

Kierunek: **Informatyka Stosowana (IST)**  
Specjalność: **Zastosowania Specjalistycznych Technologii Informatycznych**

**PRACA DYPLOMOWA**  
**MAGISTERSKA**

**Opracowanie algorytmu generacji  
grafu DSP do rozwiązania problemu  
syntezy dźwięku**

**Automated generation of signal  
processing graphs for sound synthesis**

Mateusz Bączek

Opiekun pracy  
**dr inż. Maciej Hojda**

Słowa kluczowe: synteza, dźwięk, graf, optymalizacja



Tekst zawarty w niniejszym szablonie jest udostępniany na licencji Creative Commons: *Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach, 3.0 Polska*, Wrocław 2023.

Oznacza to, że wszystkie przekazane treści można kopiować i wykorzystywać do celów niekomercyjnych, a także tworzyć na ich podstawie utwory zależne pod warunkiem podania autora i nazwy licencjodawcy oraz udzielania na utwory zależne takiej samej licencji. Tekst licencji jest dostępny pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>.

Licencja nie dotyczy latexowego kodu szablonu. Sam szablon (tj. zbiór przygotowanych komend formatujących dokument) można wykorzystywać bez wzmiankowania o jego autorze. Dlatego podczas redakcji pracy dyplomowej niniejszą stronę można usunąć.

## Streszczenie

Praca prezentuje metodę automatycznej konstrukcji grafu przetwarzania sygnałów dźwiękowych, które wykonują syntezę zadanego przez użytkownika dźwięku. Wytworzony w ramach pracy algorytm może zostać wykorzystany jako narzędzie w pracy inżynierów dźwięku, podczas tworzenia nowych instrumentów elektronicznych lub efektów specjalnych. W przeciwieństwie do technik wykorzystujących sieci neuronowe jako narzędzia syntezy, wynikiem działania algorytmu wytworzonego w ramach pracy jest zrozumiały dla człowieka graf przetwarzania sygnałów, przypominający konwencjonalne konfiguracje syntezy dźwięku wykorzystywane w programach do pracy nad dźwiękiem.

**Słowa kluczowe:** synteza, dźwięk, graf, optymalizacja

## Abstract

TODO!

**Keywords:** synthesis, sound, audio, graph, optimisation

# Spis treści

<b>1. Wstęp . . . . .</b>	<b>9</b>
1.1. Wprowadzenie . . . . .	9
1.2. Cel pracy . . . . .	11
1.3. Zakres pracy, plan badań . . . . .	12
1.3.1. Metody generowania grafu przetwarzania sygnałów oraz późniejsza mo- dyfikacja grafu . . . . .	12
1.3.2. Dobór funkcji błędu – różnica między wygenerowanym a docelowym sygnałem dźwiękowym . . . . .	12
<b>Literatura . . . . .</b>	<b>13</b>
<b>A. Instrukcja wdrożeniowa . . . . .</b>	<b>14</b>
<b>B. Opis załączonej płyty CD/DVD . . . . .</b>	<b>15</b>

# Spis rysunków

1.1.	Zapis nutowy utworu <i>Opus One</i> , wygenerowany przez komputer <i>Lamus</i> . . . . .	9
1.2.	Przykładowy spektrogram wygenerowany przez algorytm <i>Stable Riffusion</i> dla danych wejściowych <i>funk bassline with a jazzy saxophone solo</i> . . . . .	10
1.3.	Synteza <i>Mother 32</i> firmy <i>Moog</i> , po prawej stronie widoczny jest <i>patch bay</i> z podłączonymi przewodami, które zmieniają konfigurację połączeń między układami generującymi i przetwarzającymi sygnał dźwiękowy. . . . .	11
1.4.	Zbiór parametrów konfiguracyjnych przykładowy syntezy dźwięku w programie <i>Ableton</i> . . . . .	11

# Spis tabel

# Spis listingów

# Skróty

**DAW** (ang. *Digital Audio Workstation*)

**NN** (ang. *Neural Network*)

**FFT** (ang. *Fast Fourier Transform*)

**STFT** (ang. *Short-time Fourier Transform*)



# Rozdział 1

## Wstęp

### 1.1. Wprowadzenie

Rozpowszechnione algorytmy sztucznej inteligencji wspomagające pracę inżynierów dźwięku można podzielić na dwie główne dziedziny [1] :

