

4. Audiotechnik und Tonbearbeitung

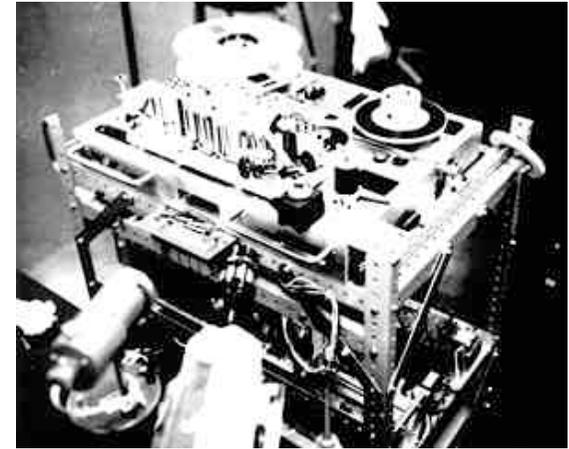
- 4.1 Grundlagen der Audiotechnik
- 4.2 Analoge Audiotechnik
- 4.3 Raumklang
- 4.4 Digitale Audiotechnik 
- 4.5 Programmierung für Audioverarbeitung

Literatur:

- M. Warstat, Th. Görne: Studiotechnik, 5. Auflage,
Elektor-Verlag 2002
- H. Raffaseder: Audiodesign, Fachbuchverlag Leipzig 2002
- B. Katz: Mastering Audio – The Art and The Science,
Focal Press 2002

Geschichte der digitalen Audiotechnik

- 1926: Erstes Patent für PCM-Abtastung
(P.M. Rainey, Western Electric)
- 1962: PCM-Übertragungssystem
(Bell Telephone)
- 1974, Sony: PCM-Audio digital auf Magnetband
- ab 1975: Digitale Masterbänder in Tonstudios
- 1979, Philips: Erste digitale Audiodisc
- 1981, Philips/Sony: Compact Disc (CD)
- 1988 Verkaufszahlen von CDs über denen von LPs
- 1981: Standardisierung von MIDI (Synthesizer)
- 1990: DAT-Recorder (Digital Audio Tape)
- 1990: CD-R
- 1992: Philips DCC und Sony MiniDisc (MD)
- 1999, Sony/Philips: Super Audio CD (SACD) und Direct Stream Digital
- 1999: DVD-Audio
- 2000+: Direct-to-disc Recording etabliert sich



Sony digital tape recorder 1974



DAT Tape (1990–2005)

Analog-/Digital-Wandlung

Abtastung

Diskretisierung (Abtastrate)

Quantisierung (Wortlänge)

Abtastraten:

- 32 kHz (Broadcast, Semi Professional)
 - 44.1 kHz für CDs, Mastering und Aufzeichnung mit Videogeräten der 625/50 Norm
 - 44.056 kHz für Aufzeichnung mit Videogeräten der 525/59.94 Norm
 - 48 kHz professionelle Studionorm für Recorder mit feststehenden Köpfen
 - 96 kHz High End Mastering, DVD Audio
 - 2.8224 MHz „Direct Stream Digital“ (z.B. für SACD = Super-Audio CD)
- Wortlängen:
 - 16 Bit (Audio-CD)

Digitale Pegel

Maximaler digitaler Audiopegel: 0 dBFS (dB Full Scale)

– *Maximal* möglicher Wert in der gewählten Quantisierung

Prinzipiell unabhängig vom Spannungswert nach Analog-Konversion

Alle real auftretenden Pegelwerte sind negativ

1 Bit Wortlänge = Verdopplung des Dynamik-Wertebereichs = 6 dB

8 Bit Wortlänge = 48 dB (z.B. 00000000 = –48 dBFS)

16 Bit Wortlänge = 96 dB

24 Bit Wortlänge = 144 dB

Digitaler Headroom: Differenz zwischen Arbeitspegel und 0 dBFS

Mindestens –9 dBFS, oft höherer Abstand vorgeschlagen (z.B. –20 dBFS)

„Intersample Peaks“, optimaler Arbeitsbereich für analoge Verstärker

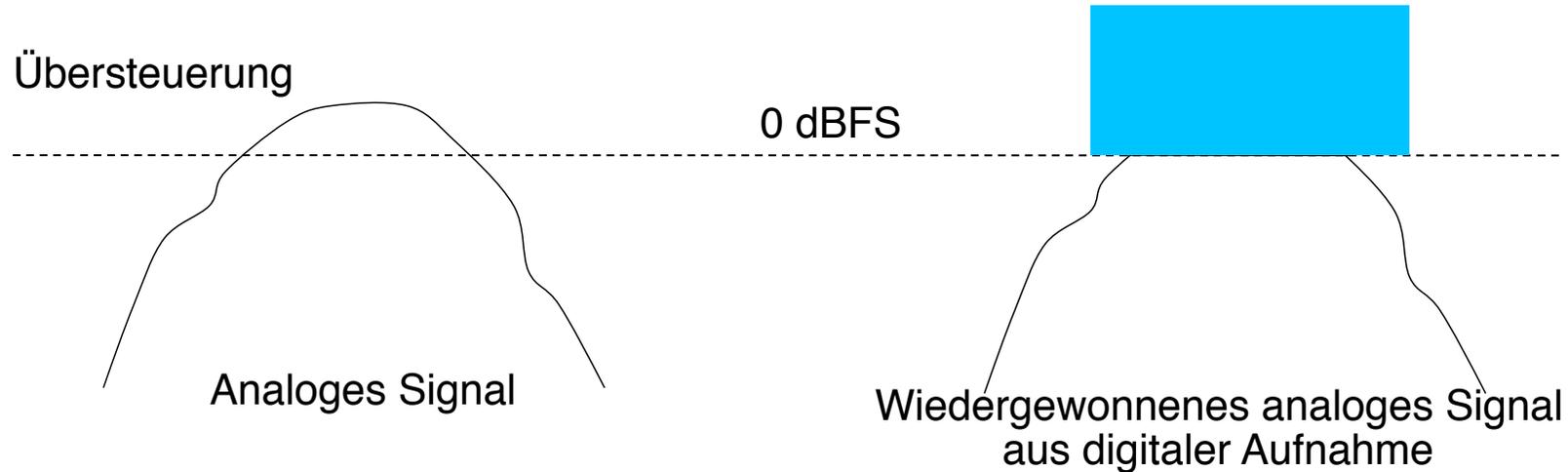
D/A-Wandlerpegel 6 dBu entspricht digitalem Arbeitspegel

Rauschen in der digitalen Bearbeitung:

A/D-Wandler: Rauschen bei ca. –104 dBFS

Digitale Mixer: Rauschen bei ca. –120 dBFS

Digitales „OVER“?



Signalanteile, die durch Übersteuerung bei der Aufnahme verloren gehen, sind für immer verloren („Clipping“)

„OVER“-Anzeige nur bei Aufnahme, nicht bei Wiedergabe!

