



FORMAÇÃO
GAME AUDIO
ACADEMY

DESAFIO 70 DIAS

QUEST 5

@THIAGOTO

QUEST 5: THE STUDIO FMODDER

- A **documentação** é um processo MUITO IMPORTANTE antes de começar a criar a música ou efeitos sonoros do seu projeto. Ela serve para organizar, categorizar, estruturar, ter controle das implementações e também para passar todas as informações possíveis para o desenvolvedor e programador do jogo de uma maneira mais prática e eficiente.
- Nessa quest sua missão será criar a documentação de música e efeitos sonoros.
 - **Criar** todo esqueleto de eventos, como:
 - Música
 - Efeitos sonoros
 - VCA's
 - Grupos
 - Snapshots

MAS O QUE SÃO EVENTOS ESQUELETOS?

- São eventos **vazios** dentro do FMOD, eventos esses que serão usados futuramente pra implementar os arquivos de áudio!
- Dentro desses eventos vocês já podem estruturar suas ideias e abordagens de loops das músicas, transições, variações pros SFXs e tudo mais que puderem imaginar que possa agregar para o projeto!



BEAT QUEST: CHILLHOP JOURNEY!

- A proposta de direção sonora é **Chillhop/Lofi!** Atenção a isso!
- Material para utilizar na quest:
 - Um vídeo de 4:35 minutos demonstrando o gameplay do jogo
 - <https://www.dropbox.com/s/rtgw7brmuhvz7ed/chillhopjourney.mp4?e=1&st=puub3h8m&dl=0>
 - Você poderá editar o vídeo, se quiser, para usar as partes que precisa
- Ao criar o esqueleto, você já tem que levar em consideração, os seguintes pontos:
 - Como você vai estruturar o sistema de música
 - Use sua criatividade para criar um sistema de música para o jogo!
 - Como será a abordagem sonora dos efeitos sonoros do seu projeto
 - Pense bem se os eventos serão em 2D ou 3D
 - Pense nas variações dentro do FMOD!
- Caso queira um desafio a mais: **(não é obrigatório!)**
 - Criar uma música seguindo a ideia Lo-fi para mostrar a direção sonora que estará propondo é bem vindo, **mas não obrigatório!**
 - Lembrando que a música precisa loopar de forma perfeita e ao mesmo tempo ter elementos que não deixem um gameplay de 10 minutos cansativo.
 - Caso queira criar alguns efeitos sonoros para mostrar a sua ideia de direção sonora também é bem vindo, **mas não obrigatório**, esqueça a temática 16bit, o que eu quero aqui é Cartoon (pega aqueles maravilhosos jogos da Nintendo, especialmente o Professor Layton e Pokémons mais recentes que são ótimas referências)

O QUE VOCÊ PRECISARÁ ENTREGAR

- Documentação em **PDF**, no Google Drive ou Dropbox
 - Não aceitaremos em outros lugares, por isso não invente.
 - Confira se seu PDF está aberto e disponível para pessoas com o link visualizarem **ANTES DE ENVIAR**.
 - A impossibilidade de acesso a esse documento zerará a pontuação do exercício!
- Um vídeo explicando a sua proposta
 - Pense que você estará me vendendo a sua proposta de direção sonora e seu projeto do FMOD, por isso use e documente como quiser.
 - Você pode usar só texto, pode explicar falando, pode e deve usar o vídeo que eu mando junto com essa Quest.
 - O vídeo pode ser postado no Youtube, Vimeo ou Instagram (IGTV).
 - Eu prefiro Instagram, mas você decide!
- Dentro da sua proposta eu quero um **Snapshot** de Pause e outro que tenha uma abordagem dinâmica
 - Não sabe o que é isso? Calma! Nas aulas eu explico com calma e detalhes, mas caso tenham dúvidas, só perguntar no grupo!
 - Use sua criatividade para elaborar essa abordagem!
 - Ela pode ser feita de diversas maneiras para ter uma mixagem dinâmica dentro do jogo, o importante é ser claro, objetivo e explicar sua abordagem de forma simples e direta.

