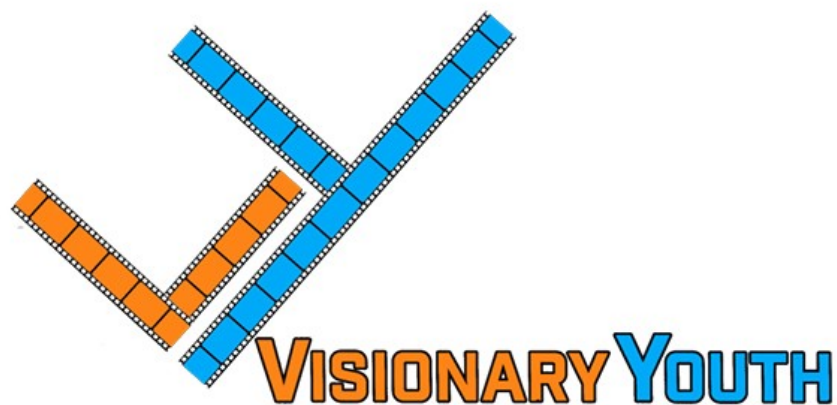




Co-funded by the
European Union

Project Code: 2026-1-IT03-KA210-YOU-000462057



ASOCIAȚIA
TINERII3D



GLOSSARY OF CINEMATOGRAPHY & FILMMAKING

GLOSSARIO DI CINEMATOGRAFIA E REGIA

GLOSAR DE CINEMATOGRAFIE ȘI REGIE

GLOSSARY OF CINEMATOGRAPHY & FILMMAKING

GLOSSARIO DI CINEMATOGRAFIA E REGIA

GLOSAR DE CINEMATOGRAFIE ȘI REGIE

GLOSSARY OF CINEMATOGRAPHY & FILMMAKING.....3

1. Composition, static shots, angles.....3

- 1.1. Blocking / Staging degli Attori / Mișcarea și Poziționarea Actorilor
- 1.2. Camera Angle / Angolazione di Camera / Unghi de Filmare
- 1.3. Close Up Shot (CU) / Primo Piano / Prim-Plan
- 1.4. Extreme Close Up Shot / Primitissimo Piano (o Dettaglio) / Cadru Extrem de Apropiat
- 1.5. High Angle Shot / Inquadratura dall'Alto / Unghi Înalt (Cadrul de Sus)
- 1.6. Medium Shot (MS) / Mezza Figura / Cadrul Mediu
- 1.7. Over the Shoulder (OTS) Shot / Campo Controcampo (OTS) / Cadrul peste Umăr (OTS)
- 1.8. Rule of Thirds / Regola dei Terzi / Regula Treimilor
- 1.9. Single Shot / Inquadratura Singola / Cadrul Simplu
- 1.10. Two Shot / Inquadratura a Due / Cadrul Dublu
- 1.11. Wide / Long Shot (WS / LS) / Campo Lungo (WS / LS) / Cadrul Larg

2. Light setups, lighting patterns.....6

- 2.1. Broad Light / Luce Ampia / Lumină Largă
- 2.2. Butterfly Light / Luce a Farfalla / Lumină Tip Fluture
- 2.3. Checkerboard Light / Luce a Scacchiera / Lumină Tabla de Șah
- 2.4. Hard / Soft Light / Luce Dura e Luce Morbida / Lumină Dură și Lumină Caldă/Soft
- 2.5. Light Setup / Allestimento Luci / Configurația de Iluminare
- 2.6. Rembrandt Light / Luce Rembrandt / Lumină Rembrandt
- 2.7. Rim Light / Luce di Contorno / Lumină de Contur
- 2.8. Split Light / Luce Divisa / Lumină Divizată

3. Camera movements.....8

- 3.1. Dolly Zoom (Vertigo Effect) / Dolly Zoom (Vertigo) / Dolly Zoom (Efectul Vertigo)
- 3.2. Handheld Shot / Ripresa a Mano Libera / Cadru Din Mână
- 3.3. Orbit Shot / Movimento Circolare / Mișcare Orbitală
- 3.4. Pan (Horizontal) / Panoramica Orizzontale / Panoramare Orizontală
- 3.5. Pedestal Shot / Movimento Verticale su Piedistallo / Mișcare pe Verticală (Pedestal)
- 3.6. Sequence Shot / Piano Sequenza / Cadru Secvență
- 3.7. Tilt (Vertical) / Panoramica Verticale (Tilt) / Panoramare Verticală (Tilt)

4. Colour theory.....10

- 4.1. Analogous Colors / Colori Analoghi / Culori Analoage
- 4.2. Colour Theory / Teoria del Colore / Teoria Culoarelor
- 4.3. Complementary Colors / Colori Complementari / Culori Complementare
- 4.4. Double-Complementary / Doppio Complementare / Schemă Dublu-Complementară
- 4.5. Itten's Color Wheel / Ruota dei Colori di Itten / Cercul Culoarelor al lui Itten
- 4.6. Monochromatic Scheme / Schema Monocromatico / Schemă Monocromatică
- 4.7. Split-Complementary / Complementare Deviato / Schemă Complementară
- 4.8. Triadic Colors / Colori Triadici / Culori Triadice