Digitales Clipping

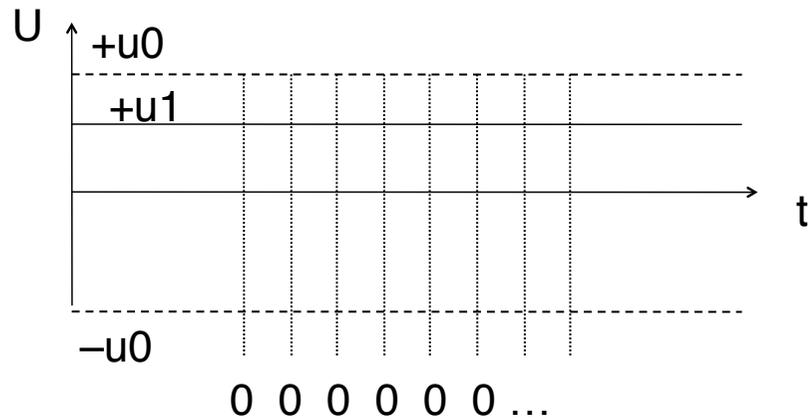
Akustisch wesentlich unangenehmer als bei analoger Übersteuerung

Rechteck-artige Schwingungen

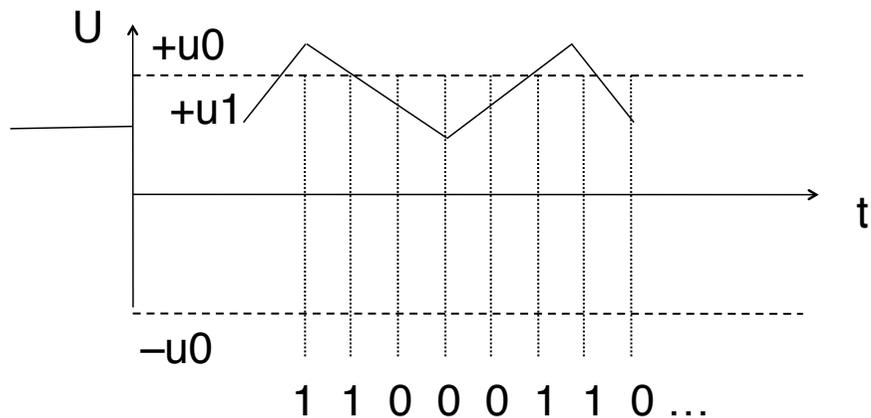
OVER-Anzeige bei digitalen Peakmetern:

Folge von mehreren aufeinander folgenden 0 dBFS-Werten (z.B. 3)

Audio-Dithering



Annahme: Quantisierungsschwelle bei u_0
 (LSB, Least Significant Bit)
 Konstante Spannung u_1 unterhalb u_0 (z.B. $u_0/2$)
 Sampling liefert Null-Werte



Rauschen (Zufallsignal) mit niedriger
 Amplitude beigemischt
 Sampling liefert zufällige Wertereihe 0 und 1
*Durchschnitt (bei nachfolgender Glättung)
 entspricht u_1 !*

Durch Hinzufügen von Rauschen kann die Auflösung der Digitalisierung gesteigert werden (Dithering)
 Gleichzeitig Quantisierungsverzerrungen reduziert

Wortlängenmanagement

Digitale Bearbeitung liefert größere Wortlängen

Berechnungsergebnisse in der Signalverarbeitung

Es ist sinnvoll, mit längeren Wortlängen zu arbeiten

Intern in digitalen Audiogeräten

In der digitalen Audio-Bearbeitungskette

Vermeiden der Akkumulation von Rundungsfehlern!

Rückführung auf Medienwortlänge (Rundung)

In einem einzigen Schritt, nicht mehrfach

Am Ende der Bearbeitungskette

Meist unter Verwendung von Dithering (Re-Dithering)

Digitale Audiotechnik

Klassifikationen digitaler Audiobausteine:

Hardware oder Software

Hardware notwendig für A/D- und D/A-Konversion

Hardware sinnvoll bei hohen Anforderungen an Latenzzeit

Hardware-Bedienelemente für Software-Lösungen
(z.B. digitales Mischpult)

Produktion oder Modifikation

Produktion: Synthesizer, Tongeneratoren, MIDI-Eingabegeräte

Modifikation: Mischung, Filter, Effekte

Live oder Postprocessing

Live: Aufnahmestudio, Live-Bühne, Rundfunk

Postprocessing: „offline“ Nachbearbeitung

Hauptunterschied: Latenzzeiten z.B. für Effekt-Rendering

Soundkarten



Bestandteile:

- Digitaler Signal-Prozessor (DSP)

- Digital-Analog-Converter (DAC)

- Analog-Digital-Converter (ADC)

- Speicher (z.B. für Wellenformen bei Klangsynthese und als Puffer)

Anschlüsse:

- Analoge und digitale Audio-Ein-/Ausgänge

- MIDI-Ein-/Ausgänge

- Raumklang- (Surround Sound-)Ausgänge

Einfache Soundfunktionalität heutzutage meistens "on board"

Geschichte:

- Xerox *Alto* Prototyp beherrscht einfache Audio-Verarbeitung (1972)

- Erster Audio-fähiger Kleincomputer für den Massenmarkt: Apple Macintosh (1982)

Digitales Mischpult



Digitales Mischpult
mit eigenem DSP (Digital Sound Processor)



Steuergerät für Software
(z.B. Cubase, Logic)
angeschlossen über FireWire oder USB



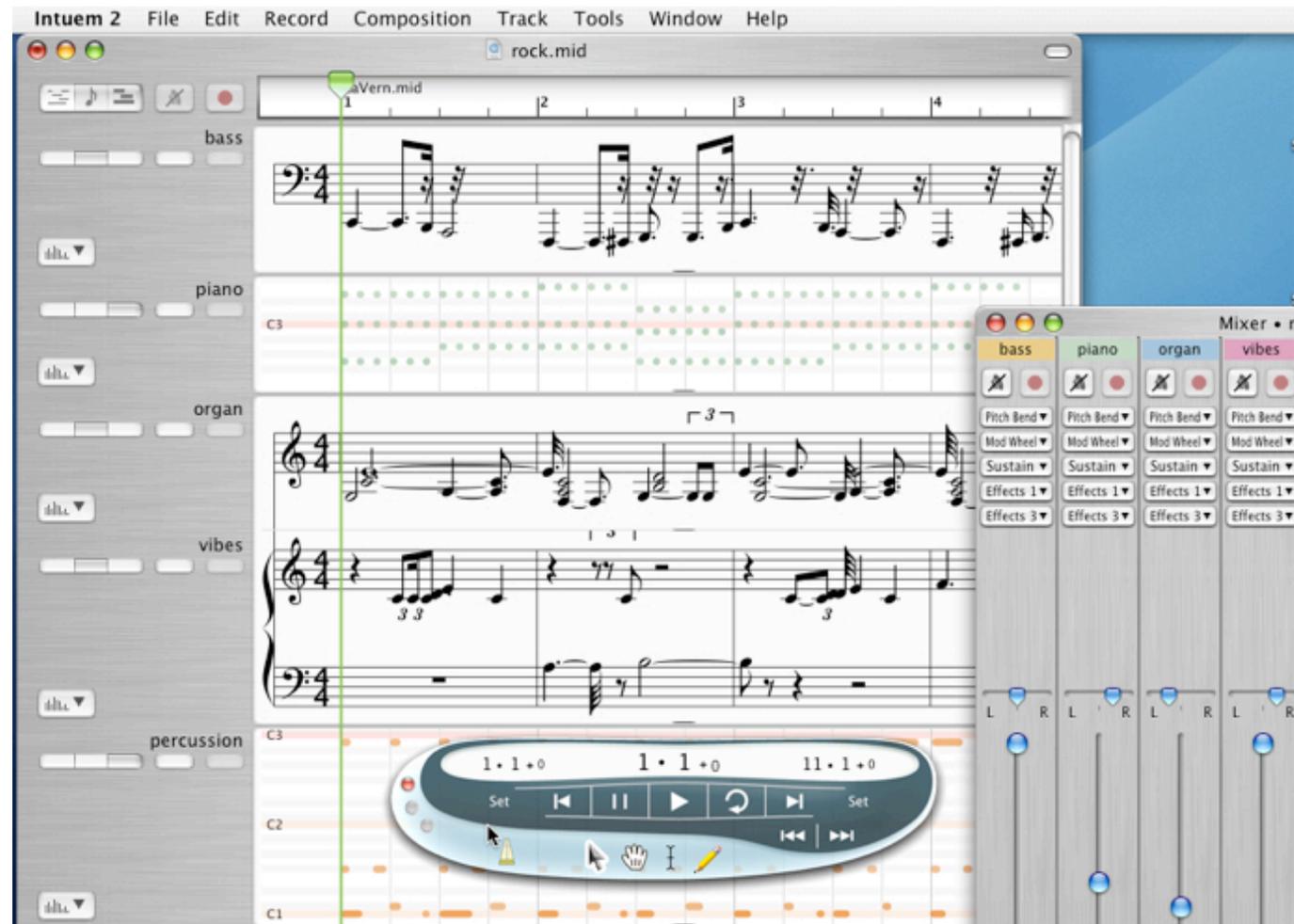
Reine Softwarelösung,
Steuert u.U. Hardware (z.B. spezielle Soundkarten)

