

Cliente com o seu nome	Qual trilha você escolheu?	Teremos pelo menos mais 3 questões sobre áudio/dinâmico, o que você?	Depois dessa questão você se julga?	O que achou do tempo dessa quest?	Insera aqui o link dos seus vídeos (ou vídeo) citados? para a quest	Conte mais quais suas intenções e como sua música	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais	Obrigado! você tem mais alguma coisa para	Feedback	Nota	Solicitest	Total
Paulo	Avançada	Muito bom	Você precisa me exercitar muito na ferramenta mas já tenho um direcionamento	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://www.instagram.com/reel/CXK3Z5C8H4?utm_source=web_copy_link&amp;utm_medium=share&amp;utm_campaign=share">https://www.instagram.com/reel/CXK3Z5C8H4?utm_source=web_copy_link&amp;utm_medium=share&amp;utm_campaign=share</a>	É um sistema simples de transição entre a música do menu do jogo, música da primeira fase, música do chefe da primeira fase e também as fanfaras de vitória e derrota, simulando quando o jogador perde ou vence a batalha contra o boss. Além disso está servindo também pra que as fanfaras não fiquem empilhadas para o jogador ficando uma em cima da outra e não se ouvir sem a batida. Ela serve também para o loop das músicas caso o jogador não termine a fase antes que a música acabe.	Apreendi muita música trilha foi nenhum contato com o FMOD. Maior dificuldade foi fazer os comandos funcionarem sem dar nenhum problema, pois qualquer coisa fora do lugar ele não fez o design. Assisti duas vezes alguns vídeos.	Mais nada!	Loops: ok Transição menu game play: Muito bom, ela funciona entre menu e gameplay 1 Transição gameplay 1 e gameplay 2: Muito boa a ideia, casou bem a transição. Faltou a transição das músicas para o menu, e do gameplay 2 para gameplay 1, pois o solicitado foi transição ENTRE AS MÚSICAS, ou seja, tanto "loop" quanto voltando. Fanfaras: Transição e probabilidade ok! SideQuest: Bom post, o vídeo ficou excelente, mas o texto seria interessante ter mais informações de forma que gere "vontade" de clicar e assistir ao vídeo Loops: ok Transição Menu Gameplay: A ideia foi boa, porém seria interessante após a vida ter uns 5 segundos de música aumentando o andamento, pois os aumentos diferem: Menu 130 e gameplay 140, um andamento perceptível sendo usado desafiando transparecer que algo mudou abruptamente.	15	15	30
João Pedro Dias	Fundamental	Muito bom	Você precisa me exercitar muito na ferramenta mas já tenho um direcionamento	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://youtu.be/mN1hN2oqAM">https://youtu.be/mN1hN2oqAM</a> <a href="https://www.instagram.com/reel/C3K0K7v7w0?utm_source=ig_web_copy_link&amp;utm_medium=share&amp;utm_campaign=share">https://www.instagram.com/reel/C3K0K7v7w0?utm_source=ig_web_copy_link&amp;utm_medium=share&amp;utm_campaign=share</a>	As minhas intenções foram criar uma transição de Música de Menu para uma Música de Gameplay, resolvendo a mudança da tela de menu para a do gameplay com naturalidade	maior dificuldade foi a gravação do vídeo, falar mesmo que pouco sem cortes e difícil, fora isso o aprendizado foi ver o poder do fmod		Transição Gameplay Menu: Excelente, como a música tem uma introdução, aqui a subida de andamento não foi tão perceptível, porém seria interessante aumentar o tempo da transição, colocando uns 5 segundos de música com o andamento diminuindo até chegar no andamento da música. Ou seja, através de uma automação no andamento. SideQuest: Excelente! Na próxima vez, aumente o volume do áudio, a tela ficou muito bonita, daí quando chega a música tem até um "bustar", devido a diferença nos volumes.	15	15	30
