**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук

Образовательная программа бакалавриата «Программная инженерия»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  Руководитель проекта,  профессор департамента больших  данных и информационного поиска  ФКН, доктор физ.-мат. наук  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А. Б. Шаповал  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. |  | УТВЕРЖДАЮ  Академический руководитель образовательной программы «Программная инженерия»  профессор департамента программной инженерии, канд. техн. наук  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В. Шилов  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № дубл.*** |  | | ***Взам. инв. №*** |  | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № подл*** |  | | **Аудиоплагин для создания стереозвука**  **Руководство оператора**  **ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ**  **RU.17701729.05.02-01 34 01-1-ЛУ** | | |
|  |  | |
| Исполнитель  студент группы БПИ 196  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /М.С. Шестаков /  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. | |
|  | | |
|  | |  |

**Москва 2021**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| УТВЕРЖДЕН  RU.17701729.05.02-01 34 01-1-ЛУ |  | |  | |
| |  |  | | --- | --- | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № дубл.*** |  | | ***Взам. инв. №*** |  | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № подл*** |  | | **Аудиоплагин для создания стереозвука**  **Руководство оператора**  **RU.17701729.05.02-01 34 01-1**  **Листов 12** | | | | |
|  | |  | | |
|  | | |
|  | | | | |
|  | | | |  |

**Москва 2021**

**СОДЕРЖАНИЕ**

Оглавление

[1. НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ 3](#_Toc40889590)

[1.1 Функциональное назначение 3](#_Toc40889591)

[1.2 Эксплуатационное назначение 3](#_Toc40889592)

[1.3 Состав функций 3](#_Toc40889593)

[2. УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ 4](#_Toc40889594)

[2.1 Минимальный состав технических и программных средств 4](#_Toc40889595)

[2.2 Требования к пользователю 4](#_Toc40889596)

[3. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ 5](#_Toc40889597)

[3.1 Загрузка программы 5](#_Toc40889598)

[3.2 Запуск программы 5](#_Toc40889599)

[3.3 Стартовое меню 5](#_Toc40889600)

[3.4 Процесс игры 5](#_Toc40889601)

[3.4.1 Цель игры 5](#_Toc40889602)

[3.4.2 Управление персонажем 6](#_Toc40889603)

[3.4.3 Игра в режим “Сбор монеток” 6](#_Toc40889604)

[3.4.4 Игра в режим “Шутер” 7](#_Toc40889605)

[3.4.5 Игровой чат 8](#_Toc40889606)

[4. СООБЩЕНИЯ ОПЕРАТОРУ 9](#_Toc40889607)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 1 ТЕРМИНОЛОГИЯ 10](#_Toc40889608)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 2 СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 11](#_Toc40889609)

[ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ 12](#_Toc40889610)

# НАЗНАЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## Функциональное назначение

Программа предназначена для преобразования моно звука в стерео без значительных потерь качества при обратном преобразовании.

## Эксплуатационное назначение

Программа представляет собой плагин для цифровой звуковой рабочей станции (DAW), предназначенный для использования создателями электронной музыки.

## Состав функций

В программе реализованы следующие функции:

* Возможность запуска программы (плагина) из DAW посредством технологии VST;
* Преобразование аудиопотока, полученного из DAW через протокол VST, в стереозвук, на основе выбранного метода преобразования, и возвращение результата обратно в DAW;
* Возможность регулирования параметров преобразования звука;
* Сила действия эффекта (dry/wet) – регулятор “Strength”;
* Смещение звука в левый или правый канал – регулятор “Frequency Spread”;
* Статический и динамический режимы для распределения частот по аудиопотокам – регулятор “Dynamic Split”;
* Возможность выбора скорости реакции на изменения звука в динамическом режиме – регулятор “Attack”;
* Возможность добавления случайного шума к фильтру распределения частот по аудиопотокам – регулятор “Noise”;
* Возможность применения стереоэффекта только к отдельному отрезку частот – регуляторы “Left cutoff” и “Right cutoff”.
* Возможность временно отключить действие плагина (bypass).

# УСЛОВИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММЫ

## Минимальный состав технических и программных средств

При работе с программой должны быть выполнены все требования к составу и параметрам техническим средств, указанных в инструкции к используемой DAW, а также следующие требования:

* Графическая карта: с поддержкой OpenGL 3.0;
* Оперативная память: не менее 200 Мб свободной памяти;
* Постоянная память: не менее 50 Мб свободной памяти на используемом накопителе;
* Периферийные устройства: Клавиатура, мышь, а также устройство, способное выводить две звуковые дорожки раздельно (лучше всего наушники);
* Аудиокарта;
* USB;

Также необходимо выполнение всех требований к программным средствам:

* Операционная система: Windows® 8 (последний пакет обновлений), Windows® 10 (последний пакет обновлений);
* Digital audio workstation с поддержкой технологии VST 3.0

## Требования к пользователю

Особых требований к пользователю нет.

# ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## Установка программы

Для установки программы необходимо скопировать файл программы (.vst3) в директорию для VST3 плагинов. Эта директория зависит от DAW, поэтому можно выбрать, прочитав Руководство оператора к выбранной DAW. Однако, в большинстве случаев эта директория находится в папке “C:\Program Files\Common Files\VST3”.

## Запуск программы

Программа является плагином, поэтому для её запуска нужна основная программа – DAW. В разных DAW добавление плагинов может быть организовано по-разному, поэтому это необходимо посмотреть в соответствующем Руководстве оператора. Однако, в большинстве DAW есть специальный список применяемых к аудиопотоку эффектов, в который необходимо добавить Stereo Plugin.

Перед добавлением плагина на список эффектов необходимо убедиться, что программа была установлена в правильную директорию и DAW нашла её после запуска. При необходимости нужно вызвать процедуру сканирования директорий в DAW вручную.

## Интерфейс программы

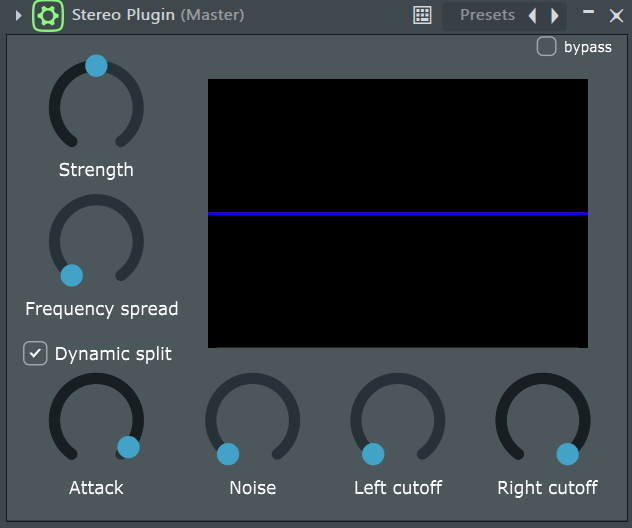
После запуска программы будет отображен интерфейс следующего вида: (рис.1)

Рисунок 1. Интерфейс программы

В нём есть 6 регуляторов различных параметров преобразований (Strength, Frequency spread, Attack, Noise, Left cutoff, Right cutoff), визуализация текущей формы преобразования, а также кнопки bypass и Dynamic Split. Верхняя панель может меняться в зависимости от выбранной DAW.

## Использование программы

### Использование визуализации

В программе реализована визуализация текущего преобразования (рис. 2). В ней синим цветом изображен фильтр частот, который попадут в левый аудиопоток. В нём вдоль горизонтальной оси расположены слева направо частоты (шкала с логарифмическим распределением). Вдоль вертикальной шкалы отображена сила фильтрации соответствующих частот, где значения снизу означают полную фильтрацию соответствующих частот, а значения сверху – сохранение частоты в выходном звуке. Аналогичная информация показана на красном графике для правой аудиодорожке.

Серым цветом на визуализации показывается текущий звук, который будет отфильтрован. Горизонтальная шкала также отображает частоты и является логарифмической. Вертикальная же ось показывает громкость данной частоты в данный момент времени.

К графикам применяется сглаживание как по оси частот, так и по оси времени, для избегания мелькания изображения.

Визуализация может применяться для того, чтобы лучше понимать, как работает алгоритм плагина, а также чтобы подстраивать параметры под конкретный звук.

