

# NI–VMM – podobnost MIDI souborů

Bc. Vojtěch Kopecký

29. listopadu 2022

## Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Popis projektu</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Způsoby řešení</b>	<b>2</b>
3.1	Hledání hlavní melodie ve skladbě . . . . .	2
3.2	Podobnostní algoritmy . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Implementace</b>	<b>3</b>
4.1	Volba technologií a struktura projektu . . . . .	3
4.2	Extrakce melodie . . . . .	4
4.3	Vyhledávání podobných melodií . . . . .	5
4.4	Uživatelské rozhraní . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Příklady výstupu</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>Měření</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Diskuze</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Závěr</b>	<b>8</b>

## 1 Úvod

Tato zpráva slouží jako dokumentace semestrálního projektu pro předmět NI–VMM. Zadáním projektu byla tvorba webové aplikace pro vyhledávání hudebních skladeb ve formátu MIDI na základě podobnosti melodií.

V této zprávě nejdříve blíže popíši vlastnosti projektu. Dále prozkoumám způsoby extrakce melodií a jejich porovnávání. V implementační části se zaměřím na zvolení vhodných technologií, práci s MIDI soubory (tím pádem také stručně popíši standard MIDI) a proces tvorby jak backendové, tak frontendové části aplikace. Předvedu příklady výstupů hotové aplikace a provedu základní měření rychlosti vyhledávání. Na závěr zhodnotím dosažené výsledky a navrhnou možná vylepšení aplikace.

## 2 Popis projektu

Zaměřil jsem se na klasické klavírní skladby – díky tomu, že se ve skladbě hraje jenom na jeden nástroj, je určení hlavní melodie značně jednodušší. Kromě toho jsou MIDI soubory pro klasickou hudbu na internetu velmi dostupné.

Vstupem vyhledávání je kratší soubor ve formátu MIDI (cca 4–40 po sobě jdoucích not), který obsahuje nějakou melodii. Aplikace se následně tuto melodii pokusí najít ve všech skladbách v databázi. Výstupem je seznam skladeb, které obsahují melodii nejvíce se podobající vstupní melodii. Tento seznam je seříděn od nejlepších (nejvíce podobných) výsledků po nejhorší.

Databáze obsahuje 295 klasických skladeb volně dostupných ze stránky <http://www.piano-midi.de/>.

Implementace projektu spočívala v několika krocích:

- Extrakce melodie z MIDI souborů a datová reprezentace melodie v databázi
- Porovnávání dvou melodií (určení jejich podobnosti)
- Vyhledávání nejpodobnější melodie v celé databázi
- Uživatelské rozhraní přizpůsobené pro práci s hudbou (např. umožňuje přehrávání, vizualizaci melodií...)

## 3 Způsoby řešení

### 3.1 Hledání hlavní melodie ve skladbě

#### Sekvence výšek

Za hlavní melodii můžeme považovat sekvenci tónů, které jsou v daný čas skladby nejvyšší (tzv. výšky). Výhodou je jak lehká implementace extrakce, tak dostatečná přesnost – nejvyšší tóny většinou představují hlavní melodii, zvláště v klavírních skladbách. Jsou však případy, kdy se hlavní melodie skrývá v basech (nejnižších tónech) a výšky jsou pouze komplementární.

#### Sekvence nejhlasitějších tónů

Dále můžeme za hlavní melodii považovat sekvenci tónů, které jsou v daný čas skladby nejhlasitější. Pro toto hledání nám už ale nestačí pouze notový zápis, ale nejlépe nějaký audio soubor – např. MP3, ve kterém bychom mohli analyzovat spektrogram, nebo již zmíněný formát MIDI, ve kterém je hlasitost určitého tónu určena proměnnou velocity. Lze však usoudit, že i touto metodou bychom nedosáhli vysoce přesných výsledků – např. již kvůli tomu, že některé tóny mohou mít ve stejnou dobu stejnou hlasitost – poté bychom se museli dále rozhodovat podle výšky tónu či jiných vlastností.

