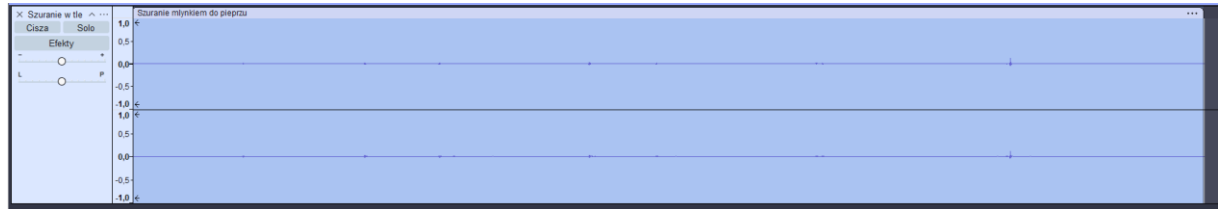




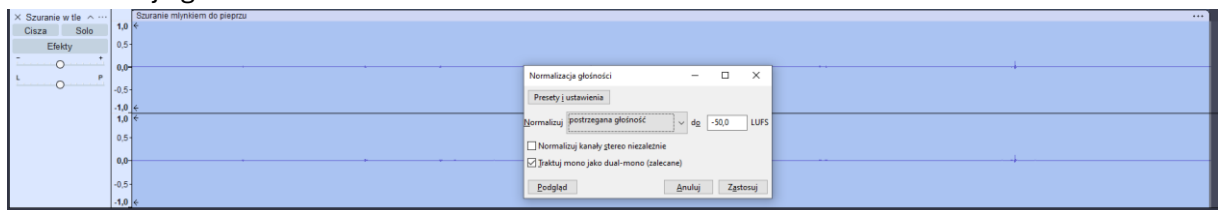
- 5) Ułożenie dźwięku rżenia metalowych przekładek zamka.



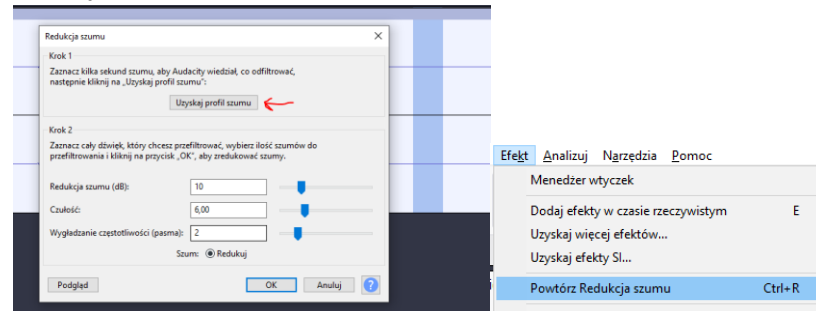
- 6) Ułożenie dźwięku szurania zamka/klucza.



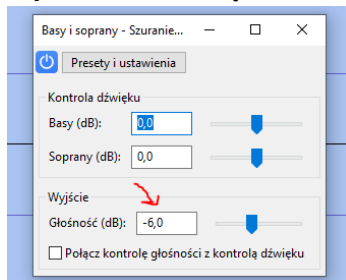
- 7) Normalizacja głośności.



- 8) Usunięcie szumów z szurania.



- 9) Wyrównanie dźwięku szurania względem pozostałej kompozycji.



3. Stone-wheel SFX

1. Przedmioty użyte do wytworzenia dźwięków:

Moździerz ceramiczny, Młyneczek do przypraw, Obcinaczka do paznokci, Nóż kuchenny

2. Przykład użycia w grze:

Dźwięk młyna mógłby zostać użyty do obrotowego kamienia szlifierskiego, przyczepki z kamiennymi kółkami czy młyna pszenicznego.

3. Proces edycji:

1) Pocięcie surowych dźwięków na wybrane fragmenty.



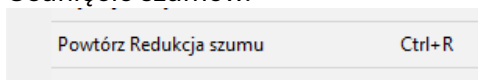
2) Ułożenie dźwięku obracającego się kamienia szlifierskiego.