Software: Sequencer

Aufnahme und Erstellung (Komposition) von MIDI-Daten

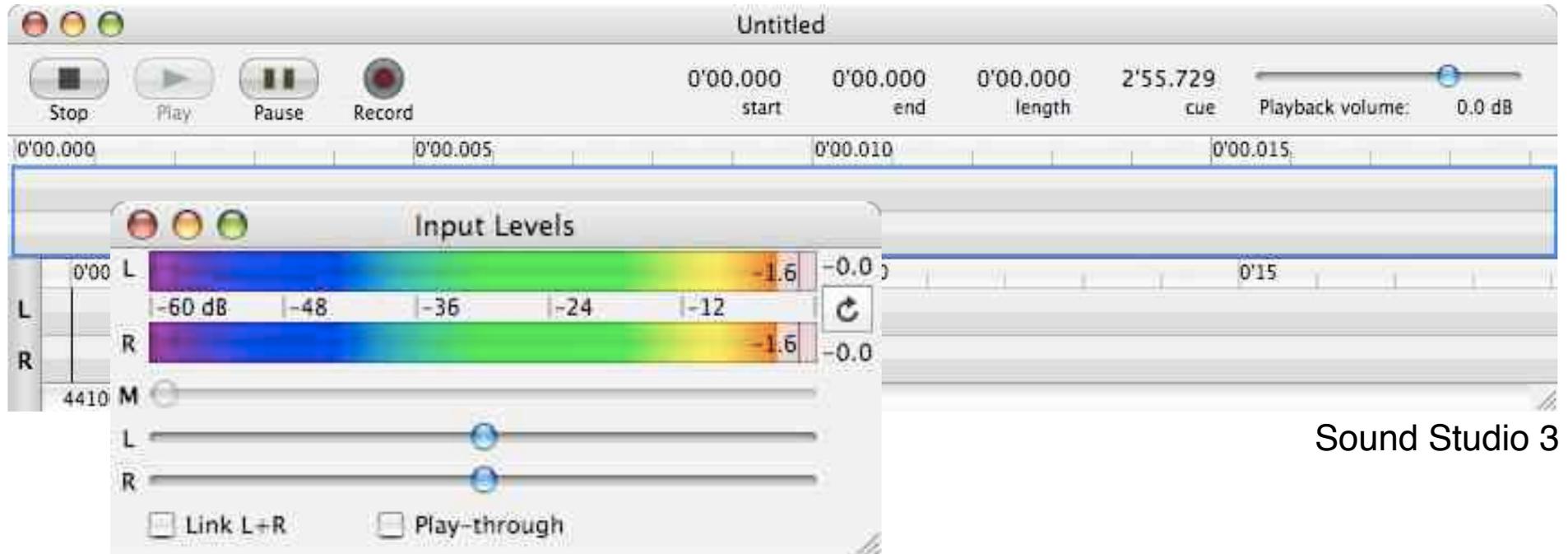
Mischen von
MIDI-Spuren
und
digitalisierten
Audio-Daten
(virtuelles
Mischpult)

Digitale Effekte



Intuem

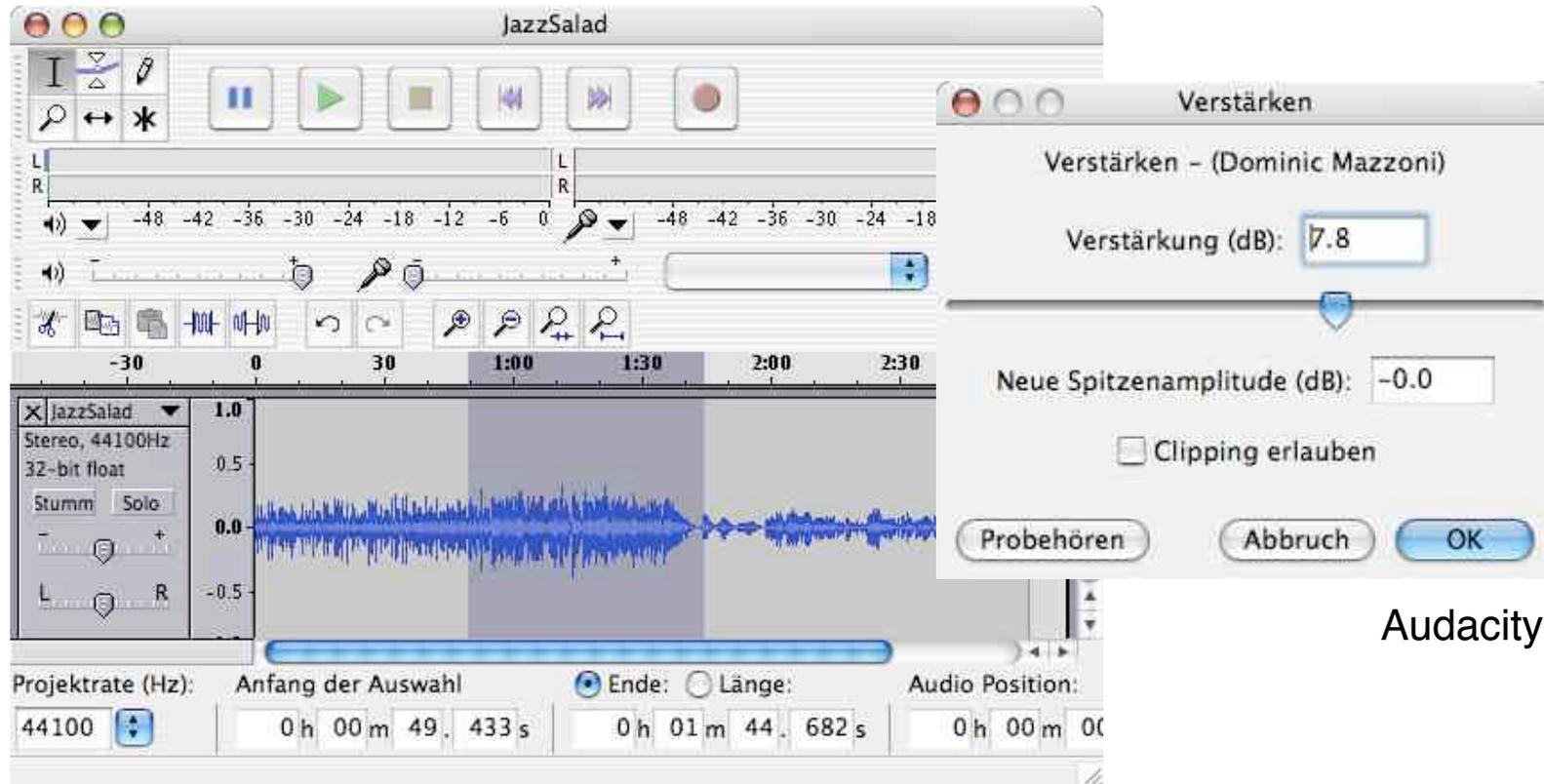
Software: Audio-Aufnahme



Sound Studio 3

- Zugriff auf Eingabegeräte (Mikrofone, Mischpult)
- Fortschrittsanzeige
- Aussteuerungsanzeige und -Kontrolle
- Speicherung in diversen Formaten
- Oft kombiniert mit anderen Funktionen (z.B. Postprocessing)

