

Multimedia-Datenbanken

Kapitel 5: Multimedia-Daten – Audio

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Technische Fakultät, Institut für Informatik
Lehrstuhl für Informatik 6 (Datenbanksysteme)

Prof. Dr. Klaus Meyer-Wegener

Wintersemester 2002 / 2003

Technische Universität Kaiserslautern
Fachbereich Informatik
AG Datenbanken und Informationssysteme

Dr. Ulrich Marder

Wintersemester 2003 / 2004

5.1 Tonaufnahme (Audio)

- ❑ **meistens Sprache oder Musik – aber nicht nur!**
- ❑ **Rohdaten:**
 - Folge von Energieniveaus (Lautstärkepegeln) oder Frequenzanteilen (Fourier-Analyse eines Zeitfensters)
 - wegen des enormen Datenvolumens immer komprimiert
- ❑ **Abtasttheorem (Nyquist-Theorem):**
 - Abtastung des Energieniveaus muss mindestens doppelt so häufig erfolgen wie höchste zu erfassende Frequenz
 - Telefon: 3000 Hz
MW-Radio: 4000 Hz
UKW-Radio: 8000 Hz
Hifi: 22000 Hz
- ❑ **Beispiel Audio-CD:**
 - 44100 Messwerte pro Sekunde und pro Stereokanal, 16 bit pro Messwert:
176,4 KB pro Sekunde, ca. 10 MB pro Minute, 635 MB pro Stunde

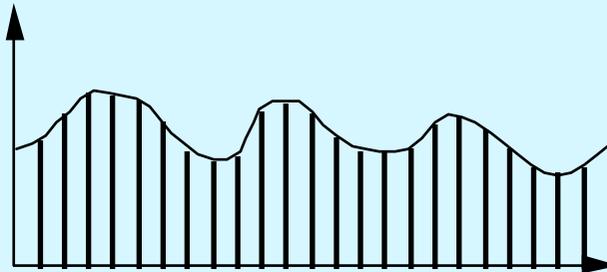
Tonaufnahme (2)

□ **Registrierungsdaten:**

- **Auflösung** (Resolution):
Anzahl unterschiedener Energieniveaus
oft 256, d. h. 8 bit pro Messwert
- **Aufzeichnungsfrequenz** (Sampling Rate)
- Anzahl der Kanäle (1 bei Mono, 2 bei Stereo)

□ **Wellenform-Codierung (Waveform Encoding)**

- ausgehend vom Sampling, also Amplitudenmessung in festem Zeitabstand



- auch als "Pulse Code Modulation" (PCM) bezeichnet,
weil Wellenform als getaktetem Impuls aufmoduliert erscheint

□ **Logarithmisches PCM**

- Schrittweite des Quantisierens nicht konstant, sondern bei niedrigen Werten kleiner als bei hohen
 - Rauschverminderung bei leisen Passagen
 - z.B. μ -LAW (Telefon Nordamerika und Japan),
A-LAW (Telefon Europa, Rest der Welt und internationale Leitungen)
- weniger Bits reichen aus, um gleiche Amplitude zu überdecken
 - grob: μ -LAW mit 8 Bit entspricht linearer Quantisierung mit 12 Bit,
 μ -LAW mit 12 Bit linearer mit 16 Bit

□ **Differenzen-PCM (DPCM)**

- aufeinanderfolgende Abtastwerte fast immer eng korreliert
- für jeden Wert zunächst Prädiktor berechnen, dann nur Differenz zwischen ihm und tatsächlichem Wert speichern
- $p(x_i) = a_1 x_{i-1} + a_2 x_{i-2} + \dots$
- häufig einfach: $p(x_i) = x_{i-1}$

Tonaufnahme (4)

□ Differenzen-PCM (Forts.)

