



FORMAÇÃO  
**GAME AUDIO**  
ACADEMY

# DESAFIO 70 DIAS

**QUEST 7**

@THIAGOTO

## QUEST 7: THE PROJECT

- Mais um contato com Áudio Dinâmico e dessa vez tendo um **Desafio Extra!**
- Você poderá optar por **UMA** das tracks a seguir:
  - Track fundamental
  - Track Avançada

## IMPORTANTE

- Essa Quest pode ser feita por times de até 3 pessoas.
  - Sim, você vai poder separar o trabalho, **recomendo**, inclusive!

## OS 3 PAPÉIS

- Compositor
- Audio Designer
- Technical Audio Designer (Implementa e documenta)
  - Você vai precisar deixar claro na entrega pelo formulário quem fez qual função!
- **E isso se aplica às duas tracks - Fundamental e Avançada!**

## O QUE VOCÊ PRECISARÁ ENTREGAR - FUNDAMENTAL

- Você vai me entregar um vídeo demonstrando seu sistema inspirado no jogo Gravity Heroes e executando esse sistema no Sandbox do FMOD
- Esse sistema precisa ter os eventos de:
  - Músicas
  - SFXs
  - Soundscapes (ambientação)

## PARA ISSO VOCÊ VAI PRECISAR:

- Analisar o Gameplay do jogo!
  - Você deverá mapear se baseando
    - <https://www.youtube.com/watch?v=8QGQ3KUjZJs>
    - Ou você pode comprar o jogo nos consoles/PC
- Verificar o tempo de duração da música
  - Baseado no tempo de gameplay da fase!
- Analisar o estilo musical do jogo e compor:
  - Uma música tema para a tela inicial (loopavel com intro)
  - Música de gameplay com variações para cada estágio da fase 1 (uma variação para cada onda nova de inimigos)
  - E uma variação da música de gameplay ou criar um tema novo para a fase do Boss.
    - Lembrando que deve haver um aumento de tensão e ação para a música do Boss!

# PARA ISSO VOCÊ VAI PRECISAR:



- **Criar** os efeitos sonoros
  - **Criar** o básico de um dos personagens principais (não precisa gravar voz)
  - De um inimigo
  - Do Boss
- Link da pasta com os vídeos para SFX e vídeo de gameplay:
  - Pasta de Materiais
    - Vídeo de Gameplay pode ser usado para demonstrar suas músicas com o jogo e também para mostrar a ambientação da fase!
    - Não precisa usar o vídeo na íntegra! Você pode cortar e usar as partes que quiser!
    - Escolha os vídeos de efeitos sonoros com sabedoria! Pense no tempo da tarefa! Escolha pelo menos 3 cenas de cada categoria!
- Não esqueça que as fases tem **ambiência (soundscape)**!
  - Tô lembrando pra você não esquecer!
- **Documentar** esses efeitos e depois colocá-los no FMOD
- Você deverá **criar 2 Snapshots**
  - Snapshot de Pause
  - Snapshot Especial para o Boss
    - Esse snapshot precisa reconfigurar o balanço dos efeitos sonoros para que, ao chegar na fase do Boss (Chefe), priorizar o volume dos SFX!
- Você deverá **mixar** esse jogo
  - Sim, com o Sandbox é possível!
  - Ligando o Profiler para analisar o loudness do jogo:
    - Coloque o plugin de Loudness na master
    - O jogo deverá ter um Integrated de Lufs de até -23 LUFs.
- Esse vídeo pode estar no youtube, vimeo ou instagram - você escolhe!

# O QUE VOCÊ PRECISARÁ ENTREGAR - AVANÇADA

- Você está convidado a participar de uma Game Jam!
- O que é uma **Game Jam**?
  - São eventos curtos de criação de jogos, normalmente duram poucos dias
  - Você conhece pessoas novas, de outras áreas de games, formam equipes e criam um jogo totalmente do zero com um tema anunciado no início do evento.
- Procurar uma game jam, no Itch.io tem opções!
  - Game jams - itch.io - <https://itch.io/jams>
    - Ler a regras da Gamejam
    - Entrar no Discord da Game Jam
    - Procurar uma equipe que esteja precisando de áudio!
    - Se programe para que a Game Jam esteja dentro da data de entrega da quest!