Software: Audio-Bearbeitung



Audacity

- Import diverser Audio-Formate
- Misch- und Schnittfunktionen
- Nachbearbeitung von Klangspektrum und Pegel
- Anwendung von Audio-Effekten

Bearbeitung der Amplitude (1)

Verstärken, Dämpfen, "Normalizing":

nachträgliche Anpassung des gesamten Signalpegels

Z.B. Einstellen auf Standard-Durchschnittspegel („Normalizing“)

bei Verstärkung werden auch unerwünschte Effekte (z.B. Rauschen, Nebengeräusche) mitverstärkt!

Normalizing:

Relativ zu welchem Standard?

Bsp.: Abmischen eines Albums:

Auf keinen Fall einzelne Titel auf Standard-Pegel „normalisieren“

Sinnvoller: Normalizing des Gesamtalbums
(Charakter der Einzelsongs bleibt erhalten)

Bearbeitung der Amplitude (2)

Bearbeiten der Hüllkurve:

Ein- und Ausblenden (*fading*)

Typen von Fadern:

linear

logarithmisch

exponentiell

diverse Zwischenformen

Kompensation von "DC-Offset"

Signal genau auf die gewünschte Null-Linie einstellen

Unerwünschten "Gleichspannungsanteil" abziehen

Vorsicht beim Zusammenmischen verschiedener Signale:

Gesamtpegel beachten! Signale werden meistens additiv zusammengeführt

Digitale Übersteuerung führt zu *Clipping*, welches nachträglich nicht mehr korrigiert werden kann

Abhilfe: Einzelne Signale/Spuren vorher entsprechend abschwächen

Dynamik

Unterschied zwischen lauten und leisen Passagen

Höchster minus kleinster Amplitudenwert in einem Zeitfenster

Mikrodynamik

Kleine Zeitfenster (Sekundenbruchteile)

Eigenschaften von Instrumenten

Z.B. Schlagzeug hat hohe Mikrodynamik

Bearbeitung der Dynamik eines Einzelkanals vor der Abmischung

Makrodynamik

Große Zeitfenster (Sekunden bis Minuten)

Eigenschaften von Songs bzw. Szenen

Z.B. pianissimo bis fortissimo

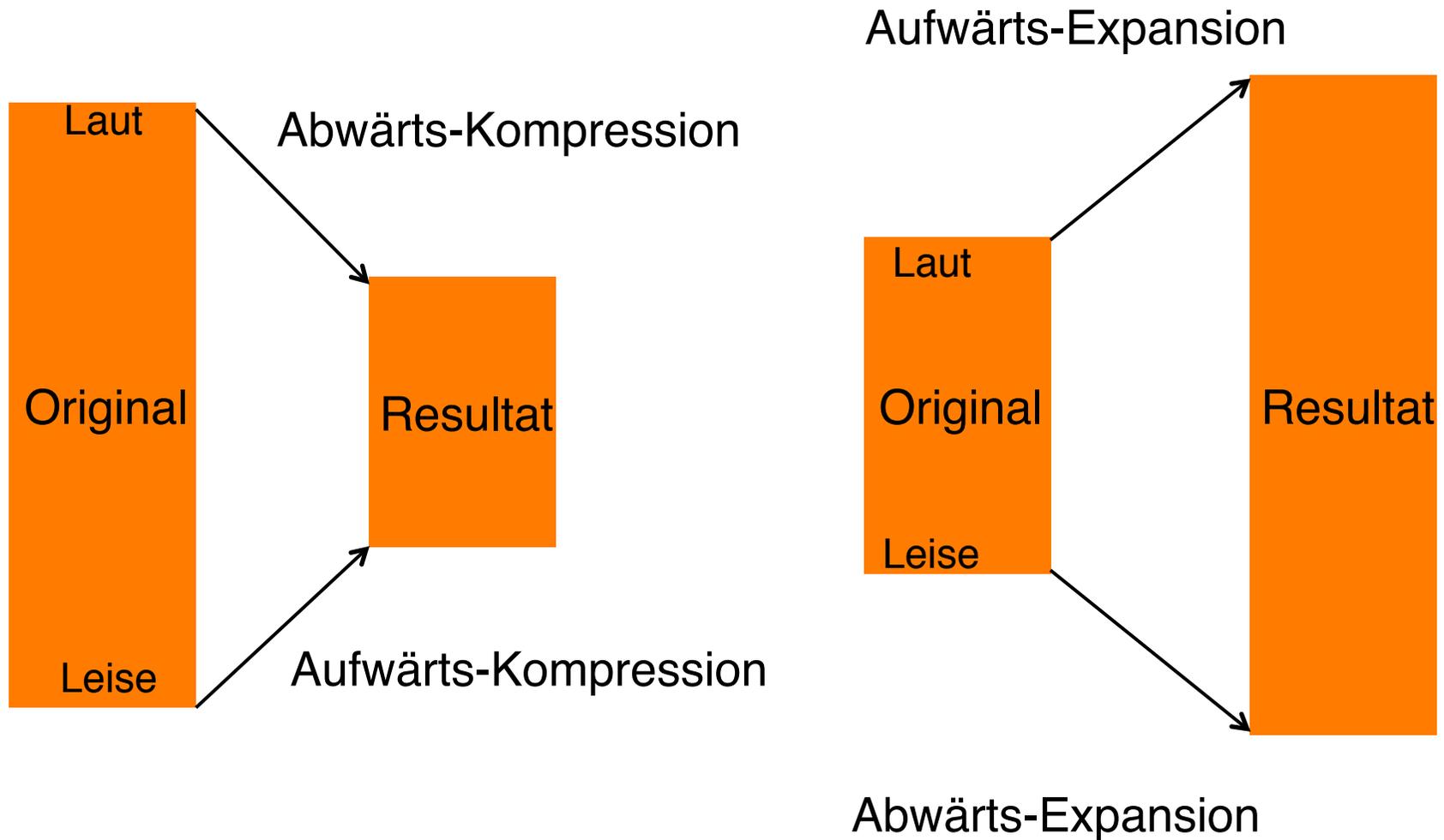
Bearbeitung der Gesamtdynamik eines längeren Abschnitts

Probleme mit Dynamik:

Übersteuerung bei Wiedergabe

Unhörbarkeit durch Hintergrundgeräusche

Varianten der Dynamik-Modifikation



Bearbeitung der Dynamik (1)

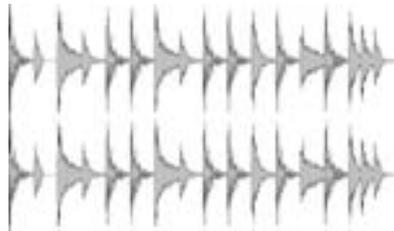
Kompressor:

