



Percepción

Reconocimiento automático del habla



Luis José Quintana Bolaño
Javier Osuna Herrera



Grupo Gayumbos

Índice

- ❖ ¿Qué hay que hacer?
- ❖ Pasos reconocimiento de voz
 - Recortar palabra
 - Extracción de características
 - Comparar
- ❖ Nuestro Juego
 - Entrenamiento
 - Mecánica
 - Personajes
 - Puntos y bombas
- ❖ Demo
- ❖ Preguntas

¿Qué hay que hacer?



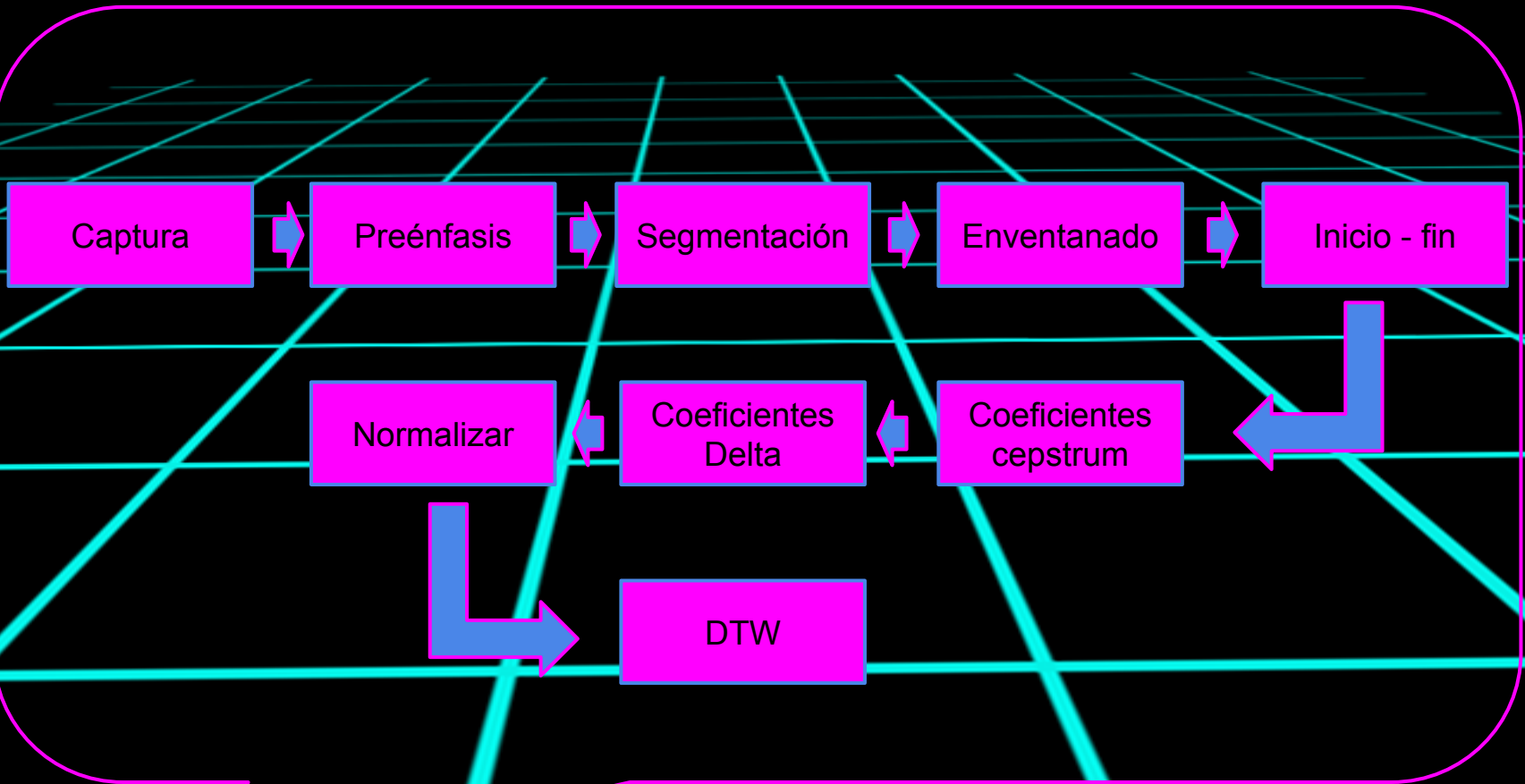
¿Qué hay que hacer?