5. Screenplay, treatment.....	12
5.1. Backstory / Retroscena / Istoria din Spate	
5.2. Logline / Logline / Logline	
5.3. Narrative Engine / Motore Narrativo / Motor Narativ	
5.4. Scene Heading (Slugline) / Intestazione di Scena / Titlu de Scenă	
5.5. Screenplay / Sceneggiatura / Scenariu	
5.6. Story Beat Sheet / Scaletta delle Scene / Fișă de Secvențe	
5.7. Synopsis / Sinossi / Sinopsis	
5.8. Treatment / Trattamento / Tratatment	
GLOSSARY OF CINEMATIC MUSIC & SOUND DESIGN.....	14
6. Film Scoring & Cinematic Music Terminology.....	14
6.1. Composer Approach / Approccio del Compositore / Abordarea Compozitorului	
6.2. Diegesis / Relazione con le Scene / Relația cu Scena	
6.3. Emotional Relation / Rapporto Emotivo / Relația Emoțională	
6.4. Ensemble & Scale / Organici e Proporzioni / Ansamblu și Proportii	
6.5. Historical & Geo Context / Contesto Geo - Storico / Context Istoric și Geografic	
6.6. Language / Linguaggio / Limbaj	
6.7. Leitmotiv / Leitmotif / Leitmotiv	
6.8. Length & Density / Densità e Durata / Densitate și Durată	
6.9. Melody / Melodia / Melodie	
6.10. Mimetic Relation / Imitazione della Realtà / Mimetism Sound Design	
6.11. Origin / Origine / Origine	
6.12. Rhythm & Sync / Ritmo e Sincronismo / Ritm și Sincronism	
7. Sound Design & Foley (Alan Splet Style).....	17
7.1. Abstract Sound Design / Sound Design Astratto / Design Sonor Abstract	
7.2. Foley / Effetti Foley (Rumori di Sala) / Efecte Foley	
7.3. Soundscape / Paesaggio Sonoro / Peisaj Sonor	
7.4. Textural Drones / Drone Materici / Dronuri Texturale	
8. DAW Fundamentals & Signal Processing (Logic Pro Focus).....	18
8.1. Automation / Automazione / Automatizare	
8.2. Equalization & Dynamics / Equalizzazione e Dinamica / Egalizare și Dinamică	
8.3. Spatial Processing / Elaborazione Spaziale / Procesare Spațială	
8.4. Track, Aux & Bus / Traccia, Ausiliario e Bus / Piesă, Aux și Bus	
9. Virtual Instruments & Sample Libraries (EastWest Focus).....	19
9.1. Key Switches / Note di Comando / Note de Comandă	
9.2. Live Dynamics / Dinamica dal Vivo / Dinamică în Timp Real	
9.3. Microphone Positions / Posizioni Microfoniche / Poziții Microfonice	
9.4. Round Robin / Round Robin / Round Robin	
10. Generative AI & Prompt Engineering (Suno & MusicFX Focus).....	20
10.1. Generative Act - Real / Atto Generativo - Reale / Act Generativ - Real	
10.2. Inpainting & Continuation / Inpainting & Continuazione / Inpainting și Continuare	
10.3. Stem Separation / Separazione degli Stem / Separarea Stem-urilor	
10.4. Text-to-Music Prompting / Prompting Text-to-Music / Prompting Text-to-Music	

GLOSSARY OF CINEMATOGRAPHY & FILMMAKING

GLOSSARIO DI CINEMATOGRAFIA E REGIA

GLOSAR DE CINEMATOGRAFIE ȘI REGIE

1. Composition, static shots, angles

1. Composizione, piani fissi, angolazioni

1. Compoziție, cadre statice, unghiuri de filmare

1.1. **Blocking** / Staging degli Attori / **Mișcarea și Poziționarea Actorilor**

- **Blocking:** The precise staging, positioning, and physical movement of actors relative to the camera to visually communicate power dynamics, psychological tension, and emotional relationships
- **Staging degli Attori:** La precisa messa in scena, il posizionamento e il movimento fisico degli attori rispetto alla macchina da presa per comunicare visivamente dinamiche di potere, tensione psicologica e relazioni emotive
- **Mișcarea și Poziționarea Actorilor:** Plasarea, poziționarea și mișcarea fizică precisă a actorilor în raport cu camera de filmat pentru a comunica vizual dinamica de putere, tensiunea psihologică și relațiile emoționale

1.2. **Camera Angle** / Angolazione di Camera / **Unghi de Filmare**

- **Camera Angle:** The specific position and height of the camera relative to the subject (such as high, low, or eye-level), which shapes the audience's perception of power, vulnerability, or neutrality
- **Angolazione di Camera:** La specifica posizione e altezza della macchina da presa rispetto al soggetto (come dall'alto, dal basso o ad altezza occhi), che definisce la percezione di potere, vulnerabilità o neutralità da parte dello spettatore
- **Unghi de Filmare:** Poziția și înălțimea specifică a camerei în raport cu subiectul (cum ar fi de sus, de jos sau la nivelul ochilor), care influențează percepția publicului asupra puterii, vulnerabilității sau neutralității

1.3. **Close Up Shot (CU)** / Primo Piano / **Prim-Plan**

- **Close Up Shot (CU):** A shot where a specific part of the subject (typically the face) fills most of the frame, minimizing background space to emphasize intense emotional reactions and fine detail
- **Primo Piano:** Un'inquadratura in cui una parte specifica del soggetto (solitamente il volto) riempie la maggior parte del quadro, riducendo lo sfondo per evidenziare reazioni emotive intense e dettagli
- **Prim-Plan:** Un cadru în care o parte specifică a subiectului (de obicei fața) umple cea mai mare parte a cadrului, reducând fundalul pentru a evidenția reacțiile emoționale intense și detaliile

1.4. **Extreme Close Up Shot** / Primiissimo Piano (o Dettaglio) / **Cadru Extrem de Apropiat**

- **Extreme Close Up Shot (ECU):** An extreme close-up fills almost the entire frame with a very small detail (such as eyes, mouth, or an object), isolating it to create a strong visual impact and emphasize tension
- **Primiissimo Piano (o Dettaglio):** Un'inquadratura che riempie quasi interamente il quadro con un dettaglio molto piccolo (come gli occhi, la bocca o un oggetto), isolandolo per creare un forte impatto visivo e sottolineare la tensione
- **Cadru Extrem de Apropiat (ECU):** O încadrare care umple aproape întreg cadrul cu un detaliu foarte mic (cum ar fi ochii), izolându-l pentru a crea un impact vizual puternic și a accentua tensiunea

1.5. **High Angle Shot** / Inquadratura dall'Alto / **Unghi Înalt (Cadrul de Sus)**

- **High Angle Shot:** A camera perspective positioning the camera above the subject pointing downward, making the character appear smaller, weaker, or less powerful
- **Inquadratura dall'Alto:** Prospettiva che posiziona la macchina da presa al di sopra del soggetto orientata verso il basso, facendo apparire il personaggio più piccolo, debole o meno potente
- **Unghi Înalt (Cadrul de Sus):** O perspectivă care poziționează camera deasupra subiectului, orientată în jos, făcând personajul să pară mai mic, mai slab sau mai puțin puternic

1.6. **Medium Shot (MS)** / Mezza Figura / **Cadrul Mediu**

- **Medium Shot (MS):** A versatile framing that captures the subject roughly from the waist up, balancing facial expressions and physical gestures with the surrounding background context
- **Mezza Figura:** Un'inquadratura versatile che riprende il soggetto all'incirca dalla vita in su, bilanciando le espressioni facciali e la gestualità con l'ambiente circostante
- **Cadrul Mediu:** O încadrare versatilă care surprinde subiectul aproximativ de la talie în sus, echilibrând expresiile faciale și gestica cu mediul înconjurător

1.7. **Over the Shoulder (OTS) Shot** / Inquadratura sopra la spalla / **Cadrul peste Umăr**

