Atitit 音频基础知识

目录

[1.1. BPM (Beat Per Minute)--每分钟节拍数 1](#_Toc2035)

[1.2. 场景 行动与bpm的关系 2](#_Toc9991)

[1.3. 6.名词解释  如果深入学习java sound api的话，那就要懂一些术语了，这里记录若干名词。  2](#_Toc9841)

音频包括语言与music音乐

Asr 自动语音识别

Bpm 节拍

Cue点

Dj

## BPM (Beat Per Minute)--每分钟节拍数

组成音乐有三个必备元素：「旋律」、「和声」、「节奏」

其中光是「节奏」与「和声」就可以组合出无数种音乐形态，所以一般在音乐创作中的顺序大多数都是：节奏 — 和声 — 旋律。

节奏所对应的是节拍。据统计，全球近 90% 音乐的节拍，使用的都是 2/4、3/4、4/4、6/8、12/8 等等这些我们非常熟悉的拍子，数起来也很简单。

慢三，慢四 快四舞曲

音乐的节拍来自于鼓点 打击乐器，自然界最常见的音乐声音

最浅显的概念就是在一分钟的时间段落之间，鼓总共发出了几次声音

bpm自己手速测就好，一分钟多少拍，自己的手就测得出来，但是你得压鼓点，不能压人声

## 场景 行动与bpm的关系

您好，Pacific rim这首歌BPM值为86，也就是172，请点击我的头像查看并收藏歌单“跟着节奏来跑步BPM170-174”系列比较适合您的步频！

## 6.名词解释  如果深入学习java sound api的话，那就要懂一些术语了，这里记录若干名词。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 英文 | 中文 | 本人自己的简单外行解释 |
| mixer | 混频器 | 可以把多个声音混到一起播放 |
| reverb | 混响 | 提供回声效果 |
| gain | 增益 | 放大声音 |
| pan | 声像平衡 | 左声道右声道调节，就是可以控制左右两个耳机或两个喇叭哪个出声音 |
| equalizer | 均衡器 | 10个频段调节，展现不同音效。一般音乐播放器都有 |
| sequencer | 音序器 | 回放MIDI用 |
| synthesizer | 合成器 | 合成音符，由不同的乐器播放 |