Oi entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	No geral o que achou da quest em si?	Depois dessa quest você se julga:	O que achou do tempo dessa quest?	Insira aqui o link da(s) sua(s) música no Soundcloud (verifique se ele está acessível antes, se possível poste como playlist)	Insira aqui o link do seu post nas redes sociais (esse link é usado para a sidequest, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Explique algo extra da sua trilha, conceito e qualquer coisa extra que você ache que vai nos ajudar a avaliar o seu trabalho	Conte um pouco (se você fez) quais os resultados de você começar a postar seu processo de estudos nas redes sociais, quais ganhos e quais as descobertas (se existirem)?	Obrigado! Você tem mais alguma coisas para adicionar?	Feedback	Nota	Side Quest	Total
Paulo	Avançada - Led Raider	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Vou precisar exercitar um pouco mais pra trabalhar com música em jogos	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não faria	https://soundcloud.com/paulotripp/sets/quest-2-game-audio-academy	Esse não deu tempo	O curto tempo que tivemos talvez não tenha dado tempo de trabalhar 100% no dark techno ficou algo entre o Dark e o Melodic... Foi muito legal essa quest, pegou na veia do que eu gosto. Pena não deu tempo pra fazer o vídeo, mas quero fazer e mandar na correção	Ainda vou fazer acho muito importante ir postando nas redes sociais, até mesmo pra ja ir construindo portfólio.	Nada a mais	Faltou o vídeo, ele é o principal para essa quest, para verificar se a trilha realmente funciona no gameplay. **Gameplay tension 1 :** A música ficou boa, mas ela está muito pista, seria interessante diminuir o andamento para chegar mais no mid tempo e dark, pois não ficou algo sombrio, perigoso, aventureiro, ams sim pista. Novamente, a música ficou boa, mas não atende a proposta sonora que o jogo precisa, o groove que você fez no break ficou excelente, se focar nele, com uma ideia mais mid tempo, dark, ou até cyber punk, você atenderia a proposta **Correção:** pegar o groove do break, e fazer uma composiçãom mais dark, com ela, coloque na cena inicial e componha com a intenção de passar a sensação necessária do gameplay. **Gameplay tension 2:** Não realizada **Correção:** Criar a música gameplay tension 2 com aumento de tensão em relação a música gameplay 2ension 1 **Tema:** A ideia ficou boa, mas não se enquadrou no estilo solicitado, ficou mais pista, mais techno, procure diminuir o andamento, e inserir elementos de dark e midi tempo ou cyber punk, que a música atenderá a proposta. **Correção:** Diminuir o andamento, e inserir elementos de dark e midi tempo ou cyber punk, depois coloque a música na parte do vídeo que cabe a ela, esse teste fará com que você compreenda quando a música está de acordo ou não. **Fanfarra Vitória:** Ficou mais uma finalização do que uma fanfarra, não passa uma ideia de algo bom, ela tem que ter inicio, meio e conclusão, e a conclusão tem que ser positiva. **Correção:** assistir a aula sobre fanfarras, e criar uma fanfarra com inicio, meio e fim, e que ela passe a mensagem de vitória **Fanfarra Derrota:** Ficou mais uma finalização do que uma fanfarra, não passa uma ideia de algo ruim, ela tem que ter inicio, meio e conclusão, e a conclusão tem que ser negativativa. **Correção:** assistir a aula sobre fanfarras, e criar uma fanfarra com inicio, meio e fim, e que ela passe a mensagem de derrota	15	0	15
Guilherme Lohmann	Avançada - Led Raider	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Com maior preparo para fazer música pra jogos	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não faria	https://soundcloud.com/guilohmannmusic/sets/game-audio-academy-quest-2-cyberpunk?si=a9c4eb17d44342faa390e9e06c9aeef0&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C2NRdCXrHCB/?igsh=M3cyM3lxZWdsNHo2	Como escolhi a quest avançada, e esta era uma trilha pra versão 3D de Led Raider, resolvi usar como referência a minha própria trilha da quest 1. Pra cada trilha usei algum trecho da trilha da quest 1 como inspiração. Eu nunca havia produzido música eletrônica antes. Ouvi alguma coisas do gênero no youtube. Foi um processo bem interessante, onde eu acabei usando um bom tempo bem pra garimpar timbres que fossem afim do estilo dark techno, mid tempo, cyberpunk.	