- **Over the Shoulder (OTS) Shot:** A camera perspective framing a character from behind the shoulder of another subject, establishing spatial relationships and giving the audience a sense of viewing from that character's point of view
- **Inquadratura sopra la spalla:** Prospettiva di ripresa che inquadra un personaggio da dietro la spalla di un altro soggetto, stabilendo le relazioni spaziali e offrendo allo spettatore la sensazione di osservare dal punto di vista del personaggio
- **Cadrul peste Umăr:** O perspectivă de filmare care încadrează un personaj din spatele umărului altui subiect, stabilind relațiile spațiale și oferind publicului senzația că privește din punctul de vedere al personajului

1.8. Rule of Thirds / Regola dei Terzi / Regula Treimilor

- **Rule of Thirds:** A composition guideline that arranges elements within a grid formed by two horizontal and two vertical lines, placing subjects along lines or intersections to create a balanced image
- **Regola dei Terzi:** Una linea guida compositiva che dispone gli elementi all'interno di una griglia formata da due linee orizzontali e due verticali, posizionando i soggetti lungo le linee o le intersezioni per un'immagine bilanciata
- **Regula Treimilor:** O regulă de compoziție care aranjează elementele într-o grilă formată din două linii orizontale și două verticale, plasând subiectele de-a lungul liniilor sau intersecțiilor pentru o imagine echilibrată

1.9. Single Shot / Inquadratura Singola / Cadrul Simplu

- **Single Shot:** A shot framing that focuses on one main subject at a time, allowing for various shot sizes while keeping the viewer's visual attention centered on a single character
- **Inquadratura Singola:** Un'inquadratura incentrata su un solo soggetto principale alla volta, realizzabile con varie ampiezze di campo, che mantiene l'attenzione visiva dello spettatore su una singola persona
- **Cadrul Simplu (Un Singur Subiect):** O încadrare care se concentrează pe un singur subiect principal la un moment dat, realizabilă în diverse dimensiuni de cadru, menținând atenția privitorului asupra unei singure persoane

1.10. Two Shot / Inquadratura a Due / Cadrul Dublu

- **Two Shot:** A shot framing two characters together in the same composition to observe their interaction, emotional relationship, and reactions simultaneously without cutting
- **Inquadratura a Due (Campo a Due):** Un'inquadratura che racchiude due personaggi insieme nella stessa composizione per osservarne simultaneamente l'interazione, la relazione emotiva e le reazioni senza stacchi di montaggio
- **Cadrul Dublu (Două Subiecte):** O încadrare care cuprinde două personaje împreună în aceeași compoziție, permițând observarea simultană a interacțiunii, relației emoționale și reacțiilor acestora fără tăieturi de montaj

1.11. Wide / Long Shot (WS / LS) / Campo Lungo (WS / LS) / Cadrul Larg

- **Wide / Long Shot (WS / LS):** A shot framing technique that captures the subject along with a significant portion of the surrounding environment, showing a character's full body clearly while maintaining context
- **Campo Lungo:** Tecnica di inquadratura che cattura il soggetto insieme a un'ampia porzione dell'ambiente circostante, mostrando chiaramente l'intero corpo del personaggio e fornendo contesto spaziale
- **Cadrul Larg (Cadru General):** O tehnică de încadrare care surprinde subiectul alături de o porțiune semnificativă din mediul înconjurător, arătând clar întregul corp al personajului și oferind context spațial

2. Light setups, lighting patterns

2. Configurazione luci, modelli di illuminazione

2. Configurații de lumină, scheme de iluminat

2.1. Broad Light / Luce Ampia / Lumină Largă

- **Broad Light:** A portrait lighting pattern where the side of the subject's face turned toward the camera receives the main illumination, making narrow faces appear wider
- **Luce Ampia** (Broad Light): Uno schema di illuminazione per ritratti in cui il lato del volto del soggetto rivolto verso la macchina da presa riceve la luce principale, facendo apparire più ampi i visi stretti
- **Lumină Largă** (Broad Light): O schemă de iluminare pentru portret în care latura feței subiectului îndreptată spre cameră primește iluminarea principală, făcând fețele mai înguste să pară mai late

2.2. Butterfly Light / Luce a Farfalla / Lumină Tip Fluture

- **Butterfly Light:** A glamour lighting setup positioned high and directly in front of the subject, creating a distinctive butterfly-shaped shadow under the nose
- **Luce a Farfalla** (Butterfly Light): Un'impostazione di illuminazione glamour posizionata in alto e frontalmente al soggetto, che crea una caratteristica ombra a forma di farfalla sotto il naso
- **Lumină Tip Fluture** (Butterfly Light): O configurație de iluminare glamour poziționată sus și direct în fața subiectului, creând o umbră distinctivă în formă de fluture sub nas

2.3. Checkerboard Light / Luce a Scacchiera / Lumină Tabla de Șah

- **Checkerboard Light:** A cinematic technique that alternates light and shadow zones, placing the illuminated side of the subject against a dark background and vice versa
- **Luce a Scacchiera** (Checkerboard Light): Una tecnica cinematografica che alterna zone chiare e scure, posizionando il lato illuminato del soggetto contro uno sfondo scuro e viceversa
- **Lumină Tabla de Șah** (Checkerboard Light): O tehnică cinematografică ce alternează zonele luminoase și întunecate, plasând latura iluminată a subiectului pe un fundal întunecat și invers

2.4. Hard / Soft Light / Luce Dura e Luce Morbida / Lumină Dură și Lumină Caldă/Soft

- **Hard Light vs Soft Light:** Quality of light defined by shadow transition; hard light creates crisp, high-contrast borders, whereas soft light casts gentle, blurred boundaries
- **Luce Dura e Luce Morbida:** Qualità della luce definita dalla transizione delle ombre; la luce dura crea contorni netti ad alto contrasto, mentre la luce morbida crea sfumature dolci
- **Lumină Dură și Lumină Caldă/Soft:** Calitatea luminii definită de tranziția umbrelor; lumina dură creează margini clare și contrastante, în timp ce lumina soft creează umbre line

2.5. **Light Setup** / **Allestimento Luci** / **Configurația de Iluminare**

- **Light Setup:** The intentional spatial arrangement of artificial lights, modifiers, and reflectors around a subject to control exposure, shadows, and mood
- **Allestimento Luci:** La disposizione intenzionale di luci artificiali, modificatori e riflettori attorno a un soggetto per controllare esposizione, ombre e atmosfera
- **Configurația de Iluminare:** Aranjamentul intenționat al luminilor artificiale, modificatorilor și reflectoarelor în jurul unui subiect pentru a controla expunerea, umbrele și atmosfera

