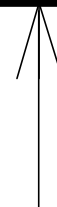
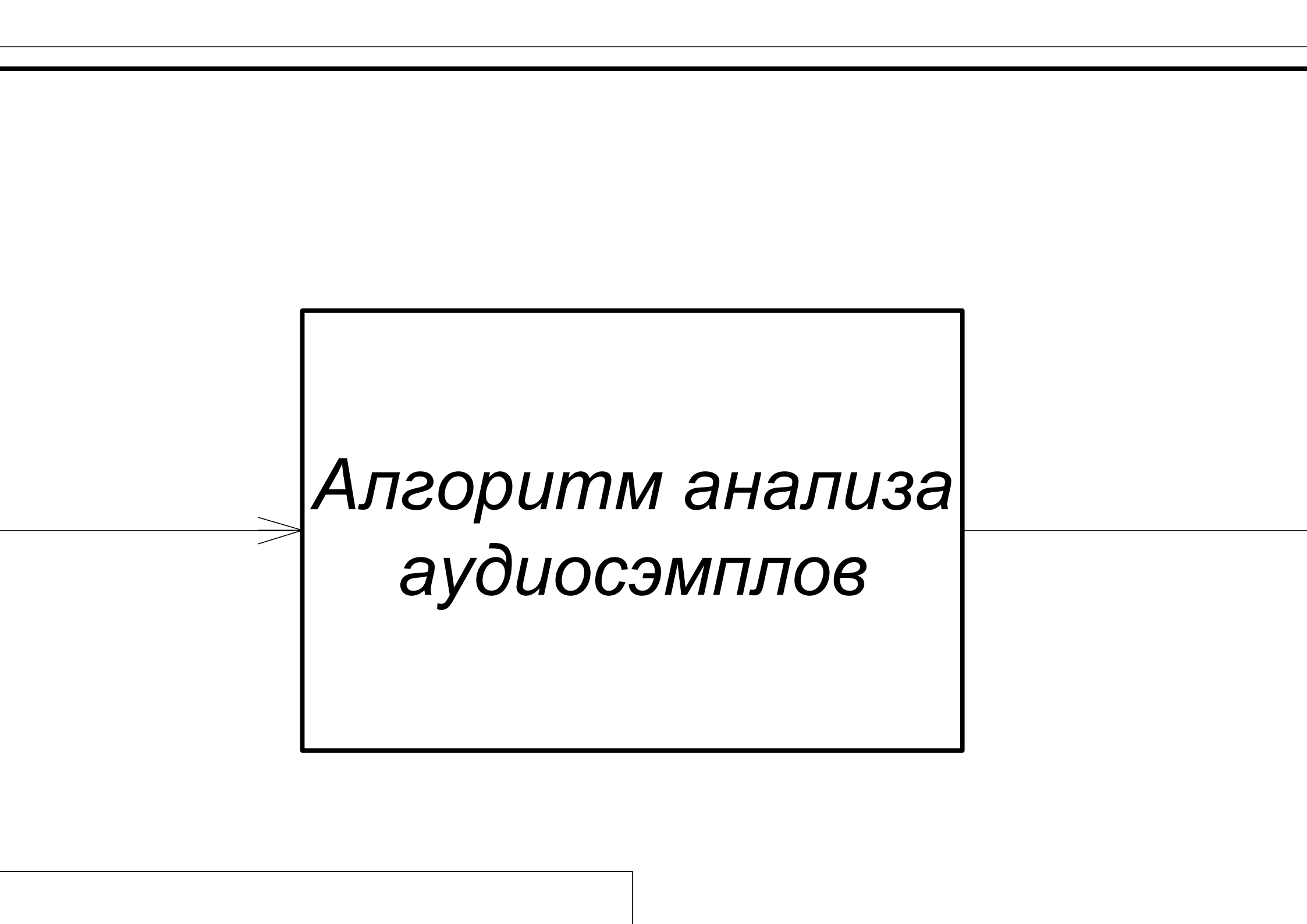