Schwelle (*threshold*): Amplitudenwert, ab dem die Reduktion einsetzt

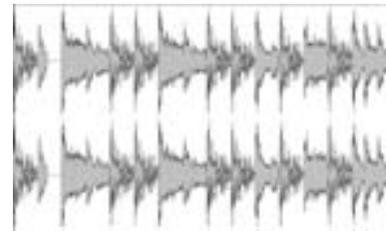
Faktor (*ratio*): Stärke der Reduktion

Einsatz (*attack*) und Ausklingen (*release*): Übergangszeiten

Beispiel:



unkomprimiert



komprimiert
Threshold -10dB
Ratio 10.0
Attack 10 ms
Release 100 ms

Bearbeitung der Dynamik (2)

Multiband-Kompressor

Aufteilung des Signals in Frequenzbänder

Jedes Frequenzband einzeln komprimiert

Geeignet zur selektiven Veränderung des Klangbilds

Expander:

Umkehrfunktion zum Kompressor (Dynamikerhöhung)

Limiter:

Schneidet Signal oberhalb der Schwelle auf festen Pegel ab

Vermeidet Übersteuerung

Gate:

Schneidet Signal unterhalb des Schwellwertes ab

Kann zur Rauschunterdrückung oder zum Ausschalten von Nebengeräuschen dienen

Bearbeitung des zeitlichen Verlaufs (1)

Schneiden von Audio-Material

Früher wirklich mit der Schere (am Tonband)!

Heute mit Cut, Copy und Paste im Audio-Editor

Möglichst in Pausen schneiden

Immer im Nulldurchgang schneiden (sonst Knacken hörbar)

Schnitte zu ähnlichem Signal sind relativ problemlos

Schnitte von leisem zu lautem Signal sind relativ problemlos

Schwierig sind Schnitte innerhalb eines kontinuierlichen Signals

Überblenden:

Bearbeiten der Hüllkurven und Zusammenmischen

Kreuzblende (langsam) und Sturzblende (rasch)

Schleifen (*loop*):

Verlängern eines akustischen Ereignisses durch Wiederholen

Schnittregeln an der Nahtstelle zu beachten

Bearbeitung des zeitlichen Verlaufs (2): Resampling

Andere Wiedergabegeschwindigkeit als Samplingrate

Ändert die Zeitdauer und gleichzeitig alle Tonhöhen

Beispiel:

Original

Resampling * 0,7

Resampling * 1,4

Beispiel: Erzeugung neuer Töne

Kugel auf Teller

1/16 Resampling

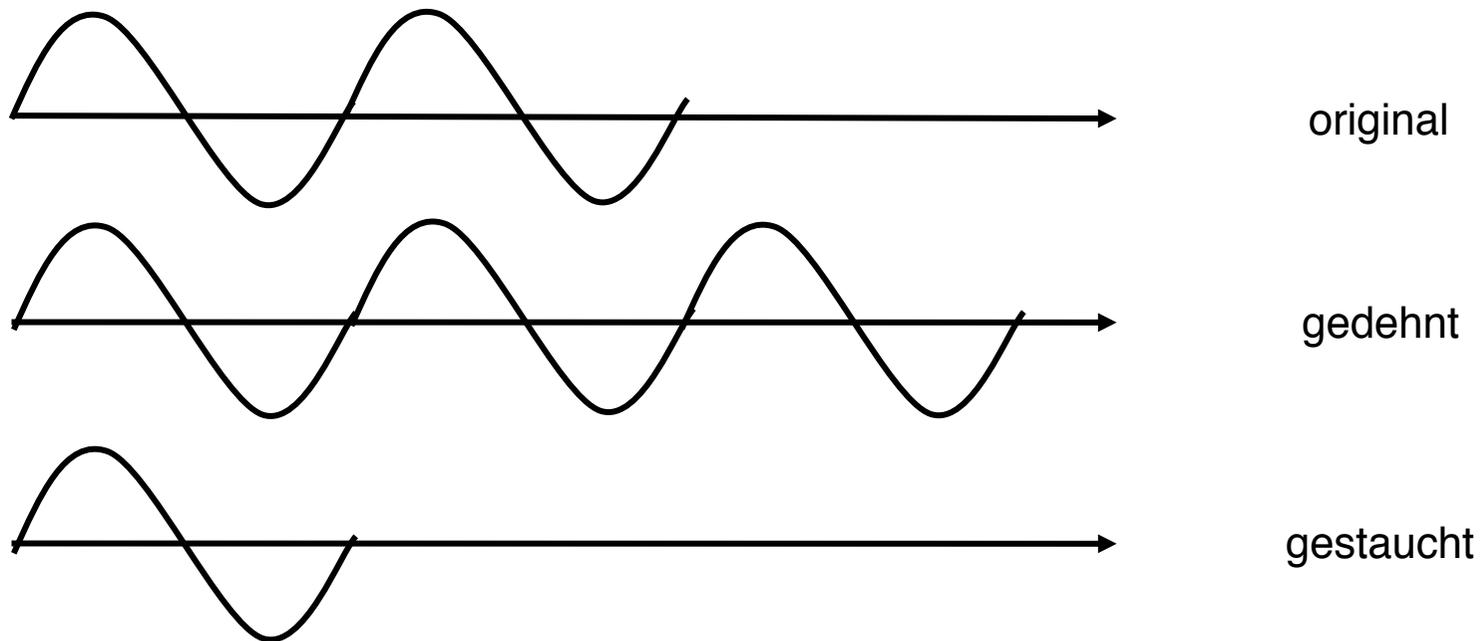
1/64 Resampling

Bearbeitung des zeitlichen Verlaufs (3): Timestretching

Zeitkorrektur ohne hörbare Tonhöhenveränderung

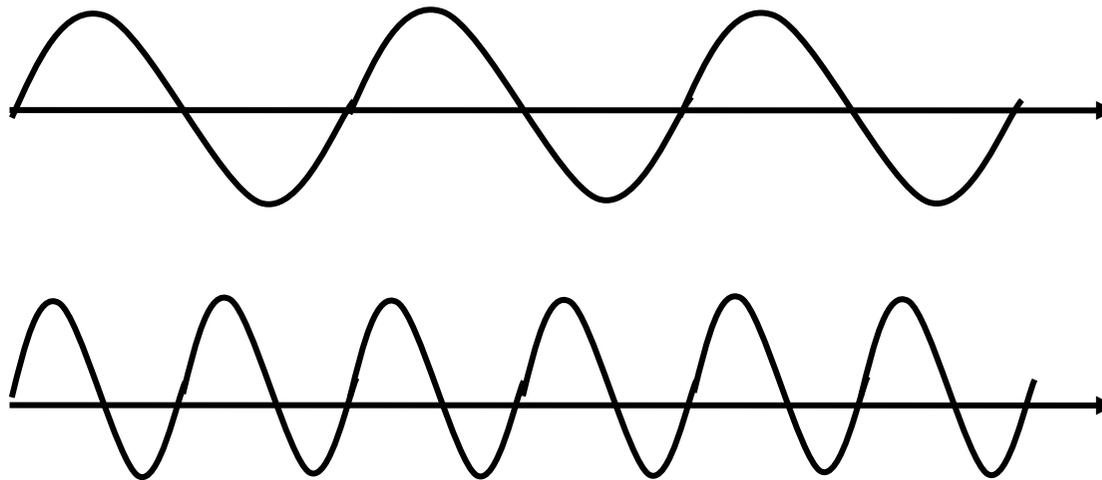
nur in begrenztem Umfang möglich

Idee: Wiederholung kleiner periodischer Abschnitte



Bearbeitung des zeitlichen Verlaufs (4): Pitchshifting

Tonhöhenkorrektur bei gleicher Spieldauer
Zusammensetzbar aus Timestretching und Resampling



Original

höher

tiefer

Raumorientierte Bearbeitung: Echo und Hall

Echo:

