



FORMAÇÃO  
**GAME AUDIO**  
ACADEMY

# DESAFIO 70 DIAS

**QUEST 4**

@THIAGOTO

# QUEST 4: INTO DYNAMIC MUSIC

- SEU PRIMEIRO CONTATO COM O **FMOD!**
- NESSA QUEST FALAREMOS SOBRE **ÁUDIO DINÂMICO E ADAPTATIVO!**

## O QUE É ÁUDIO DINÂMICO E ADAPTATIVO?

- É A MÚSICA SE ADAPTANDO AO JOGO! SEJA POR UMA MUDANÇA DE CENÁRIO, POR UMA MUDANÇA DE FASE, POR CHEGAREM MAIS INIMIGOS NA TELA, POR APARECER UMA TELA COM RESULTADOS... SÃO MUITAS POSSIBILIDADES E NOSSO TRABALHO É ESTRUTURAR ESSAS MÚSICAS JUNTO AO QUE ACONTECE NO JOGO PARA DEIXAR MAIS IMERSIVO PRO JOGADOR!

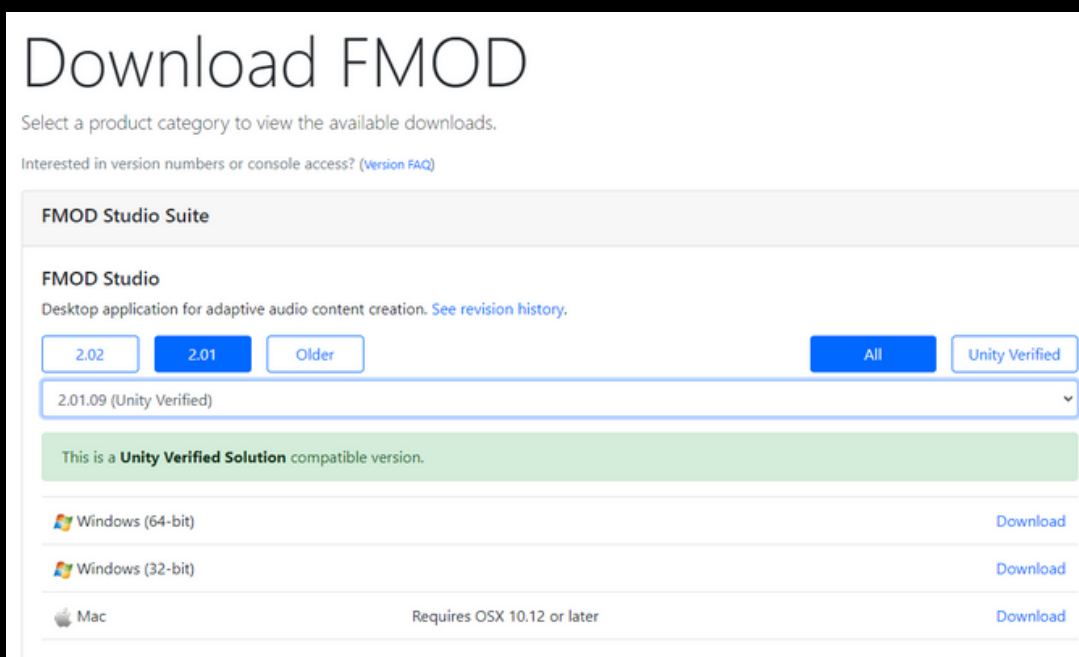
# BRIEFING DA QUEST

- Se você optou pela **Trilha Fundamental** na Quest 2:
  - Faça uma transição simples e seamless entre música tema e música de gameplay.
  - É importante que você use apenas UM evento para todo o sistema de música!
    - Use apenas **1 parâmetro** pra controlar a transição!
  
- Se você optou pela **Trilha Avançada** na Quest 2:
  - Crie um evento de transição seamless entre as 3 faixas que você criou para o jogo Led Raider - 3D
    - Usar apenas **1 Parâmetro** para todas as transições
  - Criar uma transição para as Fanfarras (vitória e derrota), com chance de execução de 50% para um instrumento da sua fanfarra, ou seja, separar a música em stems e uma dessas camadas terá a probabilidade de execução de 50%
  - É importante que você use apenas UM evento para todo esse sistema de música!

