un seul fichier audio stéréo ou mono, généralement pour créer un mix final ou pour libérer des ressources du système. Cela peut aussi se référer au rendu d'un projet complet en un fichier audio.
- 

## C

- **Cardioïde** : diagramme de directivité pour les microphones qui capte principalement le son venant de l'avant, tout en rejetant les sons provenant des côtés et de l'arrière. Ce modèle est couramment utilisé pour réduire les bruits de fond et éviter les rétroactions.
- **Chorus** : effet audio qui ajoute de la profondeur et de la richesse en doublant le signal original avec une légère variation de pitch et de délai, créant ainsi une impression de plusieurs sources sonores simultanées.

- **Clip** : Phénomène qui survient lorsqu'un signal dépasse la capacité maximale d'un système analogique ou numérique. En numérique, cela provoque l'écèlement des crêtes du signal et génère une distorsion souvent désagréable.
- **clipper** : Outil permettant de limiter les crêtes d'un signal en les écèlement volontairement. Contrairement à un limiteur, le clipper agit directement sur les pics et peut être utilisé de façon créative pour gagner du niveau perçu tout en conservant davantage de dynamique.
- **Compression** : Technique de traitement audio qui réduit la plage dynamique d'un signal, en diminuant les niveaux les plus élevés et en augmentant les niveaux plus faibles.
- **Compression Parallèle** : La **compression parallèle** consiste à mélanger :
  - le signal original ;
  - une version fortement compressée du même signal.

Cette technique permet :

- d'augmenter la densité ;
- de conserver les transitoires ;
- de garder la dynamique naturelle.

Très utilisée sur :

- batterie ;
- voix ;
- mix bus.
- **Compresseur Multiband** : Compresseur qui divise le spectre audio en plusieurs bandes de fréquences indépendantes.

Chaque bande possède :

- son threshold ;
- son ratio ;
- son attack ;

- son release.

Il permet de contrôler une zone fréquentielle sans affecter le reste du signal.

- **Compresseur** : Technique de traitement dynamique visant à réduire l'écart entre les sons les plus faibles et les plus forts d'un signal.

Elle peut servir à :

- contrôler la dynamique ;
- stabiliser une performance ;
- augmenter le niveau perçu ;
- apporter de la couleur ;
- renforcer le groove ou l'impact.
- **Coupe-Bas (High-Pass Filter)** : Filtre qui élimine les fréquences inférieures à un seuil spécifié, souvent utilisé pour enlever les bruits de fond ou les fréquences indésirables.
- **Coupe-Haut (Low-Pass Filter)** : Filtre qui élimine les fréquences supérieures à un seuil spécifié, permettant seulement aux basses fréquences de passer.
- **Crossover** : Dispositif qui divise le signal audio en différentes bandes de fréquence, envoyées à différents haut-parleurs ou amplificateurs.
- **Crossfader** : permet de faire une transition fluide entre deux signaux audio en ajustant progressivement le volume de l'un tout en augmentant celui de l'autre.
- **cut-off frequency** : (fréquence de coupure) est le point où un filtre commence à atténuer ou éliminer les fréquences d'un signal audio. Elle détermine la limite au-delà de laquelle les fréquences sont réduites ou bloquées par le filtre.
- **Crête** : désigne le point le plus élevé d'un signal sonore, correspondant au niveau de volume maximal avant distorsion. Elle représente les pics de l'amplitude d'un signal, souvent mesurés en dBFS (décibels Full Scale) dans un contexte numérique.

- **Crest Factor** : Le **Crest Factor** représente la différence entre le niveau moyen (RMS ou LUFS) et le niveau de crête (Peak). Il permet d'évaluer la dynamique d'un signal.

Exemple :

- Peak : -1 dBFS
- RMS : -11 dBFS

Crest Factor = 10 dB

Plus il est élevé, plus le signal est dynamique.