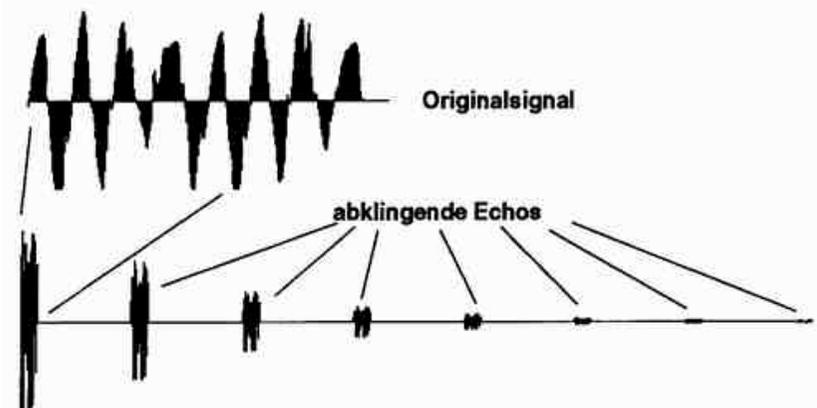
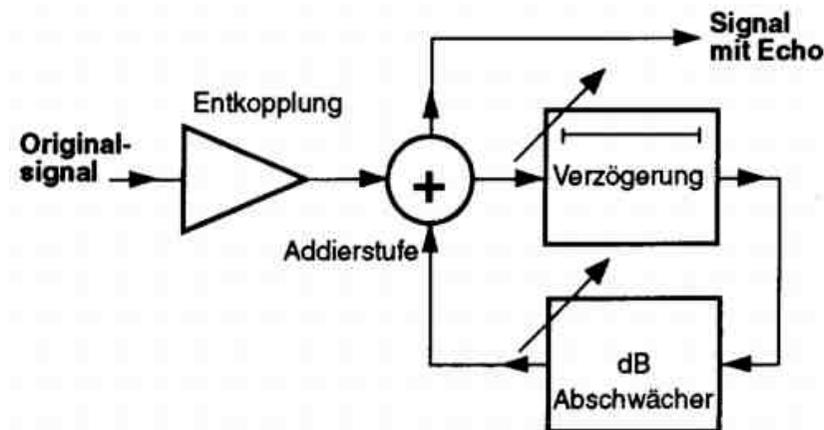
Signal einmal verzögert und abgeschwächt zurückgeführt

Parameter: Verzögerung, Abschwächung

Hall:

Signal vielfach (unendlich oft) mit verschiedenen Verzögerungszeiten zurückgeführt

Halleinstellungen können sehr komplex sein



Echoprinzip

Schallausbreitung im geschlossenen Raum

Direktschall:

gerade Linie zwischen Quelle und Hörer
kürzester Weg

Erstreflexionen:

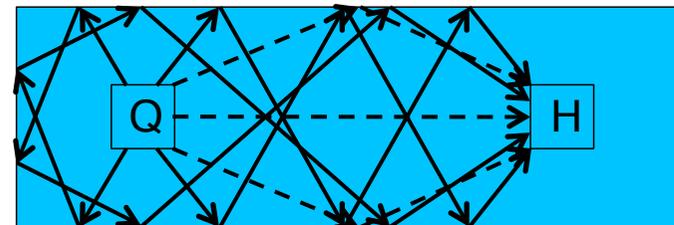
längerer Weg, längere Laufzeit
als unterschiedliches Signal wahrnehmbar (Echos)

Mehrfachreflexionen:

als einheitliches "Hall-" Signal wahrgenommen
klingt mit der Zeit ab



Erstreflexionen



Mehrfachreflexionen

Impulsantwort

Verhältnis von Direktschall, Erstreflexionen und Nachhall kann experimentell ermittelt werden:

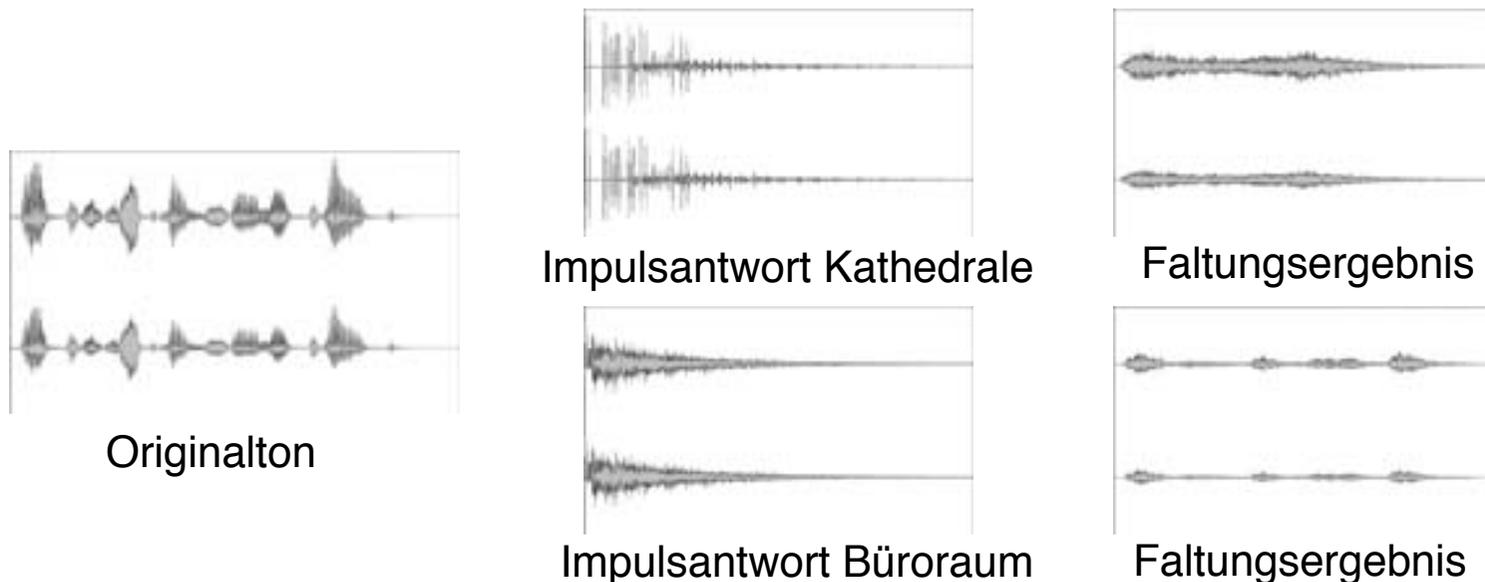
Kurzer Impuls bestimmter Frequenz (Klatschen, Schuss)

Spektrum des reflektierten Signals beschreibt Übertragungseigenschaften des Raums (*Impulsantwort*)

Mathematische Berechnung der Raumwirkung:

– *Faltung (convolution)* des Eingangssignals mit Impulsantwort

Beispiel:



Phasenorientierte Bearbeitung

Sehr kurze Verzögerungen (unter 30 ms) werden als Phasenveränderungen wahrgenommen und beeinflussen den Gesamtklang

Chorus:

Sehr schnelle, minimal in der Höhe veränderte Signalrückführung
Lässt Klang voller erscheinen

Flanging:

Noch kleinere Verzögerungszeit (8 ms)
Tonhöhe konstant - Überlagerung mit Originalsignal
Feedback: Effektsignal wird an Eingang zurückgeführt
Verwendung z.B. bei Gitarrenklängen

Phasing:

ähnlich zu Flanging, aber ohne Feedback
synthetischer Klang

Restauration

Fehler auf alten Tonträgern:

Rauschfehler (*Noise, Hiss*)

Clickfehler (*Clicks*)

Knistern (*Crackles*)

- **Denoising:**

"Fingerprint" (Spektrum) des Rauschens wird bestimmt
dann exakt diese Frequenzen ausgefiltert

- **Declicking:**

Signallücke durch Interpolation (oder zweiten Stereokanal) ersetzen

- **Decrackling:**

Wiederholtes Declicking, auch automatisch ausgeführt

4. Audiotechnik und Tonbearbeitung

- 4.1 Grundlagen der Audiotechnik
- 4.2 Analoge Audiotechnik
- 4.3 Raumklang
- 4.4 Digitale Audiotechnik
- 4.5 Programmierung für Audioverarbeitung



Literatur:

<http://java.sun.com/products/java-media/sound/>

<http://www.jsresources.org>

Java Sound API

"Low-level" API

zur Steuerung der Ein- und Ausgabe von Tonmedien
umfasst Funktionen für digitale Audioinformation und für MIDI-Daten
erweiterbare Basis, keine ausgefeilten Editor-Funktionen o.ä.