- bei 256 Quantisierungsstufen selten mehr als 32 Stufen Differenz zwischen aufeinanderfolgenden Messwerten
→ 5 Bit statt 8

unkomprimiert	112	114	117	115	111	109
Differenzen		+2	+3	-2	-4	-2

□ Delta-Modulation (DM)

- Anzahl der Quantisierungsstufen, die für Differenzen benötigt werden, um so geringer, je kürzer das Abtastintervall
- → so klein machen, dass nur noch 1 Bit nötig
- einfach!
bei niedrigen Bitraten (32 kbit/s, Telefonqualität) besser als alle anderen Verfahren

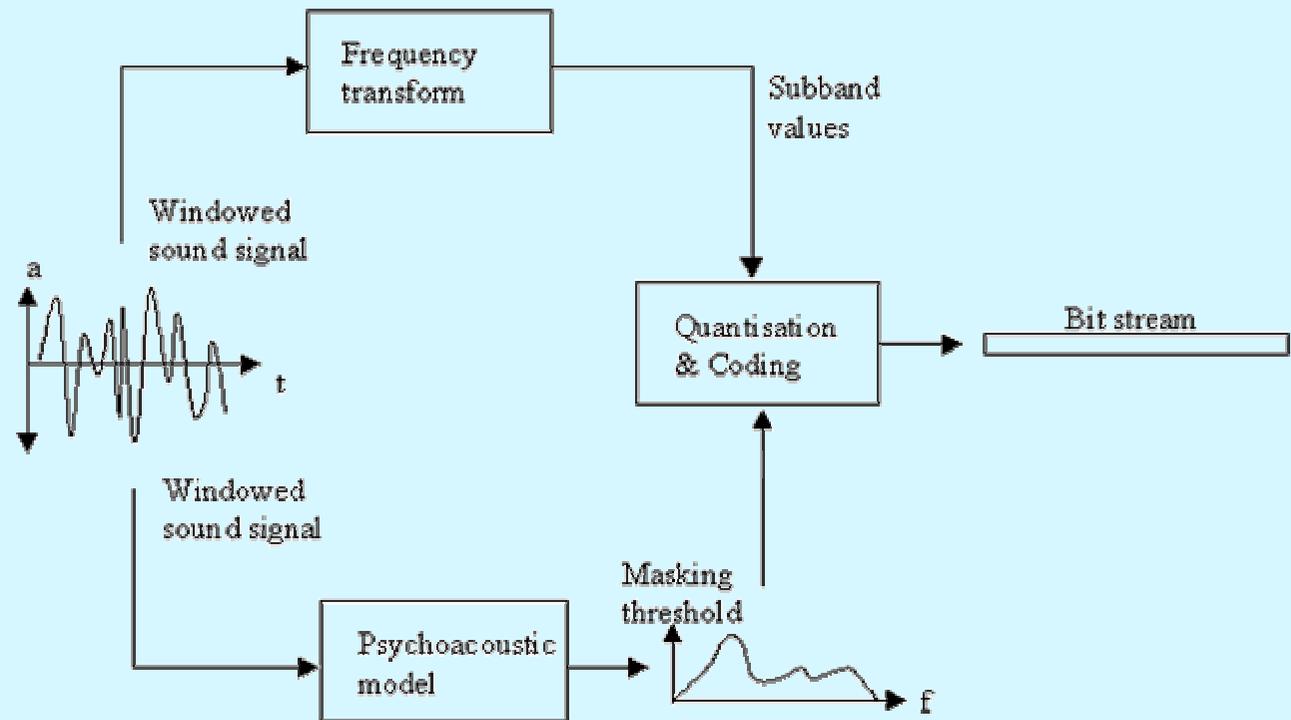
Tonaufnahme (5)

- ❑ **weitere Verbesserung: Adaptives DPCM (ADPCM)**
 - Berechnung Prädiktor aus mehreren vorhergehenden Abtastwerten
 - adaptiv: Änderung der Auflösung
 - gering bei starken Schwankungen (laut), hoch bei schwachen (leise)
- ❑ **Parameter-Codierung (nur Sprache)**
 - Modell des menschlichen Sprechapparats:
 - Schwingungsfrequenz der Stimmbänder, Formung von Mund- und Rachenraum, ausgeblasene Luft usw.
 - durch Parameter beschreiben
 - Ermittlung durch Spektralanalyse eines Abschnitts
 - Fenster, im Millisekundenbereich
 - z. B. Linear Predictive Coding (LPC)
 - beim nächsten Fenster nur Differenz zum vorhergehenden speichern ("Frequenz x um y stärker")
- ❑ **(beide, Wellenform- und Parameter-Codierung durch Spezial-Hardware realisiert)**

Tonaufnahme (6)

