



FORMAÇÃO  
**GAME AUDIO**  
ACADEMY

# DESAFIO 70 DIAS

**QUEST 3**

@THIAGOTO

## QUEST 3: THE SFX REEL

- ESSA QUEST TEM COMO OBJETIVO O SEU PRIMEIRO CONTATO OU UM CONTATO MAIS PROFUNDO COM EFEITOS SONOROS!
- AQUI NO MEU TIME EU NÃO CONTRATO QUEM NÃO TEM PELO MENOS UM GRANDE DOMÍNIO SOBRE ISSO!
- NESSE EXERCÍCIO QUERO ESCUTAR SONS, POR ISSO NÃO COLOQUE MÚSICA DE FUNDO NESSE VÍDEO.

**NÃO USE MÚSICA, NÃO USE MÚSICA!**

NESSA ETAPA TEREMOS NOVAMENTE DOIS CAMINHOS, ESCOLHA **APENAS UM!**

# TRILHA FUNDAMENTAL

## OBJETIVO DA QUEST

### 1. ATENÇÃO

A TRILHA FUNDAMENTAL É INDICADA PARA QUEM **NÃO** TEM TANTA EXPERIÊNCIA EM EFEITOS SONOROS E/OU **NÃO** TEM MUITO TEMPO PARA ASSISTIR ÀS AULAS.

### 2. DIREÇÃO SONORA

- Criação de efeitos sonoros que encaixem no contexto de um jogo.
- Nessa trilha fundamental criaremos 3 de tipos de efeitos sonoros:
  - **Sons de UI** (User Interface - Interface de Usuário) - são os sons de clique/hover (som do mouse passando pelas opções de botões da tela) do Jogo Knights Retreat.
  - **Som da espada** do personagem Led Raider, **Se quiser** sonorizar o som da roupa dele, é **desejável** mas não obrigatório
  - **Sons de movimento** de aparição e ciclo de passos do Minion - Aranha tecnológica.

### 3. VARIAÇÕES

- Você vai precisar sonorizar cada uma das variações desses sons!
  - Como você vai criar variações?
    - Você poderá criar mudanças de pitch ou mudanças do som mesmo. Mas cuidado!
      - Pois o som faz parte do mesmo personagem.

### 4. DICA

A criação dos sons deverá seguir o modelo de sons mais realistas usando alguns elementos de sons de desenhos japoneses (anime/metal heroes) e sons de interface que usam elementos reais e **não** musicais

**OS SONS PARECEM SIMPLES PORÉM TEM COMPLEXIDADES DIFERENTES.**



# COMO REALIZAR ESSES SONS?

## TRILHA FUNDAMENTAL

- O som do clique parece simples, porém eu quero algo **NÃO** musical, ao mesmo tempo quero que tenha algo físico nesse som e, principalmente, quero que o hover tenha algum elemento etéreo (aquele som mais mágico, suave, quase como um pad de relaxamento, por ex.) porém não quero nada musical. A abordagem do jogo Knights Retreat é para ser **relaxante!** Tenha isso em mente!
- O Som de espada do **Led Raider** deve conter os elementos da movimentação do personagem, deve conter um pouco de energia e algum elemento que remeta a espada. O estilo do som tem que ser compatível com o do jogo que é 3D, estude o tipo de jogo, ele precisa ter um fundo realista, porém existe uma mistura de mágica e tecnologia nesse universo.
- O Som do **minion**, esse personagem possui pernas pequenas que entram em contato com o solo, o contato deve ser leve o suficiente para não identificarmos qual o solo (pois isso seria tratado em outro som do jogo). Ele é um serzinho robótico tem uma certa expressividade, a referência aqui são os robôs de star wars, porém sem a humanidade e expressividade exagerada deles.

## O QUE VOCÊ VAI ENTREGAR

- O vídeo com os sons!
- O vídeo deverá ser entregue no Instagram!
- **Se você não gosta do Instagram** pode subir no **Youtube ou Vimeo**
  - Não esqueça de enviar pra gente no modo público ou não listado para podermos avaliar!
- Link do vídeo em alta resolução:
  - use esse vídeo pra compartilhar nas rede sociais!
- Link do vídeo em resoluções mais baixas:
  - Use esse vídeo **para colocar na sua DAW** e se basear para **criar os efeitos**. Vídeos em menores resoluções **rodam melhor nas DAWs**.

# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA FUNDAMENTAL

- Caso não tenha muito tempo disponível, as aulas **obrigatórias** são:
  - **Curso Intensivo - Módulo 4** - Produzindo Efeitos Sonoros para Jogos - aprox. 8h
    - Aulas **1, 2, 5, 7 e 8**
    - Aula **6** - Captura de vídeos (aprox. 30min.)
      - Caps. **6** - Capturando no OBS



- Sobre UI ( tempo de aula: 3h)
  - **Curso Intensivo - Módulo 4:** Mapa mental de criação de SFX
  - **Curso Intensivo - Módulo 4:** Desvendando SFX com Maurício Ruiz
    - **Essas aulas se encontram** no final da página do Módulo 4, dentro do Curso Intensivo!



# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA FUNDAMENTAL

---

- Aula complementar sobre o Led Raider (1h30)
  - Efeitos sonoros no Estilo Metal Hero no Led Raider
    - Essa aula estará dentro da página da Quest 3, que fica dentro da área da sua turma!





# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA FUNDAMENTAL

- Aulas **opcionais** caso tenha **mais** tempo disponível
  - Curso Avançado - Módulo 3 - SOUND DESIGN E SFX PARA GAMES (aprox. 7h)
    - Aulas 1, 4 a 9, 16, 18 e 20



- Material complementar sobre Criação de Efeitos Sonoros com **Mauricio Ruiz**
  - Curso Intensivo - Módulo 4 - Produzindo Efeitos Sonoros (aprox. 3h)
    - Criando efeitos sonoros do indie ao AAA com Mauricio Ruiz
    - Processo de criação de SFX no Reaper com Mauricio Ruiz
      - **Essas aulas se encontram** no final da página do Módulo 4, dentro do Curso Intensivo!

### INTENSIVÃO

CRIANDO EFEITOS SONOROS DO INDIE AO AAA, COM MAURICIO RUIZ

### INTENSIVÃO

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE SFX NO REAPER, COM MAURICIO RUIZ

# TRILHA AVANÇADA

## OBJETIVO DA QUEST



### 1. Atenção

A TRILHA AVANÇADA É INDICADA PARA QUEM JÁ TEM EXPERIÊNCIA EM CRIAÇÃO E MANIPULAÇÃO DE EFEITOS SONOROS

### 2. Direção

- Criação de efeitos sonoros que encaixem e sonorizem o monstrinho cuspidor (chomper), o trailer completo do Led Raider, menu e ação do jogo Deathbound.
  - **EXTRA:** Caso queira um desafio extra, além dos vídeos citados, você pode capturar um vídeo de até 8 segundos, de um jogo famoso e fazer o redesign desse vídeo.
- Nessa trilha fundamental criaremos diferentes tipos de efeitos sonoros:
  - **Sonorização Chomper - cuspidor:** Esse bichinho é de um planeta orgânico, perceba que ele tem uma expressividade, você deve abordar isso com sabedoria!
  - **Sonorização do trailer do led raider:** esse é uma quest que parece fácil, mas é complexa, você precisa cobrir todos os movimentos e detalhes que precisam de som para causar a imersão. preste atenção aos detalhes de distância e ambiente!
  - **UI (user interface) do DeathBound:** O som da User Interface do Deathbound é muito desafiador, **ele NÃO deve ser musical**, ele tem que ter o impacto que esse tipo de jogo (souls like) tem, **O universo do jogo é uma mistura de mágico e tecnológico**, é um jogo hiper realista e por isso precisa ter muito impacto, muita **ênfase** e muito muito **detalhe!**
  - **Sons do Monstro do jogo DeathBound:** Sua missão é sonorizar todo a cena de ataque, por isso capriche nos detalhes! Principalmente do monstro!

**OS SONS PARECEM SIMPLES PORÉM TEM COMPLEXIDADES DIFERENTES.**



# TRILHA AVANÇADA

## OBJETIVO DA QUEST

### 1. Dica Monstrinho (chomper)

PERCEBA A **EXPRESSIVIDADE** DO MONSTRINHO E QUAL ABORDAGEM SEGUIR: ELE VAI SER ENGRAÇADINHO? AGRESSIVO? PENSE BEM! SONORIZE O ATAQUE MAS NÃO ESQUEÇA DOS DETALHES DO MONSTRINHO!

### 2. Dica Led Raider

**COMECE COM:** OS SOUNDSCAPES PARA A AMBIÊNCIA, SONS DE PASSOS, PRESTE **ATENÇÃO** NA DISTÂNCIA, SONORIZE O PLANO DE FUNDO PARA DEPOIS FOCAR NO QUE ESTÁ EM DESTAQUE!

