

# Audio Phraser

## Bedienungsanleitung

### Inhalt

---

<b>Was ist „Audio Phraser“?</b> .....	<b>2</b>
<b>Bildschirmelemente und Funktionen</b> .....	<b>3</b>
<b>Anlegen eines neuen Projekts und Importieren einer Audiodatei</b> .....	<b>8</b>
<b>Laden des Projekts und Bearbeiten der Sections</b> .....	<b>8</b>
<b>Exportieren des Projekts in eine Audio-Style-Datei</b> .....	<b>9</b>

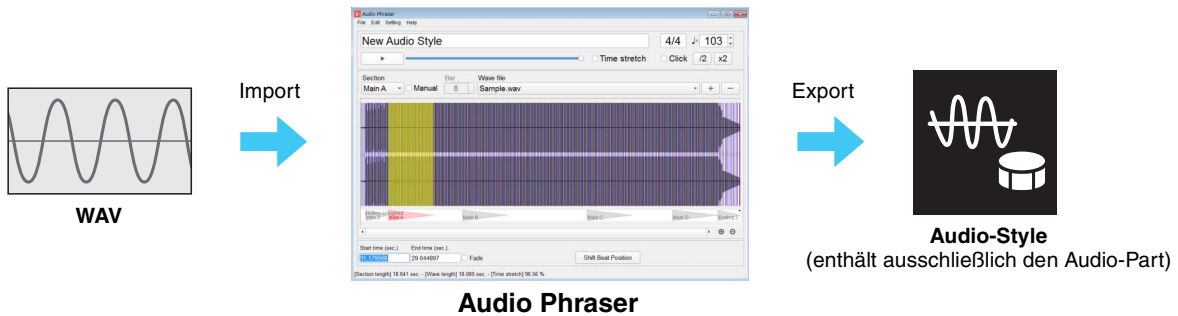
### Vertraulich

- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Sequenzerdaten und/oder digitaler Audio-/Grafik-Videodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung dieses Handbuchs und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen der Verdeutlichung und sind nicht immer mit den von Ihrem Rechner angezeigten Bildschirmseiten identisch.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple, Mac und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern als Marken von Apple Inc. eingetragen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Für diese Bedienungsanleitung wird angenommen, dass Sie mit den grundlegenden Vorgehensweisen zur Bedienung des Windows-/Mac-Betriebssystems vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen zu Windows-/Mac-OS-Software nach, bevor Sie diese Anwendung verwenden.

# Was ist „Audio Phraser“?

**Audio Phraser** ist eine Software, die Ihnen ermöglicht, aus den gewünschten Audio- (Wav-) Dateien eigene Audio-Styles zu erstellen (die ausschließlich den Audio-Part enthalten). Wenn Sie einen Audio-Style mit dieser Software erstellen, können Sie die gewünschten Audiodaten den einzelnen Style-Sections (Intro 1-3, Main A-D, Fill In A-D, Break, Ending 1-3) als Audio-Part zuweisen.



