

Audio Phraser

音频伴奏创作机

Owner's Manual

用户手册

目录

什么是音频节奏创作机“Audio Phraser”?	2
显示项目和功能	3
创作新的工程和导入音频文件	8
导入工程文件和编辑选项	8
导出文件到音频节奏文件	9

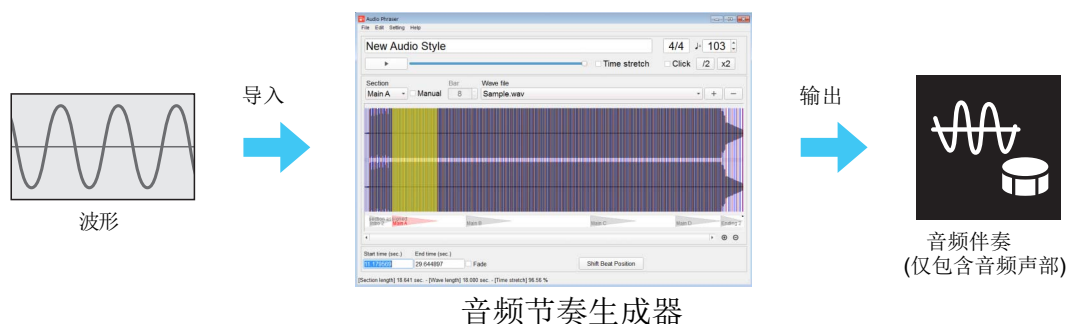
机密&版权

- Copying of the commercially available music sequence data and/or digital audio/graphic /video files is strictly prohibited except for your personal use.
- The software and this Owner's Manual are exclusive copyrights of Yamaha Corporation.
- Copying of the software or reproduction of this manual in whole or in part by any means is expressly forbidden without the written consent of the manufacturer.
- Yamaha makes no representations or warranties with regard to the use of the software and documentation and cannot be held responsible for the results of the use of this manual and the software.
- The screen displays as illustrated in this Owner's Manual are for instructional purposes and may appear somewhat different from the screens which appear on your computer.
- Windows is a registered trademark of Microsoft® Corporation in the United States and other countries.
- Apple, Mac and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
- The company names and product names in this Owner's Manual are the trademarks or registered trademarks of their respective companies.

这个手册默认你已经熟悉Windows/Mac 操作，如果你不知道，请先熟悉Windows/Mac 操作系统；

什么是“Audio Phraser”?

Audio Phraser（音频节奏生成器）是一款使您能够从所需音频（wav）文件创建自己的音频伴奏文件（仅包括音频声部）的软件。当您使用此软件创建音频伴奏时，您可以将所需的音频数据分配到伴奏的每个部件（前奏 1-3，主奏 A-D，过门 A-D，间歇，结尾 1-3）作为音频声部。



