

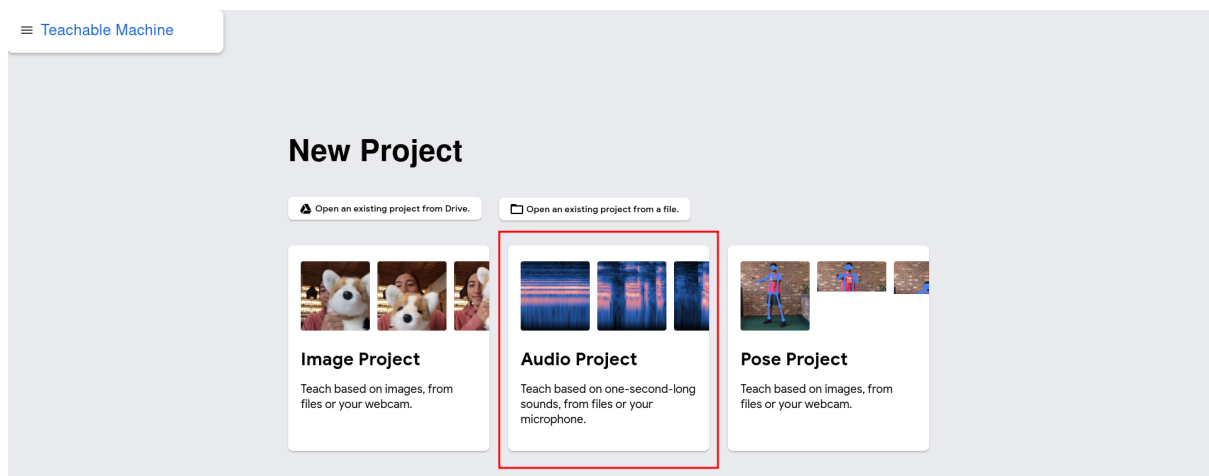
Bloco 4 / Aula 22 - Introdução à Teachable Machine (Parte 2)

Saudação, na aula de hoje iremos dar continuidade na aula anterior utilizando a aplicação Teachable machine, recomendamos que você acompanhe a aula de forma ativa seguindo o passo-a-passo apresentado aqui para que você consiga experienciar esse algoritmo.

Primeiramente, abra o navegador web de sua preferência e procure por Teachable Machine, ou se preferir, busque por [teachblemachine.withgoogle.com](https://teachablemachine.withgoogle.com).

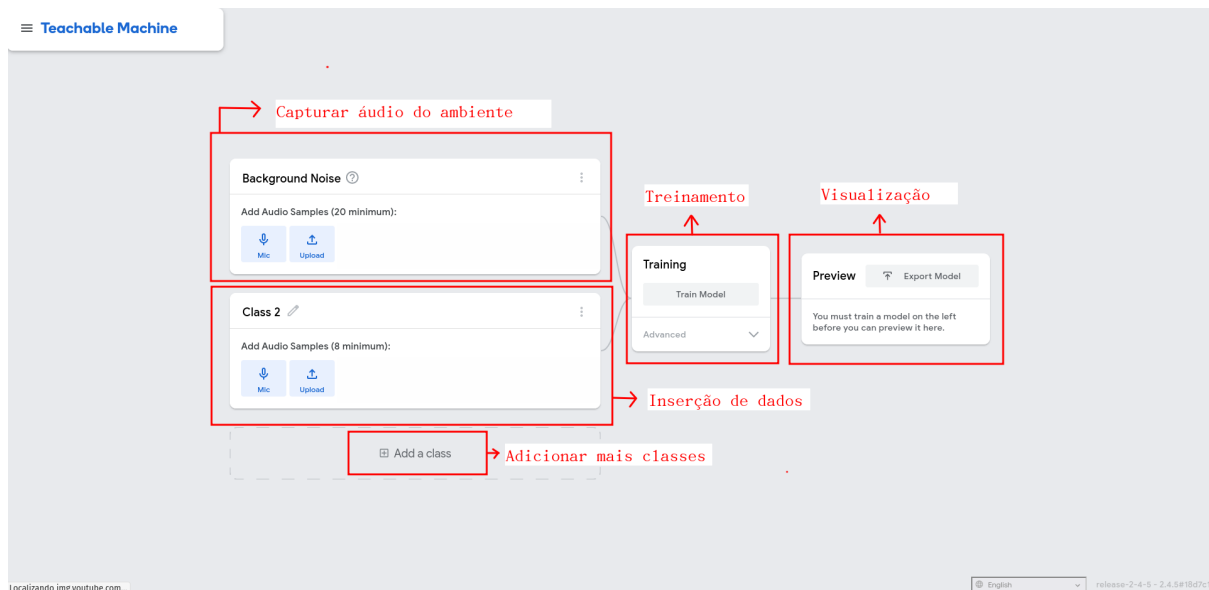
Introdução ao Teachable Machine:

Após acessar o site temos três tipos de projetos possíveis para criação: Projeto com imagem, projeto com som e projeto com pose. No nosso segundo projeto, vamos escolher a opção projeto com som.



Com esse projeto vamos criar um modelo capaz de diferenciar 2 tipos de sons.

Quando criamos qualquer projeto no teachable machine, temos 3 estruturas básicas: o espaço para a inserção de dados, o botão de treinamento e o espaço de visualização do resultado que chamamos de preview.



O próximo passo agora é inserir os dados que queremos que o algoritmo reconheça, para isso devemos definir o nome do som que será inserido, clique no ícone do lápis ao lado de “Class 1” e altere para o nome desejável. Ok, após definir o nome do som precisamos fornecer os dados desse áudio, você pode fazer o carregamento diretamente do seu computador ou se preferir pode usar o próprio microfone do notebook/celular para capturar o áudio. Faça esse mesmo passo-a-passo para adicionar todos os outros sons que desejarem serem reconhecidos no seu projeto.

É hora de treinar nosso modelo!

Tendo concluído todo o processo anterior de nomeação e carregamento de dados dos áudios vamos clicar na opção Train Model/Preparar modelo. Aviso: como esta é uma aplicação que roda diretamente no navegador do seu computador é importante que você não feche nenhuma aba para evitar que o processo seja perdido. Esse treinamento pode demorar alguns minutos, dependendo da quantidade de dados fornecidos.

Visualização:

Após o treinamento ser concluído será apresentado na opção preview a caixa de captura de áudio e logo abaixo os seus objetos cadastrados, para testar o seu projeto basta captar algum dos áudios cadastrados e voilá, o algoritmo reconhecerá qual o áudio que está sendo capturado com a sua porcentagem de precisão.