□ MPEG-1 Audio

- Layers I, II und III (MP3)
- Bitraten [kbps]
 - 384 (1:4)
 - 256-192
 - 128-112 (CD-Qualität)
 - bis 8 bei MPEG-2.5
- Psychoakustisches Modell
- Redundanz des zweiten Kanals
- Variable Bitrate (nur Layer III)



Tonaufnahme (7)

□ **Beschreibungsdaten:**

- bei Sprache Transkription als Text
- bei Musik Notenschrift oder MIDI (s. unten)
- Strukturinformation: Pausen (wichtig für Editieren)

□ **Operationen:**

- Eingabe
 - von Datei in einem bestimmten Format oder direkt vom Gerät (Echtzeit!)
- Ausgabe
 - auf Datei oder direkt auf Gerät (Echtzeit)
- Modifikation
 - "Schneiden" wie in einem Tonstudio; Positionsangaben entweder Zeit oder laufende Nummer des Messwerts
 - "Verkleben" entsprechend
 - Lautstärke erhöhen (schwierig: nicht linear)

Tonaufnahme (8)

□ Operationen (Forts.)

- Auswertung, Aggregation
 - statistische Angaben über Verteilung der Messwerte
 - Auffinden von Pausen (Schwellenwert für Amplitude)
 - Worterkennung (bei Sprache)
- Vergleich (Suche)
 - Pattern Matching
 - Gleichheit oft zu restriktiv, Ähnlichkeitsmaße?!
 - am ehesten wieder über Beschreibungsdaten, z. B. Text

□ Subtypen

- gesprochene Sprache (am wichtigsten)
- Musik
- Maschinengeräusch (Kfz-Motor)
- u. v. a.

❑ „Music Instrument Digital Interface“

- seit 1983 von der Musikindustrie verwendet
- Definition einer Schnittstelle zwischen elektronischen Musikinstrumenten (und auch zu Rechnern)

❑ instrumentenbezogene Darstellung:

- Bezeichnung des Instruments, Beginn und Ende einer Note, Grundfrequenz, Lautstärke u. a.
- 10 Oktaven, d. h. 128 Noten

❑ für 10 Minuten Musik ca. 200 KB MIDI-Daten – wesentlich weniger als bei Sampling!

- Keyboard → Computer: Eingabe, Computer → Synthesizer: Ausgabe
- Sequenzer: Gerät zum Zwischenspeichern und ggf. Verändern der Daten – kann Computer mit entspr. Software sein

❑ MIDI-Standard („General MIDI“):

- 16 Kanäle mit jeweils einem Synthesizer-Instrument, 128 Instrumente (z. B. 0 = "Acoustic Grand Piano"), 3–16 Noten pro Kanal

5.2 Indexierung und Retrieval von Audio

□ **einfachste Methode: über Titel und Dateiname ...**

- sehr verbreitet
- Namen allerdings unvollständig und subjektiv – schwierig zu finden
- außerdem keine Möglichkeit, Audio-Aufnahmen zu finden, die so klingen wie etwas, was gerade zu hören ist

□ **Inhalt verwenden**

- Vergleich Messwert für Messwert
 - wenig erfolgversprechend, da Unterschiede in Abtastrate und Auflösung nicht berücksichtigt
- daher Merkmale (Features) extrahieren und nutzen
 - mittlere Amplitude
 - Frequenz-Verteilung

Allgemeinerer Ansatz für Audio-Retrieval

□ **Klassifikation**

- in verbreitete Typen wie Sprache, Musik, Geräusch

□ **differenzierte Behandlung jeder Klasse**

- z. B. Sprache: Spracherkennung und Indexierung des Textes

□ **Anfragen**

- ebenso klassifiziert, verarbeitet und indexiert

□ **Retrieval**

- beruht auf der Ähnlichkeit der Anfrage-Merkmale mit den Merkmalen der gespeicherten Tondokumente

□ **wichtig aus einer Reihe von Gründen:**

1. verschiedene Typen verlangen unterschiedliche Verarbeitung und unterschiedliche Indexierungstechniken
2. verschiedene Typen haben unterschiedliche Bedeutung für eine Anwendung
3. Sprache ist der wichtigste Typ, und es gibt heute recht erfolgreiche Spracherkennungs-Techniken und –Systeme
4. die Typinformation selbst ist in einigen Anwendungen sehr nützlich
5. der Suchraum reduziert sich auf eine Klasse