CHECKLIST

- Assistir as aulas e **anotar!**
- Analisar o vídeo e estabelecer qual será a abordagem estética e qual será a abordagem para a criação dos eventos de música e SFXs
 - Lembrando que não é obrigatória a criação de música ou sfxs para essa quest!
- Decidir com sua dupla quem irá abordar cada parte do exercício ou se farão tudo junto
- **Baixar o modelo de documentação** como modelo para sua documentação!
 - **GameAudioTodoList:**
<https://www.dropbox.com/s/i3u4f3829ii04fe/GameAudioTodoList.xlsx?dl=1>
- Organizar seu esqueleto por grupos dentro do **FMOD**
 - Separar por cor é sempre uma boa prática!
 - Utilize os Notes do **FMOD** para anotações!
- Preencha a documentação com calma e atenção!
 - Não esqueça de documentar **VCA's** e **Snapshots!**
- Crie o roteiro do seu vídeo, foque em mostrar como você abordaria as **músicas** e **SFXs** desse jogo!
- Caso seja muito **difícil** pra você ou não queira narrar o que está acontecendo no seu exercício, não é necessário falar!
 - Para as explicações você pode usar:
 - Texto
 - Arte
 - Ou outras coisas para exemplificar o seu sistema
- Use o bom senso, não crie vídeos muito longos!
 - Pense que esse vídeo é para um possível cliente, ele pode não querer um vídeo de 15 minutos sobre **FMOD**
 - Sejam práticos e simples ao explicar sua abordagem estética e dos eventos de música e efeitos sonoros pro jogo!
- Caso tenha dúvidas, só perguntar no grupo da sua turma do Telegram.

MATERIAL DE APOIO:

- Caso não tenha tanto tempo, essas aulas são **obrigatórias**:
 - Curso Avançado - Módulo 5: Middlewares e Áudio Dinâmico - aprox. 2h30
 - Aulas 1 a 16
 - Curso Intensivo - Módulo 5 - Trabalhando com áudio dinâmico e adaptativo
 - Aulas 1 e 2 completas
- Caso tenha **mais** tempo disponível:
 - As aulas citadas acima
 - Curso Intensivo - Módulo 5
 - Aulas 4 e 7 completas



INTENSIVÃO

TRABALHANDO COM
ÁUDIO DINÂMICO E
ADAPTATIVO

FORMAÇÃO
GAME AUDIO
ACADEMY

MÓDULO 5

MÓDULO 5: TRABALHANDO COM ÁUDIO DINÂMICO E
ADAPTATIVO

Apr 8, 2021

- Material **OBRIGATÓRIO** - 1h20
 - Esse material está na página da Quest



A NOVIDADE!

- Você pode fazer essa tarefa em **dupla!**
 - É desejável que seja feita em dupla pela quantidade de tarefas e para que haja uma boa divisão dos trabalhos.
 - Caso esteja sozinho, e queira fazer em dupla, avise no grupo, assim te ajudamos a formar a dupla!

A AVALIAÇÃO

- É única para a entrega toda (dupla ou para a pessoa que resolver seguir solo, apenas uma pessoa da dupla envia)



FORMAÇÃO
GAME AUDIO
ACADEMY

PRAZOS

- INÍCIO 30/04/2024
- ENTREGA 14/05/2024

SIDEQUEST

- POSTAR NO FEED DO INSTAGRAM ALGO DA QUEST E EXPLICANDO EM POUCAS LINHAS ALGO SOBRE SUA JORNADA, ME **MARCAR** @THIAGOTD @GAMEAUDIOACADEMYBR E USAR AS **HASHTAGS**:
 - #DESAFIO70DIAS #GAMEAUDIO #GAMEMUSICDIAS
 - #GAMEAUDIO #GAMEMUSIC: +15 PONTOS
- PODE POSTAR O MESMO VÍDEO PROS 2 INTEGRANTES DA DUPLA

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