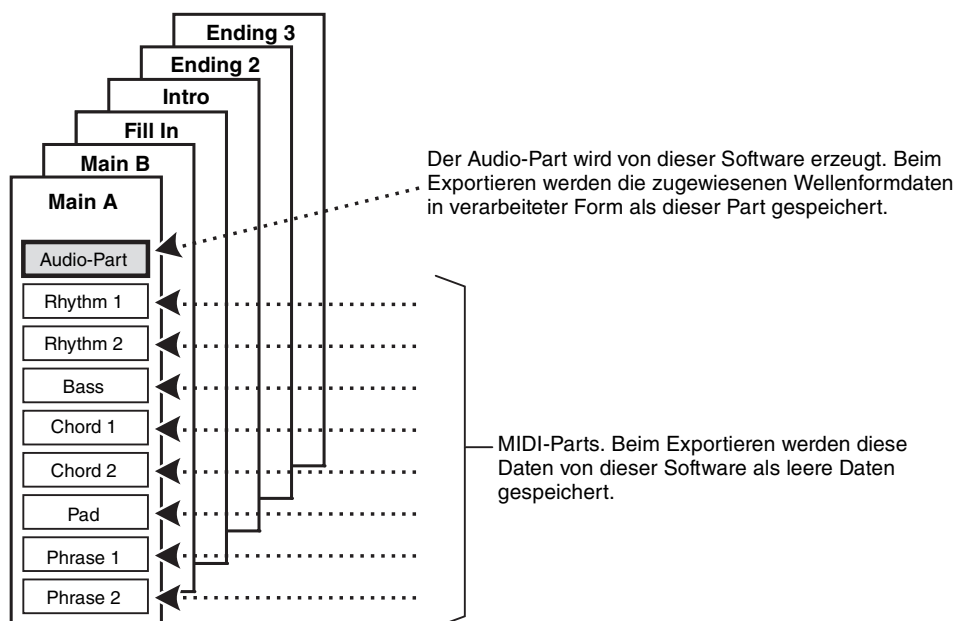
## HINWEIS

- Die exportierte Style-Datei kann nur über ein Instrument abgespielt werden, das Audio-Styles sowie das Dateiformat SFF GE verwendet.
- Zur Bearbeitung anderer Parts als des Audio-Parts kann die Style Creator-Funktion eines Instruments verwendet werden, das Audio-Styles unterstützt.

## Über den Audio-Part

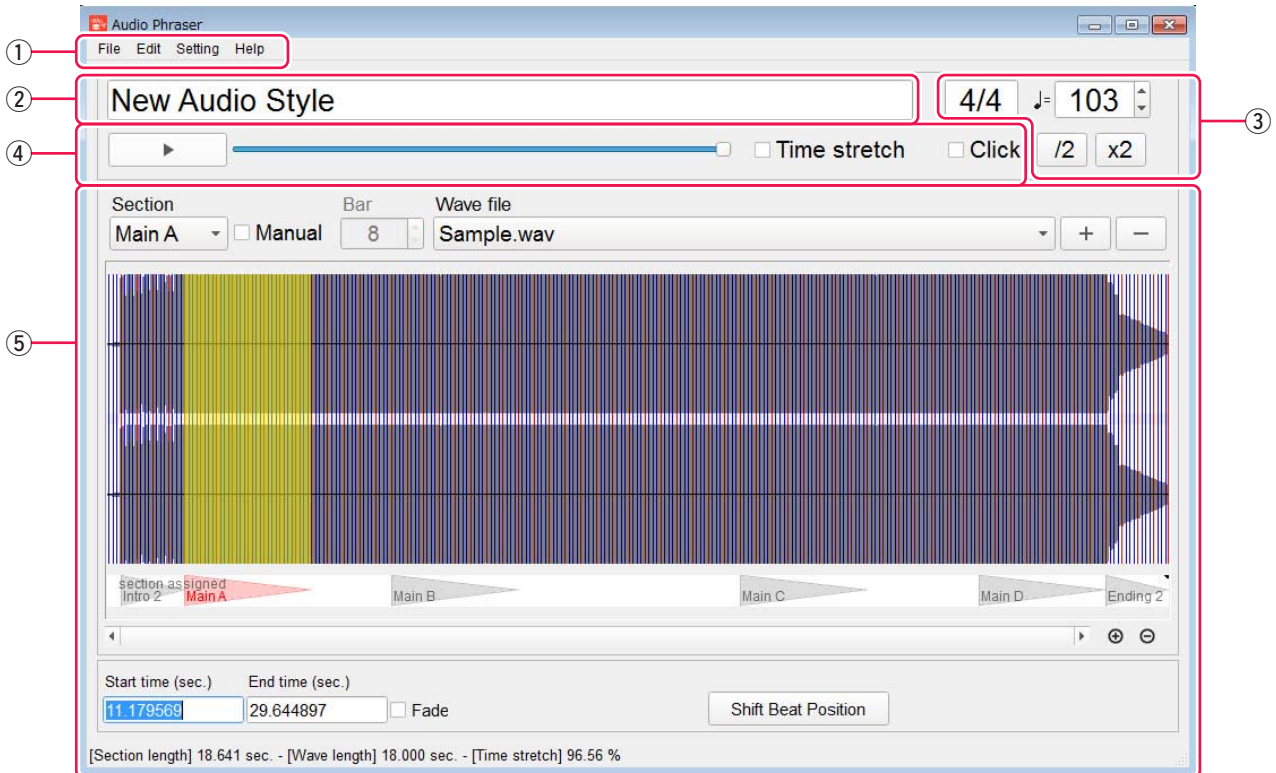
Ein Audio-Part ist ein Teil des Audio-Styles, der selbst ein Style-Typ ist. Er besteht aus Wellenformdaten und Daten für die Time-Stretch-Wiedergabe in Echtzeit. Bei der Wiedergabe des Audio-Parts auf dem Instrument ermöglicht die Time-Stretch-Technologie der Wellenform, während der Wiedergabe Ihren Tempoänderungen zu folgen, ohne ihre Tonhöhe zu ändern, so dass der Audio-Part synchron zum Tempo bleibt. Der Audio-Part reagiert nicht auf eingegebene Akkorde, wenn er auf dem Instrument wiedergegeben wird (d. h. er verändert sich nicht in der Tonhöhe).

