



(12) BẢN MÔ TẢ SÁNG CHẾ THUỘC BẰNG ĐỘC QUYỀN SÁNG CHẾ

(19) Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam (VN) (11)
CỤC SỞ HỮU TRÍ TUỆ



1-0048845

(51)^{2020.01} G10L 21/038; G10L 19/18; G10L 21/02 (13) B

-
- (21) 1-2020-06742 (22) 25/04/2019
(86) PCT/US2019/029144 25/04/2019 (87) WO2019/210068 A1 31/10/2019
(30) 62/662,296 25/04/2018 US
(45) 25/07/2025 448 (43) 25/05/2021 398A
(73) DOLBY INTERNATIONAL AB (NL)
Apollo Building, 3E, Herikerbergweg 1-35, 1101 CN Amsterdam Zuidoost,
Netherlands
(72) KJOERLING, Kristofer (SE); Villemoes, Lars (DK); Purnhagen, Heiko (DE);
EKSTRAND, Per (SE).
(74) Công ty TNHH Quốc tế D &N (D&N INTERNATIONAL CO.,LTD.)
-

(54) PHƯƠNG PHÁP VÀ BỘ XỬ LÝ ÂM THANH ĐỂ THỰC HIỆN TÁI TẠO TÀN SỐ CAO TÍN HIỆU ÂM THANH VÀ PHƯƠNG TIỆN BẤT BIẾN ĐỌC ĐƯỢC BẰNG MÁY TÍNH

(21) 1-2020-06742

(57) Sáng chế đề cập đến phương pháp thực hiện tái tạo tần số cao tín hiệu âm thanh. Phương pháp bao gồm bước nhận dòng bit âm thanh được mã hóa và giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã. Phương pháp còn bao gồm bước trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao và lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã bằng giàn bộ lọc phân tích để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc. Phương pháp còn bao gồm bước trích cờ chỉ báo liệu phép tịnh tiến phổ hay phép chuyển vị sóng hài được thực hiện trên dữ liệu âm thanh và tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh nhờ sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao theo cờ. Bước tái tạo tần số cao được thực hiện dưới dạng hoạt động xử lý hậu kỳ với độ trễ 3010 mẫu trên mỗi kênh âm thanh. Sáng chế còn đề cập đến bộ xử lý âm thanh để thực hiện tái tạo tần số cao tín hiệu âm thanh và phương tiện bất biến đọc được bằng máy tính.

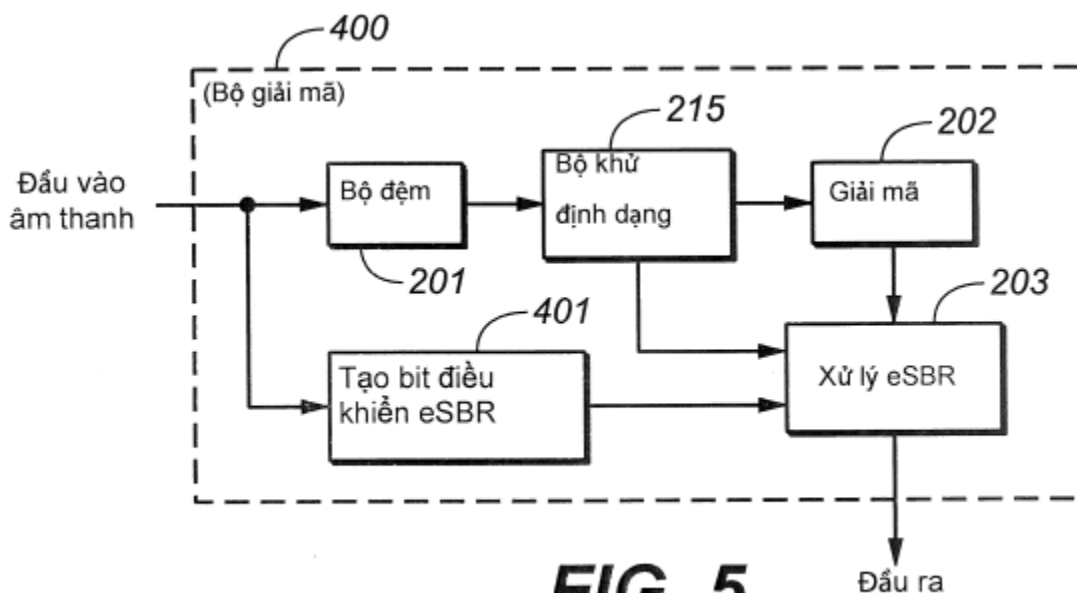


FIG. 5

Lĩnh vực kỹ thuật được đề cập

Các phương án của sáng chế đề cập đến việc xử lý tín hiệu âm thanh, và cụ thể hơn, đến việc mã hóa, giải mã, hoặc chuyển mã các dòng bit âm thanh với dữ liệu điều khiển chỉ ra rằng hoặc dạng cơ sở của tái tạo tần số cao (“high frequency reconstruction - HFR”) hay dạng nâng cao của HFR sẽ được thực hiện trên dữ liệu âm thanh.

Tình trạng kỹ thuật của sáng chế

Dòng bit âm thanh thông thường bao gồm cả dữ liệu âm thanh (ví dụ, dữ liệu âm thanh được mã hóa) chỉ báo một hoặc nhiều kênh nội dung âm thanh, và siêu dữ liệu chỉ báo ít nhất một đặc tính của dữ liệu âm thanh hoặc nội dung âm thanh. Một định dạng được biết rộng rãi để tạo ra dòng bit âm thanh được mã hóa là định dạng mã hóa âm thanh tiên tiến (AAC - Advanced Audio Coding) MPEG-4, được mô tả trong chuẩn MPEG ISO/IEC 14496-3:2009. Trong chuẩn MPEG-4, AAC có nghĩa là “mã hóa âm thanh tiên tiến” và HE-AAC có nghĩa là “mã hóa âm thanh tiên tiến hiệu suất cao.”

Chuẩn MPEG-4 AAC định nghĩa một vài biên dạng âm thanh, biên dạng này xác định các đối tượng và công cụ mã hóa nào có mặt trong bộ mã hóa hoặc bộ giải mã phù hợp. Ba trong số các biên dạng âm thanh này là (1) biên dạng AAC, (2) biên dạng HE-AAC, và (3) biên dạng HE-AAC v2. Biên dạng AAC bao gồm loại đối tượng ACC có độ phức tạp thấp (hoặc “AAC-LC - AAC low complexity”). Đối tượng AAC-LC là dạng tương đương của biên dạng MPEG-2 AAC có độ phức tạp thấp, với một số điều chỉnh, và không bao gồm loại đối tượng sao chép băng phổ (“spectral band replication - SBR”) và cũng không bao gồm loại đối tượng âm thanh nổi tham số (“parametric stereo - PS”). Biên dạng HE-AAC là tập lớn của biên dạng AAC và còn bao gồm loại đối tượng SBR. Biên dạng HE-AAC v2 là tập lớn của biên dạng HE-AAC và còn bao gồm loại đối tượng PS.

Loại đối tượng SBR chứa công cụ sao chép băng phổ, công cụ này là công cụ mã hóa tái tạo tần số cao (“high frequency reconstruction - HFR”) quan trọng cải thiện đáng kể hiệu suất nén của các bộ mã hóa-giải mã âm thanh cảm giác. SBR tái tạo các thành phần tần số cao của tín hiệu âm thanh ở phía bộ thu (ví dụ, ở bộ giải mã). Vì vậy, bộ mã hóa chỉ

cần mã hóa và truyền các thành phần tần số thấp, cho phép chất lượng âm thanh cao hơn nhiều ở tốc độ dữ liệu thấp. SBR được dựa trên sự sao chép của các chuỗi sóng hài, đã được cắt bớt trước đó để giảm tốc độ dữ liệu, từ tín hiệu giới hạn băng thông khả dụng và dữ liệu điều khiển thu được từ bộ mã hóa. Tỷ lệ giữa thành phần âm và thành phần giống nhiễu được duy trì bằng cách lọc ngược thích ứng cũng như bổ sung tùy ý nhiễu và dạng hình sin. Theo chuẩn MPEG-4 AAC, công cụ SBR thực hiện vá phở (còn gọi là dịch tuyến tính hoặc tịnh tiến phở), trong đó một số băng con của bộ lọc gương vuông góc (Quadrature Mirror Filter - QMF) liên tiếp được sao chép (hoặc “vá” hoặc) từ phần băng thấp đã truyền của tín hiệu âm thanh đến phần băng cao của tín hiệu âm thanh, tín hiệu này được tạo ra ở bộ giải mã.

Vá phở hoặc dịch tuyến tính có thể không lý tưởng đối với một số loại âm thanh nhất định, như nội dung âm nhạc có các tần số cắt tương đối thấp. Do đó, cần có các kỹ thuật để cải thiện sao chép băng phở.

Bản chất kỹ thuật của sáng chế

Nhóm phương án đầu tiên đề cập đến phương pháp giải mã dòng bit âm thanh được mã hóa được bộc lộ. Phương pháp bao gồm bước nhận dòng bit âm thanh được mã hóa và giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã. Phương pháp còn bao gồm bước trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao và lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã bằng giàn bộ lọc phân tích để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc. Phương pháp còn bao gồm bước trích cờ chỉ báo liệu việc tịnh tiến phở hay chuyển vị sóng hài có được thực hiện trên dữ liệu âm thanh hay không và tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh bằng cách sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao theo cờ. Cuối cùng, phương pháp bao gồm bước kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc và phần băng cao được tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng.

Nhóm phương án thứ hai đề cập đến bộ giải mã âm thanh để giải mã dòng bit âm thanh được mã hóa. Bộ giải mã bao gồm giao diện đầu vào để nhận dòng bit âm thanh được mã hóa trong đó dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm dữ liệu âm thanh biểu diễn phần băng thấp của tín hiệu âm thanh và bộ giải mã lõi để giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã. Bộ giải mã còn bao gồm bộ giải ghép kênh để trích từ dòng bit âm thanh được mã hóa các siêu dữ liệu tái tạo tần số cao trong đó siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm các tham số hoạt động cho quy trình tái tạo tần số cao dịch tuyến

tính một số băng con liên tiếp từ phần băng thấp của tín hiệu âm thanh đến phần băng cao của tín hiệu âm thanh và giàn bộ lọc phân tích để lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc. Bộ giải mã còn bao gồm bộ giải ghép kênh để trích từ dòng bit âm thanh được mã hóa cờ chỉ báo liệu quy trình dịch tuyến tính hoặc chuyển vị sóng hài có được thực hiện trên dữ liệu âm thanh hay không và bộ tái tạo tần số cao để tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh nhờ sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao theo cờ. Cuối cùng, bộ giải mã bao gồm giàn bộ lọc tổng hợp để kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc và phần băng cao được tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng.

Các nhóm phương án khác đề cập đến việc mã hóa và chuyển mã các dòng bit âm thanh chứa siêu dữ liệu nhận dạng xem quy trình xử lý sao chép băng phổ tiên tiến (enhanced spectral band replication - eSBR) có được thực hiện không.

Mô tả vắn tắt các hình vẽ

Fig.1 là sơ đồ khối thể hiện một phương án của hệ thống có thể được tạo cấu hình để thực hiện một phương án của phương pháp theo sáng chế.

Fig.2 là sơ đồ khối thể hiện bộ mã hóa là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế.

Fig.3 là sơ đồ khối của hệ thống bao gồm bộ giải mã là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế, và tùy ý cũng bao gồm bộ xử lý hậu kỳ được gắn vào đó.

Fig.4 là sơ đồ khối thể hiện bộ giải mã là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế.

Fig.5 là sơ đồ khối thể hiện bộ giải mã là một phương án khác của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế.

Fig.6 là sơ đồ khối thể hiện một phương án khác của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế.

Fig.7 là sơ đồ khối thể hiện dòng bit MPEG-4 AAC, bao gồm các đoạn đã được phân chia từ dòng bit này.

Mô tả chi tiết sáng chế

Kí hiệu và thuật ngữ

Trong suốt phần mô tả này, bao gồm cả phần yêu cầu bảo hộ, thuật ngữ thực hiện hoạt động “trên” tín hiệu hoặc dữ liệu (ví dụ, lọc, định tỷ lệ, biến đổi, hoặc áp dụng độ khuếch đại cho, tín hiệu hoặc dữ liệu) được sử dụng theo nghĩa rộng để chỉ việc thực hiện trực tiếp hoạt động trên tín hiệu hoặc dữ liệu, hoặc trên một phiên bản đã được xử lý của tín hiệu hoặc dữ liệu (ví dụ, trên phiên bản của tín hiệu đã trải qua quy trình lọc sơ bộ hoặc tiền xử lý trước khi thực hiện hoạt động trên đó).

Trong suốt bản mô tả, bao gồm phần yêu cầu bảo hộ, cụm từ “đơn vị xử lý âm thanh” hoặc “bộ xử lý âm thanh” được dùng theo nghĩa rộng, để chỉ hệ thống, máy hoặc thiết bị, được tạo cấu hình để xử lý dữ liệu âm thanh. Ví dụ về các bộ xử lý âm thanh bao gồm, nhưng không bị giới hạn ở bộ mã hóa, bộ chuyển mã, bộ giải mã, bộ mã hóa-giải mã, hệ thống tiền xử lý, hệ thống xử lý hậu kỳ, và hệ thống xử lý dòng bit (đôi khi được gọi là công cụ xử lý dòng bit). Hầu như tất cả các thiết bị điện tử người dùng, như điện thoại di động, tivi, máy tính xách tay và máy tính bảng đều có bộ xử lý âm thanh hoặc bộ xử lý âm thanh.

Xuyên suốt bản mô tả này, bao gồm cả phần yêu cầu bảo hộ, thuật ngữ “ghép nối” hoặc “được ghép nối” được dùng theo nghĩa rộng nghĩa là kết nối trực tiếp hoặc gián tiếp. Do đó, nếu thiết bị thứ nhất ghép nối với thiết bị thứ hai, thì việc kết nối này có thể là thông qua kết nối trực tiếp, hoặc thông qua kết nối gián tiếp qua các thiết bị và kết nối khác. Hơn nữa, các thành phần được tích hợp vào hoặc với các thành phần khác cũng được ghép nối với nhau.

Chuẩn MPEG-4 AAC dự tính rằng dòng bit MPEG-4 AAC được mã hóa bao gồm siêu dữ liệu chỉ báo mỗi loại của quy trình xử lý tái tạo tần số cao (“high frequency reconstruction - HFR”) cần được áp dụng (nếu có sẽ được áp dụng) bởi bộ giải mã để giải mã nội dung âm thanh của dòng bit, và/hoặc kiểm soát quy trình xử lý HFR như vậy, và/hoặc chỉ báo ít nhất một đặc điểm hoặc tham số của ít nhất một công cụ HFR cần được dùng để giải mã nội dung âm thanh của dòng bit. Ở đây, các tác giả sáng chế sử dụng cụm từ “siêu dữ liệu SBR” để chỉ siêu dữ liệu thuộc loại được mô tả hoặc đề cập trong chuẩn MPEG-4 AAC để sử dụng với công cụ SBR. Người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng SBR là một dạng của HFR.

SBR tốt hơn là được dùng làm hệ thống tốc độ kép, với bộ mã hóa-giải mã cơ bản hoạt động với một nửa tốc độ lấy mẫu ban đầu, còn SBR hoạt động với tốc độ lấy mẫu ban đầu. Bộ mã hóa SBR hoạt động song song với bộ mã hóa-giải mã lõi cơ bản, mặc dù với tốc độ lấy mẫu cao hơn. Mặc dù SBR chủ yếu là việc hậu xử lý ở bộ giải mã, nhưng các tham số quan trọng được trích ở bộ mã hóa để bảo đảm sự tái tạo tần số cao chính xác nhất ở bộ giải mã. Bộ mã hóa ước lượng đường bao phổ của dải SBR trong một dải/độ phân giải thời gian và băng tần số thích hợp cho các đặc điểm đoạn tín hiệu đầu vào hiện thời. Đường bao phổ được ước lượng bằng cách phân tích QMF phức tạp và tính toán năng lượng sau đó. Độ phân giải thời gian và tần số của các đường bao phổ có thể được chọn với mức tự do cao, để bảo đảm độ phân giải thời gian tần số thích hợp nhất cho đoạn đầu vào cho trước. Việc ước lượng đường bao cần xem xét đến việc hiện tượng chuyển vị lúc ban đầu, chủ yếu ở vùng tần số cao (ví dụ, mức cao), sẽ xuất hiện với mức độ nhỏ trong băngbăng cao được tạo ra bởi SBR trước khi điều chỉnh đường bao, vì băng cao ở bộ giải mã được dựa trên băng thấp trong đó hiện tượng chuyển vị ít rõ ràng hơn so với băng cao. Khía cạnh này đặt ra các yêu cầu khác nhau đối với độ phân giải thời gian tần số của dữ liệu đường bao phổ, so với việc ước lượng đường bao phổ thông thường như được sử dụng trong các thuật toán mã hóa âm thanh khác.

Ngoài đường bao phổ, một vài tham số bổ sung được trích biểu diễn các đặc tính phổ của tín hiệu đầu vào trong các vùng thời gian và tần số khác nhau. Do bộ mã hóa đương nhiên truy cập vào tín hiệu gốc cũng như thông tin về cách bộ SBR ở bộ giải mã tạo băng cao, nên dựa trên tập tham số kiểm soát cụ thể, hệ thống có thể xử lý các tình huống mà ở đó băng thấp tạo thành chuỗi điều hòa mạnh và băng cao, cần được tái tạo, chủ yếu tạo thành các thành phần tín hiệu ngẫu nhiên, cũng như các tình huống mà ở đó các thành phần tone mạnh có mặt trong băng cao gốc mà không có các bản sao trong băng thấp, mà vùng băng cao được dựa vào đó. Hơn thế nữa, bộ mã hóa SBR làm việc trong sự liên quan chặt chẽ với bộ mã hóa-giải mã lõi cơ sở để đánh giá dải tần số nào nên được bao trùm bởi SBR tại một thời điểm nhất định. Dữ liệu SBR được mã hóa một cách hiệu quả trước khi truyền bằng cách khai thác quy trình mã hóa entropy cũng như các mức phụ thuộc kênh của dữ liệu điều khiển, trong trường hợp có tín hiệu âm thanh nội.

Các thuật toán trích tham số kiểm soát thường cần được điều chỉnh một cách thận trọng cho bộ mã hóa giải mã cơ sở với tốc độ bit cho trước và tốc độ lấy mẫu cho trước. Điều này là do thực tế tốc độ bit thấp hơn, thường mang hàm ý dải SBR lớn hơn so với tốc

độ bit cao, và các tốc độ lấy mẫu khác nhau tương ứng với các độ phân giải theo thời gian khác nhau của các khung SBR.

Bộ giải mã SBR thường bao gồm một vài phần khác nhau. Bộ giải mã này bao gồm môđun giải mã dòng bit, môđun HFR, môđun các thành phần tần số cao bổ sung, và môđun bộ điều chỉnh đường bao. Hệ thống được dựa trên giàn lọc QMF có giá trị phức (đối với SBR chất lượng cao) hoặc giàn lọc QMF có giá trị thực (đối với SBR công suất thấp). Các phương án của sáng chế có thể áp dụng được cho cả SBR chất lượng cao và SBR công suất thấp. Trong môđun trích dòng bit, dữ liệu điều khiển được đọc từ dòng bit và được giải mã. Lưới tần số thời gian được thu nhận cho khung hiện thời, trước khi đọc dữ liệu đường bao từ dòng bit. Bộ giải mã lõi cơ sở giải mã tín hiệu âm thanh của khung hiện thời (mặc dù ở tốc độ lấy mẫu thấp hơn) để tạo ra các mẫu âm thanh miền thời gian. Khung dữ liệu âm thanh thu được được dùng để tái tạo tần số cao bởi môđun HFR. Tín hiệu băng thấp giải mã được sau đó được phân tích nhờ sử dụng giàn lọc QMF. Điều chỉnh đường bao và tái tạo tần số cao được thực hiện sau đó trên các mẫu băng con của giàn lọc QMF. Các tần số cao được tái tạo từ băng thấp theo cách linh hoạt, dựa trên tham số điều khiển cho trước. Hơn thế nữa, băng cao được tái tạo này được lọc thích ứng trên cơ sở kênh băng con theo dữ liệu điều khiển để bảo đảm các đặc tính phổ thích hợp của vùng thời gian/tần số cho trước.

