

Ритм игра на Unreal Engine цифровой спектрограмм

Задача: разработать алгоритм
обработки и анализа данных
соответствующих стандартам

Цель данных алгоритмов
амплитудных значений частот

Engine 4, построенная на алгоритмах

алгоритмы для чтения,
данных аудиофайлов,
и аудиоформата .wav.

МОВ: анализ пиковых
отного диапазона от 0 до

Исполь

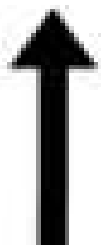


лгоритмах обработки

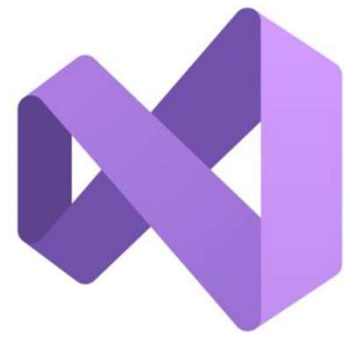
Используемые технологии:



амплитудных значений частот
400 Гц, с целью вычисления
композиции. Реализовать алго
кода, для дальнейшей его
среду Unreal Engine 4, в
подключаемого плагина. Н
алгоритмов, реализовать игро
ритм игры.



отного диапазона от 0 до
ния музыкального ритма
лгоритмы в формате C++
интеграции в рабочую
формате независимого
На основе созданных
ровой прототип в жанре