## Übersicht über die Audio-Styles



# Bildschirmelemente und Funktionen

## Hauptfenster



### ① Menü

**File:** Zum Anlegen eines neuen Audio-Style-Projekts, zum Speichern oder Laden des Projekts sowie zum Exportieren des Projekts in eine Audio-Style-Datei.

**Edit:** Zum Rückgängigmachen/Wiederherstellen des unmittelbar vorhergehenden Vorgangs.

**Setting:** Zum Einstellen eines zum Vorhören zu verwendenden Audio-Ausgabegeräts.

**Help:** Zum Anzeigen von Informationen über die Software, z. B. die Version usw.

### ② Projektname

Zeigt den Namen des in Bearbeitung befindlichen Projekts an.

### ③ Style-Tempo und Taktart

Zeigt das Tempo und die Taktart für den gesamten Style des Projekts an. Diese Werte können durch direktes Eingeben von Zahlen geändert werden.

#### **ACHTUNG**

Durch Ändern der Taktart werden sämtliche Einstellungen aller Sections zurückgesetzt.

[▲], [▼]: Ändert schrittweise das Tempo.

[/2] (\*): Analysiert das Tempo der Audiodatei (\*\*) neu und interpretiert es als die Hälfte des aktuellen Wertes. Ändert außerdem den Style-Tempo-Wert auf die Hälfte des ursprünglichen Wertes.

[x2] (\*): Analysiert das Tempo der Audiodatei (\*\*) neu und interpretiert es als das Doppelte des aktuellen Wertes. Ändert außerdem den Style-Tempo-Wert auf das Doppelte des ursprünglichen Wertes.

\* Diese Schaltflächen sind nur verfügbar, wenn dem gesamten Projekt eine einzige Audiodatei zugewiesen ist und das Kästchen „Manual“ im Section-Bearbeitungsbereich nicht angekreuzt ist.

\*\* **Tempo der Audiodatei:** Das Audiodatei-Tempo, das das Ergebnis der Analyse ist. Dies wird analysiert, wenn die Audiodatei importiert oder der Vorgang [/2] oder [x2] ausgeführt wird. Dies ist ein verborgener Parameter, so dass der Wert auf dem Bildschirm nicht direkt angezeigt wird. Einzelheiten hierzu finden Sie auf der nächsten Seite.

### ④ Vorhörbereich

Hier können Sie Vorhör-Vorgänge durchführen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf den folgenden Seiten.

## ⑤ Section-Bearbeitungsbereich

Sie können die gewünschte zu bearbeitende Section auswählen und ihr die Wellenform zuweisen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf den folgenden Seiten.

### Time Stretch – Wirkungen auf die Wellenform durch die Tempounterschiede in Audiodatei und Style beim Exportieren

Die Audiodatei wird beim Importieren automatisch analysiert und das Tempo geschätzt. Dieser Tempowert der Audiodatei wird nicht als Zahl angezeigt, spiegelt sich aber im Beat-Display des Bildschirms und im anfänglichen Wert des Style-Tempos des Projekts wider. Beim Exportieren des Projekts in eine Style-Datei werden das Tempo der Audiodatei und das Style-Tempo zur Berechnung der zeitlichen Streckung verwendet.

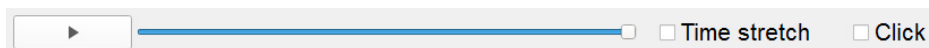
Wenn ein Projekt in eine Style-Datei exportiert wird, werden die den einzelnen Section zugewiesenen Audiodaten zeitlich so gestreckt, dass sie zum Style-Tempo passen, und dann als Wellenformdaten der Section exportiert.