# QUAL VERSÃO DO FMOD DEVO USAR?

- O mais recomendado é que seja feito usando a versão 2.01.9 (Unity Verified).
- Assim como mostro nas aulas do Intensivo - Módulo 5 - TRABALHANDO COM ÁUDIO DINÂMICO E ADAPTATIVO

- Site do **FMOD**:
  - <https://www.fmod.com/download>
    - Você precisará criar uma conta no site do FMOD
    - Clique em FMOD Studio Suite
    - Selecionar na opções a versão FMOD Studio Suite - 2.01.9 (Unity Verified) e escolher seu sistema operacional (Windows ou Mac)
    - Baixar o FMOD Studio Suite e instalar



The screenshot shows the 'Download FMOD' page. It features a navigation menu with 'FMOD Studio Suite' selected. Underneath, there's a section for 'FMOD Studio' with a description: 'Desktop application for adaptive audio content creation. See revision history.' Below this are filters for version (2.02, 2.01, Older) and platform (All, Unity Verified). A dropdown menu shows '2.01.09 (Unity Verified)' selected. A green banner states 'This is a Unity Verified Solution compatible version.' At the bottom, there are three download links: 'Windows (64-bit)', 'Windows (32-bit)', and 'Mac' (with a note 'Requires OSX 10.12 or later').

# O QUE VOCÊ VAI ENTREGAR?

- Você entregará um **vídeo** demonstrando como o seu sistema de música está funcionando
  - Você **não** precisa falar no vídeo!
  - É importante ver:
    - As transições
    - O parâmetro
    - E principalmente escutar a música durante esse processo
- Se você não quiser entregar no Instagram, pode usar o Youtube ou Vimeo.
- E, repito, se você não quiser falar você pode usar:
  - Texto
  - Arte
  - Ou outras coisas para exemplificar o seu sistema
- Tente não ultrapassar 5 minutos de vídeo!

## PROGRAMAS PARA CAPTURAR TELA, ÁUDIO

- **Windows**
  - OBS
    - Captura de vídeo
  - Voicemeter
    - Captura de áudio do computador
- **Mac**
  - OBS
    - Captura de vídeo
  - Quicktime
    - Captura de vídeo
  - Soundflower
    - Captura de áudio do computador
  - Ground Control
    - Roteamento de áudio entre softwares

## PROGRAMAS PARA EDIÇÃO DE VÍDEOS

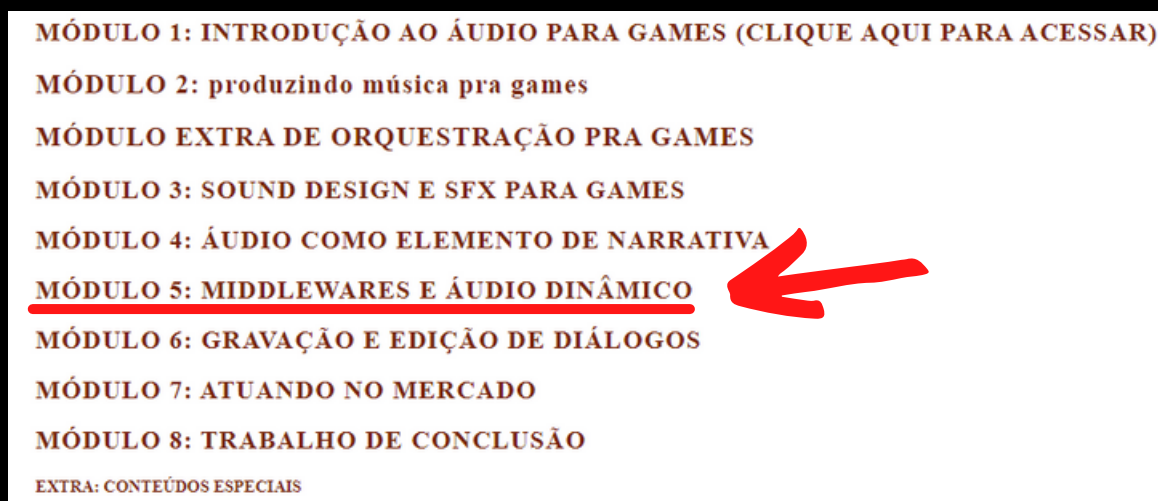
- **Davinci Resolve**
  - Free (Mac, Windows)
- **Inshot/Capcut**
  - (IOS, Android)

# MATERIAL DE APOIO:

- Caso **não** tenha muito tempo disponível:
  - **Curso Intensivo**
    - Módulo 5 - Trabalhando com áudio dinâmico e adaptativo
      - Aula 1 - Completa (aprox 2h30)
      - Aula 2 - Completa (aprox. 3h10)
      - Aula 4 - aula única (50min)