---

## D

- **Daw** : (Digital Audio Workstation) est un logiciel utilisé pour enregistrer, éditer, mixer et produire de l'audio numérique. Il permet de gérer plusieurs pistes audio, appliquer des effets et créer des compositions musicales.
- **Delay** : Effet qui répète un signal audio avec un certain délai, créant un effet d'écho.
- **Depth** : La Depth (profondeur) correspond à la sensation de distance entre les éléments d'un mix.

Un son peut paraître :

- devant ;
- au milieu ;
- derrière.

La profondeur est créée par :

- les réverbérations ;
- les delays ;
- les contrastes de volume ;

- les contrastes fréquentiels.
- **Digital** : Numérique
- **Drum** : (batterie) est un instrument de percussion composé de différents tambours et cymbales, En studio, le terme peut aussi désigner les pistes ou échantillons de batterie dans une production audio.
- **Distorsion** : Modification du signal audio entraînant l'apparition de nouvelles harmoniques. Elle peut être accidentelle (surcharge) ou volontaire (effet créatif). Selon son type, elle peut apporter chaleur, agressivité, densité ou saturation.
- **Dither** : Le **Dither** est un très faible bruit ajouté volontairement lors de la réduction de profondeur de bits.

Exemple :

- 24 bits → 16 bits

Il permet d'éviter les erreurs de quantification et les artefacts numériques. Le dither est généralement appliqué lors de la création du master final.

- **DAW (Digital Audio Workstation)** : Logiciel utilisé pour enregistrer, éditer, mixer et produire de la musique.
- **Dynamic Range** : Différence entre le niveau le plus faible et le niveau le plus élevé d'un signal audio.

Une forte dynamique donne davantage de contraste et de respiration à la musique.

## E

- **Égalisation (EQ)** : Technique de traitement audio qui ajuste le niveau de différentes fréquences dans un signal, afin de corriger ou d'améliorer le son.
- **Eq Dynamique** : Un **Dynamic EQ** combine les fonctions :
  - d'un égaliseur ;
  - d'un compresseur.

Une bande EQ ne travaille que lorsque la fréquence dépasse un certain seuil.

Très utile pour :

- les sifflantes ;
- les résonances ;
- les basses envahissantes.
- **Effets** : Processus ajoutés à un signal audio, comme la réverbération, le delay, le chorus, etc., pour modifier ou améliorer le son.
- **Échantillonnage (Sampling)** : Processus consistant à convertir un signal analogique en données numériques en le mesurant à intervalles réguliers. Le terme sampling peut également désigner la réutilisation d'un extrait sonore existant dans une nouvelle production musicale.
- **Enceintes de Monitoring** : Haut-parleurs spécialement conçus pour offrir une reproduction audio précise et neutre, utilisés pour le mixage et le mastering.
- **Enhancer** : Processeur audio destiné à améliorer la perception de clarté, de présence ou d'ouverture d'un signal grâce à des traitements fréquentiels, harmoniques ou psychoacoustiques.
- **Enveloppe** : Se réfère à la variation du niveau d'un signal au fil du temps, généralement décrite par quatre paramètres : Attack (attaque), Decay (déclin), Sustain (soutien), et Release (relâchement). Elle influence la façon dont le son évolue, de son attaque initiale à sa fin.
- **EP** : (Extended Play) est un format de disque ou de publication musicale qui contient plus de pistes qu'un single mais moins qu'un album complet. Il est souvent utilisé pour offrir un aperçu ou une collection plus courte de morceaux.

---

## F

- **Fader** : Contrôleur physique ou virtuel utilisé pour ajuster le niveau de volume d'une piste ou d'un groupe de pistes.

