

Q) entre com o seu nome	Qual Track (mix) você escolheu fazer nessa quest?	Inira aqui o link dos seus vídeos(ou vídeo) criado para a quest	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais os maiores aprendizados e dificuldades	Obrigado você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedbacks	Nota	Sidequest	Total
Julio Guatolin	Avançada	https://www.youtube.com/watch?v=U3k44GSE7a8ccw	A maior dificuldade que tive foi no mixagem. Para detarhar tem as ondas, foi necessário fazer algumas camadas para cada evento. Mixar essas diversas camadas de sons foi bem difícil. Por esse mesmo motivo, o trabalho com reverb tem sido complexo. Esse exercício demonstrou-se um ótimo exercício de mix, por esses motivos	Não, obrigado	<p>Chomper: Gostei do lançamento do "ouso", mas senti falta de um som demonstrando que ele é ácido, e por isso deve ser evitado a qualquer custo, tanto quanto a água quente quando da no chão.</p> <p>Trailer Led Raider: A questão aqui acho que foi mais de detalhamento dos sons, e de profundidade e preciso um tratamento no áudio, volume, reverb e equalização, para dar a espacialidade dos boses brigs, e depois ele se aproximar.</p> <p>O final é o ápice do trailer, e tem que ser bem detalhado, geralmente nesse estilo o gôgo é mais "amigo ou herói japonês", onde é comum deixar o gôgo final soar, geralmente com algum agudo, pra enfatizar a perna e o impacto e o espectador e colocar mais impacto na queda do bôso.</p> <p>UI DeathSound: O hover fôco bom, os clicks estão de acordo tem o peso necessário, seria interessante acrescentar um pouco, ou tornar a seleção final mais especial, com um diferencial, pois ela encerra pra o início do game.</p> <p>Batalha DeathSound: O primeiro plano foi muito bem sonorizado, tudo que está "na frente" ficou ótimo, porém falta cuidar do segundo e terceiro plano, você não sonorizou as três batidas no começo do movimento principal. O gôgo ficou excelente, bem detalhado, talvez seria interessante colocar um pouco de reverb, o bôso quando fôco bem completo, um feedback seria para detarhar a rotação do personagem principal, os colocar os passos, mas senti falta um pouco do som da roupa dele, o mesmo com o bôso.</p> <p>UI Comentário geral, não era necessário misturar inclusive é um dos passos, não colocar música.</p> <p>Click: Ficou muito carinhoso, a ideia era algo mais etéreo, mais simples, som de click sem muito impacto, algo leve como o jogo representa ser: Sôso e etéreo é algo mais sublime, delicado, celeste, fludo, algo que pode ser relacionado ao mágico também.</p> <p>Hover: Continua na onda cartoon, a ideia é algo mais com som de whoosh mesmo, pra demonstrar a transição entre eles, algo mais leve. E não precisava fazer um som de "seleção", a imagem tem um fade para passar para o próximo som, e não que ocorre uma seleção.</p> <p>Led Raider Sword attack: Ficou bom, mas tem 3 sons diferentes, a ideia é variação e não variedade, recomendo trabalhar no primeiro som, dando mais ênfase no peso de cadação, acrescentando whoosh e som de metal, pra demonstrar que está é uma espada grande, que de olhos fechados você imagina a espada como ela realmente é.</p> <p>Superbug ground reveal: Não tem som de aparição dele, ele, fecha os olhos e na água que imagina, finalmente pensava em algo "surgeirão" do nada, aparecendo, esse é o corpo desse som, ele surgeindo, depois as patas tocando o chão e o corpo dele se reconstruindo, na conexão fique nestes detalhes.</p> <p>Superbug Walkcycle: Não entendi muito bem a sua ideia, parece o som de um metrônomo e não necessariamente o som dos passos, as patas são finas e são a impressão de algo metálico, e o som não passa essa sensação.</p> <p>Chomper: Muito bom.</p> <p>Trailer Led Raider: Excelente trabalho de espacialização, ótimo trabalho com a voz do bôso, aqui só faltou um detalhe que geralmente passa batido mesmo, nos 3 segundos o bôso pisou no chão, após tomar o gôgo, e esse passo não foi sonorizado, nem ele balançando a cabeça após isso (esse é mais opcional).</p> <p>UI DeathSound: Não era necessário acrescentar o som de metal, pois já tem um clique de movimentação.</p> <p>O hover fôco bom, os clicks estão ótimos, aparentemente falta o click final, o som de seleção, o mais importante e que tem que ter mais peso e detalhamento.