Mức đỉnh của dòng bit MPEG-4 AAC là một chuỗi các khối dữ liệu (các phần tử “raw_data_block”), mỗi trong số chuỗi này là một đoạn dữ liệu (trong bản mô tả này được gọi là “khối”) chứa dữ liệu âm thanh (thường trong khoảng thời gian 1024 hoặc 960 mẫu) và thông tin liên quan và/hoặc dữ liệu khác. Ở đây, các tác giả sáng chế sử dụng thuật ngữ “khối” để chỉ một đoạn của dòng bit MPEG-4 AAC bao gồm dữ liệu âm thanh (và siêu dữ liệu tương ứng và tùy ý còn có dữ liệu liên quan khác) xác định hoặc chỉ báo một (nhưng không nhiều hơn một) phần tử “raw_data_block”.

Mỗi khối của dòng bit MPEG-4 AAC có thể bao gồm một số phần tử cú pháp (mỗi trong số các phần tử này còn được cụ thể hóa trong dòng bit dưới dạng đoạn dữ liệu). Bảy loại phần tử cú pháp như vậy được định nghĩa trong chuẩn MPEG-4 AAC. Mỗi phần tử cú pháp được nhận dạng bởi một giá trị khác của phần tử dữ liệu “id_syn_ele.” Ví dụ về phần tử cú pháp bao gồm “single_channel_element()”, “channel_pair_element()”, và “fill_element()”. Phần tử kênh đơn là vật chứa bao gồm dữ liệu âm thanh của kênh âm

thanh đơn (tín hiệu âm thanh đơn âm). Phần tử cặp kênh bao gồm dữ liệu âm thanh của hai kênh âm thanh (tức là, tín hiệu âm thanh nổi).

Phần tử lấp đầy là vật chứa thông tin bao gồm mã định danh (ví dụ, giá trị của phần tử nêu trên “id_syn_ele”) theo sau là dữ liệu, được gọi là “dữ liệu lấp đầy.” Các phần tử lấp đầy đã từng được sử dụng trước đây để điều chỉnh tốc độ bit tức thời của các dòng bit sẽ được truyền qua kênh tốc độ không đổi. Bằng cách bổ sung lượng dữ liệu lấp đầy thích hợp vào mỗi khối, có thể đạt được tốc độ dữ liệu không đổi.

Theo các phương án của sáng chế, dữ liệu lấp đầy có thể bao gồm một hoặc nhiều tải tin mở rộng mà mở rộng loại dữ liệu (ví dụ, siêu dữ liệu) có khả năng được truyền trong dòng bit. Bộ giải mã mà nhận các dòng bit với dữ liệu lấp đầy chứa loại dữ liệu mới có thể tùy ý được sử dụng bởi thiết bị nhận dòng bit (ví dụ, bộ giải mã) để mở rộng chức năng của thiết bị. Vì vậy, người có hiểu biết trung bình trong lĩnh vực kỹ thuật này sẽ hiểu rằng các phần tử lấp đầy là loại cấu trúc dữ liệu đặc biệt và khác các cấu trúc dữ liệu thường được dùng để truyền dữ liệu âm thanh (ví dụ, tải tin âm thanh chứa dữ liệu kênh).

Theo một số phương án của sáng chế, mã định danh được dùng để nhận dạng phần tử lấp đầy có thể bao gồm số nguyên không dấu ba bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên (“unsigned integer transmitted most significant bit first - uimbsf”) có giá trị 0x6. Trong một khối, một vài trường hợp của cùng loại phần tử cú pháp (ví dụ, một vài phần tử lấp đầy) có thể xuất hiện.

Một chuẩn khác để mã hóa các dòng bit âm thanh là chuẩn MPEG mã hóa giọng nói và âm thanh thống nhất (Unified Speech and Audio Coding - USAC) (ISO/IEC 23003-3:2012). Chuẩn MPEG USAC mô tả kỹ thuật mã hóa và giải mã nội dung âm thanh sử dụng quy trình xử lý sao chép băng phổ (bao gồm xử lý SBR như ược mô tả trong chuẩn MPEG-4 AAC, và còn bao gồm các dạng cải tiến khác của quy trình xử lý sao chép băng phổ). Quy trình xử lý này áp dụng các công cụ sao chép băng phổ (đôi khi được gọi là “công cụ SBR cải tiến” hoặc “công cụ eSBR”) của phiên bản mở rộng và cải tiến của tập hợp công cụ SBR được mô tả trong chuẩn MPEG-4 AAC. Vì vậy, eSBR (như được định nghĩa trong chuẩn USAC) là dạng cải tiến của SBR (như được định nghĩa theo chuẩn MPEG-4 AAC).

Ở đây, các tác giả sáng chế sử dụng cụm từ “xử lý SBR cải tiến” (hoặc “xử lý eSBR”) để chỉ quy trình xử lý sao chép băng phổ sử dụng ít nhất một công cụ eSBR (ví dụ,

ít nhất một công cụ eSBR được mô tả hoặc đề cập trong chuẩn MPEG USAC) mà không được mô tả hoặc đề cập trong chuẩn MPEG-4 AAC. Ví dụ về các công cụ eSBR như vậy là chuyển vị sóng hài và tiền xử lý bổ sung và QMF hoặc “làm phẳng trước.”

Bộ chuyển vị sóng hài bậc số nguyên T ánh xạ sóng hình sin với tần số ω thành sóng hình sin có tần số $T\omega$, trong khi bảo toàn khoảng thời gian tín hiệu. Ba bậc, $T = 2, 3, 4$, thường được dùng theo chuỗi để tạo ra mỗi phần của dải tần số đầu ra mong muốn nhờ sử dụng bậc chuyển vị nhỏ nhất có thể có. Nếu cần đầu ra cao hơn dải chuyển vị bậc thứ bốn, thì đầu ra có thể được tạo ra bởi các dịch chuyển tần số. Khi có thể, các miền thời gian dải gốc được lấy mẫu gần tới hạn được tạo ra cho quy trình xử lý để tối thiểu hóa độ phức tạp tính toán.

Bộ chuyển vị sóng hài có thể được dựa trên QMF hoặc DFT. Khi sử dụng bộ chuyển vị sóng hài dựa trên QMF, việc mở rộng băng thông của tín hiệu miền thời gian của bộ mã hóa lõi được thực hiện toàn bộ trong miền QMF, nhờ sử dụng cấu trúc bộ mã hóa tiếng nói pha sửa đổi, thực hiện quy trình lấy ra một phần mười tiếp theo là kéo thời gian cho mỗi băng con QMF. Quy trình chuyển vị sử dụng một vài hệ số chuyển vị (ví dụ, $T = 2, 3, 4$) được thực hiện trong tầng biến đổi phân tích/tổng hợp QMF chung. Do bộ chuyển vị sóng hài dựa trên QMF không có đặc điểm tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu, nên cờ tương ứng trong dòng bit (`sbrOversamplingFlag[ch]`) có thể được bỏ qua.

Khi sử dụng bộ chuyển vị sóng hài dựa trên DFT, các bộ chuyển vị hệ số 3 và 4 (các bộ chuyển vị bậc thứ 3 và thứ 4) tốt hơn là được tích hợp vào bộ chuyển vị hệ số 2 (bộ chuyển vị bậc thứ 2) bằng phương pháp nội suy để làm giảm độ phức tạp. Đối với mỗi khung (tương ứng với các mẫu bộ mã hóa lõi `coreCoderFrameLength`), kích thước biến đổi "toàn kích thước" danh định của bộ chuyển vị được xác định trước tiên bởi cờ tăng mẫu trong miền tần số thích ứng tín hiệu (`sbrOversamplingFlag[ch]`) trong dòng bit.

Khi `sbrPatchingMode==1`, chỉ báo rằng chuyển vị tuyến tính sẽ được sử dụng để tạo ra băng cao, thì bước bổ sung có thể được đưa vào để tránh các điểm gián đoạn trong hình dạng đường bao phổ của tín hiệu tần số cao được nhập vào bộ điều chỉnh đường bao tiếp theo. Việc này cải thiện hoạt động của tầng điều chỉnh đường bao tiếp theo, kết quả là tín hiệu băng cao được coi là ổn định hơn. Hoạt động tiền xử lý bổ sung là có lợi cho các loại tín hiệu mà ở đó đường bao phổ thô của tín hiệu băng thấp dùng để tái tạo tần số cao biểu thị các mức thay đổi lớn. Tuy nhiên, giá trị của phần tử dòng bit có thể được xác định

trong bộ mã hóa bằng cách áp dụng kiểu phân loại phụ thuộc vào tín hiệu bất kỳ. Bước tiền xử lý bổ sung tốt hơn là được kích hoạt qua phần tử dòng bit một bit, *bs_sbr_preprocessing*. Khi *bs_sbr_preprocessing* được đặt bằng một, thì quy trình xử lý bổ sung được kích hoạt. Khi *bs_sbr_preprocessing* được đặt bằng 0, bước tiền xử lý bổ sung bị vô hiệu hóa. Tốt hơn là quy trình xử lý bổ sung sử dụng đường cong *preGain* mà được bộ tạo tần số cao sử dụng để định tỷ lệ băng thấp, X_{Low} cho mỗi phần nói. Ví dụ, đường cong *preGain* có thể được tính toán theo:

$$preGain(k) = 10^{(meanNrg - lowEnvSlope(k))/20}, 0 \leq k < k_0$$

trong đó k_0 là băng con QMF thứ nhất trong bảng băng tần chủ và *lowEnvSlope* được tính toán nhờ sử dụng hàm để tính toán các hệ số của đa thức phù hợp nhất (theo nghĩa bình phương nhỏ nhất), như *polyfit()*. Ví dụ,

$$polyfit(3, k_0, x_lowband, lowEnv, lowEnvSlope);$$

có thể được sử dụng (bằng cách sử dụng đa thức bậc ba) và trong đó

$$lowEnv(k) = 10 \log_{10} \frac{\varphi_k(0,0)}{numTimeSlots \cdot RATE + 6}, 0 \leq k < k_0$$

trong đó $x_lowband(k)=[0 \dots k_0-1]$, *numTimeSlot* là số lượng khe thời gian đường bao SBR hiện có trong khung, *RATE* là hằng số chỉ báo số lượng mẫu băng con QMF trên mỗi khe thời gian (ví dụ, 2), φ_k là hệ số bộ lọc dự đoán tuyến tính (có khả năng thu được từ phương pháp hiệp phương sai) và trong đó

$$meanNrg = \frac{\sum_{k=0}^{k_0-1} lowEnv(k)}{k_0}.$$

Dòng bit tạo ra theo chuẩn MPEG USAC (đôi khi được gọi trong bản mô tả này là “dòng bit USAC”) bao gồm nội dung âm thanh mã hóa và thường bao gồm siêu dữ liệu chỉ báo mỗi kiểu xử lý sao chép băng phổ cần được áp dụng bởi bộ giải mã để giải mã nội dung âm thanh của dòng bit USAC, và/hoặc siêu dữ liệu điều khiển việc xử lý sao chép băng phổ như vậy và/hoặc chỉ báo ít nhất một đặc điểm hoặc tham số của ít nhất một công cụ SBR và/hoặc công cụ eSBR cần được dùng để giải mã nội dung âm thanh của dòng bit USAC.

Ở đây, các tác giả sáng chế sử dụng cụm từ “siêu dữ liệu SBR cải tiến” (hoặc “siêu dữ liệu eSBR”) để chỉ siêu dữ liệu chỉ báo mỗi loại xử lý sao chép băng phổ cần được áp

dụng bởi bộ giải mã để giải mã nội dung âm thanh của dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, dòng bit USAC) và/hoặc điều khiển việc xử lý sao chép băng phổ như vậy, và/hoặc chỉ báo ít nhất một đặc điểm hoặc tham số của ít nhất một công cụ SBR và/hoặc công cụ eSBR cần được dùng để giải mã nội dung âm thanh như vậy, nhưng không được mô tả hoặc đề cập trong chuẩn MPEG-4 AAC. Ví dụ về siêu dữ liệu eSBR là siêu dữ liệu (chỉ báo, hoặc để điều khiển, việc xử lý sao chép băng phổ) mà được mô tả hoặc đề cập trong chuẩn MPEG USAC nhưng không có trong chuẩn MPEG-4 AAC. Vì vậy, siêu dữ liệu eSBR ở đây chỉ siêu dữ liệu mà không phải là siêu dữ liệu SBR, và siêu dữ liệu SBR ở đây chỉ siêu dữ liệu mà không phải là siêu dữ liệu eSBR.

Dòng bit USAC có thể bao gồm cả siêu dữ liệu SBR và siêu dữ liệu eSBR. Cụ thể hơn, dòng bit USAC có thể bao gồm siêu dữ liệu eSBR mà điều khiển hiệu suất của việc xử lý eSBR bởi bộ giải mã, và siêu dữ liệu SBR mà điều khiển hiệu suất của việc xử lý SBR bởi bộ giải mã. Theo các phương án điển hình của sáng chế, siêu dữ liệu eSBR (ví dụ, dữ liệu cấu hình riêng cho eSBR) được bao gồm (theo sáng chế) trong dòng bit MPEG-4 AAC (ví dụ, trong vật chứa `sbr_extension()` ở cuối phần tải tin SBR).

Hiệu suất của việc xử lý eSBR, khi giải mã dòng bit mã hóa sử dụng tập công cụ eSBR (bao gồm ít nhất một công cụ eSBR), bởi bộ giải mã tái tạo băng tần số cao của tín hiệu âm thanh, dựa trên việc sao chép các chuỗi sóng hài mà được cắt trong quá trình mã hóa. Quy trình xử lý eSBR như vậy thường điều chỉnh đường bao phổ của băng tần số cao được tạo ra và áp dụng việc lọc ngược, và thêm các thành phần nhiễu và dạng sin để tái tạo các đặc tính phổ của tín hiệu âm thanh gốc.

Theo các phương án điển hình của sáng chế, siêu dữ liệu eSBR được bao gồm (ví dụ, một lượng nhỏ các bit điều khiển mà là siêu dữ liệu eSBR được bao gồm) trong một hoặc nhiều trong số các đoạn siêu dữ liệu của dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, dòng bit MPEG-4 AAC) mà còn bao gồm dữ liệu âm thanh được mã hóa trong các đoạn khác (các đoạn dữ liệu âm thanh). Thông thường, ít nhất một đoạn siêu dữ liệu như vậy của mỗi khối của dòng bit là (hoặc bao gồm) phần tử lấp đầy (bao gồm mã định danh chỉ báo phần đầu của phần tử lấp đầy), và siêu dữ liệu eSBR được bao gồm trong phần tử lấp đầy sau mã định danh.

Fig.1 là sơ đồ khối của chuỗi xử lý âm thanh làm ví dụ (hệ thống xử lý dữ liệu âm thanh), trong đó một hoặc nhiều trong số các phần tử của hệ thống có thể được tạo cấu hình

theo một phương án của sáng chế. Hệ thống bao gồm các phần tử sau, được ghép nối với nhau như được thể hiện trên hình vẽ: bộ mã hóa 1, hệ thống phụ phân phối 2, bộ giải mã 3, và bộ xử lý hậu kỳ 4. Trong các thay đổi trên hệ thống được thể hiện, một hoặc nhiều trong số các phần tử này được lược bỏ, hoặc các bộ xử lý dữ liệu âm thanh bổ sung được bao gồm.

Theo một số phương án thực hiện, bộ mã hóa 1 (mà tùy ý bao gồm bộ tiền xử lý) được tạo cấu hình để chấp nhận các mẫu PCM (miền thời gian) bao gồm nội dung âm thanh làm đầu vào, và xuất ra dòng bit âm thanh được mã hóa (có định dạng phù hợp với chuẩn MPEG-4 AAC) chỉ báo nội dung âm thanh. Dữ liệu của dòng bit mà chỉ báo nội dung âm thanh đôi khi được gọi trong bản mô tả là "dữ liệu âm thanh" hoặc "dữ liệu âm thanh mã hóa". Nếu bộ mã hóa được tạo cấu hình theo phương án điển hình của sáng chế, thì dòng bit âm thanh xuất ra từ bộ mã hóa bao gồm siêu dữ liệu eSBR (và thường là siêu dữ liệu khác nữa) cũng như dữ liệu âm thanh.

Một hoặc nhiều dòng bit âm thanh được mã hóa xuất ra từ bộ mã hóa 1 có thể được xác nhận với hệ thống phụ phân phối âm thanh mã hóa 2. Hệ thống phụ 2 được tạo cấu hình để lưu trữ và/hoặc phân phối mỗi dòng bit mã hóa xuất ra từ bộ mã hóa 1. Dòng bit âm thanh được mã hóa xuất ra từ bộ mã hóa 1 có thể được lưu trữ bởi hệ thống con 2 (ví dụ, ở dạng đĩa DVD hoặc đĩa Blu ray), hoặc được truyền bởi hệ thống con 2 (có thể thực hiện liên kết truyền hoặc mạng), hoặc có thể vừa được lưu trữ vừa được truyền bởi hệ thống con 2.

Bộ giải mã 3 được tạo cấu hình để giải mã dòng bit âm thanh MPEG-4 AAC mã hóa (tạo ra bởi bộ mã hóa 1) mà bộ giải mã nhận qua hệ thống phụ 2. Theo một số phương án, bộ giải mã 3 được tạo cấu hình để trích siêu dữ liệu eSBR từ mỗi khối của dòng bit, và để giải mã dòng bit (bao gồm bằng cách thực hiện xử lý eSBR nhờ sử dụng siêu dữ liệu eSBR được trích) để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã (ví dụ, các dòng của các mẫu âm thanh PCM giải mã). Theo một số phương án, bộ giải mã 3 được tạo cấu hình để trích siêu dữ liệu SBR từ dòng bit (nhưng bỏ qua siêu dữ liệu eSBR bao gồm trong dòng bit), và để giải mã dòng bit (bao gồm bằng cách thực hiện xử lý SBR sử dụng siêu dữ liệu SBR đã trích) để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã (ví dụ, các dòng của các mẫu âm thanh PCM giải mã). Thông thường, bộ giải mã 3 bao gồm bộ đệm lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) các đoạn của dòng bit âm thanh được mã hóa thu được từ hệ thống phụ 2.

Bộ xử lý hậu kỳ 4 trên Fig.1 được tạo cấu hình để chấp nhận dòng dữ liệu âm thanh giải mã từ bộ giải mã 3 (ví dụ, các mẫu âm thanh PCM giải mã), và để thực hiện việc xử lý hậu kỳ trên đó. Bộ xử lý hậu kỳ có thể còn được tạo cấu hình để kết xuất nội dung âm thanh được xử lý hậu kỳ (hoặc âm thanh giải mã thu được từ bộ giải mã 3) để phát lại bởi một hoặc nhiều loa.

Fig.2 là sơ đồ khối của bộ mã hóa (100) là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế. Bất kỳ trong số các thành phần hoặc phần tử của bộ mã hóa 100 có thể được thực thi dưới dạng một hoặc nhiều quá trình và/hoặc một hoặc nhiều mạch (ví dụ, ASIC, FPGA hoặc các mạch tích hợp khác), trong phần cứng, phần mềm, hoặc tổ hợp của phần cứng và phần mềm. Bộ mã hóa 100 bao gồm bộ mã hóa 105, tầng nhồi/định dạng 107, tầng tạo siêu dữ liệu 106, và bộ nhớ đệm 109, được kết nối như thể hiện. Thông thường, bộ mã hóa 100 còn bao gồm các phần tử xử lý khác (không được thể hiện trên hình vẽ). Bộ mã hóa 100 được tạo cấu hình để chuyển đổi dòng bit âm thanh đầu vào thành dòng bit MPEG-4 AAC đầu ra được mã hóa.

Bộ tạo siêu dữ liệu 106 được ghép nối và được tạo cấu hình để tạo ra (và/hoặc đi qua tầng 107) siêu dữ liệu (bao gồm siêu dữ liệu eSBR và siêu dữ liệu SBR) để được đưa vào bởi tầng 107 trong dòng bit mã hóa cần được xuất ra từ bộ mã hóa 100.