**SOBRE A CENA DE BATALHA DO LED RAIDER:** OBSERVE QUE O MONSTRO TEM UMA EXPRESSIVIDADE, EXISTE NESSE JOGO UMA MISTURA DE TRON, HIPER REALISMO E SONS DE ANIME E METAL HEROES JAPONESES, O USO DE FREQ SHIFTING É MUITO IMPORTANTE, E EU FALO DISSO NUMA DAS AULAS QUE ACOMPANHAM ESSA QUEST

### 3. Dica Deathbound

**ATENÇÃO COM O SOM DE UI:** PARECE SIMPLES, MAS NÃO É, OBSERVE JOGOS SOULS LIKE, ANALISE BEM AS USER INTERFACE DELES, PARA DEPOIS CRIAR A SUA, DE MANEIRA QUE TENHA O IMPACTO NECESSÁRIO, E MISTURE COM SABEDORIA ELEMENTOS MÁGICOS COM TECNOLÓGICOS!

**SOBRE O MONSTRO:** OBSERVE O TAMANHO DO MONSTRO, SUA ROUPA, A SUA ARMA, OS MATERIAIS DELA, E QUAL O PESO DE CADA COISA, E O PRINCIPAL, A MOVIMENTAÇÃO, SONORIZE PARA QUE FIQUE CRÍVEL E A IMERSÃO ACONTEÇA

**OS SONS PARECEM SIMPLES PORÉM TEM COMPLEXIDADES DIFERENTES.**

# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA AVANÇADA

- Caso não tenha muito tempo disponível, as aulas **obrigatórias** são:
  - **Curso Intensivo - Módulo 4** - Produzindo Efeitos Sonoros para Jogos - aprox. 8h)
    - Aulas **1, 2, 5, 7 e 8**
    - Aula **6** - Captura de vídeos (aprox. 30min.)
      - Caps. **6**



- Aulas complementares que se encontram no Curso Intensivo - Módulo 4 - Produzindo Efeitos Sonoros - (aprox. 3h)
  - Mapa mental de criação de SFX
  - Desvendando SFX com Maurício Ruiz
    - **Essas aulas se encontram** no final da página do Módulo 4, dentro do Curso Intensivo!





# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA AVANÇADA

---

- Aulas sobre o Led Raider (1h30)
  - Área do Desafio da Quest 3:
    - Efeitos sonoros no Estilo Metal Hero no Led Raider



- Aulas sobre o Deathbound (aprox. 5h)
  - Área do Desafio da Quest 3:
    - Criando sons para o Desafio Deathbound
    - Aula de Feedbacks sobre o Desafio Deathbound





# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA AVANÇADA

- Aulas sobre Ambiência e Monstros (aprox. 1h10)
  - Curso Avançado - Módulo 3 - Sound Design e SFX para Games
    - Aulas 12 a 15



AULA 13 - CRIANDO VOZ PARA O MONSTRO GOLIATH (EVOLV



AULA 14 - CRIANDO VOZ PARA O MONSTRO WRAITH (EVOLVE



AULA 15 - CRIANDO VOZ PARA O MONSTRO BEHEMOT (EVOLVE



# MATERIAL DE APOIO:

## TRILHA AVANÇADA

- Caso tenha **mais** tempo disponível, essas aulas são **opcionais**:
  - Curso Intensivo
    - Módulo 4 - PRODUZINDO EFEITOS SONOROS PARA JOGOS - Completo (aprox. 12h)
    - Aulas **complementares** sobre criação de efeitos sonoros - aprox. 8hs
      - Criando efeitos sonoros do indie ao AAA com Mauricio Ruiz
      - Como e quando usar foley no seus jogos com Guta Roim
      - Processo de criação de SFX no Reaper com Mauricio Ruiz
        - Essas aulas se encontram no final da página do Módulo 4, dentro do Curso Intensivo!



