

# A ARTE DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - UMA VIAGEM COM O CANAL SANDECO



ABRIL DE 2024

TEMA: MÚSICAS COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL



# A ARTE DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL - UMA VIAGEM COM O CANAL SANDECO - ABR 2024

## MÚSICAS COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Mergulhe na harmonia da inovação com "A Arte da Inteligência Artificial - Uma Viagem com o Canal Sandeco: Música com Inteligência Artificial". Este volume captura a intersecção fascinante entre tecnologia e música, ilustrando como a inteligência artificial está transformando a maneira como criamos, interpretamos e experienciamos a música. Através de imagens impactantes geradas por IA, o livro explora imagens de instrumentos inovadores, composições automatizadas e novas formas de expressão musical. Junte-se a nós nesta jornada melódica e descubra como a IA está compondo o futuro da música, proporcionando uma experiência única que desafia os limites da criatividade humana e da máquina.

**Observação:** Toda a receita arrecadada com as vendas deste livro será integralmente destinada aos seus autores. O responsável pelo Canal Sandeco. O Professor Sanderson Oliveira de Macêdo não terá qualquer participação financeira proveniente dessas vendas.





Título: Uma música um sonho

Autor: Edson Laranjeiras

\* vide ao anexo 1







# @ 2024 BY COMUNIDADE SANDECO

## Declaração de Direitos Autorais para "A Arte da Inteligência Artificial - Uma Viagem com o Canal Sandeco - abril de 2024"

Este livro, "A Arte da Inteligência Artificial - Uma Viagem com o Canal Sandeco - Março de 2024", é uma coletânea de obras artísticas onde seus autores usaram as tecnologias de inteligência artificial, acompanhadas de textos explicativos, comentários e análises. A obra visa explorar as possibilidades criativas da I.A. e refletir sobre o seu papel na arte contemporânea.

### Direitos Autorais das Imagens

As imagens contidas neste livro foram geradas utilizando-se de diversas ferramentas e plataformas de inteligência artificial, as quais são propriedade de seus respectivos criadores e estão sujeitas às leis de direitos autorais aplicáveis. Cada imagem foi incluída com a permissão expressa dos detentores dos direitos autorais ou conforme permitido sob as leis de uso justo, levando em consideração os fins educativos, críticos e de comentário desta obra.

Quando necessário, os créditos completos das imagens são fornecidos nas legendas ou em uma seção de créditos ao final do livro, incluindo, quando disponíveis, os nomes dos criadores das ferramentas de I.A. utilizadas na geração das imagens.

### Direitos Autorais dos Textos

Os textos contidos neste livro, incluindo introduções, comentários, análises e outros materiais escritos, são protegidos por direitos autorais e pertencem aos seus respectivos autores. Estes materiais foram compilados pelo coordenador da obra com a permissão de cada autor contribuinte.

### Uso das Obras

Este livro é destinado a fins educacionais, de pesquisa e de apreciação artística. Qualquer reprodução, distribuição ou uso das obras contidas neste livro, seja de imagens ou textos, além do permitido por leis de direitos autorais ou sem a permissão explícita dos detentores dos direitos, é estritamente proibida.

Para permissões além do escopo desta declaração, por favor, entre em contato com os detentores dos direitos autorais das respectivas obras.

### Compromisso com a Ética e a Inovação

"A Arte da Inteligência Artificial - Uma Viagem com o Canal Sandeco" celebra a intersecção entre tecnologia e criatividade, respeitando os direitos e contribuições de todos os criadores envolvidos.

Agradecemos a todos os participantes por sua colaboração nesta jornada exploratória, que visa abrir novos caminhos para a compreensão e apreciação da arte gerada por inteligência artificial.





# AUTORES

- **Carla Valdetaro**
- **Rosimere Marinho**
- **Daniel Dias e Souza**
- **Daniel Palma**
- **Edson Laranjeiras**
- **Humberto Massareto**
- **Igor Laranjeiras**
- **Janderson Sales**
- **Kennet Soto**
- **Leandro José Bosaipo**
- **Marcelo Yoshiro**
- **Marco Aurélio Carvalho**
- **Rubens Machado**
- **Waly Robert**



# A

os meus queridos amigos:

"Mais uma vez foi uma honra participar da organização do livro do Prof. Dr. Sandeco. Vamos juntos sonhar com as belas imagens do tema músicas com Inteligência Artificial.

Veremos como a música e a Inteligência Artificial instigaram nossos autores a produzirem um trabalho de qualidade. Eles tiveram a oportunidade de compartilhar seus conhecimentos com você, leitor.

Quem nunca ouviu uma canção ou uma trilha sonora que parece tomar nosso cérebro como uma tela de pintura? Sim, o poder da música nos inspira a criar belas artes, como veremos neste livro.

Espero, de todo o coração, que ao folhear este livro, seja físico ou digital, você, leitor, penetre no mundo dos sons produzidos com o auxílio da I.A. pelos nossos autores.

Tenhamos uma bela leitura!"

Maceió-AL, 02 de junho de 2024.

**EDSON LARANJEIRAS**  
Autor Organizador



# TABELA DE CONTEÚDO

Declaração de direitos autorais

Mensagem

Prefácio 7 e 8

Sobre o Profº Sanderson Macedo 9

Comunidade Sandeco no WhatsApp 10

Ao Canal Sandeco 11 e 12

Como a Inteligência Artificial  
gera as imagens 13 e 15

Apresentação dos trabalhos 16

Autores e suas artes 17 a 100

Anexo





# PREFÁCIO

## A Arte da Inteligência Artificial - Uma Viagem com o Canal Sandeco - abril de 2024 - Tema Espaço: Música e Inteligência Artificial

- História Geral da Música

A música tem sido parte essencial da experiência humana desde os tempos pré-históricos. Começou com simples batidas e ritmos usados em rituais e cerimônias. Instrumentos primitivos, como flautas de ossos e tambores de peles de animais, datam de milhares de anos. Com o desenvolvimento das civilizações, a música evoluiu e se diversificou, desempenhando papéis importantes em culturas antigas como a dos egípcios, gregos e romanos. Durante a Idade Média, o canto gregoriano dominou a música europeia. No Renascimento, surgiram formas mais complexas de música polifônica. O período Barroco trouxe a fuga, o concerto e a ópera, com compositores como Bach e Vivaldi. O período Clássico destacou a clareza e simetria, com Mozart e Haydn. O romantismo do século XIX trouxe expressividade, explorada por Beethoven e Wagner. No século XX, a música experimentou inovações com Stravinsky e Schoenberg, enquanto o jazz e o rock and roll transformaram a música popular.

- A Relação Entre Música e Tecnologia

- A invenção de instrumentos musicais desde os primeiros instrumentos, a tecnologia tem sido crucial para a criação musical. A invenção de novos instrumentos permitiu a exploração de novos sons e técnicas.

