

Rapport du projet DJ'Oz

Philippe Verbist - Antoine Paris

3521-13-00 3158-13-00

Le 4 décembre 2014

1 Structure du programme

Comme il nous l'a été demandé, nous avons divisé notre programme en trois parties :

- une fonction `Interprete`, qui prend une partition en paramètre et renvoie une liste d'échantillons ;
- une fonction `Mix`, qui 1) prend en paramètre une fonction qui permet d'interpréter une partition et une musique et qui 2) renvoie un vecteur audio, sous la forme d'une liste de flottants compris dans l'intervalle $[-1.0;1.0]$;
- un fichier `example.dj.oz`, qui contient une musique.

Le tableau suivant reprend de manière synthétique la structure de nos deux fonctions.

Fonction	Sous-fonction maîtresse	Sous-fonctions principales	Autres sous-fonctions
Interprete	InterpreteFlattened	DureeTrans, Etirer, Bourdon, Transpose, Instrument, ...	ToNote, NumberOfSemi-Tones, ...
Mix	MixMusic	MixVoice, Merge, RepetitionNB, Echo, ...	Fill, Combine, ...

TABLE 1 – Résumé des fonctions de notre programme

2 Décisions de conception et astuces de programmation

Programmation déclarative : aucune structure non-déclarative ne s'est avérée nécessaire pour écrire notre programme ; nous n'en avons donc pas utilisé.

Récursion terminale : afin de rendre notre code plus rapide, nous avons fait en sorte que toutes nos sous-fonctions soient récursives terminales. Pour ce faire, nous avons, notamment, utilisé des accumulateurs.

Privilégier autant que possible l'appel de fonctions déjà créées : une des grandes difficultés du projet a été l'"imbrication" de données dans d'autres données. Par exemple, une musique peut contenir un filtre, qui contient un filtre, qui contient un merge, qui contient une musique, qui contient une partition, qui contient une transformation, ... Pour pouvoir faire sortir progressivement tout ces différents niveaux de données, nous avons systématiquement ré-appelé la fonction maîtresse dans chaque sous-fonction secondaire.

Astuce lors des récursions : à de nombreux endroits du code, nous avons dû construire progressivement une liste. Lorsque l'on utilise un accumulateur, une technique consiste à utiliser la fonction `{Append Accumulateur NouvelElement}`. La difficulté est que `Append` parcourt tout l'accumulateur avant "d'ajouter" le nouvel élément. Or, très souvent, l'accumulateur est très grand - en particulier si la musique à mixer est grande - et le nouvel élément, très petit (il s'agit, très souvent, d'un seul élément). Pour accélérer notre code, nous inversons donc les arguments : `{Append NouvelElement Accumulateur}`, et à la fin de

la fonction, nous renvoyons {Reverse Accumulateur}. Ceci permet de ne parcourir qu’une seule fois l’accumulateur en entier, et donc de réduire la complexité temporelle de la fonction de $O(n!)$ à $O(n)$. Cette technique s’est avérée particulièrement efficace lorsque nous devons construire un vecteur audio d’une certaine fréquence (fonction Fill), dont la longueur moyenne est de 44 100 éléments (ce qui correspond à 1 seconde).

Astuce lors de Reverse : l’astuce précédente, bien qu’elle permet d’accélérer grandement nos fonctions, a amené un problème : si NouvelElement est une liste, alors non seulement les éléments ne seront plus dans l’ordre, mais en plus il sera impossible de les reclasser dans le bon ordre en appelant {Reverse Acc}. Pour corriger ce problème, nous avons créé une liste de listes (voir Figure 1), et, ensuite, renvoyé la liste {Flatten {Reverse Acc}}.



FIGURE 1 – A gauche : une liste qu’il est impossible de reclasser dans le bon ordre. A droite : une liste de listes qu’il est possible de reclasser dans le bon ordre en appelant Reverse.

3 Complexité calculatoire

Comme nos fonctions peuvent Dans cette section, nous donnons les complexité calculatoire propre de chaque fonction, c’est à dire sans tenir des sous-fonctions utilisées.

Fonctions	Temporelle	Spatiale
InterpreteFlattened	n	1
DureeTrans WantedDuration Part	n , taille de Part	1
Etirer Facteur Part	n , taille de Part	1
Bourdon Note Part	n , taille de Part	1
Transpose Demitons Part	n , taille de Part	1
Instrument InstrumentAtom Part	n , taille de Part	1
VoiceDuration ListEchantillon	n , taille de ListEchantillon	1
NumberOfSemiTones Note	1	1
NameToNumber Name	1	1
ToNote Note	1	1
MixMusic Music	n , taille de Music	1
MixVoice Voice	n , taille de Voice	1
Fill F Duree	n , valeur de Duree	1
Merge MusicsWithIntensity	n , taille de MusicsWithIntensity	1
Combine L1 L2	n , taille de la plus grande des listes	1
Lissage AV Duree	n , taille de AV	1
HauteurToNote	1	1
NumberToNote	1	1

TABLE 2 – Analyse de la complexité calculatoire de nos fonctions

4 Extensions

Nous avons créé deux extensions : la possibilité d’utiliser un instrument, d’une part, et une fonction de lissage de notes, d’autre part.