Problémem je také fakt, že objektivně určit hlavní melodii nelze – záleží na subjektivní interpretaci dané skladby, což také vyžaduje určitou hudební znalost. I samotný uživatel, který melodii bude vyhledávat, si hlavní melodii může vyložit

jinak, než je obecně známo. U výše zmíněných metod proto nelze jednoduše ověřit, jak moc úspěšné jsou. Budeme tedy pracovat s domněnkou, že úspěšnost obou metod je dostatečná pro potřeby naší aplikace.

## 3.2 Podobnostní algoritmy

V obou metodách zmíněných v předchozí kapitole byly melodie reprezentovány sekvencí. To nám značně zjednodušuje situaci, jelikož vyhledávání podobných skladeb bude spočívat v porovnávání dvou sekvencí. Na tento problém existuje mnoho algoritmů, které jsou výpočetně rychlé a také jednoduché na implementaci.

### Longest common subsequence (LCS)

LCS je problém nález nejdelší společné podposloupnosti dvou sekvencí. Příbuzným problémem je *Longest common substring* – neboli nález nejdelšího společného podslova. Slovo se od posloupnosti liší tím, že v obou sekvencích nesmí být přerušeno, zatímco společná posloupnost může přeskakovat prvky.

Při hledání podobných melodií je LCS užitečná – jedná se o jeden ze základních způsobů, jak určit podobnost sekvencí. LCS je navíc odolná proti malým změnám v melodii (např. jedna nota vložená navíc, či chybějící nota).

### Dynamic time warping (DTW)

DTW je problém měření podobnosti dvou sekvencí, které se mohou lišit v rychlosti. Na první pohled tato metrika nemusí být pro hledání podobných melodií příliš užitečná, jelikož v extrahované melodii neuvádíme délku jednotlivých not, nýbrž pouze jejich tón. I přes to však DTW představuje sofistikovanější přístup k podobnosti melodií, než LCS, jelikož pracuje s odchylkou jednotlivých členů sekvencí a nezabývá se pouze jejich rovností – DTW tak může objevit podobnost dvou melodií, kde druhá melodie představuje první melodii posunutou např. o jeden půltón výše.

Jelikož mi jak LCS, tak DTW připadaly jako užitečné algoritmy k hledání podobnosti melodií, implementoval jsem je oba v mé aplikaci. Aplikace tedy bude sloužit také jako ukázka, v jakých případech si který algoritmus vede lépe. Efektivní algoritmy LCS a DTW využívají dynamického programování se složitostí  $O(mn)$ , kde  $m$  a  $n$  značí délky porovnávaných sekvencí.

## 4 Implementace

### 4.1 Volba technologií a struktura projektu

Aplikaci jsem rozdělil na backend a frontend. Backend bude zajišťovat veškerou „vědeckou“ práci, tedy extrakci melodie, správu databáze skladeb a samotné vyhledávání podobnosti. Backend tyto služby poskytne frontendu pomocí REST API. Na frontendu bude poté implementováno uživatelské rozhraní pro vyhledávání.

Pro backend se přirozeně nabízel jazyk Python, který disponuje mnoha knihovnamí pro vědeckou práci, zároveň se dalo jednoduše experimentovat pomocí Jupyter notebooku, než všechno implementovat na ostro. Nejdříve jsem se však snažil najít

Python knihovnu pro práci s MIDI soubory, abych extrakci nemusel implementovat ve frontendu (zde se nabízela Javascriptová knihovna *Tone.js*, která je schopna MIDI soubory konvertovat na JSON). Pro Python jsem našel knihovnu *Mido*, která k MIDI souborům přistupuje více low-level způsobem. I přes tento fakt jsem si vybral Python s tím, že knihovnu *Mido* vyzkouším. Jako web framework jsem zvolil *Django*, který se postará o samotné API a jakoukoliv práci s databází.

Pro frontend jsem zvolil Javascriptový framework *Vue 3* s grafickou knihovnou *Vuetify*.