- A Impressão Musical com a prensa de tipos móveis de Gutenberg no século XV tornou a música mais acessível, facilitando a padronização das composições.

- O Pianoforte e instrumentos mecânicos com evolução do cravo para o pianoforte no século XVIII ampliou a gama dinâmica, influenciando a composição e performance musical.

- A gravação de som com o fonógrafo de Thomas Edison em 1877 revolucionou a música ao permitir a gravação e reprodução de som, expandindo seu alcance e iniciando a indústria da música gravada.

- A Rádio e Gravação Elétrica nos anos 1920, o rádio e a gravação elétrica ampliaram o público da música, permitindo que pessoas ouvissem música ao vivo e gravada em casa.





# PREFÁCIO (CONTINUAÇÃO)

- Os Sintetizadores e sintetizadores e instrumentos eletrônicos abriram novas fronteiras para a criação musical, transformando a paisagem sonora.

- A Era Digital e MIDI (Interface Digital de Instrumentos Musicais) na década de 1980 facilitou a composição e produção musical em estúdios digitais.

- Os Software de Produção Musical como Pro Tools e Ableton Live transformaram a produção musical, permitindo edição, mixagem e composição de maneiras antes impossíveis.

- Streaming de Música Serviços de streaming como Spotify mudaram a forma como acessamos e consumimos música, oferecendo acesso instantâneo a uma vasta biblioteca global.

- Inteligência Artificial na Música

- A Composição e Criação Musical com a IA pode gerar música automaticamente com base em estilos e regras pré-definidas. Sistemas de IA compõem peças completas em vários estilos, incluindo clássicos e pop.

- O Aprendizado e Modelagem de Estilo, os Algoritmos de aprendizado profundo analisam músicas e aprendem padrões estilísticos, permitindo que a IA gere músicas em estilos específicos.

- A Produção Musical e Masterização Ferramentas baseadas em IA otimizam a qualidade sonora de gravações, ajustam mixagens e masterizam faixas, democratizando o acesso à produção de alta qualidade.

- Personalização e Recomendação de Música Serviços de streaming usam IA para recomendar músicas e criar playlists personalizadas, analisando preferências e comportamentos de escuta dos usuários.

- Performance Musical IA é integrada em instrumentos musicais, oferecendo novas formas de interação musical. Instrumentos equipados com IA acompanham performances ao vivo, ajustando-se automaticamente.

- Análise e Pesquisa Musicológica A IA ajuda musicólogos a analisar grandes volumes de músicas e partituras, identificando padrões e evoluções, oferecendo insights sobre a história da música.





## PREFÁCIO (CONTINUAÇÃO)

- Desafios e Considerações Éticas. A introdução da IA na música levanta questões sobre originalidade, direitos autorais e a redefinição de papéis na indústria musical. Há preocupações sobre a autenticidade da música criada por IA e os direitos autorais das obras geradas por máquinas. A utilização da IA também pode impactar a indústria musical, alterando significativamente o papel dos engenheiros de som.
- Democratização da Criação Musical. A IA promete uma era de inclusão e inovação, ajudando pessoas sem conhecimento técnico musical a compor e produzir suas próprias músicas. Ferramentas baseadas em IA permitem que todos expressem suas emoções através da música.
- Empresas que Utilizam IA na Música
  - Suno IA: Plataforma de música gerada por IA para criar músicas personalizadas.
  - Alva: Composição de música clássica usada em filmes e jogos.
  - Jukedeck: Música gerada por IA para mídias sociais e jogos.
  - Pandora: Plataforma de streaming que recomenda músicas com base nas preferências do usuário.
  - SoundHound: Plataforma de reconhecimento de música que identifica músicas e fornece informações sobre elas.

### Conclusão

A integração da IA na música expande os limites da expressão musical e promove uma comunidade global mais inclusiva e criativa. É vital que a utilização da IA seja feita de maneira responsável, enriquecendo nossas vidas e nossa arte.

Daniel Dias e Souza  
Autor





# PROF. DR. SANDERSON OLIVEIRA DE MACEDO

## SOBRE

O Professor Sanderson Oliveira de Macedo é um renomado especialista em Inteligência Artificial e Ciência de Dados, atuando como professor dedicado no Instituto Federal de Goiás e Prof. visitante da Universidade de Federal de Goiás, tem uma sólida formação que inclui doutorado e mestrado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Goiás, ele se destaca em áreas como Aprendizagem de Máquina e Visão Computacional.

Além de sua atuação acadêmica, o Professor Sandeco compartilha seu conhecimento através de seu canal no YouTube, "Sandeco Inteligência Artificial Descomplicada", e como embaixador na Include Campus Party, promovendo inclusão e acesso à tecnologia.

**Rosimere Marinho**  
Autora

**PROFº. SANDERSON DE MACEDO**  
Prof. Doutor em Inteligência Artificial  
da Universidade Federal de Goias





# COMUNIDADE SANDECO NO WHATSAPP

## BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

O surgimento do canal do Sandeco no WhatsApp foi precisamente no dia 26 de janeiro de 2017; ele foi motivado pela necessidade de disponibilizar as aulas de Inteligência Artificial dada pelo Prof. Sandeco para os alunos da Universidade Federal de Goiás, garantindo que pudessem acessá-las a qualquer momento. Além disso, tinha o objetivo de fornecer conteúdo para os alunos de iniciação científica que estavam iniciando, mas só teriam à disciplina de inteligência

Artificial I.A. a cada semestres posteriores. Assim, o canal foi criado para simplificar esse processo. Conforme os vídeos foram sendo publicados e tornados públicos, o canal obteve grande sucesso, crescendo e se transformando no que é hoje a Comunidade Sandeco composta por diferentes conteúdos sobre a aplicação da I.A. como o conteúdo de imagens criada por Inteligênciac Artificial..

**Carla Valdetaro**  
Autora



### CANAL SANDECO

10

✓ Você: Oxente "primeiro" o Grande Sandeco já tinha feito isso durante...



### Sandeco Imagens IA

09:

Você reagiu com ❤️ a: "📷 tem mais esse punhado aqui kk"





# AO CANAL SANDECO

## Dedicatória ao Canal Sandeco

Com imensa gratidão e profundo apreço, dedico estas palavras ao Canal do nosso estimado mestre Sanderson, um farol de inspiração e conhecimento em meio ao vasto oceano da internet. No início, eu me via apenas como um programador aprendendo Python, sem motivação e frequentemente procrastinando. Não conseguia visualizar um objetivo claro a seguir. Foi quando me deparei com o universo da Inteligência Artificial (IA) que percebi a necessidade de um guia para me orientar nesse contexto.

O encontro com um vídeo intitulado “O que é, de fato, Machine Learning” foi um divisor de águas. Desde então, fui envolvido por uma aura de criatividade e aprendizado, conduzido por narrativas envolventes e insights profundos, conheci o canal Sandeco, o mais completo e inspirador em vários temas relacionados, seus conteúdos são tão valiosos quanto uma mina de ouro.