Reconocedor de voz

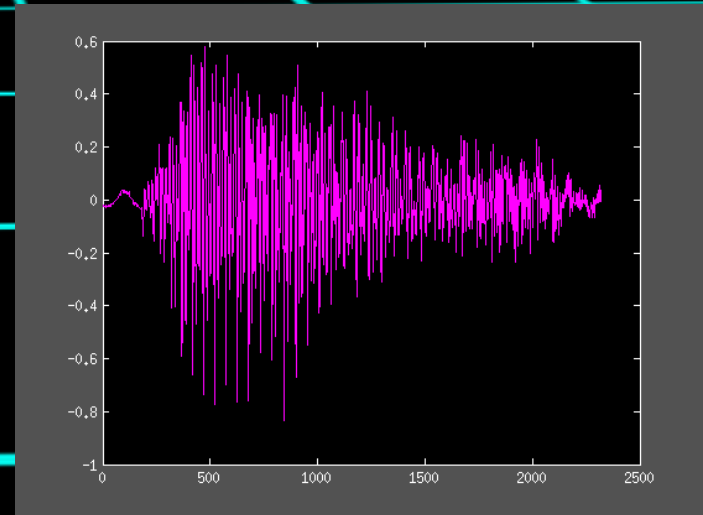
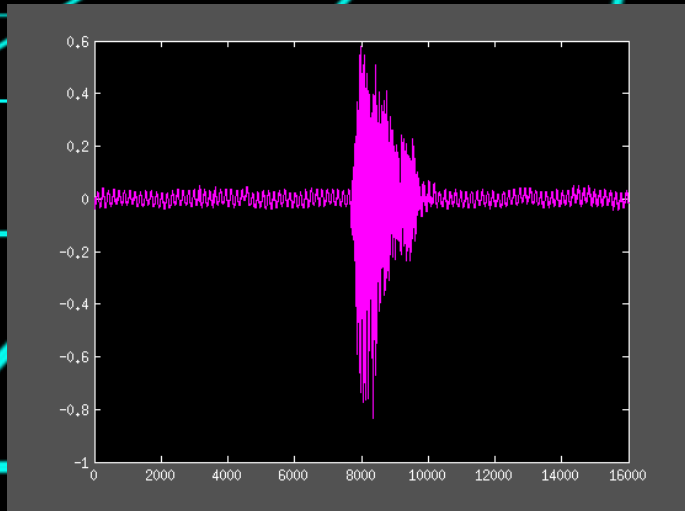
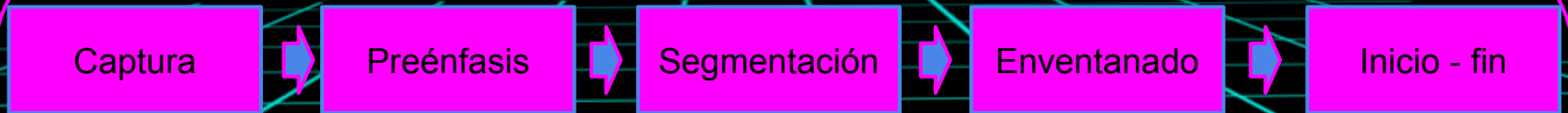
Juego



