Oi entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	Insira aqui o link dos seus videos(ou video) criado para a quest	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais os maiores aprendizados e dificuldades	Obrigado! você tem mais alguma coisas para adicionar?	Feedback	Nota	Side Quest	Total
Alexander	Avançada	https://www.instagram.com/reel/C2x7N3LPKPK/?igsh=dHd5Y3E5ZXNkeTJh https://www.instagram.com/reel/C2x8UxovVn6/?igsh=MXVrYzU2NXZyaDl2eQ== https://www.instagram.com/reel/C2x98sAPqzL/?igsh=YXI1cWppcWpnNzNh	Primeiro eu assisti todas as aulas e tambem dei uma espiada em um workshop feito pelo Dani Serranu. A princípio eu havia optado pela questão fundamental. Porém a UI do jogo" zen" não me agradou, eu fui para a Quest avançada na tentativa de me superar. Terminei a tarefa no último dia, e escolho enviar a avançada.	Acho que deveríamos ficar mais tempo nas atividades. Exemplo duas ou três atividades de chiptune, duas ou três de eletrônico, etc. Tenho achado corrido, pois tá dando para cumprir o cronograma, mas não para aprofundar mais.	**Chomper:** Muito bom o grunch do chomper, o lançamento do cuspe ficou legal, só senti falta um som que demonstrasse que ele é corrosivo, os sons da personagem ficaram bons, o grito dela, O som da roupa da personagem ficou muito alto, sobressairam os passos, diminui o som da roupa, pra ficar mais baixo que os passos. **Trailer Led Raider:** A construção do corpo do boss ficou boa, ele parece mesmo feito de rochas, mas cuidado pra não exagerar, em alguns momentos parece que ele está desmoronando, no final faz sentido, pois ele cai, mas no começo não, o som deveria terminar antes, pois ele já se estabelece, e o som continua, dá a impressão que muitas pedras/rochas estão caindo, e a imagem não mostra isso, e os passos iniciais estão muito altos, estão agressivos até, parecem impactos de força, ou até tiros, e na realidade são passos de um monstro "distante" para que a chegada dele (pulando na frente da tela) tenha o impacto necessário, é preciso um tratamento no áudio, volume, reverb e equalização, para dar a espacialidade dele longe se aproximando. Você fez pontuações muito boas no trailer, mas deixou passar alguns detalhe, exemplos: os passos do led Raider no começo, as fumaças roxas que passam algumas vezes em frente a tela. Nesse estilo mais "anime ou herói japonês" é comum deixar o golpe final soar, geralmente com algum agudo, e você não o fez, exceto na hora que o led raider dá o primeiro ataque, ficou bem interessante esse som. Para pontuar todos os detalhes é dividir em 3 planos: Fundo: ambiências, detalhes do ambiente e ações mínimas que ficam praticamente escondidas no fundo da tela, pois estão distantes, ou tem algo que chama mais atenção e ela passa desapercebido. Meio: Ações que não tem destaque, mas são visíveis e importantes. Frente: Ações que tem o total destaque na cena, golpes, fumaça, boss morrendo, led raider virando para verificar o barulho distante. Comece pelo fundo, depois que confirmar que sonorizou bem o fundo, parta para o meio, e depois finalize pela frente. **Ui DeathBound:** Não era necessário deixar som ambiente, pois haverá música, o hover ficou bom, os clicks estão de acordo tem o peso necessário, faltou sonorizar quando há uma mudança que não é hover e nem click, o "botão pisca" e não é sonorizado.E seria interessante colocar mais impacto no click de seleção final. **Batalha Deathbound:** Os passos do personagem principal não ficaram adequados, o som escolhido está ruim, e ele está muito alto, com isso não é possível ouvir o som das roupas do personagem (não dá pra saber se foi sonorizado, pois os passos estão muito altos) O ataque final não teve o impacto necessário, é algo difícil de realizar e deve ser gratificante para o jogador, algo que destaque como esse momento é mágico, o boss ficou interessante o grunch, mas ficou em excesso, seria legal trabalhar mais na "magia" do golpe, destacando mais o golpe do que o grunch do bosss, o golpe tem detalhes mágicos, pois é algo grandioso, e precisa de detalhes pra enfatizar e "premiar" o jogador pela realização, O boss bate o cajado 3 vezes antes de pular, você sonorizou apenas duas, é importante sonorizar todas, pois é um tipo de "aviso" para o jogador se preparar para contratacar ou se defender. **Sidequest:** Muito bom!!	15	15	30
