

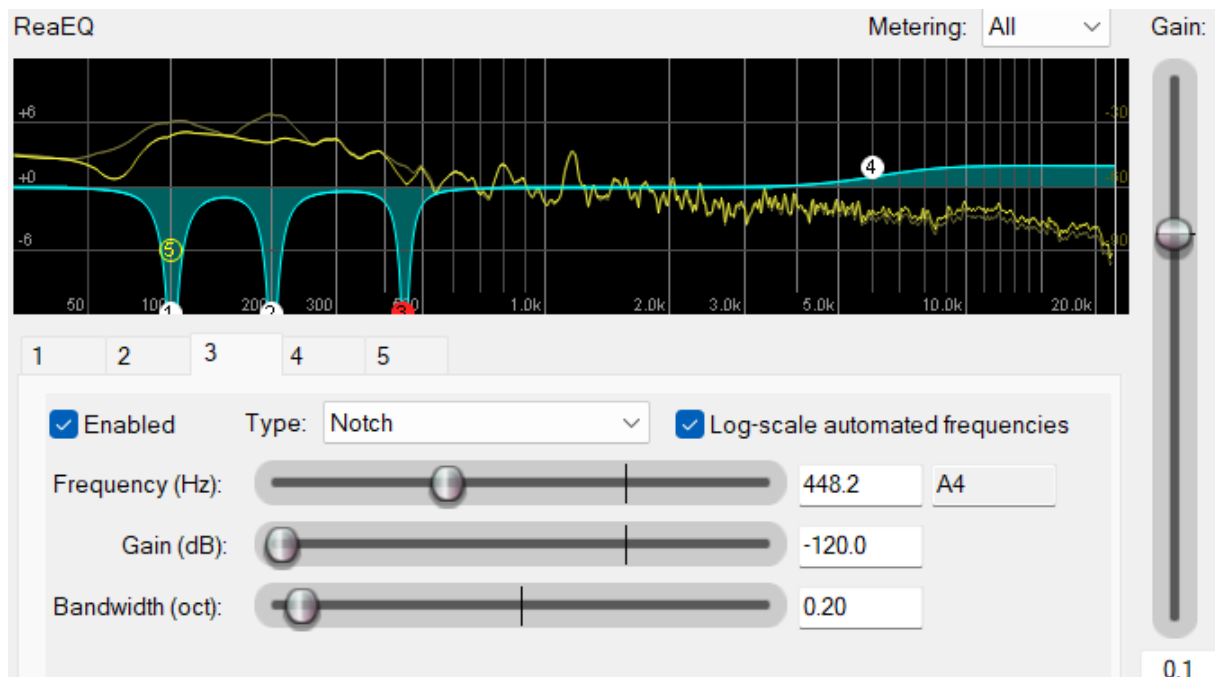
WSTĘP DO MULTIMEDIÓW
Laboratorium Dźwięk 2
Filtracja, efekty dźwiękowe i synteza
dźwięku

Mateusz Ostaszewski 325203

1.1

Filtracja spowodowała, delikatne usunięcie nisko tonowych zakłóceń. Po filtracji zdecydowanie bardziej słyszalne są tony wysokie a mniej niskie. Osobiście uważam, że wpłynęło to negatywnie na odbiór utworu, wersja wejściowa była przyjemniejsza dla ucha.

1.2



Zastosowałem 3 filtry typu Notch, dla częstotliwości 100Hz ustawiłem pasmo na 0.4, a dla 210Hz na 0.3 oraz 453Hz na 0.2. Po zastosowaniu filtrów dźwięk jest przyjemniejszy dla ucha, w szczególności w momentach uderzeń palcami o gitarę.