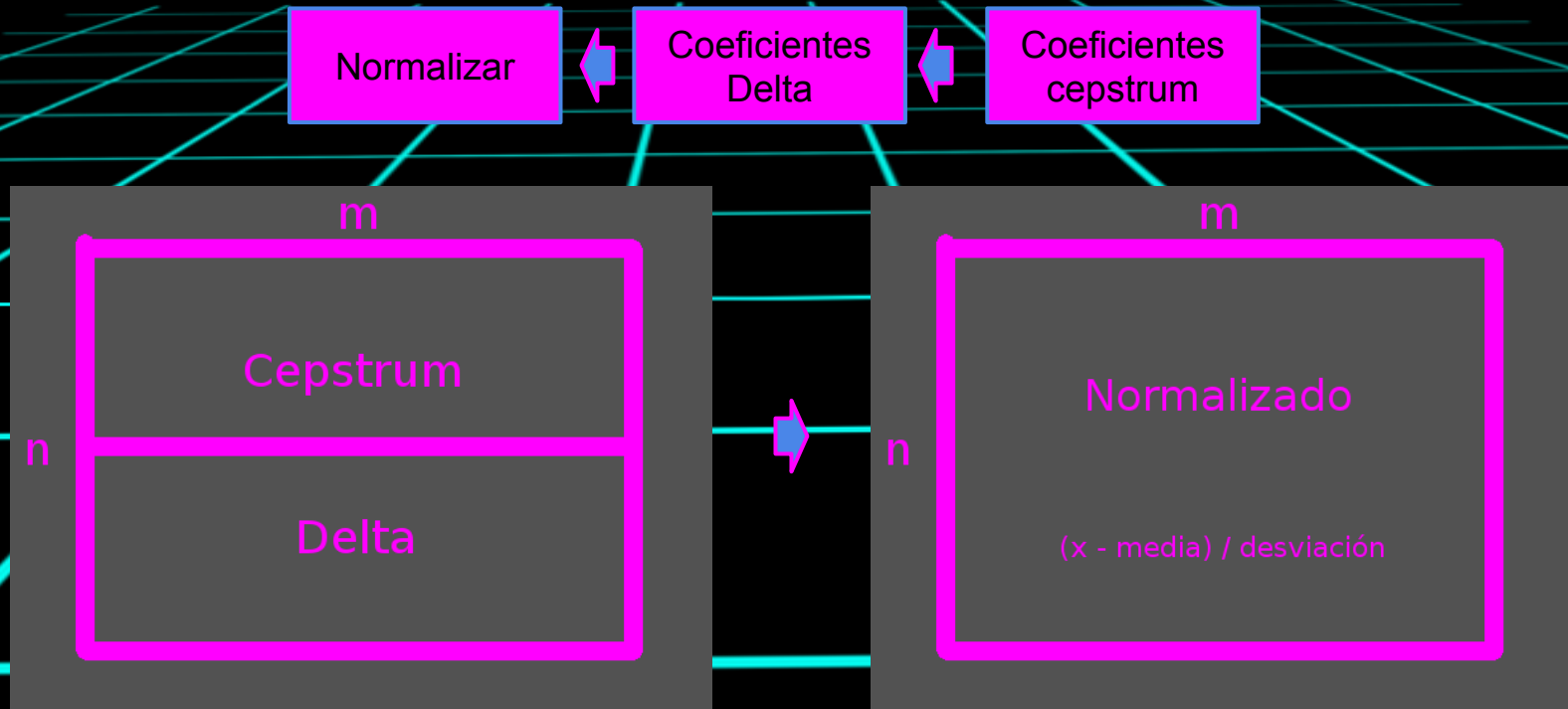
Pasos



Recortar palabra



Extracción de características



Comparar

DTW

Hola

Hoola

DTW

46

Hola

Jesulín de
Ubrique

DTW

443



Nuestro juego



Entrenamiento



Parametros

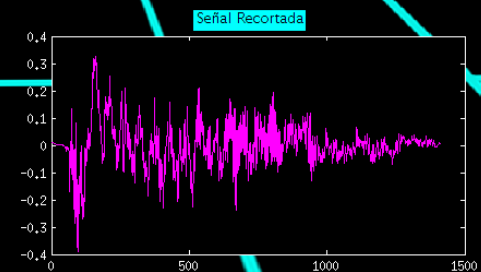
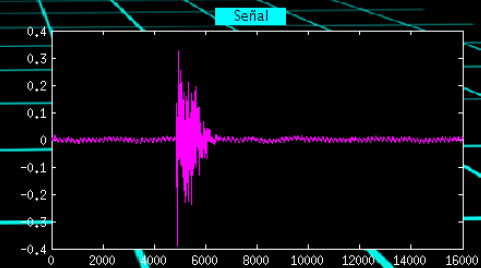
Tiempo	Nº Muestras
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="128"/>
Frecuencia	Desplazamiento
<input type="text" value="8000"/>	<input type="text" value="64"/>
Coefficiente Preenfasis	Ventana
<input type="text" value="0.95"/>	<input type="text" value="Hamming"/>
Nº Cepstrum	Orden (p)
<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="4"/>