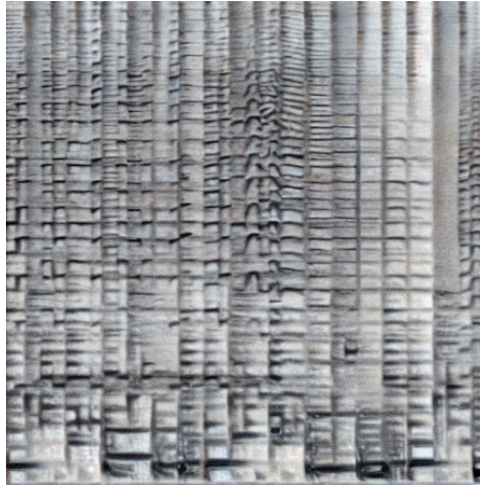
1. algorytmy generujące symboliczny zapis muzyki (nuty lub dane MIDI) (1.1),
2. algorytmy generujące gotowy plik audio (1.2).

Pierwsza grupa algorytmów znana jest już od lat 80, gdyż zagadnienie generowania zapisu symbolicznego jest mniej wymagające niż wytworzenie pełnego pliku audio. Powszechnie wykorzystywana jest w nich teoria muzyki, pozwalająca określić matematyczne relacje w rytmach, melodiach i progresjach akordów. Wiedza dotycząca teorii muzyki pozwala na wyznaczenie możliwej przestrzeni stanów, w której generowana jest kompozycja, natomiast modele matematyczne takie jak łańcuchy *Markowa* służą za mechanizmy decyzyjne, które „nawigują” w przestrzeni stanów.



Rys. 1.1: Zapis nutowy utworu *Opus One*, wygenerowany przez komputer *Lamus*.

Druga grupa algorytmów, generująca pliki audio, rozwija się na bazie nowych możliwości, które zapewniają algorytmy wywodzące się ze *Stable Diffusion* [6]. Najnowsze modele generujące pliki audio zgodne z opisem tekstowym (przykładowo „smutny jazz” bądź „muzyka taneczna w stylu Depeche Mode”) szkolone są w taki sam sposób jak algorytmy *stable diffusion*. Jednakże zamiast na obrazach artystów, modele takie jak *Stable Riffusion* [2] uczą się na spektrogramach, które następnie są w stanie wygenerować (1.2). Po wygenerowaniu spektrogramu przez model, jest on konwertowany do pliku audio za pomocą odwrotnej transformaty Fouriera.



Rys. 1.2: Przykładowy spektrogram wygenerowany przez algorytm *Stable Riffusion* dla danych wejściowych funk bassline with a jazzy saxophone solo.

Obie metody opisane w rozdziale 1.1 można porównać pod względem ich przydatności dla użytkownika końcowego, czyli osoby zajmującej się produkcją nagrań muzycznych. Metoda pierwsza, generowanie zapisu symbolicznego, może wydawać się mniej zaawansowana niż generowanie całych plików dźwiękowych. Jednakże, z perspektywy użytkownika, zapis symboliczny jest bardziej praktyczny, ponieważ możliwe jest zaimportowanie go do programu DAW i późniejsza modyfikacja zapisu nutowego. Obecnie dostępne modele generujące pełne nagrania z muzyką nie umożliwiają szczegółowego edytowania parametrów wygenerowanego dźwięku, ponieważ operują bardzo wysokopoziomowo – syntezują muzykę na podstawie opisu słownego.

Niniejsza praca realizuje zadanie, którego nie da się zaklasyfikować do żadnej z dwóch wyżej wymienionych (1.1) dziedzin. Wynik pracy algorytmu implementowanego w ramach pracy magisterskiej jest **gotowym elektronicznym instrumentem muzycznym**, który może być wykorzystany w programie do komponowania muzyki. Tego typu proces generowania grafów przetwarzania sygnałów dźwiękowych może być porównany z procesem projektowania instrumentu muzycznego.