Verwandte Java-Technologien:

Java Media Framework (JMF)

auf höherer Ebene angesiedelt

einfachere Lösung für Abspielen von Tonmedien

Synchronisation mit anderen Medien (v.a. Video)

Pakete des Java Sound APIs (in Standard-Java-Installation enthalten):

- `javax.sound.sampled`
- `javax.sound.midi`

Digitales Audio in Java Sound

Hauptfokus in `javax.sound.sampled`:

- Transport von Audiodaten (Aufnahme und Wiedergabe)

- Verwaltung von Puffern

- Mischen von Daten

- Steuerung: Start, Anhalten, Aussetzen

Prinzipiell mit der Schnittstelle möglich:

- Direkte Bearbeitung von Sample-Information

 - (z.B. selbstgeschriebene Synthesizer- und Filter-Funktionen)

Default-Implementierung eingeschränkt in Funktionalität:

- z.B. Einlesen von WAV-Dateien, aber nicht von MP3- oder MPEG4-AAC-Dateien

- Funktionalität erweiterbar durch „Service Provider Interface“

 - Plug-Ins mit zusätzlicher Codec-Funktionalität (teilweise) verfügbar

Audio-Formate

Java Sound befasst sich mit formatierten Audio-Daten

Ein Audio-Format wird durch ein Objekt der Klasse **AudioFormat** beschrieben und enthält die folgenden Angaben:

Codierungsverfahren (normalerweise Pulscode-Modulation (PCM))

Zusammenhang zwischen Klangdruck und Signal:
(PCM/linear, μ -Gesetz, a-Gesetz)

Bei PCM: Samplewerte mit/ohne Vorzeichen (*signed/unsigned*)

Anzahl von Kanälen (z.B. 2 für Stereo)

Abtastrate (samples/second)

Auflösung (bits/sample)

Paketgrösse (*frame size*) (bytes)

Paketrate (*frame rate*) (frames/s)

Byte-Lesereihenfolge (*byte order*) (big-endian/little-endian)
(Wo steht das höchstwertige Bit?)

AudioInputStream

- `javax.sound.sampled.AudioInputStream`

Abgeleitet von der abstrakten Oberklasse `java.io.InputStream`

Byteweise lesbare Datenströme

- `read()`, `skip()`, `close()`
- `markSupported()`, `mark()`, `reset()`:
Springen zu markierter Position

Methoden zum Öffnen einer Audiodatei:

`javax.sound.sampled.AudioSystem`

- `AudioInputStream` `getAudioInputStream(File file)`

Es werden ggf. mehrere Parser für unterstützte Audio-Formate eingesetzt

Konversion von Streams in andere Formate möglich

Ein `AudioInputStream` hat immer ein festgelegtes `AudioFormat`

Das Format wird z.B. beim Öffnen einer Audio-Datei festgelegt und im Streamobjekt gespeichert.

- `AudioFormat` `getFormat()`

Beispiel: Öffnen einer Audio-Datei

```
import javax.sound.sampled.*;
...

public static void main(String[] args) {

    String strFilename = args[0];
    File soundFile = new File(strFilename);
    AudioInputStream audioInputStream = null;
    try {
        audioInputStream =
            AudioSystem.getAudioInputStream(soundFile);
    }
    catch (Exception e) {};
    AudioFormat audioFormat =
        audioInputStream.getFormat();
    System.out.println(audioFormat);
    ...
}
```

Line, Port und Mixer

Ein *Port* beschreibt einen Ein- oder Ausgang für einen Strom von Audio-Daten zu einem (virtuellen oder physikalischen) Gerät

Eine *DataLine* beschreibt einen Datenstrom, der steuerbar ist (Start/Stop).

Ein *Mixer* ist die Java-Sound-Abstraktion für alle tonverarbeitenden Komponenten mit Ein- und Ausgabeports

- Kann einem realen physikalischen Gerät entsprechen oder rein in Software realisiert werden

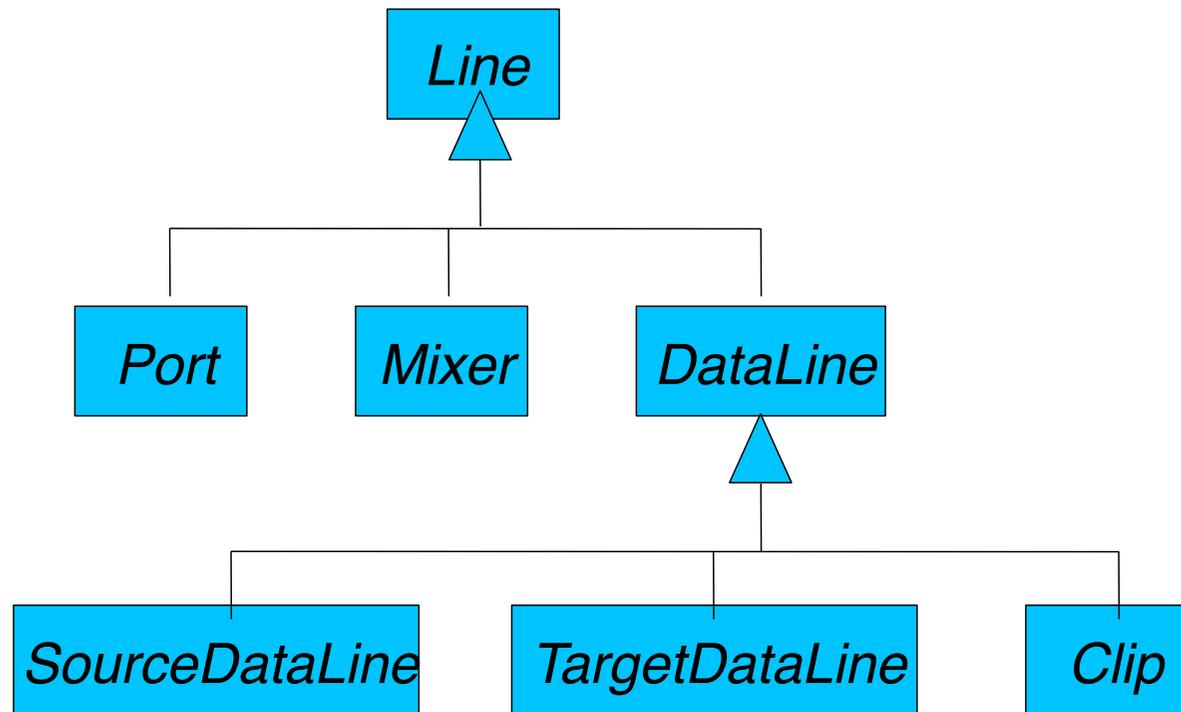
- Wichtiger Spezialfall eines Mixer-Objekts: Mischpult-Funktion

