

Luciano Rodrigues Lucio Neto

# **Desenvolvimento de um *drum pad* usando visão artificial**

Brasil

30 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  
30 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

4.1	Velocidades em notação musical e seus respectivos valores para a mensagem <i>Note</i>	
	<i>On</i> . . . . .	7

# Sumário

1	Introdução	1
2	Modelo para Interpretação	3
3	Algoritmo	4
4	Protocolo MIDI	6
5	Marcadores ArUco	9
6	Transformação de Perspectiva	11
7	Como Utilizar o Software	12
8	Biblioteca RtMidi	14
9	Resultados	16
10	Conclusões	17

# 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

# 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.

# Capítulo 3

## 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. Foram escolhidas duas marcações diferentes para o software identificar quando deve ocorrer cada uma das duas situações. O que identifica se a nota será ou não mantida, é haver ou não pixels marcados do meio da marcação original padrão até o final do quadrado identificado pelo programa.

### 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.

A ordem de disposição das notas foi escolhida da maneira como mostrada na imagem (RE-

FERENCIA A IMAGEM) pois é o mais próximo de como uma "pista" MIDI é representada em softwares profissionais de gravação de músicas, denominados DAW (*Digital Audio Workstation*), quando o usuário utiliza recursos MIDI, como se pode ver na imagem abaixo:

#### IMAGEM DO REAPER DE UMA MIDI TRACK

Também podemos interpretar o layout como um gráfico num simples plano cartesiano. O gráfico representa frequência  $\times$  tempo e é digital e discreto, fazendo com que a posição da marcação represente uma  $f$ .

#### IMAGEM DO LAYOUT COM MARCAÇÕES E GRÁFICO LADO A LADO

# Capítulo 4

## Protocolo MIDI

O Protocolo MIDI é o principal responsável pela reprodução dos sons de sintetizadores e sequenciadores MIDI e, sendo um protocolo, é universal, ou seja, independe do fabricante do sintetizador ou sequenciador uma vez seguido de maneira correta. Apesar de bastante extenso e complexo, serão explicadas aqui apenas conceitos que foram utilizados no desenvolvimento do projeto.

Esse protocolo consiste na troca de "mensagens MIDI" entre o software ou hardware controlador, que controla os sons, e do software ou hardware sintetizador, que sintetiza os sons. É utilizado para transmissão de informação em tempo real entre controlador e sintetizador a fim de gerar sons quando o usuário desejar.

Essas mensagens baseiam-se em um conjunto de um ou mais *bytes*, onde o primeiro *byte* se classifica como *STATUS byte*, o qual define o tipo da mensagem, e é geralmente seguido por outros *bytes* chamados *DATA bytes*, os quais dão as características desejadas para a mensagem.

Existem diversos tipos de mensagens, mostradas na tabela (REFERENCIA TABELA) e de forma expandida na tabela (REFERENCIA TABELA), extraídas diretamente da *The MIDI Association* ([www.midi.org](http://www.midi.org)), principal portal com informações do protocolo MIDI, porém, para o desenvolvimento do projeto descrito nesta tese de conclusão de curso, foram utilizadas basicamente as mensagens chamadas *Note ON* e *Note OFF*, que especificam quando uma nota deve ser ativada e desativada. Outra mensagem utilizada é a mensagem de *Control Change*, enviada para o sintetizador apenas na inicialização do programa, a qual pode designar diversas ações diferentes para o sintetizador, porém, no software apresentado neste trabalho, ela é utilizada

apenas para controle de volume.