## SOBRE O LIVRO DE IMAGENS (CONTINUAÇÃO)

Aos mentores e criadores deste canal, e toda a equipe, expresso minha mais profunda admiração e gratidão. Seu comprometimento em fornecer conteúdo de qualidade e incentivar a comunidade criativa é verdadeiramente louvável, e sou profundamente grato por fazer parte desse universo de inspiração.

Cada vídeo, cada publicação, é como uma janela aberta para um mundo de possibilidades infinitas. É como se, a cada clique, eu fosse transportado para um lugar onde a imaginação não tem limites e o conhecimento é um tesouro a ser descoberto.

O UCS (Universo Compartilhado Sandeco), não é apenas um espaço na internet; é uma comunidade vibrante de mentes criativas, reunidas em torno do desejo comum de explorar novas ideias, experimentar novas técnicas e inspirar uns aos outros a alcançar o seu melhor.

Saudações também ao amigo e diretor de operações do livro de Imagem IA, Edson Laranjeiras, cuja visão e apoio foram fundamentais para tornar possível este projeto. Sua dedicação e liderança foram inspiradoras, guiando-nos com sabedoria através dos desafios e possibilitando a realização deste trabalho.





## SOBRE O LIVRO DE IMAGENS (CONTINUAÇÃO)

Que o Canal Sanderson continue a iluminar mentes e corações, capacitando pessoas a explorar novos horizontes criativos e expandir seus conhecimentos. Que esta dedicatória seja um humilde tributo à sua influência positiva em minha jornada criativa e intelectual.

Com sincera gratidão,

Daniel Palma  
Artista IA



# COMO UMA I.A. GERA AS IMAGENS



A criação de imagens por inteligência artificial (IA) representa uma fusão inovadora de tecnologia, arte e ciência, promovendo uma nova era na produção artística e visual. A IA, baseada no conceito de simular a capacidade humana de aprender e criar, utiliza redes neurais para aprender padrões complexos a partir de vastos conjuntos de dados, incluindo formas, cores e texturas.

Este aprendizado ocorre através de dois métodos principais: as Redes Generativas Adversariais (GANs) e os modelos de difusão. As GANs envolvem um processo onde um "gerador" cria imagens que um "discriminador" tenta classificar como reais ou geradas, aprimorando a capacidade da IA de produzir imagens realistas.

Os modelos de difusão transformam ruído aleatório em imagens detalhadas, seguindo padrões aprendidos. Além disso, sistemas como o DALL-E da OpenAI geram imagens a partir de descrições textuais, expandindo as fronteiras da criatividade.



# APRESENTAÇÃO DAS ARTES

A seguir serão mostrados os trabalhos dos idealizadores com a seguinte estrutura:

## ● Autor

Nome do Autor da imagem

## ● Imagens

As artes para a vossa apreciação

## ● Metadados da Imagem

Cidade e Estado

Tema - escolhido pela comunidade

Subtema - escolhido pelo autor

Estilo - escolhido pelo autor

Data - quando foi criada a arte

Inteligência Artificial Geradora - ferramenta usada

Prompt - instruções ou comando dada pelo autor ao computador para gerar as artes de acordo com sua criatividade

Outros - a critério de cada autor





Título:  
**Harpista**



Figura: 01



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Harpista

**Autor(a):** Carla Valdetaro

**Cidade e Estado:** Niterói-RJ

**Subtema:** Música

**Estilo:** Fantasia

**Data:** sexta-feira, 26 de abril de 2024

**I.A. Geradora:** DALL-E

**Descrição:** Uma harpista semi humana tocando



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

A realistic and beautiful android with an angelic appearance, crafted from translucent organic material akin to a jellyfish, adorned with golden circuits, is playing a harp at sunset in a paradisiacal landscape. This nearly human-looking android has a serene and ethereal presence, with delicate features and glowing skin. As it plays, luminous musical notes spiral upwards into the sky, lighting the path. The setting sun bathes the scene in a warm, golden glow, creating a tranquil and heavenly atmosphere. The image is rendered in a fantasy style.



Título:  
**Banda de rock**



Figura:02



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Banda de rock

**Autor(a):** Carla Valdetaro

**Cidade e Estado:** Niterói-RJ

**Subtema:** Música

**Estilo:** 3D-rendered style with color vibrant.

**Data:** sábado, 27 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** DALL-E

**Descrição:** Apresentação de uma banda de rock composta por andróides.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

On a vibrant stage, a rock band comprised of semi-humanoid figures with intricately detailed circuits is performing energetically in a realistic, 3D-rendered style. The band members, resembling a mix of human and robotic traits, play various rock instruments: electric guitars, drums, and bass. The dynamic scene features stage lights casting colorful glows on the performers and their instruments. The audience, consisting of diverse, detailed human fans, watches intently, their excitement palpable in the lively rock concert vibe.



Título:  
**Harmonia Digital**



Figura: 3



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Harmonia Digital

**Autor(a):** Rosi Marinho

**Cidade e Estado:** Rio de Janeiro-RJ

**Subtema:** Fusão da Música com I.A.

**Estilo:** Surrealista e abstrato

**Data:** terça-feira, 30 de abril de 2024

**I.A. Geradora:** Dall E

**Descrição:**

Esta imagem captura a essência da fusão entre inteligência artificial e música através de um estilo surrealista e abstrato. No centro, um robô de aparência semi-humana, com circuitos e fios visíveis, entrelaça-se com instrumentos musicais clássicos como um piano e um violino. O fundo é adornado com notas musicais que fluem e código binário digital, criando uma atmosfera futurista e harmoniosa. A paleta de cores inclui tons de cinza metálico, azul elétrico e roxo vibrante, destacando a sinergia entre tecnologia e arte.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

A surreal and abstract representation of the fusion between artificial intelligence and music. The scene includes a robotic figure, half human-like with visible circuits and wires, intertwined with musical instruments like a piano and a violin. The background features flowing musical notes and digital binary code, blending into a harmonious and futuristic tableau. The color scheme includes metallic grays, electric blues, and vibrant purples, emphasizing the blend of technology and art.



Título:  
**Rockstars do Futuro**



Figura: 4



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Rockstars do Futuro

**Autor(a):** Rosi Marinho

**Cidade e Estado:** Rio de Janeiro-RJ

**Subtema:** Banda de Rock

**Estilo:** Banda de Rock

**Data:** terça-feira, 30 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** Dall E

**Descrição:**

Esta imagem retrata uma vibrante banda de rock composta por músicos robóticos, em um cenário de ficção científica. O palco é iluminado por luzes de neon e telas digitais que exibem padrões abstratos. A banda é formada por quatro integrantes: um guitarrista principal com corpo de metal prateado e olhos azuis luminosos, um baterista com circuitos intrincados visíveis sob pele translúcida, um baixista com acabamento elegante em preto, e um tecladista cercado por displays holográficos. O ambiente é energético, com feixes de luz coloridos e uma plateia diversificada de androides, todos capturados em um momento de pura euforia musical.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

A science fiction-themed image of an artificial intelligence rock band performing on stage. The band consists of four robotic musicians: a lead guitarist with metallic silver body and glowing blue eyes, a drummer with intricate circuits visible under a translucent skin, a bassist with a sleek black finish, and a keyboardist surrounded by holographic displays. The stage is futuristic, with neon lights and digital screens displaying abstract patterns. The atmosphere is energetic, filled with colorful light beams and a crowd of diverse androids in the audience.