Bộ mã hóa 105 được ghép nối và tạo cấu hình để mã hóa (ví dụ, bằng cách thực hiện nén trên đó) dữ liệu âm thanh đầu vào, và xác nhận âm thanh mã hóa thu được với tầng 107 để đưa vào dòng bit mã hóa cần được xuất ra từ tầng 107.

Tầng 107 được tạo cấu hình để ghép kênh âm thanh mã hóa từ bộ mã hóa 105 và siêu dữ liệu (bao gồm siêu dữ liệu eSBR và siêu dữ liệu SBR) từ bộ tạo 106 để tạo ra dòng bit mã hóa cần xuất ra từ tầng 107, tốt hơn là sao cho dòng bit mã hóa có định dạng như được xác định bởi một trong các phương án của sáng chế.

Bộ nhớ đệm 109 được tạo cấu hình để lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) ít nhất một khối của dòng bit âm thanh được mã hóa xuất ra từ tầng 107, và chuỗi các khối của dòng bit âm thanh được mã hóa sau đó được xác nhận từ bộ nhớ đệm 109 làm đầu ra từ bộ mã hóa 100 đến hệ thống phân phối 150.

Fig.3 là sơ đồ khối của hệ thống bao gồm bộ giải mã (200) mà là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế, và tùy ý còn là bộ xử lý hậu kỳ (300) được ghép nối vào đó. Bất kỳ trong số các thành phần hoặc phần tử của bộ giải mã 200 và bộ xử lý hậu

kỳ 300 có thể được thực thi dưới dạng một hoặc nhiều quy trình và/hoặc một hoặc nhiều mạch (ví dụ, mạch ASIC, mạch FPGA, hoặc các mạch tích hợp khác), trong phần cứng, phần mềm, hoặc kết hợp của phần cứng và phần mềm. Bộ giải mã 200 bao gồm bộ nhớ đệm 201, bộ khử định dạng tải tin dòng bit (bộ phân tích) 205, hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 (đôi khi được gọi là tầng giải mã “lỗi” hoặc hệ thống phụ giải mã “lỗi”), tầng xử lý eSBR 203, và tầng tạo bit điều khiển 204, được kết nối như được thể hiện trên hình vẽ. Thông thường, bộ giải mã 200 còn bao gồm các phần tử xử lý khác (không được thể hiện trên hình vẽ).

Bộ nhớ đệm (bộ đệm) 201 lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) ít nhất một khối của dòng bit âm thanh MPEG-4 AAC mã hóa thu được bởi bộ giải mã 200. Trong quá trình hoạt động của bộ giải mã 200, chuỗi các khối của dòng bit được xác nhận từ bộ đệm 201 với bộ khử định dạng 205.

Trong các thay đổi theo phương án trên Fig.3 (hoặc phương án trên Fig.4 sẽ được mô tả), APU mà không phải là bộ giải mã (ví dụ, APU 500 của Fig.6) bao gồm bộ nhớ đệm (ví dụ, bộ nhớ đệm giống với bộ đệm 201) lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) ít nhất một khối của dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, dòng bit âm thanh MPEG-4 AAC) thuộc cùng loại thu được bởi bộ đệm 201 trên Fig.3 hoặc Fig.4 (tức là, dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm siêu dữ liệu eSBR).

Một lần nữa dựa vào Fig.3, bộ khử định dạng 205 được ghép nối và được tạo cấu hình để giải ghép kênh mỗi khối của dòng bit để trích siêu dữ liệu SBR (bao gồm dữ liệu đường bao lượng tử hóa) và siêu dữ liệu eSBR (và cũng thường là siêu dữ liệu khác) từ đó, để xác nhận ít nhất một siêu dữ liệu eSBR và siêu dữ liệu SBR với tầng xử lý eSBR 203, và cũng thường để xác nhận siêu dữ liệu trích ra khác với hệ thống phụ giải mã 202 (và tùy ý còn để điều khiển bộ tạo bit 204). Bộ khử định dạng 205 còn được ghép nối và tạo cấu hình để trích dữ liệu âm thanh từ mỗi khối của dòng bit, và để xác nhận dữ liệu âm thanh đã trích với hệ thống phụ giải mã (tầng giải mã) 202.

Hệ thống trên Fig.3 tùy ý còn bao gồm bộ xử lý hậu kỳ 300. Bộ xử lý hậu kỳ 300 bao gồm bộ nhớ đệm (bộ đệm) 301 và các phần tử xử lý khác (không được thể hiện trên hình vẽ) bao gồm ít nhất một phần tử xử lý được ghép nối với bộ đệm 301. Bộ đệm 301 lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) ít nhất một khối (hoặc khung) của dữ liệu âm thanh giải mã thu được bởi bộ xử lý hậu kỳ 300 từ bộ giải mã 200. Các phần tử xử lý của bộ xử lý

hậu kỳ 300 được ghép nối và được tạo cấu hình để nhận và xử lý thích ứng chuỗi các khối (hoặc khung) của âm thanh giải mã xuất ra từ bộ đệm 301, nhờ sử dụng siêu dữ liệu xuất ra từ hệ thống phụ giải mã 202 (và/hoặc bộ khử định dạng 205) và/hoặc các bit điều khiển xuất ra từ tầng 204 của bộ giải mã 200.

Hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 của bộ giải mã 200 được tạo cấu hình để giải mã dữ liệu âm thanh trích bởi bộ phân tích 205 (giải mã như vậy có thể được gọi là hoạt động giải mã “lỗi”) để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã, và để xác nhận dữ liệu âm thanh giải mã với tầng xử lý eSBR 203. Việc giải mã được thực hiện ở miền tần số và thường bao gồm lượng tử hóa ngược tiếp theo là xử lý phổ. Thông thường, tầng xử lý cuối trong hệ thống phụ 202 áp dụng kỹ thuật biến đổi từ miền tần số thành miền thời gian cho dữ liệu âm thanh miền tần số giải mã, sao cho đầu ra của hệ thống phụ là dữ liệu âm thanh miền thời gian giải mã. Tầng 203 được tạo cấu hình để áp dụng các công cụ SBR và công cụ eSBR được chỉ báo bởi siêu dữ liệu eSBR và SBR (trích bởi bộ phân tích 205) cho dữ liệu âm thanh giải mã (tức là, để thực hiện xử lý SBR và eSBR trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã 202 sử dụng siêu dữ liệu SBR và eSBR) để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã hoàn toàn mà được xuất ra (ví dụ, vào bộ xử lý hậu kỳ 300) từ bộ giải mã 200. Thông thường, bộ giải mã 200 bao gồm bộ nhớ (truy cập được bởi hệ thống phụ 202 và tầng 203) lưu trữ dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu đã khử định dạng xuất ra từ bộ khử định dạng 205, và tầng 203 được tạo cấu hình để truy cập dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu (bao gồm siêu dữ liệu SBR và siêu dữ liệu eSBR) khi cần trong khi xử lý SBR và eSBR. Việc xử lý SBR và xử lý eSBR ở tầng 203 có thể được xem là xử lý hậu kỳ trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã lỗi 202. Tùy ý, bộ giải mã 200 còn bao gồm hệ thống phụ tăng mức cuối cùng (có thể áp dụng các công cụ âm thanh nổi tham số (“parametric stereo - PS”) định nghĩa trong chuẩn MPEG-4 AAC, nhờ sử dụng siêu dữ liệu PS trích bởi bộ khử định dạng 205 và/hoặc các bit điều khiển tạo ra trong hệ thống phụ 204) mà được ghép nối và được tạo cấu hình để thực hiện tăng mức trên đầu ra của tầng 203 cho âm thanh tăng mức được giải mã đầy đủ được tạo ra mà được xuất ra từ bộ giải mã 200. Theo cách khác, bộ xử lý hậu kỳ 300 được tạo cấu hình để thực hiện tăng mức trên đầu ra của bộ giải mã 200 (ví dụ, sử dụng siêu dữ liệu PS trích bởi bộ khử định dạng 205 và/hoặc các bit điều khiển tạo ra trong hệ thống phụ 204).

Đáp lại siêu dữ liệu được trích bởi bộ khử định dạng 205, bộ tạo bit điều khiển 204 có thể tạo ra dữ liệu điều khiển, và dữ liệu điều khiển này có thể được sử dụng trong bộ

giải mã 200 (ví dụ, trong hệ thống phụ tăng mức cuối cùng) và/hoặc được xác nhận làm đầu ra của bộ giải mã 200 (ví dụ, cho bộ xử lý hậu kỳ 300 dùng để xử lý hậu kỳ). Đáp lại siêu dữ liệu trích từ dòng bit đầu vào (và tùy ý cũng đáp lại dữ liệu điều khiển), tầng 204 có thể tạo ra (và xác nhận với bộ xử lý hậu kỳ 300) các bit điều khiển chỉ báo rằng dữ liệu âm thanh giải mã xuất ra từ tầng xử lý eSBR 203 cần trải qua kiểu xử lý hậu kỳ riêng. Theo một số phương án thực hiện, bộ giải mã 200 được tạo cấu hình để xác nhận siêu dữ liệu trích bởi bộ khử định dạng 205 từ dòng bit đầu vào với bộ xử lý hậu kỳ 300, và bộ xử lý hậu kỳ 300 được tạo cấu hình để thực hiện xử lý hậu kỳ trên dữ liệu âm thanh giải mã xuất ra từ bộ giải mã 200 sử dụng siêu dữ liệu.

Fig.4 là sơ đồ khối của bộ xử lý âm thanh ("audio processing unit - APU") (210) là một phương án của bộ xử lý âm thanh theo sáng chế. APU 210 là bộ giải mã kế thừa không được tạo cấu hình để thực hiện xử lý eSBR. Bất kỳ trong số các thành phần hoặc phần tử của APU 210 có thể được thực thi dưới dạng một hoặc nhiều quy trình và/hoặc một hoặc nhiều mạch (ví dụ, ASIC, FPGA hoặc các mạch tích hợp khác), trong phần cứng, phần mềm, hoặc tổ hợp của phần cứng và phần mềm. APU 210 bao gồm bộ nhớ đệm 201, bộ khử định dạng tải tin dòng bit (bộ phân tích) 215, hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 (đôi khi được gọi là tầng giải mã "lỗi" hoặc hệ thống phụ giải mã "lỗi"), và tầng xử lý SBR 213, được kết nối như thể hiện trên hình vẽ. Thông thường, APU 210 còn bao gồm các phần tử xử lý khác (không được thể hiện trên hình vẽ). APU 210 có thể là, chẳng hạn, bộ mã hóa, bộ giải mã hoặc bộ chuyển mã âm thanh.

Các phần tử 201 và 202 của APU 210 giống với các phần tử được đánh số đồng nhất của bộ giải mã 200 (trên Fig.3) và phần mô tả trên đây về chúng sẽ không được lặp lại. Trong quá trình hoạt động của APU 210, chuỗi các khối của dòng bit âm thanh được mã hóa (dòng bit MPEG-4 AAC) thu được bởi APU 210 được xác nhận từ bộ đệm 201 với bộ khử định dạng 215.

Bộ khử định dạng 215 được ghép nối và được tạo cấu hình để giải ghép kênh mỗi khối của dòng bit để trích siêu dữ liệu SBR (bao gồm dữ liệu đường bao lượng tử hóa) và thường còn là siêu dữ liệu khác từ đó, nhưng bỏ qua siêu dữ liệu eSBR mà có thể được bao gồm trong dòng bit theo phương án bất kỳ của sáng chế. Bộ khử định dạng 215 được tạo cấu hình để xác nhận ít nhất một siêu dữ liệu SBR với tầng xử lý SBR 213. Bộ khử định dạng 215 còn được ghép nối và được tạo cấu hình để trích dữ liệu âm thanh từ mỗi khối

của dòng bit, và để xác nhận dữ liệu âm thanh trích được với hệ thống phụ giải mã (tầng giải mã) 202.

Hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 của bộ giải mã 200 được tạo cấu hình để giải mã dữ liệu âm thanh trích bởi bộ khử định dạng 215 (giải mã này có thể được gọi là hoạt động giải mã "lỗi") để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã, và để xác nhận dữ liệu âm thanh giải mã với tầng xử lý SBR 213. Việc giải mã được thực hiện trong miền tần số. Thông thường, tầng xử lý cuối cùng trong hệ thống phụ 202 áp dụng biến đổi từ miền tần số đến miền thời gian cho dữ liệu âm thanh miền tần số được giải mã, sao cho đầu ra của hệ thống phụ là dữ liệu âm thanh miền thời gian đã giải mã. Tầng 213 được tạo cấu hình để áp dụng các công cụ SBR (mà không phải là các công cụ eSBR) được chỉ báo bởi siêu dữ liệu SBR (trích bởi bộ khử định dạng 215) cho dữ liệu âm thanh giải mã (tức là, để thực hiện xử lý SBR trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã 202 sử dụng siêu dữ liệu SBR) để tạo ra dữ liệu âm thanh được giải mã đầy đủ được xuất ra (ví dụ, đến bộ xử lý hậu kỳ 300) từ APU 210. Thông thường, APU 210 bao gồm bộ nhớ (truy cập được bởi hệ thống phụ 202 và tầng 213) lưu trữ dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu đã khử định dạng xuất ra từ bộ khử định dạng 215, và tầng 213 được tạo cấu hình để truy cập dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu (bao gồm siêu dữ liệu SBR) khi cần trong khi xử lý SBR. Việc xử lý SBR ở tầng 213 có thể được xem là xử lý hậu kỳ trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã lỗi 202. Tùy ý, APU 210 còn bao gồm hệ thống phụ tăng mức cuối cùng (có thể áp dụng các công cụ PS được định nghĩa trong chuẩn MPEG-4 AAC, sử dụng siêu dữ liệu PS trích bởi bộ khử định dạng 215) mà được ghép nối và được tạo cấu hình để thực hiện tăng mức trên đầu ra của tầng 213 cho âm thanh tăng mức được tạo ra đã giải mã đầy đủ mà được xuất ra từ APU 210. Theo cách khác, bộ xử lý hậu kỳ được tạo cấu hình để thực hiện tăng mức trên đầu ra của APU 210 (ví dụ, sử dụng siêu dữ liệu PS trích bởi bộ khử định dạng 215 và/hoặc các bit điều khiển tạo ra trong APU 210).

Các phương án thực hiện khác nhau của bộ mã hóa 100, bộ giải mã 200 và APU 210 được tạo cấu hình để thực hiện các phương án khác nhau của phương pháp theo sáng chế.

Theo một số phương án, siêu dữ liệu eSBR được bao gồm (ví dụ, số lượng nhỏ các bit điều khiển mà là siêu dữ liệu eSBR được bao gồm) trong dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, dòng bit MPEG-4 AAC), sao cho bộ giải mã kế thừa (mà không được tạo cấu hình để phân tích siêu dữ liệu eSBR, hoặc để sử dụng công cụ eSBR bất kỳ mà siêu dữ liệu

eSBR gắn với nó) có thể bỏ qua siêu dữ liệu eSBR nhưng tuy nhiên sẽ giải mã dòng bit ở mức độ có thể mà không sử dụng siêu dữ liệu eSBR hoặc công cụ eSBR bất kỳ mà siêu dữ liệu eSBR gắn với nó, thường không có điểm trừ đáng kể nào về chất lượng âm thanh được giải mã. Tuy nhiên, các bộ giải mã eSBR, được tạo cấu hình để phân tích dòng bit để nhận dạng siêu dữ liệu eSBR và sử dụng ít nhất một công cụ eSBR đáp lại siêu dữ liệu eSBR, sẽ hưởng các lợi ích của việc sử dụng ít nhất một công cụ eSBR như vậy. Do đó, các phương án của sáng chế đề xuất phương tiện để truyền một cách hiệu quả dữ liệu hoặc siêu dữ liệu điều khiển eSBR theo cách tương thích ngược.

Thông thường, siêu dữ liệu eSBR trong dòng bit chỉ báo (ví dụ, chỉ báo ít nhất một đặc điểm hoặc tham số của) một hoặc nhiều trong số các công cụ eSBR dưới đây (mà được mô tả trong chuẩn MPEG USAC, và có thể hoặc có thể không được áp dụng bởi bộ mã hóa trong quá trình tạo ra dòng bit):

- Chuyển vị sóng hài; và
- Tiền xử lý bổ sung và QMF (làm phẳng trước).

Chẳng hạn, siêu dữ liệu eSBR bao gồm trong dòng bit có thể chỉ báo các giá trị của các tham số (được mô tả trong chuẩn MPEG USAC và trong bản mô tả này): `sbrPatchingMode[ch]`, `sbrOversamplingFlag[ch]`, `sbrPitchInBins[ch]`, `sbrPitchInBins[ch]`, và `bs_sbr_preprocessing`.

Ở đây, ký hiệu `X[ch]`, trong đó `X` là một tham số nào đó, chỉ ra rằng tham số thuộc về kênh (“ch”) của nội dung âm thanh của dòng bit mã hóa cần giải mã. Để đơn giản, đôi khi các tác giả sáng chế lược bỏ cụm từ `[ch]`, và giả định rằng tham số liên quan thuộc về kênh nội dung âm thanh.

Ở đây, ký hiệu `X[ch][env]`, trong đó `X` là tham số nào đó, chỉ ra rằng tham số này thuộc về đường bao SBR (“env”) của kênh (“ch”) của nội dung âm thanh của dòng bit mã hóa cần giải mã. Để đơn giản, đôi khi các tác giả sáng chế lược bỏ cụm từ `[env]` và `[ch]`, và giả định rằng tham số liên quan thuộc về đường bao SBR của kênh nội dung âm thanh.

Trong khi giải mã dòng bit mã hóa, việc thực hiện chuyển vị sóng hài trong tầng xử lý eSBR của quy trình giải mã (cho mỗi kênh, “ch”, của nội dung âm thanh chỉ báo bởi dòng bit) được điều khiển bởi các tham số siêu dữ liệu eSBR sau: `sbrPatchingMode[ch]`; `sbrOversamplingFlag[ch]`; `sbrPitchInBinsFlag[ch]`; và `sbrPitchInBins[ch]`.

Giá trị “sbrPatchingMode[ch]” chỉ báo loại chuyển vị được sử dụng trong eSBR: sbrPatchingMode[ch] = 1 chỉ báo và chuyển vị tuyến tính như được mô tả trong Đoạn 4.6.18 của chuẩn MPEG-4 AAC (như được sử dụng với SBR chất lượng cao hoặc SBR công suất thấp); sbrPatchingMode[ch] = 0 chỉ báo và SBR sóng hài như được mô tả trong Đoạn 7.5.3 hoặc 7.5.4 của chuẩn MPEG USAC.

Giá trị “sbrOversamplingFlag[ch]” biểu thị sử dụng kỹ thuật tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu trong eSBR kết hợp với và SBR sóng hài dựa trên DFT như được mô tả trong Đoạn 7.5.3 của chuẩn MPEG USAC. Cờ này điều khiển kích thước của các DFT mà được sử dụng trong bộ chuyển vị: giá trị 1 biểu thị tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu được kích hoạt như được mô tả trong Đoạn 7.5.3.1 của chuẩn MPEG USAC; giá trị 0 biểu thị tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu bị vô hiệu hóa như được mô tả trong Đoạn 7.5.3.1 của chuẩn MPEG USAC.

Giá trị “sbrPitchInBinsFlag[ch]” kiểm tra việc diễn giải của tham số sbrPitchInBins[ch]: 1 biểu thị rằng giá trị sbrPitchInBins[ch] là hợp lệ và lớn hơn 0; 0 biểu thị rằng giá trị sbrPitchInBins[ch] được thiết lập bằng 0.

Giá trị “sbrPitchInBins[ch]” kiểm tra việc bổ sung các số hạng tích có hướng trong bộ chuyển vị sóng hài SBR. Giá trị sbrPitchInBins[ch] là giá trị nguyên nằm trong khoảng [0,127] và biểu diễn khoảng cách đo được ở các bin tần số đối với DFT 1536 dòng hoạt động trên tần số lấy mẫu của bộ mã hóa lõi.

Trong trường hợp dòng bit MPEG-4 AAC chỉ báo cặp kênh SBR có các kênh không được ghép nối (chứ không phải là kênh SBR đơn), dòng bit chỉ báo hai ví dụ của cú pháp ở trên (cho chuyển vị sóng hài hoặc không sóng hài), mỗi ví dụ cho mỗi kênh của sbr_channel_pair_element().