3) Znormalizowanie dźwięków.



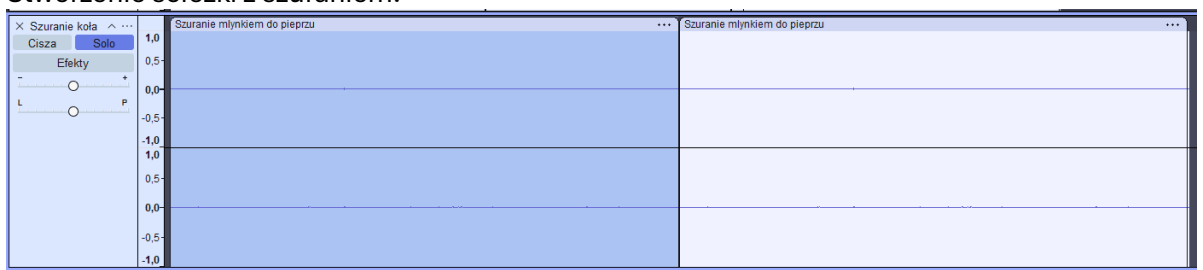
4) Usunięcie szumów.



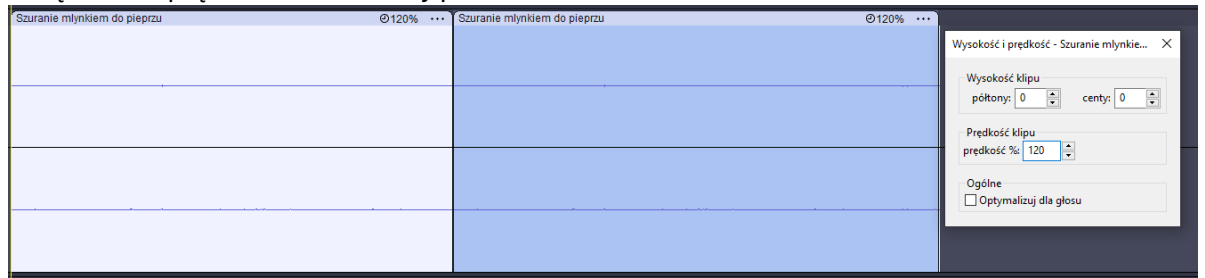
5) Regulacja głośności.



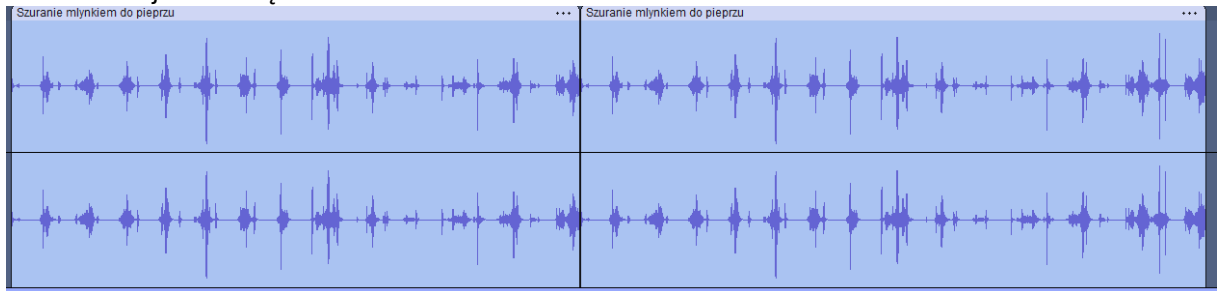
6) Stworzenie ścieżki z szuraniem.



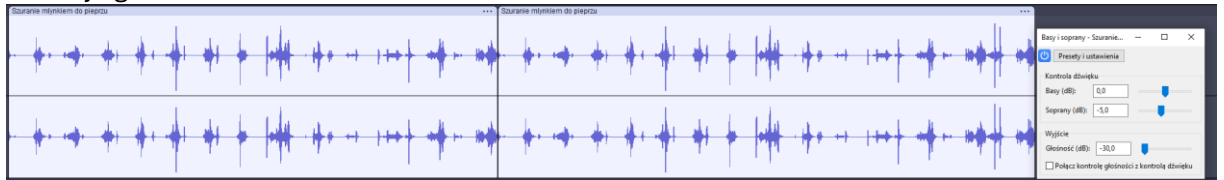
7) Zwiększenie prędkości ścieżki aby pasowała do obrotów.