Guilherme Lohmann	Fundamental	https://www.instagram.com/guilohmannmusic/reel/C2xVHx1LYfz/	Essa foi a primeira vez que fiz efeitos sonoros. Por isso escolhi a Quest Fundamental e prestei muita atenção no conteúdo. As aulas do Ruiz foram muito importantes. Acho que maior dificuldade é o nível de detalhismo que soundFX precisa. É preciso bastante paciência e estar muito atento. Comecei garimpando sons interessantes nos bancos free e levando pro Reaper. Aí, fui ouvindo cada audio escolhido enquanto via o video. Fui sentindo como cada som poderia se incorporar no soundscape. Depois, é botar a mão na massa. Editar tudo e aplicar os efeitos que julguei necessários pra criar sons coesos e que fizessem sentido pra cada contexto. Foi divertido!	Gostaria de comentar que, com exceção do Reaper, estou usando exclusivamente softwares free em todas as Quests. Tanto os efeitos quanto os instrumentos virtuais são free. Foi algo que decidi lá no início do processo. Primeiro, por uma questão ética. Quando ainda não temos segurança se algo soa bem ou não, podemos acabar cedendo à vontade de usar produtos "consagrados" no mercado pra tentar garantir um resultado de qualidade. Só que, no meu caso, isso importaria em usar software pirata. E, segundo, também como parte desse processo de aprendizado, me limitei a instalar no meu computador novo apenas software free (pretendo comprar a licença básica do Reaper assim que possível) pra me forçar a aprender melhor as ferramentas que de fato disponho e confiar mais nos meus ouvidos.	Primeiro parabéns por se desafiar a trabalhar apenas com sons grátis, de fato é mais difícil, mas a experiência adquirida ao tratar, editar e limpar esses sons, será ótima para seu workflow. **Click:** Cuidado, você criou variedade, a ideia são variações, ous eja, um mesmo som, com mudanças sutis, para que dê a "impressão" de ser o mesmo e não causa estafa auditiva, Dos sons o primeiro ficou melhor, trabalhe nele criando variações, e não é necessário colocar ambência. **Hover:** Aqui não precisava da cachoeira, o som do hover ficou meio agressivo, a ideia é algo bem mais leve, um whoosh leve por exemplo, dê uma olhada no som do jogo lançado, para ter uma noção melhor do tipo de sonoridade. **Led Raider Sword attack:** Gostei do Whoosh, o terceiro som ficou melhor, tem peso, tem som de espada, da mesma forma do som do click, trabalhe na variação dele, pois nesse som você também criou variedade ao invés de variação. **Superbug ground reveal:** Ele surgindo ficou legal, mas senti falta dele pousando, as patas dele tocam o chão, ele se "recompõe" e não há nada sonorizando isso. **Superbug Walkcycle:** As patas dele são pontiagudas, e ele anda de forma leve, o corpo inteiro movimenta para distribuir o peso, e apela imagem parece algo tecnológico, leve, e novo. O passo que você criou ficou pesado, e o som do mecanismo parece algo mais antigo, a ideia do mecanismo é boa, talvez se diminur bem o som ele funciona, já o passo teria que mudar para ficar adequado a imagem, algo mais leve. **SideQuest:** Muito bom!	15	15	30