</p> <p>Batalha DeathSound: Gostei do som do personagem principal, faltou um detalhe importante Vôco não sonorizou as três batidas no começo do bôso, e é ele quem indica que o bôso vai atacar, então é fundamental que ele seja claro e bem feito.</p> <p>Click: Muito bom, só cuidou com a variação, ficou uma muito distante da outra, a ideia é ser variação e não variedade, ou seja, um som único com sutis diferenças, pode ser de pitch, mas algo abaixo do tonal, pra não ficar muito diferente e parecer como foi o seu caso.</p> <p>Hover: Muito bom.</p> <p>Led Raider Sword attack: Ficou bom, mas faltou peso, usa mais whoosh e som de metal pra enfatizar o tamanho da espada, de forma que ao ouvir de olhos fechados você "veja" uma espada dessa proporção, imagine através do som que se trata de uma espada grande.</p> <p>Superbug ground reveal: Gostei, só faltou do som de aterrissagem ser mais sutil, repare que o corpo dele se move para evitar o impacto, e seria fundamental que o som das patas tocando o chão fosse semelhante ao som que passou.</p> <p>Superbug Walkcycle: Excelente</p> <p>SideQuest: Muito Bom!</p>	15	0	15
Luz	Fundamental	https://youtu.be/872e0T_PCS	Tive mais dificuldade em fazer a andada do monstro no final, mais por não ter conseguido encontrar o sample correto					
Leon Artmann	Avançada	https://youtu.be/uf88y9D0k	Meu maior desafio foi minha ideia sobre os efeitos sonoros, e o tempo. Foi ótimo trabalhar com algumas ideias novas (por exemplo, usar frequency shifter pela primeira vez pra criar um pouco de sons dos ataques "tridrop" do Led Raider, e agora vou usar muito mais) e o challenge foi um grande desafio por ter muita coisa acontecendo. Eu gostaria de ter sido mais tempo para assistir mais ideias, trabalhar mais com EQ, empacamento, e talvez para escolher melhor alguma stx, mas o tempo limitado me fez empregar as ideias. Muito bom, acho que o feedback vai me ajudar bastante!	Não! :)	<p>Trailer Led Raider: Excelente trabalho de espacialização, ótimo trabalho com a voz do bôso, aqui só faltou um detalhe que geralmente passa batido mesmo, nos 3 segundos o bôso pisou no chão, após tomar o gôgo, e esse passo não foi sonorizado, nem ele balançando a cabeça após isso (esse é mais opcional).</p> <p>UI DeathSound: Não era necessário acrescentar o som de metal, pois já tem um clique de movimentação.</p> <p>O hover fôco bom, os clicks estão ótimos, aparentemente falta o click final, o som de seleção, o mais importante e que tem que ter mais peso e detalhamento.</p> <p>Batalha DeathSound: Gostei do som do personagem principal, faltou um detalhe importante Vôco não sonorizou as três batidas no começo do bôso, e é ele quem indica que o bôso vai atacar, então é fundamental que ele seja claro e bem feito.</p> <p>Click: Muito bom, só cuidou com a variação, ficou uma muito distante da outra, a ideia é ser variação e não variedade, ou seja, um som único com sutis diferenças, pode ser de pitch, mas algo abaixo do tonal, pra não ficar muito diferente e parecer como foi o seu caso.</p> <p>Hover: Muito bom.</p> <p>Led Raider Sword attack: Ficou bom, mas faltou peso, usa mais whoosh e som de metal pra enfatizar o tamanho da espada, de forma que ao ouvir de olhos fechados você "veja" uma espada dessa proporção, imagine através do som que se trata de uma espada grande.</p> <p>Superbug ground reveal: Gostei, só faltou do som de aterrissagem ser mais sutil, repare que o corpo dele se move para evitar o impacto, e seria fundamental que o som das patas tocando o chão fosse semelhante ao som que passou.</p> <p>Superbug Walkcycle: Excelente</p> <p>SideQuest: Muito Bom!</p>	15	0	15
Gabriel Ruas	Fundamental	https://www.instagram.com/ptac17024017 https://www.youtube.com/watch?v=3k0C9N4VW5A	Em primeiro lugar, queria deixar claro que a maioria de que o som do ataque ao personagem está um pouco pobre. Era o único falatório para entregar, então foi um sketch rápido com os sons de movimentação, mas tentei dar uma personalização maior com um elemento de tensão - algo que dêo fazer no formulário de conteúdo. Achando que as ideias apresentadas estão relacionadas tanto ao processo de localização (ou ainda, o que envolve também um envase direto com a dificuldade inerente do Adhelen com vídeos) - como de usar diferentes sons em camadas para gerar algo "único". Aprendi