- Anwendungsprogramme können Daten entweder auf Eingabe-Ports abliefern oder auf Ausgabeports abholen (streaming)

- Alternativ können Daten für Eingabeports aus Dateien gelesen werden und für Ausgabeports in Dateien geschrieben werden (audio files)

Das Konzept der *Line* verallgemeinert Ein- und Ausgabeports und Mixer zu beliebigen Bestandteilen einer "Audio-Pipeline"

Schnittstellen-Hierarchie für Audio-Pipelines



Gepufferte Wiedergabe
einer Audioquelle

Gepufferte Aufnahme
einer Audioquelle

Wiedergabe einer
Audioquelle, die
komplett in den Speicher
vorgeladen wird

Audio-Ressourcenverwaltung

Typischerweise ist Audioverarbeitung an Systemressourcen gebunden

Installierte Geräte

Pufferspeicher in Systembereichen

Erzeugung eines Line-Objekts ausschließlich über zentrale Verwaltung:

– `javax.sound.sampled.AudioSystem`

Anfragefunktionen, welche Ressourcen vorhanden sind

Es gibt immer einen Standard-Mixer, der auf das eingebaute Hardware-Audio-System abgebildet wird

Erzeugung eines speziellen Line-Objekts

Zur Beschreibung von Line-Objekten:

– `javax.sound.sampled.Line.Info` mit Unterklassen:

» `DataLine.Info`, `Port.Info`

– `javax.sound.sampled.Mixer.Info`

Erzeugung eines Line-Objekts

Anfrage an AudioSystem, unter Angabe von LineInfo-Information für das gewünschte Line-Objekt

welcher Typ:

- » *SourceDataLine* (Wiedergabe)
- » *Clip* (wiederholte Wiedergabe)
- » *TargetDataLine* (Aufnahme)

welches Audioformat

Beispiel (Ausgabe von Audioinformation):

```
AudioFormat audioFormat =  
    audioInputStream.getFormat();  
DataLine.Info info = new DataLine.Info  
    (SourceDataLine.getClass(), audioFormat)  
AudioSystem.getLine(info);
```

Operationen zur Nutzung eines Line-Objekts

Bisher nur die Verfügbarkeit des gewünschten Typs von `Line` geprüft.

Nächste Schritte:

- Reservierung der Ressource mit `open ()`

 - Reservieren des benötigten Pufferbereichs

 - kann bei gleichzeitigen Anforderungen anderer Programme an Ressourcenmangel scheitern

 - bei `SourceDataLine` Angabe eines Audioformats möglich

Bei `DataLine` (d.h. steuerbarem Strom):

- verschiedene Zustände:

 - `running = true/false` (Übertragung ein/aus)

- Bei Erzeugung: `running = false`

- Starten durch `start ()`

Die meisten folgenden Beispiele basieren auf www.jsresources.org !

Beispiel: Öffnen einer Audio-Line zur Wiedergabe

```
public static void main(String[] args) {
    String strFilename = args[0];
    File soundFile = new File(strFilename);
    AudioInputStream audioInputStream = null;
    try {
        audioInputStream =
            AudioSystem.getAudioInputStream(soundFile);
    }
    catch (Exception e) {};

    AudioFormat audioFormat = audioInputStream.getFormat();
    SourceDataLine line = null;
    DataLine.Info info =
        new DataLine.Info(SourceDataLine.class, audioFormat);
    try {
        line = (SourceDataLine) AudioSystem.getLine(info);
        line.open();
    }
    catch (Exception e) {};
    line.start();
    ...
}
```

Beispiel: Audiowiedergabe aus Datei

...

```
byte[] abData = new byte[EXTERNAL_BUFFER_SIZE]; //128k
```

```
int nBytesRead = 0;
```

```
while (nBytesRead != -1) {
```

```
    try {
```

```
        nBytesRead =
```

```
            audioInputStream.read(abData, 0, abData.length);
```

```
    }
```

```
    catch (Exception e) {};
```

```
    if (nBytesRead >= 0)
```

```
        line.write(abData, 0, nBytesRead);
```

```
    }
```

...

```
SourceDataLine.write()
```

Puffer

Startindex

Endindex

Nebenläufigkeit in Java: Threads

Häufig laufen in der Medientechnik mehrere Verarbeitungsketten nebeneinander ab

Beispiel: Aufnahme eines Audiosignals || Warten auf Ende-Befehl

Java-Threads:

"leichtgewichtige Prozesse" – innerhalb eines Betriebssystemprozesses

Jeder Thread implementiert die Schnittstelle `java.lang.Runnable`

Einzige Methode in `Runnable`:

```
public void run()
```

Standard-Implementierung von `Runnable`:

```
java.lang.Thread implements Runnable
```

Starten eines Threads - d.h. der `run()`-Methode:

```
t.start()
```

Beispiel: Ein nebenläufiger Java-Audio-Recorder

```
public class SimpleAudioRecorder1 extends Thread {
    private TargetDataLine      m_line;
    private AudioFileFormat.Type m_targetType;
    private AudioInputStream    m_audioInputStream;
    private File                 m_outputFile;

    public SimpleAudioRecorder1(TargetDataLine line,
        AudioFileFormat.Type targetType, File file) {
        m_line = line;
        m_audioInputStream = new AudioInputStream(line);
        m_targetType = targetType;
        m_outputFile = file;
    }
    ...
    public void run() {
        try {
            AudioSystem.write(
                m_audioInputStream, m_targetType, m_outputFile);
        }
        catch (Exception e) {}
    } ...
}
```

Starten und Anhalten der Aufnahme

```
public class SimpleAudioRecorder1 extends Thread {  
    private TargetDataLine          m_line;  
    private AudioFileFormat.Type    m_targetType;  
    private AudioInputStream        m_audioInputStream;  
    private File                    m_outputFile;  
  
    ...  
  
    public void start() {  
        m_line.start(); // Startet die Aufnahme im Audio-System  
                        // (TargetDataLine)  
        super.start(); // Startet den Datentransfer-Thread  
                       // d.h. self.run()  
    }  
  
    public void stopRecording() {  
        m_line.stop();  
        m_line.close();  
    }  
}
```

Beispiel: Direkte Bearbeitung von Samples

```
public class SineOscillator extends AudioInputStream {
    public SineOscillator
        (float fSignalFrequency, float fAmplitude,
         AudioFormat audioFormat, long lLength) {
        super(new ByteArrayInputStream(new byte[0]),
              new AudioFormat(AudioFormat.Encoding.PCM_SIGNED, ...), lLength);
        ...
        m_abData = new byte[nBufferLength];
        for (int nFrame = 0; nFrame < nPeriodLengthInFrames; nFrame++) {
            float fPeriodPosition =
                (float) nFrame / (float) nPeriodLengthInFrames;
            float fValue =
                (float) Math.sin(fPeriodPosition * 2.0 * Math.PI);
            int nValue = Math.round(fValue * fAmplitude);
            int nBaseAddr = (nFrame) * getFormat().getFrameSize();
            m_abData[nBaseAddr + 0] = (byte) (nValue & 0xFF);
            m_abData[nBaseAddr + 1] = (byte) ((nValue >>> 8) & 0xFF);
            m_abData[nBaseAddr + 2] = (byte) (nValue & 0xFF);
            m_abData[nBaseAddr + 3] = (byte) ((nValue >>> 8) & 0xFF);
        }
        m_nBufferPosition = 0;
    }
}
```