Sự chuyển vị sóng hài của công cụ eSBR thường cải thiện chất lượng của các tín hiệu âm nhạc được giải mã ở các tần số cắt tương đối thấp. Sự chuyển vị không sóng hài (tức là, và phổ kế thừa) thường cải thiện tín hiệu tiếng nói. Vì thế, điểm khởi đầu trong việc quyết định loại chuyển vị nào là ưu tiên cho việc mã hóa nội dung âm thanh cụ thể là chọn phương pháp chuyển vị tùy thuộc vào việc phát hiện tiếng nói/âm nhạc với chuyển vị sóng hài được dùng trong quy trình và phổ và nội dung âm nhạc trong nội dung tiếng nói.

Việc thực hiện làm phẳng trước trong khi xử lý eSBR được điều khiển bởi giá trị của tham số siêu dữ liệu eSBR một bit được gọi là “bs_sbr_preprocessing”, có nghĩa là

việc làm phẳng trước được thực hiện hoặc không được thực hiện tùy thuộc vào giá trị của bit đơn này. Khi sử dụng thuật toán và QMF SBR, như được mô tả trong Đoạn 4.6.18.6.3 của chuẩn MPEG-4 AAC, thì bước làm phẳng trước có thể được thực hiện (khi được chỉ báo bởi tham số “bs_sbr_preprocessing”) với nỗ lực tránh các điểm gián đoạn ở hình dạng của đường bao phổ của tín hiệu tần số cao được nhập vào bộ điều chỉnh đường bao tiếp theo (bộ điều chỉnh đường bao thực hiện một tầng xử lý eSBR khác). Làm phẳng trước thường cải thiện hoạt động của tầng điều chỉnh đường bao tiếp theo, kết quả là tín hiệu băng cao được coi là ổn định hơn.

Yêu cầu tốc độ bit tổng để bao gồm trong dòng bit MPEG-4 AAC siêu dữ liệu eSBR chỉ báo các công cụ eSBR nêu trên (chuyển vị sóng hài và làm phẳng trước) được kỳ vọng là vào khoảng vài trăm bit trên giây vì chỉ có dữ liệu điều khiển vi sai cần thiết để thực hiện xử lý eSBR được truyền theo một số phương án của sáng chế. Bộ giải mã kế thừa có thể bỏ qua thông tin này vì nó được bao gồm theo cách tương thích ngược (sẽ được giải thích sau). Do đó, ảnh hưởng bất lợi lên tốc độ bit liên quan đến việc bao gồm siêu dữ liệu eSBR là không đáng kể, vì một số lý do, bao gồm:

- Điểm trừ tốc độ bit (do bao gồm siêu dữ liệu eSBR) là phần rất nhỏ của tốc độ bit tổng vì chỉ có dữ liệu điều khiển vi sai cần thiết để thực hiện xử lý eSBR được truyền (và không phải là việc truyền đồng thời dữ liệu điều khiển SBR); và
- Việc điều chỉnh thông tin điều khiển liên quan tới SBR thường không phụ thuộc vào các chi tiết của quy trình chuyển vị. Các ví dụ về thời điểm dữ liệu điều khiển phụ thuộc vào hoạt động của bộ chuyển vị được mô tả sau trong đơn này.

Vì vậy, các phương án của sáng chế đề xuất phương tiện để truyền một cách hiệu quả dữ liệu hoặc siêu dữ liệu điều khiển eSBR theo cách tương thích ngược. Việc truyền hiệu quả dữ liệu điều khiển eSBR này giảm yêu cầu bộ nhớ của bộ giải mã, bộ mã hóa, và bộ chuyển mã nhờ sử dụng các khía cạnh của sáng chế, mặc dù không có tác dụng ngược rõ ràng lên tốc độ bit. Ngoài ra, độ phức tạp và các yêu cầu xử lý liên quan đến việc thực hiện eSBR theo các phương án của sáng chế cũng giảm vì dữ liệu SBR chỉ cần được xử lý một lần và không truyền đồng thời, đó là trường hợp nếu eSBR được xử lý dưới dạng loại đối tượng hoàn toàn riêng theo MPEG-4 AAC thay vì được tích hợp vào bộ mã hóa giải mã MPEG-4 AAC theo cách tương thích ngược.

Tiếp theo, như được thể hiện trên Fig.7, các tác giả sáng chế mô tả các phần tử của khối (“raw_data_block”) của dòng bit MPEG-4 AAC mà siêu dữ liệu eSBR được bao gồm trong đó theo một số phương án của sáng chế. Fig.7 là sơ đồ của khối (“raw_data_block”) của dòng bit MPEG-4 AAC, thể hiện một số đoạn của nó.

Khối dòng bit MPEG-4 AAC có thể bao gồm ít nhất một “single_channel_element()” (ví dụ, phần tử kênh đơn thể hiện trên Fig.7), và/hoặc ít nhất một “channel_pair_element()” (không được thể hiện cụ thể trên Fig.7 mặc dù nó có thể có mặt), bao gồm dữ liệu âm thanh cho chương trình âm thanh. Khối có thể còn bao gồm một số “fill_elements” (ví dụ, phần tử lấp đầy 1 và/hoặc phần tử lấp đầy 2 trên Fig.7) bao gồm dữ liệu (ví dụ, siêu dữ liệu) liên quan đến chương trình. Mỗi “single_channel_element()” bao gồm mã định danh (ví dụ, “ID1” trên Fig.7) chỉ báo phần đầu của phần tử kênh đơn, và có thể bao gồm dữ liệu âm thanh chỉ báo một kênh khác của chương trình âm thanh đa kênh. Mỗi “channel_pair_element” bao gồm mã định danh (không được thể hiện trên Fig.7) chỉ báo phần đầu của phần tử cặp kênh, và có thể bao gồm dữ liệu âm thanh chỉ báo hai kênh của chương trình.

fill_element (được gọi ở đây là phần tử lấp đầy) của dòng bit MPEG-4 AAC bao gồm mã định danh (“ID2” trên Fig.7) chỉ báo sự bắt đầu của phần tử lấp đầy, và dữ liệu lấp đầy sau mã định danh. Mã định danh ID2 có thể bao gồm số nguyên không dấu ba bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên (uimbsf) có giá trị 0x6. Dữ liệu lấp đầy có thể bao gồm phần tử extension_payload() (đôi khi được gọi là tải tin mở rộng) có cú pháp được thể hiện trên Bảng 4.57 của chuẩn MPEG-4 AAC. Một vài loại tải tin mở rộng có mặt và được nhận dạng thông qua tham số “extension_type”, là số nguyên không dấu bốn bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên (uimbsf) .

Dữ liệu lấp đầy (ví dụ, tải tin mở rộng của nó) có thể bao gồm phần đầu hoặc mã định danh (ví dụ, “header1” trên Fig.7) biểu thị một đoạn của dữ liệu lấp đầy chỉ báo đối tượng SBR (tức là, phần đầu khởi tạo loại “đối tượng SBR”, được gọi là sbr_extension_data() trong chuẩn MPEG-4 AAC). Chẳng hạn, tải tin mở rộng SBR được nhận dạng với giá trị ‘1101’ hoặc ‘1110’ đối với trường extension_type trong phần đầu, với mã định danh ‘1101’ nhận dạng tải tin mở rộng với dữ liệu SBR và ‘1110’ nhận dạng và tải tin mở rộng với dữ liệu SBR bằng kỹ thuật kiểm tra dư vòng (Cyclic Redundancy Check - CRC) để xác nhận độ chính xác của dữ liệu SBR.

Khi phần đầu (ví dụ, trường `extension_type`) khởi tạo loại đối tượng SBR, siêu dữ liệu SBR (đôi khi được gọi ở đây là “dữ liệu sao chép băng phổ,” và được gọi là `sbr_data()` trong chuẩn MPEG-4 AAC) tiếp theo phần đầu, và ít nhất một phần tử mở rộng sao chép băng phổ (ví dụ, “phần tử mở rộng SBR” của phần tử lấp đầy 1 trên Fig.7) có thể theo sau siêu dữ liệu SBR. Phần tử mở rộng sao chép băng phổ như vậy (một đoạn của dòng bit) được gọi là phần chứa “`sbr_extension()`” trong chuẩn MPEG-4 AAC. Phần tử mở rộng sao chép băng phổ tùy ý bao gồm phần đầu (ví dụ, “phần đầu mở rộng SBR” của phần tử lấp đầy 1 trên Fig.7).

Chuẩn MPEG-4 AAC dự tính rằng phần tử mở rộng sao chép băng phổ có thể bao gồm dữ liệu PS (âm thanh nổi tham số) cho dữ liệu âm thanh của chương trình. Chuẩn MPEG-4 AAC dự tính rằng khi phần đầu của phần tử lấp đầy (ví dụ, của tải tin mở rộng của nó) khởi tạo loại đối tượng SBR (header1” trên Fig.7) và phần tử mở rộng sao chép băng phổ của phần tử lấp đầy bao gồm dữ liệu PS, phần tử lấp đầy (ví dụ, tải tin mở rộng của nó) bao gồm dữ liệu sao chép băng phổ, và tham số “`bs_extension_id`”, giá trị của tham số này (tức là, `bs_extension_id = 2`) chỉ báo rằng dữ liệu PS được bao gồm trong phần tử mở rộng sao chép băng phổ của phần tử lấp đầy.

Theo một số phương án của sáng chế, siêu dữ liệu eSBR (ví dụ, cờ chỉ báo liệu quy trình xử lý eSBR có được thực hiện trên nội dung âm thanh của khối hay không) được bao gồm trong phần tử mở rộng sao chép băng phổ của phần tử lấp đầy. Chẳng hạn, cờ như vậy được chỉ báo trong phần tử lấp đầy 1 trên Fig.7, trong đó cờ xuất hiện sau phần đầu (“phần đầu mở rộng SBR” của phần tử lấp đầy 1) của “phần tử mở rộng SBR” của phần tử lấp đầy 1. Tùy ý, cờ và siêu dữ liệu eSBR bổ sung như vậy được bao gồm trong phần tử mở rộng sao chép băng phổ sau phần đầu của phần tử mở rộng sao chép băng phổ (ví dụ, trong phần tử mở rộng SBR của phần tử lấp đầy 1 trên Fig.7, sau phần đầu mở rộng SBR). Theo một số phương án của sáng chế, phần tử lấp đầy bao gồm siêu dữ liệu eSBR còn bao gồm tham số “`bs_extension_id`” giá trị của tham số này (ví dụ, `bs_extension_id = 3`) chỉ báo rằng siêu dữ liệu eSBR được bao gồm trong phần tử lấp đầy và chỉ báo rằng quy trình xử lý eSBR phải được thực hiện trên nội dung âm thanh của khối liên quan.

Theo một số phương án của sáng chế, siêu dữ liệu eSBR được bao gồm trong phần tử lấp đầy (ví dụ, phần tử lấp đầy 2 trên Fig.7) của dòng bit MPEG-4 AAC ngoài phần tử mở rộng sao chép băng phổ (phần tử mở rộng SBR) của phần tử lấp đầy. Điều này là do các phần tử lấp đầy chứa `extension_payload()` với dữ liệu SBR hoặc dữ liệu SBR có CRC

không chứa tải tin mở rộng khác bất kỳ của loại mở rộng khác bất kỳ. Do đó, theo các phương án trong đó siêu dữ liệu eSBR được lưu trữ tải tin mở rộng của chính nó, phần tử lấp đầy riêng được dùng để lưu trữ siêu dữ liệu eSBR. Phần tử lấp đầy như vậy bao gồm mã định danh (ví dụ, “ID2” trên Fig.7) chỉ báo lúc bắt đầu của phần tử lấp đầy, và dữ liệu lấp đầy sau mã định danh. Dữ liệu lấp đầy có thể bao gồm phần tử `extension_payload()` (đôi khi được gọi ở đây là tải tin mở rộng) cú pháp của tải tin này được thể hiện trong Bảng 4.57 của chuẩn MPEG-4 AAC. Dữ liệu lấp đầy (ví dụ, tải tin mở rộng của nó) bao gồm phần đầu (ví dụ, “header2” của phần tử lấp đầy 2 trên Fig.7) chỉ báo đối tượng eSBR (tức là, phần đầu khởi tạo loại đối tượng eSBR), và dữ liệu lấp đầy (ví dụ, tải tin mở rộng của nó) bao gồm siêu dữ liệu eSBR sau phần đầu. Chẳng hạn, phần tử lấp đầy 2 trên Fig.7 bao gồm phần đầu như vậy (“header2”) và còn bao gồm, sau phần đầu, siêu dữ liệu eSBR (tức là, “cờ” trong phần tử lấp đầy 2, chỉ báo liệu quy trình xử lý eSBR có phải được thực hiện trên nội dung âm thanh của khối hay không). Tùy ý, siêu dữ liệu eSBR bổ sung còn được bao gồm trong dữ liệu lấp đầy của phần tử lấp đầy 2 trên Fig.7, sau header2. Theo các phương án được mô tả trong đoạn này, phần đầu (ví dụ, header2 trên Fig.7) có giá trị định danh mà không phải là một trong các giá trị thông thường được chỉ rõ trong Bảng 4.57 của chuẩn MPEG-4 AAC, và thay vào đó chỉ báo tải tin mở rộng eSBR (do đó trường `extension_type` của phần đầu chỉ báo rằng dữ liệu lấp đầy bao gồm siêu dữ liệu eSBR).

Theo nhóm phương án thứ nhất, sáng chế là bộ xử lý âm thanh (ví dụ, bộ giải mã), bao gồm:

bộ nhớ (ví dụ, bộ đệm 201 trên Fig.3 hoặc Fig.4) được tạo cấu hình để lưu trữ ít nhất một khối của dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, ít nhất một khối của dòng bit MPEG-4 AAC);

bộ khử định dạng tải tin dòng bit (ví dụ, phần tử 205 trên Fig.3 hoặc phần tử 215 trên Fig.4) được ghép nối với bộ nhớ và được tạo cấu hình để giải ghép kênh ít nhất một phần của khối của dòng bit này; và

hệ thống phụ giải mã (ví dụ, phần tử 202 và 203 trên Fig.3, hoặc phần tử 202 và 213 trên Fig.4), được ghép nối và được tạo cấu hình để giải mã ít nhất một phần nội dung âm thanh của khối của dòng bit, trong đó khối bao gồm:

phần tử lấp đầy, bao gồm mã định danh chỉ báo lúc bắt đầu của phần tử lấp đầy (ví dụ, mã định danh “id_syn_ele” có giá trị 0x6, trong bảng 4.85 của chuẩn MPEG-4 AAC), và dữ liệu lấp đầy sau mã định danh, trong đó dữ liệu lấp đầy bao gồm:

ít nhất một cờ nhận dạng xem việc xử lý eSBR có được thực hiện trên nội dung âm thanh của khối hay không (ví dụ, sử dụng dữ liệu sao chép băng phổ và siêu dữ liệu eSBR bao gồm trong khối).

Cờ là siêu dữ liệu eSBR, và ví dụ về cờ là cờ sbrPatchingMode. Một ví dụ khác về cờ là cờ harmonicSBR. Cả hai cờ này chỉ báo xem dạng sao chép băng phổ cơ bản hay dạng sao chép phổ nâng cao sẽ được thực hiện trên dữ liệu âm thanh của khối. Dạng sao chép phổ cơ bản là dạng vá phổ, và dạng sao chép băng phổ cải tiến là dạng chuyển vị sóng hài.

Theo một số phương án, dữ liệu lấp đầy còn bao gồm siêu dữ liệu eSBR bổ sung (tức là, siêu dữ liệu eSBR ngoài cờ).

Bộ nhớ có thể là bộ nhớ đệm (ví dụ, phương án thực hiện của bộ đệm 201 trên Fig.4) lưu trữ (ví dụ, theo cách bất biến) ít nhất một khối của dòng bit âm thanh được mã hóa.

Ước tính rằng độ phức tạp của việc thực hiện xử lý eSBR (nhờ sử dụng chuyển vị sóng hài eSBR và làm phẳng trước) bởi bộ giải mã eSBR trong quá trình giải mã dòng bit MPEG-4 AAC mà bao gồm siêu dữ liệu eSBR (chỉ báo các công cụ eSBR này) sẽ như sau (đối với việc giải mã thông thường với các tham số được chỉ ra):

- Chuyển vị sóng hài (16 kbps, 14400/28800 Hz)
 - dựa trên DFT: 3,68 WMOPS (hàng triệu phép toán có trọng số trên giây);
 - Dựa trên QMF: 0,98 WMOPS;
- Quy trình xử lý trước và QMF (làm phẳng trước). 0,1 WMOPS.

Đã biết rằng sự chuyển vị dựa trên DFT thường thực hiện tốt hơn sự chuyển vị dựa trên QMF đối với các độ chuyển vị.

Theo một số phương án của sáng chế, phần tử lấp đầy (của dòng bit âm thanh được mã hóa) bao gồm siêu dữ liệu eSBR còn bao gồm tham số (ví dụ, tham số “bs_extension_id”) có giá trị (ví dụ, bs_extension_id = 3) báo hiệu rằng siêu dữ liệu eSBR được bao gồm trong phần tử lấp đầy và việc xử lý eSBR sẽ được thực hiện trên

nội dung âm thanh của khối liên quan, và/hoặc tham số (ví dụ, cùng tham số “bs_extension_id”) có giá trị (ví dụ, bs_extension_id = 2) báo hiệu rằng vật chứa sbr_extension() của phần tử làm đầy bao gồm dữ liệu PS. Chẳng hạn, như được chỉ ra trong Bảng 1 dưới đây, tham số có giá trị bs_extension_id = 2 này có thể báo hiệu rằng phần chứa sbr_extension() của phần tử làm đầy bao gồm dữ liệu PS, và tham số có giá trị bs_extension_id = 3 này có thể báo hiệu rằng phần chứa sbr_extension() của phần tử làm đầy bao gồm siêu dữ liệu eSBR:

Bảng 1

bs_extension_id	Ý nghĩa
0	Dự phòng
1	Dự phòng
2	EXTENSION_ID_PS
3	EXTENSION_ID_ESBR

Theo một số phương án của sáng chế, cú pháp của mỗi phần tử mở rộng sao chép băng phổ bao gồm siêu dữ liệu eSBR và/hoặc dữ liệu PS là như được chỉ ra trong Bảng 2 dưới đây (trong đó “sbr_extension()” chỉ phần chứa là phần tử mở rộng sao chép băng phổ, “bs_extension_id” là như được mô tả trong bảng 1 trên đây, “ps_data” chỉ dữ liệu PS, và “esbr_data” chỉ siêu dữ liệu eSBR):

Bảng 2

sbr_extension(bs_extension_id, num_bits_left)	
{	
switch (bs_extension_id) {	
case EXTENSION_ID_PS:	
num_bits_left -= ps_data();	Ghi chú 1
break;	
case EXTENSION_ID_ESBR:	
num_bits_left -= esbr_data();	Ghi chú 2
break;	
default:	
bs_fill_bits;	
num_bits_left = 0;	
break;	
}	
}	
Ghi chú 1: ps_data() trả lại số lượng bit đã đọc.	

Ghi chú 2: <code>esbr_data()</code> trả lại số lượng bit đã đọc.	
------------------------------------------------------------------	--

Theo phương án làm ví dụ, `esbr_data()` được nói đến trong Bảng 2 ở trên chỉ báo các giá trị của các tham số siêu dữ liệu sau:

1. tham số siêu dữ liệu một bit, “`bs_sbr_preprocessing`”; và
2. cho mỗi kênh (“`ch`”) của nội dung âm thanh của dòng bit mã hóa cần được giải mã, mỗi trong số các tham số nêu trên: “`sbrPatchingMode[ch]`”; “`sbrOversamplingFlag[ch]`”; “`sbrPitchInBinsFlag[ch]`”; và “`sbrPitchInBins[ch]`”.