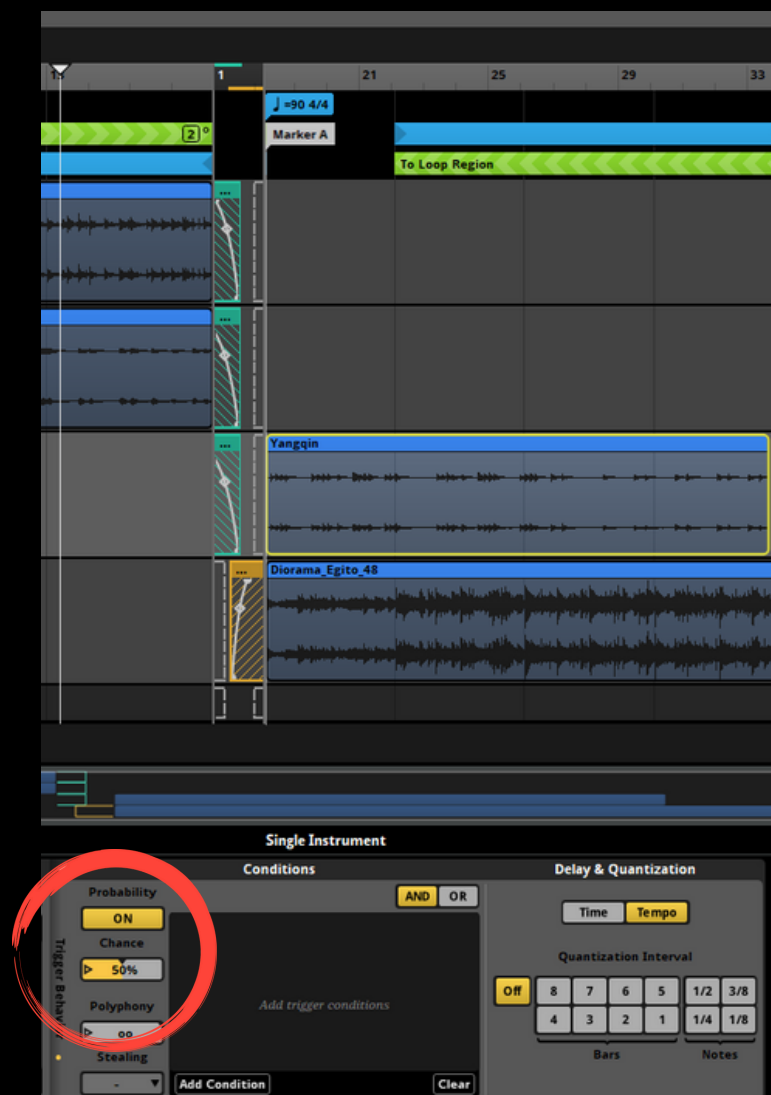


- Caso tenha **mais** tempo disponível:
  - Curso intensivo indicado acima
- E o **Curso Avançado**:
  - Módulo 5: MIDDLEWARES E ÁUDIO DINÂMICO
    - Aula 1 a 13
    - Aula 18



## PRINT QUE PODE TE AJUDAR - TRACK AVANÇADA:

- Como estabelecer a probabilidade na Fanfarra?
  - No seu evento, você irá colocar a faixa de áudio da fanfarra, criar uma nova track e colocar uma faixa de um instrumento que você quer que toque hora sim, hora não.
  - Ao clicar na faixa desse instrumento solo (chamamos de Stem), irá abrir algumas opções logo abaixo na tela do FMOD
  - Você irá clicar na setinha de **Trigger Behavior**, depois **ON** em Probability e estabelecer a chance de execução em **50%**



# CHECKLIST

---

- **Assistir** as aulas propostas e **anotar!**
- **Decidir** como suas transições e parâmetros vão funcionar
  - Pense nisso **ANTES** de abrir o FMOD
- **Preparar** as músicas para o sistema de música no FMOD
- **Preparar** seu evento, **testar** as transições, os parâmetros e tudo que for necessário pro evento acontecer de forma correta.
- **Crie um roteiro** de apresentação do seu vídeo
  - Tente não ultrapassar os 5 minutos de vídeo!
- Foque o vídeo no **resultado final** do sistema e, principalmente, na transição e no loop das músicas.
- Pense num título e no texto do post para chamar a atenção das pessoas, para que elas parem, assistam e leiam o que você criou.
  - Muita gente pode não entender logo de cara, o importante é exemplificar para alguém leigo como isso funciona dentro de um jogo.
- **Tirar todas as suas dúvidas** no grupo de alunos
  - Lembre-se: qualquer pergunta é válida, não tenha vergonha de perguntar!
- Compartilhar seu processo nas redes sociais (Opcional)





FORMAÇÃO  
**GAME AUDIO**  
ACADEMY

## PRAZOS

- INÍCIO - 30/11/2024
- ENTREGA - 19/02/2024

## SIDEQUEST

- POSTAR NO FEED DO INSTAGRAM ALGO DA SUA MÚSICA, SISTEMA E EXPLICAR 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)



FORMAÇÃO  
GAME AUDIO  
ACADEMY

## 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