

17 Mai 2014

GONZALEZ Julien (*gonzal_j*)

DELANNOY Antoine (*delann_a*)

DE CAMY Matthieu (*de-cam_m*)

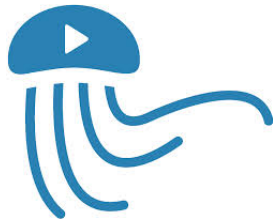
CAVALIÉ Quentin (*cavali_q*)

DUMONT Matthieu (*dumont_h*)

EPITA 2015

PROJET DE FIN D'ÉTUDES EN ENTREPRISE

PRÉSENTATION POUR LA RÉUNION GO/NoGO



Création d'un outil de génération de partition à partir d'un fichier audio.

Dates du projet : de Mai 2014 à Janvier 2015

Table des matières

1	Introduction	1
2	L'entreprise	2
3	Cahier des charges	3
3.1	Livrables	4
3.1.1	Livrable obligatoire	4
3.1.2	Livrables optionnels	4
4	Aspects fonctionnels	5
4.1	Diagramme fonctionnel	5
4.2	Les risques	6
4.3	Relation avec l'entreprise	6
5	Aspects techniques	7
5.1	Langage utilisé	7
5.2	Description globale de l'application	7
6	Les paliers	8
6.1	Palier 1	9
6.1.1	Traitement du signal	9
6.1.2	Génération de partition	9
6.2	Palier 2	10
6.2.1	Traitement du signal	10
6.2.2	Génération de partition	10
6.3	Palier 3	11
6.3.1	Traitement du signal	11
6.3.2	Génération de partition	11
6.4	Palier 4	12
6.4.1	Traitement du signal	12
6.4.2	Génération de partition	12
6.5	Palier 5	13
6.5.1	Traitement du signal	13
6.5.2	Génération de partition	13

TABLE DES MATIÈRES

7	Tests	14
7.1	Test de qualité des partitions	14
7.2	Test de robustesse	14
7.3	Tests de complexité	14
7.4	Tests manuels	14

1 Introduction

Ce Projet de Fin d'Études en Entreprise sera réalisé avec l'entreprise Jellynote, spécialisée dans l'apport de contenu musical pour les gens débutants dans un instrument de musique. éèèè

2 L'entreprise

Jellynote est une plate-forme pour les musiciens en ligne. On y trouve tous les outils pour apprendre et jouer de la musique : des partitions, des tablatures, des vidéos d'interprétations etc. Jellynote est une jeune start-up qui a aujourd'hui presque 2 ans. Elle fut créée le 1er juin 2012 par Arthur Lenoir, Baptiste Poirier et Adrien Cognée.

Jellynote a pour vocation de faciliter la pratique de la musique. Le secteur de la pratique musicale peut être divisé en trois catégories : les débutants, qui ont des besoins pédagogiques très spécifiques, les amateurs qui ont essentiellement besoin de ressources variées et les musiciens expérimentés qui n'ont soit besoin de rien, soit ont besoin d'un contenu de très haute qualité.

L'aspect de la plate-forme Jellynote qui a le plus de similarités avec notre projet de PFEE et qui nous a poussé à nous associer avec eux est le système de reconnaissance d'accords et de notes en ligne tournant en temps réel. Le but de ce système est de vérifier, par le biais d'un microphone, ce que l'utilisateur joue devant son écran. L'utilisateur peut ainsi jouer de son instrument devant son ordinateur afin de valider ou non les notes.

3 Cahier des charges

Notre projet est dans la lignée de ce qui est déjà réalisé par Jellynote, mais comporte des différences notables. Il s'agit de prendre un signal sonore provenant d'un enregistrement de guitare, et de le traiter pour ensuite générer la partition correspondante.

Les développeurs de Jellynote s'étaient déjà penchés sur une même problématique, mais sans la mener à bout par faute de temps. Il s'agit pour nous d'amener l'idée à maturation. L'objectif principal n'est donc pas d'intégrer le service dans Jellynote, même si l'entreprise se réserve le droit de l'intégrer par la suite.

Les discussions avec l'équipe de Jellynote nous ont confortées dans la faisabilité de notre projet, et les connaissances des développeurs dans ce domaine nous rassurent quant au lancement du projet et à l'aide qu'ils nous apporteront en cas de blocage.

Ce projet n'est pas destiné à l'attention d'un public particulier. C'est avant tout l'aspect technique qui est primordial, et c'est l'équipe de Jellynote qui nous notifiera de la possibilité de l'intégrer à terme dans l'environnement Jellynote.

3.1 Livrables

Le projet comporte une partie principale que nous nous engageons à livrer. Il sera ensuite éventuellement composé de modules supplémentaires que nous pourrions greffer au logiciel afin d'en enrichir ses fonctionnalités.