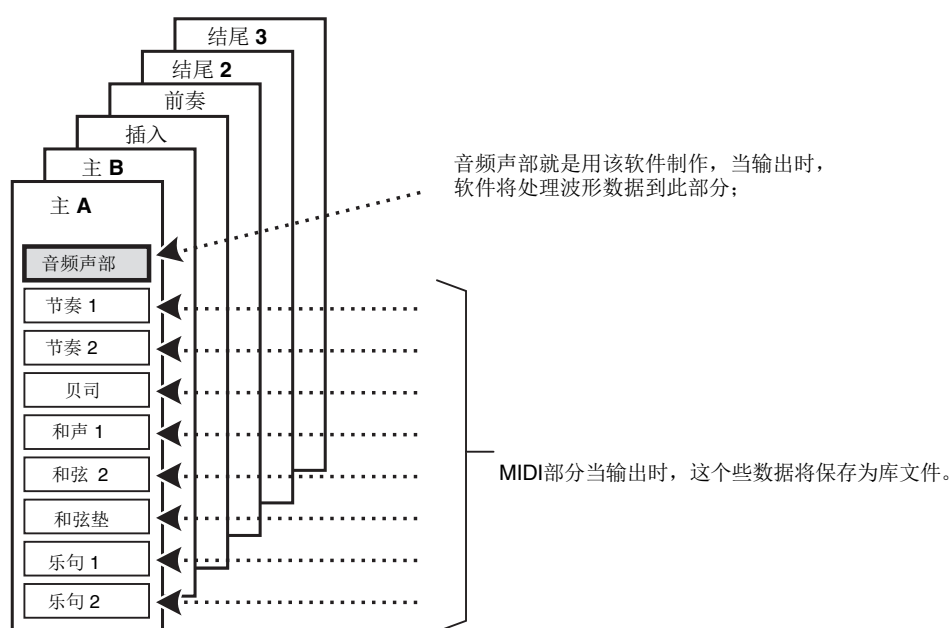
提示

- 导出的伴奏文件只能在乐器支持的音频伴奏乐器识别，如SFF GE格式。
- 导出的伴奏文件可以在支持音频节奏的伴奏创建机上进行编辑，就像音频部分以外的部分一样。

关于音频声部

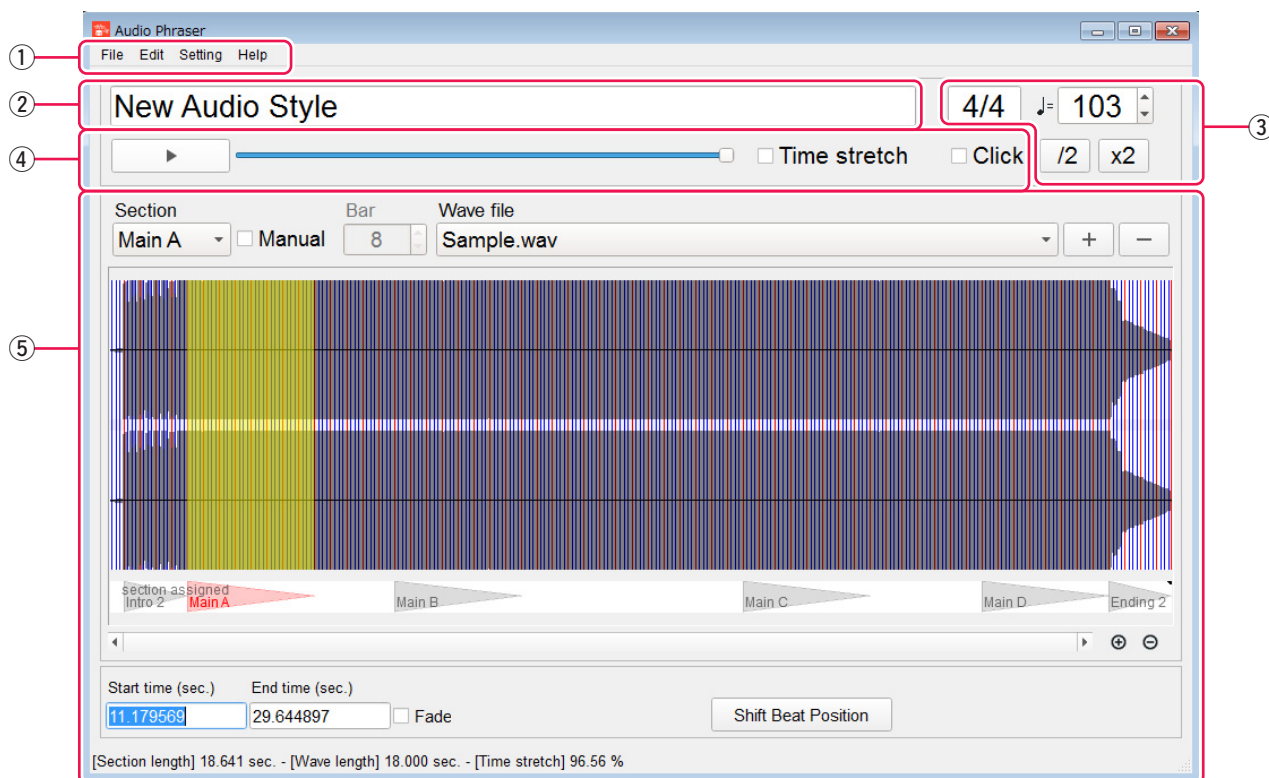
音频声部是音频伴奏的一部分，他是单独的伴奏部分。他包含波形数据和用于实时播放的时间拉伸的数据；当他在乐器播放时，时间拉伸技术允许波形跟随你的节奏变化，在播放过程中不改变音调，这样音频部分就会与节奏保持同步。当播放音频伴奏时音频声部不响应和弦输入（换句话说，不改变音调）