que mesmo que um som não seja imediatamente associado em uma única camada, o seu ritmo pode ser interessante a partir do resto de sua audição. Honestamente cheguei nessa quest com um certo pé atrás por conta do processo (aparentemente complexo) em si, mas utilizei um software de organização de banco, junto das samples gratuitas do SFX de água que, ser incrível que parece, na verdade, não. Às vezes estamos em algum som que não tem nada a ver com o projeto, mas que nos dá uma ideia de manipulação que o faça caber no nosso trabalho, e isso é bem interessante. Outro aspecto que acabou não explorando tanto antes, mas que me fez um diferencial em termos de caracterização no trabalho foi a utilização de uma síntese sonora mais "concreta", buscando um som que imagine. Nesse sentido, a mastigação do som com SFX puramente sintetizado foi bem importante, mas como é um elemento um tanto inicial para mim, também tive certa dificuldade em atingir algumas sonoridades que pensei (como foi o caso de um hover mais característico para a água com a espada). Um último comentário que gostaria de fazer tem mais relação com as referências, algo que evidenciou melhor no post do Instagram. Segui um certo minimalismo nos sons do Knight's Trail, enquanto nos personagens de Led Raider, trouxe a mistura entre o mecânico e digital, seja na estrutura do Bug, ou na espada "de bar" (mas ainda elabora no Raider).		Acho que só ressaltar essa questão com o personagem principal (tanto cliente que o efeito também não tem nenhum elemento de "tridrop" preferido pelo personagem, mas como disse, não há conseguido entregar algo melhor a tempo, ao passo que também não via sentido em obter os tr de feedback pelos outros sons também.			
Marcos Silveira	Fundamental	https://www.youtube.com/watch?v=7Y8V8V8	Eu tentei misturar sons capitais com sons de banco, a parte de menu achei mais simples de fazer, uso sons capitais e muitos efeitos e o som da cachoeira ou nível de banco. Fiquei muito em dúvida como sonorizar a espada de energia, não achei que ficou muito no personagem e que eu fiz, parece um som de energia do ambiente.		<p>Não é necessário som de cachoeira nem da ambiência, era apenas os sons de UI. Mesmo, click e hover</p> <p>Click: A ideia era apenas sonorizar o som de click, você criou um mouseover curto, então ficou complexo de analisar o som de click ainda mais com a cachoeira em fundo, na conexão ficou mais com o som de click, aí ficou mais fácil de analisar e procurar por um som que seja uma mistura de click físico com algo eletrônico.</p> <p>Sôso e etéreo é algo mais sublime, delicado, celeste, fludo, algo que pode ser relacionado ao mágico também.</p> <p>Hover: O som ficou interessante, mas faltou algo para a movimentação do número, seria interessante colocar um whoosh leve, e se possível manter uma coerência maior nas variações, pois aqui um som ficou distante do outro, pareciam dois sons diferentes.</p> <p>Led Raider Sword attack: Os passos pareciam rítmicos, a ideia era ser um peso neutro, e o som da espada, faltou som de espada, shing, som de metal, e whoosh é interessante, mas faltou peso, está bom nos sons, mas não dá a dimensão do tamanho de espada, você precisa ouvir o som de olhos fechados e imaginar que é uma espada desse tamanho.</p> <p>Superbug ground reveal: O som das patas tocando no chão estão ótimas, para a aparição ficar perfeita, seria bom um whoosh de leve.</p> <p>Superbug Walkcycle: Gostei do som de movimentação dele, algo bem sutil, o som dos passos tá legal, mas seria interessante colocar alguma camada de "mô" após um pouco agudo, pra dar a dimensão que a patas dele é de metal, e como está o portafólio o som seria mais "firme".</p> <p>Não é necessário som de cachoeira nem da ambiência, era apenas os sons de UI. Mesmo, click e hover</p> <p>Click: Ficou muito eletrônico, parecendo som de celular, a ideia é algo mais orgânico som de click misturado com algo mais etéreo. Sôso e etéreo é algo mais sublime, delicado, celeste, fludo, algo que pode ser relacionado ao mágico também.</p> <p>Hover: Gostei do som, seria interessante acrescentar um whoosh.</p> <p>Led Raider Sword attack: Gostei, talvez seria interessante acrescentar mais uma camada de whoosh pra dar mais peso.