Título:

## Algoritmos para IA criação Imagens

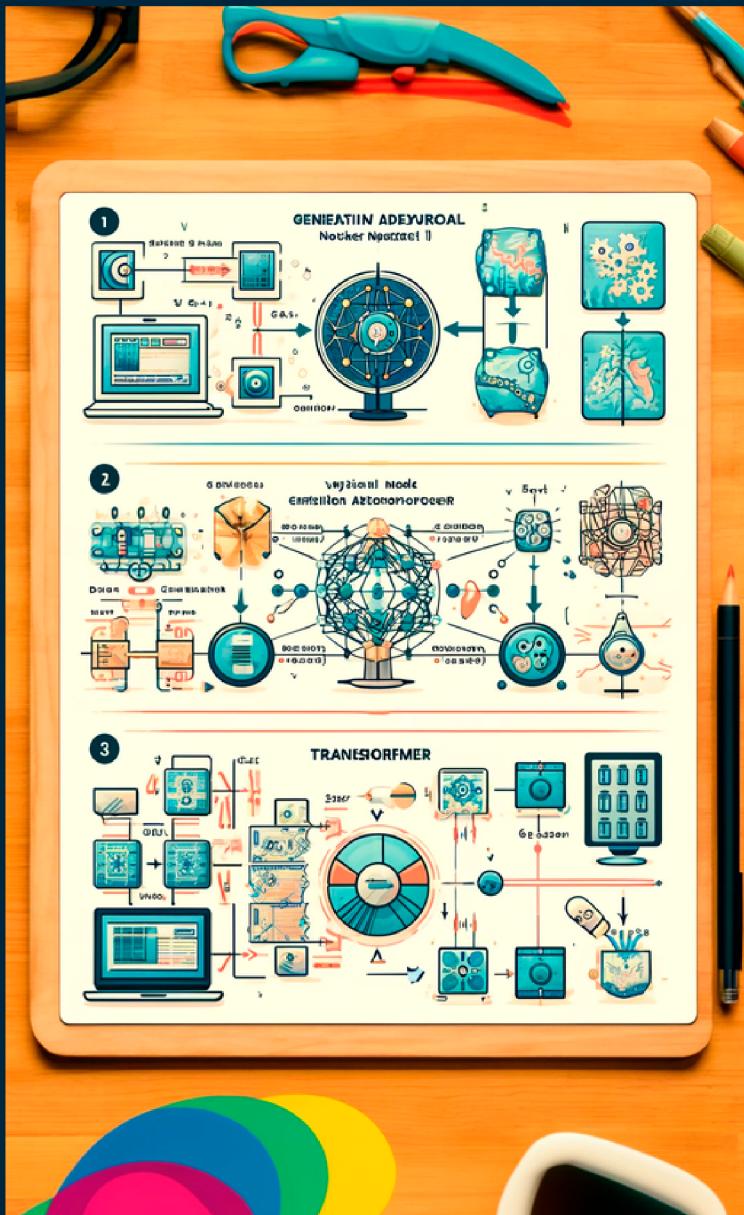


Figura: 05



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Algoritmos para IA criação Imagens

**Autor(a):** Daniel Dias e Souza

**Cidade e Estado:** Goiânia-GO

**Subtema:** Criação de Imagens com I.A.

**Estilo:** Técnico-Illustrativo.

**Data:** terça-feira, 30 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** Dall-E 3

**Descrição:**

Imagen que ilustra os três modelos de IA descritos: GANs, VAEs e Transformers. Cada modelo é apresentado em um diagrama vertical, detalhando suas funções e processos específicos. Você pode visualizar a imagem clicando nela para uma visão detalhada.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 2ª Imagem:

Faça uma imagem pra representar >> Redes Geradoras Adversariais (GANs): Essas redes são amplamente usadas para gerar imagens realistas. Uma GAN consiste em duas redes, uma geradora e uma discriminadora, que "competem" uma com a outra, melhorando a qualidade da imagem gerada progressivamente.

Autoencoders Variacionais (VAEs): Similarmente aos usados em música, os VAEs em imagens ajudam a entender e compactar os dados de imagem em um espaço latente, a partir do qual novas imagens podem ser geradas.

Transformers: Assim como na música, os transformers têm sido aplicados para geração de imagem, especialmente em plataformas como DALL-E da OpenAI, que podem gerar imagens detalhadas a partir de descrições textuais. <<



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

a man in a helmet playing a guitar, cyberpunk 2077 character art, cinemascope panorama, rock band, anthropomorphic – humanoid, images on the sales website, photoreal details, utopia profile, promotional images.



Título:

**SONIA - Synthesizer ON I.A.**



Figura:09



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** SONIA (Synthesizer ON IA) um Sintetizador ligado a uma Inteligência Artificial?

**Autor:** Edson Laranjeiras

**Cidade e Estado:** Maceió-AL

**Subtema:** instrumentos musicais com I.A.

**Estilo:** Realista

**Data:** 25 de abril de 2024

**I.A. Geradora:** Dall-E

**Descrição:**

**SONIA (Synthesizer ON IA)** é um Sintetizador ligado a uma rede integrada de Inteligência Artificial. Ele pode ser programado para simular uma orquestra.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

Crie um **Objeto** do tipo esfera transparente realista contendo circuitos intrincados e botões internos, descansando sobre uma base cilíndrica simples; Ao redor da esfera, há notas musicais mimetizando uma música fluindo, criando um toque dinâmico e artístico; A esfera tem um reflexo sutil na superfície e uma leve sombra embaixo, indicando que está apoiada na base.

**Ambiente** é uma cor acinzença simples e neutro, destacando o foco na esfera, nos detalhes internos e na base com botões deslizantes. **Resolução** 1024 x 1024. **Estilo** realista. **Outros** mostre o Gen\_id, Seed e data de geração.



Título:  
Orquestra SyncSonica



Figura:10



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Orquestra SyncSonica

**Autor(a):** Edson Laranjeiras

**Cidade e Estado:** Maceió-AL

**Subtema:** Instrumentos de musicais.

**Estilo:** Realista

**Data:** 25 de abril de 2024

**I.A. Geradora:** Dall-E

**Descrição:**

Em uma pequena cidade um grupo de músicos se reunem para sincronizar as suas SONIAs levando um clima de tranquilidade através de uma democratização de músicas sob o comando de uma SONIA Maestro.