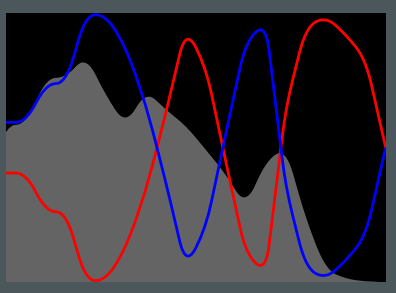


Рисунок 2. Пример визуализации

### Регулирование силы действия эффекта

Регулирование силы действия эффекта осуществляется с помощью регулятора “Strength”. (рис.3)



Рисунок 4. Регулятор силы эффекта. Среднее положение

Рисунок 3. Регулятор силы эффекта. Минимальное положение

Рисунок 5. Регулятор силы эффекта. Максимальное положение

На нём левое (минимальное) положение означает полное отсутствие стерео (рис.3). В этом случае левый и правый аудиопотоки не будут отличаться. В среднем положении стереоэффект будет применяться с силой в 100%. (рис.4) В максимальном положении – с силой в 200%. Рекомендуется устанавливать силу эффекта больше, чем 100% с осторожностью, поскольку это огрубляет фильтр, делая его менее плавным. В результате выходной звук может получиться нереалистичным.

### Регулирование распределения частот

За регулирование распределения частот отвечает регулятор “Frequency spread”. Распределение частот происходит на основе синусоидальной функции, и с помощью данного регулятора можно изменять частоту колебаний волны. Для достижения наибольшего стереоэффекта необходимо установить этому регулятору максимальное значение, при котором у звука всё ещё сохраняется естественность звучания. При использовании данного регулятора рекомендуется смотреть на визуализацию распределения частот (3.4.1).



Рисунок 6. Регулятор распределения частот

### Использование динамического и статического режима распределения частот

В программе реализовано два способа распределять частоты: динамический и статический. В динамическом синусоидальная функция (которая используется для распределения частот) будет изменяться в зависимости от громкости звука в тех или иных частотах, стремясь сделать итоговую громкость на левой и правой аудиодорожках одинаковой. В статическом режиме функция распределения будет колебаться равномерно по всем частотам.

Включение динамического режима происходит с помощью кнопки “Dynamic split” (рис.7).



Рисунок 7. Включенный динамический режим

Рисунок 8. Регулятор скорости реакции на звук

Во время включенного динамического режима становится активным регулятор “Attack”. Он позволяет регулировать скорость реакции

### А

### У

# СООБЩЕНИЯ ОПЕРАТОРУ

В данной программе сообщений оператору не предусмотрено.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1 ТЕРМИНОЛОГИЯ

**Мини-игра**  небольшая игра, в которой игроку нужно быстрее своих соперников понять цель игры и выполнить ее. Длительность такой мин-игры не превышает 1-2 минуты.

**Логи**  файлы с отчетами о событиях, возникших в ходе работе программы. События указываются в хронологическом порядке.

**Мультиплеер**  режим компьютерной игры, при котором в нее играет несколько человек.

**Никнейм (игровой ник)**  псевдоним пользователя, показывающийся другим игрокам.

**Казуальная игра**  компьютерная игра с простыми правилами и несложным управлением, ориентированная на большую аудиторию.

**Игровая механика** набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры.

**Игровой движок**  программное обеспечение, используемое для разработки компьютерных игр.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 2 СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. ГОСТ 19.101-77 Виды программ и программных документов. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
2. ГОСТ 19.102-77 Стадии разработки. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
3. ГОСТ 19.103-77 Обозначения программ и программных документов. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
4. ГОСТ 19.104-78 Основные надписи. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
5. ГОСТ 19.105-78 Общие требования к программным документам. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
6. ГОСТ 19.106-78 Требования к программным документам, выполненным печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
7. ГОСТ 19.201-78 Техническое задание. Требования к содержанию и оформлению. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
8. ГОСТ 19.603-78 Общие правила внесения изменений. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
9. ГОСТ 19.604-78 Правила внесения изменений в программные документы, выполненные печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
10. ГОСТ 15150-69 Машины, приборы и другие технические изделия. Исполнения для различных климатических районов. Категории, условия эксплуатации, хранения и транспортирования в части воздействия климатических факторов внешней среды. – М.: Изд-во стандартов, 1997.
11. ГОСТ 19.602-78 Правила дублирования, учета и хранения программных документов, выполненных печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
12. ГОСТ 19.301-79 Программа и методика испытаний. Требования к содержанию и оформлению. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Лист регистрации изменений | | | | | | | | | |
| Номера листов (страниц) | | | | | Всего листов (страниц в докум.) | № документа | Входящий  № сопроводит ельного докум. и дата | Подп. | Дата |
| Изм. | Изменен ных | Заменен ных | Новых | Аннули рованных |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