# Projekt tworzenia własnych SFx

### 1. Informacje ogólne

- 1. Wszystkie nagrania audio zostały nagrane:
  - przez mikrofon wbudowany ze słuchawek Corsair HS80 MAX Wireless
  - w zaciszu mojego pokoju
  - przy użyciu nagrywarki w Audacity.

### 2. Lock-open SFx

1. Przedmioty użyte do wytworzenia dźwięków:

Metalowa dźwignia regulująca wysokość krzesła, Metalowa praska do czosnku, Plastikowy młynek do przypraw.

2. Przykład użycia w grze:

Dźwięk mógłby zostać użyty do otwierania zamków skrzynek, gablotek lub drzwi.

3. Proces edycji:

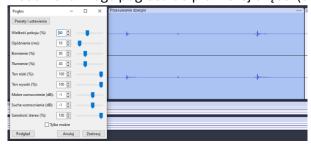
1) Pocięcie surowych dźwięków na interesujące fragmenty do dalszej obróbki.



2) Ułożenie dźwięku otwierania zamka.



3) Dodanie lekkiego pogłosu do pierwszej części (dzwięku zaskakiwania przekładek).



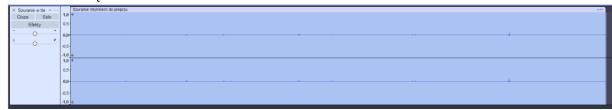
4) Podbicie niskich tonów w całej sekcji.



5) Ułożenie dzwięku rzęzenia metalowych przekładek zamka.



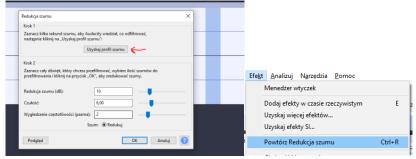
6) Ułożenie dźwięku szurania zamka/klucza.



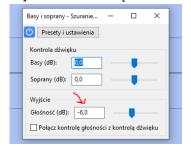
7) Normalizacja głośności.



8) Usunięcie szumów z szurania.



9) Wyrównanie dźwięku szurania względem pozostałej kompozycji.



#### 3. Stone-wheel SFx

1. Przedmioty użyte do wytworzenia dźwięków:

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

2. Przykład użycia w grze:

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

3. Proces edycji:

2) Ułożenie dźwięku obracającego się kamienia szlifierskiego. × Dźwięk koła... ^ ·
Cisza Solo Efekty 0,5 0,0--0,5 0,5 3) Znormalizowanie dźwięków. Usuń offset DC (wyśrodkuj w pionie na 0,0) ✓ Normalizuj amplitudę szczytową do -1,0 Normalizuj kanały stereo niezależnie Anuluj Zastosuj 4) Usunięcie szumów. Powtórz Redukcja szumu Ctrl+R 5) Regulacja głośności. Presety i ustawienia Basy (dB): 10,0 Soprany (dB): -5,0 Głośność (dB): -10,0 Połącz kontrolę głośności z kontrolą dźv 6) Stworzenie ścieżki z szuraniem. Efekty + 0 -0,5 -1,0<sub>\_</sub>

Pocięcie surowych dźwięków na wybrane fragmenty.

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:

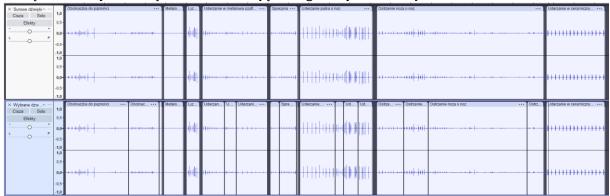
Moździerz ceramiczny, Obcinaczka do paznokci, Nóż kuchenny, Widelec i łyżeczka, Sprężyna metalowa, Praska do czosnku, Metalowa szuflada

2. Przykład użycia w grze:

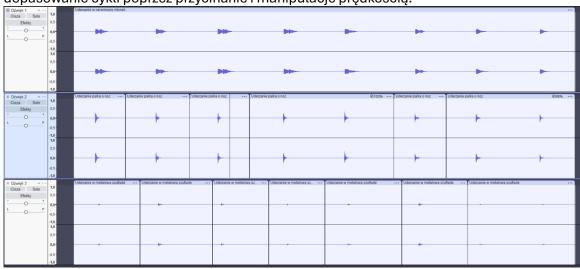
Zestaw dźwięków związanych z czymkolwiek metalowym: kłucie pancerza/broni, walka bronią, pukanie w metalowe przedmioty np. drzwi, kraty.

3. Proces edycji:

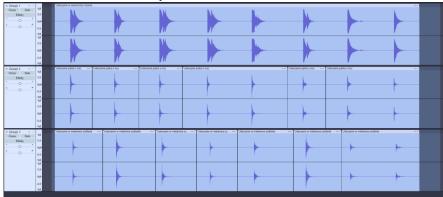
1) Pocięcie surowych dźwięków na interesujące fragmenty do dalszej obróbki.



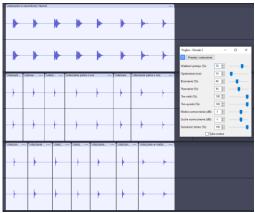
2) Ułożenie dźwięków cyklicznego uderzania o metal w dwóch ścieżkach a następnie dopasowanie cykli poprzez przycinanie i manipulacje prędkością.



3) Znormalizowanie i usunięcie szumów.



4) Dodanie różnych poziomów pogłosów dla dnej ścieżki aby lepiej oddać dzwięk metalu.



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