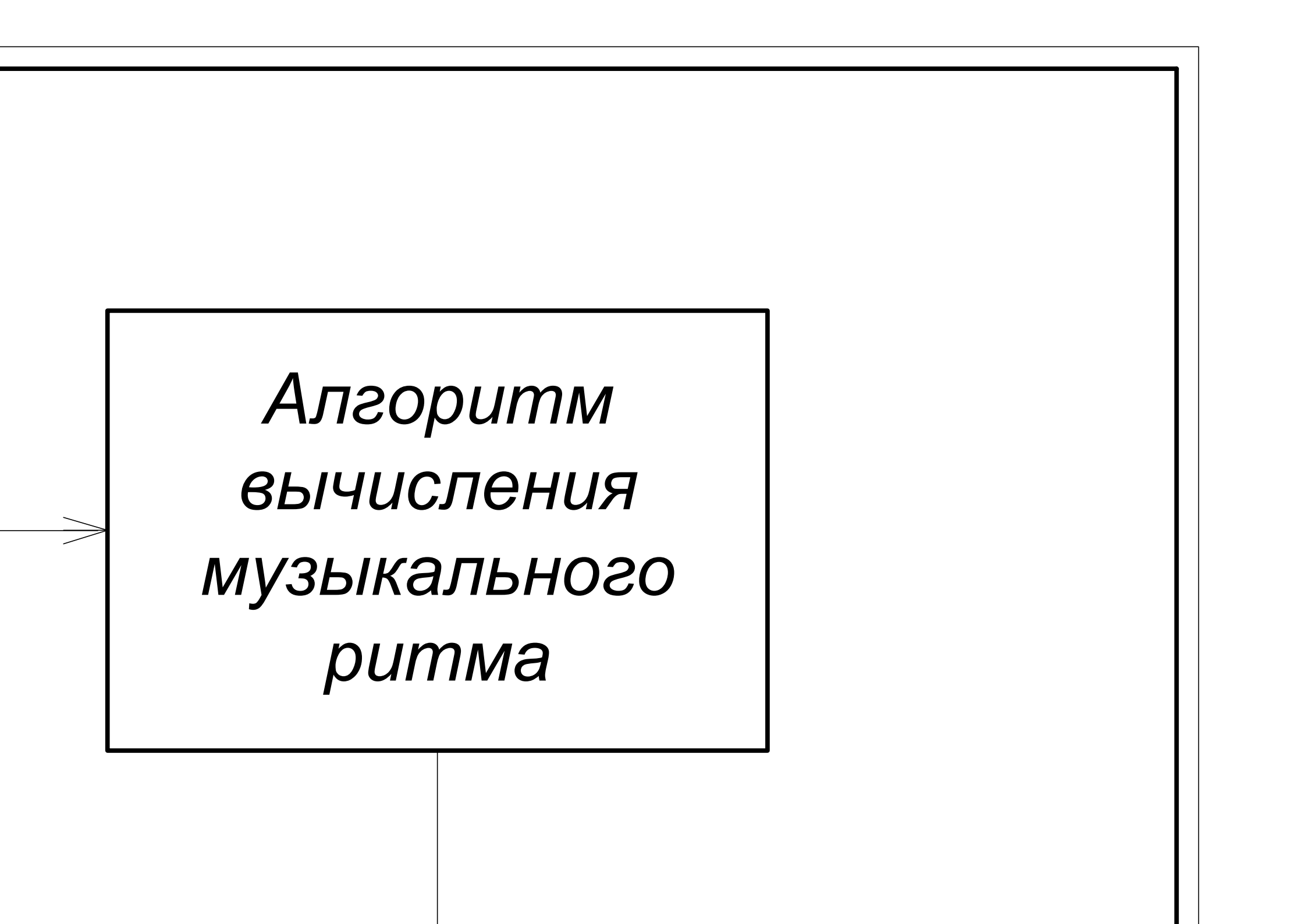


