

Tematyką przewodnią projektu jest science-fiction, głównie inspirowany filmami takimi jak Gwiezdne Wojny czy Star Trek. Celem było stworzenie paczki dźwięków odwzorowującej dźwięki wydawane przez obiekty latające innych ras obcych żyjących w kosmosie.

Wszystkie efekty (bez dźwięków Background) zostały nagrane przy użyciu sprzętów domowego użytku.

SpaceShipFightFarSpace1 - skrzypienie podłogi, w skład którego wchodzi dwa osobno nagrane dźwięki (długi i pulsacyjne krótkie), przepuszczone przez Pitch Shifter.

FlyingUfo- nagranie z pocierania mokrym palcem lampki na wino o różnym napełnieniu wodą, przepuszczone przez Pitch Shifter tak by nadać nagraniu bardziej basowego, głębokiego i mistycznego wydźwięku.

SpaceShipShootingRockets- zwolnione nagranie wkrętarci elektrycznej, dodanie efektu Louderizer i Pitch Shifter dla nadania dźwięku głębi i wyodrębnienia szczegółów.

SpaceShipCommunication1- spowolnione nagranie skrzypiących drzwi z nałożonym filtrem Pitch Shifter.

SpaceShipCommunicating2- spowolnione nagranie talerza na szklanym blacie stołu z filtrem Pitch Shifter.

UfoSounds- odgłosy wydawane ustami z filtrami Pitch Shifter oraz Distortion.

SpaceShipSOS- wyciszony odgłos szlifierki z nałożonymi powtarzającymi się odgłosami skrzypiącej podłogi odtworzonej z czterokrotnym przyspieszeniem.

StarShipStartUp- dźwięk powstały z połączenia przyspieszonego dźwięku szlifierki oraz z nałożonym filtrem Pitch Shifter oraz z dodatkiem odgłosu paznokcia przesuwanego wzdłuż mikrofonu, również z filtrem Pitch Shifter oraz filtrem Ping Pong do stworzenia subtelnego echo.

SpaceShipFireAlarm- dźwięk powstały z kilkakrotnego powtórnego użycia nagrania z pocierania szklanki mokrym palcem; Następnie został użyty Louderizer oraz Pitch Shifter do stworzenia dźwięku na kształt alarmu na statku kosmicznym.

SpaceRoar- odgłos potwora z odmětów kosmosu, stworzony przy użyciu kubka przesuwanego po chropowatej powierzchni drewnianego stołu. Dźwięk z filtrem Pitch Shifter dał basowy efekt przypominający ryk potwora.

UfoTurnOn- dźwięk stworzony przez nałożenie na siebie efektu uderzania szklanki nożem oraz kilkakrotne użycie dźwięku wydawanego przez dekiel na stoiku z filtrem Pitch Shifter dla stworzenia efektu elektronicznego pogłosu.

DoorOpening- spowolnione nagrania napiętej gumki recepturki, naciąganej na różne sposoby dla osiągnięcia efektu otwieranych elektronicznych drzwi śluzowych w statku kosmicznym.

BasicExplosion- spowolniony czterokrotnie dźwięk spadającej na stół monety z dodatkowo zredukowanym BPM ze 120 na 80, dla stworzenia efektu eksplozji w pustce kosmosu.

CocpitSounds- nagranie stworzone za pomocą szklanej butelki, szybko zamykanej palcem, co po nałożeniu filtra Pitch Shifter dało efekt wciskania elektronicznych przycisków w statku kosmicznym.

SpaceShipAlarm- wkrętarka spowolniona do 100 BPM z filtrem ReaFir oraz Pitch Shifter, do stworzenia efektu elektronicznego alarmu na statku kosmicznym.

Background:

1. **Background 1**- dźwięk kosmosu i jego nieprzebytej pustki. W tle umieszczone zostały nagrania odgłosów kosmitów pobrane z Freesound.
2. **Background 2**- do tego nagrania za podstawę posłużyło mi nagranie, które zostało także wykorzystane podczas tworzenia dźwięku FlyingUfo; Wodzenie mokrym palcem po lampkach do wina pozwoliło uzyskać efekt mistyczności i tajemniczości.
3. **Background 3**- background pobrany z Freesound do tego dodane krótkie dźwięki stworzone wcześniej, m.in. skrzypiąca podłoga mająca naśladować odgłos silników.

Magdalena Pawłowska, 11097