Paulo	Avançada	https://www.instagram.com/reel/C2xEwCKKbPK/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Usei o Ableton, assinei o Soundly, peguei alguma coisa do Splice que já assino a tempos e também baixei alguns daqueles bancos grátis. Usei bastante reverbs criativos, usei bastante ProQ3 e Manipulator, fora alguns outros. Aprendi demais com as aulas, todas são muito boas, gostei bastante das aulas com o Mauricio Ruiz. Maior dificuldade foi preencher sonoramente todos detalhes e dar a sensação de espacialidade sem perder o contexto do jogo.	Nada a mais.	**Chomper:** Os passos ficaram excelentes, o grunch do chomper ficou ótimo, gostei do lançamento do "cuspe", mas senti falta de um som demonstrando que ele é ácido, e por isso deve ser evitado a qualquer custo, tanto quando a atinge, quanto quando cai no chão. **Trailer Led Raider:** Você pontuou detalhes que muitos deixam de fora, parabéns, a questão aqui acho que foi mais de detalhamento dos sons, e de profundidade é preciso um tratamento no áudio, volume, reverb e equalização, para dar a espacialidade do boss longe, e depois ele se aproximando, você fez um pouco disso, mas daria pra aprofundar mais, e o boss pisa no chão com força e balança a cabeça com raiva após tomar um golpe e isso não foi sonorizado. Você fez pontuações muito boas no trailer, mas deixou passar alguns detalhe, exemplos: a "pisada do Boss após ser atingido. No final é o ápice do trailer, e tem que ser bem detalhado, o golpe final tem que ser mais trabalhado, geralmente nesse estilo mais "anime ou herói japonês" é comum deixar o golpe final soar, geralmente com algum agudo, pra enfatizar e premiar o espectador, e colocar mais impacto na queda do boss **Ui DeathBound:** O hover ficou bom, os clicks estão de acordo tem o peso necessário, só senti um pouco de peso nos clicks, principalmente o final que encaminha para o início do game. **Batalha Deathbound:** Muito bom, sonorizou as três batidas no cajado do boss, geralmente o pessoal esquece da segunda, gostei dos passos do personagem principal, O golpe ficou excelente, bem detalhado, talvezs seria interessante colocar um pouquinho de reverb, o boss caindo ficou bem completo, um feedback seria pra detalhar um pouco a roupa do personagem principal, os pasos estão ótimos, mas senti falta um pouco do som da roupa dele, o mesmo com o boss, principalmente quando ele cai, dá impressão que ele só usa uma corrente, e na realiedade ele tem uma arma grande que se movimenta quando ele cai, **SideQuest:** Excelente post	15	15	30
João Pedro Dias	Fundamental	https://www.instagram.com/reel/C2xB9WRSZd4/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	as dificuldades foram achar sons que fossem apropriados para as imagens e depois o processo de corte e sincronização e o maior aprendizado foi perceber oq é possivel construir com as tecnicas passadas nas aulas, desmistificando o processo	td certo	**Click:** Está muito fisíco, seria interessante tirar um pouco do ataque desse som, e colocar algo mais etéreo para somar. Sobre o etéreo: é algo mais sublime, delicado, celeste, fluido, algo que pode ser relacionado ao mágico também. **Hover:** Ao invés de click seria interessante usar som de whoosh, pra ficar algo mais leve. **Led Raider Sword attack:** Feche os olhos e escute seu som, você consegue imaginar uma espada? Tem peso, e tem whoosh, mas falta shing de espada, pra sentir que de fato se trata de uma espada. **Superbug ground reveal:** o som da pata dele pousando é diferente do som do wlakcycle, qual o motivo? O ideal é ser o mesmo som, pois são as mesmas patas. já a aparição é mais par um whoosh apenas sem o som tonal que você inseriu no final, experimente retirar ele. **Superbug Walkcycle:** O som dos passos está excelente, já o mecanismo ficou alto, experimenta diminuir esse som, ou até retirar pra testar, já os sons "emitidos" por ele, não é necessário, a imagem não passa nada que dê a entender que ele emita sons. **SideQuest**: Muito bom!	15	15	30
