

Hand Craft Model 로 평가 시 연주 데이터와 정답 데이 터의 싱크

20231121

박소현

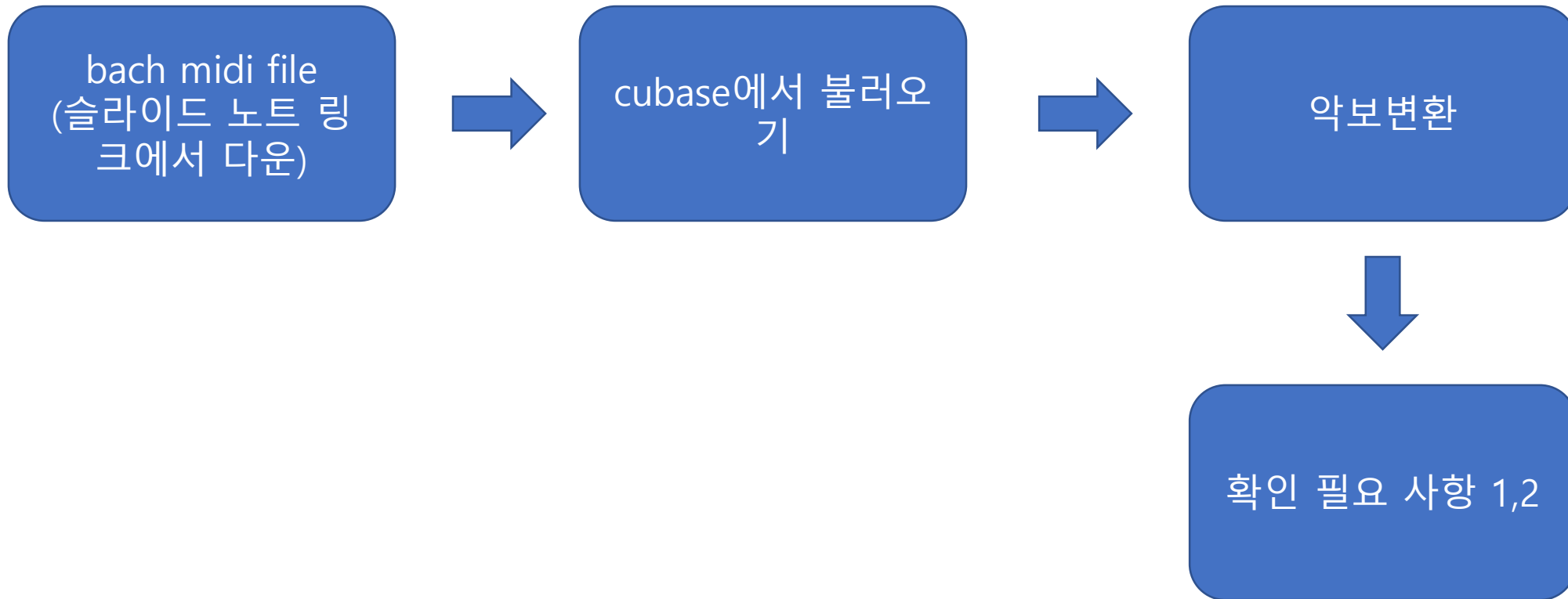
요구사항

- 연주자가 악보 및 연주 바의 진행을 보면서 연주한다면 연주 데이터와 정답 데이터의 싱크를 맞출 수 있음 (ex. 리듬 게임)
 - 확인 필요 사항 1) 악상 있을 경우 (ex. 점점 빠르게) 연주 바의 진행을 빠르게 할 수 있는지와 그 수치를 조절할 수 있는지 궁금함
 - 악상 까지 적용한 연주 바의 진행으로 사용자에게 가이드를 해주는 것이 필요
 - 수치 조절하는 것은 적당한 값으로 조절하기 위함 (ex. 곡의 전체 속도에 비해 지나치게 빨라지지 않도록)
- 확인 필요 사항 2) 악상까지 적용하여 play 한 결과를 midi를 뽑을 수 있는지 궁금함 -> 정답데이터가 됨
 - 정답 데이터와 사용자가 연주한 MIDI 데이터와 비교 가능

요구사항

- cubase에서 모두 해결 가능한지? -> 제일 좋음. 호환 걱정 x 아니면 dorico 와 같은 악보 사보 프로그램을 활용해야 할지 고민 필요

진행 순서



참고) CUBASE에서 MIDI 파일을 악보로 변환하는 방법

<https://forums.steinberg.net/t/how-to-convert-midi-track-into-note-sheet/118949/2>

Hand Craft Model

- 리듬 게임에서 어떻게 점수를 매기는지를 참고해서 알고리즘을 짜보면 될 듯함