Chẳng hạn, theo một số phương án, `esbr_data()` có thể có cú pháp chỉ ra trong bảng 3, để chỉ báo các tham số siêu dữ liệu này:

Bảng 3

Cú pháp	Số lượng bit
<code>esbr_data(id_aac, bs_coupling)</code>	
{	
<code>bs_sbr_preprocessing</code> ;	1
if (<code>id_aac == ID_SCE</code>) {	
if (<code>sbrPatchingMode[0]</code> == 0) {	1
<code>sbrOversamplingFlag[0]</code> ;	1
if (<code>sbrPitchInBinsFlag[0]</code>)	1
<code>sbrPitchInBins[0]</code> ;	7
else	
<code>sbrPitchInBins[0] = 0</code> ;	
} else {	
<code>sbrOversamplingFlag[0] = 0</code> ;	
<code>sbrPitchInBins[0] = 0</code> ;	
}	
} else if (<code>id_aac == ID_CPE</code>) {	
If (<code>bs_coupling</code>) {	
if (<code>sbrPatchingMode[0,1]</code> == 0) {	1
<code>sbrOversamplingFlag[0,1]</code> ;	1
if (<code>sbrPitchInBinsFlag[0,1]</code>)	1
<code>sbrPitchInBins[0,1]</code> ;	7
else	
<code>sbrPitchInBins[0,1] = 0</code> ;	
} else {	
<code>sbrOversamplingFlag[0,1] = 0</code> ;	

sbrPitchInBins[0,1] = 0;	
}	
} else { /* bs_coupling == 0 */	
if (sbrPatchingMode[0] == 0) {	1
sbrOversamplingFlag[0];	1
if (sbrPitchInBinsFlag[0])	1
sbrPitchInBins[0];	7
else	
sbrPitchInBins[0] = 0;	
} else {	
sbrOversamplingFlag[0] = 0;	
sbrPitchInBins[0] = 0;	
}	
if (sbrPatchingMode[1] == 0) {	1
sbrOversamplingFlag[1];	1
if (sbrPitchInBinsFlag[1])	1
sbrPitchInBins[1];	7
else	
sbrPitchInBins[1] = 0;	
} else {	
sbrOversamplingFlag[1] = 0;	
sbrPitchInBins[1] = 0;	
}	
}	
}	
}	
Ghi chú: <i>bs_sbr_preprocessing</i> được định nghĩa như được mô tả trong mục 6.2.12 theo ISO/IEC 23003-3:2012. <i>sbrPatchingMode[ch]</i> , <i>sbrOversamplingFlag[ch]</i> , <i>sbrPitchInBinsFlag[ch]</i> và <i>sbrPitchInBins[ch]</i> được định nghĩa như được mô tả trong mục 7.5 của ISO/IEC 23003-3:2012.	

Cú pháp trên đây cho phép việc thực hiện hiệu quả dạng phép sao chép băng phổ nâng cao, như chuyển vị sóng hài, dưới dạng mở rộng cho bộ giải mã kế thừa. Cụ thể, dữ liệu eSBR của Bảng 3 chỉ bao gồm các tham số cần thiết để thực hiện dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ mà không được hỗ trợ trong dòng bit hoặc có thể suy ra trực tiếp từ các tham số đã được hỗ trợ trong dòng bit. Tất cả các tham số và dữ liệu xử lý khác cần thiết để thực hiện dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ được trích từ các tham số có trước ở các vị trí được đã xác định trong dòng bit.

Chẳng hạn, bộ giải mã theo MPEG-4 HE-AAC hoặc HE-AAC v2 có thể được mở rộng để bao gồm dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ, như chuyển vị sóng hài. Dạng nâng cao này của phép sao chép băng phổ là bổ sung cho dạng cơ sở của phép sao chép băng phổ đã được hỗ trợ bởi bộ giải mã. Trong ngữ cảnh của bộ giải mã theo MPEG-4 HE-AAC hoặc HE-AAC v2, dạng cơ sở này của phép sao chép băng phổ là công cụ SBR ráp vá phổ QMF như định nghĩa trong Đoạn 4.6.18 của chuẩn MPEG-4 AAC.

Trong khi thực hiện dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ, bộ giải mã HE-AAC mở rộng có thể tái sử dụng nhiều tham số dòng bit các tham số đã bao gồm trong tải tin mở rộng SBR của dòng bit. Các tham số cụ thể có thể được tái sử dụng bao gồm, ví dụ, các tham số khác nhau xác định băng tần số chủ. Các tham số này bao gồm `bs_start_freq` (tham số xác định sự bắt đầu của tham số băng tần số chủ), `bs_stop_freq` (tham số xác định kết thúc của băng tần số chủ), `bs_freq_scale` (tham số xác định số lượng các băng tần số trên mỗi khoảng tám), và `bs_alter_scale` (tham số biến đổi thang tỷ lệ của các băng tần số). Các tham số có thể được tái sử dụng còn bao gồm các tham số xác định băng băng nhiễu (`bs_noise_bands`) và tham số băng băng giới hạn (`bs_limiter_bands`). Do đó, theo các phương án khác nhau, ít nhất một số trong các tham số tương đương quy định trong chuẩn USAC được lược bỏ khỏi dòng bit, nhờ đó làm giảm bit phụ điều khiển trong dòng bit. Thông thường, trường hợp tham số quy định trong chuẩn AAC có tham số tương đương quy định trong chuẩn USAC, tham số quy định trong chuẩn USAC này có cùng tên với tham số quy định trong chuẩn AAC, ví dụ hệ số tỷ lệ đường bao `EOrigMapped`. Tuy nhiên, tham số tương đương quy định trong chuẩn USAC thường có giá trị khác, được “điều chỉnh” cho việc xử lý SBR cải tiến định nghĩa trong chuẩn USAC thay vì cho việc xử lý SBR định nghĩa trong chuẩn AAC.

Để cải tiến chất lượng chủ quan cho nội dung âm thanh với cấu trúc tần số sóng hài và các đặc tính âm điệu mạnh, cụ thể tại các tốc độ bit thấp, sự kích hoạt của SBR cải tiến được khuyến cáo. Các giá trị của các phần tử dòng bit tương ứng (tức là, `esbr_data()`), điều khiển các công cụ này, có thể được xác định trong bộ mã hóa bằng cách áp dụng cơ chế phân loại phụ thuộc vào tín hiệu. Nói chung, cách sử dụng phương pháp vá sóng hài (`sbrPatchingMode == 1`) tốt hơn là để mã hóa các tín hiệu nhạc tại tốc độ bit rất thấp, ở đó bộ mã hóa-giải mã lỗi có thể bị giới hạn đáng kể trong băng thông âm thanh. Điều này đặc biệt là đúng nếu các tín hiệu này bao gồm cấu trúc sóng hài rõ ràng. Ngược lại, sử dụng

phương pháp và SBR thông thường được ưu tiên cho các tín hiệu tiếng nói và hỗn hợp, do nó giúp bảo quản tốt hơn cấu trúc thời gian trong tiếng nói.

Để cải thiện hiệu quả của bộ chuyển vị sóng hài, bước tiền xử lý có thể được kích hoạt (`bs_sbr_preprocessing == 1`) cố gắng tránh việc gây ra các gián đoạn phổ của tín hiệu đi vào bộ điều chỉnh đường bao theo sau. Hoạt động của công cụ là có lợi cho các loại tín hiệu trong đó đường bao phổ thô của tín hiệu băng thấp được sử dụng để tái tạo tần số cao biểu thị các thay đổi lớn theo mức độ.

Để cải thiện đáp ứng chuyển tiếp của việc và SBR sóng hài, việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu có thể được áp dụng (`sbrOversamplingFlag == 1`). Do việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu làm tăng sự phức tạp tính toán của bộ chuyển vị, nhưng chỉ mang lại các lợi ích cho các khung chứa các độ chuyển tiếp, nên sử dụng công cụ này được điều khiển bởi phần tử dòng bit, được truyền một lần trên mỗi khung và mỗi kênh SBR độc lập.

Bộ giải mã hoạt động trong chế độ SBR cải tiến được đề xuất thường cần có khả năng chuyển đổi giữa sự kế thừa và việc và SBR cải tiến. Do đó, có thể gây ra độ trễ có thể dài bằng thời khoảng của một khung âm thanh lõi, tùy thuộc vào sự cài đặt bộ giải mã. Thông thường, độ trễ cho cả sự kế thừa và việc và SBR cải tiến sẽ là như nhau.

Ngoài các tham số này, các phần tử dữ liệu khác có thể cũng được tái sử dụng bởi bộ giải mã HE-AAC mở rộng khi thực hiện dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ theo các phương án của sáng chế. Chẳng hạn, dữ liệu đường bao và dữ liệu nhiễu nền có thể được trích từ dữ liệu `bs_data_env` (hệ số tỷ lệ đường bao) và `bs_noise_env` (hệ số tỷ lệ nhiễu nền) và được sử dụng trong dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ.

Về bản chất, các phương án này khai thác các tham số cấu hình và dữ liệu đường bao đã được hỗ trợ bởi bộ giải mã HE-AAC hoặc HE-AAC v2 kế thừa trong tải tin mở rộng SBR để kích hoạt dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ đòi hỏi càng ít dữ liệu truyền thêm càng tốt. Siêu dữ liệu được điều chỉnh ban đầu cho dạng cơ sở của HFR (ví dụ, hoạt động tịnh tiến phổ của SBR), nhưng theo các phương án, được dùng cho dạng cải tiến của HFR (ví dụ, chuyển vị sóng hài của eSBR). Như thảo luận trên đây, siêu dữ liệu thường biểu diễn các tham số hoạt động (ví dụ, hệ số tỷ lệ đường bao, hệ số tỷ lệ nhiễu nền, tham số lưới thời gian/tần số, thông tin bổ sung hình sin, tần số/băng cắt có thể thay đổi, chế độ lọc ngược, độ phân giải đường bao, chế độ làm mịn, chế độ nội suy tần số)

được điều chỉnh và dự tính để được sử dụng với dạng cơ sở của HFR (ví dụ, tính tiền phổ tuyến tính). Tuy nhiên, siêu dữ liệu này, kết hợp với các tham số siêu dữ liệu bổ sung riêng cho dạng cải tiến của HFR (ví dụ, chuyển vị sóng hài), có thể được sử dụng để xử lý một cách hữu hiệu và hiệu quả dữ liệu âm thanh nhờ sử dụng dạng cải tiến của HFR.

Do đó, bộ giải mã mở rộng hỗ trợ dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ có thể được tạo ra theo cách rất hiệu quả bằng cách dựa vào các phần tử dòng bit đã được định nghĩa (ví dụ, các phần tử trong tải tin mở rộng SBR) và chỉ bổ sung các tham số cần thiết để hỗ trợ dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ (trong tải tin mở rộng phần tử lấp đầy). Đặc điểm làm giảm dữ liệu này kết hợp với sự sắp xếp của các tham số thêm mới trong trường dữ liệu dành riêng, như phần chứa mở rộng, làm giảm đáng kể các trở ngại đối với việc tạo ra bộ giải mã hỗ trợ dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ bằng cách bảo đảm rằng dòng bit là tương thích ngược với bộ giải mã kế thừa không hỗ trợ dạng nâng cao của phép sao chép băng phổ.

Trong bảng 3, con số trên cột phải chỉ số lượng bit của tham số tương ứng trong cột trái.

Theo một số phương án, loại đối tượng SBR định nghĩa trong MPEG-4 AAC được cập nhật để chứa công cụ SBR và các khía cạnh của công cụ SBR cải tiến (eSBR) như được báo hiệu trong phần tử mở rộng SBR (`bs_extension_id==EXTENSION_ID_ESBR`). Nếu bộ giải mã phát hiện và hỗ trợ phần tử mở rộng SBR này, thì bộ giải mã sử dụng các khía cạnh được báo hiệu của công cụ SBR cải tiến. Loại đối tượng SBR cập nhật theo cách này còn được gọi là các cải tiến SBR.

Theo một số phương án, sáng chế đề xuất phương pháp bao gồm bước mã hóa dữ liệu âm thanh để tạo ra dòng bit mã hóa (ví dụ, dòng bit MPEG-4 AAC), bao gồm bằng cách bao gồm siêu dữ liệu eSBR trong ít nhất một đoạn của ít nhất một khối của dòng bit mã hóa và dữ liệu âm thanh trong ít nhất một đoạn khác của khối. Theo các phương án thông thường, phương pháp bao gồm bước ghép kênh dữ liệu âm thanh với siêu dữ liệu eSBR trong mỗi khối của dòng bit mã hóa. Theo quá trình giải mã thông thường dòng bit được mã hóa ở bộ giải mã eSBR, bộ giải mã trích siêu dữ liệu eSBR từ dòng bit (bao gồm bằng cách phân tích và giải ghép kênh siêu dữ liệu eSBR và dữ liệu âm thanh) và sử dụng siêu dữ liệu eSBR để xử lý dữ liệu âm thanh để tạo ra dòng dữ liệu âm thanh giải mã.

Một khía cạnh khác của sáng chế là bộ giải mã eSBR được tạo cấu hình để thực hiện xử lý eSBR (ví dụ, nhờ sử dụng ít nhất một trong các công cụ eSBR được gọi là chuyển vị sóng hài hoặc làm phẳng trước) trong quá trình giải mã dòng bit âm thanh được mã hóa (ví dụ, dòng bit MPEG-4 AAC) mà không bao gồm siêu dữ liệu eSBR. Ví dụ về bộ giải mã này sẽ được mô tả có tham chiếu đến Fig.5.

Bộ giải mã eSBR (400) trên Fig.5 bao gồm bộ nhớ đệm 201 (mà giống với bộ nhớ 201 trên Fig.3 và Fig.4), bộ khử định dạng tải tin dòng bit 215 (mà giống với bộ khử định dạng 215 trên Fig.4), hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 (đôi khi được gọi là tầng giải mã "lỗi" hoặc hệ thống phụ giải mã "lỗi", và giống với hệ thống phụ giải mã lỗi 202 trên Fig.3), hệ thống phụ tạo dữ liệu điều khiển eSBR 401, và tầng xử lý eSBR 203 (mà giống với tầng 203 trên Fig.3), được kết nối như thể hiện. Thông thường, bộ giải mã 400 cũng bao gồm các phần tử xử lý khác (không được thể hiện trên hình vẽ).

Trong quá trình hoạt động của bộ giải mã 400, chuỗi các khối của dòng bit âm thanh được mã hóa (dòng bit MPEG-4 AAC) thu được bởi bộ giải mã 400 được xác nhận từ bộ đệm 201 đến bộ khử định dạng 215.

Bộ khử định dạng 215 được ghép nối và tạo cấu hình để giải ghép kênh mỗi khối của dòng bit để trích siêu dữ liệu SBR (bao gồm dữ liệu đường bao lượng tử hóa) và cũng thường các siêu dữ liệu khác từ đó. Bộ khử định dạng 215 được tạo cấu hình để xác nhận ít nhất siêu dữ liệu SBR đến tầng xử lý eSBR 203. Bộ khử định dạng 215 còn được ghép nối và tạo cấu hình để trích dữ liệu âm thanh từ mỗi khối của dòng bit, và để xác nhận dữ liệu âm thanh trích được vào hệ thống phụ giải mã (tầng giải mã) 202. Hệ thống phụ giải mã âm thanh 202 của bộ giải mã 400 được tạo cấu hình để mã hóa dữ liệu âm thanh trích bởi bộ khử định dạng 215 (bước giải mã này có thể được gọi là hoạt động giải mã "lỗi") để tạo ra dữ liệu âm thanh giải mã, và để xác nhận dữ liệu âm thanh giải mã đến tầng xử lý eSBR 203. Việc giải mã được thực hiện ở miền tần số. Thông thường, tầng xử lý cuối trong hệ thống phụ 202 áp dụng biến đổi từ miền tần số thành miền thời gian cho dữ liệu âm thanh miền tần số được giải mã, do đó đầu ra của hệ thống phụ là dữ liệu âm thanh giải mã, miền thời gian. Tầng 203 được tạo cấu hình để áp dụng các công cụ SBR (và các công cụ eSBR) chỉ báo bởi siêu dữ liệu SBR (trích bởi bộ khử định dạng 215) và bởi siêu dữ liệu eSBR tạo ra trong hệ thống phụ 401, cho dữ liệu âm thanh giải mã (tức là, để thực hiện xử lý SBR và eSBR trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã 202 nhờ sử dụng siêu dữ liệu SBR và eSBR) để tạo ra dữ liệu âm thanh đã giải mã đầy đủ được xuất ra từ bộ giải mã 400.

Thông thường, bộ giải mã 400 bao gồm bộ nhớ (truy cập được bởi hệ thống phụ 202 và tầng 203) lưu trữ dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu đã khử định dạng được xuất ra từ bộ khử định dạng 215 (và tùy ý còn hệ thống phụ 401), và tầng 203 được tạo cấu hình để truy cập dữ liệu âm thanh và siêu dữ liệu khi cần trong quá trình xử lý SBR và eSBR. Xử lý SBR ở tầng 203 có thể được coi là sau xử lý trên đầu ra của hệ thống phụ giải mã lõi 202. Tùy ý, bộ giải mã 400 còn bao gồm hệ thống phụ tăng mức cuối (có thể áp dụng các công cụ âm thanh nội tham số (“PS”) định nghĩa trong chuẩn MPEG-4 AAC, nhờ sử dụng siêu dữ liệu PS trích bởi bộ khử định dạng 215) được ghép nối và tạo cấu hình để thực hiện tăng mức trên đầu ra của tầng 203 để tạo ra âm thanh tăng mức đã giải mã đầy đủ được xuất ra từ APU 210.

Âm thanh nội tham số là công cụ mã hóa biểu diễn tín hiệu âm thanh nội nhờ sử dụng giảm mức tuyến tính của các kênh trái và phải trong tín hiệu âm thanh nội và các tập hợp tham số không gian mô tả hình ảnh âm thanh nội. Âm thanh nội tham số thường sử dụng ba loại tham số không gian: (1) hiệu số cường độ liên kênh (IID) mô tả các hiệu số cường độ giữa các kênh; (2) hiệu số pha liên kênh (IPD) mô tả hiệu số pha giữa các kênh; và (3) sự nhất quán liên kênh (ICC) mô tả sự nhất quán (hoặc sự tương tự) giữa các kênh. Sự nhất quán có thể được đo bằng giá trị cực đại của tương quan chéo là hàm số theo thời gian hoặc pha. Ba tham số này nói chung cho phép tái tạo chất lượng cao ảnh âm thanh nội. Tuy nhiên, các tham số IPD chỉ chỉ rõ các hiệu số pha tương đối giữa các kênh của tín hiệu đầu vào âm thanh nội và không chỉ báo sự phân bố của các hiệu số pha này trên các kênh trái và phải. Do đó, loại tham số thứ tư mô tả độ lệch pha toàn bộ hoặc hiệu số pha toàn bộ (OPD) có thể được sử dụng bổ sung. Trong quá trình tái tạo âm thanh nội, các đoạn được lập cửa sổ liên tiếp của cả tín hiệu giảm mức thu được, $s[n]$, và phiên bản được khử tương quan của sự giảm mức thu được, $d[n]$, được xử lý cùng với các tham số không gian để tạo ra các tín hiệu được tái tạo trái ($l_k(n)$) và phải ($r_k(n)$) theo:

$$l_k(n) = H_{11}(k, n)s_k(n) + H_{21}(k, n)d_k(n)$$

$$r_k(n) = H_{12}(k, n)s_k(n) + H_{22}(k, n)d_k(n)$$

trong đó H_{11} , H_{12} , H_{21} và H_{22} được xác định bởi các tham số âm thanh nội. Cuối cùng, các tín hiệu $l_k(n)$ và $r_k(n)$ được biến đổi trở lại miền thời gian bằng phương pháp biến đổi tần số thành thời gian.