Wenn zum Beispiel die Audiodatei das Tempo 120 und der Style das Tempo 180 hat, wird Time Stretch ausgeführt, so dass das Tempo jetzt 150 % der ursprünglichen Geschwindigkeit der Audiodaten beträgt, und die Daten werden gespeichert und exportiert.

#### HINWEIS

- Am Speicherort der importierten Audiodatei wird eine Analyseergebnisdatei (.awi) erzeugt.
- Der Zeitbereich für das Streckverhältnis beträgt 50-200 %. Wenn das durch die Einstellungen erhaltene Ergebnis außerhalb dieses Bereichs liegt, kann das Projekt nicht in eine Style-Datei exportiert werden.
- Die Wiedergabedauer, die aus dem Style-Tempo, der Taktart und dem „Bar“-Wert (Anzahl der Takte) berechnet wird, wird in der Statusleiste als „Section length“ angezeigt.
- Die ursprüngliche Wiedergabedauer des ausgewählten Bereichs der Audiodatei wird in der Statusleiste als „Wave length“ angezeigt.
- Das Time-Stretch-Verhältnis, das verwendet wurde, um die ausgewählten Audiodaten an die „Section length“ anzupassen, wird in der Statusleiste als „Time stretch“ angezeigt.

## Vorhörbereich des Hauptfensters



**[▶]/[■]:** Start/stoppt die Vorhörwiedergabe der Audiodaten, die der in Bearbeitung befindlichen Section zugewiesen sind. Die Wiedergabe wird in einer Endlosschleife fortgesetzt, bis sie angehalten wird.

**Lautstärkeregler:** Stellt die Lautstärke der Vorhörwiedergabe ein.

**Time stretch:** Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, können Sie die durch zeitliche Streckung bearbeiteten Audiodaten so vorhören, wie sie klingen würden, wenn sie mit der aktuellen Einstellung in einen Style exportiert würden. Wenn das Kästchen nicht angekreuzt ist, werden die Audiodaten im ursprünglichen Zustand wiedergegeben.

