

# KARTA ĆWICZEŃ – AUDIO 2

## SFX I MUZYKA – WARSTWY DŹWIĘKU

---

### ĆWICZENIE 1

#### TRZY WARSTWY DŹWIĘKU

Weź krótką scenę i zaprojektuj:

- dźwięk wewnątrz kadrowy,
- dźwięk poza kadrowy,
- dźwięk extradiegetyczny.

Sprawdź:

- czy każda warstwa pełni inną funkcję,
  - czy nie konkurują ze sobą.
- 

### ĆWICZENIE 2

#### SEAMLESS LOOP

Wygeneruj:

- deszcz,
- nocny las,
- szum miasta.

Włącz tryb zapętlenia.

Sprawdź:

- czy przejście jest słyszalne,
  - czy pojawia się artefakt rytmiczny.
- 

### ĆWICZENIE 3

## ZŁOŻONE ŚRODOWISKO

Spróbuj wygenerować:

„Car passes close to camera, then distant ambulance siren.”

Sprawdź:

- czy model rozumie sekwencję,
- czy separacja przestrzenna jest czytelna.

Następnie wygeneruj oba elementy osobno i zmiksuj ręcznie.

Porównaj efekt.

---

## ĆWICZENIE 4

### DŹWIĘK EXTRADIEGETYCZNY

Wygeneruj:

- niski drone napięcia,
- glitch percepcyjny,
- metaliczną teksturę ambientową.

Zmień parametr „prompt influence” na niski.

Zobacz, czy model generuje mniej oczywiste rezultaty.

---

## ĆWICZENIE 5

### HAKOWANIE SYSTEMU

Wpisz do generatora SFX:

- fragment wiersza,
- opis emocji,
- ciąg onomatopei.

Posłuchaj efektu.

Zastanów się:

- czy wynik jest użyteczny?
- czy pojawia się emergentna jakość?