Hệ thống phụ tạo dữ liệu điều khiển 401 trên Fig.5 được ghép nối và tạo cấu hình để phát hiện ít nhất một đặc tính của dòng bit âm thanh mã hóa cần được giải mã, và để tạo ra dữ liệu điều khiển eSBR (có thể là hoặc bao gồm siêu dữ liệu eSBR thuộc loại bất kỳ trong số các loại được bao gồm trong dòng bit âm thanh được mã hóa theo các phương án khác của sáng chế) để đáp lại ít nhất một kết quả của bước phát hiện. Dữ liệu điều khiển eSBR được xác nhận đến tầng 203 để kích hoạt việc ứng dụng các công cụ eSBR riêng lẻ hoặc tổ hợp của các công cụ eSBR khi phát hiện thấy một đặc tính cụ thể (hoặc tổ hợp các đặc tính) của dòng bit, và/hoặc để kiểm soát việc áp dụng các công cụ eSBR này. Chẳng hạn, để kiểm soát việc thực hiện xử lý eSBR nhờ sử dụng phép chuyển vị sóng hài, một số phương án của hệ thống phụ tạo dữ liệu điều khiển 401 sẽ bao gồm: bộ phát hiện nhạc (ví dụ, phiên bản đơn giản hóa của bộ phát hiện nhạc thông thường) để thiết lập tham số `sbrPatchingMode[ch]` (và xác nhận tham số thiết lập này đến tầng 203) để đáp lại việc phát hiện rằng dòng bit chỉ báo hoặc không chỉ báo nhạc; bộ phát hiện chuyển vị để thiết lập tham số `sbrOversamplingFlag[ch]` (và xác nhận tham số thiết lập này đến tầng 203) để đáp lại việc phát hiện sự có mặt hoặc vắng mặt của các chuyển vị ở nội dung âm thanh chỉ báo bởi dòng bit; và/hoặc bộ phát hiện độ cao âm thanh để thiết lập tham số `sbrPitchInBinsFlag[ch]` và `sbrPitchInBins[ch]` (và xác nhận các tham số thiết lập này đến tầng 203) để đáp lại việc phát hiện độ cao âm thanh của nội dung âm thanh được chỉ báo bởi dòng bit. Các khía cạnh khác của sáng chế là các phương pháp giải mã dòng bit âm thanh thực hiện bởi phương án bất kỳ của bộ giải mã theo sáng chế được mô tả trong đoạn này và các đoạn nêu trên.

Các khía cạnh của sáng chế bao gồm phương pháp mã hóa hoặc giải mã thuộc loại mà phương án bất kỳ của APU, hệ thống hoặc thiết bị theo sáng chế được tạo cấu hình (ví dụ, được lập trình) để thực hiện. Các khía cạnh khác của sáng chế bao gồm hệ thống hoặc thiết bị được tạo cấu hình (ví dụ, được lập trình) để thực hiện phương án bất kỳ của phương pháp theo sáng chế, và phương tiện có thể đọc được bởi máy tính (ví dụ, đĩa) lưu trữ mã (ví dụ, theo cách bất biến) để thực hiện phương án bất kỳ của phương pháp theo sáng chế hoặc các bước của nó. Ví dụ, hệ thống theo sáng chế có thể là hoặc bao gồm bộ xử lý đa năng có thể lập trình được, bộ xử lý tín hiệu số, hoặc bộ vi xử lý, được lập trình với phần mềm hoặc phần cứng và/hoặc theo cách khác được cấu hình để thực hiện thao tác bất kỳ trong số hàng loạt thao tác trên dữ liệu, bao gồm phương án của phương pháp theo sáng chế hoặc các bước của nó. Bộ xử lý đa năng như vậy có thể là hoặc bao gồm hệ thống máy

tính gồm thiết bị nhập liệu, bộ nhớ, và mạch xử lý được lập trình (và/hoặc theo cách khác được cấu hình) để thực hiện phương án của phương pháp theo sáng chế (hoặc các bước của nó) để đáp lại dữ liệu được xác nhận vào đó.

Các phương án theo sáng chế có thể được thực hiện trong phần cứng, phần sụn, hoặc phần mềm, hoặc kết hợp cả hai (ví dụ, như mảng logic có thể lập trình được). Trừ phi được quy định khác, các thuật toán hoặc quy trình được bao gồm như một phần của sáng chế bản thân chúng vốn không liên quan đến máy tính cụ thể hoặc thiết bị khác bất kỳ. Cụ thể, nhiều máy đa năng khác nhau có thể được sử dụng với các chương trình được viết theo nội dung mô tả ở đây, hoặc có thể thuận tiện hơn nếu tạo thiết bị chuyên dụng hơn (ví dụ, các mạch tích hợp) để thực hiện các bước của phương pháp được yêu cầu. Do đó, sáng chế có thể được triển khai trong một hoặc nhiều chương trình máy tính chạy trên một hoặc nhiều hệ thống máy tính có thể lập trình được (ví dụ, phương án thực hiện của các phần tử bất kỳ trên Fig.1, hoặc bộ mã hóa 100 trên Fig.2 (hoặc một phần tử của nó), hoặc bộ giải mã 200 trên Fig.3 (hoặc một phần tử của nó), hoặc bộ giải mã 210 trên Fig.4 (hoặc phần tử của nó) hoặc bộ giải mã 400 trên Fig.5 (hoặc một phần tử của nó)) mỗi hệ thống này bao gồm ít nhất một bộ xử lý, ít nhất một hệ thống lưu trữ dữ liệu (bao gồm bộ nhớ khả biến và bất khả biến và/hoặc các phần tử lưu trữ), ít nhất một thiết bị hoặc cổng đầu vào, và ít nhất một thiết bị hoặc cổng đầu ra. Mã chương trình được áp dụng cho dữ liệu đầu vào để thực hiện các chức năng được mô tả trong bản mô tả này và tạo thông tin đầu ra. Thông tin đầu ra được áp dụng cho một hoặc nhiều thiết bị đầu ra, theo cách đã biết.

Mỗi chương trình như vậy có thể được thực thi theo ngôn ngữ máy tính mong muốn bất kỳ (bao gồm ngôn ngữ lập trình cho máy móc, dây chuyền, hoặc ngôn ngữ thủ tục cấp cao, ngôn ngữ logic hoặc ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng) để giao tiếp với hệ thống máy tính. Trong bất kỳ trường hợp nào, ngôn ngữ này có thể là ngôn ngữ biên dịch hoặc diễn dịch.

Ví dụ, khi được triển khai bởi các trình tự chỉ lệnh phần mềm máy tính, các chức năng và bước khác nhau theo các phương án của sáng chế có thể được thực hiện bởi các trình tự chỉ lệnh phần mềm đa luồng chạy trong phần cứng xử lý tín hiệu kỹ thuật số phù hợp, trong trường hợp đó các thiết bị, các bước, và các chức năng khác nhau theo các phương án có thể tương ứng với các phần của các chỉ lệnh phần mềm.

Mỗi chương trình máy tính như vậy tốt hơn là được lưu trữ trên hoặc được tải xuống một phương tiện hoặc thiết bị lưu trữ (ví dụ, bộ nhớ hoặc phương tiện nhớ thể rắn, hoặc phương tiện nhớ từ hoặc quang) có thể đọc được bởi máy tính có thể lập trình được đa dụng hoặc chuyên dụng, để tạo cấu hình và vận hành máy tính khi phương tiện hoặc thiết bị lưu trữ được đọc bởi hệ thống máy tính để thực hiện các quy trình được mô tả ở đây. Hệ thống theo sáng chế cũng có thể được thực thi dưới dạng phương tiện lưu trữ đọc được bởi máy tính, được tạo cấu hình với (tức là, lưu trữ) chương trình máy tính, ở đó phương tiện lưu trữ được tạo cấu hình như vậy khiến cho hệ thống máy tính vận hành theo cách thức cụ thể và xác định trước để thực hiện các chức năng được mô tả trong bản mô tả này.

Các phương án theo sáng chế đã được mô tả. Tuy nhiên, cần hiểu rằng các cải biến khác nhau có thể được thực hiện mà không nằm ngoài bản chất và phạm vi của sáng chế. Nhiều cải biến và thay đổi của sáng chế có thể thực hiện với các nội dung mô tả ở trên. Chẳng hạn, để tạo thuận tiện cho các phương án thực hiện hiệu quả, các dịch chuyển pha có thể được sử dụng kết hợp với các giàn bộ lọc phân tích và tổng hợp QMF phức hợp. Giàn bộ lọc phân tích chịu trách nhiệm lọc tín hiệu băng thấp miền thời gian tạo ra bởi bộ giải mã lỗi thành nhiều băng con (ví dụ, băng con QMF). Giàn bộ lọc tổng hợp chịu trách nhiệm kết hợp băng cao được tái tạo tạo ra bởi kỹ thuật HFR được chọn (như chỉ báo bởi tham số `sbrPatchingMode` nhận được) có băng thấp được giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh đầu ra băng rộng. Tuy nhiên, phương án thực hiện của giàn lọc cho trước vận hành theo chế độ tốc độ lấy mẫu nhất định, ví dụ, hoạt động tốc độ kép bình thường hoặc chế độ SBR giảm mẫu, không nên có các dịch chuyển pha phụ thuộc vào dòng bit. Các giàn QMF được sử dụng trong SBR là dạng mở rộng hàm số mũ phức của nguyên lý của các giàn lọc điều chế cosin. Có thể thấy rằng các ràng buộc triệt tiêu định danh trở nên lỗi thời khi mở rộng giàn lọc điều chế cosin với phép điều chế hàm mũ phức. Vì vậy, đối với các giàn QMF SBR, cả bộ lọc phân tích, $h_k(n)$, và bộ lọc tổng hợp, $f_k(n)$, có thể được xác định bởi:

$$h_k(n) = f_k(n) = p_0(n) \exp \left\{ i \frac{\pi}{M} \left(k + \frac{1}{2} \right) \left(n - \frac{N}{2} \right) \right\}, 0 \leq n \leq N; 0 \leq k < M \quad (1)$$

trong đó $p_0(n)$ là bộ lọc nguyên mẫu đối xứng hoặc bất đối xứng giá trị thực (thường là, bộ lọc nguyên mẫu thông thấp), M có nghĩa là số lượng kênh và N là thứ tự bộ lọc nguyên mẫu. Số lượng kênh sử dụng trong giàn lọc phân tích có thể khác với số lượng kênh được sử dụng trong giàn bộ lọc tổng hợp. Chẳng hạn, giàn bộ lọc phân tích có thể có 32 kênh và giàn bộ lọc tổng hợp có thể có 64 kênh. Khi vận hành giàn bộ lọc tổng hợp ở chế

độ giảm mẫu, giàn bộ lọc tổng hợp có thể chỉ có 32 kênh. Do các mẫu băng con từ giàn lọc có giá trị phức, nên bước dịch chuyển pha phụ thuộc kênh bổ sung có thể có thể được thêm vào giàn bộ lọc phân tích. Các dịch chuyển pha bổ sung này cần được bù trước giàn bộ lọc tổng hợp. Mặc dù thuật ngữ dịch chuyển pha về nguyên tắc có thể có giá trị tùy ý mà không phá hỏng hoạt động của chuỗi QMF phân tích/tổng hợp, nhưng chúng có thể cũng bị giới hạn ở các giá trị nhất định để kiểm chứng tương thích. Tín hiệu SBR sẽ bị ảnh hưởng bởi việc lựa chọn các yếu tố pha trong khi tín hiệu thông thấp đến từ bộ giải mã lỗi sẽ không bị ảnh hưởng. Chất lượng âm thanh của tín hiệu đầu ra không bị ảnh hưởng.

Các hệ số của bộ lọc nguyên mẫu, $p_0(n)$, có thể được xác định với độ dài, L , là 640, như thể hiện trong bảng 4 dưới đây.

Bảng 4

n	$p_0(n)$	n	$p_0(n)$	n	$p_0(n)$
0	0,0000000000	214	0,0019765601	428	0,0117623832
1	-0,0005525286	215	-0,0032086896	429	0,0163701258
2	-0,0005617692	216	-0,0085711749	430	0,0207997072
3	-0,0004947518	217	-0,0141288827	431	0,0250307561
4	-0,0004875227	218	-0,0198834129	432	0,0290824006
5	-0,0004893791	219	-0,0258227288	433	0,0329583930
6	-0,0005040714	220	-0,0319531274	434	0,0366418116
7	-0,0005226564	221	-0,0382776572	435	0,0401458278
8	-0,0005466565	222	-0,0447806821	436	0,0434768782
9	-0,0005677802	223	-0,0514804176	437	0,0466303305
10	-0,0005870930	224	-0,0583705326	438	0,0495978676
11	-0,0006132747	225	-0,0654409853	439	0,0524093821
12	-0,0006312493	226	-0,0726943300	440	0,0550460034
13	-0,0006540333	227	-0,0801372934	441	0,0575152691
14	-0,0006777690	228	-0,0877547536	442	0,0598166570
15	-0,0006941614	229	-0,0955533352	443	0,0619602779
16	-0,0007157736	230	-0,1035329531	444	0,0639444805
17	-0,0007255043	231	-0,1116826931	445	0,0657690668
18	-0,0007440941	232	-0,1200077984	446	0,0674525021
19	-0,0007490598	233	-0,1285002850	447	0,0689664013
20	-0,0007681371	234	-0,1371551761	448	0,0703533073
21	-0,0007724848	235	-0,1459766491	449	0,0715826364
22	-0,0007834332	236	-0,1549607071	450	0,0726774642
23	-0,0007779869	237	-0,1640958855	451	0,0736406005
24	-0,0007803664	238	-0,1733808172	452	0,0744664394
25	-0,0007801449	239	-0,1828172548	453	0,0751576255
26	-0,0007757977	240	-0,1923966745	454	0,0757305756
27	-0,0007630793	241	-0,2021250176	455	0,0761748321

28	-0,0007530001	242	-0,2119735853	456	0,0765050718
29	-0,0007319357	243	-0,2219652696	457	0,0767204924
30	-0,0007215391	244	-0,2320690870	458	0,0768230011
31	-0,0006917937	245	-0,2423016884	459	0,0768173975
32	-0,0006650415	246	-0,2526480309	460	0,0767093490
33	-0,0006341594	247	-0,2631053299	461	0,0764992170
34	-0,0005946118	248	-0,2736634040	462	0,0761992479
35	-0,0005564576	249	-0,2843214189	463	0,0758008358
36	-0,0005145572	250	-0,2950716717	464	0,0753137336
37	-0,0004606325	251	-0,3059098575	465	0,0747452558
38	-0,0004095121	252	-0,3168278913	466	0,0741003642
39	-0,0003501175	253	-0,3278113727	467	0,0733620255
40	-0,0002896981	254	-0,3388722693	468	0,0725682583
41	-0,0002098337	255	-0,3499914122	469	0,0717002673
42	-0,0001446380	256	0,3611589903	470	0,0707628710
43	-0,0000617334	257	0,3723795546	471	0,0697630244
44	0,0000134949	258	0,3836350013	472	0,0687043828
45	0,0001094383	259	0,3949211761	473	0,0676075985
46	0,0002043017	260	0,4062317676	474	0,0664367512
47	0,0002949531	261	0,4175696896	475	0,0652247106
48	0,0004026540	262	0,4289119920	476	0,0639715898
49	0,0005107388	263	0,4402553754	477	0,0626857808
50	0,0006239376	264	0,4515996535	478	0,0613455171
51	0,0007458025	265	0,4629308085	479	0,0599837480
52	0,0008608443	266	0,4742453214	480	0,0585915683
53	0,0009885988	267	0,4855253091	481	0,0571616450
54	0,0011250155	268	0,4967708254	482	0,0557173648
55	0,0012577884	269	0,5079817500	483	0,0542452768
56	0,0013902494	270	0,5191234970	484	0,0527630746
57	0,0015443219	271	0,5302240895	485	0,0512556155
58	0,0016868083	272	0,5412553448	486	0,0497385755
59	0,0018348265	273	0,5522051258	487	0,0482165720
60	0,0019841140	274	0,5630789140	488	0,0466843027
61	0,0021461583	275	0,5738524131	489	0,0451488405
62	0,0023017254	276	0,5845403235	490	0,0436097542
63	0,0024625616	277	0,5951123086	491	0,0420649094
64	0,0026201758	278	0,6055783538	492	0,0405349170
65	0,0027870464	279	0,6159109932	493	0,0390053679
66	0,0029469447	280	0,6261242695	494	0,0374812850
67	0,0031125420	281	0,6361980107	495	0,0359697560
68	0,0032739613	282	0,6461269695	496	0,0344620948
69	0,0034418874	283	0,6559016302	497	0,0329754081
70	0,0036008268	284	0,6655139880	498	0,0315017608
71	0,0037603922	285	0,6749663190	499	0,0300502657
72	0,0039207432	286	0,6842353293	500	0,0286072173
73	0,0040819753	287	0,6933282376	501	0,0271859429
74	0,0042264269	288	0,7022388719	502	0,0257875847

75	0,0043730719	289	0,7109410426	503	0,0244160992
76	0,0045209852	290	0,7194462634	504	0,0230680169
77	0,0046606460	291	0,7277448900	505	0,0217467550
78	0,0047932560	292	0,7358211758	506	0,0204531793
79	0,0049137603	293	0,7436827863	507	0,0191872431
80	0,0050393022	294	0,7513137456	508	0,0179433381
81	0,0051407353	295	0,7587080760	509	0,0167324712
82	0,0052461166	296	0,7658674865	510	0,0155405553
83	0,0053471681	297	0,7727780881	511	0,0143904666
84	0,0054196775	298	0,7794287519	512	-0,0132718220
85	0,0054876040	299	0,7858353120	513	-0,0121849995
86	0,0055475714	300	0,7919735841	514	-0,0111315548
87	0,0055938023	301	0,7978466413	515	-0,0101150215
88	0,0056220643	302	0,8034485751	516	-0,0091325329
89	0,0056455196	303	0,8087695004	517	-0,0081798233
90	0,0056389199	304	0,8138191270	518	-0,0072615816
91	0,0056266114	305	0,8185776004	519	-0,0063792293
92	0,0055917128	306	0,8230419890	520	-0,0055337211
93	0,0055404363	307	0,8272275347	521	-0,0047222596
94	0,0054753783	308	0,8311038457	522	-0,0039401124
95	0,0053838975	309	0,8346937361	523	-0,0031933778
96	0,0052715758	310	0,8379717337	524	-0,0024826723
97	0,0051382275	311	0,8409541392	525	-0,0018039472
98	0,0049839687	312	0,8436238281	526	-0,0011568135
99	0,0048109469	313	0,8459818469	527	-0,0005464280
100	0,0046039530	314	0,8480315777	528	0,0000276045
101	0,0043801861	315	0,8497805198	529	0,0005832264
102	0,0041251642	316	0,8511971524	530	0,0010902329
103	0,0038456408	317	0,8523047035	531	0,0015784682
104	0,0035401246	318	0,8531020949	532	0,0020274176
105	0,0032091885	319	0,8535720573	533	0,0024508540
106	0,0028446757	320	0,8537385600	534	0,0028446757
107	0,0024508540	321	0,8535720573	535	0,0032091885
108	0,0020274176	322	0,8531020949	536	0,0035401246
109	0,0015784682	323	0,8523047035	537	0,0038456408
110	0,0010902329	324	0,8511971524	538	0,0041251642
111	0,0005832264	325	0,8497805198	539	0,0043801861
112	0,0000276045	326	0,8480315777	540	0,0046039530
113	-0,0005464280	327	0,8459818469	541	0,0048109469
114	-0,0011568135	328	0,8436238281	542	0,0049839687
115	-0,0018039472	329	0,8409541392	543	0,0051382275
116	-0,0024826723	330	0,8379717337	544	0,0052715758
117	-0,0031933778	331	0,8346937361	545	0,0053838975
118	-0,0039401124	332	0,8311038457	546	0,0054753783
119	-0,0047222596	333	0,8272275347	547	0,0055404363
120	-0,0055337211	334	0,8230419890	548	0,0055917128
121	-0,0063792293	335	0,8185776004	549	0,0056266114