As mensagens de ativação e desativação do som são compostas por um conjunto de 3 *bytes* os quais são representados da seguinte forma:

- A mensagem *Note ON*:
  - *Status byte*: 1001 nnnn
  - *Data byte*: 0kkk kkkk
  - *Data byte*: 0vvv vvvv

Onde nnnn representa o canal que esta mensagem controlará, variando entre 16 canais distintos, kkkkkkkk representa o *pitch* que será reproduzido e vvvvvvvv representa a velocidade que a nota será reproduzida que, em notação musical, temos essas velocidades da seguinte maneira:

<i>pppp</i>	= 8
<i>ppp</i>	= 20
<i>pp</i>	= 31
<i>p</i>	= 42
<i>mp</i>	= 53
<i>mf</i>	= 64
<i>f</i>	= 80
<i>ff</i>	= 96
<i>fff</i>	= 112
<i>ffff</i>	= 127

Figura 4.1: Velocidades em notação musical e seus respectivos valores para a mensagem *Note On*

Essa velocidade de reprodução, dependendo do tipo de instrumento selecionado, também varia a dinâmica que o som é reproduzido como quando uma nota de um piano é pressionada de forma brusca ou mais suave.

- A mensagem *Note OFF*:
  - *Status byte*: 1000 nnnn
  - *Data byte*: 0kkk kkkk
  - *Data byte*: 0vvv vvvv

Para as mensagens *Note OFF*, os *bits* nnnn e kkkkkkkk representam o mesmo da mensagem de ativação da nota sendo diferente apenas no terceiro *byte*, o vvvvvvvv, que representa a velocidade de *release* do som, ou seja, a suavização até ele ser desligado.

A mensagem de alteração de valores dos controladores é representada da seguinte maneira:

- A mensagem *Control Change*:

- *Status byte*: 1000 nnnn
- *Data byte*: 0ccc cccc
- *Data byte*: 0vvv vvvv

Onde nnnn representa o canal para o qual a mensagem será enviada, da mesma forma das mensagens de ativação e desativação do som, cccccc representa o controlador que terá o seu valor alterado e vvvvvvvv representa o valor que será atribuído para o controlador. Os controladores controlados a partir dessas mensagens podem variar entre 128 controladores distintos sendo eles os seguintes:

#### FOTO DOS CONTROLADORES

Com essa mensagem, é possível variar, em cada canal, desde variáveis de volume, até variáveis de modulação e efeitos que caracterização como o som será reproduzido pelo sintetizador.

# Capítulo 5

## Marcadores ArUco

A funcionalidade do software projetado nesta tese depende intrinsecamente da AOI (*area of interest*) do *layout* e, para se adquirir essa área de interesse da imagem inicial, uma das soluções mais comuns é a utilização de marcadores fiduciais quadrados binários. O principal benefício em se utilizar marcadores do tipo é de se obter, a partir dos quatro cantos de um único marcador, a *camera pose*, ou seja, tanto a orientação quanto a posição da câmera no ambiente.

No desenvolvimento deste projeto foi escolhido o módulo Aruco da biblioteca de visão artificial OpenCv para geração e identificação desses marcadores. O módulo Aruco é baseado na biblioteca ArUco, uma popular biblioteca utilizada para detecção de marcadores fiduciais quadrados, desenvolvida por Rafael Muñoz e Sergio Garrido, em aplicações de realidade aumentada.

A partir do módulo Aruco, pode-se gerar marcadores ArUco que consistem em marcadores quadrados compostos por uma larga borda da cor preta e uma matriz binária intrínseca ao marcador, que determina seu identificador. As bordas existem para facilitar a detecção do marcador em uma imagem e a codificação da matriz binária para permitir a detecção desse marcador com intuito de serem aplicadas outras técnicas de visão artificial. Abaixo temos alguns exemplos de marcadores ArUco:

### IMAGEM MARCADORES ARUCO

Com uma detecção rápida e precisa desses marcadores, feita pela biblioteca OpenCv, foram escolhidos quatro identificadores que simbolizam os cantos da folha modelo e o software, ao decodificar os quatro marcadores, dependendo do seu identificador, são selecionados 4 pontos, um de cada marcador, a fim de adquirir a área de interesse da folha para o software.



## IMAGEM DOS QUATRO PONTOS IDENTIFICADOS

Com a área de interesse adquirida, é aplicada uma transformação de perspectiva nessa nova imagem a fim de desprezar distorções causadas pelo posicionamento da câmera, uma vez que esta nova imagem que será analisada pelo software precisa ser paralela à folha, o que é possível a partir de diferentes ângulos, isso se os quatro marcadores forem visíveis, graças a transformação de perspectiva, fazendo o usuário manusear o software de forma mais confortável.