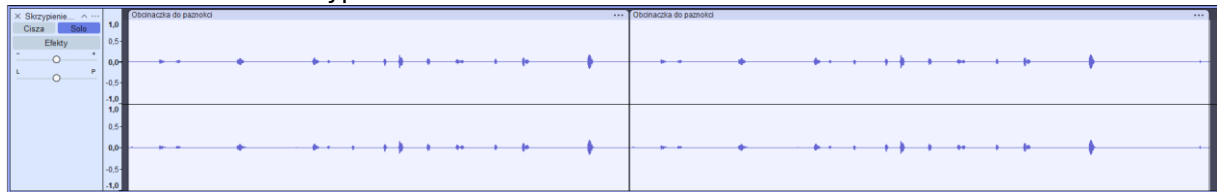
8) Normalizacja i usunięcie szumów.



9) Reukcja głośności szurania.



10) Stworzenie ścieżki ze skrzypieniem metalu.



11) Normalizacja, redukcja szumów, redukcja wysokich (piskliwych) tonów.



12) Utworzenie ścieżki z dźwiękiem ostrzonego metalu.



13) Normalizacja i redukcja szumów oraz pocięcie i duplikacja danych sekcji.



14) Koniec końców zrezygnowałem z elementu ostrzenia metalu.

4. Metal-clings SFx

1. Przedmioty użyte do wytworzenia dźwięków:

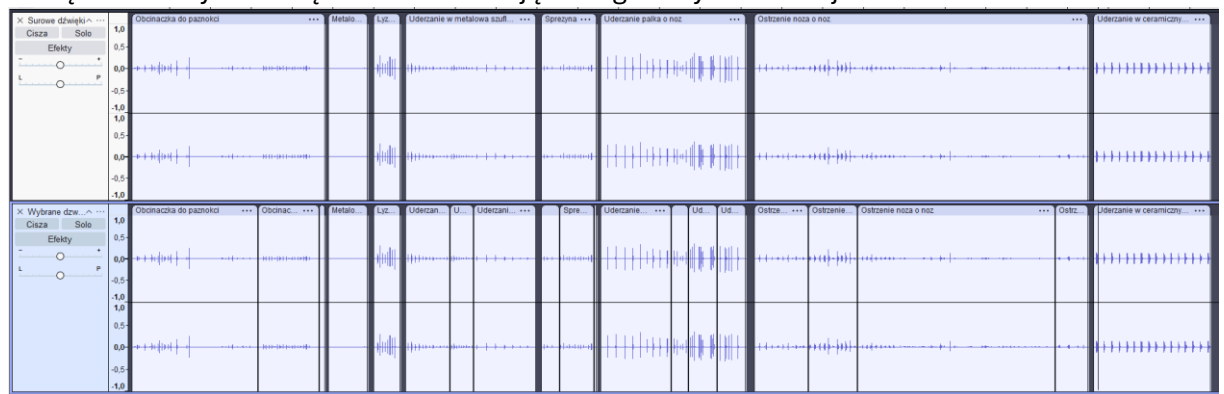
Moździerz ceramiczny, Obcinaczka do paznokci, Nóż kuchenny, Widelec i łyżeczka, Sprężyna metalowa, Praska do czosnku, Metalowa szuflada