## 4.2 Extrakce melodie

Nejdříve bylo potřeba extrahovat melodii z MIDI souborů. MIDI soubory se mohou skládat z několika stop (tracks). Každá stopa se pak skládá z tzv. zpráv (messages). Existují různé druhy zpráv s různými parametry (standard je dobře popsán např. na stránce [1]) S knihovnou *Mido* [2] můžeme MIDI soubor jednoduše načíst a vypsat všechny zprávy z nějaké stopy:

```
from mido import MidiFile

# Load midi file
midi = MidiFile("../midi/piano_midi_de/bach/bach_846.mid")

# Print all messages in the second track
for message in midi.tracks[1]:
    print(message)
```

```
MetaMessage('midi_port', port=0, time=0)
MetaMessage('track_name', name='Piano right', time=0)
program_change channel=0 program=0 time=0
control_change channel=0 control=7 value=100 time=0
control_change channel=0 control=10 value=64 time=0
control_change channel=0 control=91 value=127 time=0
MetaMessage('text', text='bdca426d104a26ac9dcb070447587523', time=0)
note_on channel=0 note=67 velocity=56 time=241
note_on channel=0 note=67 velocity=0 time=120
note_on channel=0 note=72 velocity=60 time=0
note_on channel=0 note=72 velocity=0 time=120
note_on channel=0 note=76 velocity=63 time=0
note_on channel=0 note=76 velocity=0 time=108
...
note_on channel=0 note=72 velocity=0 time=0
MetaMessage('end_of_track', time=0)
```

Na výstupu kódu lze vidět, že některé zprávy nastavují parametry skladby

(MetaMessage, program\_change, control\_change) a některé zprávy určují noty, které se mají přehrávat (note\_on).

Každá zpráva má dále atribut time, který určuje odchylku této zprávy od předchozí v tickích. Pokud má zpráva hodnotu time nastavenou na 0, zpráva se spustí ve stejnou dobu, jako ta předchozí. Seznam zpráv je tedy vypsán sekvenčně s tím, že každá zpráva nenesie absolutní časovou hodnotu, ale pouze odchylku od té předchozí zprávy.

Ve zprávě note\_on se výška noty určuje atributem note. Na stránkách standardu MIDI [1] lze nalézt tabulku pro zjištění, kterou notu dané číslo reprezentuje. Atribut velocity určuje hlasitost dané noty.

Ve výpisu si můžete všimnout, že nota se na nějakou dobu zapne nastavením velocity na nějakou kladnou hodnotu, a posléze se nota vypne opět zprávou note\_on s velocity nastavenou na 0. Tento fakt je matoucí, jelikož existuje i zpráva note\_off, kterou se noty také dají vypínat. Existují tedy dva různé způsoby vypínání not, na což je potřeba brát ohled při zpracovávání MIDI souborů z různých zdrojů. Častěji se na vypínání not používá note\_on, avšak jsem zjistil, že např. program pro tvorbu hudby *FL Studio* používá note\_off.

Dalším problémem, se kterým jsem se při extrakci potýkal, byl ten, že každá zpráva (i MetaMessages, které nemají mít s melodií nic společného) mohou mít nastavenou časovou odchylku time na větší než 0. Při extrakci více stop najednou pak nastaly problémy, jelikož jsem hodnotu time kontroloval pouze u zpráv note\_on.

Práce s touto knihovnou tedy byla zapeklitější, avšak mi umožnila lépe poznat formát MIDI zevnitř a dala mi větší kontrolu při extrakci melodie. Na samotnou extrakci jsem použil metodu výšek.