4.1 Instrument

Cette extension permet de mettre à profit le champ instrument : des échantillons. Pour ce faire, nous avons, comme suggéré dans les consignes, étendu la grammaire des transformations des partitions avec la transformation `instrument(nom :)`. Ainsi, si le champ instrument : d'un échantillon n'est pas none, un fichier audio est chargé et est répété aussi longtemps que désiré, grâce à notre sous-fonction `{RepetitionDuree Duree VecteurAudio}`.

4.2 Lissage

Cette fonction permet de supprimer les bruits désagréables entre chaque note en adoucissant le début et la fin de ces dernières. Pour ce faire, nous avons modélisé une enveloppe sonore du type ADSR ("Attack - Decay - Sustain - Release")¹. Cette enveloppe commence par une zone de croissance (Attack) jusqu'à un maximum, puis diminue (Decay) pour atteindre une zone stable (Sustain) et finalement la fin de la note (Release). Les différents paramètres de la courbe que nous avons introduits sont, pour une note d'une durée d'une seconde :

- Attack : durée de 0.1 s, passage d'une amplitude de 0 à 100% ;
- Decay : durée de 0.05 s, passage d'une amplitude de 100 à 90% ;
- Sustain : durée de 0.7 s ;
- Release : durée de 0.15 s, passage d'une amplitude de 90 à 0%.

Les paramètres de durée s'ajustent automatiquement en fonction de la durée de la note. Par ailleurs, chacun de ces paramètres peut être aisément modifié.

Cette transformation est appliquée par défaut à tous les vecteurs audio synthétisés à partir d'un échantillon ou d'un instrument.

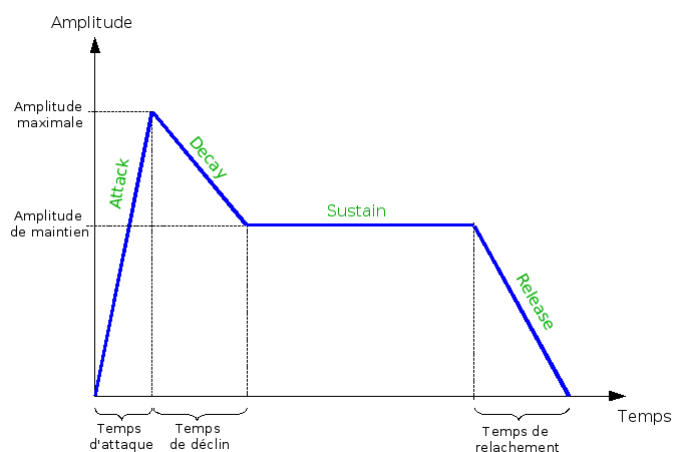


FIGURE 2 – Enveloppe sonore ADSR : modèle théorique

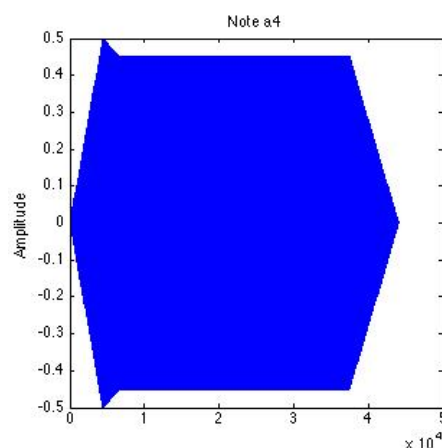


FIGURE 3 – Affichage d'un de nos fichiers wave contenant une note lissée

5 Limitation du programme et difficultés perçues

5.1 Limitation du programme

Le programme, bien qu'il fonctionne bien dans l'ensemble, pourrait être amélioré au niveau de la fonction Instrument. En effet, lorsque le fichier audio est trop court, ce dernier est simplement répété, ce qui peut laisser place à des effets assez étranges et non voulus, puisque les fichiers audios à notre disposition simulent des instruments qui produisent un son variable en fonction du temps. Une solution serait d'arriver à isoler une partie représentative des fichiers wav, et à ne reproduire que cette partie-là. Malheureusement, nous n'avons eu le temps que de réaliser de petites implémentations peut concluantes de cette méthode, et nous ne les avons pas présentées ici. Par ailleurs, une autre amélioration de notre programme serait la gestion des erreurs, puisque il arrive très souvent qu'une partition ou une musique soit mal écrite dans le fichier .dj.oz.

1. Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Enveloppe_sonore

5.2 Difficultés rencontrées

5.2.1 Durée de compilation

Le temps de compilation - parfois très long