

Document d'analyse des besoins

Alexandre Casanova-Franger Gauthier Lamarque Paul Simorre
Lucas Vivas

2 février 2018

1 Introduction

Ce projet consiste à améliorer un outil informatique d'analyse sonore dans l'optique d'approfondir notre compréhension de l'improvisation musicale. À terme, cet outil aura pour objectif de permettre à des musiciens d'avoir un aperçu discret (donc quantifié) de leur improvisation. De plus, cet outil aura une portée scientifique, dans le sens où il sera possible d'étudier l'adaptation des musiciens grâce aux retours fournis par l'outil.

Cet outil est basé sur une plateforme externe appelée Bela [Lab16], qui est un système embarqué de traitement audio en temps réel.

À l'origine, six étudiants de l'ENSEIRB-MATMECA ont réalisé un projet similaire en début d'année 2017, mais ils n'ont pas utilisé le système embarqué Bela. Ils ont construit un programme en Python, et ont géré les entrées/sorties audio grâce à des bibliothèques externes. Dans les mois qui suivirent, un de ces six étudiants, Jérémy Lixandre, a réalisé un stage de deux mois au SCRIME (Studio de Création et de Recherche en Informatique et Musiques Expérimentales) et a recommencé le même projet, mais cette fois en se basant sur Bela et son langage de programmation, le C++. Notre projet est donc la poursuite du travail réalisé par Jérémy Lixandre durant son stage.

2 Description et analyse de l'existant

À ce jour, l'outil est capable de fournir une représentation graphique de la corrélation des entrées audio. La corrélation est une notion centrale concernant cet outil. La corrélation est en fait une relation statistique entre deux ou plusieurs variables, et dans notre cas, il s'agit de la relation entre deux échantillons audio.

Les entrées audio sont gérées par le système embarqué Bela, qui peut recevoir 8 entrées analogiques (par l'intermédiaire de micros), 2 entrées audio (par l'intermédiaire de prises Jack) et enfin la possibilité d'inclure des fichiers audio (de type wav).

La mécanique principale du programme consiste à récupérer des échantillons provenant des entrées audio sur un temps donné (Δt), de les stocker dans un tableau de vecteur où chaque vecteur (de flottants) représente le signal d'une des entrées. Ensuite, le programme appliquera sur ces signaux un pré-traitement qui permettra de modifier les vecteurs afin de pouvoir baser le calcul de corrélation sur différentes caractéristiques de l'onde. Par exemple, le programme est capable de calculer

l'enveloppe d'énergie d'une onde afin que le calcul de corrélation se fasse en fonction de cette enveloppe qui permettrait de comparer par exemple les timbres des instruments. Ensuite il applique une fonction de calcul de corrélation sur chaque paire d'échantillons. Cette fonction peut changer et permettra de comparer les vecteurs de différentes manière.

Le calcul de la corrélation prend en entrée deux vecteurs de nombres flottants et renvoie un nombre flottant compris entre 0 et 1. Dans l'état actuel de l'outil, le calcul de la corrélation correspond au produit scalaire des deux vecteurs de flottants passés en entrée. Cependant, grâce au fichier de configuration de l'outil, il est possible de modifier la méthode de calcul de cette corrélation.

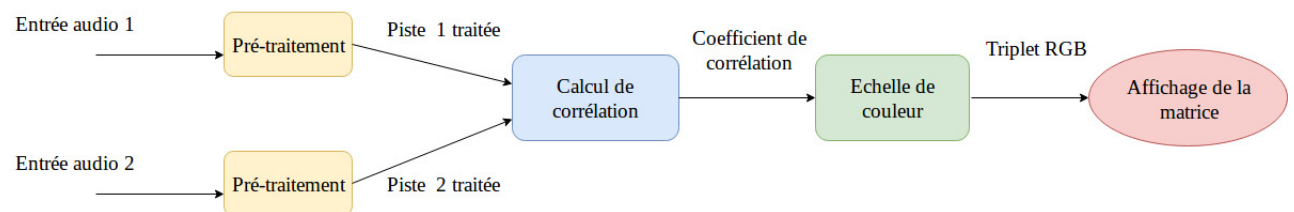
Notre prédécesseur devait reconstruire un outil intégralement, et c'est dans cette optique de simplicité qu'il a fait le choix d'implémenter une version basique du calcul de corrélation.