Acabei de postar no instagram.	Em meados de dezembro meu computador principal estragou. Pra produzir a trilha da quest 1 eu acabei usando um desktop de 2008!!! Semana passada recebi meu notebook novo. Acabe perdendo parte do tempo pra fazer a Quest 2 configurando e instalando softwares de audio. Isso, além de uma visita de dois dias de amigos que moram longe, acabou me botando contra a parade em termos de tempo pra criar. Porém, não desisti de fazer a trilha avançada e acho que valeu a pena. Rendi bem sobe pressão.	Primeiramente parabéns pela primeira imersão no mundo da música eletrônica, mandou muito bem para um primeiro trabalho no estilo. **Tema:** Gostei do groove, a ideia tá bem interessante, só senti falta de peso nos timbres, a caixa e o bumbo, colocando mais peso ficaria bem melhor, mas adorei o clima criado. **Correção:** Trabalhe nos timbres do bumbo e da caixa, pegando como referência os timbres de cyber punk e dark, e experimente diminuir o andamento um pouco. **Gameplay tension 1 :** gostei da melodia, é a mesma questão da música tema, trabalhar um pouco os timbres do bumbo e da caixa, e nesse caso colocar mais peso no baixo, com camadas de subgrave e uma com o baixo com distorção, isso fará com que a música cresça muito. **Correção:** "engordar" mais o baixo, com camadas de subgrave e uma com o baixo com distorção, colocar mais peso na guitarra que aparece no final, e rever o timbre da caixa e do bumbo. **Gameplay tension 2:** Não realizada **Correção:** Criar a música gameplay tension 2 com aumento de tensão em relação a música gameplay 2ension 1 **Fanfarra Vitória:** Ficou boa, talvez seria possível deixar o final mais animado ainda, pra destacar a vitória que aconteceu. **Correção:** rever o final, deixar a conclusão da frase mais "pra cima" **Fanfarra Derrota:** Quase, ela começa bem, desenvolve, mas não termina, a conclusão fica no "meio", não dá pra saber se é uma finalização, o se algo ruim aconteceu. **Correção:** criar um final e que ele passe a mensagem de derrota **SideQuest:** Muito bom, simples e direto.	15	15	30
João Pedro Araújo Dias	Fundamental - Rocket Fist	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Com maior preparo para fazer música pra jogos	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	https://on.soundcloud.com/gVNav	https://www.instagram.com/reel/C2NPeECSjZE/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Fui numa direção mais edm na musica de gameplay, explorando a energia cativante do genero	por enquanto só amigos proximos viram	queria uma dica em relação a transição do build para o drop, resolvi ir com um snare roll	**Menu:** Muito bom, a melodia ficou interessante, o break não fez uma quebra na música, e o loop ficou bem feito, parabéns. **Gameplay:** Ficou muito pista, a ideia tá interessante, mas os timbres foram muito para algo bem alegre, pista, e o break nesse caso acabou quebrando um pouco a ideia, lembrando o problema não é a música, ela funciona, mas para o jogo, a ideia é passar algo que tenha batalha, e não algo festivo, bem pista, depois verifique a trilha original para se guiar. **Correção:** escute a trilha original, e pegue alguma música como referência para compor o gameplay, você demonstrou talento na composição, só falta direcionamento mesmo. Sobre a dica da transição, leve na mentoria, teremos uma no sábado. **Sidequest:** Simples e direto, muito bom	15	15	30
Fernando Leal	Avançada - Led Raider	Boa, consegui colocar uma boa parte do que aprendi	Vou precisar exercitar um pouco mais pra trabalhar com música em jogos	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não faria	STAGE 1: https://on.soundcloud.com/xEE9N Main theme: https://on.soundcloud.com/QihB4 Victory fanfarre: https://on.soundcloud.com/Y7v42 Lose fanfarre: https://on.soundcloud.com/ndJPp	(Como comuniquei ao Luciano no grupo, ainda não postei, pois estou editando o vídeo)	Tentei aplicar os conceitos das aulas e estudei as referências propostas, muito embora nunca tivesse feito um estilo cyberpunk. Optei por usar a DAW FL Studio por conter bancos VSTs nativos muito poderosos para música eletrônica. Sobre a música "STAGE 1", adicionei uma fanfarra de abertura, imaginado um cena prévia antes da ação da fase realmente começar, por isso coloquei uma fala robótica de "READY". Por ser um apêndice da música, ela não está fora do "loop SEAMLESS".	