

Oi entre com o seu nome	Teremos pelo menos mais 3 0 questas sobre áudio dinâmico, o que você pensa disso?	Instra aqui o link dos seus vídeos (ou vídeo) criado(s) para a quest	Conta mais quais suas intenções e como sua música dinâmica resolveria o áudio de um tipo de jogo	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais as maiores aprendizados e dificuldades	Obrigado! você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedback	Nota	Slide Quest	Total
Antonio Marcos Vieira Costa	Avançada	Muito bom	https://www.instagram.com/marcoschump/dm/?igsh=C5g5b9z6yG5Yvdh	Estou enviando essa atividade atrasada, mas acredito que eu já enviei. Como não me recordo, estou seguindo a orientação do Luciano de enviar novamente para garantir. Se já tiver enviado, favor ignorar esse segundo envio. Percebi que a música dinâmica é o coração da imersão musical em um jogo. O fato da música se adaptar ao contexto de maneira natural e orgânica faz com que o jogo se torne uma experiência ainda mais imersiva. Passei a resgatar isso nos jogos que tenho jogado e acredito que essa técnica pode ajudar demais a melhorar a experiência trazendo mais profundidade.	A dificuldade maior foi aprender a lidar com um software novo. Por mais parecido com um DAW, o fmod é muito diferente. Então, aparhei um pouco. Também tive dificuldade em fazer o vídeo final, pois nunca havia feito isso bem. Além disso, precisei adaptar as músicas da quest 2 para funcionarem da forma com que a quest 1 pede, isso foi difícil, mas usei algumas sugestões que o Luciano apresentou, como uso de vinetas para criar o loop.				
Eduardo Jaji Barreto dos Santos Sugano	Avançada	Muito bom	https://youtu.be/MkAO_hA_cjo	Ela resolveria qualquer tipo de interação ou alteração do gameplay em que a música tem a necessidade de acompanhar essas alterações	A maior foi aprender a linguagem, termos e especificidades do Fmod pois nunca tinha o usado antes nem nenhum tipo de middleware				
Livio Segnini	Avançada	Muito bom	https://youtu.be/2Lxw3MEDc	A minha intenção foi criar um sistema simples que realiza as transições seamless entre as tracks. Ela proporcionaria imersão para o jogador dentro do game de forma que também não tire o foco do jogador do gameplay.	Foi desafiador, desde montar a lógica antes de entrar na aplicação até aprender o software e a forma como ele corresponde. Mas sinto que aprendi e que o aprendizado não vai ficar mais simples com o tempo.	Nada, tudo certo, obrigado!			
Magno Barreto	Avançada	Muito bom	O Tempor de 5 minutos foi bem pouco para o vídeo, por isso, fiz 2 vídeos, sendo um completo e um com cortes para reduzir próximo ao tamanho solicitado na quest. Vídeo completo: https://www.youtube.com/watch?v=6vchV9Zv364 Vídeo reduzido: https://www.youtube.com/watch?v=dZ56URcc0mM	A ideia é que haja 3 faixas, sendo uma de gameplay, outra tensão 1 para o desentinar no jogo e a tensão 2 do boss. As 3 faixas estão com parâmetros para trocar entre elas com um espaço de 2 bars entre as transições. No entanto, apenas a tensão 1 e tensão 2 transicionam para as fanfaras, pois a primeira música de game play não compreende jogabilidade de vitória ou derrota, por tanto, ela não transiciona para as fanfaras.	Tenho aprendido bastante sobre o mindset da áudio dinâmico, até iniciar o curso não tinha noção nenhuma da área. Maior dificuldade é organização do tempo	Sem mais			
Victor Kutak	Avançada	Muito bom	https://youtu.be/g39tN-ah5A	Completamente envolvido com esse universo de música dinâmica, adorei mexer no FMOD. Faz total sentido criar música já pensando em todos os parâmetros a serem utilizados. Planejar direito pra facilitar a execução vai ser um novo objetivo pra mim.	Eu não fazia ideia do que era o FMOD e uma das dificuldades foi entender como minhas músicas não tinham o que era necessário pra serem lidas. Separadas até faziam sentido mas quando formam parte de um mesmo sistema parece que são universos diferentes. Grandes aprendizados que ficam são a parte técnica do FMOD e sem dúvida a visão de planejamento na hora de fazer música pra jogo.				