122	-0,0072615816	336	0,8138191270	550	0,0056389199
123	-0,0081798233	337	0,8087695004	551	0,0056455196
124	-0,0091325329	338	0,8034485751	552	0,0056220643
125	-0,0101150215	339	0,7978466413	553	0,0055938023
126	-0,0111315548	340	0,7919735841	554	0,0055475714
127	-0,0121849995	341	0,7858353120	555	0,0054876040
128	0,0132718220	342	0,7794287519	556	0,0054196775
129	0,0143904666	343	0,7727780881	557	0,0053471681
130	0,0155405553	344	0,7658674865	558	0,0052461166
131	0,0167324712	345	0,7587080760	559	0,0051407353
132	0,0179433381	346	0,7513137456	560	0,0050393022
133	0,0191872431	347	0,7436827863	561	0,0049137603
134	0,0204531793	348	0,7358211758	562	0,0047932560
135	0,0217467550	349	0,7277448900	563	0,0046606460
136	0,0230680169	350	0,7194462634	564	0,0045209852
137	0,0244160992	351	0,7109410426	565	0,0043730719
138	0,0257875847	352	0,7022388719	566	0,0042264269
139	0,0271859429	353	0,6933282376	567	0,0040819753
140	0,0286072173	354	0,6842353293	568	0,0039207432
141	0,0300502657	355	0,6749663190	569	0,0037603922
142	0,0315017608	356	0,6655139880	570	0,0036008268
143	0,0329754081	357	0,6559016302	571	0,0034418874
144	0,0344620948	358	0,6461269695	572	0,0032739613
145	0,0359697560	359	0,6361980107	573	0,0031125420
146	0,0374812850	360	0,6261242695	574	0,0029469447
147	0,0390053679	361	0,6159109932	575	0,0027870464
148	0,0405349170	362	0,6055783538	576	0,0026201758
149	0,0420649094	363	0,5951123086	577	0,0024625616
150	0,0436097542	364	0,5845403235	578	0,0023017254
151	0,0451488405	365	0,5738524131	579	0,0021461583
152	0,0466843027	366	0,5630789140	580	0,0019841140
153	0,0482165720	367	0,5522051258	581	0,0018348265
154	0,0497385755	368	0,5412553448	582	0,0016868083
155	0,0512556155	369	0,5302240895	583	0,0015443219
156	0,0527630746	370	0,5191234970	584	0,0013902494
157	0,0542452768	371	0,5079817500	585	0,0012577884
158	0,0557173648	372	0,4967708254	586	0,0011250155
159	0,0571616450	373	0,4855253091	587	0,0009885988
160	0,0585915683	374	0,4742453214	588	0,0008608443
161	0,0599837480	375	0,4629308085	589	0,0007458025
162	0,0613455171	376	0,4515996535	590	0,0006239376
163	0,0626857808	377	0,4402553754	591	0,0005107388
164	0,0639715898	378	0,4289119920	592	0,0004026540
165	0,0652247106	379	0,4175696896	593	0,0002949531
166	0,0664367512	380	0,4062317676	594	0,0002043017
167	0,0676075985	381	0,3949211761	595	0,0001094383
168	0,0687043828	382	0,3836350013	596	0,0000134949

169	0,0697630244	383	0,3723795546	597	-0,0000617334
170	0,0707628710	384	-0,3611589903	598	-0,0001446380
171	0,0717002673	385	-0,3499914122	599	-0,0002098337
172	0,0725682583	386	-0,3388722693	600	-0,0002896981
173	0,0733620255	387	-0,3278113727	601	-0,0003501175
174	0,0741003642	388	-0,3168278913	602	-0,0004095121
175	0,0747452558	389	-0,3059098575	603	-0,0004606325
176	0,0753137336	390	-0,2950716717	604	-0,0005145572
177	0,0758008358	391	-0,2843214189	605	-0,0005564576
178	0,0761992479	392	-0,2736634040	606	-0,0005946118
179	0,0764992170	393	-0,2631053299	607	-0,0006341594
180	0,0767093490	394	-0,2526480309	608	-0,0006650415
181	0,0768173975	395	-0,2423016884	609	-0,0006917937
182	0,0768230011	396	-0,2320690870	610	-0,0007215391
183	0,0767204924	397	-0,2219652696	611	-0,0007319357
184	0,0765050718	398	-0,2119735853	612	-0,0007530001
185	0,0761748321	399	-0,2021250176	613	-0,0007630793
186	0,0757305756	400	-0,1923966745	614	-0,0007757977
187	0,0751576255	401	-0,1828172548	615	-0,0007801449
188	0,0744664394	402	-0,1733808172	616	-0,0007803664
189	0,0736406005	403	-0,1640958855	617	-0,0007779869
190	0,0726774642	404	-0,1549607071	618	-0,0007834332
191	0,0715826364	405	-0,1459766491	619	-0,0007724848
192	0,0703533073	406	-0,1371551761	620	-0,0007681371
193	0,0689664013	407	-0,1285002850	621	-0,0007490598
194	0,0674525021	408	-0,1200077984	622	-0,0007440941
195	0,0657690668	409	-0,1116826931	623	-0,0007255043
196	0,0639444805	410	-0,1035329531	624	-0,0007157736
197	0,0619602779	411	-0,0955533352	625	-0,0006941614
198	0,0598166570	412	-0,0877547536	626	-0,0006777690
199	0,0575152691	413	-0,0801372934	627	-0,0006540333
200	0,0550460034	414	-0,0726943300	628	-0,0006312493
201	0,0524093821	415	-0,0654409853	629	-0,0006132747
202	0,0495978676	416	-0,0583705326	630	-0,0005870930
203	0,0466303305	417	-0,0514804176	631	-0,0005677802
204	0,0434768782	418	-0,0447806821	632	-0,0005466565
205	0,0401458278	419	-0,0382776572	633	-0,0005226564
206	0,0366418116	420	-0,0319531274	634	-0,0005040714
207	0,0329583930	421	-0,0258227288	635	-0,0004893791
208	0,0290824006	422	-0,0198834129	636	-0,0004875227
209	0,0250307561	423	-0,0141288827	637	-0,0004947518
210	0,0207997072	424	-0,0085711749	638	-0,0005617692
211	0,0163701258	425	-0,0032086896	639	-0,0005525280
212	0,0117623832	426	0,0019765601		
213	0,0069636862	427	0,0069636862		

Bộ lọc nguyên mẫu, $p_0(n)$, có thể cũng được suy ra từ Bảng 4 bởi một hoặc nhiều phép toán như làm tròn, lấy mẫu thứ cấp, nội suy, và lấy thập phân.

Mặc dù việc điều chỉnh thông tin điều khiển liên quan tới SBR thường không phụ thuộc vào chi tiết của quá trình chuyển vị (như được mô tả trên đây), nhưng trong một số các phương án các phần tử nhất định của dữ liệu điều khiển có thể được truyền đồng thời trong phần chứa mở rộng eSBR (`bs_extension_id == EXTENSION_ID_ESBR`) để cải thiện chất lượng của tín hiệu được tái tạo. Một số phần tử được truyền đồng thời có thể bao gồm dữ liệu nhiều nền (ví dụ, hệ số tỷ lệ nhiều nền và tham số chỉ báo hướng, trong hướng tần số hoặc thời gian, của mã hóa delta cho mỗi nhiều nền), dữ liệu lọc ngược (ví dụ, tham số chỉ báo chế độ lọc ngược được chọn từ không có lọc ngược, mức lọc ngược thấp, mức lọc ngược trung bình, và mức lọc ngược mạnh), và dữ liệu sóng hài bị thiếu (ví dụ, tham số chỉ báo xem hình sin có nên được bổ sung vào băng tần số cụ thể trong băng cao được tái tạo không). Tất cả các phần tử này dựa vào sự mô phỏng được tổng hợp của bộ chuyển vị của bộ giải mã được thực hiện trong bộ mã hóa và do đó nếu được điều chỉnh chính xác cho bộ chuyển vị được lựa chọn có thể làm tăng chất lượng của tín hiệu được tái tạo.

Cụ thể, theo một số phương án, dữ liệu điều khiển sóng hài bị thiếu và lọc ngược được truyền trong phần chứa mở rộng eSBR (cùng với các tham số dòng bit khác của Bảng 3) và được điều chỉnh cho bộ chuyển vị sóng hài của eSBR. Tốc độ bit bổ sung được yêu cầu để truyền hai lớp siêu dữ liệu này cho bộ chuyển vị sóng hài của eSBR là tương đối thấp. Do đó, việc gửi dữ liệu điều khiển sóng hài bị thiếu và/hoặc lọc ngược được điều chỉnh trong phần chứa mở rộng eSBR sẽ làm tăng chất lượng của âm thanh được tạo ra bằng bộ chuyển vị đồng thời chỉ ảnh hưởng một cách tối thiểu đến tốc độ bit. Để đảm bảo độ tương thích ngược với các bộ giải mã kế thừa, các tham số được điều chỉnh cho hoạt động tịnh tiến phổ của SBR có thể còn được gửi trong dòng bit như một phần của dữ liệu điều khiển SBR nhờ sử dụng báo hiệu ẩn hoặc rõ ràng.

Độ phức tạp của bộ giải mã với các cải tiến SBR như được mô tả trong việc áp dụng này phải được giới hạn để không làm tăng đáng kể độ phức tạp tính toán tổng thể của phương án thực hiện. Tốt hơn là, PCU (MOP) cho loại đối tượng SBR là ở hoặc dưới 4,5 khi sử dụng công cụ eSBR, và RCU cho loại đối tượng SBR là ở hoặc dưới 3 khi sử dụng công cụ eSBR. Công suất xử lý gần đúng được đưa ra trong các đơn vị phức tạp của bộ xử lý (PCU), được chỉ rõ trong các số nguyên MOPS. Việc sử dụng RAM gần đúng được đưa ra trong đơn vị phức tạp của RAM (RCU), được chỉ rõ trong các số nguyên kWords (1000

từ). Các số RCU không bao gồm các bộ đệm làm việc có thể được chia sẻ giữa các đối tượng và/hoặc các kênh khác nhau. Ngoài ra, PCU tỷ lệ thuận với tần số lấy mẫu. Các giá trị PCU được đưa ra trong MOPS (các phép toán hàng triệu trên giây) trên mỗi kênh, và các giá trị RCU trong kWords trên mỗi kênh.

Cần chú ý đặc biệt đối với dữ liệu nén, như âm thanh mã hóa HE-AAC, có thể được giải mã bởi các cấu hình bộ giải mã khác nhau. Trong trường hợp này, việc giải mã có thể được thực hiện theo cách tương thích ngược (chỉ có AAC) cũng như theo cách cải tiến (AAC+SBR). Nếu dữ liệu nén cho phép giải mã tương thích ngược và cải tiến, và nếu bộ giải mã đang hoạt động theo cách cải tiến sao cho nó đang sử dụng bộ xử lý hậu kỳ chèn một độ trễ thêm nào đó (ví dụ, bộ xử lý hậu kỳ SBR trong HE-AAC), thì phải đảm bảo rằng độ trễ thời gian thêm vào phát sinh liên quan đến chế độ tương thích ngược này, như được mô tả bởi giá trị tương ứng là n , được tính đến khi trình diễn đơn vị tổng hợp. Để đảm bảo các dấu thời gian tổng hợp được xử lý chính xác (sao cho âm thanh vẫn đồng bộ hóa với phương tiện khác), độ trễ thêm gây ra bởi quy trình xử lý hậu kỳ, được cho ở dạng số lượng mẫu (trên mỗi kênh âm thanh) ở tốc độ mẫu đầu ra, là 3010 khi chế độ hoạt động bộ giải mã bao gồm các cải tiến SBR (bao gồm SBR) như được mô tả trong ứng dụng này. Do đó, đối với đơn vị tổng hợp âm thanh, sẽ áp dụng thời gian tổng hợp vào mẫu âm thanh thứ 3011 trong đơn vị tổng hợp khi chế độ hoạt động bộ giải mã bao gồm các cải tiến SBR như được mô tả trong ứng dụng này.

Để cải tiến chất lượng chủ quan cho nội dung âm thanh với cấu trúc tần số sóng hài và các đặc tính âm điệu mạnh, cụ thể tại các tốc độ bit thấp, các cải tiến SBR nên được kích hoạt. Các giá trị của các phần tử dòng bit tương ứng (tức là `esbr_data()`), điều khiển các công cụ này, có thể được xác định trong bộ mã hóa bằng cách áp dụng cơ chế phân loại phụ thuộc vào tín hiệu.

Nói chung, sử dụng phương pháp vá sóng hài (`sbrPatchingMode == 0`) là ưu tiên cho việc mã hóa các tín hiệu nhạc tại tốc độ bit rất thấp, trong đó bộ mã hóa-giải mã lõi có thể bị giới hạn đáng kể trong băng thông âm thanh. Điều này đặc biệt là đúng nếu các tín hiệu này bao gồm cấu trúc sóng hài rõ ràng. Ngược lại, sử dụng phương pháp vá SBR thông thường được ưu tiên cho tiếng nói và các tín hiệu hỗn hợp, do nó giúp bảo quản tốt hơn cấu trúc thời gian trong tiếng nói.

Để cải thiện hiệu năng của bộ chuyển vị SBR MPEG-4, bước tiền xử lý có thể được kích hoạt (`bs_sbr_preprocessing == 1`) để tránh việc gây ra các gián đoạn phổ trong tín hiệu đi vào bộ điều chỉnh đường bao theo sau. Hoạt động của công cụ là có lợi cho các loại tín hiệu trong đó đường bao phổ thô của tín hiệu băng thấp được sử dụng để tái tạo tần số cao biểu thị thay đổi lớn theo mức độ.

Để cải thiện đáp ứng chuyển tiếp của việc vá SBR sóng hài (`sbrPatchingMode == 0`), việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu có thể được áp dụng (`sbrOversamplingFlag == 1`). Do việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu làm tăng sự phức tạp tính toán của bộ chuyển vị, nhưng chỉ mang lại các lợi ích cho các khung chứa các chuyển vị, nên việc sử dụng công cụ này được điều khiển bởi phần tử dòng bit, được truyền một lần trên mỗi khung và mỗi kênh SBR độc lập.

Các khuyến nghị thiết lập tốc độ bit điển hình cho HE-AACv2 với các cải tiến SBR (tức là, cho phép bộ chuyển vị sóng hài của công cụ eSBR) tương ứng với 20–32kbps cho nội dung âm thanh nổi tại tốc độ lấy mẫu của 44,1 kHz hoặc 48 kHz. Độ khuếch đại chất lượng chủ quan tương đối của các cải tiến SBR làm tăng về phía biên tốc độ bit thấp hơn và bộ mã hóa được tạo cấu hình chính xác cho phép mở rộng dải này đến các tốc độ bit thấp hơn nữa. Các tốc độ bit cung cấp ở trên chỉ là các khuyến nghị và có thể được làm thích ứng cho các yêu cầu dịch vụ cụ thể.

Bộ giải mã hoạt động trong chế độ SBR cải tiến được đề xuất thường cần có khả năng chuyển đổi giữa sự kế thừa và việc vá SBR cải tiến. Do đó, có thể gây ra độ trễ có thể dài bằng thời khoảng của một khung âm thanh lỗi, tùy thuộc vào sự cài đặt bộ giải mã. Thông thường, độ trễ cho cả sự kế thừa và việc vá SBR cải tiến sẽ là như nhau.

Cần phải hiểu rằng trong phạm vi của bộ yêu cầu bảo hộ đính kèm, sáng chế có thể được thực hiện theo cách khác ngoài các cách được mô tả cụ thể ở đây. Số tham chiếu bất kỳ có trong các điểm yêu cầu bảo hộ kèm theo là chỉ dùng cho mục đích minh họa và không nên được sử dụng để giải thích hoặc giới hạn các điểm yêu cầu bảo hộ theo bất kỳ cách nào.

Theo các khía cạnh khác nhau, sáng chế có thể được hiểu qua các phương án ví dụ được liệt kê dưới đây (enumerated example embodiment - EEE):

EEE 1. Phương pháp thực hiện tái tạo tần số cao của tín hiệu âm thanh, phương pháp này bao gồm các bước:

nhận dòng bit âm thanh được mã hóa, dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm dữ liệu âm thanh biểu diễn phần băng thấp của tín hiệu âm thanh và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao;

giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp giải mã;

trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao từ dòng bit âm thanh được mã hóa, siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm các tham số hoạt động cho quy trình tái tạo tần số cao, các tham số hoạt động bao gồm tham số chế độ và được định vị trong phần chứa mở rộng tương thích ngược của dòng bit âm thanh được mã hóa, trong đó giá trị thứ nhất của tham số chế độ và chỉ báo sự tịnh tiến phổ và giá trị thứ hai của tham số chế độ và chỉ báo sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha;

lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc;

tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao, trong đó bước tái tạo bao gồm tịnh tiến phổ nếu tham số chế độ và là giá trị thứ nhất và bước tái tạo bao gồm chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha nếu tham số chế độ và là giá trị thứ hai; và

kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc với phần băng cao tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng,

trong đó việc lọc, tái tạo, và kết hợp được thực hiện như hoạt động xử lý hậu kỳ với độ trễ 3010 mẫu trên mỗi kênh âm thanh hoặc ít hơn, và trong đó việc tịnh tiến phổ bao gồm bước duy trì tỷ lệ giữa thành phần âm và thành phần dạng nhiều bằng cách lọc ngược thích ứng.

EEE 2. Phương pháp theo EEE 1 trong đó dòng bit âm thanh được mã hóa còn bao gồm phần tử lấp đầy với mã định danh chỉ báo việc bắt đầu của phần tử lấp đầy và dữ liệu lấp đầy sau mã định danh, trong đó dữ liệu lấp đầy bao gồm phần chứa mở rộng tương thích ngược.

EEE 3. Phương pháp theo EEE 2 trong đó mã định danh là số nguyên không dấu ba bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên và có giá trị 0x6.

EEE 4. Phương pháp theo EEE 2 hoặc EEE 3, trong đó dữ liệu lấp đầy bao gồm tải tin mở rộng, tải tin mở rộng này bao gồm dữ liệu mở rộng sao chép băng phổ, và tải tin mở rộng được nhận dạng với số nguyên không dấu bốn bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên và có giá trị '1101' hoặc '1110', và, tùy ý,

trong đó dữ liệu mở rộng sao chép băng phổ bao gồm:

phần đầu sao chép băng phổ tùy ý,

dữ liệu sao chép băng phổ sau phần đầu, và

phần tử mở rộng sao chép băng phổ sau dữ liệu sao chép băng phổ, và trong đó cờ được bao gồm trong phần tử mở rộng sao chép băng phổ.

EEE 5. Phương pháp theo EEE bất kỳ trong các EEE từ 1 đến 4 trong đó siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm hệ số tỷ lệ đường bao, hệ số tỷ lệ nhiễu nền, thông tin lưới thời gian/tần số, hoặc tham số chỉ báo tần số cắt.

EEE 6. Phương pháp theo EEE bất kỳ trong các EEE 1 đến 5 trong đó phần chứa mở rộng tương thích ngược còn bao gồm cờ chỉ báo xem bước tiền xử lý bổ sung có được sử dụng để tránh các điểm gián đoạn ở hình dạng của đường bao phổ trong phần băng cao khi tham số chế độ vá bằng giá trị thứ nhất không, trong đó giá trị thứ nhất của cờ cho phép bước tiền xử lý bổ sung và giá trị thứ hai của cờ vô hiệu hóa bước tiền xử lý bổ sung.

EEE 7. Phương pháp theo EEE 6 trong đó tiền xử lý bổ sung bao gồm tính toán đường cong khuếch đại trước nhờ sử dụng hệ số bộ lọc dự đoán tuyến tính.

EEE 8. Phương pháp theo EEE bất kỳ trong các EEE từ 1 đến 5 trong đó phần chứa mở rộng tương thích ngược còn bao gồm cờ chỉ báo xem việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu có được áp dụng hay không khi tham số chế độ vá bằng giá trị thứ hai, trong đó giá trị thứ nhất của cờ cho phép việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu và giá trị thứ hai của cờ vô hiệu hóa việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu.

EEE 9. Phương pháp theo EEE 8 trong đó việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu chỉ được áp dụng cho các khung chứa chuyển vị.

EEE 10. Phương pháp theo EEE bất kỳ trong số các EEE nêu trên trong đó sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha được thực hiện với độ phức tạp được ước lượng ở hoặc dưới 4,5 triệu phép tính trên giây và 3000 từ của bộ nhớ.

EEE 11. Phương tiện bất biến đọc được bằng máy tính chứa các lệnh mà, khi được thực thi bởi bộ xử lý, thực hiện phương pháp theo EEE bất kỳ trong các EEE từ 1 đến 10.

EEE 12. Sản phẩm chương trình máy tính có các lệnh mà, khi được thực thi bởi thiết bị hoặc hệ thống tính toán, khiến cho thiết bị và hệ thống tính toán này thực thi phương pháp theo EEE bất kỳ trong số các EEE từ 1 đến 10.