音频伴奏概述：



显示项目和功能

主界面



① 菜单

File 文件: 创建一个新的音频节奏工程, 保存和加载工程, 输出工程到音频节奏文件;

Edit 编辑: 在紧接上一个操作上执行 撤销/重做, Undo/Redo ;

Setting 设置: 用于设置试音的音频输出设备;

Help 帮助: 用于显示软件的信息, 如版本等;

② 工程名

显示编辑的的工程文件名;

③ 伴奏速度和拍号

显示整个音频伴奏工程的速度和拍号, 可以通过直接输入数字来更改这些值;

提示

修改拍号将重置所有部分的所有设置。

[▲],[▼]: 递增修改速度;

[/2] (*): 重新分析音频文件的速度(**), 将其解释为当前值的一半。另外, 它将音频节奏速度值更改为原来的一半。

[x2] (*): 重新分析音频文件的速度(**), 将其解释为当前值的两倍。另外, 它将音频节奏速度值更改为原来的两倍。

* 只有当单个音频文件被分配给整个项目, 并且在区域编辑区没有选中“Manual手动”复选框时, 这些按钮才可用。

** 音频文件的速度: 频文件的分析结果。这将在导入音频文件或执行[/2]或[x2]操作时进行分析。这是一个隐藏参数, 因此值不会直接显示在屏幕上。详情请参见下一页。

④ 试听操作区域

这允许您执行试听操作。详细信息请参见以下页面。

⑤ 选择编辑区域

你可以选择想要的区域进行编辑，可以分配波形到对应乐句。具体的看后面；

时间缩放-导出时，音频文件中速度差异和伴奏对波形的影响

导入时自动分析音频文件，并预估速度。这个音频的节拍值不是用数字显示的，而是反映在屏幕上的节拍显示和项目的伴奏速度的初始值中。导出项目到伴奏文件时，音频文件的速度和样式速度用于时间拉伸计算。

当将一个项目导出为伴奏文件时，分配给每个部分的音频数据将被时间缩放，使其适合伴奏速度，然后该数据被导出为该部分的波形数据。例如，如果音频文件的速度为120，伴奏速度为180，则执行时间拉伸，使其速度为原始音频数据的150%，数据将被保存和导出。

提示

- 一个分析结果文件(.awi)与导入的音频文件在同一位置创建。
- 时间拉伸比例范围为50-200%。当设置结果的比例超过这个范围时，项目不能导出到伴奏文件。
- 播放时间计算从伴奏速度，拍号，和“小节”（测量的数量）的值显示为状态栏上的“段长度”。
- 所选音频文件的原始播放时间在状态栏显示为“波长”。
- 用于将所选音频数据与“区段长度”匹配的时间拉伸比例显示为状态栏的“时间拉伸”。

