

# WMM — Dźwięk — Laboratorium 3a:

Marfenko Mykhailo

# 1 Filtracja

## 1.1

Ścieżka przed filtracją wydaje się być “pełniejsza”, dzięki niższym częstotliwościom, które potem są “wycinane”. Dźwięk po filtracji kojarzy mi się z połączeniem komórkowym, z charakterystycznym dla niego zniekształceniem głosu.

## 1.2

Zastosowane filtry:

- 1-3. Band (dla 100Hz, 210Hz, 453Hz) z Gain=0 i Bandwidth=2
- 4. High Shelf z pierwszego podpunktu

Dźwięk po filtracji jest bardziej wyrazisty i jakby “łżejszy”. Na pewno mniej stłumiony i słychać w nim częstotliwości wcześniej maskowane przez częstotliwości teraz filtrowane.

# 2 Cyfrowe procesory dźwięku

## 2.1 Pogłos

Jak nazwa wskazuje, “pmut\_verb\_shorter” daje krótszy pogłos od “pmut\_verb”. Dłuższy pogłos jakby “rozlewa” dźwięk na dłuższy okres, co najlepiej słychać odkrytą przez mnie przypadkowo metodą. Gdy wciśniemy spację w środku nagrania, dźwięk nie zostanie wyciszony, jak się tego spodziewałem, a jedyne co usłyszymy, to właśnie pogłos ostatnich odegranych dźwięków. Oczywiście, wtedy łatwo zobaczyć, która z opcji daje dłuższy pogłos.

## 2.2 Kompresja dynamiki

Na wyjściu pojawia nam się pogłos, który się wydłuża wraz ze zwiększeniem Wet. Na pewno robi się też głośniejszy, choć ten efekt najsilniej czuć dopiero w górnych granicach badanego przedziału. Im więcej Wet, tym bardziej słychać talerze względem bębnow. Dźwięk z większą proporcją Wet jest dla mniej

przyjemniejszy, choć to subiektywne odczucie. Niestety moje drewniane ucho nie wyłapuje nic bardziej szczegółowego.

### **3 Synteza i MIDI**

Nie wiem co tutaj napisać, więc powiem, że zapętlenie jest zrobione bardzo płynnie i nawet dobrze się tego słucha przez dłuższy czas. Mam trochę poczucie takiego klimatu ze starszych gier albo gier, które wykorzystują pixel art (np. Terraria). Natomiast dużo bardziej podoba mi się wersja bez efektu ReaVerb z punktu 5. Myślę, że psuje on ostatecznie ten klimat.