



A. dddAFPlayerの特徴

- (1) 「音圧の違いによる聴覚の周波数特性の違い」を補正して、高音と低音でバランスのとれた音楽が聴けます。
- (2) 「スピーカーとイヤホンとの音の伝わり方の違い」を補正して、音像定位が頭の外側に広がります。
- (3) 「iPhoneと付属のEarPodsの組合せ専用」で、iPhone内のLibraryのAudio Fileを再生します。
- (4) 「強力なオーディオ信号処理(DSP)」を組み込みましたが、リバーブやエコーは使用していません。
- (5) 自動調整で、「複雑な操作・調整」は必要ありません。「BackgroundやSleep Mode」でも再生を継続します。
- (6) 「DSPが多量の計算を連続処理する」ために、割り込み処理で音の途切れや乱れが発生することがあります。

B. お知らせ

- 2019-03-16 : "iOS 12.1" への対応が完了し、"Ver 2.2"をリリースしました。時間が掛かった事をお詫びします。
原因は、使用しているAppleが提供するプログラムに「Apple Musicの仕様に近づける変更を加えた」ものと思慮しています。
- 2018-07-15 : "iOS 11.3、11.4" に対応したdddAFPlayerの "Ver-2.1" をリリースしました。
- 2018-05-末 : "iOS 11.3" の対応によりプログラムが複雑に成り過ぎるため、dddAFPLimit(制限付無料)の登録を取り下げた。
- 2018-03-末 : "iOS 11.3" で、選曲リスト関連プログラムにAppleにより変更が加えられました。

C. dddAFPlayer開発者の"投稿記事"の紹介とリンク

- 2019-03-16 : 今回の顛末を記事にしてQiitaに投稿すべく準備を開始します。
- 2018-11-05 : Qiitaに投稿した2つの記事のその後の進展や新たな発想などを記載したものをQiitaに投稿。[<記事へのリンク>](#)
主題 : AudioUnit(iOS)を20個以上用いて「ラウドネス周波数特性補正付き・・・」を独学で造り上げた奮闘記 [\[その後-1\]](#)
- 2018-11-08 : AudioUnit(iOS)を20個以上用いて・・・を独学で造り上げた奮闘記のPDFファイル [<記事PDFへのリンク>](#)
- 2018-08-16 : dddAFPlayer開発の経緯や背景,開発の歴史,オーディオ技術論,聴覚の仕組み,等をQiitaに投稿。[<記事へのリンク>](#)
主題 : AudioUnit(iOS)を20個以上用いて「ラウドネス周波数特性補正付き音楽再生アプリ」を独学で造り上げた奮闘記
- 2018-08-07 : 「iOS 11.3」のバージョンアップにより影響されたdddAFPlayeの異変(不具合)をQiitaに投稿。[<記事へのリンク>](#)
主題 : MPMusicPlayerControllerに挙動不審

(参考) Qiita(キータ) ⇒ 日本最大(by Wikipedia)のプログラマー向け技術情報共有サービス投稿サイト。

[<< To top of page >>](#)