Для чтен
хранящег



Visual Studio

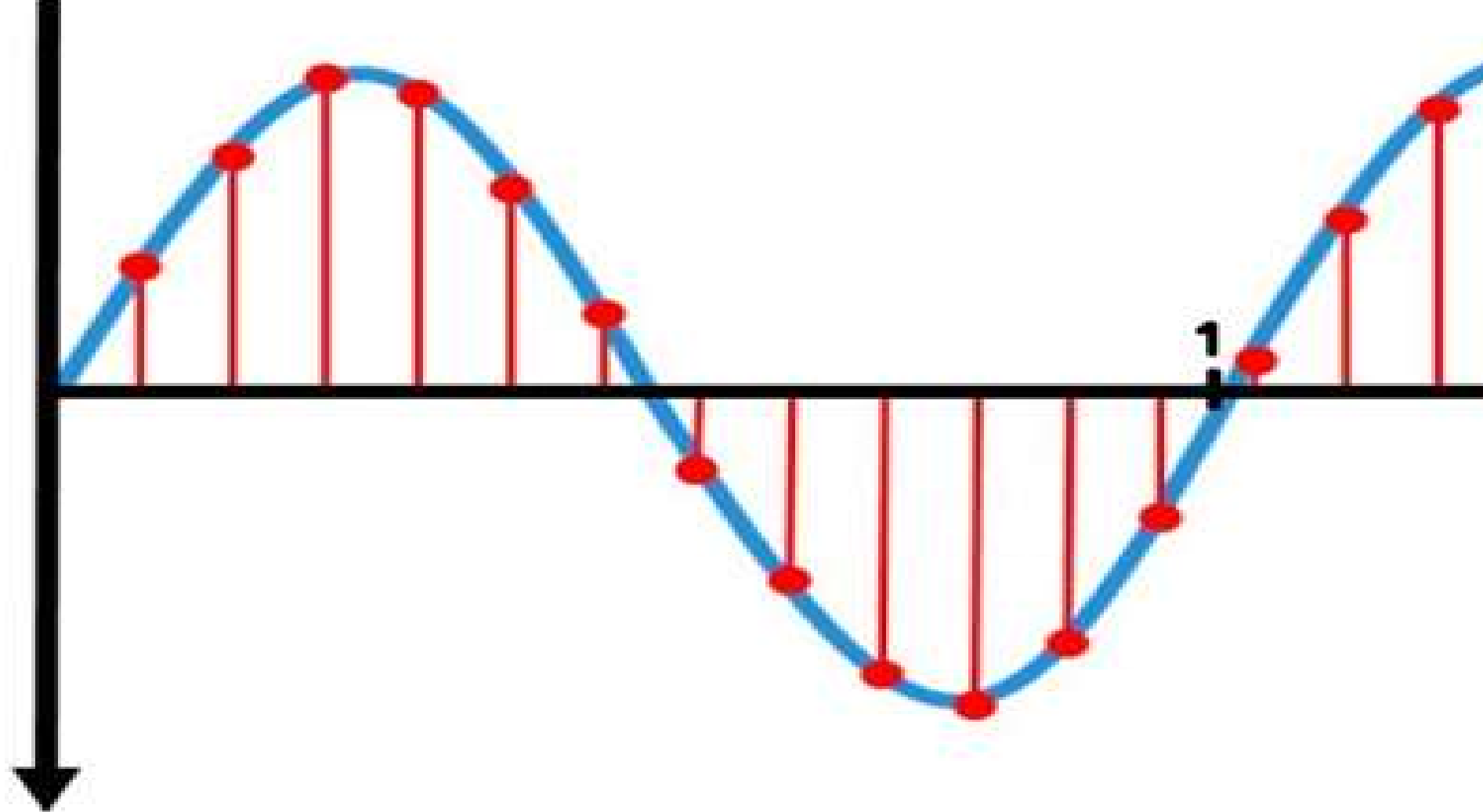


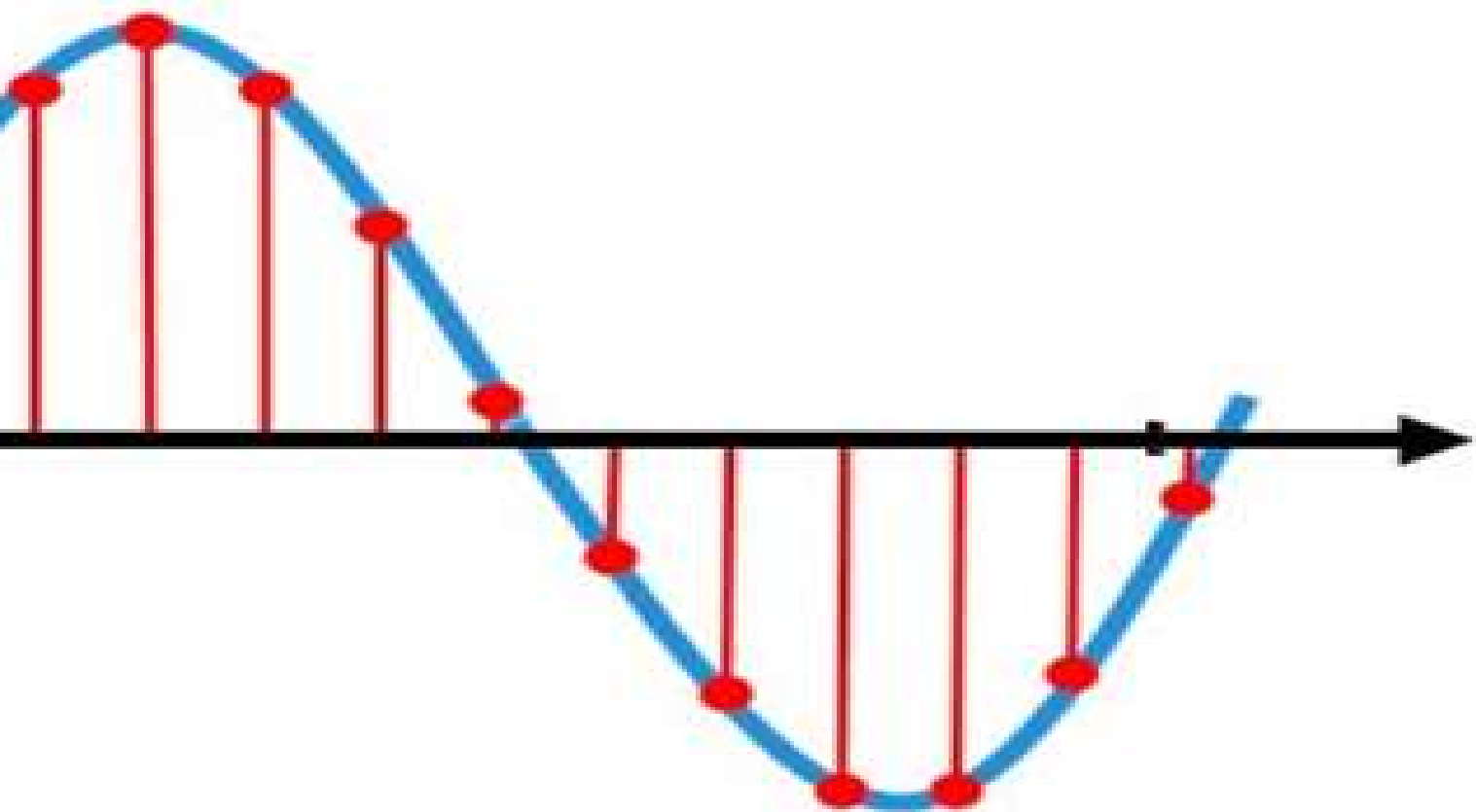
C++ Programming



FL Studio

ения и анализа аудиопотока,
егося в файле. использовать





хранящего
знания, и
дисципли
осуществ
амплитуд
представ
в ампл
вычислен
значений.

егося в файле, использовать
полученные при изучении
ины ЦОС. Необходимо
твить преобразование
дно-временное
вление аудиопотока данных,
мплитудно-частотное, для
ения пиковых амплитудных
й.