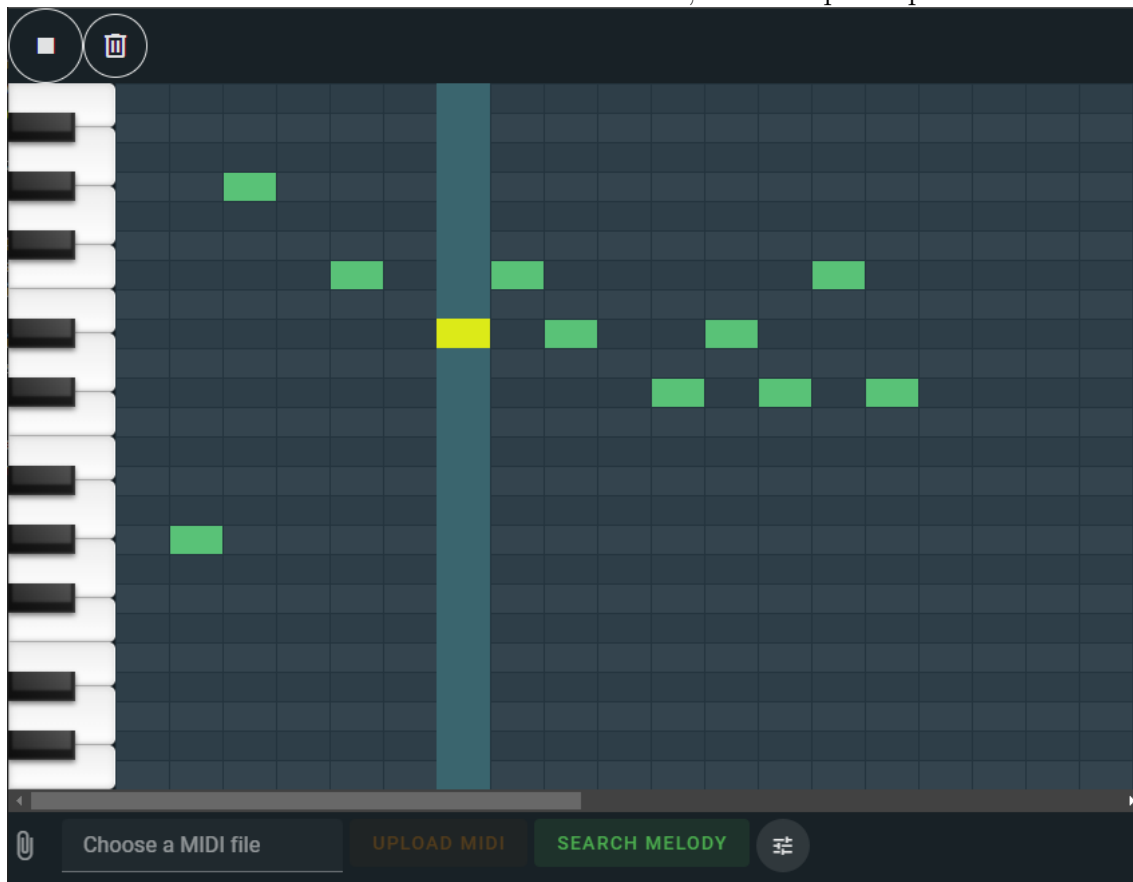
### 4.3 Vyhledávání podobných melodií

V backendu jsem implementoval automatickou extrakci melodií ze všech skladeb ze stránky piano-midi.de do databáze. LCS a DTW jsem implementoval dynamickým programováním. Při vyhledávání se dotaz porovná se všemi skladbami v databázi, přičemž se každá skladba rozdělí na segmenty stejné délky, jakou má dotaz.

Segmentaci skladeb jsem nejdříve zkoušel implementovat metodou „sliding window“ – segmenty mají opět stejné délky, jako dotaz, akorát např. druhý segment nezačíná na konci prvního segmentu, nýbrž druhou notou celé skladby. Tímto způsobem lze najít potencionálně lepší výsledky, avšak je výpočetně složitější, než jednoduše rozdělit skladbu na na sebe navazující segmenty – při jednoduchém postupu je složitost porovnání dotazu ( $m$ ) se všemi segmenty skladby ( $n_1, n_2, \dots$ )  $O(mn_1 + mn_2 + \dots) = O(m(n_1 + n_2 + \dots)) = O(mn)$ , kdežto metoda sliding window má složitost  $O(m^2(n - m))$ . Kvůli větší složitosti jsem od této metody musel upustit, jelikož vyhledávání trvalo příliš dlouho.