5.2.1 Audio-Eigenschaften und -Merkmale

- ❑ **Basis für Klassifikation und Retrieval**
- ❑ **zwei Darstellungen**
 - **Zeit-Domäne** (Amplitude über der Zeit)
 - **Frequenz-Domäne** (Stärke über Frequenz)
- ❑ **jeweils unterschiedliche Merkmale**
- ❑ **zusätzlich weitere Merkmale**
 - subjektiv
 - z. B. Timbre

Merkmale in der Zeit-Domäne

□ Amplitude

- Druckschwankung um den Normaldruck herum
- Stille = Amplitude null

□ durchschnittliche Energie

- charakterisiert die Lautstärke des Audio-Signals

$$E = \left(\sum_{n=0}^{N-1} x(n)^2 \right) / N$$

mit E als durchschnittlicher Energie,
 N als Gesamtzahl aller Messwerte
und $x(n)$ als Messwert Nr. n

Merkmale in der Zeit-Domäne (2)

□ **Nulldurchlaufsrate (Zero-crossing rate)**

- charakterisiert die Häufigkeit des Vorzeichenwechsels im Signal und in gewissen Maße auch die durchschnittliche Frequenz des Signals

$$ZC = \left(\sum_{n=1}^N |\operatorname{sgn} x(n) - \operatorname{sgn} x(n-1)| \right) / 2N$$

mit $\operatorname{sgn} x(n)$ als Vorzeichen von $x(n)$; 1 wenn $x(n)$ positiv, -1 sonst

□ **Anteil der Stille (silence ratio)**

- Anteil der Messwerte an der Gesamtzahl, die einer Periode (!) der Stille angehören
- zwei Schwellenwerte:
 - Amplitudenwert, unterhalb dessen Stille angenommen wird
 - Anzahl unmittelbar aufeinanderfolgender Messwerte, die mindestens still sein müssen, um eine Stilleperiode zu bilden

Merkmale in der Frequenz-Domäne

□ **Fourier-Transformation des Signals**

- Zerlegung in Frequenz-Anteile mit Faktoren (Koeffizienten)
- Darstellung: Faktoren über Frequenz (Energienmenge pro Frequenz in Dezibel, dB)
- auch **Spektrum** des Signals genannt

□ **Bandbreite**

- Intervall der vorkommenden Frequenzen
- bei Musik größer als bei Sprache
- Differenz von größter und kleinster Frequenz im Spektrum
- nur Frequenzen mit Energiemenge größer 3 dB betrachtet

Merkmale in der Frequenz-Domäne (2)

□ Energieverteilung

- direkt aus dem Spektrum ablesbar
- Frequenzen mit hoher Energie: nützlich bei der Klassifikation, Musik hat mehr Frequenzen mit hoher Energie als Sprache
- Berechnung von **Frequenzbändern** mit hoher und niedriger Energie
 - Schwellenwert, z. B. 7 kHz
 - Energie pro Band: Summe der Energien aller Frequenzen im Band
- Zentroid: Mittelpunkt der spektralen Energieverteilung
 - bei Sprache niedriger als bei Musik
 - auch Brightness genannt

Merkmale in der Frequenz-Domäne (3)

□ Harmonie

- spektrale Komponenten oft Vielfache der niedrigsten und lautesten Frequenz ("fundamental frequency")
- Musik in der Regel harmonischer als andere Geräusche
- Prüfung, ob eine Tonaufnahme harmonisch ist:
dominante Komponenten Vielfache der fundamentalen Frequenz?
- Beispiel: Flöte spielt Note G₄;
Spitzen bei den Frequenzen 400 Hz, 800 Hz, 1200 Hz, 1600 Hz usw.
- f , $2f$, $3f$, $4f$ usw. Harmonische der Note