- **Fade in – fade out** : Effet audio où le volume d'un signal augmente progressivement depuis un silence, tandis que **fade out** est un effet où le volume diminue progressivement jusqu'à un silence. Ces techniques sont utilisées pour introduire ou conclure des morceaux en douceur.
  - **Frequency (Fréquence)** : Nombre de cycles par seconde d'un signal audio, mesuré en Hertz (Hz), déterminant la hauteur du son.
  - **Fréquence d'échantillonnage** : Nombre de fois par seconde qu'un signal audio est mesuré et converti en données numériques. Elle détermine la qualité et la précision de l'enregistrement audio, exprimée en Hertz (Hz).
  - **Frequency range** : (plage de fréquences) est l'étendue des fréquences audio que peut produire, capturer ou traiter un équipement ou un signal, généralement exprimée en Hertz (Hz). Elle détermine l'étendue des fréquences qu'un appareil peut reproduire ou enregistrer.
  - **Feedback** : Phénomène de boucle acoustique où le son reproduit par un haut-parleur est capté à nouveau par un microphone puis réamplifié. Cela provoque généralement un larsen caractérisé par un sifflement aigu ou un grondement grave.
  - **Filtre** : Dispositif ou un effet qui modifie un signal audio en atténuant ou en éliminant certaines fréquences, tout en laissant passer d'autres. Il est utilisé pour façonner le son en supprimant les fréquences indésirables ou en accentuant celles souhaitées.
  - **Firewire** : interface de connexion haute vitesse utilisée pour transférer des données entre des appareils, comme des interfaces audio et des ordinateurs, avec une faible latence et une grande bande passante, principalement utilisée en audio et vidéo professionnels.
  - **Fondamentale** : Fréquence principale d'un son. C'est elle qui détermine la hauteur perçue d'une note. Les fréquences harmoniques viennent se superposer à cette fondamentale pour créer le timbre.
  - **FX** : Effets
- 

## G

- **Gain** : Amplification ou atténuation du niveau d'un signal audio. Le réglage du gain d'entrée est une étape essentielle du gain staging afin d'obtenir un signal propre avec suffisamment de headroom.

- **Gain Staging** : Le **Gain Staging** est l'art de gérer correctement les niveaux audio à chaque étape de la chaîne de production afin d'éviter la saturation, le bruit excessif et les problèmes de dynamique.

Un bon gain staging permet :

- de conserver du headroom ;
- d'éviter le clipping ;
- d'obtenir un meilleur comportement des plug-ins ;
- de faciliter le mixage et le mastering.
- **Groove** : Éléments rythmiques qui créent une sensation de mouvement ou de pulsation dans un morceau de musique.
- **Glue compression** : La Glue Compression consiste à utiliser une compression légère sur un groupe ou un mix complet afin de donner l'impression que tous les éléments jouent ensemble.

Le but n'est pas d'entendre la compression mais de :

- renforcer la cohésion ;
- stabiliser le mix ;
- "coller" les instruments.

---

## H

- **Headroom** : Marge de sécurité disponible entre le niveau moyen de fonctionnement d'un système audio et son niveau maximal avant saturation ou clipping. Le headroom permet de préserver les transitoires et d'éviter la distorsion.
- **Harmonique** : Sons supplémentaires produits par un instrument qui sont des multiples de la fréquence fondamentale, contribuant à la couleur et au timbre du son.
- **Hertz** : unité de mesure de la fréquence, représentant le nombre de cycles par seconde d'un signal ou d'une onde. En audio, il est utilisé pour indiquer la hauteur des notes et la plage de fréquences des sons.

- **HPF** : (High-Pass Filter) est un filtre qui permet aux fréquences au-dessus d'une certaine limite de passer tout en atténuant celles en dessous de cette limite. Il est souvent utilisé pour éliminer les basses fréquences indésirables.
- 

## I

- **Impédance** : La résistance que présente un circuit ou un composant audio à un signal électrique, mesurée en ohms ( $\Omega$ ). En audio, elle influence la compatibilité et l'efficacité entre les appareils, comme les microphones et les pré-amplis.
- **Inserts** : Points de connexion dans un canal ou un bus où tu peux insérer des effets ou des traitements audio, avant ou après l'égalisation et la compression. Point d'insertion permettant de faire passer l'intégralité d'un signal à travers un processeur externe ou un plugin.