2.1

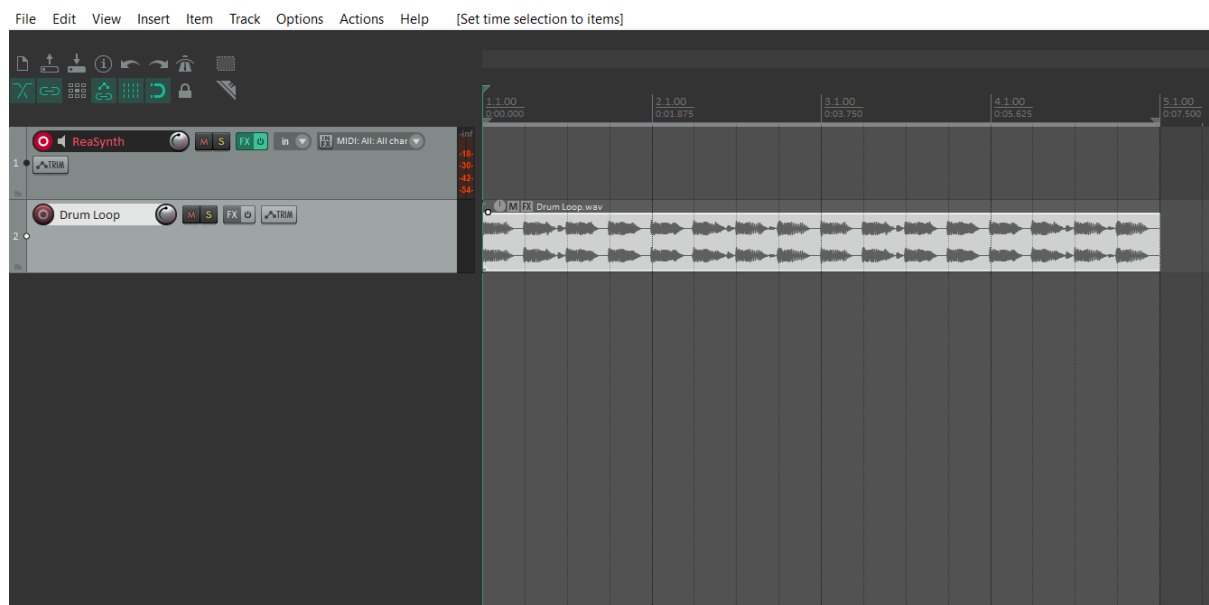
Wprowadzone zmiany zdecydowanie wpływają na pogłos nagrania. W porównaniu do oryginalnej ścieżki ma się wrażenie, że dźwięk jest nagrywany w bardziej naturalnej przestrzeni. Nagranie wydaje się bardziej realne. Pogłos w pmut_verb_short wydaje się skrócony powoduje to wrażenie, że nagranie zostało wykonane w mniejszym pomieszczeniu niż pmut-verb.

2.2

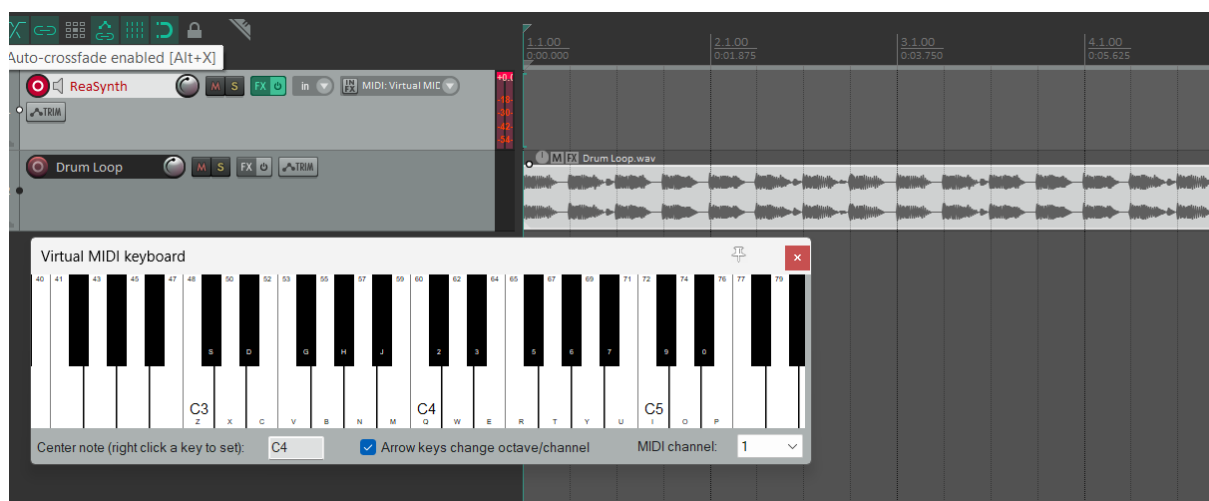
Wraz z przesuwaniem suwaka w kierunku 0dB zwiększał się zakres dynamiczny, co powodowało, że wyróżniające się dźwięki takie jak werbel itp. Były bardziej słyszalne ich amplituda względem dźwięków mniej akcentowanych była większa. Spowodowało to również bardziej dostrzegalne słyszenie szumów.

