

\_\_\_\_\_ - 전제 및 배경

0

>>>>

랩 할 시간

**02** 작사 시스템 0

>>>>

 기대 효과

# 01 주제 및 배경.

>>>>

0

Topic and Background of the theme

# Al 힙합 작사가 Text2Hip

국내 힙합 대중화

누구나 힙합을 하고 싶다면?













0



다양하고



0

>>>>

풍부하게



Text2Hip만 있다면

힙 알 못 (배모씨) 도 한 힙합 작사가 가능하다!



0





0

>>>>

르고 다양하고

풍부하게



import texttohip

# How?



# 02 작사 시스템.

>>>>

0

Composing System

### LDA 힙합 작사 키워드 추천



0



작사를 하고 싶지만 >>>>

0

키워드가 마땅히 떠오르지 않을 때

Bugs 힙합 노래 가사 데이터로

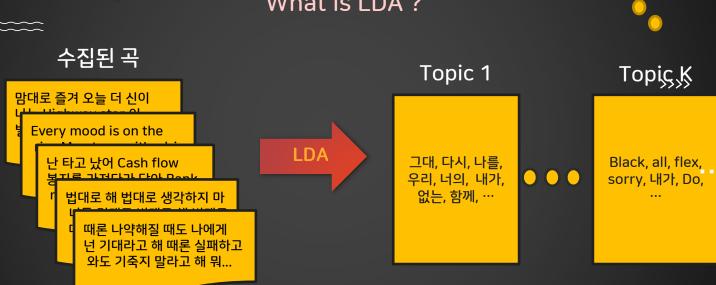
단어들을 추천해드립니다

0

#### LDA 힙합 작사 키워드 추천

0

What is LDA?



### LDA 힙합 작사 키워드 추천

>>>>

실제 결과

Topic	Key Word
이별 / 그리움	그대 , 다시 , 나를 , 우리 , 너의 , 나의 , 너를 , 내가 , 없는 , 함께 , 내게 , 속에 , 이젠 , 나는 , 그댈 , 모든 , 그대가 , 이렇게 , 너와 , 있는
사랑 / 고백	Love , you , 사랑해 , 너와 , 너의 , my , 나의 , 너를 , baby , 함께 , 우리 , 사랑 , 싶어 , 좋아 , 내게 , 너에게 , 내가 , 너만 , 항상 , 있어
돈 / FLEXING	내가 , do , 나는 , black , low , 그냥 , what , sorry , it , 근데 , 하는 , 없어 , 같은 , me , 없지 , 이제 , all , flex , 나의 , 우리



#### Transformer 키워드 기반 작사

Input: 힙합 키워드 입력

꼭 , 헤어지고, 남자, 변해, 계속, 연락했, 넌, 번호, 바꿨

Transformer

Output : 랩 구절

0

꼭 헤어지고 나면 남자들은 변해 계속 연락했더니 넌 번호를 바꿨어

0

가족

이별



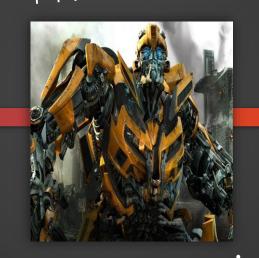
사랑

#### Transformer 키워드 기반 작사

Sequence data

나는 비타민 출신입니다.

나 파라미터 61만개나 있어~



Sequence data

>>>>

0

I am from Bitamin.

자연어 처리 분야(NLP)에서 번역 모델로 SOTA(State-of-the-ART) 성능을 가지고 있는 모델 !

#### Transformer 키워드 기반 작사

Sequence data

꼭 헤어지고 남자 변해 계속 연락했 넌 번호 바꿨



Sequence data

>>>>

0

꼭 헤어지고 나면 남자들은 변해 계속 연락했더니 넌 번호를 바꿨어

힙합 키워드로만 구성된 문장에서 자연스러운 힙합 가사로 복구(번역) 훈련을 진행 !





힙합 가사



수필



시

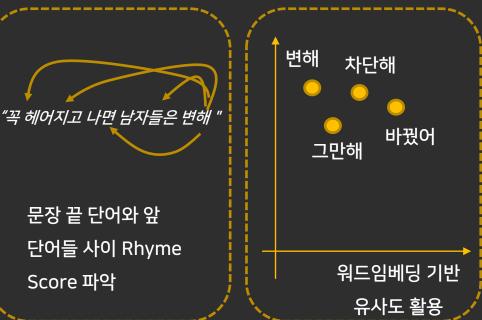
0

힙합 가사, 시, 수필 등 46,000여 텍스트 수집 총 110만 문장 !

### Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용



Rhyme Score x 워드임베딩



### Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

0

Rhyme Score: Basic Rule



### Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

Application: 단어 길이가 긴 경우

'다운돼있어'

'재미없어'

[다운돼<mark>이써</mark>]

[재미업써]

Rhyme Score 1

[다운돼이써] [재미업써]

Rhyme Score 2

I. 윈도우를 움직이며 각 윈도우마다 Rhyme Score 측정

<u>최종 Rhyme Score:</u> 각 윈도우 Rhyme Score의

가중합

0

II. 구한 각 Rhyme Score의 가중합 으로 최종 점수 계산

\*뒤쪽 윈도우의 점수일 수록 많이 반영 \*어느 하나의 윈도우가 어느 문자도 담지 못하면 필터링 종료

### Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

Scoring Rule

# Great [엄] [검]

I. 모음이 모두 'ㅓ'로 일치

II. 두 문자 모두 받침이 있고, 울림소리에 해당

# Good [악] [향]

l. 모음이 다르지만, 발음시 비슷한 입모양을 보임

II. 두 문자 모두 받침이 있지만, 'ㄱ'은 안울림소리, 'ㅇ'은 울림소리에 해당

# Bad [하] [역]

0

l. 모음이 다르고, 발음시 입모양이 다름

II. 한 문자는 받침이 없는 반면, 다른 한 문자는 받침이 있음

자세한 내용은 [깃허브링크]를 참조하세요

0

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

모델 성능 평가 지표

단어 보존 점수

라임 향상 점수



0





단어를 얼마나 보존하고 <u>있는지</u>? 문장 내 단어의 라임들이 <u>얼마나 일</u>치하는지 ?

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

단어 보존 점수

**\(\)** 

Sequence data

꼭 헤어지고 남자 변해 계속 연락했 넌 번호 바꿨



Sequence data

꼭 헤어지고 나면 남자들은 변해 계속 연락했더니 넌 번호를 바꿨어

작사된 문장이 핵심 키워드를 얼마나 보존하고 있는지 보여주는 평가 지표!

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

라임 향상 점수

Sequence data

"동화 같은 가사들 세상을 아름답게 비춰" 비춰, 동화

0

비춰, 같은

비춰, 가사들

000

비춰, 아름답게

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

라임 향상 점수

Sequence data

"동화 같은 가사들 세상을 아름답게 비춰"

0

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

라임 향상 점수

Sequence data

"동화 같은 가사들 세상을 아름답게 비춰"

0

0

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

워드임베딩 공간 내 유사한 단어들 파악





위키피디아 데이터로 학습된 pretrained된 워드임베딩 벡터!

>>>>

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용





위키피디아 데이터로 학습된 pretrained된 워드임베딩 벡터!

### Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

0

워드임베딩 공간 내 유사한 단어들 파악



유사한 의미를 가지면서 라임을 가장 크게 향상시킬 수 있는 단어로 대체!

## Rhyme Score 라임 향상 알고리즘 적용

워드임베딩 공간 내 유사한 단어들 파악

라임향상 전 문장

동화 같은 가사들 세상을 아름답게 비춰



라임향상 후 문장

0

이분의일 같은 가사들 <u>세상</u>을 아름답게 비춰

유사한 의미를 가지면서 라임을 가장 크게 향상시킬 수 있는 단어로 대체!

# 03 랩 할 시깐.

>>>>

0

It's time to RAP

# 모델 적용 최종 결과

LDA Transformer 0 Rhyme Score

최종 문장	Topic
내 마음이 그리워 애써 웃지 않아도 돼	이별 , 그리움
매번 어떤 특별한 상황을 사고 하지 못 한 것	사랑, 후회
동화 같은 가사들 세상을 아름답게 비춰	사랑 , 고백
죄인 사라진 현장 태어난 우린 어디 흘러갈지	인생
내 가슴 흔드는 잔잔한 물결 뿐 해 맑게 웃 때 나른한 걸까	사랑 , 이별
알고 보면 나 다른 게 아니라 정말 요리 재능 있는 것 아닐까 하고	자기 자랑
이 하나로 나 세상 가진 건 아닐까	사랑 , 고백

0

# 04 기대 효과.

>>>>

0

**Expectancy Effects** 

### Text2Hip 의 기대 효과





작사를 어려워 하던 힙찔이 (배모씨) 와 힙합 꿈나무들에게 다양한 키워드와 주제를 보여줌으로써

새로운 영감을 줄 수 있다



0





막상 주제는 생각했지만

가사를 쓰는 데에 걸리는 시간을 단축해 줄 수 있다





똑똑한 인공지능 "TextToHip"를 통해 비슷한 뜻을 가지며 라임 있는 단어를 단 번에 파악 할 수 있다



Does anyone have any questions?



0

>>>>

비타민 프로젝트 2조 고지형 김상희 배진수 황호진

0