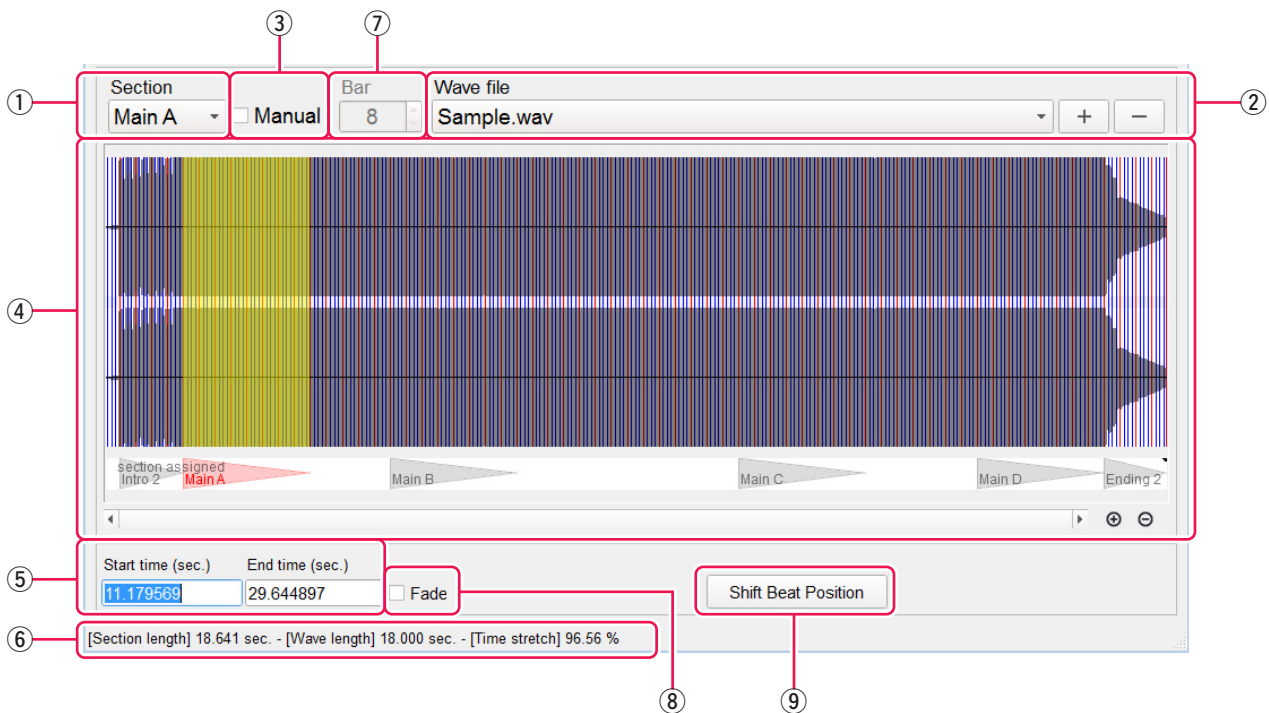
#### HINWEIS

- Die zeitliche Streckung ist der Prozess der Veränderung der Geschwindigkeit oder Dauer eines Audiosignals ohne Auswirkung auf dessen Tonhöhe.
- Die der Section zugewiesenen Audiodaten werden durch zeitliche Streckung so verarbeitet, dass sie zur „Section length“ passen, wenn das Projekt in eine Audio-Style-Datei exportiert wird.
- Während der Vorhörwiedergabe der Time-Stretch-Ergebnisse wird ein Spezialfenster eingeblendet, und während des Vorhörens können keine Bearbeitungsvorgänge ausgeführt werden.

**Click (\*):** Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, erklingt während der Vorhörwiedergabe ein Metronom-Klick. Die Lautstärke des Klickgeräuschs ist festgesetzt und kann nicht verändert werden.

\* Dieses Kästchen ist nur verfügbar, wenn dem gesamten Projekt eine einzige Audiodatei zugewiesen ist und das Kästchen „Manual“ im Section-Bearbeitungsbereich nicht angekreuzt ist.

## Section-Bearbeitungsbereich des Hauptfensters



① **Section:** Zeigt den Namen der in Bearbeitung befindlichen Section an. Sie können hier auch die zu bearbeitende Section auswählen.

② **Wave file:** Zeigt den Namen der Audiodatei an, die der in Bearbeitung befindlichen Section zugewiesen ist. Sie können die zugewiesene Audiodatei auch ändern.

[+]: Der Section eine neue Audiodatei zuweisen (importieren)

[-]: Die aktuelle Audiodatei-Zuweisung aufheben.

③ **Manual:** Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, können Sie alle Einstellungen für die Wellenformzuweisung der Section manuell eingeben.

### HINWEIS

- Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, ändert sich auch das Display; das Beat-Raster (Analyseergebnis) des Wellenformbereichs wird nicht angezeigt, einige Bedienvorgänge sind deaktiviert usw.
- Wenn in einem Projekt zwei oder mehr Audiodateien verwendet werden, werden automatisch die „Manual“-Kästchen aller Sections angekreuzt.

④ **Wellenformbereich:** Zeigt die Wellenform der zugewiesenen Audiodatei und den der in Bearbeitung befindlichen Section zugewiesenen Bereich an. Sie können den Zuweisungsbereich mit Hilfe der Maus auswählen.

Der der Section zugewiesene Bereich wird in Gelb angezeigt. Wenn das „Manual“-Kästchen nicht angekreuzt ist, wird auf der Wellenform das auf der Analyse basierende Beat-Raster angezeigt. Wenn dieselbe Audiodatei anderen Sections zugewiesen wird, werden Bereiche anderer Section am unteren Rand dieses Bereichs angezeigt.

### HINWEIS

Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während sich der Mauscursor auf dem Wellenformbereich befindet, können Sie mit Hilfe der Maus andere Bedienvorgänge mit dem gelben Bereich ausführen. Wenn sich der Cursor auf dem Bereich befindet, können Sie diesen verschieben. Wenn sich der Cursor links oder rechts neben dem Bereich befindet, können Sie den Rahmen des Bereichs ändern.

⑤ **Start time / End time:** Zeigt die Start- und die Endzeit des Bereichs der zugewiesenen Wellenform in der Audiodatei an. Sie können dies durch direkte Eingabe ändern.

