

[\[前へ\]](#) [\[次へ\]](#) [\[目次へ\]](#)

時間が掛かりましたが、なんとかリリースできました。

さて今回、幾つかの新しいアイデアを導入してみました。と、書くのは簡単ですが、それらのアイデアが有効かを確かめるためにはとりあえず実装してからある程度チューニングしてみる、というプロセスを経る必要があるので結構手間隙が掛かるものです。うまくいかなければ当然破棄ということになります。

そんな中で今回の追加部分は比較的結果を残せたものです。その代わりに、弄るべきところが増えてしまい、チューニングはより難しくなりました。

大きな変更は2点あります。一つはnoise normalizationのためにfloorカーブを元のオーディオスペクトルに接近させるためのハックです。これはnoise normalizationが適用されたオーディオエネルギーをより適正なレベルに近づけることが出来ます。現状のfloor生成モデルを変更しないで済むことも利点です。

もう一つはchannel couplingのステレオ切り替えのしきい値を特定の条件下で動的に変更するようにしたことです。これは問題パターンのうちの一つを改善するためのアイデアで、ベストではないもののベターな方法です。

まあこんな小難しい話はともかく、まずは適当な曲をエンコードして聞いてみてください。そして、良いと思われたならお使いください。

小難しい話にも興味を持たれた方は、ぜひチューニングの世界へ足を踏み入れてみてください（冗談ではないです）。

カテゴリ: [\[vorbis\]](#) - [TrackBack\(515\)](#) - 2006年10月25日 19:46:13

名前:  コメント:

[\[前へ\]](#) [\[次へ\]](#) [\[目次へ\]](#)