

ZVUKY DO VIDEOA

1. laser
2. chůze
3. výtah
4. odpadkový koš
5. zmeškaný úder
6. úder s nárazem - červená obrazovka
7. zvuk vetřelce
8. lidský hlas, zaheknutí
9. zvuk židle - pád a lidský hlas
10. ambient po celou dobu

ODKAZY A TVORBA

1. <https://orangefreesounds.com/electricity-sound/>
2. <https://freesound.org/people/Unlistenable/sounds/414330/>
3. <https://freesound.org/people/newlocknew/sounds/719514/>
4. <https://freesound.org/people/RutgerMuller/sounds/104356/>
5. <https://freesound.org/people/C-V/sounds/583631/>
6. https://freesound.org/people/Project_Trident/sounds/141169/
7. <https://freesound.org/people/qubodup/sounds/237434/>
8. <https://freesound.org/people/jlaclare/sounds/329908/>
9. https://freesound.org/people/Soundscape_Leuphana/sounds/210443/
10. Ableton - autorská zvuková kompozice

ÚPRAVY A POUŽITÍ (u všech byla hlasitost upravena dle požadavků)

1. **laser** (bez úpravy - **použití v 1:29-1:30** s přestávky, kdy zrovna laser neběží)
2. **chůze** (bez úpravy - **použití → dle pohybu postavy**)
3. **výtah** (bez úpravy - **použití 0:33-0:40**)
4. **odpadkový koš + plechovky** (kombinace staženého zvuku zkrácen + plechovkový zvuk z Ableton samplu s názvem "Bell Reso Noise" - **použit v 0:53-1:03**)
5. **zmeškaný úder** (bez úpravy, vzduch rány bez cíle - **použití 1:15 - 1:25**)
6. **úder s nárazem - červená obrazovka** (bez úpravy, zvuk se použije pokaždé, kdy jeden z bojovníků trefí toho druhého - **použití 1:15 - 1:28**)
7. **zvuk vetřelce** (zkrácen na větu "fight to the death" - **použití 1:07 - 1:10**)
8. **lidský hlas, zaheknutí** (bez úpravy - zvuk se spustí po úderu, který dostane stejné použití jako 6. - **použití 1:15 - 1:28**)
9. **zvuk židle pádu a lidský hlas** (kombinace 2 zvuků **použití** lidského hlasu v **0:47** a pádu židle **0:50**)
10. **ambient po celou dobu** (Ableton zvuky MPE Alder Waldgeist a Textural Machine - propojení dvou zvuků - mix, stereo nastavení, úpravy v ekvalizéru a reverbu **použití 0:00 - 1:39**)

ZVUKY V UNITY

1. výstřel laseru (přidaný reverb v Abletonu)
2. dopad laseru
3. sekundární nabíjení
4. sekundární výstřel
5. sekundární dopad
6. bedny-kovová - náraz (ořezání zvuků)
7. bedny-dřevěná - náraz
8. ozubená kola-otáčení
9. zvuk stroje (přidání nového komponentu - audio source do Engine prefabu - nastavení parametrů - loop - je potřeba nastavit Doppler efekt) - konvertoval jsem jako stereo v mp3 - protože stroj jede neustále → nebo ten formát má být určen jen pro ambient a nic víc?
10. létající auto

ODKAZY:

1. <https://freesound.org/people/bubaproducer/sounds/151021/>
2. <https://freesound.org/people/211redman112/sounds/234082/>
3. <https://freesound.org/people/Robinhood76/sounds/700413/>
4. <https://freesound.org/people/Eroki/sounds/683759/>
5. <https://freesound.org/people/inferno/sounds/18401/>
6. <https://freesound.org/people/Artninja/sounds/717721/>
7. <https://freesound.org/people/newagesoup/sounds/339358/>
8. <https://freesound.org/people/MichelleGrobler/sounds/410557/>
9. <https://freesound.org/people/nicStage/sounds/197342/>
10. <https://freesound.org/people/Problematist/sounds/371758/>

HODNOCENÍ

- pokoušel jsem se to dát na míry dle videa ale to by zabralo zbytečně moc času a zaměřil jsem se čistě na kvalitu využití jednotlivých zvuků
- do budoucna zefektivnit přístup - prioritizace tasků
- jak jsem se postupně seznamoval s Unity - tím efektivnější je práce - na některé otázky, na které jsem se dříve ptal přes mail si nacházím odpovědi sám - takže mi zadání začíná být jasnější
- nejdéle jsem strávil hledáním vhodného zvuku pro daný objekt a akce - jejich případnou úpravou, kterou jsem pak vyhodnotil, že bych měl postupovat nejdříve bez úprav nebo s minimálním zásahem (hlasitost, reverb,...)
- **a hlavně: baví mě to** - přicházet věcem na kloub (zvuky, unity, github,...)