Každá skladba se tedy rozdělí na na sebe navazující segmenty stejné délky, jako dotaz. V každé skladbě algoritmus vyhledá segment s nejlepší hodnotou LCS/DTW. Algoritmus pak vrátí seznam skladeb seřazený podle nejpodobnějšího segmentu.

Obrázek 1: Sekvencer se zadanou melodií, která se právě přehrává



#### 4.4 Uživatelské rozhraní

Pro frontend jsem si vybral Javascriptový framework Vue, který si zakládá na rozložení UI do menších celků (tzv. komponent) a reaktivitě – prvky na stránce automaticky reagují na změnu vnitřních dat. Díky těmto vlastnostem jsem mohl jednoduše sestavit tzv. sekvencer pro zadávání vstupní melodie pro vyhledávání. Sekvencer sestává z ovládacích prvků (pro přehrání či vyčištění zadané melodie) a z mřížky pro zadávání melodie. Díky Vue dokážu reprezentovat zadanou melodii polem, na jehož změnu celý sekvencer reaguje. To také zjednodušuje implementaci několika operací – např. vyčištění zadané melodie = nastavení všech prvků pole na počáteční hodnotu.

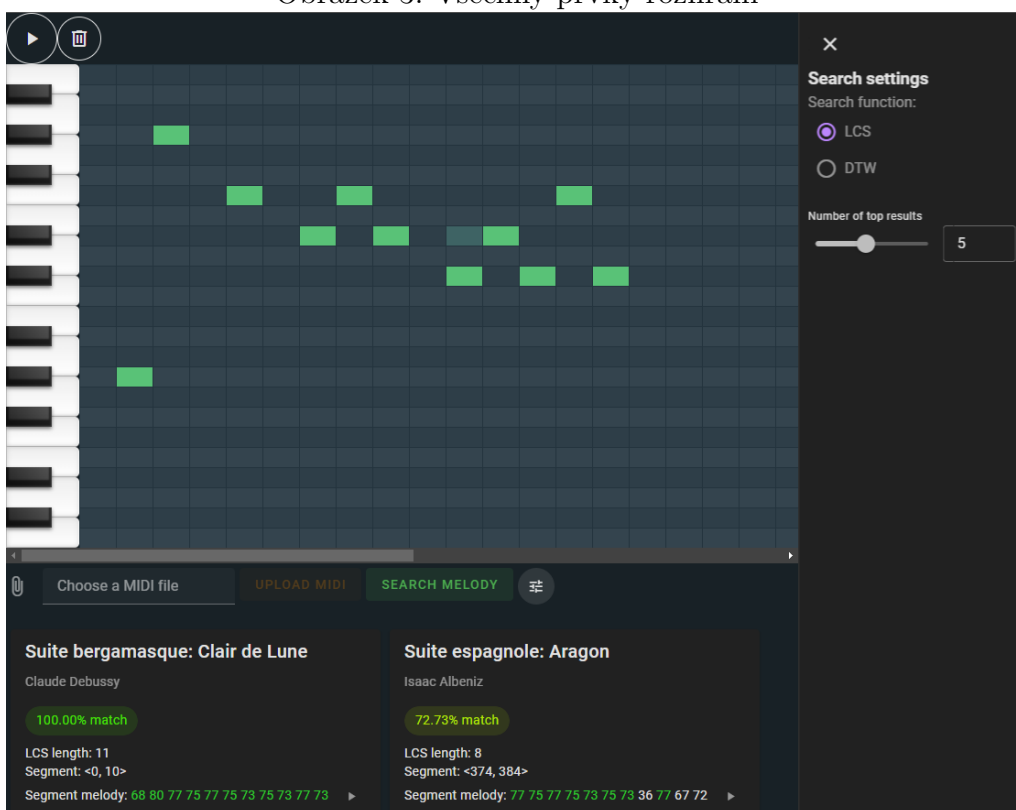
Díky sekvenceru si uživatel svůj dotaz může přehrát a dále ladit už před tím, než jej vyhledá. Další výhodou spočívá v tom, pokud uživatel chce nahrát jako dotaz MIDI soubor. Místo toho, aby se po nahrání souboru hned spustilo vyhledávání, se z něj nejdříve vyextrahuje melodie, která se následně zobrazí v sekvenceru. Uživatel tak může zkontrolovat, jestli se MIDI soubor zpracovává správně a případně může melodii opět ladit bez potřeby nějakého externího programu.