Contrairement à un envoi auxiliaire (send), l'insert traite 100 % du signal.

- **Input** : Entrée audio
- **Interfaçage Audio** : Connexion entre les dispositifs audio et le DAW, incluant les câbles, les adaptateurs et les convertisseurs.
- **Inter-Sample peak** : Un **Inter-Sample Peak (ISP)** est une crête qui apparaît entre deux échantillons numériques.

Même si le Peak Meter affiche :

-0,1 dBFS

le signal reconstruit peut dépasser 0 dBFS. Les ISP sont surveillés lors du mastering professionnel.

---

## J

- **Jack** : Connecteur utilisé pour brancher des câbles audio, tels que les prises TRS, TS ou XLR.
- **Jitter** : Le **Jitter** correspond à des variations temporelles indésirables dans l'horloge numérique d'un système audio.

Un jitter important peut provoquer :

- une perte de précision ;
- une dégradation de l'image stéréo ;
- une légère perte de définition.

Les équipements professionnels utilisent des horloges très stables pour le minimiser.

---

## K

- **Kits de Batterie** : Ensemble de pistes enregistrées pour une batterie, incluant les éléments comme les caisses claires, les grosses caisses et les cymbales.
- 

## L

- **Latence** : Délai entre le moment où un signal audio est généré et le moment où il est entendu ou traité. En audio, une faible latence est souhaitée pour éviter des retards perceptibles lors de l'enregistrement ou de la lecture.
- **Layering** : Technique en audio et en musique consistant à superposer plusieurs sons ou pistes pour créer une texture plus riche et complexe. Cela permet de combiner différents éléments sonores pour obtenir un résultat plus complet et harmonieux.
- **LFO** : (Low-Frequency Oscillator) est un oscillateur qui génère des signaux de basse fréquence pour moduler d'autres paramètres audio, comme le pitch, le volume ou le filtre. Il est utilisé pour ajouter des variations et des effets dynamiques dans un son.
- **Line Level** : Niveau de signal standard utilisé entre les équipements audio professionnels ou grand public. Un signal ligne est beaucoup plus élevé qu'un signal microphone et n'a généralement pas besoin de préamplification supplémentaire.
- **Limitter** : Compresseur à ratio extrêmement élevé (souvent supérieur à 10:1 voire infini:1) empêchant le signal de dépasser un seuil défini. Il est souvent utilisé en mastering pour contrôler les crêtes et augmenter le niveau global.
- **Loop** : Section d'une piste ou d'un morceau qui se répète en continu, souvent utilisée pour créer des grooves ou des fonds sonores.

- **Low** : Fréquences basses dans le spectre audio, généralement en dessous de 250 Hz. En audio, cela concerne les sons graves ou les éléments de basse fréquence, comme les grosses caisses et les basses.
- **LPF** : (Low-Pass Filter) est un filtre qui permet aux fréquences basses de passer tout en atténuant celles au-dessus d'une certaine limite. Il est utilisé pour éliminer les fréquences élevées indésirables.
- **LU** : (Loudness Units) unités de mesure relatives utilisées pour quantifier les variations de loudness perçu dans un signal audio.
- **LUFS** : (Loudness Units Full Scale) unité de mesure standardisée pour évaluer le niveau de loudness perçu d'un signal audio.
- **LUFS Short Term** : Le **LUFS Short Term (LUFS-S)** mesure le volume perçu moyen d'un signal sur une période glissante d'environ 3 secondes. Il permet de visualiser l'évolution du niveau sonore au cours d'un morceau.
- **LUFS Integrated** : Le **LUFS Integrated (LUFS-I)** représente le niveau sonore moyen perçu sur l'intégralité d'un morceau. C'est la mesure utilisée par les plateformes de streaming pour la normalisation du volume.