A esse tipo de sincronia chamamos de Orquestra SyncSonica.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Crie uma imagem de vários Objetos do tipo esfera transparente realista contendo circuitos intrincados e botões internos, no telhado de algumas casas sobre uma base cilíndrica simples; Ao redor da esfera, há notas musicais mimetizando uma música fluindo, criando um toque dinâmico e artístico; A esfera tem um reflexo sutil na superfície e uma leve sombra embaixo, indicando que está apoiada na base.

Ambiente é um grupo de casas em uma pequena cidade. Resolução 1024 x 1024. Estilo realista. Outros mostre o Gen\_id, Seed e data de geração.



# HUMBERTO EMÍLIO MASSARETO

Título:

## Ecos do Passado: Harmonias Perdidas da Grécia Clássica.



Figura:11



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Ecos do Passado: Harmonias Perdidas da Grécia Clássica.

**Autor(a):** Humberto Emílio Massareto

**Cidade e Estado:** Jundiaí-SP

**Subtema:** Harpa, instrumento musical

**Estilo:** Hiper realismo

**Data:** quinta-feira, 25 de abril de 2024

**I.A. Geradora:** Dall-e

**Descrição:**

Mulher grega, na antiguidade clássica, tocando harpa ao final da tarde, em um palácio.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

Elabore uma imagem hiperrealista 8K de uma mulher na Grécia Antiga tocando harpa. A cena é capturada verticalmente, ar 7:10. A mulher está vestida em trajes tradicionais finamente detalhados, resplandecente sob a luz dourada do entardecer. Seu rosto e mãos são o foco da imagem, mostrando expressões serenas e dedos habilmente posicionados nas cordas da harpa, cada mão com cinco dedos perfeitamente definidos. O fundo deve ser um ambiente clássico grego, talvez um templo ou jardim, com colunas e a flora da época.

Para a fotografia, utilize uma câmera de alta resolução equivalente a uma Canon EOS R5 e uma lente que reproduza o efeito de uma Canon RF 85mm f/1.2L USM. A abertura deve ser f/2.8 para garantir que a mulher e a harpa estejam em foco nítido, com um desfoque agradável do fundo. O tempo de exposição ideal é de 1/250s para capturar cada detalhe sem perder a suavidade do momento. Defina a sensibilidade ISO em 200 para garantir a pureza das cores sem granulação. Ajuste o balanço de branco para 5500K para reproduzir a luz natural do final da tarde. A distância focal deve ser de cerca de 2 metros, com um campo de profundidade de aproximadamente 1 metro para garantir que toda a figura da mulher e da harpa estejam em perfeita claridade.



Título:

## Gaia dança ao som da Música das Esferas

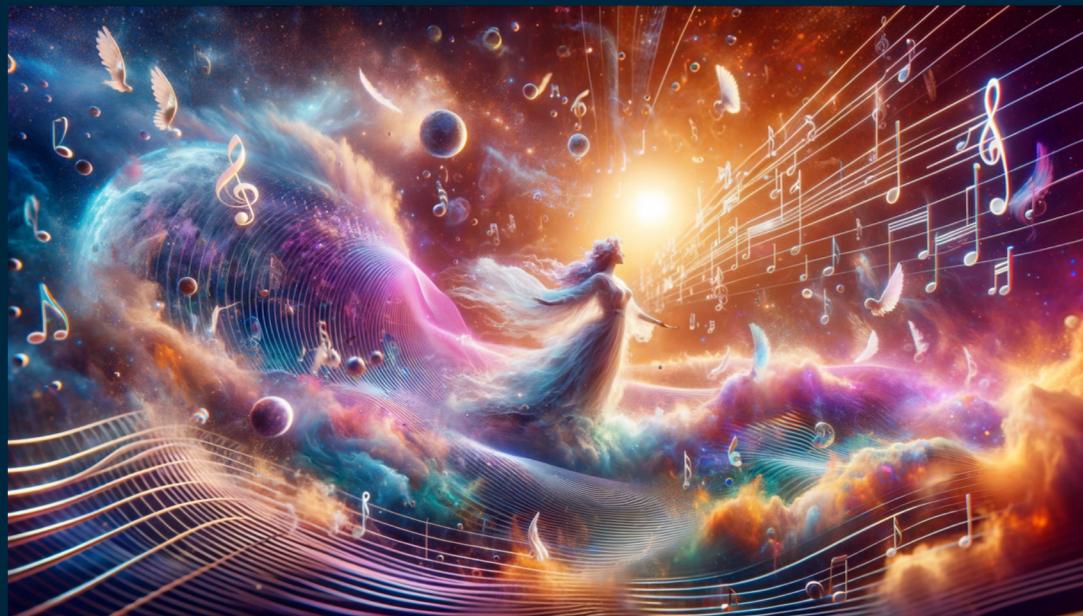


Figura: 12



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Gaia dança ao som da Música das Esferas

**Autor(a):** Humberto Emílio Massareto

**Cidade e Estado:** Jundiaí-SP

**Subtema:** Música etérea e diáfana

**Estilo:** Música etérea e diáfana

**Data:** quinta-feira, 25 de abril de 2024.

**I.A Geradora:** Dall-e

**Descrição:**

Gaia, a Mãe Terra, dança no espaço ao som da Música das Esferas, integrando Microcosmo e Macrocosmo.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Elabore uma imagem hiperrealista e colorida em 8K que representa ondas sonoras, capturada em uma proporção horizontal de 10:7. Gaia, a mãe-Terra, dança encantada ao som inaudível da música das esferas, em meio a uma sensação suave e diáfana, incluindo notas musicais à composição, em um momento de integração entre microcosmo e macrocosmo. Pautas e notas musicais são visíveis.

Para a fotografia, a cena é capturada com uma câmera virtual equivalente em qualidade a uma Canon EOS R5, utilizando um efeito de lente que simula a Canon RF 50mm f/1.2L USM para nitidez e detalhe. A abertura está definida para f/2.8, permitindo que as ondas sonoras sejam o ponto focal nítido enquanto o fundo permanece artisticamente desfocado.

O tempo de exposição ideal é configurado para 1/160s, congelando o movimento das ondas e mantendo uma imagem clara. A sensibilidade ISO é mantida em 100 para evitar qualquer granulação e manter as cores vivas e saturadas. O balanço de branco é ajustado para 5800K para garantir que as cores vibrantes das ondas sonoras sejam capturadas com precisão. A distância focal deve ser de cerca de 5 metros, com um campo de profundidade de aproximadamente 3 metros para garantir que as ondas sonoras sejam capturadas em todo o seu esplendor dinâmico e colorido.