# PARA ISSO VOCÊ VAI PRECISAR ANALISAR:



- A entrega da sua tarefa será seu jogo feito na game jam!
  - Você deverá criar um vídeo demonstrando seu jogo, seu projeto no FMOD com as músicas e efeitos sonoros que criou
    - Pode ser por live update ou por Sandbox
  - Mostrar todo trabalho de mix, snapshots e outros elementos criados.
- Falar sobre a proposta de áudio que sua equipe escolheu para o projeto!
  - Teremos prazo pra você polir seu trabalho! Não termine o projeto e já entregue! Retrabalhe ele e deixe o melhor possível para poder demonstrar no vídeo!
- Quero que você use o FMOD Studio no seu projeto se puder!
  - Se não puder, eu quero que você crie uma proposta usando o FMOD Studio e fale como o jogo que você trabalhou poderia ser melhorado usando áudio dinâmico.
  - Eu quero que você mostre isso com o uso do Sandbox:
    - Como o áudio do jogo que você trabalhou melhorou graças aos eventos do FMOD.
    - Demonstre como o uso do FMOD facilitaria a implementação de áudio dinâmico e adaptativo.
    - E como o áudio do jogo seria otimizado graças ao uso da ferramenta.

# PARA ISSO VOCÊ VAI PRECISAR ANALISAR:



- Esse vídeo pode ser postado no Instagram, Youtube ou Vimeo.
  - Se você estiver trabalhando em algum jogo comercial, também vale!
  - Tente sintetizar todo o seu trabalho num vídeo curto
- Vamos ter um espaço para envio de arquivos extras nessa quest!
  - Por isso, se você tiver alguma informação extra você poderá nos enviar!
  - Lembre de deixar bem claro quais materias extras está enviando e o por quê.

# MATERIAL DE APOIO:

---

- Materiais complementares (tudo aqui é REVISÃO)
- **Technical Audio Designer**
  - Caso não tenha muito tempo disponível as aulas são:
    - Módulo 5 - Trabalhando com áudio dinâmico e adaptativo
    - Aula 1
      - Caps. 13 a 17
  - Curso completo
    - Módulo 5: MIDDLEWARES E ÁUDIO DINÂMICO
    - Aulas anexas na Área do Desafio de 55 dias.
- Caso tenha tempo disponível, as aulas são:
  - Rever o Módulo 5 - Middlewares e áudio dinâmico



# MATERIAL DE APOIO:

- **Compositor**
  - Caso não tenha muito tempo disponível as aulas são:
    - PTG - Módulo 7, 8 e Módulo Extra
      - Curso Completo - Módulo 2: Produzindo Música para Games
      - Curso Intensivo - Módulo 2
  - Aulas complementares que estarão linkadas na Área do Desafio - Quest 2:
    - POR DENTRO DE UMA COMPOSIÇÃO DO ROCKET FIST, TIMBRES NO VITAL SYNTH E DÚVIDAS GERAIS!
    - Aula: Criando Referências Cyberpunk
    - Aula: Produzindo mais Cyberpunk: Vangelis, Blade Runner e Dark Techno.
- Caso tenha tempo disponível, as aulas são:
  - Rever Curso Intensivo Módulo 2 - Compondo música para jogos e Módulo 3 Produzindo música para jogos



# MATERIAL DE APOIO:

- **Audio Designer**
  - Caso não tenha muito tempo disponível as aulas são:
    - Curso Intensivo - Módulo 4 - Produzindo Efeitos Sonoros para Jogos - (aprox. 10h)
    - Aulas específicas sobre SFX
    - Aula Sobre UI - Aula 8
      - Cap. 7
  - Aulas complementares
    - Mapa mental de criação de SFX
    - Desvendando SFX com Maurício Ruiz
  - Curso Avançado (aprox. 7h)
    - Módulo 3 - SOUND DESIGN E SFX PARA GAMES
      - Aula 1, 4 a 16, 18 e 20
- **Atenção para aulas sobre os sons de monstros!**
  - Curso Avançado - Módulo 3 - SFX
    - Aula 13 a 16



# MATERIAL DE APOIO:

---

- **Audio Designer**
  - Caso tenha mais tempo disponível:
    - Curso Avançado (aprox. 7h)
      - Módulo 3 - SOUND DESIGN E SFX PARA GAMES
        - Aulas 1, 4 a 16, 18 e 20
    - Curso Intensivo (aprox. 15h)
      - Módulo 4 - PRODUZINDO EFEITOS SONOROS PARA JOGOS
    - Aulas complementares sobre criação de efeitos sonoros - aprox. 8hs
      - Mapa Mental de criação de SFX
      - Desvendando SFX com Mauricio Ruiz
      - 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