*Блок чтения
аудиофайла*





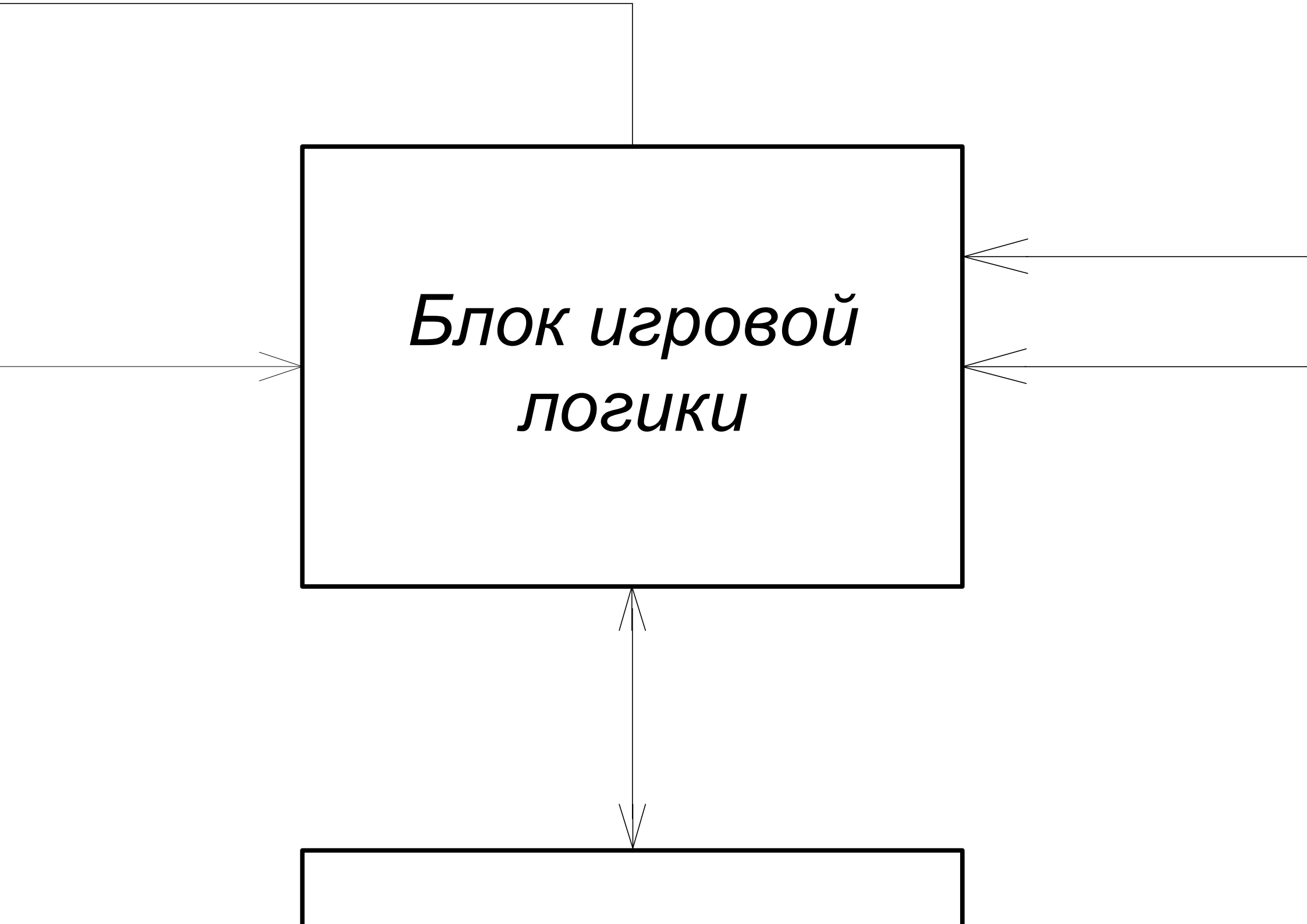
*Алгоритм анализа
аудиосэмплов*

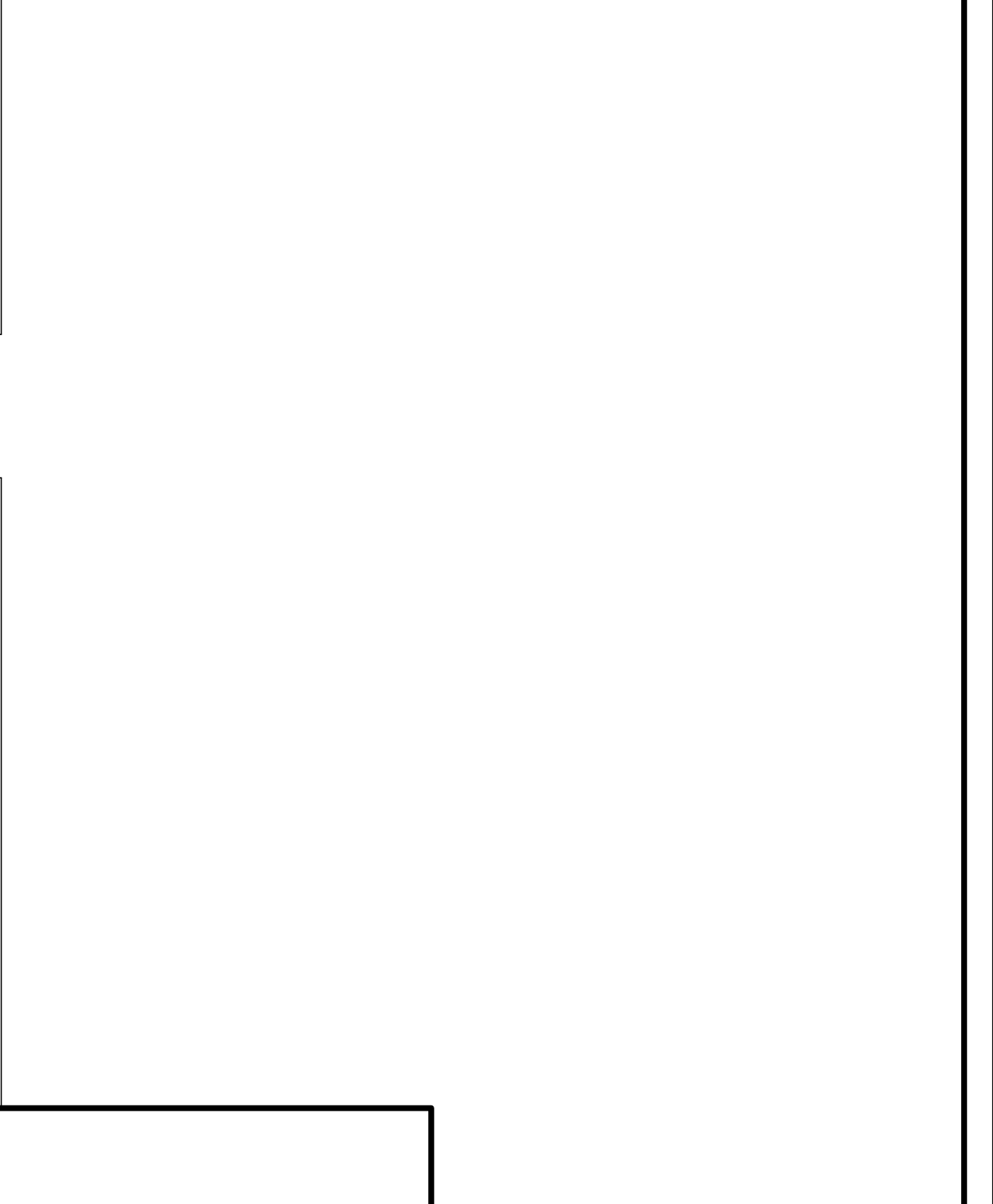
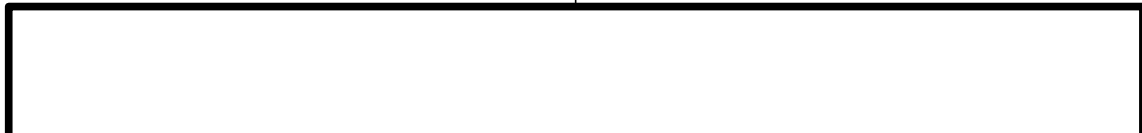


The diagram shows a rectangular block with a black border, centered on a white background. Inside the block, the text "Алгоритм вычисления музыкального ритма" is written in a black, italicized font, arranged in four lines. To the left of the block, a horizontal line with a V-shaped arrowhead points towards the block's left edge. From the bottom center of the block, a vertical line extends downwards.

