

SiVoDiM

Sintesi Vocale per Dispositivi Mobili



Verbale esterno 28/04/2016

Versione	1.0.0
Redattori	Gino Zaidan
Verificatori	Francesco Bizzaro
Responsabili	Riccardo Rizzo
Uso	Esterno
Lista di distribuzione	Stark Labs Prof. Tullio Vardanega, Prof. Riccardo Cardin

Verbale dell'incontro tra il gruppo Stark Labs e il Proponente Giulio Paci, MIVOQ
s.r.l. per il progetto SiVoDiM

Registro delle modifiche

Versione	Data	Attività	Autori
1.0.0	02/05/2016	Accettazione	Riccardo Rizzo
0.2.0	02/05/2016	Verifica delle sottosezioni 2.1 e 2.2	Francesco Bizzaro
0.1.1	02/05/2016	Correzione delle sottosezioni 2.1 e 2.2	Gino Zaidan
0.1.0	02/05/2016	Verifica del documento	Francesco Bizzaro
0.0.2	28/04/2016	Stesura del documento	Gino Zaidan
0.0.1	28/04/2016	Creazione struttura documento	Gino Zaidan

Indice

1	Informazioni Generali	1
1.1	Riferimenti	1
1.1.1	Informativi	1
2	Ordine del giorno	2
2.1	Identificazione degli effetti e loro funzionalità	2
2.2	Preset per conferire emozioni	2
2.3	Esportazione dello sceneggiato	2
3	Decisioni prese	3

1 Informazioni Generali

- **Data:** 28/04/2016;
- **Ora:** 14:15;
- **Durata:** 90 minuti;
- **Luogo:** MIVOQ s.r.l.;
- **Partecipanti interni:** Stark Labs
 - Alberto Andriolo;
 - Enrico Chiara;
 - Federico Rossetto;
 - Francesco Bizzaro;
 - Gino Zaidan;
 - Riccardo Rizzo.
- **Partecipanti esterni:** MIVOQ s.r.l.
 - Dott. Giulio Paci.

1.1 Riferimenti

1.1.1 Informativi

- *Glossario v2.0.0.*

2 Ordine del giorno

L'incontro è stato organizzato con il referente Giulio Paci di MIVOQ s.r.l. per avere maggior chiarezza riguardo agli effetti applicabili ad una voce. Il *meeting* ha avuto carattere informale e si è svolto presso la sede di MIVOQ s.r.l..

Di seguito sono trascritti gli argomenti trattati durante la riunione.

2.1 Identificazione degli effetti e loro funzionalità

Il Proponente ha specificato la funzione degli effetti di maggiore importanza resi disponibili dal server di MIVOQ s.r.l.. Questi sono:

- *TractScaler* e *HMMTractScaler* che determinano la profondità della voce;
- *F0Add* che determina l'altezza della tonalità della voce;
- *F0Scale* che si utilizza per dare più intonazione alla voce;
- *Rate* che determina la velocità della voce.

2.2 Preset per conferire emozioni

Il Proponente ha suggerito di rendere disponibili all'interno dell'applicazione le stesse emozioni implementate dal linguaggio EmotionML_G: felicità, tristezza, rabbia, disgusto, paura e sorpresa. Inoltre sono stati discussi assieme quali tra gli effetti sopracitati risultino utili a creare tali emozioni.

2.3 Esportazione dello sceneggiato

Il Proponente ha suggerito al gruppo di utilizzare la libreria FFMPEG_G per l'esportazione sia audio che video solo in mancanza di una libreria propria di Android_G atta allo stesso scopo.

3 Decisioni prese

- Non rendere l'effetto Volume disponibile all'utente, in quanto un valore eccessivo può compromettere la qualità dell'ascolto;
- Consentire all'utente di impostare il valore di un effetto entro un *range* prestabilito (eventualmente più piccolo di quello suggerito attualmente dal servizio di MIVOQ) così da evitare eventuali distorsioni del suono riprodotto;
- Ogni battuta dovrà terminare con un punto a causa di un bug presente all'interno del codice del motore FA-TTS_G;
- Le emozioni suggerite per l'app di sceneggiati sono 6, ovvero: felicità, tristezza, rabbia, disgusto, paura e sorpresa.