**Tomasz Olszówka 11246**

**Gatunek: RPG**

**Spis treści**

1. **Krótkie**
2. **Średnie**
3. **Długie**

**1.Krótkie**

**Dźwięk Brama** **–** Stworzony z czterech dźwięków którymi są: bicie dzwonu, otwieranie bramy, gra na trąbce oraz dźwięk przejeżdżających koni. Zastosowano tutaj „powolne” wyciszenie, czyli dźwięk staje się coraz cichszy z upływem czasu – oddalanie się od źródła dźwięku. Dźwięk ten ma być grany podczas powrotu do zamku przez jakąś ważna osobę.

Linki:   
<https://freesound.org/people/Sergenious/sounds/55820/> <https://freesound.org/people/jobro/sounds/74830/>

<https://freesound.org/people/CGEffex/sounds/99961/>

<https://freesound.org/people/DDmyzik/sounds/460262/>

**Dźwięk Burza** **–** Krótki efekt stworzony z jednego dźwięku burzy. Dodany został efekt ReaEQ aby pogłośnić odgłos grzmotu oraz trochę go wygłuszyć.  
Link: <https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/360328/>

**Dźwięk Drzwi-Kroki** **-** Prosty dźwięk składający się z dwóch krótkich nagrań otwierania drzwi i kroków a na końcu zamknięcia drzwi. Dodany został efekt Volume Adjustment aby pogłośnić odgłos kroków.

Linki:

<https://freesound.org/people/ERH/sounds/31255/>

<https://freesound.org/people/cris/sounds/167686/>

**Dźwięk Jedzenie** **–** Jeden dźwięk, którym jest jedzenie jabłka.

Linki: <https://freesound.org/people/bongtheproducer/sounds/411597/>

**Dźwięk Kopanie** **-** Zawiera trzy różne dźwięki kopania, które są połączone w jedność.

Link:

<https://freesound.org/people/tanapistorius/sounds/367010/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/420876/>

<https://freesound.org/people/alirabiei/sounds/491824/>

**Dźwięk Krzesło** **–** Jeden dźwięk, skrzypienia krzesła podczas siadania .

Link: <https://freesound.org/people/FreqMan/sounds/25924/>

**Dźwięk Level Up -** Dodane zostały dwa dźwięki, muzyka podczas dostawania kolejnego poziomu oraz na końcu głos postaci, która mówi „Level UP!”.  
Linki:  
<https://freesound.org/people/BustedEarLobes/sounds/156447/>  
<https://freesound.org/people/dersuperanton/sounds/433701/>

**Dźwięk Picie –** W tym dźwięku dodane są dwa dźwięk nalewania wody a później wypicia jej, dodany jest efekt JS: Tonifier na dźwięku „nalewanie”.

Linki:

<https://freesound.org/people/Anton/sounds/8631/>

<https://freesound.org/people/AdamJordaan140087/sounds/401672/>

**Dźwięk Uderzenie –** W tym dźwięku znajdują się 4 pod dźwięki stanowiące całość. Są to upadek, uderzenie, chybienie oraz plask. Do dźwięków „upadek” jest dodany efekt JS:Volume Adjusment a do dźwięku „uderzenie” dodany został VST:ReaComp.

Linki:

<https://freesound.org/people/CastIronCarousel/sounds/216782/>

<https://freesound.org/people/Pogotron/sounds/60835/>

<https://freesound.org/people/leonelmail/sounds/504626/>

<http://soundbible.com/1876-Punch-HD.html>

**2. Średnie**

**Dźwięk Farma –** Prosty dźwięk farmy – odgłosy zwierząt takich jak kura, koń czy krowa.

Linki:

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/419231/>

<https://freesound.org/people/Breviceps/sounds/456803/>

<https://freesound.org/people/tedluberg/sounds/463962/>

<https://freesound.org/people/Meisben/sounds/488066/>

<https://freesound.org/people/madklown/sounds/184503/>

<https://freesound.org/people/CGEffex/sounds/93100/>

**Dźwięk Kowal –** W tle gra cicha muzyka oraz słychać prace kowala/ paru kowali.

Linki:

<https://freesound.org/people/Thirsk/sounds/121035/>

<https://freesound.org/people/freefire66/sounds/175953/>

<https://freesound.org/people/Pashee/sounds/193352/>

<https://freesound.org/people/mickfire/sounds/326430/>

<https://freesound.org/people/apolloaiello/sounds/328158/>

<https://freesound.org/people/ldezem/sounds/386220/>

**Dźwięk Marsz –** Odgłos marszu wojska zanikający pod koniec z racji oddalania się dźwięku. Użyto pięciu różnych dźwięków.

