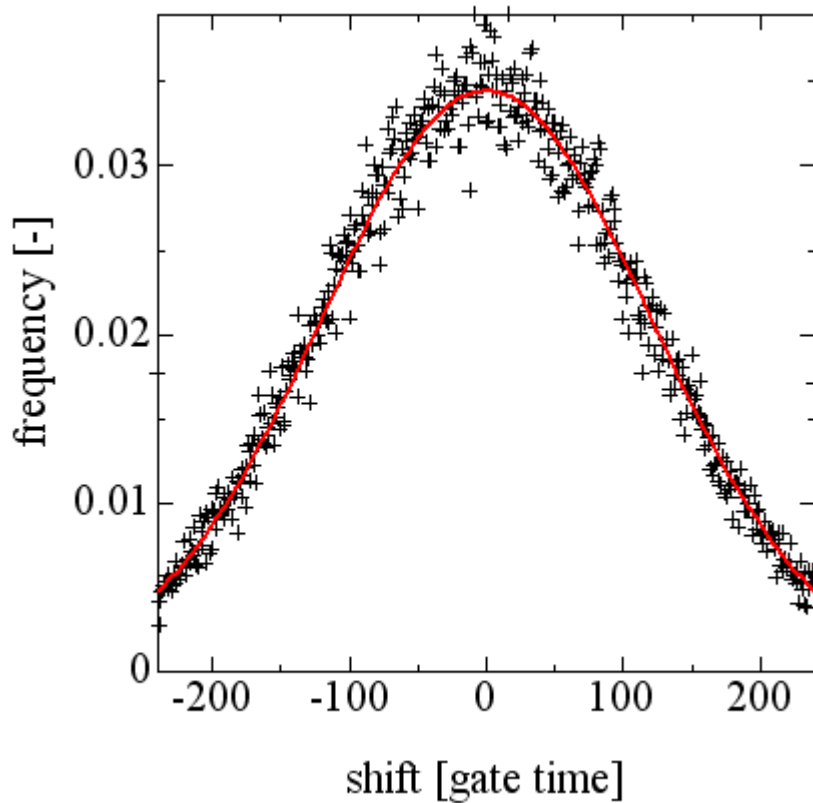


ランダムイズ時の音符のシフト量について

VOCALOID2 Editorの「ジョブ」「ランダムイズ」の機能で、音符のシフト量がどのようにして決まっているかを調べた。ここでの「音符のシフト量」とは、ランダムイズ処理によって音符開始ゲートタイムが元の位置から移動した量とした。このシフト量は音符ごとにランダムとなる。ここでは、長さ480ゲートタイムの、計約7700個の音符に対して「値：5(large)」と指定してランダムイズ処理を施し、シフト量の分布形を調べた。結果を下図に示す。



キーがシフト量の頻度、赤線はこれをgaussian fittingしたものである。
この図から、分布型は正規型と判断した。標準偏差は $\sigma = 120$ となった。

また、「値：1(small)」から「値：4」についても同様に調べたところ、次のリストに示す値が得られた。

- 1: $\sigma = 10.1$
- 2: $\sigma = 20.2$
- 3: $\sigma = 30.3$
- 4: $\sigma = 60.4$

また、音符の長さを960ゲートタイムとし、「値:5(large)」とした場合も、シフト量の分布は上図と同じ形状のものが得られ、この場合の標準偏差は120となった。このことから、シフト量は音符の長さに依らないと考えられる。