Exemple :

- Spotify : environ -14 LUFS
- Podcast : souvent entre -16 et -19 LUFS

---

## M

- **Master** : Version finale validée d'une production audio. Le mastering vise à optimiser la traduction du mix sur différents systèmes d'écoute, préparer la diffusion et assurer la cohérence sonore du projet.
- **Micro dynamique** : type de microphone qui utilise une capsule électromagnétique pour capter le son. Il est robuste, idéal pour les environnements bruyants, et convient bien pour les enregistrements de haute pression sonore, comme les amplis de guitare et les batteries.

- **Micro statique** : (ou condensateur) est un type de microphone qui utilise une capsule à condensateur pour capter le son. Il est sensible et précis, idéal pour enregistrer des voix et des instruments acoustiques en studio, offrant une grande réponse en fréquence et une faible distorsion.
- **MIDI** : (Musical Instrument Digital Interface) est un protocole qui permet aux instruments électroniques, aux ordinateurs et aux logiciels de communiquer et de contrôler des données musicales, comme les notes, la vitesse et les commandes de performance.
- **Mixage** : Processus de combinaison et de traitement de plusieurs pistes audio pour créer une version finale équilibrée et cohérente d'une chanson ou d'un enregistrement.
- **Mid / Side** : Contient les informations communes aux canaux gauche et droit.

Généralement :

- voix ;
- grosse caisse ;
- basse ;
- caisse claire.

Side

Contient les différences entre la gauche et la droite.

Généralement :

- réverbérations ;
- delays ;
- guitares panoramisées ;
- ambiances.

Le Mid/Side permet un contrôle extrêmement précis de l'image stéréo.

- **Moniteurs de Studio** : Enceintes spécialement conçues pour offrir une reproduction audio précise et neutre lors du mixage.

- **Mono compatibility** : La **compatibilité mono** désigne la capacité d'un mix à conserver son équilibre lorsqu'il est reproduit en mono.

Une mauvaise compatibilité mono peut provoquer :

- des pertes de fréquences ;
- des annulations de phase ;
- la disparition de certains instruments.

Elle est particulièrement importante pour :

- les smartphones ;
  - les enceintes Bluetooth ;
  - les clubs ;
  - la radio.
- **Mélangeur (Mixer)** : Dispositif ou logiciel utilisé pour ajuster le volume, l'égalisation, et les effets des différentes pistes audio.
  - **MUTE** : Fonction permettant de couper temporairement le signal audio d'une piste ou d'un bus sans modifier ses réglages.

---

## N

- **Normalisation** : Processus consistant à ajuster automatiquement le niveau global d'un fichier audio afin qu'il atteigne une valeur cible définie en Peak ou en LUFS. La normalisation ne modifie pas la dynamique interne du signal.
- **Noise** : (bruit) en audio désigne un son indésirable ou un signal parasite, souvent perçu comme un bourdonnement, un souffle ou des interférences. Il peut être produit par des équipements, des environnements ou des erreurs techniques.
- **Noise gate** : Processeur audio qui coupe ou atténue les sons en dessous d'un certain seuil, permettant ainsi de réduire les bruits de fond ou les sons indésirables lorsque le signal principal est faible ou absent.
- **Notch** : Type de filtre très étroit qui atténue une bande spécifique de fréquences dans un signal audio. Il est souvent utilisé pour supprimer des fréquences indésirables, comme un sifflement ou une résonance.

- **Null test** : Le **Null Test** est une méthode permettant de comparer deux signaux audio.

Principe :

1. On aligne parfaitement deux fichiers.
2. On inverse la polarité de l'un des deux.
3. On les additionne.

Résultat :

- silence total = fichiers identiques ;
- reste du signal = différences audibles entre les deux versions.

Le Null Test est très utilisé pour :

- tester des plugins ;
- comparer des exports ;
- vérifier des traitements audio ;
- mesurer des différences de phase ou de niveau.

---

## O

- **Output** : Signal audio sortant d'un dispositif, comme une carte son ou un mixeur.
- **Oversampling** : Technique consistant à traiter un signal à une fréquence d'échantillonnage supérieure à celle du projet.