□ Pitch

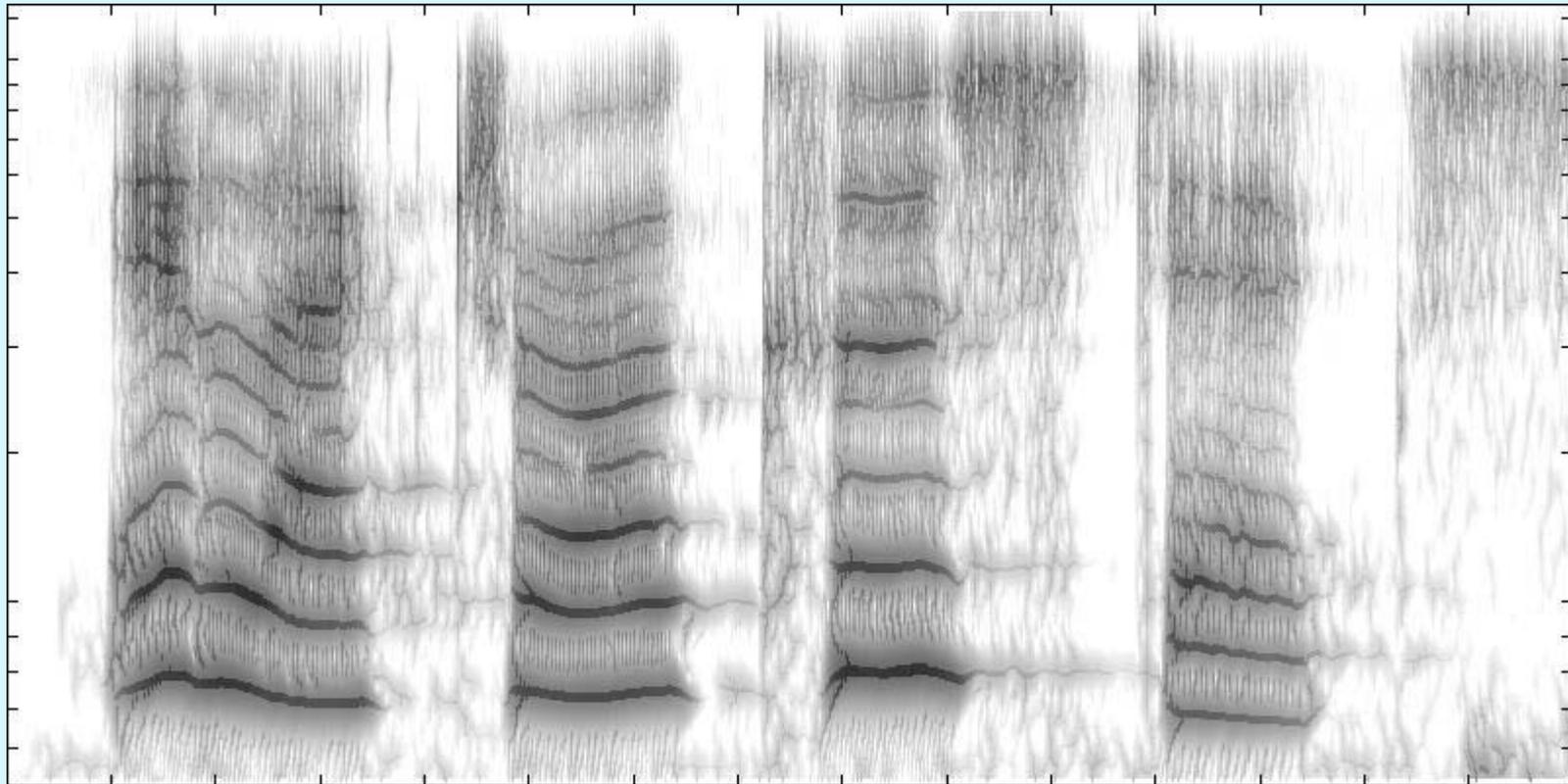
- nur periodische Klänge (Instrumente, Stimme)
- Perkussion dagegen nicht
- subjektiv, verwandt, aber nicht gleichbedeutend mit der fundamentalen Frequenz die (oft als Näherung verwendet wird)

- ❑ **einfache Darstellungen haben Grenzen:**
 - Zeit-Domäne zeigt die Frequenz-Anteile eines Signals nicht
 - Frequenz-Domäne zeigt nicht, wann die Frequenzen auftreten
- ❑ **kombinierte Darstellung**
 - (Rasterbild, Matrix von Bildpunkten)
 - x-Achse: Zeit
 - y-Achse: Frequenzanteile
 - Schwärzung eines Punkts: Energie der Frequenz zu dieser Zeit
- ❑ **Analysen**
 - Regularität des Auftretens von Frequenzen
 - Musik ist regulärer als andere Geräusche

Spektrogramm (2)