Proces dynamicznego modyfikowania grafu przetwarzania sygnału jest często wykorzystywany w muzyce elektronicznej, do tworzenia dźwięków o interesującej barwie bądź dynamice. Syntezatory dźwięku dostępne na rynku często wyposażone są w *patch bay*, pozwalający na modyfikowanie grafu przepływu sygnałów wewnątrz syntezy, bądź połączenie go z zewnętrznym sprzętem muzycznym bądź elektronicznym (1.3).



Rys. 1.3: Syntezator *Mother 32* firmy *Moog*, po prawej stronie widoczny jest *patch bay* z podłączonymi przewodami, które zmieniają konfigurację połączeń między układami generującymi i przetwarzającymi sygnał dźwiękowy.

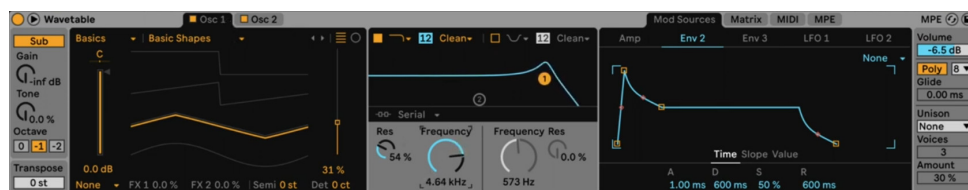
## 1.2. Cel pracy

Celem pracy jest zbadanie, czy algorytmy optymalizacyjne są w stanie wytworzyć graf przetwarzania sygnałów audio, który wykona syntezę próbki dźwięku zadanej przez użytkownika. Problem poruszany w pracy można zakwalifikować do grupy zagadnień związanych z pojęciem *computer-aided design* w dziedzinie inżynierii dźwięku. Docelowo zaimplementowany algorytm będzie automatyzował pracę inżyniera dźwięku, tworząc i konfiguruje grafy przetwarzania sygnałów dźwiękowych, dostępne w programach typu *digital audio workstation* 1.4. Badania obejmują dwa zagadnienia:

1. metody generowania grafu przetwarzania sygnałów oraz późniejszej modyfikacji grafu,
2. dobór funkcji celu, na podstawie której algorytm optymalizujący będzie przeszukiwał możliwą przestrzeń grafów przetwarzania sygnałów.

Pierwsze zagadnienie sprowadza się do przetestowania szeregu algorytmów pozwalających na wygenerowanie grafu przetwarzania sygnałów DSP oraz ich modyfikację. Przykładem modyfikacji grafu może być wprowadzanie w nim losowych zmian lub krzyżowanie dwóch grafów DSP w przypadku wykorzystania algorytmu genetycznego.

Drugie zagadnienie obejmuje przetestowanie szeregu algorytmów, które można wykorzystać jako funkcję celu, która będzie optymalizowana poprzez „dostrajanie” grafu przetwarzania sygnałów dźwiękowych.



Rys. 1.4: Zbiór parametrów konfiguracyjnych przykładowy syntezator dźwięku w programie *Ableton*

## 1.3. Zakres pracy, plan badań

### 1.3.1. Metody generowania grafu przetwarzania sygnałów oraz późniejsza modyfikacja grafu

Głównym problemem przy generowaniu grafu przetwarzania sygnałów są ograniczenia nałożone na strukturę grafu, które należy spełnić, by graf był logicznie interpretowalny jako łańcuch przetwarzania sygnałów. Graf musi być grafem skierowanym, który nie zawiera pętli o dodatnim sprzężeniu zwrotnym (lub nie zawiera ich wcale, co można założyć dla uproszczenia problemu). Struktura grafu powinna być możliwie jak najbardziej przejrzysta dla użytkownika. Automatyczna ewolucja może dążyć w kierunku wykorzystania nadmiarowej liczby bloków przetwarzania sygnału, jeśli funkcja celu nie będzie zawierała kary za zbyt złożone grafy. Podobne prace [5] wykorzystują podejście oparte o *mixed-typed carthesian genetic programming*, które będzie punktem startowym dla pracy. Finalnie, badania dążą do wyznaczenia algorytmu o następujących właściwościach:

1. algorytm generuje grafy będące logicznie spójnymi łańcuchami przetwarzania dźwięku (skierowany, bez pętli o dodatnim sprzężeniu zwrotnym w natężeniu sygnału),
2. algorytm maksymalizuje wykorzystanie poszczególnych bloków przetwarzania w grafie, co minimalizuje finalny rozmiar grafu, czyniąc go bardziej czytelnym,
3. generowany graf posiada reprezentację umożliwiającą wykonanie krzyżowania dwóch grafów przetwarzania sygnału. Graf będący wynikiem krzyżowania nadal musi być poprawnym grafem przetwarzania sygnału.