### HINWEIS

Wenn das „Manual“-Kästchen nicht angekreuzt ist, werden „Start time“ und „End time“ automatisch an das Beat-Raster angepasst, das dem eingegebenen Wert am nächsten kommt.

⑥ **Statusleiste**

Zeigt die folgenden Informationen über die in Bearbeitung befindliche Section an. Wenn eine Einstellung vorliegt, die zu einem Exportfehler führen würde, wird zusätzlich in Rot eine Meldung angezeigt.

**Section length:** Zeigt die Wiedergabedauer der Section an, wenn der exportierte Style mit unverändertem Tempo auf dem Instrument wiedergegeben würde. Dieser Wert wird aus dem Tempo, der Taktart und dem „Bar“-Wert (Anzahl der Takte) berechnet.

**Wave length:** Zeigt die ursprüngliche Wiedergabedauer des ausgewählten Bereichs der Audiodatei an.

**Time Stretch:** Zeit das angewendete Zeitstreckungsverhältnis an, mit dem die ausgewählten Audiodaten zur „Section length“ passen würden, wenn das Projekt in die Audio-Style-Datei exportiert würde. Wenn dieser Wert 50 % beträgt, werden die Audiodaten zur Wiedergabe in die halbe Geschwindigkeit konvertiert. Wenn dieser Wert 200 % beträgt, werden die Audiodaten zur Wiedergabe in die doppelte Geschwindigkeit konvertiert.

Wenn die Audiodaten aufgrund eines ungünstigen Verhältnisses nicht exportiert werden können, werden sie in Rot angezeigt.

⑦ **Bar:** Zeigt an, wie viele Takte der ausgewählte Bereich schätzungsweise hat. Dieser Parameter entspricht der „Pattern Length“ der Section in der Style Creator-Funktion des Instruments. Wenn das „Manual“-Kästchen angekreuzt ist, können Sie ihn manuell eingeben. Der „Bar“-Wert hat Obergrenzen für die einzelnen Section-Typen, und das Projekt wird nicht exportiert, wenn er sie überschreitet. Einzelheiten zu den Grenzen finden Sie im Abschnitt „Die Obergrenzen des Bar-Wertes für die einzelnen Sections“ auf der folgenden Seite.

⑧ **Fade:** Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, wird beim Exportieren des ausgewählten Bereichs eine Fade-in-/Fade-out-Verarbeitung angewendet. Probieren Sie es mit der Aktivierung dieser Funktion, wenn beim Wiedergeben mit dem Instrument zu Beginn/am Ende einer exportierten Section erkennbares Rauschen zu hören ist.

⑨ **Shift/Unshift Beat Position:** Passt das Beat-Erkennungsergebnis an, indem die Erkennung unbetonter und betonter Zählzeiten vertauscht wird. Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn das „Manual“-Kästchen nicht angekreuzt ist.

**Auswahl des Zuweisungsbereichs – Unterschied zwischen angekreuztem und nicht angekreuztem Manual-Kästchen**

**Wenn das Manual-Kästchen NICHT angekreuzt ist (halbautomatische Steuerung):**

Das Analyseergebnis der Audiodatei wird verwendet.

- Der Wellenformbereich wird anhand der Beat-Position des Analyseergebnisses ausgewählt.
- Der „Bar“-Wert wird automatisch aus dem Tempo der Audiodatei (Analyseergebnis) und dem ausgewählten Bereich berechnet.
- Das Time-Stretch-Verhältnis ist fast konstant, wenn Sie das Tempo des Styles nicht durch numerische Eingabe ändern.

**Wenn das Manual-Kästchen angekreuzt ist (manuelle Bedienung):**

Das Analyseergebnis der Audiodatei wird NICHT verwendet.

- Der gewünschte Wellenformbereich kann manuell ausgewählt werden.
- Der „Bar“-Wert wird manuell eingegeben, und der Wert gibt an, wie viele Takte der ausgewählte Bereich abhängig von der aktuellen Taktart schätzungsweise haben wird. Die Anzahl der Beats im ausgewählten Bereich wird anhand des „Bar“-Wertes und der Taktart berechnet, und zusätzlich wird schließlich mit Hilfe des Style-Tempos die Section length berechnet.
- Das Time-Stretch-Verhältnis richtet sich nach den Einstellungen.