Fernando Leal	Fundamental	INSTAGRAN: https://www.instagram.com/p/C2vlUSILpT0/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Pegar pedaços aleatórios de SFX dos bancos, editar o pitch e adicionar efeitos foi catártico... É um mondo novo onde tudo é possível, fiquei admirado com o conceito de "SFX com várias camadas" que aprendi nas aulas, e quero aplicar isso novamente no futuro, embora dê bastante trabalho... Enfim, o resultado final é maravilhoso, ainda que o meu não tenha sido nada profissional.	Gastei mais horas nisso do que imaginei que gastaria... fica mais fácil com o tempo?	O processo fica mais rápido com o tempo, pois ao "imaginar o som" você já tem "atalhos" para chegar nele, e aprende a "curtir" o processo de experimentar sons novos, então sim, com o tempo fica "mais fácil", entre aspas, pois dependendo da complexidade o tempo de trabalho pode aumentar, mas o processo pode ser divertido. **Click:** Ficou muito futurista, a ideia é algo mais suave etéreo, dÊ uma olhada no jogo original pra pegar a ideia. E não é necessário criar a ambiência. Sobre o etéreo: é algo mais sublime, delicado, celeste, fluido, algo que pode ser relacionado ao mágico também. **Hover:** Não é necessário criar a ambiência,já o hover é mais um whoosh leve, o som da cachoeira tá tão alto que não deu pra entender muito bem o som do hover. **Led Raider Sword attack:** Escuto o somdos passos e até tem um shing de espada, mas tem um som sintetizado que tira toda a caracteristica do resto, escute de olhos fechados, você consegue imaginar que isso é uma espadada? tente tirar a camada sintetizada. **Superbug ground reveal:** O pouso dele ficou excelente, a primeira aparição também, trabalhe nessa primeira aparição, pois você criou variedades, quando a ideia era variação, ou seja, um único som (base), e outros derivados dele, com pequenas sutilezas de diferença, pequenas alterações de pitch, para parecer que é exatamente o mesmo som, mas ser diferente para não causar estafa auditiva. **Superbug Walkcycle:** Os passos estão bons, tente diminuir o som do mecanismo, ele deve ser bem sutil para não gerar estafa auditiva e deixar que os passos sejam o destaque. **SideQuest:** Excelente post	15	15	30
Mauro	Fundamental	YouTube: https://youtu.be/kqTYu9AW2Zk?si=Li8ZlUw8ylH3kwB5 Instagram: https://www.instagram.com/p/C2i6oiGOs7T/?igsh=N3hpanJ3eTcxaW9i	Nessa quest foi algo muito novo para mim. A manipulação dos sons , a criatividade, o cuidado com os elementos, mapeamento dos movimentos , equalização e um boa finalização foram meus maiores aprendizados. Não posso falar que foi dificuldade mas sim muita paciência para uma boa curadoria, aprender as ferramentas e aplica-las. O que eu poderia dizer que foi dificuldade são os termos técnicos para poder explicar. Mas vou aprender com o tempo. Nos sons da espada decidi fazer 3 variações, que poderiam ser classificadas por ataque LEVE, MÉDIO E FORTE. Fiz os passos do personagem e também os sons da roupa. No som do minion , decidi fazer 6 variações que claramente são diferentes entre si. Mas acredito que poderiam sem classificadas para serem usadas em determinadas partes de uma gameplay. No sons da Ui, usei o som do click bem expressivo mas acredito que ficou bem suave. Aproveitei para fazer sons das cachoeiras e usar um plugin para mapear a espacialização. E bem ao fundo , quase imperceptível, um som parecido com um sino tibetano. Vou aguardar o feedback para que eu posso ter melhores conclusões sobre essa quest.	Ainda não entendi o por quê... mas a postagem no instagram, o áudio está com um atraso em relação ao vídeo. (pelo menos vendo pelo PC, até esse momento). Pois ele foi cortado do vídeo postado no YouTube. Espero que não isso não interfira na avaliação do trabalho. Priorizar o vídeo do YouTube.	