Par exemple :

Projet :

- 48 kHz

Plugin :

- traitement interne à 192 kHz

L'oversampling réduit les artefacts numériques et améliore la qualité des traitements non linéaires.

---

## P

- **Panning** : Technique de placement des sons dans l'image stéréo en ajustant leur position entre les canaux gauche et droit.
- **Peak Meter** : Outil de mesure affichant les niveaux de crête instantanés d'un signal afin de surveiller les risques de clipping.
- **Phase** : Relation temporelle entre deux ou plusieurs signaux audio. Lorsque deux signaux similaires sont décalés dans le temps, certaines fréquences peuvent s'additionner ou s'annuler partiellement. La gestion de la phase est essentielle en prise de son multi-micros, en mixage et en mastering.
- **Plugins** : Logiciels ajoutés à une DAW pour fournir des effets, des instruments virtuels ou des traitements audio.
- **Preamp (Préamplificateur)** : Dispositif qui amplifie le signal audio d'un microphone ou d'un instrument avant qu'il ne soit traité par d'autres équipements.
- **Pitch** : (hauteur) en audio fait référence à la perception de la fréquence d'un son, déterminant si un son est grave ou aigu. Il est directement lié à la fréquence d'oscillation du signal sonore, mesurée en Hertz (Hz).
- **Pré fader** : désigne une configuration où le signal audio est envoyé vers un bus ou un effet avant que le fader de volume principal ne l'affecte. Cela permet de contrôler le traitement ou l'envoi sans que le niveau du fader de la piste n'influence le signal.
- **Pré-amplis** : (préamplificateur) est un dispositif qui amplifie les signaux audio faibles, comme ceux provenant des microphones ou des instruments, pour les amener à un niveau utilisable par les équipements de mixage ou d'enregistrement.
- **Preset** : Configuration préenregistrée de paramètres pour un instrument, un effet ou un plugin, permettant de rappeler rapidement un réglage spécifique sans avoir à ajuster manuellement chaque paramètre.

- **Peak** : (pic) est le niveau maximum d'un signal audio à un moment donné. Il représente les pointes de volume dans une forme d'onde, souvent surveillées pour éviter la distorsion ou la surcharge sonore.
- **Punch** : Le **Punch** est la sensation d'impact et d'énergie d'un son.

Il est principalement lié :

- aux transitoires ;
- à la dynamique ;
- au contraste entre attaque et sustain.

On parle souvent du punch :

- d'une caisse claire ;
- d'une grosse caisse ;
- d'un mix entier.
- **Pop** : Bruit indésirable souvent causé par les plosives (comme les sons "p" ou "b") lorsque l'air frappe directement le microphone, créant une perturbation sonore. Un filtre anti-pop est souvent utilisé pour réduire ces sons.

---

## Q

- **Quantification** : Processus de conversion des valeurs analogiques en valeurs numériques, souvent utilisé dans l'enregistrement et l'édition audio.

---

## R

- **Réverbération (Reverb)** : Effet qui simule la réflexion des ondes sonores dans un espace acoustique, créant une sensation de profondeur et d'espace.

- **Ratio (Compression)** : Proportion par laquelle le signal audio au-dessus du seuil est réduit. Par exemple, un ratio de 4:1 signifie que pour chaque 4 dB au-dessus du seuil, 1 dB sera le niveau de sortie.
  - **Release (Compression)** : Temps nécessaire pour que le compresseur cesse de réduire le niveau une fois que le signal est redescendu en dessous du seuil.
  - **Reamping** : Technique consistant à ré-enregistrer un signal audio traité (comme une guitare) en passant par des amplificateurs ou des effets externes.
  - **Room** : Type de réverbération simulant les réflexions d'une petite ou moyenne pièce. Le terme peut également désigner les microphones d'ambiance ("room microphones") utilisés pour capturer l'acoustique naturelle d'une salle.
  - **RMS** : Le **RMS (Root Mean Square)** mesure le niveau moyen énergétique d'un signal audio. Contrairement aux crêtes (Peak), le RMS reflète davantage ce que l'oreille perçoit. Avant l'arrivée des LUFS, le RMS était la référence principale pour mesurer le niveau moyen.
- 