EEE 13. Bộ xử lý âm thanh để thực hiện tái tạo tần số cao của tín hiệu âm thanh, bộ xử lý âm thanh này bao gồm các bước:

giao diện đầu vào để nhận dòng bit âm thanh được mã hóa, dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm dữ liệu âm thanh biểu diễn phần băng thấp của tín hiệu âm thanh và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao;

bộ giải mã âm thanh lõi để giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã;

bộ khử định dạng để trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao từ dòng bit âm thanh được mã hóa, siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm các tham số hoạt động cho quy trình tái tạo tần số cao, các tham số hoạt động bao gồm tham số chế độ và được định vị trong phần chứa mở rộng tương thích ngược của dòng bit âm thanh được mã hóa, trong đó giá trị thứ nhất của tham số chế độ và chỉ báo sự tịnh tiến phổ và giá trị thứ hai của tham số chế độ và chỉ báo sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha;

giàn bộ lọc phân tích để lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc;

bộ tái tạo tần số cao để tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh nhờ sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao, trong đó bước tái tạo bao gồm bước tịnh tiến phổ nếu tham số chế độ và là giá trị thứ nhất và bước tái tạo bao gồm bước chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha nếu tham số chế độ và là giá trị thứ hai; và

giàn bộ lọc tổng hợp để kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp đã lọc với phần băng cao tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng,

trong đó giàn bộ lọc phân tích, bộ tái tạo tần số cao, và giàn bộ lọc tổng hợp được thực hiện trong bộ xử lý hậu kỳ với độ trễ 3010 mẫu trên mỗi kênh âm thanh hoặc ít hơn, và trong đó việc tịnh tiến phổ bao gồm bước duy trì tỷ lệ giữa thành phần âm và thành phần dạng nhiều bằng cách lọc ngược thích ứng.

EEE 14. Bộ xử lý âm thanh theo EEE 13 trong đó sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha được thực hiện với độ phức tạp được ước lượng bằng hoặc nhỏ hơn 4,5 triệu phép tính trên giây và 3000 từ của bộ nhớ.

YÊU CẦU BẢO HỘ

1. Phương pháp thực hiện tái tạo tần số cao tín hiệu âm thanh, phương pháp này bao gồm các bước:

nhận dòng bit âm thanh được mã hóa, dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm dữ liệu âm thanh biểu diễn phần băng thấp của tín hiệu âm thanh và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao;

giải mã dữ liệu âm thanh để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã;

trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao từ dòng bit âm thanh được mã hóa, siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm các tham số hoạt động cho quy trình tái tạo tần số cao, các tham số hoạt động bao gồm tham số chế độ và nằm trong phần chứa mở rộng tương thích ngược của dòng bit âm thanh được mã hóa, trong đó giá trị thứ nhất của tham số chế độ và chỉ báo sự tịnh tiến phổ và giá trị thứ hai của tham số chế độ và chỉ báo sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha;

lọc tín hiệu âm thanh băng thấp đã giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc;

tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh nhờ sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao, trong đó bước tái tạo bao gồm tịnh tiến phổ nếu tham số chế độ và là giá trị thứ nhất và bước tái tạo bao gồm chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha nếu tham số chế độ và là giá trị thứ hai; và

kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc với phần băng cao được tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng,

trong đó bước lọc, tái tạo, và kết hợp được thực hiện như là hoạt động xử lý hậu kỳ với độ trễ 3010 mẫu trên mỗi kênh âm thanh, sao cho thời điểm tổng hợp áp dụng cho mẫu âm thanh thứ 3011 trong bộ xử lý tổng hợp âm thanh, và trong đó việc tịnh tiến phổ bao gồm bước duy trì tỷ lệ giữa thành phần âm và thành phần dạng nhiễu bằng cách lọc ngược thích ứng.

2. Phương pháp theo điểm 1, trong đó dòng bit âm thanh được mã hóa còn bao gồm phần tử lấp đầy với mã định danh chỉ báo việc bắt đầu của phần tử lấp đầy và dữ liệu lấp đầy sau mã định danh, trong đó dữ liệu lấp đầy bao gồm phần chứa mở rộng tương thích ngược.

3. Phương pháp theo điểm 2 trong đó mã định danh là số nguyên không dấu ba bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên và có giá trị là 0x6.

4. Phương pháp theo điểm 2, trong đó dữ liệu lấp đầy bao gồm tải tin mở rộng, tải tin mở rộng này bao gồm dữ liệu mở rộng sao chép băng phổ, và tải tin mở rộng được nhận dạng với số nguyên không dấu bốn bit với bit có nghĩa nhất được truyền đầu tiên và có giá trị là '1101' hoặc '1110', và, tùy ý,

trong đó dữ liệu mở rộng sao chép băng phổ bao gồm:

phần đầu sao chép băng phổ tùy ý,

dữ liệu sao chép băng phổ sau phần đầu sao chép băng phổ tùy ý, và

phần tử mở rộng sao chép băng phổ sau dữ liệu sao chép băng phổ, và trong đó còn được bao gồm trong phần tử mở rộng sao chép băng phổ.

5. Phương pháp theo điểm 1 trong đó siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm hệ số tỷ lệ đường bao, hệ số tỷ lệ nhiễu nền, thông tin lưới thời gian/tần số, hoặc tham số chỉ báo tần số cắt.

6. Phương pháp theo điểm 1 trong đó phần chứa mở rộng tương thích ngược còn bao gồm cờ chỉ báo xem bước tiền xử lý bổ sung có được sử dụng để tránh các điểm gián đoạn ở hình dạng của đường bao phổ trong phần băng cao hay không khi tham số chế độ vá bằng giá trị thứ nhất, trong đó giá trị thứ nhất của cờ cho kích hoạt bước tiền xử lý bổ sung và giá trị thứ hai của cờ vô hiệu hóa bước tiền xử lý bổ sung.

7. Phương pháp theo điểm 6 trong đó bước tiền xử lý bổ sung bao gồm bước tính toán đường cong khuếch đại trước nhờ sử dụng hệ số bộ lọc dự đoán tuyến tính.

8. Phương pháp theo điểm 1 trong đó phần chứa mở rộng tương thích ngược còn bao gồm cờ chỉ báo xem việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu có được áp dụng hay không khi tham số chế độ vá bằng giá trị thứ hai, trong đó giá trị thứ nhất của cờ kích hoạt việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu và giá trị thứ hai của cờ vô hiệu hóa việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu.

9. Phương pháp theo điểm 8 trong đó việc tăng mẫu miền tần số thích ứng tín hiệu chỉ được áp dụng cho các khung chứa chuyển vị.

10. Phương pháp theo điểm 1 trong đó phép chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha được thực hiện với độ phức tạp được ước lượng bằng hoặc nhỏ hơn 4,5 triệu phép tính trên giây và bằng hoặc nhỏ hơn 3000 từ của bộ nhớ.

11. Phương pháp theo điểm 1 trong đó

bước lọc tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc bao gồm bước lọc tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã thành nhiều băng con bằng cách sử dụng giàn lọc phân tích QMF phức; và

kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc với phần băng cao được tái tạo để tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng bao gồm bước sử dụng giàn lọc tổng hợp QMF phức.

12. Phương pháp theo điểm 11, trong đó các bộ lọc phân tích $h_k(n)$ của giàn lọc phân tích QMF phức và các bộ lọc tổng hợp $f_k(n)$ của giàn lọc tổng hợp QMF phức được xác định bởi:

$$h_k(n) = f_k(n) = p_0(n) \exp \left\{ i \frac{\pi}{M} \left(k + \frac{1}{2} \right) \left(n - \frac{N}{2} \right) \right\}, 0 \leq n \leq N; 0 \leq k < M$$

trong đó $p_0(n)$ là bộ lọc nguyên mẫu giá trị thực, M biểu diễn số lượng kênh và N là thứ tự bộ lọc nguyên mẫu.

13. Phương tiện bất biến đọc được bằng máy tính chứa các lệnh mà, khi được thực thi bởi bộ xử lý thực hiện phương pháp theo điểm 1.

14. Phương tiện bất biến đọc được bằng máy tính bao gồm sản phẩm chương trình máy tính có các lệnh mà, khi được thực thi bởi thiết bị hoặc hệ thống tính toán, khiến cho thiết bị và hệ thống tính toán này thực thi phương pháp theo điểm 1.

15. Bộ xử lý âm thanh để thực hiện tái tạo tần số cao tín hiệu âm thanh, bộ xử lý âm thanh này bao gồm:

giao diện đầu vào để nhận dòng bit âm thanh được mã hóa, dòng bit âm thanh được mã hóa bao gồm dữ liệu âm thanh biểu diễn phần băng thấp của tín hiệu âm thanh và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao;

bộ giải mã âm thanh lõi để giải mã dữ liệu âm thanh nhằm tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã;

bộ khử định dạng để trích siêu dữ liệu tái tạo tần số cao từ dòng bit âm thanh được mã hóa, siêu dữ liệu tái tạo tần số cao bao gồm các tham số hoạt động cho quy trình tái tạo tần số cao, các tham số hoạt động bao gồm tham số chế độ và nằm trong phần chứa mở rộng tương thích ngược của dòng bit âm thanh được mã hóa, trong đó giá trị thứ nhất của

tham số chế độ vá chỉ báo phép tịnh tiến phổ và giá trị thứ hai của tham số chế độ vá chỉ báo phép chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha;

giàn bộ lọc phân tích để lọc tín hiệu âm thanh băng thấp được giải mã để tạo ra tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc;

bộ tái tạo tần số cao để tái tạo phần băng cao của tín hiệu âm thanh nhờ sử dụng tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc và siêu dữ liệu tái tạo tần số cao, trong đó bước tái tạo bao gồm phép tịnh tiến phổ nếu tham số chế độ vá là giá trị thứ nhất và bước tái tạo bao gồm phép chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha nếu tham số chế độ vá là giá trị thứ hai; và

giàn bộ lọc tổng hợp để kết hợp tín hiệu âm thanh băng thấp được lọc với phần băng cao đã tái tạo nhằm tạo ra tín hiệu âm thanh băng rộng,

trong đó giàn bộ lọc phân tích, bộ tái tạo tần số cao, và giàn bộ lọc tổng hợp được thực hiện trong bộ xử lý hậu kỳ với độ trễ 3010 mẫu trên mỗi kênh âm thanh, sao cho thời điểm tổng hợp áp dụng cho mẫu âm thanh thứ 3011 trong bộ xử lý tổng hợp âm thanh, và trong đó việc tịnh tiến phổ bao gồm bước duy trì tỷ lệ giữa thành phần âm và thành phần dạng nhiễu bằng cách lọc ngược thích ứng.

16. Bộ xử lý âm thanh theo điểm 15, trong đó sự chuyển vị sóng hài bằng cách trải tần số của bộ mã hóa tiếng nói pha được thực hiện với độ phức tạp được ước lượng bằng hoặc nhỏ hơn 4,5 triệu phép tính trên mỗi giây và bằng hoặc nhỏ hơn 3000 từ của bộ nhớ.

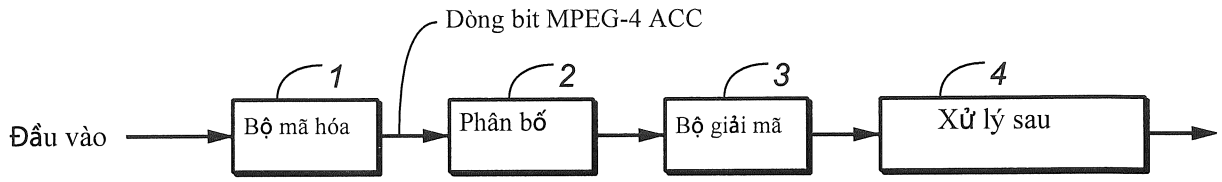


FIG. 1

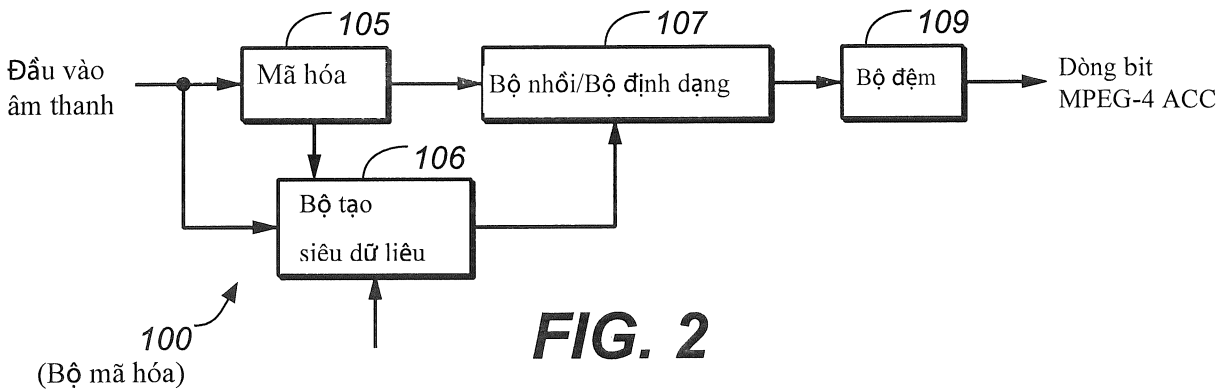


FIG. 2

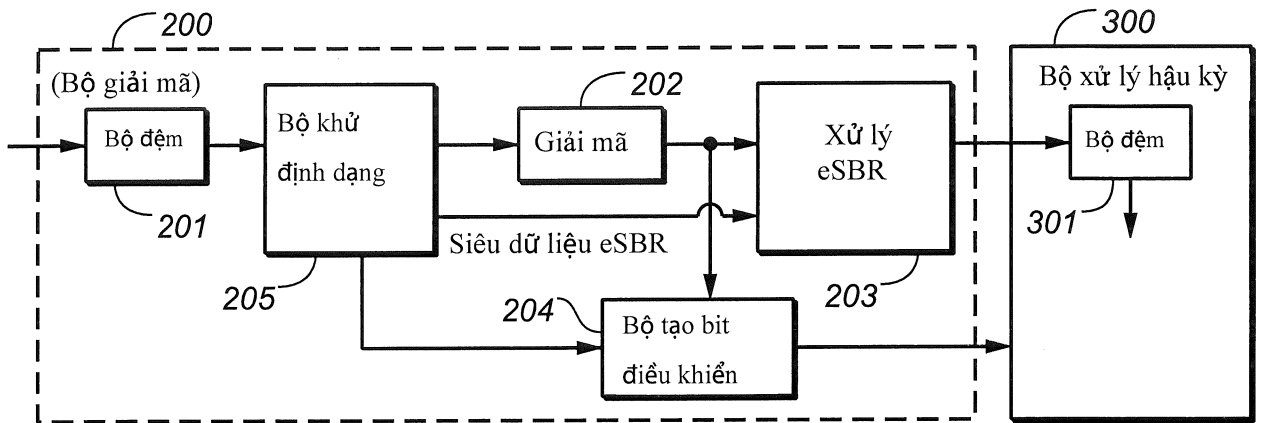


FIG. 3

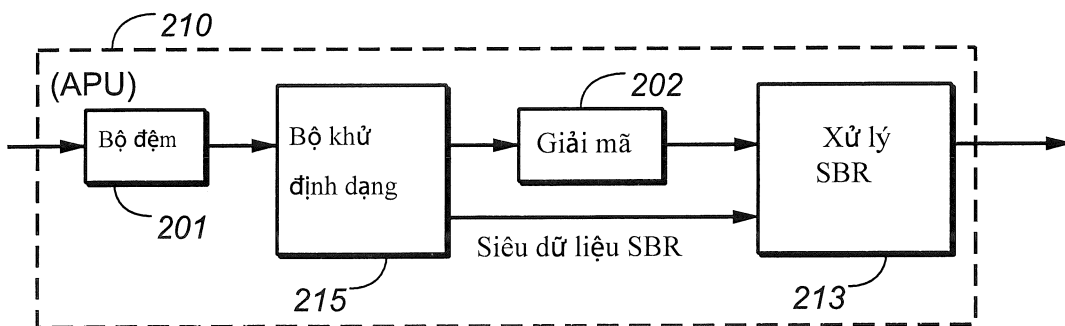


FIG. 4

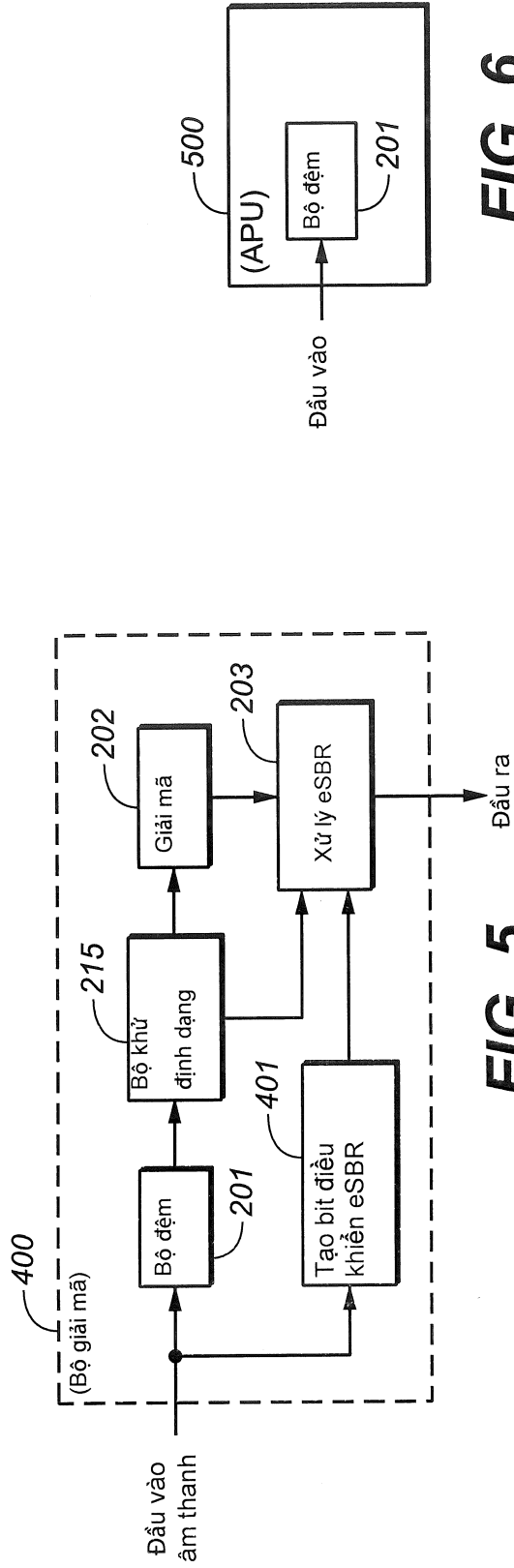


FIG. 6

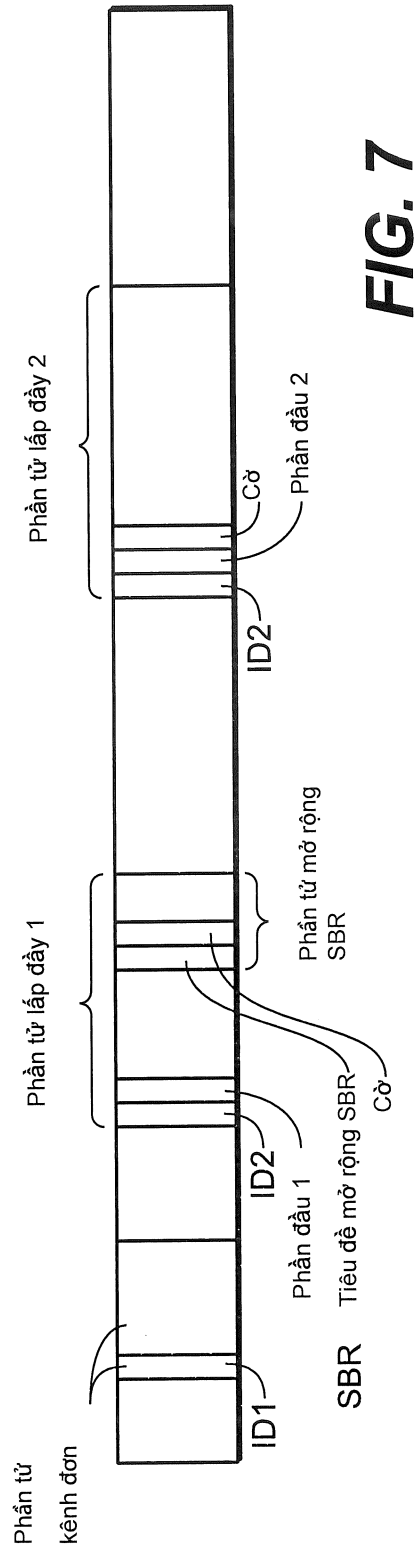


FIG. 7