2.6. **Rembrandt Light** / **Luce Rembrandt** / **Lumină Rembrandt**

- **Rembrandt Light:** A classic portrait setup featuring a main light placed high and off-center, characterized by a small triangle of light on the shadowed cheek
- **Luce Rembrandt:** Una classica impostazione da ritratto con la luce principale in alto e di lato, caratterizzata da un piccolo triangolo di luce sulla guancia in ombra
- **Lumină Rembrandt:** O configurație clasică de portret cu lumina principală plasată sus și lateral, caracterizată printr-un mic triunghi de lumină pe obrazul aflat în umbră

2.7. **Rim Light** / **Luce di Contorno** / **Lumină de Contur**

- **Rim Light:** A lighting technique where a backlight creates a thin, bright outline around the edges of the subject to separate them cleanly from the background
- **Luce di Contorno:** Una tecnica di illuminazione in cui una luce posteriore crea un contorno brillante lungo i bordi del soggetto per staccarlo dallo sfondo
- **Lumină de Contur:** O tehnică de iluminare în care o sursă din spate creează un contur luminos de-a lungul marginilor subiectului pentru a-l separa de fundal

2.8. **Split Light** / **Luce Divisa** / **Lumină Divizată**

- **Split Light:** A high-contrast setup that illuminates exactly one half of the face while leaving the other half in shadow, creating a strong division between light and dark
- **Luce Divisa:** Un allestimento ad alto contrasto che illumina esattamente metà del volto lasciando l'altra metà nell'ombra, creando una forte divisione
- **Lumină Divizată:** O configurație cu contrast ridicat care luminează exact o jumătate a feței, lăsând cealaltă jumătate în umbră, creând o diviziune puternică

3. Camera movements

3. Movimenti di camera

3. Mișcări de cameră

3.1. Dolly Zoom (Vertigo Effect) / Dolly Zoom (Vertigo) / Dolly Zoom (Efectul Vertigo)

- **Dolly Zoom (Vertigo Effect):** An optical and dynamic movement that combines physically moving the camera setup toward or away from a subject while simultaneously zooming in the opposite direction, altering true spatial depth and creating a disorienting perspective shift
- **Dolly Zoom (Effetto Vertigo):** Un movimento ottico e dinamico che combina lo spostamento fisico della macchina da presa verso o lontano dal soggetto con uno zoom simultaneo nella direzione opposta, alterando la reale profondità spaziale e creando un disorientante cambio di prospettiva
- **Dolly Zoom (Efectul Vertigo):** O mișcare optică și dinamică ce combină deplasarea fizică a camerei spre sau dinspre subiect cu un zoom simultan în direcția opusă, alterând profunzimea spațială reală și creând o schimbare de perspectivă dezorientantă

3.2. Handheld Shot / Ripresa a Mano Libera / Cadru Din Mână

- **Handheld Shot:** A movement captured by carrying the camera directly without stabilization gear, transferring the natural bumps and jitters of the operator to create an urgent, documentary-style sense of realism or chaos
- **Ripresa a Mano Libera:** Una ripresa realizzata trasportando direttamente la macchina da presa senza sistemi di stabilizzazione, trasferendo le oscillazioni naturali dell'operatore per creare un senso di realismo o caos immediato e in stile documentaristico
- **Cadru Din Mână:** O filmare realizată prin susținerea directă a camerei fără echipamente de stabilizare, transferând mișcările naturale ale operatorului pentru a crea o senzație de realism sau haos imediat, în stil documentar

3.3. Orbit Shot / Movimento Circolare / Mișcare Orbitală

- **Orbit Shot:** A dynamic movement where the camera base physically travels along a curved, circular path around a stationary subject while keeping the lens locked on it
- **Movimento Circolare:** Un movimento dinamico in cui la base della macchina da presa si sposta fisicamente lungo un percorso circolare attorno a un soggetto fermo, mantenendo l'obiettivo costantemente puntato su di esso
- **Mișcare Orbitală:** O mișcare dinamică în care baza camerei se deplasează fizicamente pe o traiectorie circulară în jurul unui subiect static, menținând obiectivul fixat pe acesta

3.4. **Pan (Horizontal)** / **Panoramica Orizzontale** / **Panoramare Orizzontală**

- **Pan (Horizontal):** A rotating camera movement where the device pivots horizontally on its axis from a stationary spot to track action or capture expansive scenery
- **Panoramica Orizzontale:** Un movimento di rotazione della macchina da presa che ruota orizzontalmente sul proprio asse da una posizione fissa per seguire l'azione o mostrare sfondi ampi
- **Panoramare Orizzontală:** O mișcare de rotație a camerei care pivotează pe orizontală în jurul axei sale dintr-un punct fix, pentru a urmări acțiunea sau a surprinde un peisaj vast

3.5. **Pedestal Shot** / **Movimento Verticale su Piedistallo** / **Mișcare pe Verticală (Pedestal)**

- **Pedestal Shot:** A shot where the entire camera base physically moves straight up or down through space, shifting the altitude while keeping the lens level with the horizon
- **Movimento Verticale su Piedistallo:** Una ripresa in cui l'intera base della macchina da presa si sposta fisicamente in alto o in basso nello spazio, variando l'altezza e mantenendo l'obiettivo parallelo all'orizzonte
- **Mișcare pe Verticală (Pedestal):** O filmare în care întreaga bază a camerei se deplasează fizic în sus sau în jos prin spațiu, modificând altitudinea în timp ce obiectivul rămâne nivelat cu orizontul

3.6. **Sequence Shot** / **Piano Sequenza** / **Cadru Secvență**

- **Sequence Shot:** An entire scene filmed in a single, continuous, and uninterrupted long take without any editing cuts, creating a breathless real-time experience
- **Piano Sequenza:** Un'intera scena girata în un'unica ripresa continua e ininterrotta, priva di stacchi di montaggio, che crea un'esperienza immersiva in tempo reale
- **Cadru Secvență:** O scenă întreagă filmată într-un singur cadru lung, continuu și neîntrerupt, fără tăieturi de montaj, creând o experiență imersivă în timp real

3.7. **Tilt (Vertical)** / **Panoramica Verticale (Tilt)** / **Panoramare Verticală (Tilt)**

- **Tilt (Vertical):** A fixed movement where the camera stays anchored to one spot while swiveling its lens up or down vertically to maximize frame space or convey power dynamics
- **Panoramica Verticale (Tilt):** Un movimento fisso in cui la macchina da presa rimane ancorata in un punto mentre l'obiettivo ruota verso l'alto o verso il basso, utilizzato per riempire l'inquadratura o comunicare rapporti di forza
- **Panoramare Verticală (Tilt):** O mișcare fixă în care camera rămâne ancorată într-un punct, rotindu-și obiectivul în sus sau în jos pe verticală pentru a maximiza cadrul sau a transmite dinamici de putere