Linki:  
<https://www.zapsplat.com/music/male-man-cough-3/>

<https://freesound.org/people/alexkandrell/sounds/316894/>

<https://freesound.org/people/Porphyr/sounds/188815/>

**Dźwięk Łowienie –** Tutaj użyty został efekt VST: ReaDelay aby opóźnić trochę plusk wody. Jest to dźwięk łowienia ryb na rzece oraz dźwięku pluskających na wodzie ryb.

Linki:

<https://freesound.org/people/digifishmusic/sounds/43760/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/421184/>

<https://freesound.org/people/mystiscool/sounds/7054/>

**Dźwięk Walka –** Do utworzenia tego potrzebowałem sześciu różnych dźwięków. Jest to dźwięk zaczynający się od walki mieczem, a kończy się upadkiem oraz krótkim krzykiem.

Linki:

<https://www.zapsplat.com/music/male-man-cough-3/>

<https://freesound.org/people/Porphyr/sounds/188815/>

<https://freesound.org/people/Mixedupmoviestuff/sounds/179222/>

<https://freesound.org/people/guamorims/sounds/391357/>

<https://freesound.org/people/SamsterBirdies/sounds/345308/>  
<https://freesound.org/people/kokopetiyot/sounds/218410/>

<https://freesound.org/people/SamsterBirdies/sounds/345308/>

**Dźwięk Pokój –** Tutaj potrzebne było użycie aż dwunastu różnych dźwięków, żeby utworzyć dźwięk, w którym osoba wchodzi do pokoju i czyta książkę przy ognisku, a za oknami pada deszcz. W niektórych dźwiękach zastosowane zostało opóźnienie.

Linki:

<https://freesound.org/people/reinsamba/sounds/18766/>

<https://freesound.org/people/dude3966/sounds/29600/>

<https://freesound.org/people/Harris85/sounds/208761/>

<https://freesound.org/people/Tristan_Lohengrin/sounds/233438/>

<https://freesound.org/people/lebaston100/sounds/243628/>

<https://freesound.org/people/JohnsonBrandEditing/sounds/244310/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/346641/>

<https://freesound.org/people/BonnyOrbit/sounds/380782/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/431117/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/431118/>

**3. Długie**

**Dźwięk Akcja –** Dźwięk ten został stworzony z aż pięciu różnych dźwięków. Użyty ma być podczas walki albo w momencie początku jakiejś akcji.  
Linki:

<https://freesound.org/people/Flick3r/sounds/59488/>

<https://freesound.org/people/haydensayshi123/sounds/138681/>

<https://freesound.org/people/burning-mir/sounds/155139/>

<https://freesound.org/people/FoolBoyMedia/sounds/231254/>

<https://freesound.org/people/chimerical/sounds/236894/>

**Dźwięk Smutek –** Został utworzony z trzech różnych dźwięków. W grze grany będzie podczas smutniejszych momentów np. Śmierci jakiejś postaci. Dodany został efekt ReaVerb aby nadać echo oraz pogłośnić lekko jeden dźwięk aby nadawał większej powagi.

Linki:

<https://freesound.org/people/ERH/sounds/39661/>

<https://freesound.org/people/SoundFlakes/sounds/413732/>

<https://freesound.org/people/Bruno_ph/sounds/109409/>

**Dźwięk Tło –** Jak wyżej użyte zostały trzy różne dźwięki do stworzenia jednego. Zastosowane zostało tutaj opóźnienie do jednego dźwięku, żeby grał po pewnym czasie dopiero.

Linki:

<https://freesound.org/people/edtijo/sounds/238913/>

<https://freesound.org/people/FoolBoyMedia/sounds/270366/>

<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/371268/>

1. **Podsumowanie**

Żeby stworzyć podane wyżej dźwięki użyty został program Reaper. Program, który był przedstawiany na zajęciach. Myślę, aby w przyszłości poduczyć się w domu tego programu z różnych źródeł np. filmiki na YouTube. Praktycznie wszystkie dźwięki są pobrane z Internetu. Niestety w mieszkaniu nie znajdują się odpowiednie urządzenia do nagrania własnych dźwięków. Z racji początków pracy w tym programie jak i dźwiękiem, nie jestem za bardzo zadowolony z tych efektów które powstały. Do niektórych dźwięków nie mogłem znaleźć linków, z których je pobierałem. Myślę, że można je lepiej dopasować i połączyć. Oraz dodać lepsze efekty, aby były one milsze dla ucha. Zadowolony jestem z tych niektórych efektów które dobrze brzmią dla ucha.