Mauro	Fundamental	Muito bom	Você precisa me exercitar muito na ferramenta mas já tenho um direcionamento	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://youtu.be/Nl4LH4Qc">https://youtu.be/Nl4LH4Qc</a>	Pensei muito antes em um "mapa para a implementação" como um storyboard. Desde a composição da música em que regiões seriam usadas, pensando em como talvez e distantes musicais em geral, para que o FMOD, tudo já estava pronto para a implementação e entregar um trabalho refinado. Uma música bem composta e desenvolvimento de diálogo bem elaborado seria obviamente a solução.	o processo de iniciar o aprendizado de um novo software para mim sempre é um desafio. Não gosto de explorar todas as funções possíveis, mesmo não sabendo para que serve, como se fosse montar um quebra-cabeça sem ver a imagem de referência. As aulas foram bem completas para executar esse trabalho pois foi cuidadosamente explicado as funções principais e as que chamam de funções de apoio. Aprender que não há grandes dificuldades mas o início é sempre um início.	não consegui fazer um vídeo legal, mas acredito que entreguei o trabalho conforme foi pedido.	Loops: ok Transição Menu Gameplay: Como bem observado por ti, os bpm's são diferentes, logo para evitar a transição abrupta é necessário criar uma música de transição que contenha uma automação no andamento. Transição Gameplay Menu: Mesmo feedback da transição anterior, porém aqui a transição tem que ter automação diminuindo o andamento.	15	0	15
Vinicius Moterani	Fundamental	Muito bom	Com maior conhecimento do FMOD e de como fazer minha música ser dinâmica rele	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7c2jH7BkXN4&amp;list=PL">https://www.youtube.com/watch?v=7c2jH7BkXN4&amp;list=PL</a>	Minhas intenções são claras: aprender tudo o que preciso para ser um profissional completo, porém não tenho planos para começar a trabalhar logo quando completar o curso, quero organizar minha vida primeiro. Minha música dinâmica foi simples, foi usada uma transição, loops e rebote. Resolvendo o problema anterior quando a música já local caso seja apertado o "start" do jogo, tanto quanto a música de Menu ser tocada apertando o "start", voltando como um Return to pro início da música.	o maior aprendizado, por incrível que pareça, não foi o FMOD, mas sim o tempo que separei para estudá-lo, não sou um cara muito bom para estudar, mas nesse nicho consegui ver os vídeos com atenção e usá-los na prática, tanto que quando assisti pela segunda vez, já estava fazendo a quest. Minha maior dificuldade foi não interromper o vídeo em alguns pontos, por ter aquela sensação que já sei o que está acontecendo... hehehe, mas aconteceu. Consegui absorver o conteúdo e sou grato por isso.	Gostaria de salientar que a velocidade que o curso está indo, está me fazendo muito feliz, sem pressão com tempo de sobra, sem estudar de alunos com conteúdo a faz, respire ritmo, quero dizer que vou ter o maior prazer de chegar até o final dos estudos com a sensação de querer indicar o curso para outras pessoas. Muito obrigado!	Loops: ok Transição Gameplay Menu: 2 segundos de transição sem som? Não fica sozinha, a ideia é que o jogador não perceba a transição, ou seja, sem que aconteça como se "houvesse música" e nesse uma vida, uma convenção, ou um intervalo que concessamos músicas, assim a transição ficaria seamless e atenderia a questão. Transição Gameplay Menu: Mesmo feedback da transição anterior.	15	0	15
Igor	Fundamental	Bacana	Você precisa me exercitar muito na ferramenta mas já tenho um direcionamento	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://youtu.be/CvU1H6sK078vnyvEDACFRNAGS00AR">https://youtu.be/CvU1H6sK078vnyvEDACFRNAGS00AR</a>	não tive muita intenção quanto ao exercício, só deseje seguir o briefing e mais fel possível. A música dinâmica se torna interessante em vários momentos. No caso do exercício, podemos imaginar a mudança para o parâmetro 1 como o jogador dando start no jogo e, a volta para o parâmetro 0 como o jogador dando quit no jogo e voltando para o menu.	para mim foi bem simples, eu já tinha visto algumas aulas de fmod antes da quest, então só precisei complementar com as que não tinha visto.	link da sidequest: <a href="https://www.instagram.com/reel/C2h0M9NvXv0?igsh=MVE08rV0aZmDm1ZaQ2">https://www.instagram.com/reel/C2h0M9NvXv0?igsh=MVE08rV0aZmDm1ZaQ2</a>	Loops: ok Transição Gameplay Menu: 2 segundos de transição sem som? Não fica sozinha, a ideia é que o jogador não perceba a transição, ou seja, sem que aconteça como se "houvesse música" e nesse uma vida, uma convenção, ou um intervalo que concessamos músicas, assim a transição ficaria seamless e atenderia a questão. Transição Gameplay Menu: Mesmo feedback da transição anterior. SideQuest: o Vídeo ficou ótimo, seria interessante ter um texto chamativo, pra incentivar ainda mais a assistir o vídeo.	15	15	30