2. Przykład użycia w grze:

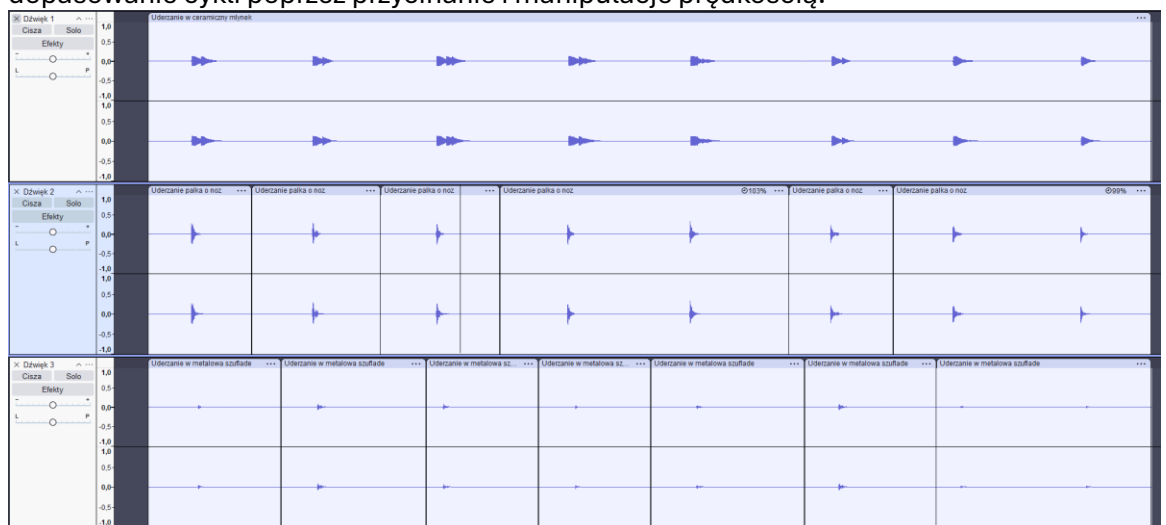
Zestaw dźwięków związanych z czymkolwiek metalowym: kłucie pancerza/broni, walka bronią, pukanie w metalowe przedmioty np. drzwi, kraty.

3. Proces edycji:

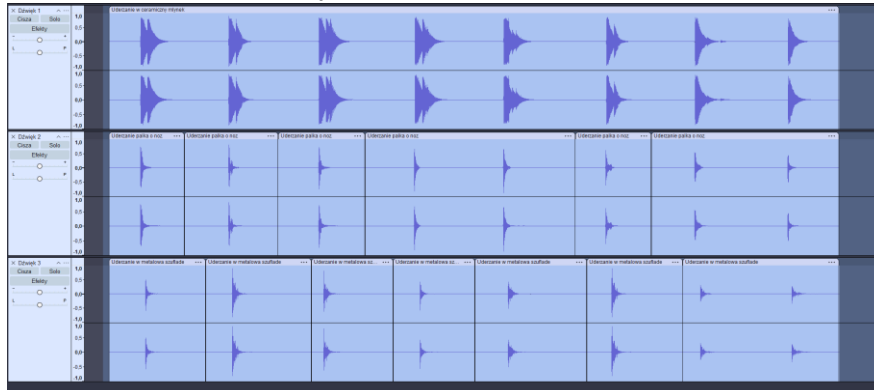
1) Pocięcie surowych dźwięków na interesujące fragmenty do dalszej obróbki.



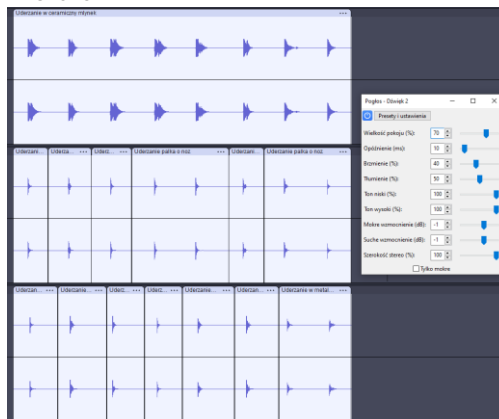
2) Ułożenie dźwięków cyklicznego uderzania o metal w dwóch ścieżkach a następnie dopasowanie cykli poprzez przycinanie i manipulacje prędkością.



3) Znormalizowanie i usunięcie szumów.



4) Dodanie różnych poziomów pogłosów dla danej ścieżki aby lepiej oddać dźwięk metalu.



5) Dodanie kolejnej części z dźwiękami, znormalizowanie jej, zkompresowanie i wyrównanie szumów.