**Click:** O som ficou bem sutil e apropriado, porém não era necessário o som da cachoeira, esse som dificultou a análise do som do click. Pelo que ouvi o click ficou bom, só faltou algo mais etéreo para complementar. Repare que após o click surge um círculo.. Sobre o etéreo: é algo mais sublime, delicado, celeste, fluido, algo que pode ser relacionado ao mágico também. **Hover:** Ficou bom, só senti a falta de um whoosh leve. e Não é necessário criar a ambiência, e também não precisa de um som para as transições de tela. **Led Raider Sword attack:** O primeiro som ficou mais apropriado, trabalhe nele colocando uma camada com som de shing de espada e ele ficará mais encorpado e com mais cara ainda de som de espada, o restante são variedades do som que não casaram bem, lembre-se a ideia é ter variações, e não variedade, na variação você pega o mesmo som, e faz pequenas modificações, as vezes de uma camada mudando o pitch dela, ou pitch do som inteiro, de forma que o som "aparentemente" continua o mesmo, mas essas pequenas diferenças evitam a estafa auditiva. **Superbug ground reveal:** O último som ficou excelente, trabalhe em variações dele. (reler feedback da espada do led raider sobre variedade e variações e aplicar nesse caso também) **Superbug Walkcycle:** Os passos estão ótimos, mas o som do mecanismo vai gerar estafa auditiva, tente diminuir o volume dele em relação aos passos e filtrar com equalizador para deixar ele mais agradável. **SideQuest:** Muito bom, parabéns pela postagem.	15	15	30
igor	Fundamental	https://www.youtube.com/watch?v=KeWNItuodMU	esse foi o trabalho que mais gostei, tive que sair da zona de conforto por nunca ter feito nenhum sfx. os cliques possuem variações para diferenciar se opção está ligada/desligada. o hover tem, além do clique, som mais etéreos, como camadas pequenas de vento, um pluck de água e um som de "círculo mágico" de anime(mais percebido no tail), tanto o clique quanto o hover, tem um som de vento contínuo no fundo, considerando que as ilhas estão flutuando. No personagem, com o briefing, comecei com a ideia de usar Kamen rider (wizard) elemento das armas de Zelda botw, e o personagem sanosuke do Rurouni kenshin. fui fazendo enquanto via as aulas. no percurso, mantive o Kamen rider, mas troquei a temporada, ao invés de wizard peguei o zero one como referência, reassisti alguns episódios de super human samurai(esse é velho). nos Kamen riders percebi elementos de handling bem acentuados e passos mais baixos, quase que só pra não ficar sem mesmo. em algumas temporadas mais recentes de metal heroes, as armas são bastante icônicas(algumas até tem voz própria) e tem um elemento sonoro importante. o personagem leva um tempo pra efetuar o golpe, então julguei que poderia haver uma variação de ataques leves e pesados, sendo o da animação, um ataque pesado, mais forte. então, além do woosh e slash e outros efeitos "padrão" na espada, por ser um mundo digital, coloquei um efeito digital como se o corte que ela provoca também tivesse um efeito digital além do físico seguido do handling da espada voltando pra posição original. no spawn do superbug foi usado, em camadas, um som de portal mágico, um som de alien e um som de pequenas criaturas para dar a sensação que o monstro estava "compacto" e descompactou ao surgir e tocar o chão. quando ele anda, tem sons de foley de equipamentos metálicos, sons de passos metálicos, tem um som de interface de usuário pra dar uma camada de algo digital e o foley de uma cigarra com mudança de pitch e efeitos para parecer algo real, mas adulterado.	