Sigo postando shorts e os projetos das quests nas redes sociais e tenho alcançado alguns devs independentes muito interessantes. Acredito que sairá daí meu primeiro JOB, em breve	Essa semana, em especial, estive apertado com projetos de UI design e acabei não me dedicando como gostaria nessa QUEST 2.	**Tema:** Excelente! **Gameplay tension 1 :** Explorou bem o motivo, e gostei bastante do timbre da caixa, ótima composição, só cuidado em Supor alguma introdução ou algo assim, é mais fácil perguntar se vai ter algo do tipo, caso contrário a composição pode não funcionar, e é fundamental falar para o Dev onde o loop começará **Gameplay tension 2:** Não realizada **Correção:** Criar uma composição ou uma variação da música de gameplay tension 1, com mais tensão, para evidenciar a chegada do boss. **Fanfarra Vitória:** Muito bom **Fanfarra Derrota:** Faltou um "meio", o inicio tá ambiguo, não dá pra entender se é algo bom ou ruim, o "meio" ajudaria isso, com um final terminado "para baixo" **Correção:** Criar um "meio" que encaminhe para um final descendente, assim a frase passará a mensagem de derrota com efetividade.	15	0	15
Mauro	Fundamental - Rocket Fist	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Vou precisar me exercitar um pouco mais pra trabalhar com música em jogos	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	https://on.soundcloud.com/jhGU6	Instagram : https://www.instagram.com/reel/C2JCPozOpaG/?igsh=MWFiZHRpejJkeDdzMw== YouTube : https://youtu.be/pNpgM8UDcbI?si=hE_vOQbfbPKN4_Ai	Para as composições escutei todo o álbum das soundtracks do jogo Rocket Fist, disponibilizado no PDF. Durante essa curadoria fui escolhendo os elementos, instrumentos e arranjos conforme o necessário. A faixa para menu, GET READY, foi composta para ser algo mais confortável durante a execução do menu, com três variações no ritimo de 120bpm. A faixa de gameplay, DUEL, foi composta em 145 bpm no estilo House. Nas duas músicas usei nas drums elementos de house e hip hop. Nas melodias alguns sets criados no vst vital, conforme proposto nas aulas, e alguns presets, que eu já conhecia no serum. Usei um dos synth que mais gosto como o SURGE também. O uso desses 2 vst's não proposto nas aulas foi para ganhar tempo e melhorar a estrutura das músicas, pois acredito que não importa o que você usa, mas como. Fiz uma pré-mixagem apenas para cortar alguns gains devido a diferença entre os sons. Na master limitei em -18 lufs o pico como proposto nas aulas. Para eu ter uma melhor conclusão , vou aguardar o feedback para entender melhor se estão de acordo com o que foi pedido.	As postagem estão engatinhando , mas mesmo assim muitas pessoas vem perguntar sobre os materiais. Tenho interagido com alunos da turma também e percebendo a diferenças e pontos de vista de cada um a ser respeitado. As próximas quests trarão muito mais conteúdo. Porém não é meu foco "blogueragem", mas entendo que isso é necessário.		**Menu:** A ideia ficou boa, gostei da melodia, só faltou um pouco de peso no bumbo. **Correção:** Colocar mais peso no bumbo. **Gameplay:** Excelente, dá o clima de aventura que o jogo pede. **SideQuest:** Excelente!	15	15	30
Vinicius Moterani	Fundamental - Rocket Fist	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Vou precisar exercitar um pouco mais pra trabalhar com música em jogos	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não faria	https://soundcloud.com/viniciusmoterani/sets/quest-2-rocket-fist-menu	não tem.	Estou me aperfeiçoando em Progressão de Acordes, consigo aprender as coisas rápido, porém preciso de suporte e ajuda para continuar aprendendo.	não gosto de misturar as coisas. Na verdade, não sei se aprendi, ou se não quero aprender a misturar as coisas.	Sim, o link do youtube: https://www.youtube.com/playlist?list=PL9-O6p03tbcMD4MpXmFI_me96X49h4zng obrigado!	**Menu:** Gostei do trabalho que vocÊ fez com o motivo, porém a música ficou muito alegre, fugindo um pouco da ideia do jogo de uma aventura com intensidade, quase uma "batalha". **Gameplay:** A música está excelente, mas tá muito alegre, mas ela não se encaixa na proposta do jogo. Repare no gameplay, que enquanto elese jogam algo com intensidade, e ação, a música passa um clima de uma festa alegre. **Correção para ambas**: procure ouvir a música do jogo para entender a sonoridade, pegue duas músicas de referência e crie em cima delas, você compõe bem, desenvolve bem os motivos, é mais questão de entender a sonoridade e a proposta que precisa alcançar.	10	0	10