Enfin, une fois les coefficients de corrélation sont calculés, ceux-ci sont affichés suivant une matrice de corrélation, où $x_{i,j}$ correspond au coefficient de corrélation entre l'entrée i et l'entrée j . Sachant cela, la matrice de corrélation obtenue est donc une matrice symétrique (où $x_{i,j} = x_{j,i}$) et la diagonale de celle-ci est égale à 1 ($x_{i,i} = 1$).

Un autre élément central de cet outil est le fichier de configuration contenant les paramètres nécessaires au bon fonctionnement du programme. Les paramètres à renseigner ou à modifier sont les suivants :

- L'activation des effets et la taille des buffers correspondants (toutefois, l'ajout d'effets semble diminuer les performances du programme),
- Le nombre d'entrées analogiques que l'on souhaite activer (de 0 à 8),
- Le nombre d'entrées audio que l'on souhaite activer (de 0 à 2),
- Les chemins relatifs vers des fichiers .wav que l'on souhaiterait ajouter en entrée,
- Le nom du fichier (sans l'extension .cpp) contenant la fonction de conversion du coefficient de corrélation en triplet RGB,
- Le nom du fichier (sans l'extension .cpp) contenant la fonction de calcul du coefficient de corrélation,
- Le nom du fichier (sans l'extension .cpp) contenant la fonction de pré-traitement des entrées.

FIGURE 1 – Déroulement du programme existant



3 Description des besoins

3.1 Besoins fonctionnels

- L'utilisateur pourra avoir un retour sonore, où les volumes des entrées seront modifiés selon un certain mixage (qui dépendra de la corrélation des entrées),

Il s'agit là de l'objectif principal de ce projet. L'utilisateur pourra obtenir un retour audio sur la sortie correspondante du système embarqué. Cependant, les volumes des différentes entrées seront modifiés, il y aura une étape de mixage pour modifier ces volumes, elle sera explicitée lors des prochains points.

- L'utilisateur pourra choisir une configuration selon laquelle un vecteur de mixage sera créé,

Le mixage sera implémenté comme une fonction qui prendra en entrée la matrice contenant les coefficients de corrélation, et renverra en sortie un vecteur contenant les volumes attribués à chaque entrée.

- L'utilisateur pourra ajouter une fonction de mixage, qu'il précisera dans le fichier de configuration,

Comme pour les étapes de pré-traitement, de calcul de corrélation, et de conversion vers un triplet RGB, il sera possible pour l'utilisateur de préciser dans le fichier de configuration quel fichier contient la fonction permettant d'obtenir le mixage souhaité. Nous avons évoqué avec les clients différents exemples de mixage, dont les suivants :

- Augmenter le volume des paires d'entrées les plus corrélées,
 - Augmenter le volume des paires d'entrées les moins corrélées,
 - Augmenter le volume des entrées dont la somme des coefficients de corrélation avec toutes les autres entrées est la plus élevée.
- L'utilisateur pourra observer ce vecteur de mixage sur la même page web où figure la matrice contenant les coefficients de corrélation,

Sachant que les utilisateurs de l'outil ne sont pas des développeurs de métier, un affichage graphique reste le meilleur moyen de représenter les informations importantes. La matrice contenant les coefficients de corrélation est représentée par une matrice de carrés colorés, et le code couleur est fourni par une fonction située dans un fichier dont le nom est précisé dans le fichier de configuration. De la même façon, le vecteur de mixage sera représenté par des carrés colorés, et le pourcentage du volume sera indiqué sous ces carrés.

- L'utilisateur pourra changer la fenêtre temporelle de calcul de corrélation.

3.2 Besoins non-fonctionnels

- La fonction réalisant le mixage devra être générique.

Comme dit plus haut, il existe déjà trois étapes du programme qui nécessitent des fonctions génériques, et ces fonctions (et leur fichier correspondant) sont précisées dans le fichier de configuration (à modifier avant l'exécution du programme). De la même manière, la fonction réalisant le mixage des entrées devra respecter les mêmes conditions.

- L'ajout d'un mixage ne devra pas perturber le déroulement du programme.

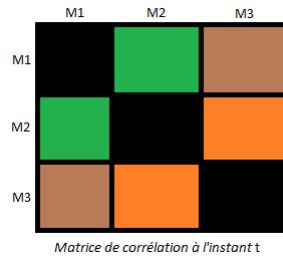
Dans le rapport émis par le précédent développeur, il est indiqué qu'à partir de 15 entrées, ou avec l'ajout d'effets, des latences sont visibles. Actuellement, le rafraîchissement de la matrice est de l'ordre de la demi-seconde dans son fonctionnement normal.