□ Beispiel

- weibliche Sprecherin, (englisch "Electroacoustics"), Signaldauer 1,5 s
- Quelle: <http://www.mmk.ei.tum.de/~rue/mum/eurospeech99/demo/>



5.2.2 Klassifikation

- ❑ **Nutzung der Merkmale**
- ❑ **hier nur Musik und Sprache**
 - könnten weiter differenziert werden:
 - Arten von Musik
 - männliche oder weibliche Sprache

Hauptcharakteristiken

□ Sprache

- Bandbreite vergleichsweise gering, 100 bis 7000 Hz
- Zentroid deshalb niedriger als bei Musik
- häufige Pausen (zwischen Worten und Sätzen) – höherer Anteil der Stille
- charakteristische Struktur: Folgen von Silben, die aus kurzen Perioden von Friktionen (Konsonanten) bestehen, auf die längere Perioden von Vokalen folgen – während der Friktionen hohe Nulldurchlauftrate, ZC variiert stärker

□ Musik

- hohe Bandbreite, 16 bis 20.000 Hz
- Zentroid deshalb höher
- niedriger Anteil der Stille
 - Ausnahmen: Soloinstrument, A-Capella-Gesang
- Nulldurchlauf variiert nicht so stark
- regular beat

□ Schritt für Schritt

- ein Merkmal nach dem anderen
- z. B. erst Zentroid
 - wenn hoch: Musik
dann Anteil der Stille
 - wenn niedrig: Musik
dann ZC-Variabilität
 - wenn niedrig: Solo-Musik
 - sonst: Sprache
- Reihenfolge wichtig
 - algorithmische Komplexität und Differenzierungsvermögen
 - einfach zu berechnen und hohe Differenzierung zuerst
- ein Merkmal allein auch schon nutzbar:
 - nur ZC: bis zu 90 % korrekt klassifiziert
 - nur Anteil der Stille: bis zu 82 %

□ Feature-Vektoren

- Werte einer Menge von Merkmalen berechnet und zu Vektor zusammengefasst
- Training:
Durchschnittsvektor (Referenzvektor) einer jeden Klasse bestimmen
- für neues Audio Feature-Vektor berechnen und Distanz zu den Referenzvektoren ermitteln (meist euklidisch)

5.2.3 Spracherkennung

- ❑ **nach der Klassifikation**
- ❑ **Techniken**
 - Time Warping (Sprechgeschwindigkeit)
 - Hidden Markov Models
 - neuronale Netze
- ❑ **Leistung**

<i>Gegenstand</i>	<i>Typ</i>	<i>Vokabular</i>	<i>Fehlerrate in %</i>
Ziffern	gelesen	10	< 0,3
Flugbuchungs-system	spontan	2500	2
Wall Street Journal	gelesen	64000	7
Radio-nachrichten	gelesen / spontan	64000	30
Telefonanruf	spontan	10000	50

5.2.4 Musik-Indexierung

❑ noch in den Anfängen

❑ zwei Typen

- strukturierte / synthetische Musik (MIDI)
- aufgezeichnete Musik

❑ Indexierung strukturierter Musik

- keine Extraktion von Merkmalen erforderlich
- sogar exakte Übereinstimmung als Suchmethode denkbar
- allerdings mag das eingestellte Instrument ein anderes als das gewünschte sein
- Ähnlichkeit schwierig zu definieren
- eine Möglichkeit: nur den Pitch-Wechsel berücksichtigen
 - Up, Down, Repeat – U, D, R
 - Parsons, D., *The Directory of Tunes and Musical Themes*, Spencer Brown, 1975 (vergriffen)
 - Melodyhound: <http://name-this-tune.com/> (Uni Karlsruhe)

Retrieval dann: Zeichenkettenvergleich

Musik-Indexierung (2)

□ aufgezeichnete Musik (sample-based)

- Anfrage: Vorsingen oder -summen
- Menge von Merkmalen
 - z. B. Lautstärke, Pitch, Brightness, Bandbreite und Harmonie
 - Vektoren und Distanzberechnung
- Pitch
 - für jede Note extrahieren oder schätzen ("pitch tracking")
 - Segmentierung in Noten nicht einfach (am besten Pause zwischen den Noten ...)
 - Darstellung dann Folge von Pitches, ggf. auch wieder mit Up, Down und Similar
 - Ähnlichkeit: in der Folge dürfen k Pitches falsch sein