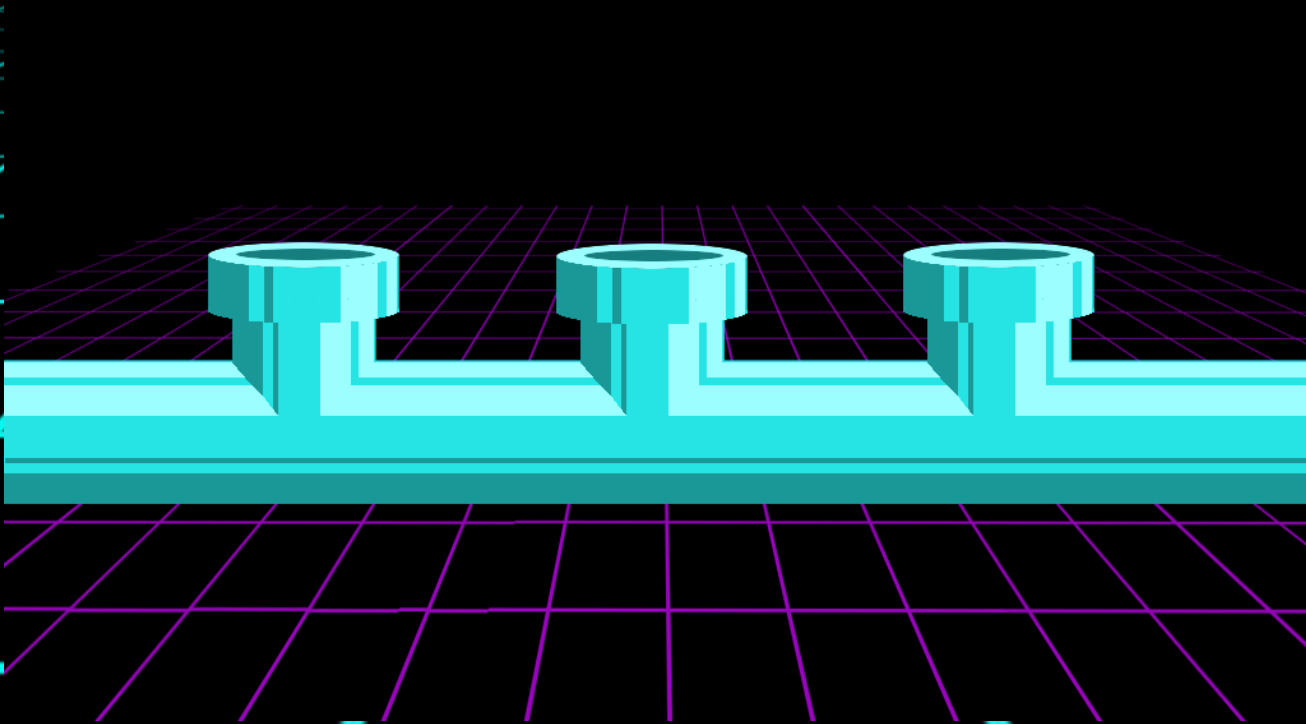
JUGAR

Patrones

	Izquierda
1	Grabar Reproducir
	Centro
2	Grabar Reproducir
	Derecha
3	Grabar Reproducir
	Todos
4	Grabar Reproducir



Mecánica



Los personajes



Hay que evitar a toda costa esto



Puntos y bombas

Puntos -

0

3

- Bombas



+



=



Prueba

DEMO





Preguntas



Muchas Gracias

