

Tematyka: Odgłosy bitewne, wystrzały broni, groza wojny;

1. **Ricochet_sound**- odgłos odbicia się pocisku od powierzchni płaskiej lub skały; Dźwięk powstał z nagrania z toru wyścigowego. Do odgłosu samochodu został dodany filtr Pitch Shifter oraz ReaFir dla odcięcia szumu powstałego podczas nagrywania.
2. **Corking_rifle**- dźwięk nagrany przy łamaniu wiatrówki; Filtr ReaFir użyty do nagrania sample szumu i odseparowania go od reszty dźwięku, by powstał dźwięk ładowania broni powtarzalnej.
3. **Being_ShotAt**- nagranie z prażenia kukurydzy. Dźwięk wejściowy przepuszczony przez ReaFir- wysampleowany fragment smażenia (szumy, smażony olej), który po usunięciu dał efekt bycia ostrzeliwanym przez wrogie jednostki.
4. **Tank_shooting**- nagranie z sylwestra. Oczyszczony dźwięk wystrzału petardy, dodany efekt Ping Pong dla uzyskania efektu echo po oddaniu strzału. Pitch Shifter pomógł nadać dźwiękowi głębię i basowe brzmienie. Nagranie spowolnione z 120BPM do 90BPM.
5. **PLOT**- dźwięk wytrzepywania dywanu, pocięty na kawałki i złożony tak by dać złudzenie przeciwlotniczej broni automatycznej. Nałożone filtry Pitch Shifter oraz ReaFir do obcięcia nadmiernego pogłosu.
6. **155mm**- efekt uzyskany z oczyszczenia wyciętego fragmentu pokazu pirotechnicznego i dodanie filtra Delay Tempo w/ Ping Pong oraz Pitch Shiftera dla nadania basowego, głębokiego i przerażającego wydźwięku nagrania.
7. **Tank_ricochet**- dźwięk złożony z 3 nagrań: obcięty i odszumiony wybuch petardy, początkowa faza wystrzału sztucznych ogni oraz odgłos grubej napiętej gumki pod koniec nagrania, tak aby zasymulować efekt odbijanego od pancerza pocisku.
8. **JetEngine_startup**- dźwięk nagrany w całości przy użyciu ust i odgłosów wydychanego i wciąganego powietrza. Problem jaki napotkałem to moment zgrania się dźwięków tak by sprawić wrażenie zapłonu silnika odrzutowego.
9. **Artillery_LongDistance**- za źródło do eksplozji przy tworzeniu tego dźwięku posłużył portal Freesound. Na odgłosy wystrzałów jest nałożony filtr Pitch Shifter, który pozwolił uzyskać głębię sprawiając, że eksplozje brzmią bardziej basowo. Końcowa faza w której słychać

spadające w oddali pociski to wykorzystane nagranie Ricochet_sound, które zostało rozciągnięte, by nadać wrażenia dystansu od poprzedzających eksplozje wystrzałów.

10. **Rocket_launcher**- dźwięk złożony z nagrań lądującego samolotu oraz początkowej fazy startu fajerwerków. W tle użyte zostały dźwięki paralizatora z Freesound, tak by imitować zapłon silników rakiet kierowanych o dużym zasięgu.
11. **A10_assault**- za podstawę tego nagrania posłużył przeraźliwy odgłos wydawany podczas ataku naziemnego przez A10 Warthog zaczerpnięty z nagrania na YouTube i przekonwertowany na plik dźwiękowy. W późniejszej części nagrania słychać amerykańskiego radiotelegrafistę- element ten jest również wyeksportowany z nagrania na YouTube. Po nalocie A10 słychać eksplodujące pociski- za ten efekt jest odpowiedzialne przerobione nagranie ze strzelania petardami podczas Nocy Sylwestrowej.
12. **Requesting_AirStrike**- nagranie na podstawie przerobionego dźwięku skrzypiącej podłogi, tak by przypominała szybkostrzelne działko GZs montowane na rosyjskich samolotach szturmowych Tu25. Nagranie żołnierzy, których słychać w tle to plik dźwiękowy wyeksportowany z nagrania na YouTube. Dźwięk ten miał sprawić wrażenie wzywania nalotu powietrznego na wroga jednostki wojskowe.
13. **Bradley_InFireFight**- źródłem tego nagrania jest komplet wiertła zrzucany do plastikowej walizki na wiertarkę, na który jest użyty filtr Pitch Shifter, tak by zasymulować szybkostrzelną armatkę Bushmeister M242 kal. 25mm. Całość docelowo była tworzona z myślą, że bohater (osoba odsłuchująca nagranie) znajduje się wewnątrz pojazdu, stąd również wykorzystany został dźwięk turbiny gazowej czołgu M1A1 Abrams, by sprawić, że nagranie będzie wywierało przytłaczające i klaustrofobiczne wrażenie.
14. **Requesting_FireSupport**- dużą część dźwięku stanowi nagranie rosyjskich żołnierzy pochodzące z filmu na YouTube. Dźwięk został oczyszczony z nadmiernych szumów przy pomocy wtyczki ReaFir (Subtract ustawiony na tryb Precise dla większej kontroli nad odszumianiem nagrania). Największym problemem było znalezienie w nagraniu odpowiedniego momentu na użycie odszumiania tak by pozbyć się powstałych artefaktów. W tle, nagrania wystrzałów z M249 oraz AK74 pobrane z YouTube.
15. **Background_1**- odszumione i poskładane z obciętych fragmentów nagrania z Nocy Sylwestrowej, jako odległe eksplozje oraz wspomniane wcześniej elementy nagrania podczas wymiany ognia pomiędzy wojskami Rosyjskimi i Ukraińskimi z YouTube.
16. **Background_2**- do stworzenia tego ambientu zostały wykorzystane wcześniej wymienione dźwięki: AK74, M249, wymiana komunikatów radiowych rosyjskich żołnierzy, a także wcześniej przygotowane dźwięki stanowiące odrębne nagrania do projektu takie jak PLOT czy 155mm artyleria oraz nagrany dźwięk rykoszetu.
17. **ThisIsWar_Background**- melodia "Dramatic Cinematic" A. Shamaluev posłużyła jako baza pod wykorzystane nagrania uprzednio wymienionych dźwięków, które zostały wkomponowane w

strukturę oryginalnej melodii, tak by ukazać cierpienie, strach, skalę oraz bestialstwo jakim jest wojna i bratobójcze walki na świecie.