3

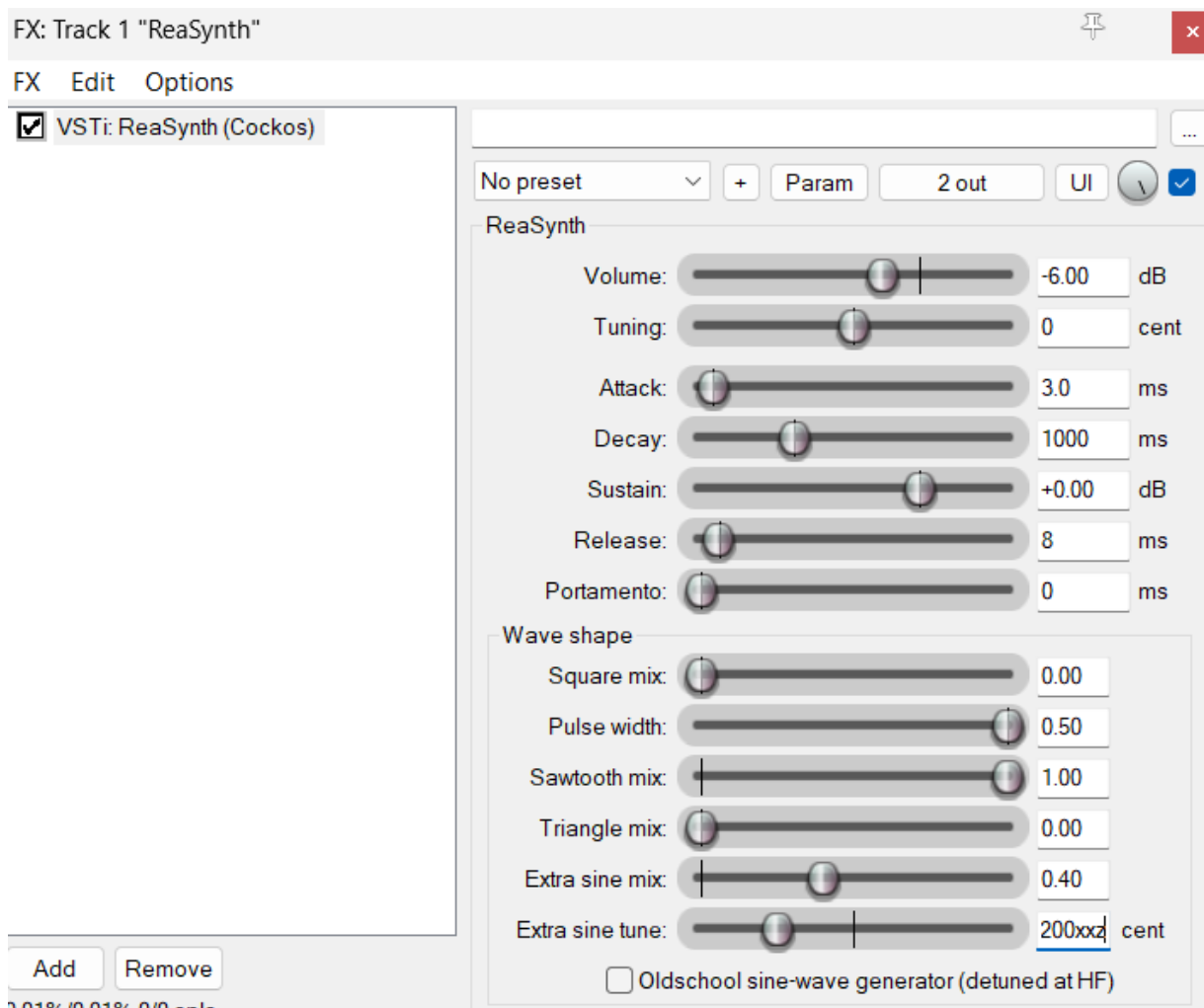
1



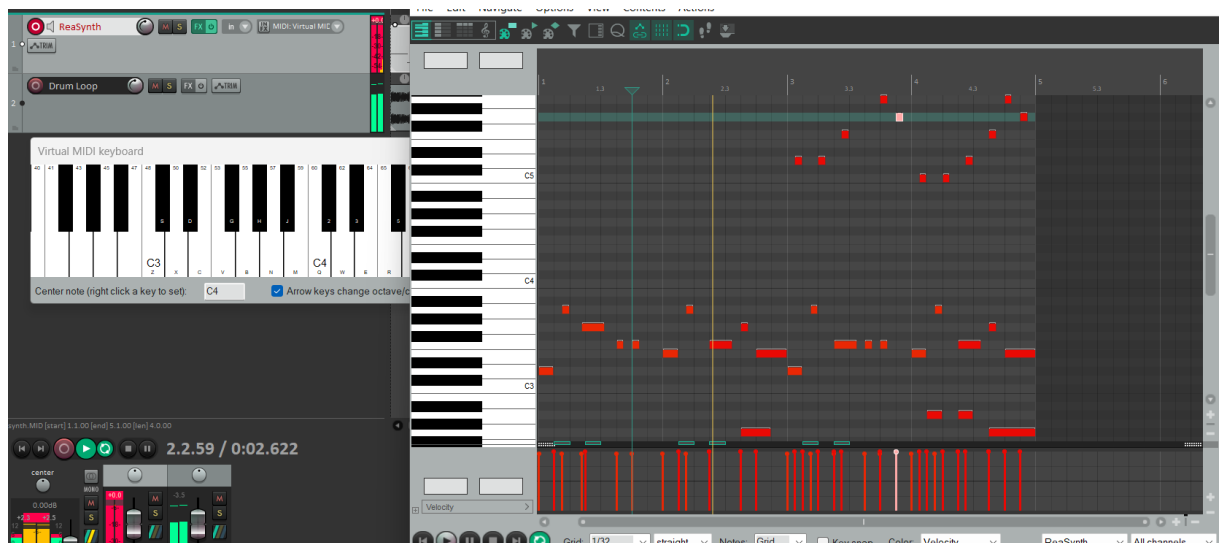
2




3






4



FX: Track 1 "ReaSynth" 

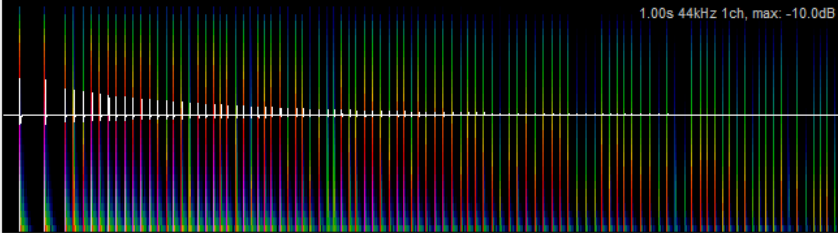
FX Edit Options



- ☒ VSTi: ReaSynth (Cockos)
- ☒ VST: ReaVerb (Cockos)

bad crunch  + Param 2 in+out UI  

ReaVerb


1.00s 44kHz 1ch, max: -10.0dB




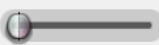
Wet:  Dry:  Impulse response generation:

- ☒ Echo Generator
- ☒ Echo Generator
- ☒ Filter (LP/HP)



-12.0 +0.0 Add Remove

Width:  1.00

Pan:  0.00

Pre-reverb:  0 ms

Performance

Max FFT: 16384  ☒ ZL ☐ LL 

0.11%/0.12% 0/0 spls