4. Colour theory

4. Teoria del colore

4. Teoria culorii

4.1. Analogous Colors / Colori Analoghi / Culori Analoage

- **Analogous Colors:** A color scheme formed by adjacent hues on the color wheel, providing a harmonious and smooth visual transition without harsh contrasts
- **Colori Analoghi:** Una combinazione cromatico-figurativa formata da tinte adiacenti sulla ruota dei colori, che garantisce un'armonia visiva fluida e priva di forti contrasti
- **Culori Analoage:** O schemă de culori formată din nuanțe alăturate pe cercul cromatic, oferind o tranziție vizuală armonioasă și lină, fără contraste puternice

4.2. Colour Theory / Teoria del Colore / Teoria Culorilor

- **Colour Theory:** The strategic and systematic use of color within film production (costumes, lighting, set design, cinematography) to evoke specific emotions, moods, atmospheres, or narrative meanings
- **Teoria del Colore:** L'uso strategico e sistematico del colore all'interno di una produzione cinematografica (costumi, illuminazione, scenografia, cinematografia) per evocare specifiche emozioni, stati d'animo, atmosfere o significati narrativi
- **Teoria Culorilor:** Utilizarea strategică și sistematică a culorii în producția cinematografică (costume, iluminat, decor, cinematografie) pentru a evoca emoții, stări de spirit, atmosfere sau semnificații narrative specifice

4.3. Complementary Colors / Colori Complementari / Culori Complementare

- **Complementary Colors:** The pairing of two opposite colors on the color wheel to generate high visual contrast, dynamic tension, and strong subject separation
- **Colori Complementari:** L'accoppiamento di due colori situati in posizioni opposte sulla ruota cromatica per generare un alto contrasto visivo, tensione dinamica e forte risalto dei soggetti
- **Culori Complementare:** Asocierea a două culori situate în poziții opuse pe cercul cromatic pentru a genera un contrast vizual ridicat, tensiune dinamică și o evidențiere puternică a subiectelor

4.4. Double-Complementary / Doppio Complementare / Schemă Dublu-Complementară

- **Double-Complementary Scheme:** A four-color palette using two pairs of complementary colors across the color wheel to build rich visual contrast and complex color harmony
- **Schema a Doppio Complementare:** Una palette a quattro colori composta da due coppie di colori complementari sulla ruota cromatica, usata per creare un contrasto visivo ricco e complesso
- **Schemă Dublu-Complementară:** O paletă de patru culori care folosește două perechi de culori complementare pe cercul cromatic, utilizată pentru a crea un contrast vizual bogat și o armonie cromatică complexă

4.5. **Itten's Color Wheel** / **Ruota dei Colori di Itten** / **Cercul Culoilor al lui Itten**

- **Itten's Color Wheel:** A theoretical model designed by Johannes Itten illustrating the geometric and chromatic relationships between primary, secondary, and tertiary hues
- **Ruota dei Colori di Itten:** Il modello teorico ideato da Johannes Itten che illustra le relazioni geometriche e cromatiche tra tonalità primarie, secondarie e terziarie
- **Cercul Culoilor al lui Itten:** Modelul teoretic conceput de Johannes Itten care ilustrează relațiile geometrice și cromatice dintre nuanțele primare, secundare și terțiare

4.6. **Monochromatic Scheme** / **Schema Monocromatico** / **Schemă Monocromatică**

- **Monochromatic Scheme:** A color palette built upon different shades, tones, and saturation levels of a single hue to create a cohesive and immersive mood
- **Schema Monocromatico:** Una palette cromatica basata su differenti sfumature, toni e livelli di saturazione di una singola tinta per creare un'atmosfera coesa e immersiva
- **Schemă Monocromatică:** O paletă cromatică bazată pe diferite nuanțe, tonuri și niveluri de saturație ale unei singure culori pentru a crea o atmosferă coezivă și imersivă

4.7. **Split-Complementary** / **Complementare Deviato** / **Schemă Complementară**

- **Split-Complementary Scheme:** A three-color palette using a base hue paired with the two colors adjacent to its direct complement, creating contrast while avoiding extreme visual harshness
- **Schema a Complementare Deviato:** Una palette a tre colori composta da una tinta base combinata con le due adiacenti al suo diretto complementare, utile per creare contrasto senza la durezza del complementare puro
- **Schemă Complementară Combinată:** O paletă de trei culori care folosește o culoare de bază combinată cu cele două culori adiacente complementarei sale directe, creând contrast fără duritatea vizuală a complementarei pure

4.8. **Triadic Colors** / **Colori Triadici** / **Culori Triadice**

- **Triadic Colors:** A palette composed of three colors evenly spaced around the color wheel, offering high vibrancy and balance for surreal or structured visuals
- **Colori Triadici:** Una palette composta da tre tonalità equamente distanziate lungo il cerchio cromatico, utile per offrire vivacità e bilanciamento visivo in contesti surreali o strutturati
- **Culori Triadice:** O paletă compusă din trei culori egal distanțate pe cercul cromatic, oferind o vivacitate și un echilibru vizual deosebit pentru imagini suprarealiste sau structurate

5. Screenplay, treatment

5. Sceneggiatura, trattamento

5. Scenariu, tratament cinematografic

5.1. Backstory / Retroscena / Istoria din Spate

- **Backstory:** What happened to the characters before the main story begins, which shapes their motivations and behaviors without necessarily being explicitly shown on screen
- **Retroscena:** Ciò che è accaduto ai personaggi prima dell'inizio della storia principale, fondamentale per definirne motivazioni e comportamenti anche senza essere mostrato esplicitamente
- **Istoria din Spate:** Tot ce s-a întâmplat cu personajele înainte de începerea poveștii principale, influențând motivațiile și comportamentul acestora fără a fi neapărat arătat pe ecran

5.2. Logline / Logline / Logline

- **Logline:** An extremely short, one- or two-sentence summary of a film that immediately communicates the narrative core and central idea to industry professionals
- **Logline:** Un riassunto estremamente breve (di una o due frasi) che comunica immediatamente l'idea centrale e il nucleo narrativo di un film a produttori e professionisti
- **Logline:** Un rezumat extrem de scurt, de una sau două propoziții, care comunică imediat nucleul narativ și ideea centrală a filmului profesioniștilor din industrie