INTENSIVÃO

PRODUZINDO EFEITOS SONOROS PARA JOGOS

FORMAÇÃO  
GAME AUDIO  
academy

MÓDULO 4

MÓDULO 4: PRODUZINDO EFEITOS SONOROS PARA JOGOS

Apr 9, 2021

# CHECKLIST - TRACK FUNDAMENTAL



- **Assistir** as aulas propostas de acordo com sua função na equipe
- **ANALISAR** de forma ativa a referencia (jogo Gravity Heroes). - Toda a equipe
- **Documentar** músicas (eu praticamente mastiguei isso pra você no enunciado da quest) e efeitos sonoros necessários. - Toda a equipe
- **Discutir** com a equipe como será a música e os efeitos sonoros do jogo, tanto a direção musical, de SFX, quanto o próprio funcionamento dinâmico dos eventos de música - (transições, música dinâmica vertical/horizontal) - Toda a equipe
- **Documentar** os eventos de áudio - Technical audio designer
- **Validar** o documento - Toda a equipe
- **Criar** o esqueleto do FMOD - Technical Audio Designer
- **Criar** o arranjo das músicas - Compositor(a)
- **Produzir** o arranjo das músicas - Compositor(a)
- **Validar** as músicas - Toda a equipe
- Cortar, exportar stems e **deixar as músicas prontas para o FMOD** - Compositor(a)
- **Cortar** vídeos com animações para criar os efeitos sonoros - Audio Designer
- **Produzir** os efeitos sonoros - Audio Designer
- **Validar** os efeitos sonoros - Todo a equipe
- **Inserir** música e efeitos sonoros, **criar** os snapshots, sandbox, grupos e todo o restante necessário no FMOD - Technical Audio Designer
- **Validação e teste** do resultado final - Toda equipe
- **Gravar** o vídeo de forma mais curta e direta - Toda a equipe
- **Postagem** nas redes de cada pessoa da equipe - Toda a equipe
- **Preencher** o formulário de envio da quest - Somente uma pessoa da equipe

# CHECKLIST - TRACK AVANÇADA PT. 1



- **Assistir** as aulas propostas de acordo com sua função na equipe
- **CONSEGUIR** um time para a Jam - Toda a equipe ou a pessoa mais desenrolada do time
- **Estabelecer** uma comunicação prévia a Jam com a equipe escolhida - Toda a equipe
- **Depois do início da Jam** Definir bem a direção da música e dos SFX- Toda a equipe
- **Analisar** de forma ativa as referências - Toda a equipe
- **Tentar** convencer o programador do projeto a usar FMOD- Toda a equipe
- **Estabelecer** um escopo realista e que não faça a equipe virar noites, pois isso não garante trabalho de qualidade - Toda a equipe
- **PENSAR** num escopo simples que dê tempo para o programador implementar - Toda a equipe
- **Documentar** as músicas (analisar com programador/produtor e definir as necessidades) e efeitos sonoros necessários. - Toda a equipe
- **Discutir** com a equipe (de áudio) como será a música e os efeitos sonoros do jogo, tanto a direção musical, de SFX, quanto o próprio funcionamento dinâmico dos eventos de música (transições, música dinâmica vertical/horizontal) - Toda a equipe
- **Documentar** os eventos de áudio (seja simples) - Technical audio designer
- **Validar** o documento - Toda a equipe
- **Criar** o esqueleto do FMOD e enviar ele junto com a documentação para o programador - Technical Audio Designer
- **Criar** o arranjo da música tema - Compositor(a)
- **Produzir** e arranjar a musica tema - Compositor(a)
- **Validar** a música tema com programador/produtor - Compositor(a)

# CHECKLIST - TRACK AVANÇADA PT. 2

- **Compor** e produzir restante das músicas - Compositor(a)
- **Validar** com o programador/produtor as músicas - Compositor(a)
- **Cortar, exportar** stems e deixar músicas prontas para o FMOD - Compositor(a)
- **Pedir** animações/verificar o que dá pra ser feito sem elas(isso é muito comum numa Jam) - Audio Designer
- **Produzir** os efeitos sonoros - Audio Designer
- **Validar** os efeitos sonoros com programador/Produtor - Toda a equipe
- **Inserir** música e efeitos sonoros - Technical Audio Designer
- **Criar** os snapshots, sandbox, grupos e to restante necessário no FMOD - Technical Audio Designer
- **Teste** do jogo pré entrega da Jam para validar áudio - Toda equipe
- **Polimento** de todo material pós Jam (isso pode envolver os programadores, é até desejável) - Toda equipe
- **Gravar** o vídeo de forma mais curta e direta - Toda a equipe
- **Postagem** nas redes de cada pessoa da equipe - Toda a equipe
- **Preencher** o formulário de envio da quest - Somente uma pessoa da equipe

# PROGRAMAS PARA CAPTURA DE TELA E DE 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 VÍDEO

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



FORMAÇÃO  
GAME AUDIO  
ACADEMY

## PRAZOS

- INÍCIO - 19/03/2024
- ENTREGA - 22/04/2024

## 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

## 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