Alexander	Fundamental - Rocket Fist	Boa, consegui colocar uma boa parte do que aprendi	Não me julgo apto(a) a fazer esse trabalho ainda	Pouco, eu queria mais uns 4 dias	Ouça soundtrack Game Play Rocket Fist .wav de Orozimbusound no #SoundCloud https://on.soundcloud.com/9Vsb5. Ouça Tema para o menu do jogo Rocket Fist(Quest 2) .wav de Orozimbusound no #SoundCloud https://on.soundcloud.com/5CGkK	https://www.instagram.com/reel/C2Kz_7Agu75/?igsh=MXVucXcxcnFkaTVjNA== https://www.instagram.com/reel/C2K1OjkA6W7/?igsh=NG42NjZyOHprem5u	Nunca tinha parado para ouvir música eletrônica. Tentei buscar referências para atingir o brifing.	Um ganho é o hábito de postar conteúdo,agora já vejo quests para além do estudo, mas para alimentar as rede sociais, coisa que pretendo fazer, com mais frequência, produzindo, outros sons que não tenham necessariamente ligação com game audio	Eu acredito que seja necessario um pouco mais de tempo entre uma Quest e outra. Principalmente pra mim que venho adquirindo conhecimentos técnicos de música agora.	**Menu:** A música está interessante, a composição tá boa, mas reparou que ela está com um clima "pista"? A ideia é mais passar a sensação de aventura, e até um pouco da intensidade e tensão que o jogo tem. Repetindo a composição tá excelente, mas não encaixaria no jogo. **Gameplay:** Melhorou, tem uns "resquícios" da pista, mas aqui tem mais sensação de aventura e um pouco de tensão, até os 30 segundos, depois o sintetizador entra e leva pra pista novamente rs **Correção para ambas:** procure ouvir a música do jogo para entender a sonoridade, pegue duas músicas de referência e crie em cima delas, você compõe bem, muito bem, é mais questão de entender a sonoridade e a proposta que precisa alcançar. **SideQuest:** Muito bom!	10	15	25
Igor Rod	Fundamental - Rocket Fist	Muito boa consegui colocar em prática o que aprendi	Com maior preparo para fazer música pra jogos	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não faria	https://soundcloud.com/igor-rod-418504758/i-choose-clouds-main-theme?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing https://soundcloud.com/igor-rod-418504758/stay-sharp-gameplay-theme?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C2DlqqUpoGj/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA== https://www.instagram.com/reel/C2I0CyzpeR1/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	a musica de tema, é mais leve para evitar uma tensão desnecessária logo de início. tentei criar uma música que indicasse algo transitório, como uma tela de password, por exemplo. já a de gameplay é um pouco tensa, algo com intenção de fazer o jogador continuar se movimentando pelo cenário.	o instagram começou a recomendar mais reels de outros músicos. vejo muito mais pessoas postando coisas sobre música e isso enriquece o repertório mental.		**Menu:** Ótima melodia, mas o clima ficou muito pista, gostei que tem bastante variação, e o loop tá quase funcionando, agora escutando a parte entre 13 segundos e 40 segundos é que se afasta bem da ideia e vai pra pista. E cuidado ao compor "imaginando algo que não foi pedido" a ideia era para ser a música de menu, e não algo transitório como password. **Correção: r**eveja o trecho entre 13s e 40s de forma a encaixar mais na proposta da trilha, procure escutar a trilha original pra te r como referencia **Gameplay:** A ideia ficou bem interessante, gostei da melodia, a única coisa é que a bateria ficou baixa demais. **Correção:** trabalhar o timbre da bateria, bumbo e caixa, e rever a mixagem, o bumbo é fundamental nesse estilo musical e precisa ter mais destaque. **SideQuest:** No post do menu seria interessante comentar mais sobre o que se trata, desafios, superações, curiosidades sobre o processo.	15	15	30