3.1.1 Livrable obligatoire

Le livrable obligatoire se compose d'un logiciel comportant une interface graphique simple permettant de :

- Ouvrir un fichier audio au format *mp3*
- Enregistrer de l'audio
- Générer la partition à partir du *mp3* ou de l'enregistrement : nous nous limiterons aux partitions à rythme ternaire (3/3) ou quaternaire (4/4).
L'équipe Jellynote dispose déjà des outils nécessaires pour générer des partitions à partir de fichiers MIDI.
- Afficher la partition

3.1.2 Livrables optionnels

Voici les fonctionnalités qui seront ajoutées au livrable si le temps nous le permet :

- Génération en temps réel de la partition : l'utilisateur joue devant un micro, et le logiciel génère la partition en simultané
- Gestion d'autres formats audios : *m4a*, *flac*, *wav*...
- Gestion d'autres instruments : piano, basse...
- Gestion de rythmes plus complexes (7/8, 9/8, 5/4...)
- Gestion des divisions artificielles du temps (quintolets, septolets...)

4 Aspects fonctionnels

4.1 Diagramme fonctionnel

4.2 Les risques

Les risques liés à ce projet sont uniquement logiciels, puisqu'il n'y a pas d'attentes au niveau de l'infrastructure ou de la sécurité.

Le risque principal réside dans la bonne **reconnaissance des accords et du tempo**. La reconnaissance de notes individuelles ne devrait pas poser de gros problèmes, en revanche les combinaisons de notes pour former des accords posent des problèmes techniques plus poussés, de même que la reconnaissance du tempo.

Les risques secondaires sont ceux-ci :

- **Reconnaissance des accords** : Les harmoniques peuvent être difficiles à différencier (ex : reconnaître un C5 au lieu d'un C4). Nous pourrions mitiger ce risque grâce à l'expérience des développeurs de Jellynote dans ce domaine, qui seront à même de nous guider vers des solutions appropriées.
- **Reconnaissance du tempo** : Ceci peut en particulier être compliqué lorsque l'on a à faire à un tempo irrégulier, ou pire encore à un débutant qui a des difficultés à suivre un tempo. Là encore, l'expérience de l'équipe Jellynote nous sera d'une grande aide.
- **Fausse notes** : Les fausses notes pourront poser des problèmes pour des raisons évidentes. Il faudra alors les détecter pour ensuite les corriger, enlever, ou encore signaler à l'utilisateur qu'elles sont fausses.

4.3 Relation avec l'entreprise

L'équipe de Jellynote étant bien plus expérimentée que nous, nous comptons travailler le plus possible avec des retours fréquents de leur part.

Nous comptons pour cela faire une réunion une fois par mois (par mail ou par Skype), afin de leur relater de notre avancement, et leur remonter les éventuels problèmes rencontrés afin de solliciter leur aide si le besoin s'en fait ressentir.

Ces réunions nous permettront également de jauger la possibilité d'intégrer notre projet à Jellynote.

5 Aspects techniques

5.1 Langage utilisé

Le langage utilisé pour implémenter le projet sera principalement voire exclusivement du C++. Cependant, en fonction des possibilités offertes par certaines bibliothèques de fonctions, il est possible que certains modules soient implémentés dans d'autres langages. Le choix du C++ est décidé par la volonté de Jellynote de porter ses sources vers ce langage ainsi que par la puissance de modélisation que ce dernier offre.

5.2 Description globale de l'application

L'entrée du programme sera un fichier audio ou vidéo, que l'utilisateur pourra sélectionner manuellement ou enregistrer directement. La sortie sera une partition en format MIDI.

Le projet ne pourra directement aboutir en quelques semaines à son objectif final. Il devra passer par des phases intermédiaires admettant un niveau de complexité et de performance fonctionnelle et technique croissant. Ceci permettra la mise en place de sessions de tests sur les composants techniques de l'application ainsi que la validation de ces derniers.

Ces avancées se réaliseront à travers plusieurs niveaux de performance que les blocs de traitement du signal et de génération de partition atteindront par paire. En effet, une fonctionnalité nécessitera un module pouvant assurer l'extraction des données utiles à partir de la bande son analysée ainsi qu'un autre capable de les traiter pour pouvoir produire la sortie voulue. L'absence d'un de ses deux composants sera bloquante. C'est pourquoi nous avancerons par paliers sur les deux modules de manière simultanées.

L'ensemble du domaine musical sera décrit en utilisant la notation américaine standard en solfège. La gamme de référence sera la gamme tempérée.

6 Les paliers

Les paliers décrits ci-après ne prendront en compte que des morceaux joués par une guitare unique à son clair et sans effets sonores (overdrive, phaser, flanger, chorus, delay etc). À moins d'une mention spécifiant le contraire, ce qui est requis à un palier, l'est pour les paliers suivants.

Ces étapes sont données à titre indicatif d'avancement et pourront subir de légères modifications en cas d'avancement ou de retard sur la guideline du planning. Évidemment, le module de génération de partition et d'heuristique dépendant directement des capacités de traitement du signal de l'application, les contraintes exprimées sur la partie traitement du signal à chaque palier s'étendent sur la seconde section également.