Outra forma de identificação que foi testada no projeto foi por cores em círculos coloridos posicionados no canto da folha. Devido à diversas variáveis de ambiente, essas cores poderiam variar de usuário para usuário, local para local, câmera para câmera entre outros, o que tornava necessária a marcação das cores ser feita manualmente pelo usuário com o propósito de haver um cálculo da média da cores dos círculos para sua identificação e, devido a essa inconsistência ao utilizar cores, a ideia foi descartada. O modelo anterior pode ser visto abaixo:

## IMAGEM DO MODELO COM OS CÍRCULOS

# Capítulo 6

## Transformação de Perspectiva

Para o software interpretar a imagem de forma correta, é necessário que ela seja paralela à câmera, tornando desconfortável a sua utilização. Uma maneira de solucionar esse problema foi utilizar uma transformada de perspectiva, desprezando os problemas gerados para imagens capturadas de posições que não sejam paralelas à câmera que está capturando o ambiente.

Graças à biblioteca OpenCv, essa manipulação é de rápida e fácil aplicação, precisando-se apenas de quatro pontos de referência na imagem original e uma nova matriz imagem resultado.

Assuntos a serem abordados: - Descrever a MATEMÁTICA envolvida nessa transformação

# Capítulo 7

## Como Utilizar o Software

Ao se iniciar o software, é necessário passar três parâmetros iniciais na sua execução. O primeiro é o identificador da entrada de vídeo do usuário para a cena ser capturada com a câmera correta caso haja mais de uma conectada.

O segundo é a velocidade de notas por minuto reproduzidas pelo software. Devido à limitação de tamanho de apenas uma folha A4, seria inviável a separação da folha em um compasso indicado pelo usuário, que é uma forma de se dividir sons com base em batidas e pausas, podendo-se utilizar, com o compasso definido, a notação mais comum utilizada em músicas que é o bpm (batidas por minuto). Uma vez com essa limitação, foi escolhida a notação de notas por minuto a fim do usuário controlar a velocidade de reprodução de cada espaço de tempo do modelo da folha. Abaixo podemos ver o modelo dividido num compasso 4/4 com intervalos de semicolcheia, ou seja, intervalos com metade do tempo de cada intervalo originalmente.

### LAYOUT COM 8/4

Podemos ver que, dependendo do que o usuário definisse, a espaço livre para as marcações do usuário seria mínimo, prejudicando o funcionamento do software.

O terceiro é a oitava que será reproduzida no software. A oitava, na teoria musical, representa uma nota com o dobro ou metade de sua frequência. É quando a nota será, apesar de ter uma frequência maior ou menor que a nota de referência, a mesma e se chama oitava devido ao fato de, na representação mais comum das notas (dó, ré, mi, fá, sol, lá, sí), ela seria a oitava nota, que seria a mesma da primeira porém com uma frequência dobrada, ou seja: dó (oitava x), ré, mí, fá, sol, lá, sí e dó (oitava x+1), onde o último só é a oitava nota em relação ao primeiro.

Com esses parâmetros definidos, o software inicia-se e lista todas as entradas midi disponíveis no momento para o usuário escolher a que o software enviará as mensagens do protocolo. Os parâmetros iniciais informados pelo usuário ao iniciar o software são apenas para configuração inicial do ambiente, porém, ao iniciar-se o software de maneira correta, são editáveis a partir do clique de teclas específicas informadas pelo programa.