Título:

## Even In The Quietest Moments



Figura: 13



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Even In The Quietest Moments

**Autor(a):** Igor Lima Laranjeiras

**Cidade e Estado:** Maceió-AL

**Subtema:** Música

**Estilo:** Realista

**Data:** segunda-feira, 20 de maio de 2024

**I.A. Geradora:** DALL-E

**Descrição:**

Uma recriação da capa do álbum "Even In The Quietest Moments" da banda Supertramp.



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Ritmo Cibernético no Carnaval

**Autor(a):** Janderson Sales

**Cidade e Estado:** Ji-Paraná - RO

**Subtema:** Batucada da Inteligência Artificial.

**Estilo:** Batucada da Inteligência Artificial

**Data:** quarta-feira, 8 de maio de 2024.

**I.A. Geradora:** Midjourney.

### Descrição:

Nesta vibrante cena de carnaval futurista, um grupo de robôs coloridos e iluminados toca com entusiasmo seus tambores, trazendo uma energia única às ruas. Com seus corpos metálicos decorados com padrões neons e olhos brilhantes, eles se destacam entre a multidão, misturando tradição e inovação. A batida pulsante de seus instrumentos ressoa pelo ar, mostrando que a alegria e o ritmo do carnaval também pertencem ao domínio da inteligência artificial.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Robots Carnival music played on drums by colorfully dressed musicians, artificial intelligence --ar 3:2.





Título:  
**Musica pela visão da IA**



Figura:17



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Música pela visão da IA

**Autor(a):** Kennet Soto

**Cidade e Estado:** Brasília

**Subtema:** Representação visual e abstrata de elementos musicais

**Estilo:** Abstrato e colorido, com uma mistura de notas musicais e padrões geométricos.

**Data:** quarta-feira, 1 de maio de 2024

**I.A. Geradora:** Bing

**Descrição:**

As cores vibrantes e a composição dinâmica criam uma sensação de movimento e energia, como se estivesse visualizando uma melodia.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

Crie uma imagem vibrante e abstrata que represente o tema da música. A arte deve incluir uma variedade de elementos musicais como notas, claves de sol, e instrumentos, todos entrelaçados em um fluxo dinâmico de cores e formas. Use uma paleta de cores rica e saturada para dar vida aos elementos, criando um sentido de movimento e ritmo visual. O estilo deve ser reminiscente de uma pintura a óleo, com camadas e texturas que dão profundidade à composição.



Título:

Metal



Figura: 18



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Metal

**Autor(a):** Kennet Soto

**Cidade e Estado:** BRASÍLIA

**Subtema:** Metaleiro de metal

**Estilo:** Metaleiro de metal

**Data:** terça-feira, 7 de novembro de 2023.

**I.A. Geradora:** DALL-E

**Descrição:** um robo tocando guitarra e curtindo a musica.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

"Please generate an image of a robot enthusiastically playing the guitar. The robot should have a long, rockstar-style wig and be playing rock music. The image should be ultra-realistic, perfect, and have no background."



Título:

## Fusão de Fé e Futuro: Instrumentos Bíblicos Reimaginados pela I.A.

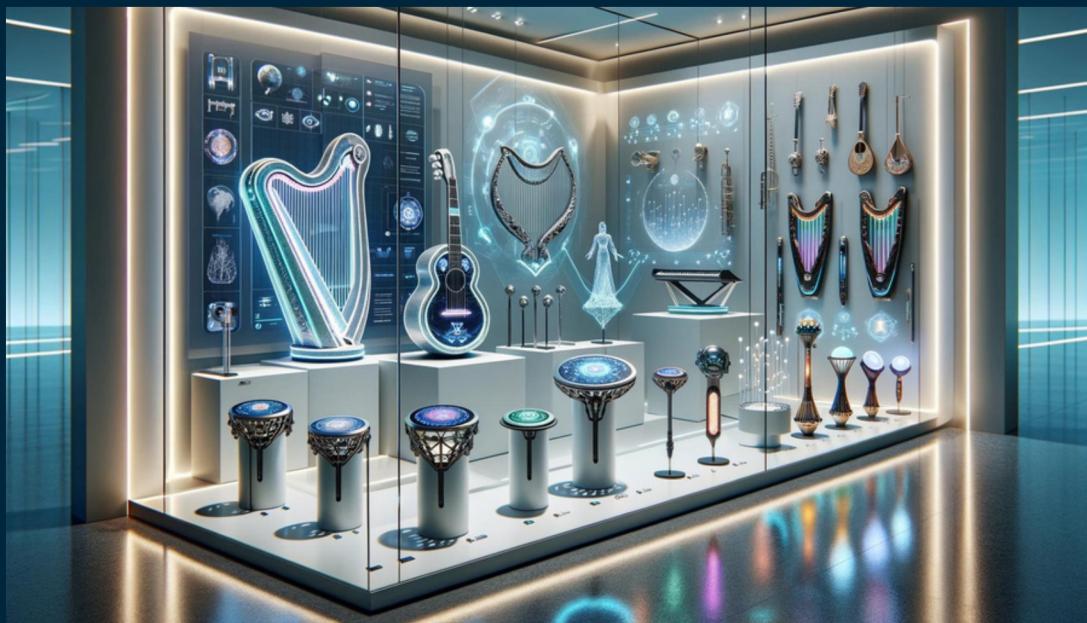


Figura:19



## METADADOS DA IMAGEM

**Autor(a):** Leandro José Bosaipo Bueno de Moraes

**Cidade e Estado:** Cuiabá-MT

**Subtema:** Uma exposição moderna que conecta a espiritualidade ancestral com a inovação tecnológica.

**Estilo:**

O estilo da imagem é um realismo futurista, caracterizado pela combinação de elementos históricos e contemporâneos, criando uma estética limpa e tecnológica. O uso de luzes LED, hologramas e materiais transparentes ou metálicos dá um toque de modernidade aos instrumentos tradicionais, enquanto o ambiente do museu é minimalista e bem iluminado, com um design de interiores sofisticado.

**Data:** terça-feira, 21 de maio de 2024

**I.A. Geradora:** DALL-e 3 GPT4o

**Descrição:**

A exposição no museu moderno apresenta versões futuristas dos instrumentos musicais mencionados na Bíblia, aprimorados por inteligência artificial. Cada instrumento está exposto em vitrines de vidro elegantes, com telas interativas fornecendo informações detalhadas. Entre os instrumentos, encontram-se uma harpa com cordas holográficas brilhantes, uma lira com cordas de fibra óptica, uma trombeta digital com luzes LED, um tamborim eletrônico com sensores de toque, címbalos inteligentes com sensores de movimento, uma flauta luminescente que muda de cor, um alaúde futurista com cordas metálicas reflexivas e um saltério holográfico. O ambiente tem paredes brancas e suaves, criando um espaço limpo e sofisticado que destaca a tecnologia e a tradição.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

A modern museum exhibition featuring futuristic, AI-enhanced versions of biblical musical instruments. The display includes a holographic harp with glowing strings, a cybernetic lyre with fiber optic strings, a digital trumpet with integrated LED lights, an electronic tambourine with touch-sensitive pads, intelligent cymbals with motion sensors, a luminescent flute that changes colors, a futuristic lute with reflective metal strings, and a holographic psaltery with changing colored strings. The museum has sleek, white walls and glass cases, with interactive screens providing information about each instrument.