4 Scénario d'utilisation

Nous allons décrire ci-après un scénario d'utilisation. Nous imaginons une configuration simple pour un scénario réalisable avec une version du projet où les besoins les plus essentiels aux yeux des clients ont été remplis.

- Trois musiciens jouent et s'enregistrent ensemble
- Ils veulent obtenir un retour sonore particulier : une version de leur morceau où la paire de musiciens la plus corrélée s'entend plus fort que le troisième musicien
- Ils utilisent une version basique du logiciel et l'on suppose donc que les paramètres tels que la fonction de pré-traitement des entrées, la fonction de calcul du coefficient de corrélation et celle calculant sa conversion en triplet RGB auront été choisis par les développeurs

Les musiciens improvisent ensemble en tentant de s'accorder les uns avec les autres. Grâce au dispositif BELA, chaque instrument est enregistré sur une piste mono-instrumentale isolée. Le logiciel existant traite les données de leur enregistrement pour fournir la matrice de corrélation ; grâce à ce retour visuel, le groupe sait déjà quelle paire de musiciens est la plus corrélée à un instant t donné.



Plus la couleur aux indices de deux musiciens est proche du vert clair, meilleure est la corrélation de leur jeu au moment où cette matrice s'affiche. On peut voir par exemple qu'à l'instant t , les musiciens M1 et M2 sont plus corrélés que les autres couples de musiciens ; ils forment la paire de musiciens et de pistes mono-instrumentales la plus corrélée.

Pour "construire" le retour sonore, notre programme mixe l'enregistrement grâce aux données de cette matrice. À chaque instant t , une valeur est attribuée à chaque paire de musiciens à partir de son indice de corrélation. La valeur la plus élevée, celle attribuée à la paire la plus corrélée, sert à produire un retour sonore sous la forme d'une copie de l'enregistrement initial où les deux pistes mono-instrumentales constituant cette paire sont augmentées en volume sonore. Cette paire est donc susceptible de varier tout au long du morceau : à chaque instant t , la paire de musiciens augmentés en volume sonore peut changer.

Les musiciens peuvent alors étudier le retour sonore produit par notre logiciel et le comparer avec l'enregistrement non modifié par le logiciel. On peut alors imaginer diverses utilités à ce retour sonore :

- Les musiciens pourront préférer conserver l'enregistrement modifié plutôt que l'original
- Si deux musiciens sont plus régulièrement augmentés en volume sonore que leur partenaire tout au long du morceau modifié, ce troisième musicien pourra corriger son jeu en conséquence

VisualImpro : outil d'improvisation musicale

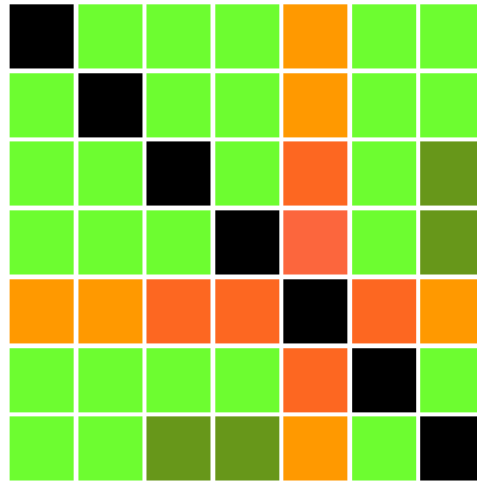
Lignes

Colonnes

☐ Configuration 1

☐ Configuration 2

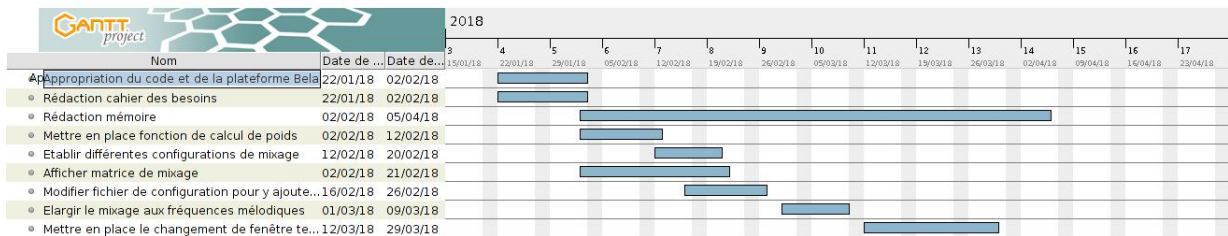
Matrice de corrélation



vecteur de mixage



5 Diagramme de Gantt



Références

[Lab16] The Augmented Instruments Laboratory. Bela. <http://bela.io>, 2016.