sidequest https://www.instagram.com/reel/C2dr8CrJEtp/ https://www.instagram.com/reel/C2tEvD2pp0L/	**Click:** Ficou muito click de celular, cuidado, a ideia é algo mais físico, som de teclado mesmo, com pouco ataque e algo um pouco etéreo para já entrar no clima do jogo. Sobre o etéreo: é algo mais sublime, delicado, celeste, fluido, algo que pode ser relacionado ao mágico também. **Hover:** Ficou um pouco agressivo para a ideia do jogo, algum whoosh leve, já ajudaria e chegar mais próximo, algo sem tanto ataque. E tem um agudo no final do som que pode gerar estafa auditiva, cuidado com esses detalhes. **Led Raider Sword attack:** O whoosh deu um peso legal, mas, experimente fechar os olhos e ouvir, você imagina uma espada? Então, é necessário colocar shing de espada e alguma camada de som de metal, para que de olhos fechados você imagine uma espada ao ouvir o som criado por ti. **Superbug ground reveal:** Escutando de olhos fechado, eu imagino uma máquina "abrindo" o movimentando, quando a ideia é ele aparecendo "do nada" um whoosh já ajudaria a enfatizar mais esse aparecimento repentino, e o principal, o toque das patas dele no chão (que tem que estar em conformidade com o som dele caminhando). PS. o som dele se recompondo ficou excelente! **Superbug Walkcycle:** Os passos parecem interessantes, porém tem camadas que causam um estranhamento no som, acho que você sonorizou o mecanismo, tente diminuir ou filtrar com o equalizador o som do mecanismo pra ver se melhora essa impressão, caso contrário é bom rever os passos ou o som do mecanismo, eles juntos não ficou legal. **SideQuest:** Post simples e direto, é interessante colocar mais informações sobre o que foi realizado, talvez comentar sobre desafios e aprendizados.	15	15	30
Vinicius Moterani	Fundamental	https://www.youtube.com/watch?v=Esn7Rkt9uRk	Olá. Tive dificuldade no começo para fazer os SFX porque foi algo que nunca fiz, ou nunca tinha parado pra fazer. O maior aprendizado foi saber que tenho potencial e conhecimento parao trabalho. Achei fenomenal o barulho de espada que consegui fazer, tanto quanto o minion caminhando e surgindo de alguma superfície. Muito obrigado pela oportunidade.	âããn... não. Obrigado! xD	**Click:** Ficou muito musical, até a variação, cuidado, pois além de não ser o mesmo som "criou variedade ao invés de variação" corre o risco de chocar com a trilha sonora, A ideia é a junção de um som físico leve, e um som etéreo, depois dá uma olhada no som do jogo para ter referência. Sobre o etéreo: é algo mais sublime, delicado, celeste, fluido, algo que pode ser relacionado ao mágico também. **Hover:** Tem tanta variedade que não dá pra entender muito bem o som, a ideia é que o som dê conta das movimentações, um número passando para o outro e o número "crescendo" um trabalho com whoosh resolveria, aqui tem muito som que não casou com a imagem, feche os olhos e escute o seu trabalho, o que você imagina? É algo próximo da imagem que você sonorizou? Essa é uma forma de "validar" o seu SFX. **Led Raider Sword attack:** O primeiro som ficou excelente, trabalhe em variações dele, você criou variedades, sons diferentes, a ideia é ter um som base e mudar "pouca coisa", por exemplo, um pouco do pitch, apenas pra não ser o mesmo, mas mantendo a sua identidade. **Superbug ground reveal:** A aparição do Superbug é algo "rápido e efetivo" ou seja, um whoosh já resolveria, o modo que criou o som, parece algo amassando, algo bem barulhento e não o que a imagem mostra. E faltou o som das patas tocando o chão. (ou elas estão ali, mas o som da aparição está cobrindo elas). **Superbug Walkcycle: J**unto com os passo tem um om semelhante ao da aparição, esse som não é muito efetivo, e os passos do superbug são leves, olhe o formato da pata, são pontiagudas, dá a entender que é algo mais leve, e não com tanto peso que você colocou.	15	0	15