</p> <p>Superbug ground reveal: Repare na imagem, ele aparece e ao aterrissar todo o corpo dele se movimenta para "suavizar" o impacto, o mais adequado seria utilizar som de whoosh para o arriamento, um som leve de metal, de preferência o mesmo utilizado para o "walkcycle" pois são as patas dele que tocam o chão, e um som leve de movimento representando o corpo dele se reconstruindo.</p> <p>Os sons que você utilizou parecem que algo foi afinado e há sequência após o som no chão.</p> <p>Superbug Walkcycle: Repare no formato das patas, é contornada e aparentemente elas é de metal, logo o som escolhido não condiz com a imagem, procure refinar os som pensando dessa forma, como posso caracterizar o que estou vendo através do som?</p> <p>SideQuest: Simples e direto, muito bom!</p> <p>Click: Ficou interessante, mas eu trocava o ataque por algo mais orgânico, um som de click mesmo, pois esse agudo pode incomodar</p> <p>Hover: Gostei, eu acrescentaria um whoosh pra enfatizar sua movimentação.</p> <p>Led Raider Sword attack: A ideia está interessante, mas faltou peso, acrescentar mais whoosh pra dar peso.</p> <p>Superbug ground reveal: A ideia está interessante, mas faltou peso, acrescentar mais whoosh pra dar peso.</p> <p>Superbug Walkcycle: Ela é um ser tecnológico, não aparenta ter tanto ritmo ao se movimentar, e as patas são finas, e tem um mecanismo de movimentação que entendo, logo não tá tão peso assim nos passos.</p> <p>Logo não tá tão peso assim nos passos.</p> <p>Logo não tá tão peso assim nos passos.</p> <p>Sôso e etéreo é algo mais sublime, delicado, celeste, fludo, algo que pode ser relacionado ao mágico também.</p> <p>Hover: Gostei, simples e funcional.</p> <p>Led Raider Sword attack: As variações ficaram distintas, trabalhe na segunda variação ele está muito boa.</p> <p>Superbug ground reveal: O som da aparição ficou bom, mas da aterrissagem não está condizente, ele é um ser que aparenta ser de metal, e seu som representa coisas que um passo com capôto.</p> <p>Superbug Walkcycle: Mesmo caso da aterrissagem, o som parece uma caminhada de uma pessoa e não de um robô/máquina/andróide, observe as patas, o formato, você imagina o som de passo que cobrou? É o som dele "tándo" não é necessário, já que a imagem não deixa a entender que ele emba esse tipo de som, já o som do mecanismo ficou interessante, se abster de foca abstrato.</p> <p>SideQuest: Seria interessante informar no texto do post o que se trata, assim as pessoas se interessam para assistir, as explicações no vídeo ficaram bem legais.</p>	15	0	15
Gustavo Corona	Fundamental	https://www.instagram.com/ptac17024017 https://www.youtube.com/watch?v=3k0C9N4VW5A	Tenho ainda um pouco de dificuldade na parte da edição do áudio, mas aprendi bastante na parte da produção.	Não, obrigado.				
Patras	Fundamental	https://www.instagram.com/ptac17024017 https://www.youtube.com/watch?v=3k0C9N4VW5A	aprendi muita coisa mas acho que entendi o que é preciso pra cada som e onde encontrar cada textura, organizar e anotar tudo isso e marcar os momentos do som como em vídeo foram bons aprendizados, as dificuldades foram mais não ter muito contato com isso mas gostei muito do que aprendi e estou pressionado pra aprender mais	estou gostando muito do curso mas estou com um dúvida que acho que eu, não, pra próxima semana, sobre o conteúdo nas redes sociais				
LEONARDO MESSA BASTOS	Fundamental	https://www.instagram.com/ptac17024017 https://www.youtube.com/watch?v=3k0C9N4VW5A	Compreendo a falar das dificuldades, tem que ser bem detalhada no "time" de tudo que acontece, isso faz uma diferença enorme, e também na harmonização de som com o ambiente e sua estrutura para fazer com que o som do monstro não seja da ideia dos personagens e da ambiência, trabalhar em cima disso faz com que o efeito sonoro e a arte se juntem e façam sentido. E os aprendizados não tem nem o que falar, aprendi tudo de novo, não sabia nada sobre efeitos sonoros e como ambienta-los em qualquer tipo de cenário.					
Daniel Fabiano	Fundamental	https://youtu.be/vC8Q9G68e e a sidequest: https://www.instagram.com/p/C8V9V8A17	Minha maior dificuldade foi achar o som da arma batendo no final, tudo, mas fora isso foi bem tranquilo, só requer bastante paciência mesmo. Essa quest foi muito boa, aprendi bastante sobre stx, algo que eu não fazia a menor ideia antes.	Nada, obrigado				