Imię i nazwisko: **Adrian Ciepły**

**I**ndeks: **10928**

Github: https://github.com/Adkidus/dzwiek

Dźwięki Krótkie

1. **krzyk**

nazwa pliku: scream.wav

użyte dźwięki:

-<https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

efekty: AUMatrixReverb(Apple)

cel: wyolbrzymienie odczucia strachu

2. **strzał z łuku (nie trafiono)**

nazwa pliku: bow.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/plantmonkey/sounds/410751/>

- <https://freesound.org/people/Hanbaal/sounds/178872/>

efekty: VST ReaComp

cel: lepsze odczucie nietrafionego strzału

3. **przeładowanie broni**

nazwa pliku: gun\_reload.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/woodmoose/sounds/177054/>

efekty: AUReverb2

cel: wzmocnienie efektu przeładowania

4. **piła mechaniczna**

nazwa pliku: chainsaw.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/Stefan021/sounds/431740/>

- <https://freesound.org/people/kyles/sounds/453259/>

- <https://freesound.org/people/esperri/sounds/118972/>

5. **zombie**

nazwa pliku: zombie.wav

użyte dźwięki:

- dźwięk nagrany mikrofonem

efekt: AUReverb2

cel: nadanie pogłosu

6. **zapalniczka**

nazwa pliku: lighter.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/Alexsani/sounds/130787/>

- <https://freesound.org/people/Al_BeDV/sounds/327628/>

efekty: AUReverb 2, 1175 Compressor

7. **książka**

nazwa pliku: book.wav

użyte dźwięki:

- dźwięk nagrany mikrofonem

efekt: Fairly Childish Compressor/Limiter

cel: redukcja szumu

8. **strzały w oddali**

nazwa pliku: distance\_shoots.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/moosegravy/sounds/435407/>

efekty: AUDelay, AUReverb2

cel: nadanie echo

9. **skrzypiąca podłoga**

nazwa pliku: creakyfloor.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/shelbyshark/sounds/487105/>

efekty: AUMultiBandCompressor

Dźwięki Średnie

1. **walka z zombi**

nazwa pliku: figh-with-zombie.wav

użyte dźwięki:

- zombie nagrany mikrofonem

- <https://freesound.org/people/EricsSoundschmiede/sounds/457407/>

2. **przeładowanie i strzał**

nazwa pliku: reload-shoot.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/schots/sounds/382735/>

- <https://freesound.org/people/woodmoose/sounds/177054/>

3. **śmiech**

nazwa pliku: laugh.wav

użyte dźwięki:

-nagrane mikrofonem

efekty: Echo, Reverb (dla odwrócenia dźwięku)

4. **bicie serca, zombie, krzyk**

nazwa pliku: hearth\_zombie.wav

użyte dźwięki:

- nagrane mikrofonem

- <https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

efekty: Reverb

5. **wybuch**

nazwa pliku: explosion.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/ldezem/sounds/386216/>

- <https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

- <https://freesound.org/people/AVA_MUSIC_GROUP/sounds/397147/>

- <https://freesound.org/people/moosegravy/sounds/435407/>

6. **ugryzienie**

nazwa pliku: bite.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/Slave2theLight/sounds/157049/>

- <https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

- <https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/485076/>

Dźwięki Długie

1.**las**

nazwa pliku: forest.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/405561/>

- zombie - dźwięk nagrany mikrofonem

- <https://freesound.org/people/shelbyshark/sounds/487105/>

- <https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

efekty: Reverb, Compressor, Bass

2. **ucieczka**

nazwa pliku: running.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/frantramp/sounds/474656/>

- zombie nagrany mikrofonem

- <https://freesound.org/people/shelbyshark/sounds/487105/>

- <https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/421022/>

3. **walka**

nazwa pliku: fight.wav

użyte dźwięki:

- <https://freesound.org/people/Stek59/sounds/457318/>

- nagrane mikrofonem - zombie

- <https://freesound.org/people/RobertaMotta/sounds/359130/>

- <https://freesound.org/people/moosegravy/sounds/435407/>

- <https://freesound.org/people/deleted_user_5405837/sounds/399303/>

Podsumowanie

Do stworzenia dźwięków korzystałem z programów Reaper oraz Audacity. Program Audacity wykorzystałem do nagrywania odgłosów. Tworząc paczkę dźwięków chciałem oddać mroczne klimaty horroru. Skupiłem się głównie na tematyce zombie.