## S

- **Sidechain** : Technique utilisant un signal externe comme déclencheur d'un processeur dynamique. Exemple classique : la grosse caisse contrôle un compresseur placé sur la basse ou les synthés pour créer un effet de pompage.
- **Saturation** : Processus produisant des harmoniques supplémentaires lorsqu'un équipement ou un plugin est poussé au-delà de son fonctionnement linéaire. Elle peut être issue de lampes, transformateurs, bandes magnétiques ou algorithmes numériques.
- **Solo** : Fonction permettant d'isoler une seule piste dans le mixage, en coupant temporairement le son des autres pistes.
- **Sustain** : Durée pendant laquelle un son ou une note continue après avoir été joué, avant de s'atténuer. En musique et en audio, il fait référence à la capacité d'un instrument ou d'un signal à maintenir une note ou un son stable sur une période prolongée
- **Stereo Imager** : Un **Inter-Sample Peak (ISP)** est une crête qui apparaît entre deux échantillons numériques.

Même si le Peak Meter affiche :

-0,1 dBFS

le signal reconstruit peut dépasser 0 dBFS. Les ISP sont surveillés lors du mastering professionnel.

- **Sub** : Abréviation de subwoofer ou sub-bass.

Peut désigner :

- un caisson de basses reproduisant généralement les fréquences entre 20 et 80 Hz ;
- une zone fréquentielle extrêmement grave située sous les basses traditionnelles.
- **Send** : Envoi auxiliaire permettant de diriger une partie du signal d'une piste vers un bus ou un effet externe. Les sends sont couramment utilisés pour les réverbérations, delays et traitements parallèles.
- **Stem** : Un **Stem** est un sous-mix regroupant plusieurs pistes similaires.

Exemples :

- Stem batterie
- Stem voix
- Stem guitares
- Stem claviers

Les stems sont utilisés pour :

- le mastering ;
- les remix ;
- les versions instrumentales ;
- les concerts.

## T

- **Threshold (Compression)** : Seuil à partir duquel un processeur dynamique (compresseur, limiteur, gate) commence à agir sur le signal.
- **Track (Piste)** : Canal individuel dans une session de mixage, où sont enregistrés et traités les différents éléments audio.
- **Transitoire** : Partie initiale d'un son, représentant le début rapide et intense d'une onde sonore, souvent perçue comme un pic de volume ou d'énergie.
- **True Peak** : Le **True Peak** mesure les crêtes réelles d'un signal audio, y compris celles qui apparaissent entre deux échantillons numériques. Il est plus précis que le Peak Meter classique.

Un fichier peut afficher :

- Peak : -0,2 dBFS
- True Peak : +0,5 dBTP

et provoquer une distorsion lors de la conversion numérique/analogique.

---

## V

- **VU Meter** : Outil de mesure représentant le niveau moyen perçu d'un signal plutôt que ses crêtes instantanées. Historiquement utilisé dans les équipements analogiques, il reste pertinent pour le gain staging et l'évaluation du niveau moyen.
  - **Volume** : Niveau d'intensité sonore d'un signal audio.
- 

## W

- **Waves** : Terme général utilisé pour décrire les signaux audio, ou la société spécialisée dans les plugins audio et les outils de traitement.
- **Width** : La **Width** (largeur) désigne l'étendue horizontale d'un mix.

Une grande largeur donne :

- ouverture ;
- immersion ;
- sensation d'espace.

Elle est obtenue grâce :

- au panoramique ;
  - aux réverbérations ;
  - aux delays ;
  - aux traitements Mid/Side.
- 

## X

- **XLR** : Connecteur standard utilisé pour les microphones et les équipements audio professionnels, souvent avec des câbles équilibrés pour réduire les interférences.
-