# O QUE VOCÊ VAI ENTREGAR? TRILHA AVANÇADA

- O VÍDEO COM OS SONS!
- O VÍDEO DEVERÁ SER ENTREGUE NO INSTAGRAM!
- **SE VOCÊ NÃO GOSTA DO INSTAGRAM** PODE SUBIR NO **YOUTUBE OU VIMEO**
  - NÃO ESQUEÇA DE ENVIAR PRA GENTE NO MODO PÚBLICO OU NÃO LISTADO PARA PODERMOS AVALIAR!
- **LINK DO VÍDEO EM ALTA RESOLUÇÃO - 1080P:**
  - USE ESSE VÍDEO PRA COMPARTILHAR NAS REDE SOCIAIS!
- **LINK DO VÍDEO EM RESOLUÇÕES MAIS BAIXAS - 480P:**
  - USE ESSE VÍDEO **PARA COLOCAR NA SUA DAW** E SE BASEAR PARA **CRIAR OS EFEITOS**. VÍDEOS EM MENORES RESOLUÇÕES **RODAM MELHOR NAS DAWs**.



# CHECKLIST

---

É preciso um trabalho não preguiçoso e com atenção aos detalhes!

Essa Checklist vale tanto pra **Trilha Fundamental** quanto para a **Trilha Avançada**

- **Estudo** das aulas **obrigatórias** (e se possível as opcionais)
- **Análise** de cada som, escreva (não vá de forma desesperada pegar qualquer som), essa análise deve:
  - Levar em **consideração** as referências sonoras do jogo.
  - **Mapear** a animação! Todo som mais completo, que é o caso de alguns desses sons, tem elementos na animação que precisam ser sonorizados. Inclua marcadores para saber exatamente o que cada pedaço da animação vai pontuar, o segredo do ótimo efeito sonoro é o **detalhamento** no movimento, o profissional de efeitos sonoros domina isso e faz isso com muita paciência, outra qualidade totalmente importante.
- **Preparação** (mise en place)
  - Você vai buscar em bancos (se tiver microfones, tempo ou técnica, pode captar, mas a qualidade fica por sua conta e risco) os sons base que vão compor cada um dos elementos, lembre-se que na aula e pdf indicados abaixo, temos uma lista com todos os bancos gratuitos. Não se preocupe se você trouxe muitos mais sons para o seu projeto do que você vai usar, você pode a qualquer momento da sua produção descartar eles.
- Deixe todos os sons em canais separados, nomeie esses canais para se **organizar** melhor!
- **Produção**
  - Aqui você vai recortar os sons, aplicar efeitos que podem servir para alterar a característica, colocar fades (pode parecer besta, mas uma camada sem fades pode botar todo efeito sonoro a perder), equalizar, escutar bastante, gerar as variações (e elas bem sempre precisam ser de pitch, você pode variar uma camada).
- Como eu sempre falo, esse é um processo que precisa de **PACIÊNCIA**.



## PRAZOS

- INÍCIO: 27/03/2024
- ENTREGA: 10/04/2024

## SIDEQUEST

- POSTAR NO FEED DO INSTAGRAM ALGO DO SEU EXERCÍCIO E EXPLICANDO EM POUCAS LINHAS ALGO SOBRE SUA JORNADA, ME **MARCAR @THIAGOTD @GAMEAUDIOACADEMYBR** E USAR AS **HASHTAGS:**
  - **#DESAFIO70DIAS #GAMEAUDIO #GAMEMUSICDIAS #GAMEAUDIO #GAMEMUSIC: +15 PONTOS**

## PONTUAÇÃO DA QUEST:

- 10 PONTOS - ENVIAR MATERIAL
- 20 PONTOS - ENVIAR SEGUINDO CORRETAMENTE O BRIEFING
- 30 PONTOS - OS 3 MELHORES DO GRUPO
- 40 PONTOS - **MVG** - MOST VALUABLE GAMEAUDIER (HAVERÁ UM PRA CADA TRILHA - FUNDAMENTAL E AVANÇADA)



## E SE EU PRECISAR ENTREGAR ATRASADO?

- TEREMOS UMA ENTREGA DE REVISÃO UMA SEMANA APÓS A ENTREGA DA QUEST, SE VOCÊ ENTREGAR SERÁ AVALIADO, PORÉM SEM ENTRAR PARA A DISPUTA DE MVG E MELHORES DO GRUPO. SIDEQUEST CONTINUA A MESMA PONTUAÇÃO.

## DÚVIDAS?

- EU E MINHA EQUIPE ESTAREMOS NO GRUPO DA SUA TURMA PARA TIRAR TODAS AS DÚVIDAS SOBRE O EXERCÍCIO, BRIEFING, AULAS OU QUALQUER OUTRA COISA RELACIONADA QUE QUEIRA NOS PERGUNTAR!

**BOA SORTE! VOCÊ VAI CONSEGUIR!**





FORMAÇÃO  
**GAME AUDIO**  
ACADEMY

@THIAGOTO