

Luciano Rodrigues Lucio Neto

Desenvolvimento de um *drum pad* usando visão artificial

Brasil

21 de maio de 2019

Luciano Rodrigues Lucio Neto

Trabalho de Conclusão de Curso
Submetido à Coordenação do
Curso de Engenharia de Compu-
tação e Automação do Centro de
Tecnologia da Universidade Fe-
deral do Rio Grande do Norte,
como parte dos requisitos necessá-
rios para a obtenção do grau de
Engenheiro de Computação.

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Coordenação do Curso de Engenharia de Computação e Automação - DCA
Graduação em Engenharia de Computação

Orientador: Agostinho de Medeiros Brito Júnior

Brasil
21 de maio de 2019

Resumo

Apresenta o desenvolvimento de um *drum pad* usando visão artificial capaz de controlar sintetizadores musicais criando uma sequência de notas musicais em repetição. Instrumentos assim são muito usados por músicos amadores que precisam criar acompanhamentos de bateria ou baixo para suas composições e não dispõem de músicos auxiliares para fazê-lo. A ferramenta criada permite que, usando apenas uma webcam, uma folha de papel e software livre, um músico amador seja capaz de criar efeitos semelhantes aos de um drum pad físico desenhando ou sobrepondo pequenas fichas coloridas na folha de papel.

Palavras-chaves: Drum pad, sequenciador, controlador midi, OpenCV, Visão artificial

Abstract

abstract in english

Keywords: translate-as

Lista de Figuras

Sumário

1	Introdução	1
2	Materiais e métodos	3
2.1	Modelo para interpretação	3
2.2	Algoritmos	4
3	Resultados	5
4	Conclusões	6

Capítulo 1

Introdução

Um *drum pad* é um periférico utilizados por diferentes segmentos da sociedade de diferentes formas. Sua principal função é reproduzir sons escolhidos pelo usuário ao apertar de botões de sua interface e, por isso, é comumente utilizado principalmente pela comunidade de músicos sendo eles profissionais ou amadores. Utilizado também como uma forma de se programar uma sequência de sons que será reproduzida em um intervalo de tempo específico, um *drum pad* serve como acompanhamento musical com diversas aplicações sejam elas para guiar um músico, acompanhar o ritmo com alguma percussão ou até reproduzir detalhes específicos que o usuário pode não conseguir no momento correto.

Apesar de ser um periférico de fácil utilização e de rápida adaptabilidade, ainda depende da capacidade do usuário em reproduzir as notas no tempo correto e principalmente da capacidade que o usuário tem em investir num equipamento do tipo, variando de cerca de 50 dólares, podendo chegar a mais de 600 dólares, dependendo do seu tamanho, suas funções, características, inovações e acabamento.

A proposta do projeto apresentado neste trabalho de conclusão de curso é de facilitar a programação de uma sequência de sons que um usuário venha querer utilizar para qualquer propósito que seja, principalmente os descritos anteriormente. Com apenas uma webcam de cerca de 60 dólares, uma folha de papel e um programa de computador que utiliza conceitos de visão artificial, o usuário é capaz de programar, de forma interativa, uma sequência de sons provenientes de um sintetizador midi, que será reproduzida em um tempo determinado sem depender, por exemplo, de suas próprias habilidades rítmicas, a partir de marcações feitas na

folha.

No capítulo XX serão apresentados..., no capítulo XX será mostrado O capítulo XX discorre sobre.... blá, blá, blá...

Capítulo 2

Materiais e métodos

2.1 Modelo para interpretação

Como muitas aplicações que envolvam conceitos de visão artificial, é necessário um ambiente controlado de onde se possa extrair as informações necessárias para o funcionamento do programa de computador. Para isso, foi necessária a criação de um *layout* com elementos específicos que façam com que o ambiente seja bem interpretado pelo programa.

IMAGEM DO LAYOUT

As principais características do *layout* para que haja a interação com o programa de computador são os marcadores nos cantos da folha e o código de barras. Tendo em vista que, nesse modelo, sempre haverão 13 notas distintas que podem ser reproduzidas, o código de barras é utilizado para guardar a informação de quantas notas o programa pode reproduzir, sem haver a necessidade do usuário especificá-la já que não faria sentido o modelo ter, por exemplo, uma área quadriculada de 13x8 e o usuário configurar que o essa área tem uma distribuição diferente da real. Além do código de barras, são utilizados marcadores nos cantos da folha que, ao serem interpretados, mostram a imagem final que o programa utilizará como fonte de interpretação.

2.2 Algoritmo

Partindo da imagem capturada da câmera do usuário, o programa procura os marcadores dos cantos da folha, o código de barras e os interpreta guardando as informações necessárias. Essas verificações acontecem a cada frame capturado pela câmera para manter a integridade

com a imagem de tempo real. Com pontos capturados a partir dos marcadores, é selecionada a área de interesse da folha que o programa deverá interpretar ao sinal do usuário.

IMAGEM DA ÁREA DO MEIO DA FOLHA

Com a informação de quantas colunas existem na área quadriculada, adquirida do código de barras presente na folha, a próxima etapa executada pelo algoritmo é de verificar, em cada um dos retângulos da área de interesse, se há dois tipos de marcações diferentes: uma representa um som que só tocará naquele momento e a outra representa a continuidade do som, permitindo que ela seja reproduzido durante o tempo desejado pelo usuário.

IMAGEM DA MARCAÇÃO SOZINHA E IMAGEM DA MARCAÇÃO CONTINUADA (LADO A LADO)

A partir das informações que o programa consegue da etapa anterior, ele envia mensagens MIDI, utilizando o protocolo MIDI, para se comunicar com uma fonte de áudio selecionada pelo usuário, a qual será responsável pela reprodução dos sons em sí.

2.3 Protocolo MIDI

Assuntos a serem abordados:

- O formato MIDI para comunicação entre Controlador e Sintetizador (coloque uma seção só para isso. Quero aprender como funciona! :))
- O processo de seleção de cores dos cantos da imagem. Salientar que os marcadores existem para permitir a transformação de perspectiva.
- Descrever a MATEMÁTICA envolvida nessa transformação
- Descrever COMO o usuário deve usar o quadriculado para selecionar as notas a serem tocadas. A propósito, um pouquinho de teoria musical explicando um bê-a-bá do uso do modelo é bem vinda. :)))
- Descrever o uso da classe RtMidi, porque foi escolhida e como se dá sua utilização.
- Descrever o sintetizador usado nos experimentos (QSynth).
- Descrever como se dá, no Linux, a interligação entre seu software Controlador e o Sintetizador. Um diagrama legal feito no inkscape cairia bem nesse canto.

Capítulo 3

Resultados

Apresentar exemplos de uso da ferramenta...

Tem um software bem legal de composição chamado rosegarden. Ele também funciona como um “sintetizador m MIDI”, pois aceita entradas do controlador para permitir composições. Prepare um loop de exemplo e conecte a saída do seu controlador na entrada do rosegarden. Observe a sequência gerada no software. Salve a sequência e verifique se é possível, usando o rosegarden, repetir a sequência de loops conectando agora rosegarden->qsynth.

Se funcionar legal (acredito que funcionará sem problemas), terá um resultado muito bom, pois poderá misturar várias combinações possíveis usando o rosegarden.

Capítulo 4

Conclusões

Revise em linhas gerais o algoritmo desenvolvido e mostre os progressos que obteve, comentando resultados e dificuldades enfrentadas.

Proponha melhorias para a sua criação.