**Was passiert, wenn die einer Section zugewiesene Wellenform zu lang ist**

In einem Audio-Style werden der Wellenform Audioinformationen hinzugefügt, um eine Time-Stretch-Verarbeitung durchführen zu können, die bei der Wiedergabe auf dem Instrument eine optimale Klangqualität wahrt. Wenn die Wiedergabedauer der einer Section zugewiesenen Wellenform zu lang ist, kann es sein, dass es nicht genug Audioinformationen gibt, die hinzugefügt werden könnten, und beim Exportieren des Projekts in die Audio-Style-Datei wird eine Warnmeldung angezeigt. In diesem Fall kann es zu einer Klangverschlechterung kommen, wenn ein exportierter Style auf dem Instrument wiedergegeben wird. Aus diesem Grund sollten Sie beim Erstellen der einzelnen Sections die zugewiesene Wellenform auf die erforderliche Mindestlänge beschränken.

### **Die Obergrenzen des Bar-Wertes für die einzelnen Sections**

Der Bar-Wert hat für jeden Section-Typ eine Obergrenze. Wenn der Wert einer oder mehrerer Sections die Obergrenze überschreitet, kann das Projekt nicht in einen Audio-Style exportiert werden.

Beim Bearbeiten von Sections wird die Bedienung durch die Obergrenze nicht eingeschränkt, aber bei Überschreitung der Obergrenze wird in der Statusleiste eine Meldung angezeigt.

Die einzelnen Sections haben die folgenden Obergrenzen:

<b>Sections</b>	<b>Obergrenze des Bar-Wertes</b>
Main A-D, Intro 1-4, Ending 1-4	32
Fill In A-D, Break	1



# Anlegen eines neuen Projekts und Importieren einer Audiodatei

**1. Klicken Sie auf „File → New Audio Style Project“.**

**2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Wave file: [+].**

**3. Wählen Sie die gewünschte Audiodatei (.wav) aus.**

Kompatibles Dateiformat: WAV-Format; Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16-Bit, Stereo

**HINWEIS**

Am Speicherort der importierten Audiodatei wird eine Analyseergebnisdatei (.awi) erzeugt.

**4. Klicken Sie auf „File → Save Project File“, um das Projekt zu speichern.**

# Laden des Projekts und Bearbeiten der Sections

**1. Klicken Sie auf „File → Open Audio Style Project“.**

**2. Wählen Sie die gewünschte Projektdatei aus.**

**3. Bearbeiten Sie die Sections nach Ihren Wünschen.**

Anweisungen zur Bearbeitung der Sections finden Sie im Abschnitt „Bildschirmelemente und Funktionen“.

**4. Klicken Sie auf „File → Save Project File“, um das Projekt zu speichern.**

Wenn Sie das bearbeitete Projekt unter einem anderen Namen speichern möchten, klicken Sie auf „File → Save Project File as ...“, um das Projekt mit dem gewünschten Namen zu speichern.



# Exportieren des Projekts in eine Audio-Style-Datei

- 1. Klicken Sie auf „File → Open Audio Style Project“.**
- 2. Wählen Sie die gewünschte Projektdatei aus.**
- 3. Klicken Sie auf „File → Export as the Style File“, um das Projekt zu exportieren.**
- 4. Geben Sie den gewünschten Namen für die Style-Datei ein, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Save].**

Der Exportvorgang wird ausgeführt, und wenn er abgeschlossen ist, wird eine Meldung angezeigt.

## **Installieren einer exportierten Audio-Style-Datei (.aus) im Instrument**

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen exportierten Audio-Style in Ihr Instrument zu importieren und darauf wiederzugeben.

- Importieren Sie die Daten in Yamaha Expansion Manager, und installieren Sie sie als eigene Expansion Pack-Daten auf dem Instrument.
- Speichern Sie die Audio-Style-Datei (.aus) direkt auf einem USB-Stick und schließen Sie diesen am Instrument an.

Methode (a) ist für Instrumente verfügbar, die von Yamaha Expansion Manager unterstützt werden, und kann für Modelle verwendet werden, die mit Audio-Styles kompatibel sind. Um festzustellen, ob Ihr Instrument mit Audio-Styles kompatibel ist, lesen Sie in den Anleitungen des betreffenden Instruments nach.

Methode (b) ist mit Stand von April 2018 nur mit Genos-Firmware-Version 1.20 oder höher verfügbar.