

## 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/](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/](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?

## 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/Erokia/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/>

## 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
- **a hlavně: baví mě to** - přicházet věcem na kloub (zvuky, unity, github,...)

## NÁSTROJE

- Ableton - a jejich zvukové banky a samplý
- 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
- nejdéle jsem strávil hledáním vhodného zvuku pro daný objekty a akce - jejich případnou úpravou, kterou jsem pak vyhodnotil, že bych měl postupovat nejdříve bez úprav nebo s minimálním zásahem (hlasitost, reverb,...)