试听区域主窗口



[▶]/[■]: 开始/停止 分配给正在编辑的部分的音频数据的试听播放，播放包含持续循环直到按停止；

音量条: 调整试听播放音量；

Time stretch 时间缩放: 当这个选中，你可以选择经过时间缩放的音频数据，也就是当前设置导出到音频伴奏的声音；如果不选，音频数据按照此播放；

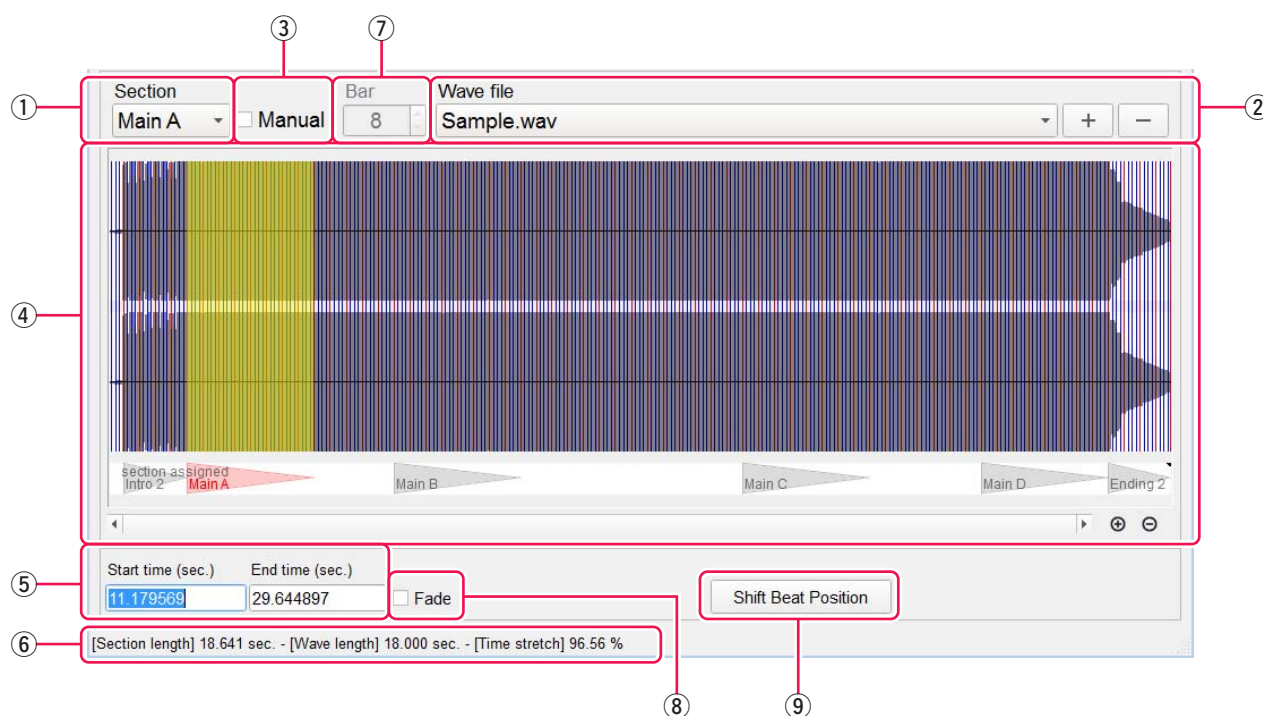
提示

- 时间拉伸是在不影响音高的情况下改变音频信号的速度或持续时间的过程。
- 音频数据分配到声部将被时间缩放处理；所以当项目将被导出到音频节奏文件将适配“声部的长度”。
- 试听时间延长结果时，会弹出专门的弹出窗口，试听过程中无法进行编辑操作。

Click (*) 滴答 : 当这个选中，试听播放期间节拍器的滴答声。滴答声音的音量是固定的

* 此复选框仅当单个音频文件被分配给整个项目，并且在部分编辑区域未选中“手动 Manual”复选框时可用。

选择编辑区域主界面



① **Section 声部:** 显示正在编辑的声部名。您也可以由此编辑的声部。

② **Wave file 波形文件:** 音频文件名，以及哪一部分分配给正在编辑的声部，可以改变音频文件；

[+]: 导入新音频文件；

[-]: 移出当前音频文件；

③ **Manual 手动:** 当这个选中，您可以手动输入该区段波形分配的所有设置。

提示

- 勾选此选项时，显示也会发生变化，波形区域上的拍数网格(分析结果)将不显示，一些操作项将被禁用等。
- 当一个项目中使用两个或多个音频文件时，会自动选中所有声部的“手动”复选框。

④ **Waveform area 波形区域:** 显示分配的音频文件的波形和分配给正在编辑的区段的范围。您可以通过鼠标操作 选择赋值范围。

分配给该部分的范围显示为黄色。当“手动”复选框未被选中时，基于分析的节拍网格将显示在波形上。如果相同的音频文件被分配给其他部分，其他部分的范围显示在该区域的底部。

提示

当鼠标停留在波形区域时，**如果按下“Shift”键**，可以对波形区域黄色区域进行其他操作。当光标在范围内时，可以移动范围。当光标位于范围的左侧或右侧时，您可以更改范围的边界；

⑤ **Start time / End time 开始/结束时间:** 显示音频文件中分配的波形范围的开始和结束时间。你可以通过直接输入来改变它。

提示

如果未选中“手动Manual”复选框，则“开始时间”和“结束时间”将自动调整为最接近输入值的拍格。

⑥ Status bar 状态栏

显示正在编辑的部分的以下信息。如果有一些设置会导致导出失败，则会显示一条红色的附加消息。

Section length 分段长度: 指示片段的播放时间，当导出的样式将在不改变节拍的情况下在乐器上播放时。这是根据节奏、拍号和“小节”（小节数）计算出来的。