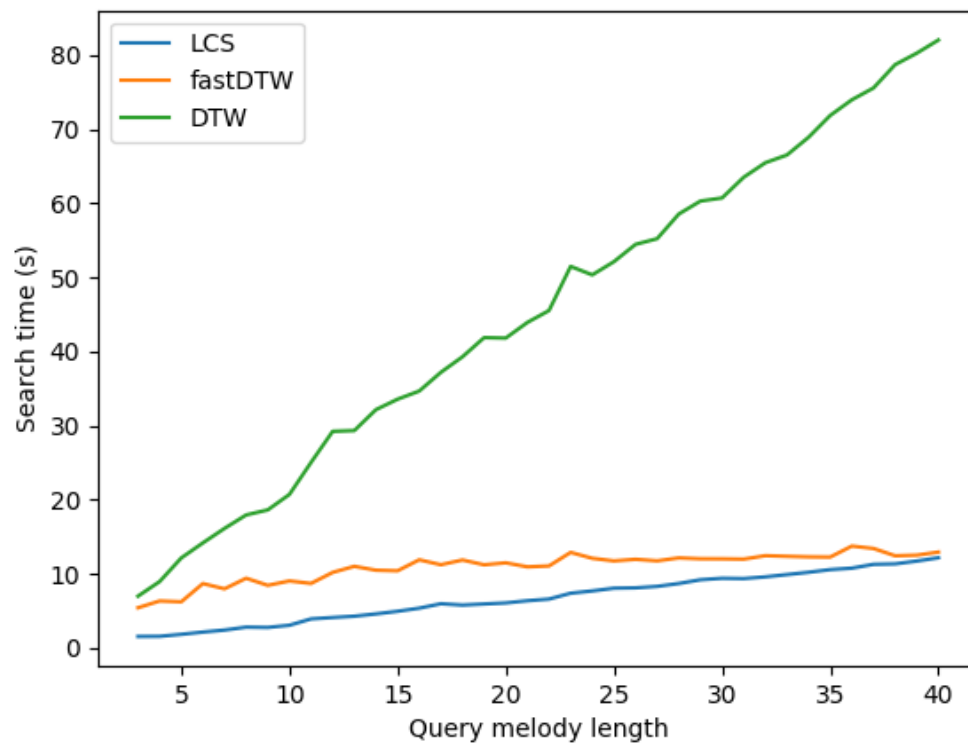
V pravé části rozhraní se nachází panel s nastaveními vyhledávání – zvolení funkce LCS/DTW a počet vrácených nejlepších výsledků. V dolní části rozhraní se po dokončení vyhledávání zobrazí seřazené výsledky.

Obrázek 2: Sekvencer s melodií z MIDI souboru



Obrázek 3: Všechny prvky rozhraní





## 5 Příklady výstupu

We did some experiments ...

## 6 Měření

From our experiments we can conclude that ...

## 7 Diskuze

## 8 Závěr



## Odkazy

1. *Standard MIDI-File Format Spec. 1.1, updated* [online]. [cit. 2022-11-27]. Dostupné z: <http://www.music.mcgill.ca/~ich/classes/mumt306/StandardMIDIfileformat.html>.
2. *Mido - MIDI Objects for Python* [online]. [cit. 2022-11-27]. Dostupné z: <https://mido.readthedocs.io/en/latest/>.