Após essas configurações iniciais, é preciso se cumprir, assim como outros softwares que utilizam conceitos de visão artificial, certas condições para o funcionamento correto do software projetado neste trabalho. Primeiramente precisa-se de condições de ambiente favoráveis à captura das imagens da câmera como iluminação da cena, principalmente de forma que a folha não fique muito escura ou com sombreados escuros, pois o filtro de branco utilizado na área de interesse pode identificar essas sombras como marcações, o prejudica no funcionamento do software. Outra condição é uma angulação da câmera de forma que se consiga visualizar os quatro marcadores ArUco e o código de barras presentes na folha. Marcações serão mostradas no vídeo quando os cinco elementos forem identificados de forma correta. Abaixo temos a imagem capturada pela câmera com as devidas marcações indicando que as instruções iniciais foram seguidas como o desejado:

#### FOTO COM AS MARCAÇÕES DE QUE ESTÁ TUDO OK

A partir desse ponto, pode-se utilizar a barra de espaço para o software tocar ou parar a sequência identificada na folha. Essa sequência pode ser livremente alterada pelo usuário diretamente na folha de papel e reproduzida novamente quando se desejar, bastando apenas que as condições já explicadas sejam sempre cumpridas antes de se informar ao software que ele deverá reproduzir a sequência da folha.

As marcações devem ser feitas sempre o mais centralizadas possível no retângulo que indica o espaço de tempo da sequência, sendo possível representar sons que vão continuar soando ou que vão parar no próximo intervalo de tempo com duas marcações distintas já mostradas no capítulo que destrincha o algoritmo utilizado.

# Capítulo 8

## Biblioteca RtMidi

Como já visto no capítulo (capítulo do protocolo midi), o sintetizador escolhido pelo usuário precisa receber as mensagens enviadas pelo software e foi com auxílio da biblioteca RtMidi para a linguagem de programação C++ que foi possível abstrair todo o fluxo de troca de mensagens em simples funções disponibilizadas pela biblioteca.

Para a utilização do protocolo MIDI e para a comunicação entre sintetizadores, foi escolhida a biblioteca RtMidi para a linguagem de programação C++. Toda a transmissão e criação das mensagens foi abstraída durante o desenvolvimento do projeto graças às funcionalidades da biblioteca e foi por esse motivo, além de ser Open Source, que ela foi escolhida para fazer parte do desenvolvimento do software.

A biblioteca consiste em duas classes chamadas RtMidiOut e RtMidiIn. A classe RtMidiOut proporciona, para o desenvolvedor, funcionalidades simples para a imediata troca de mensagens MIDI entre dispositivos virtuais ou não conectados através de uma conexão MIDI. Com essas funcionalidades foi possível ocorrer o envio de mensagens para o sintetizador selecionado pelo usuário como porta de entrada ou cliente para escrita da conexão midi com apenas o uso, após configurada essa entrada, de uma função responsável exclusivamente pelo envio dessas mensagens. A outra classe, RtMidiIn, apesar de não ter sido utilizada no software apresentado neste trabalho, utiliza uma função interna de callback ou thread para receber mensagens MIDI que são enviadas a partir de uma porta de saída MIDI selecionável e as lendo, transformando no formato utilizado pela biblioteca, ou repassando-a imediatamente para uma função de callback especificada pelo usuário, o que tornaria possível, por exemplo, o software reproduzir, num

sintetizador digital, o que foi enviado a partir de um controlador físico conectado à máquina do usuário.

Para o testes do software, foram utilizados 3 softwares de terceiros, sendo eles o QSynth, sintetizador virtual MIDI, o VMPK, outro sintetizador virtual MIDI mas também controlador, e o QJackCtl, um software que permite o usuário administrar as conexões MIDI entre saídas e entradas MIDI disponíveis na máquina. TUDO ABAIXO SERÁ EXPLICADO NESTE ÚTIMO CAPÍTULO

- 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. O diagrama a seguir representa como o software controlador se comunica com um sintetizador DIAGRAMA (MIDI INPUT, OUTPUT, SOFTWARE CONTROLADOR E SINTETIZADOR) BASICAMENTE SOFTWARE (CONTROLADOR) COMO OUTPUT LIGADO NO SINTETIZADOR (VMPK OU QSYNTH) COMO INPUT E A TROCA DE MENSAGENS OCORRE DO CONTROLADOR PARA O SINTETIZADOR.

# Capítulo 9

## 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 10

## 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.