Aussi, si on demande à un palier que le module de traitement du signal puisse gérer au maximum un accord de trois notes, il ne sera pas demandé de générer une partition comportant des accords de plus de trois notes.

Enfin, il est à noter que seuls les trois premiers paliers correspondent au livrable obligatoire. Les deux autres paliers correspondent à des objectifs ultimes au niveau de l'application mais ne doivent pas être considérés comme étant les résultats attendus.

6.1 Palier 1

Le premier palier aura comme objectif la mise en place des éléments de bases du projet ainsi que la communication entre le composant chargé de traiter le signal et celui chargé de générer la partition.

6.1.1 Traitement du signal

Le module doit pouvoir détecter la présence de notes ainsi que leur attaque dans le fichier son fourni et les différencier ayant comme référence la gamme tempérée. Les notes superposées ne sont pas à gérer. La précision sur la longueur des notes n'est pas requise et l'octave n'est pas demandée.

6.1.2 Génération de partition

Le module doit placer ces notes sur une partition à un tempo de 60 bpm (1 battement par seconde). Les notes doivent être disposées en terme de rythme sur la partition de la même manière qu'elles le sont dans le fichier son.

6.2 Palier 2

Ce palier constituera l'entrée en matière en terme de technique, le précédent faisant office de mise en place de l'environnement de projet.

6.2.1 Traitement du signal

Le module doit détecter la longueur des notes jouées avec une tolérance $\pm 1/2$ seconde. L'octave de la note doit également être reconnue. ex : Un C4 est différent d'un C5. Le module doit pouvoir analyser les accords superposant jusqu'à 3 notes distinctes.

N.B. : Des notes X et Y sont distinctes si leur positions sur la gamme ou leur octaves diffèrent.

6.2.2 Génération de partition

Le module peut détecter le tempo d'un morceau en 4/4. Il ajuste les longueurs réelles en secondes des notes pour les exprimer en terme de rythme. Les divisions artificielles de temps ne sont pas à gérer. Il n'est pas assuré que les mesures soient toutes parfaitement remplies. Les silences ne sont pas gérés.

6.3 Palier 3

Le présent palier représente l'accomplissement de la majeure partie des fonctionnalités.

6.3.1 Traitement du signal

Les différentes phases d'une note (attaque, decay, sustain et release) doivent être détectées. Cette détection nous permettra de détecter la longueur des notes avec précision.

Par ailleurs, nous devons détecter les accords. La difficulté consiste à détecter les différentes phases décrites précédemment pour chacune des notes et arriver à déterminer qu'elles appartiennent toutes au même accord.

6.3.2 Génération de partition

Nous nous attaquons à plusieurs gros chantiers :

- La détection de la gamme du morceau est gérée
- Les dièses et bémols à l'armure sont définis
- Les silences sont gérés
- Le morceau est découpé en mesures
- Les mesures sont toutes correctement remplies

Pour chacun de ces éléments, nous nous basons quand même sur une simplicité du morceau assez importante. Nous ne gérerons pas des mesures originales et resterons sur des accords simples.

6.4 Palier 4

Dans ce palier, nous nous attaquons à la détection d'accords plus complexes, et à la détection des mesures.

6.4.1 Traitement du signal

Nous nous fixons comme ojectif d'être capable de détecter jusqu'à 7 notes jouées en simultané.

6.4.2 Génération de partition

Nous désirons être capable de détecter les mesures, même originales, et éventuellement les changements de mesures.

Par ailleurs, le fichier MIDI en sortie peut comporter des divisions exceptionnelles de temps telles que les triolets et les sextolets.

6.5 Palier 5

Ce dernier palier décrit les objectifs ultimes que nous nous fixons pour notre outil.

Nous nous lançons dans la reconnaissance d'effets.

6.5.1 Traitement du signal

Voici les différents effets que nous nous efforcerons de détecter :

- Le jeu legato
- Le palm muting
- Bends
- Slides
- Vibrato

6.5.2 Génération de partition

Différents objectifs ici :

- Le module doit calculer le tempo de morceaux en 3/4
- Le "laisser sonner" est différencié de la longueur des notes
- Le legato est géré ainsi que les bends, les slides et les vibratos
- Le palm muting est géré

7 Tests

7.1 Test de qualité des partitions

On utilise un fichier MIDI pour générer un fichier son, qu'on envoie ensuite dans notre programme. La partition de sortie est alors comparée au fichier MIDI d'entrée pour voir si le programme a correctement interprété le fichier audio.

7.2 Test de robustesse

Tester le logiciel avec des fichiers très lourds.

7.3 Tests de complexité

Effectuer de nombreux tests automatiques avec des séquences de plus en plus complexes (Accords, demi-croches, etc.)

7.4 Tests manuels

Beaucoup des fonctionnalités sont difficilement testables automatiquement, notamment au niveau des parties plus techniques du jeu de guitare. Il faut donc attentivement tester toutes les parties décrites dans les spécifications techniques.

7.5 Conclusion