Título:

## Harmonia Divina: A Interpretação da Música Bíblica pela I.A.



Figura:20



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Harmonia Divina: A Interpretação da Música Bíblica pela I.A.

**Autor(a):** Leandro José Bosaipo Bueno de Moraes

**Cidade e Estado:** Cuiabá-MT

**Subtema:** Uma visão futurista da recriação musical das Escrituras Sagradas.

**Estilo:** Uma visão futurista da recriação musical das Escrituras Sagradas.

**Data:** terça-feira, 21 de maio de 2024.

**I.A. Geradora:** Dall-e 3 GPT-4o

**Descrição:**

A cena futurista mostra uma inteligência artificial interpretando e recriando a música da Bíblia. A I.A. aparece como uma figura etérea e luminosa, cercada por notas musicais holográficas e pergaminhos antigos. O ambiente é uma fusão de elementos antigos e modernos, com um painel de controle de alta tecnologia exibindo composições musicais e instrumentos digitais produzindo sons. Ao fundo, visualizações de cenas e símbolos bíblicos se misturam com ondas vibrantes de som e luz, ilustrando o processo criativo da I.A. A atmosfera é de uma espiritualidade avançada, onde tradição e inovação se encontram em perfeita harmonia.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2<sup>a</sup> Imagem:

A futuristic scene where an AI is interpreting and recreating music from the Bible. The AI appears as a glowing, ethereal figure surrounded by holographic musical notes and ancient scrolls. The environment is a blend of ancient and modern elements, with a high-tech control panel displaying musical compositions and digital instruments producing sounds. In the background, there are visual representations of biblical scenes and symbols, merging with vibrant waves of sound and light, illustrating the AI's creative process.



Título:  
**Sinfonia do Futuro: A Harmonia entre Inteligência Artificial e Música**



Figura: 21



Título:  
**BIAthoven 2**



Figura: 24



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** BI Athoven 2

**Autor(a):** Marco Aurelio Carvalho

**Cidade e Estado:** São Pedro-SP

**Subtema:** Música e I.A.

**Estilo:** Música e I.A.

**Data:** segunda-feira, 29 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** SeaArt

**Descrição:** Releitura por outra IA .



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Crie uma imagem: Imagine uma cena majestosa: uma inteligência artificial na forma de um androide com uma aparência sofisticada, semelhante a um jovem prodígio humano, está sentada ao cravo em uma grandiosa sala de concertos barroca. O espaço é iluminado por enormes candelabros de cristal e paredes adornadas com tapeçarias douradas. A luz das velas cintila suavemente, lançando sombras dançantes sobre os rostos atentos da plateia que enche a sala. O androide, com sua precisão mecânica, está totalmente focado enquanto suas "mãos" se movem habilmente pelas teclas, executando uma das complexas fugas de Bach. No fundo, um pequeno conjunto de cordas acompanha a melodia, adicionando uma camada rica de harmonia. O ar está carregado de expectativa e admiração enquanto a música preenche o espaço, ecoando majestosamente pelas altas abóbadas do teto.



Título:

## A Influência Musical na Juventude Austríaca



Figura: 25



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** A Influência Musical na Juventude Austríaca

**Autor(a):** Rubens Machado Bittencourt

**Cidade e Estado:** Goiânia-GO

**Subtema:** Instrumentos Clássicos.

**Estilo:** Foto Realista.

**Data:** quinta-feira, 25 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** COPILOT

### **Descrição:**

A Áustria é um país que respira música clássica, influenciado por grandes mestres como Wolfgang Amadeus Mozart, Ludwig van Beethoven, Franz Schubert e Johann Strauss II e tem seus jovens levados à música muito cedo. E quando se trata de instrumentos clássicos como o violino aguça o gosto de muitos desses jovens, tanto pela sua sonoridade única, como pela sua história. O amor pela música e o respeito pela tradição são valores fundamentais na vida dos austríacos. Nossa fotografia busca representar essa paixão de toda uma nação.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

Uma jovem austríaca, 26 anos, loira, cabelos com tranças, fashion week, pele natural e batom café tom médio, tocando violino Stradivarius, UHD, 8K, contraste de cores espetacular, retrato profissional.



Título:

## Bailes dos Anos 60: Anos Dourados



Figura: 26



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Bailes dos Anos 60: Anos Dourados

**Autor(a):** Rubens Machado Bittencourt

**Cidade e Estado:** Goiânia-GO

**Subtema:** Bailes.

**Estilo:** Bailes

**Data:** quinta-feira, 25 de abril de 2024.

**I.A. Geradora:** COPILOT

### **Descrição:**

Os bailes dos anos 60 não eram apenas eventos musicais, mas também onde as mudanças sociais e culturais da época aconteciam. Jovens se reuniam para dançar, compartilhar ideias e experiências, criando laços que transcendiam barreiras sociais e raciais. Além disso, a moda dessa época foi marcante, com seus vestidos rodados, ternos bem cortados e penteados extravagantes, tornando-se parte integrante desses tempos dourados e refletindo o estilo de vida vibrante e otimista da época.



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Casal dos anos 60, roupas típicas da época, dançando rock and roll em um palco com uma banda tocando. Lindo contraste de cores, foto profissional, UHD, 8K.



Título:  
**Happy Day**



Figura: 27



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Happy Day

**Autor(a):** Waly Robert

**Cidade e Estado:** Mato Grosso

**Subtema:** Idade da pedra lascada

**Estilo:** Fotográfica antiga

**Data:** quarta-feira, 15 de maio de 2024

**I.A. Geradora:** Copilot/Dall-e 3

**Descrição:**

Como seria um Neandertal curtindo músicas em um headphone moderno.



## METADADOS DA IMAGEM - CONTINUAÇÃO

### Prompt da 1ª Imagem:

A Neanderthal man, dressed in wolf skin, happy and dancing listening to modern wireless headphones next to a saber-toothed tiger, hyper realistic image, cinematic, 8K



Título:  
**Dançando na chuvas moderno**



Figura:28



## METADADOS DA IMAGEM

**Título:** Dançando na chuvas moderno

**Autor(a):** Waly Robert

**Cidade e Estado:** Mato Grosso

**Subtema:** Robô reproduzindo uma cena clássica do cinema

**Estilo:** Robô reproduzindo uma cena clássica do cinema

**Data:** sexta-feira, 17 de maio de 2024.

**I.A. Geradora:** Copilot/Dall-e 3

**Descrição:**

O robô se coloca no lugar do protagonista e interpreta a cena icônica "Dançando na Chuva".