NÁSTROJE

- Ableton - a jejich zvukové banky a samplů
- zvuky z freesound.org a orangefreesound.com
- aranžování, úprava- editace, mix, mastering - v Abletonu

ČAS

- strávený na úkolu zvuk do videa: 3h
 - instalace a orientování se v Unity = 2h
 - zvuky pro jednotlivé objekty = 4h
 - pochopení zadání a celkové orientování se = 5h
-

BONUSOVÝ ÚKOL:

particle effects - Assets > _Task > Prefabs

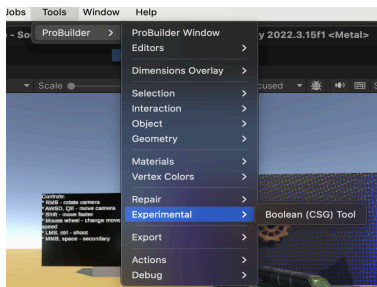
1. oheň ze stroje - (staženo z webu)
2. zelený dým - cylinder (1)
3. kouř z auta - v plánu - nestihl
4. dopad z plazmy - plánu - nestihl

texture - Assets > _Task > Graphics > Textures > Particles

1. oheň ze stroje
2. cyberpunk textura zed' (staženo z webu)

materiály - Assets > _Task > Graphics > Materials > Particles

1. oheň
2. vytvoření terče (stažen proBuilder - nastavení Boolean CSG Tool)



odkazy:

1. [oheň ze stroje](#)
2. [cyberpunk textura zed'](#)

HODNOCENÍ (postup) BONUSOVÉHO ÚKOLU:

- hodně času zabrala orientace v nastavování parametrů a funkčnosti (velikost, křivky, barvy, tvary, rychlost)
- zjistil jsem, že stažení obrázků ohně - nemůžu použít zdarma pro komerční <https://www.filterforge.com/filters/11713.html> - takže taky další čas
- bohužel se mi neuložily změny, které jsem provedl na scéně → a to v důsledku zapnutého PLAY MODE ale zůstaly mi v souboru materialy, textury, a particles - takže jsem je zas nahodil a poslal rovnou na github
- **ale celkově mě zase baví i ta možnost se naučit v Unity - ovlivňování barev, tvarů a celkově kreativní činnosti**
- nestihl jsem udělat v třeba kouř z auta, nebo lepší particle efekt při dopadu částic a velice rád bych jej chtěl stihnout

ČAS (bonus ukol)

- na začátku aby můj první particles fungoval tak, jak jsem si to představoval **trvalo 2h orientace** (včetně tutorialů a chatgpt)
- **čas věnovaný ostatním particles, materiálům, texturou (+výběr) úkolů 4h**
- **+ čas strávený úpravou, nastavováním (vyhledávání youtube tutorialů) 4h**

CELKOVÉ HODNOCENÍ

- práce se zvukem a Unity mě velice bavila
- překonávat technické výzvy je taky kreativní činnost a chtěl bych se dále v tomto oboru rozvíjet

UPDATE

- zvuk do videa
 - zmeškaný úder (odkaz [zde](#))
 - trefený úder - upraven na 1 úder
 - přidán - NOVYambiente (zvuk z pluginu UviWorkstation - Wither)
 - původní ambient - upraven pro loopování
- unity
 - uprava hotoveho zvuku - zvuk stroje (zkrácený-upraven pro loop - otestována vzdálenost a stereo OK,
 - uprava hotoveho zvuku - auto (zkrácený-upraven pro loop - otestována vzdálenost a stereo OK)
 - sekundarni vystrel (staženo [1.zvuk](#) [3.zvuk](#) + zvuk z pluginu UviWorkstation - Graviton)

- sekundární nabíjení (staženo [1zvuk](#) [2.zvuk](#) + zvuk z Abletonu -Way Boom drive)
- sekundární dopad - (1.a 2. zvuk z mikroKorg - syntezátoru, 3.zvuk z Abletonu-BoomNation + stažen [4.zvuk](#) z freesound.org)

HODNOCENÍ:

- nejdéle jsem strávil vytváření LOOPu, aby nebylo poznat začátek a konec - a zjistil jsem, že když exportuju v .mp3(stereo) slyším takzvané lupnutí (zvuk kliku, který tam nepatří) ale když exportuju ve **.wav(stereo)** tak se "click" neobjevuje
 - vyzkoušel jsem v různých přehrávačích - VLC, quicktimeplayer,.. ale taky přehrání v Unity a všude se objevil "click"
 - přemýšlel jsem taky jestli to je náhodou tou nahrávkou a vytvořil jsem **NOVÝambiente**, který ten "click" nemá - tak je přidán ve složce MovieSounds
- když jsem chtěl odstranit audio source v prefabu _EffectBase - tak mi přestaly znít zvuky ze zbraní - tak jsem to nechal = a nenašel jsem audio source, které tam nepatří