1. Markieren Sie zunächst die Audiodatei im Objects Window in der List of Objects und klicken Sie anschließend im Dynamic Menu **To Manipulation...** 

Praat Objects     Praat New Open Save     Praat New Open Save     Sound help     Sound International Internationa International International Internationa Internationa Internatio	×
Prast     New Open Save       Objects     Sound Mego       6. Sound Millst, Mill, Mill, Millst,	
Objects:         Sound Help           5. Sound Hill, Hil	
5. Sourd IIII, IIII, IIIII, IIIIIIII, IIIIIIII, IIIIII	
7. Sourd IIII, IIII, IIIII, IIIIIIIIIIIIIIIIII	
51. Testfind NodwindSorne, MH2 52. Sound NordwindSorne, MH2 53. Sound NordwindSorne, MH2 63. Sound Nordwind, TW 63. Sound Nordwind_TW 63. Sound Nordwind_TW 64. Manual Sound Nordwind_TW 64. Analyze periodicity - Analyze spectrum - To Intenzity	
Box Sound Accounts Low     Gate Manipulation Rodwind_TW     SS Sound Nordwind_TW     SS Sound Nordwind_TW     Annotate -     Analyse periodicity -     Analyse periodicity -     To Intensity	
63 Sound Nordwind_TW 64 Sound Nordwind_TW 65 Sound Nordwind_TW 66 Sound Nordwind_TW 66 Sound Nordwind_TW 67 Sound Nordwind_TW 67 Sound Nordwind 7 Sound Nordwind 7 Sound Nordwind 68 Sound Nordw	
Annotate - Analyse periodicity - Analyse spectrum - To Intensity Manipulate -	
Analyse periodicity - Analyse spectrum - To Intensity Manipulate -	
Analyte spectrum - To Intensity Manipulate -	
To Intensity Manipulate -	_
Manipulate -	
To Manipulation	
To KlattGrid (simple)	
Combine -	
	_
Rename Copy	
Inspect Info	
Bemove	
Tellere	

2. Dadurch wird das Fenster **Sound: To Manipulation** geöffnet. Hier werden die Parametereinstellungen vorgenommen, die für die f0-Analyse vorgenommen wird. Sichern Sie die Einstellungen mit OK.

Sound: To Manipulation	×
Time step (s):	0.01
Minimum pitch (Hz):	75
Maximum pitch (Hz):	400
HelpStandards	Cancel Apply OK

3. Im Object window erscheint nun in der List of objects die der zuvor ausgewählten Audiodatei zugehörige *Manipulation-Datei*, die den gleichen Namen wie die Audiodatei trägt. Markieren Sie die *Manipulation-Datei* und klicken Sie im Dynamic Menu auf **View & Edit** 

Dadurch wird das Fenster ManipulationEditor geöffnet:

1. Manipulation Nordwind_TW		
File Edit Query View Select Pulse Pitch Dur Synth	Help	
19 252245		
	-0.04565	
2427 Hz CALL AND IN ALL MARK & MARKAN AND	1000 100 Hz 1000 100 Hz 1000 Hz	
	25.0 Hz	
Duration n	nanip 3.000	
1.000 (no duration points)	0.250	
19.252245 19.252245	0.2.50	
0 Visible part 38 504490 seconds 38 50	4490	
Total duration 38.504490 seconds		
all in out rel bak 4	► 🔽 Group	

4. Markieren Sie nun einen Bereich im **Pitch manip-Ebene**, den Sie verändern wollen und klicken sie im Pitch Menu wahlweise auf **Remove pitch point(s)**, um z.B. zunächst die "markanten Punkte" im *f0*-Verlauf zu löschen:



5. Zum Speichern eines modifizierten Signals klicken Sie im Menu auf File ---> Publish Resynthesis. In der List of objects erscheint nun das resynthetisierte Signal. Dies sollte mit Rename... umbenannt werden und als Audiodatei im wav-Format gespeichert werden, indem Sie im Objects window im Menu auf Write ---> Write to WAV file klicken.