### 1.3.2. Dobór funkcji błędu – różnica między wygenerowanym a docelowym sygnałem dźwiękowym

Funkcja celu poszukiwana w ramach projektu musi określać, jak dobrze sygnał wygenerowany przez graf przetwarzania sygnałów pokrywa się z sygnałem docelowym. Porównanie sygnałów musi skupiać się na cechach sygnału, które są najbardziej słyszalne dla ludzkiego ucha. Jednocześnie funkcja nie powinna „karać” sygnałów, które są względem siebie przesunięte w fazie. Wśród algorytmów, które zostały wybrane do przetestowania w ramach projektów zawarte są zarówno standardowe techniki porównywania sygnałów oparte o transformatę Fouriera [3] jak również nowocześniejsze techniki wykorzystywane do generowania „cyfrowych podpisów” sygnałów dźwiękowych (*sound fingerprinting*) [4]. Przetestowane zostaną również kombinacje liniowe wymienionych wyżej metod oraz próby przypisywania różnych wag poszczególnym częściom sygnału, w dziedzinie zarówno czasu jak i częstotliwości.

# Literatura

- [1] N. Collins. The analysis of generative music programs. *Organised Sound*, 13(3):237–248, 2008.
- [2] S. Forsgren, H. Martiros. Riffusion - Stable diffusion for real-time music generation. 2022.
- [3] E. Jacobsen, R. Lyons. The sliding dft. *IEEE Signal Processing Magazine*, 20(2):74–80, 2003.
- [4] Y. Ke, D. Hoiem, R. Sukthankar. Computer vision for music identification. *2005 IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR'05)*, wolumen 1, strony 597–604 vol. 1, 2005.
- [5] M. Macret, P. Pasquier. Automatic design of sound synthesizers as pure data patches using coevolutionary mixed-typed cartesian genetic programming. *Proceedings of the 2014 Annual Conference on Genetic and Evolutionary Computation, GECCO '14*, strony 309–316, New York, NY, USA, 2014. Association for Computing Machinery.
- [6] R. Rombach, A. Blattmann, D. Lorenz, P. Esser, B. Ommer. High-resolution image synthesis with latent diffusion models, 2021.

## Dodatek A

# Instrukcja wdrożeniowa

Jeśli praca skończyła się wykonaniem jakiegoś oprogramowania, to w dodatku powinna pojawić się instrukcja wdrożeniowa (o tym jak skompilować/zainstalować to oprogramowanie). Przydałoby się również krótkie „*how to*” (jak uruchomić system i coś w nim zrobić – zademonstrowane na jakimś najprostszym przypadku użycia). Można z tego zrobić osobny dodatek.

cargo run i jazda

## Dodatek B

# Opis załączonej płyty CD/DVD

Tutaj jest miejsce na zamieszczenie opisu zawartości załączonej płyty. Opis ten jest redagowany przed załadowaniem pracy do systemu APD USOS, a więc w chwili, gdy nieznana jest jeszcze nazwa, jaką system ten wygeneruje dla załadowanego pliku. Dlatego też redagując treść tego dodatku dobrze jest stosować ogólniki typu: „Na płycie zamieszczono dokument pdf z niniejszej tekstem pracy” – bez wskazywania nazwy tego pliku.

Dawniej obowiązywała reguła, by nazywać dokumenty według wzorca W04\_[nr albumu]\_[rok kalendarzowy]\_[rodzaj pracy], gdzie rok kalendarzowy odnosił się do roku realizacji kursu „Praca dyplomowa”, a nie roku obrony. Przykładowo wzorzec nazwy dla pracy dyplomowej inżynierskiej w konkretnym przypadku wyglądał tak: W04\_123456\_2015\_praca inżynierska.pdf, Takie nazwy utrwalane były w systemie składania prac dyplomowych. Obecnie działa to już inaczej.