5.3. Narrative Engine / Motore Narrativo / Motor Narativ

- **Narrative Engine:** The set of mechanisms—goals, obstacles, choices, turning points, and consequences—that drive the story forward through a continuous chain of cause and effect
- **Motore Narrativo:** L'insieme dei meccanismi (obiettivi, ostacoli, scelte, svolte e conseguenze) che spingono la storia in avanti attraverso una catena continua di causa ed effetto
- **Motor Narativ:** Setul de mecanisme (obiective, obstacole, alegeri, puncte de cotitură și consecințe) care împing povestea înainte printr-un lanț continuu de cauză și efect

5.4. Scene Heading (Slugline) / Intestazione di Scena / Titlu de Scenă

- **Scene Heading (Slugline):** The line at the beginning of a screenplay scene that indicates whether it is interior/exterior, the specific location, and the time of day
- **Intestazione di Scena:** La riga posta all'inizio di ogni scena che specifica se si tratta di interni o esterni, la location esatta e il momento della giornata
- **Titlu de Scenă:** Linia de la începutul unei scene din scenariu care indică dacă acțiunea este la interior/exterior, locația specifică și timpul zilei

5.5. **Screenplay** / **Sceneggiatura** / **Scenariu**

- **Screenplay:** The foundational blueprint of a film project written in a strict, industry-standard format (12pt Courier) describing visible actions, character movements, and spoken dialogue
- **Sceneggiatura:** Il documento progettuale di base di un film, scritto in formato standard professionale (font Courier 12pt), che descrive unicamente azioni visibili, movimenti e dialoghi
- **Scenariu:** Proiectul de bază al unui film scris într-un format standardizat (Courier 12pt), care descrie doar acțiunile vizibile, mișcările personajelor și dialogurile

5.6. **Story Beat Sheet** / **Scaletta delle Scene** / **Fișă de Secvențe**

- **Story Beat Sheet:** An ordered sequence of main narrative moments or scenes that outlines the film's structure, pacing, turning points, and climax without detailed descriptions or formatted dialogue
- **Scaletta delle Scene:** Sequenza ordinata dei momenti narrativi principali che rende visibile la struttura del film, il ritmo, i punti di svolta e il climax, senza dettagli descrittivi o formattazioni complesse
- **Fișă de Secvențe:** O secvență ordonată a principalelor momente narative care evidențiază structura filmului, ritmul, punctele de cotitură și climaxul, fără descrieri detaliate sau dialoguri formate

5.7. **Synopsis** / **Sinossi** / **Sinopsis**

- **Synopsis:** A short but complete summary of a film's story that presents the protagonist, starting situation, main conflict, key developments, and ending, without the narrative detail of a treatment
- **Sinossi:** Un riassunto breve ma completo della storia di un film che presenta il protagonista, la situazione iniziale, il conflitto principale, gli sviluppi chiave e il finale, senza il dettaglio narrativo tipico del trattamento
- **Sinopsis:** Un rezumat scurt, dar complet, al poveștii unui film, care prezintă protagonistul, situația inițială, conflictul principal, evoluțiile cheie și finalul, fără detaliile narrative specifice unui tratament

5.8. **Treatment** / **Trattamento** / **Tratament**

- **Treatment:** A narrative prose document expanding the story outline into a detailed narrative account, exploring backstories, relationships, and motivations before final screenplay formatting
- **Trattamento:** Un documento in prosa narrativa che sviluppa la scaletta/soggetto in una narrazione dettagliata, esplorando retroscena, relazioni e motivazioni dei personaggi prima della sceneggiatura finale
- **Tratament:** Un document scris în proză narativă care dezvoltă ideea într-o povestire detaliată, explorând trecutul, relațiile și motivațiile personajelor înainte de redactarea scenariului final

GLOSSARY OF CINEMATIC MUSIC & SOUND DESIGN

GLOSSARIO DI MUSICA CINEMATOGRAFICA E SOUND DESIGN

GLOSAR DE MUZICĂ DE FILM ȘI DESIGN DE SUNET

6. Film scoring & Cinematic music terminology

6. Terminologia di musica per film e Composizione cinematografica

6. Terminologie de muzică de film și Compoziție cinematografică

6.1. **Composer Approach** / **Approccio del Compositore** / **Abordarea Compozitorului**

- **Film-specialized:** Supports narrative visuals without overpowering them
Non-specialized: Concert-oriented; risks drawing too much attention to the music
- **Specializzato in cinema:** Supporta le immagini senza sovrastarle
Non specializzato: Approccio da concerto; rischia di focalizzare l'attenzione sulla musica
- **Specializat în film:** Susține imaginea fără a o suprasolicita
Nespecializat: Abordare de concert; riscă să atragă prea mult atenția asupra muzicii

6.2. **Diegesis** / **Relazione con le Scene** / **Relația cu Scena**

- **Diegetic** (source music): Music within the narrative world, audible to characters
Non-Diegetic: External score, audible only to the audience
- **Diegetica:** Musica interna al racconto, udibile dai personaggi
Extra-diegetica: Musica di commento esterno, udibile solo dal pubblico
- **Diegetică:** Muzică în interiorul poveștii, auzită de personaje
Extradiegetică: Muzică de comentariu exterior, auzită doar de public

6.3. **Emotional Relation** / **Rapporto Emotivo** / **Relația Emoțională**

- **Parallel** (Empathetic): Matches the scene's emotional tone
Counterpoint (Anempathetic): In deliberate contrast with the visual mood
- **Sintonica:** In sintonia con lo stato d'animo della scena
Distonica: In contrasto deliberato con la scena
- **Sintonică:** În armonie cu starea de spirit a scenei
Distonică: În contrast deliberat cu scena

6.4. Ensemble & Scale / Organici e Proporzioni / Ansamblu și Proporții

- **Large Ensemble:** Full orchestra or choir; high impact
Small Ensemble: Few instruments or soloists; intimate approach
- **Grandi organici:** Grande orchestra o coro; alto impatto
Piccoli organici: Pochi strumenti o solisti; scelta intima
- **Ansamblu mare:** Orchestră mare sau cor; impact sonor ridicat
Ansamblu mic: Câțiva soliști sau puține instrumente; abordare intimă

6.5. Historical & Geo Context / Contesto Geo - Storico / Context Istoric și Geografic

- **Congruent:** Matches the film's time period and setting
Incongruent: Deliberate contrast (e.g., modern music in a period film)
- **Congruente:** Coerente con l'epoca e il luogo del film
Non congruente: Scelta di rottura (es. brano moderno in film d'epoca)
- **Congruent:** Coerent cu epoca și locul acțiunii
Necongruent: Alegere deliberată de ruptură (ex. muzică modernă într-un film de epocă)