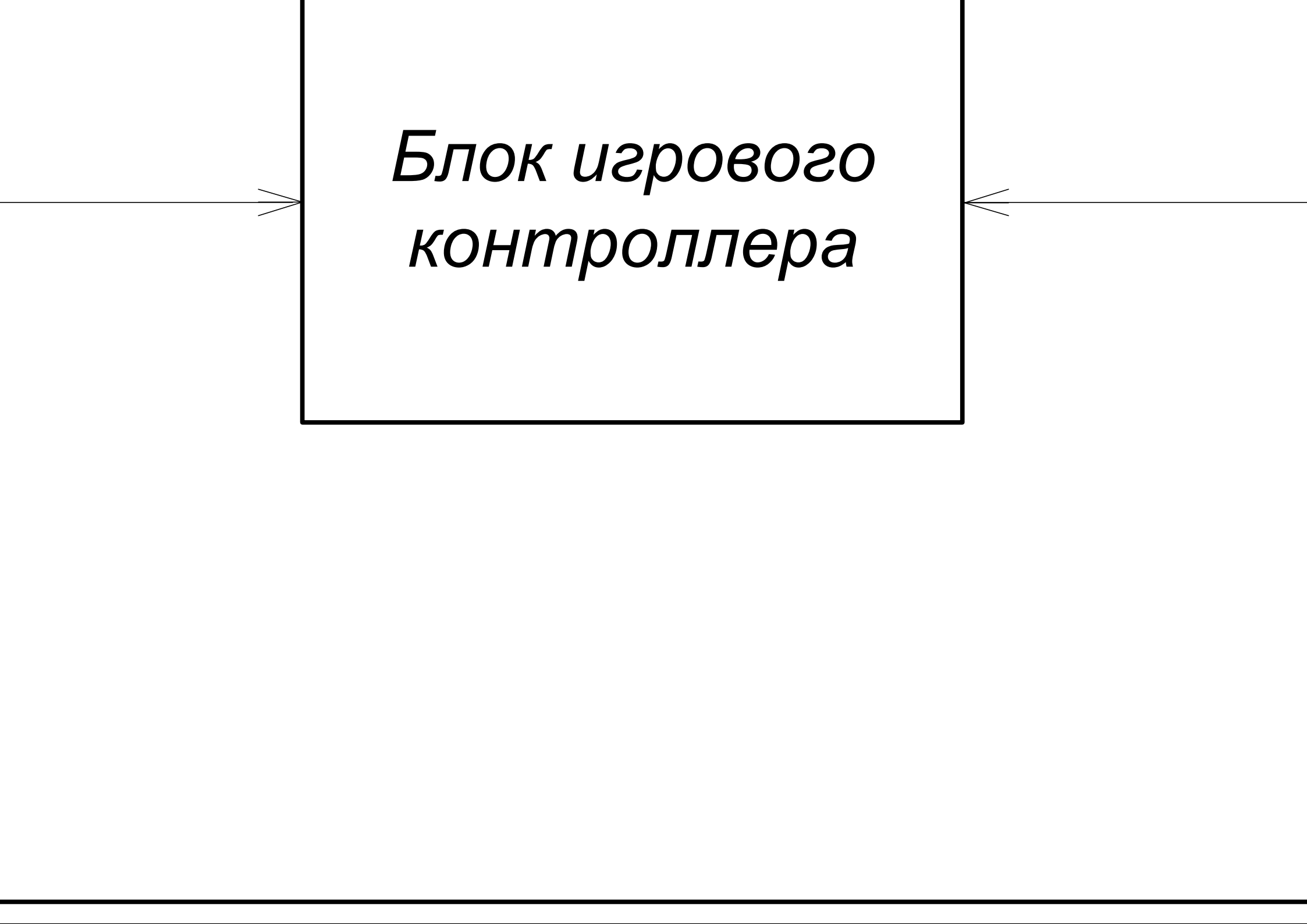
*Алгоритм
вычисления
музыкального
ритма*

*Блок игрового
меню*





*Блок игровых
объектов*



*Блок игрового
контроллера*

The diagram shows a central rectangular block with a black border. Inside the block, the text "Блок игрового контроллера" is written in a black, italicized font. Two horizontal lines extend from the block: one to the left and one to the right. Each line has a small arrowhead pointing towards the block, indicating input or output connections.

Блок игрового интерфейса

					ГУИР.400201.304 С1			
					Ритм игра на Unreal Engine 4, построенная на алгоритмах обработки цифровой спектрограммы. Схема структурная	Лит.	Масса	Масштаб
Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата		у		
Разраб.	Бирюков							
Пров.	Богдан							
Т. контр.	Богдан					Лист	Листов	1
Реценз.						ЭВМ, гр. 050503		
Н. контр.	Туровец							
Утв.	Никульшин							