Wave length 波形长度: 所选音频文件范围的原始播放时间。

Time Stretch 时间缩放: 指示时间拉伸比例，所选音频数据在项目导出到音频节奏文件时适合“分段长度”。当这是50%时，音频转换为半速播放。当这是200%时，音频转换为双速播放。

如果由于无效的比例，音频不能导出，它会显示为红色。

⑦ **Bar 小节数:** 选中范围预估多少小节。这个参数对应伴奏创作机功能的声部的图形长度“Pattern Length”。如果“Manual”选中，则可以手动输入。在“Bar”值中，每种类型的声部都有一个上限，超过该值将不导出项目。具体的限制参考“每个声部的上限小节数”在后面页；

⑧ **Fade 淡:** 当这个选中，当导出所选范围时，将执行渐入/渐淡出处理。当在乐器中播放时，在输出部分的开始/结束时间周围有明显的噪音时，尝试启用这个。

⑨ **Shift/Unshift Beat Position 平移/不平移 节拍位置:** 通过在起拍和尾拍识别之间切换来调整拍检测结果。只有当“Manual”复选框未被选中时，该选项才可用。

声部的分配范围-选择手动禁用或启用差异

当“手动”未选择（半自动）：

使用音频文件的分析结果。

- 根据分析结果的拍频位置选择波形的范围。
- 小节“Bar”值从音频文件的速度(分析结果)和选择的范围自动计算。
- 时间延展的比率几乎是恒定的，除非你用数字输入改变样式的节奏。

当“手动”选择（手动的）：

音频文件的分析结果没用

- 可以手动选择所需的波形范围。
- 小节“Bar”值是手动输入的，该值指定多少小节(测量)的选择范围估计是，取决于当前的拍号。根据“Bar”值和拍号计算所选范围内的节拍数，然后最后使用Style的节拍计算声部长度。
- 时间拉伸的比例取决于设置。

当分配给一个部分的波形太长时会发生什么

在“音频节奏”中，音频信息被添加到波形中，以便执行时间拉伸处理，在乐器上播放时保持最佳音质。如果分配给某一段的波形的播放时间过长，可能没有足够的音频信息添加，当项目导出到音频节奏文件时会出现警告信息。

在这种情况下，当在乐器上演奏输出的风格时，音质可能会下降。因此，在制作每个部分时，应将分配的波形保持在所需的最小长度。

每个部分的小结数值的上限

小节值对于每个声部类型有一个上限。如果一个或多个区段的值超过限制，项目不能导出到音频节奏。编辑区域时，操作不受上限限制，超过上限会在状态栏中显示。

各部分的上限如下：

部分	上限 Bar
Main A-D, Intro 1-4, Ending 1-4	32
Fill In A-D, Break	1

创建新工程，导入音频文件

1. 点击 **“File → New Audio Style Project.”**

2. 点击波形文件: **[+]** 按钮.

3. 选择想要的音频文件(.wav).

兼容的文件格式: WAV 格式 44.1 kHz 采样率 16-bit 分辨率、音响

提示

一个分析结果文件(.awi)与导入的音频文件在同一个位置被创建。

4. 点击 **“File → Save Project File”** 保存工程.

加载工程和编辑分部

1. 点击**“File → Open Audio Style Project.”**

2. 选择想要的工程文件

3. 编辑想要的分部;

关于如何编辑这些部分的说明，请参阅“显示项目和功能”。

4. 点击 **“File → Save Project File”** 保存工程

如果想保存另外的名字，点击 **“File → Save Project File as ...”**，保存工程为想要的文件名。

输出工程为音频节奏文件

1. 点击 **“File → Open Audio Style Project.”**
2. 选择想要的工程文件。
3. 点击 **“File → Export as the Style File”** 输出工程。
4. 输入想要的文件名，接着点击 **[Save]** 按钮。
执行导出过程，完成后将显示一条消息。

如何安装到处的音频节奏文件（.aus）到乐器

有两种方式安装和播放到处的音频伴奏文件；

- (a) 导入数据到扩展包制作软件（Yamaha Expansion Manager），安装为扩展包数据；
- (b) 保证音频伴奏文件（.aus）直接到USB，将USB插入到乐器；

方法(a)可用于雅马哈扩展管理器支持的仪器，并可与音频风格兼容的模型一起使用。要确定你的乐器是否与Audio Style兼容，请参考乐器本身的手册。

方法(b)，截至2018年4月，仅适用于Genos固件版本1.20或更高版本。