6.6. Language / Linguaggio / Limbaj

- **Tonal:** Based on traditional tonal rules and harmonies
Atonal: Free from classical harmonic structures, using dissonances
- **Tonale:** Basato sulle regole tradizionali delle tonalità
Atonale: Libero da schemi armonici classici, basato su dissonanze
- **Tonal:** Bazat pe regulile armonice tradiționale
Atonal: Liber de structuri armonice clasice, bazat pe disonanțe

6.7. Leitmotiv / Leitmotif / Leitmotiv

- **Character Leitmotiv:** Recurring theme associated with a character
Emotional Leitmotiv: Theme associated with a mood or recurring idea
- **Abbinato al personaggio:** Tema che identifica un protagonista
Abbinato all'emozione: Tema associato a uno stato d'animo/idea
- **Asociat personajului:** Temă care identifică un protagonist
Asociat emoției: Temă asociată cu o stare de spirit sau idee

6.8. Length & Density / Densità e Durata / Densitate și Durată

- **Long Cues:** Accompanies broad sequences
Short Cues: Targeted interventions highlighting specific moments
- **Frammenti lunghi:** Accompagna ampie sequenze
Frammenti brevi: Interventi mirati per evidenziare singoli momenti
- **Fragmente lungi:** Însușește secvențe ample
Fragmente scurte: Intervenții punctuale pentru a evidenția anumite momente

6.9. Melody / Melodia / Melodie

- **Melodic:** Music based on a clearly recognizable melodic line
Non-melodic: Atmospheric music focused on rhythm, harmony, or sound design
- **Con melodia:** Musica basata su una linea melodica ben riconoscibile
Senza melodia: Musica d'atmosfera incentrata su ritmi, armonie o sound design
- **Melodică:** Muzică bazată pe o linie melodică clar recognoscibilă
Nemelodică: Muzică de atmosferă concentrată pe ritm, armonie sau sound design

6.10. Mimetic Relation / Imitazione della Realtà / Mimetism Sound Design

- **Mickeymousing / Onomatopoeic:** Emulates real-world sounds or movements via instruments
Non-onomatopoeic: Pure music expressing abstract concepts
- **Onomatopeica:** Imita rumori reali tramite gli strumenti
Non onomatopeica: Musica pura che esprime concetti ed emozioni
- **Onomatopeică:** Imită zgomote reale prin instrumente
Neonomatopeică: Muzică pură ce exprimă concepte și emoții

6.11. Origin / Origine / Origine

- **Original Score:** Music composed specifically for the film
Pre-existing Music (Temp/Licensed): Existing tracks licensed for the film
- **Musica originale:** Composta su misura per il film
Musica preesistente: Brani già esistenti e riutilizzati
- **Muzică originală:** Compusă special pentru film
Muzică preexistentă: Piese deja existente pe piață și reutilizate

6.12. Rhythm & Sync / Ritmo e Sincronismo / Ritm și Sincronism

- **Synchronized:** Tightly aligned with visual movements
Unsynchronized: Rhythmic flow independent of the video editing
- **Sincronizzata:** Agganciata ai movimenti visivi
Non sincronizzata: Scorrimento ritmico indipendente rispetto al montaggio
- **Sincronizată:** Afectată direct de mișcările vizuale
Nesincronizată: Flux ritmic independent de montajul video

7. Sound design & Foley (Alan Splet Style)

7. Progettazione sonora e Effetti foley (Stile Alan Splet)

7. Design sonor și Efecte foley (Stilul Alan Splet)

7.1. Abstract Sound Design / Sound Design Astratto / Design Sonor Abstract

- **Abstract Sound Design:** The creation of non-literal or surreal sounds to convey psychological states, emotions, or underlying narrative subtext
- **Sound Design Astratto:** La creazione di suoni non letterali o surreali per esprimere stati psicologici, emozioni o il sottotesto narrativo della scena
- **Design Sonor Abstract:** Crearea de sunete non-literale sau suprareale pentru a reda stări psihologice, emoții sau subtextul narativ

7.2. Foley / Effetti Foley (Rumori di Sala) / Efecte Foley

- **Foley:** Everyday sound effects (such as footsteps, clothing rustles, or object handling) recreated in a studio to enhance realism and texture
- **Effetti Foley:** Effetti sonori quotidiani (come passi, fruscio di abiti o manipolazione di oggetti) ricreati in studio per arricchire il realismo e la matericità del film
- **Efecte Foley:** Efecte sonore din viața de zi cu zi (cum ar fi pași, foșnetul hainelor sau manipularea obiectelor) recreate în studio pentru a amplifica realismul și textura sonoră

7.3. Soundscape / Paesaggio Sonoro / Peisaj Sonor

- **Soundscape:** The acoustic environment consisting of ambient noise, background sounds, and atmospheric elements that define a space
- **Paesaggio Sonoro:** L'ambiente acustico composto da rumori ambientali, suoni di sottofondo ed elementi atmosferici che definiscono uno spazio visivo
- **Peisaj Sonor:** Mediul acustic compus din zgomote ambientale, sunete de fundal și elemente atmosferice care definesc un spațiu

7.4. Textural Drones / Drone Materici / Dronuri Texturale

- **Textural Drones:** Sustained, evolving acoustic or electronic sounds used to build tension, discomfort, or atmospheric depth
- **Droni Materici:** Suoni lunghi ed evolutivi (acustici o elettronici) utilizzati per creare tensione, inquietudine o profondità d'atmosfera
- **Dronuri Texturale:** Sunete susținute și evolutive (acustice sau electronice) folosite pentru a crea tensiune, disconfort sau profunzime atmosferică

8. DAW fundamentals & Signal processing (Logic Pro Focus)

8. Fondamenti DAW ed Elaborazione del segnale (Focus su Logic Pro)

8. Bazele DAW și Procesarea semnalului (Focus pe Logic Pro)

8.1. Automation / Automazione / Automatizare

- **Automation:** Drawing or recording dynamic changes over time for parameters such as volume, panning, or effect settings
- **Automazione:** Il disegno o la registrazione nel tempo delle variazioni di parametri come volume, pan o impostazioni degli effetti
- **Automatizare:** Desenarea sau înregistrarea modificărilor dinamice în timp pentru parametri precum volumul, panoramarea sau efectele