## METADADOS DA IMAGEM

### Prompt da 2ª Imagem:

Optimus prime dancing and singing with an umbrella on a lamppost from a scene inspired by the film Singin' in the Rain (1952), in a cinematic and hyper-realistic style.

# ANEXOS



# **ALGUMAS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GERADORAS DE IMAGENS**

## **Artbreeder**

Combinação e mutação de imagens para criar variações únicas.  
Site: <https://www.artbreeder.com/>

## **Copilot:**

Criador de imagem da Microsoft  
[https://www.bing.com/images/create.](https://www.bing.com/images/create)

## **Dall-E 3**

Geração de imagens a partir de descrições textuais.  
Site: <https://openai.com/dall-e-3>

## **DeepAI**

Transformação de fotos em obras de arte usando estilos famosos.  
Site: <https://deepai.org/>

## **Fooculus**

E ferramente de geração de imagens, free, uma remodelação dos designs de Stable Diffusion e Midjourney.  
Site: <https://fooculus.cc/>

## **MidJourney**

Ferramenta de pesquisa e criação de imagem independente.  
Site: <https://www.midjourney.com/home>.

## **PlayGround**

Gerador de imagens free disponibilizada pela NVIDIA.  
Site: <https://www.nvidia.com/pt-br/research/ai-playground/>

## **Runway ML**

Plataforma de criação de IA com várias ferramentas de imagem.  
Site: <https://runwayml.com>

## **StyleGAN**

Geração de imagens altamente realistas, especialmente rostos.  
Site: <https://stylegan-human.github.io/>

## **This Person Does Not Exist**

Geração de rostos de pessoas que não existem usando StyleGAN.  
Site: <https://thispersondoesnotexist.com/>

## **WordHero:**

Ferramenta de geração de conteúdo.  
Site: <https://wordhero.co/?via=web>

# **ALGUMAS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GERADORAS DE IMAGENS**

## **Artbreeder**

Combinação e mutação de imagens para criar variações únicas.  
Site: <https://www.artbreeder.com/>

## **Copilot:**

Criador de imagem da Microsoft  
[https://www.bing.com/images/create.](https://www.bing.com/images/create)

## **Dall-E 3**

Geração de imagens a partir de descrições textuais.  
Site: <https://openai.com/dall-e-3>

## **DeepAI**

Transformação de fotos em obras de arte usando estilos famosos.  
Site: <https://deepai.org/>

## **Foocus**

E ferramente de geração de imagens, free, uma remodelação dos designs de Stable Diffusion e Midjourney.  
Site: <https://fooocus.cc/>

## **MidJourney**

Ferramenta de pesquisa e criação de imagem independente.  
Site: [https://www.midjourney.com/home.](https://www.midjourney.com/home)

## **PlayGround**

Gerador de imagens free disponibilizada pela NVIDIA.  
Site: <https://www.nvidia.com/pt-br/research/ai-playground/>

## **Runway ML**

Plataforma de criação de IA com várias ferramentas de imagem.  
Site: <https://runwayml.com>

## **StyleGAN**

Geração de imagens altamente realistas, especialmente rostos.  
Site: <https://stylegan-human.github.io/>

## **This Person Does Not Exist**

Geração de rostos de pessoas que não existem usando StyleGAN.  
Site: <https://thispersondoesnotexist.com/>

## **WordHero:**

Ferramenta de geração de conteúdo.  
Site: <https://wordhero.co/?via=web>





**I.A. Geradora:** Dall-E 3

### **Descrição:**

A imagem "Uma música um sonho" é uma imagem gerada com o Gerador de Imagens com Inteligência Artificial DALL-E em um estilo de pintura aquarela dos sonhos.

### **Prompt:**

Crie uma imagem de um rapaz de 15 anos. Em seu quarto ao seu redor muitos instrumentos musicais e tocando um sintetizador. A Resolução 1024 x 1024 px. Estilo é dream watercolor paintings.

## Anexo 2



**Título:** Delírio do Sandeco

**I.A. Geradora:** Dall-E 3

### **Descrição:**

A imagem solicitada foi criada, ilustrando uma cena encantadora e imaginativa onde um robô chamado DALL-E está pintando uma tela, e ao seu lado, uma pessoa com um chapéu de pintor fornece um prompt. Essa interação destaca a sinergia entre a criatividade humana e a inteligência artificial no processo de criação artística.

### **Prompt:**

Crie uma imagem de um dall-e pintando em uma tela e uma pessoa com um chapéu de pintor fornecendo um prompt ao mesmo. Em um ateliê. Resolução 1024x1024px Seed: 3113401068, Gen\_id: 7a18q0iA2Wci8WJ



## Glossário

### **Aprendizado de Máquina (Machine Learning):**

Um subcampo da Inteligência Artificial que permite que sistemas aprendam e melhorem a partir de experiências sem serem explicitamente programados. É a base para muitos sistemas de geração de imagens.

### **Convolutional Neural Network (CNN):**

Uma classe de redes neurais profundas, comumente usadas para analisar imagens. Elas são excelentes para reconhecer padrões e características em imagens.

### **Deep Learning:**

Um subconjunto do aprendizado de máquina que usa redes neurais com várias camadas (profundas) para analisar vários níveis de abstração de dados. É essencial para métodos avançados de geração de imagens.

### **Discriminador:**

Em modelos de GANs (Generative Adversarial Networks), o discriminador é a rede que aprende a distinguir entre dados reais e dados gerados pela rede geradora.

### **Generative Adversarial Network (GAN):**

Um tipo de rede neural arquitetada para consistir em duas redes, a geradora e a discriminadora, que competem uma contra a outra. Amplamente utilizada para criar novas imagens que parecem autênticas.

### **Latent Space:**

O espaço de representações compactadas onde os modelos de deep learning transformam entradas de alta dimensão (como imagens) em uma forma mais gerenciável antes de realizar tarefas como classificação ou geração.



# Glossário

## **Neural Style Transfer:**

Uma técnica que aplica o estilo de uma imagem (como a pincelada de um pintor famoso) a outra imagem. É frequentemente usado para criar arte a partir de fotos comuns.

## **Rede Neural (Neural Network):**

Um algoritmo projetado para reconhecer padrões, interpretando dados sensoriais através de uma espécie de simulação do cérebro humano.

## **Super-resolução:**

Uma classe de técnicas em visão computacional que aumenta a resolução de imagens usando modelos de deep learning.

## **Variational Autoencoder (VAE):**

Um tipo de rede neural que não só aprende a codificar dados em uma representação compacta, mas também é capaz de gerar dados a partir dessa representação.

**--ar 4:5:** Define a proporção da imagem como 4:5, o que significa que a largura é 4 unidades e a altura é 5 unidades.

**--c 9:** Indica a cor de fundo/paleta de cores como a cor nº 9.

**--w 11:** Especifica a largura da linha como 11 unidades.

**--s 111:** Especifica o tamanho da fonte como 111 unidades.

**--v 6.0:** Define a versão da imagem/Midjourney como 6.0.