8.2. Equalization & Dynamics / Equalizzazione e Dinamica / Egalizare și Dinamică

- **Equalization & Dynamics:** Shaping the frequency spectrum of a sound and controlling its volume range to create clarity and balance in the mix
- **Equalizzazione e Dinamica:** La modellazione dello spettro delle frequenze di un suono e la gestione della sua escursione dinamica per dare chiarezza ed equilibrio al mix
- **Egalizare și Dinamică:** Modelarea spectrului de frecvențe al unui sunet și controlul dinamicii sale pentru a obține claritate și echilibru în mixaj

8.3. Spatial Processing / Elaborazione Spaziale / Procesare Spațială

- **Spatial Processing:** Simulating acoustic environments, depth, and time reflections to position instruments within a three-dimensional sound field
- **Elaborazione Spaziale:** La simulazione di ambienti acustici, profondità e riflessioni temporali per collocare gli strumenti in uno spazio tridimensionale
- **Procesare Spațială:** Simularea mediilor acustice, a profunzimii și a reflexiilor temporale pentru a poziționa instrumentele într-un spațiu tridimensional

8.4. Track, Aux & Bus / Traccia, Ausiliario e Bus / Piesă, Aux și Bus

- **Track, Aux & Bus Routing:** Directing audio signals from individual instrument tracks to shared effect channels or sub-mix groups for efficient processing
- **Traccia, Ausiliario e Instradamento Bus:** L'instradamento del segnale audio da singole tracce a canali d'effetto condivisi o gruppi di sub-mix per una gestione ottimale
- **Piesă, Aux și Routing Bus:** Direcționarea semnalului audio de la piese individuale către canale de efecte comune sau grupuri de sub-mixaj pentru o procesare eficientă

9. Virtual Instruments & Sample Libraries (EastWest Focus)

9. Strumenti Virtuali e Librerie di Campioni (Focus su EastWest)

9. Instrumente Virtuale și Librării de Eșantioane (Focus pe EastWest)

9.1. Key Switches / Note di Comando / Note de Comandă

- **Key Switches:** MIDI notes outside the playable instrument range used to dynamically switch between playing techniques (such as *legato*, *staccato*, or *pizzicato*)
- **Note di Comando:** Note MIDI esterne all'estensione dello strumento usate per cambiare in tempo reale le articolazioni (come *legato*, *staccato* o *pizzicato*)
- **Note de Comandă:** Note MIDI din afara registrului instrumentului folosite pentru a schimba dinamic articulațiile (cum ar fi *legato*, *staccato* sau *pizzicato*)

9.2. Live Dynamics / Dinamica dal Vivo / Dinamică în Timp Real

- **Live Dynamics** (CC1 Mod Wheel & CC11 Expression): Continuous MIDI controllers used to crossfade between dynamic layers, controlling volume, timbre, and emotional intensity
- **Dinamica dal Vivo:** Controlli MIDI continui usati per sfumare tra diversi livelli dinamici, gestendo volume, timbro e intensità emotiva
- **Dinamică în Timp Real:** Controlere MIDI continue folosite pentru tranziția între straturile dinamice, controlând volumul, timbrul și intensitatea emoțională

9.3. Microphone Positions / Posizioni Microfoniche / Poziții Microfonice

- **Microphone Positions:** Blending signals recorded at various distances in acoustic spaces (like EastWest Studios) to control depth, warmth, and room ambience
- **Posizioni Microfoniche:** La miscelazione di segnali registrati a varie distanze negli studi (come EastWest) per gestire profondità, calore e riverbero naturale
- **Poziții Microfonice:** Combinarea semnalelor înregistrate la diferite distanțe în studio (cum ar fi EastWest) pentru a controla profunzimea, căldura și rezonanța sălii

9.4. Round Robin / Round Robin / Round Robin

- **Round Robin:** The automatic cycling of multiple recorded samples for the same note to prevent a repetitive, mechanical sound on fast passages
- **Round Robin:** L'alternanza automatica di campioni diversi per la stessa nota, evitando un suono ripetitivo o meccanico nelle esecuzioni rapide
- **Round Robin:** Alternarea automată a mai multor eșantioane pentru aceeași notă pentru a evita un sunet repetitiv sau mecanic în pasajele rapide

10. Generative AI & Prompt engineering (Suno & MusicFX Focus)

10. IA generativa e Prompt engineering (Focus su Suno e MusicFX)

10. IA generativă și Prompt engineering (Focus pe Suno și MusicFX)

10.1. **Generative Act - Real** / **Atto Generativo - Reale** / **Act Generativ - Real**

- **Generative Performance vs Real Execution:** AI-generated music (created via prompts or virtual models) versus acoustic performance by human musicians using traditional instruments
- **Esecuzione Generativa vs Reale:** Musica creata da sistemi di IA (tramite prompt o modelli sintetici) a confronto con l'interpretazione acustica di musicisti umani con strumenti reali
- **Execuție Generativă vs Reală:** Muzică generată de sistemele de IA (prin prompturi sau modele sintetice) în comparație cu interpretarea acustică a muzicienilor cu instrumente reale

10.2. **Inpainting & Continuation** / **Inpainting & Continuazione** / **Inpainting și Continuare**

- **Inpainting & Continuation:** Modifying a specific section of a generated track or extending an existing audio file while preserving stylistic coherence
- **Inpainting e Continuazione:** La modifica di una sezione specifica di un brano generato o il prolungamento di un file audio mantenendo la coerenza stilistica
- **Inpainting și Continuare:** Modificarea unei secțiuni specifice dintr-o piesă generată sau extinderea unui fișier audio păstrând coerența stilistică

10.3. **Stem Separation** / **Separazione degli Stem** / **Separarea Stem-urilor**

- **Stem Separation:** Using AI algorithms to isolate individual elements (such as vocals, drums, bass, or instruments) from a fully mixed audio file
- **Separazione degli Stem:** L'uso di algoritmi di IA per isolare i singoli elementi (come voce, batteria, basso o strumenti) da un file audio già miscelato
- **Separarea Stem-urilor:** Utilizarea algoritmilor de IA pentru a izola elemente individuale (precum vocea, tobele, basul sau instrumentele) dintr-un fișier audio complet mixat

10.4. **Text-to-Music Prompting** / **Prompting Text-to-Music** / **Prompting Text-to-Music**

- **Text-to-Music Prompting:** Writing descriptive text inputs (specifying style, mood, instrumentation, and tempo) to guide generative models like Suno or MusicFX
- **Prompting Text-to-Music:** La redazione di istruzioni testuali (specificando stile, atmosfera, strumentazione e tempo) per guidare modelli generativi come Suno o MusicFX
- **Prompting Text-to-Music:** Scrierea de instrucțiuni textuale (specificând stilul, atmosfera, instrumentația și tempoul) pentru a ghida modelele generative precum Suno sau MusicFX