GAME AUDIO SCHOOL

Game Music

Grade Curricular

“Não se foque apenas em praticar sua arte, mas force-se no caminho dos segredos pois o conhecimento pode elevar os homens ao divino”

–Ludwig Van Beethoven

Módulo 1

M1A1

Introdução

Introdução ao curso de Game Music, apresentação do professor Antonio Teoli e o que esperar do curso.

35:00

Como cheguei aonde estou?

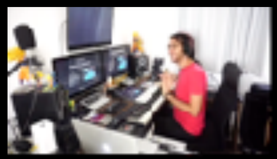
HOPLON
GAME AUDIO SCHOOL

M1A2

Game Music & Teoria Musical Básica

Explicações básicas sobre Game Music, um pouco de teoria musical, apresentação e exemplificação de dinâmicas, timbres, texturas sonoras e trilhas pessoas comentadas em detalhes.

Game Music



Elementos Pensáveis

RUNNER

- Futurista + caos + alienígenas
- Cenário de Londres pós apocalíptico
- Runner = Constância no beat + elemento que se repete o tempo todo (Kick Drums)
- O Kick serviu também como sensação rítmica pois o personagem corre "tocando" na bola de futebol o cenário todo
- Tenso mas não muito! Precisa passar um ar de "have fun" para o jogador

Galaxy 11 by SAMSUNG BRS

▶ 92:00

M1A3

Construindo seu Home Studio

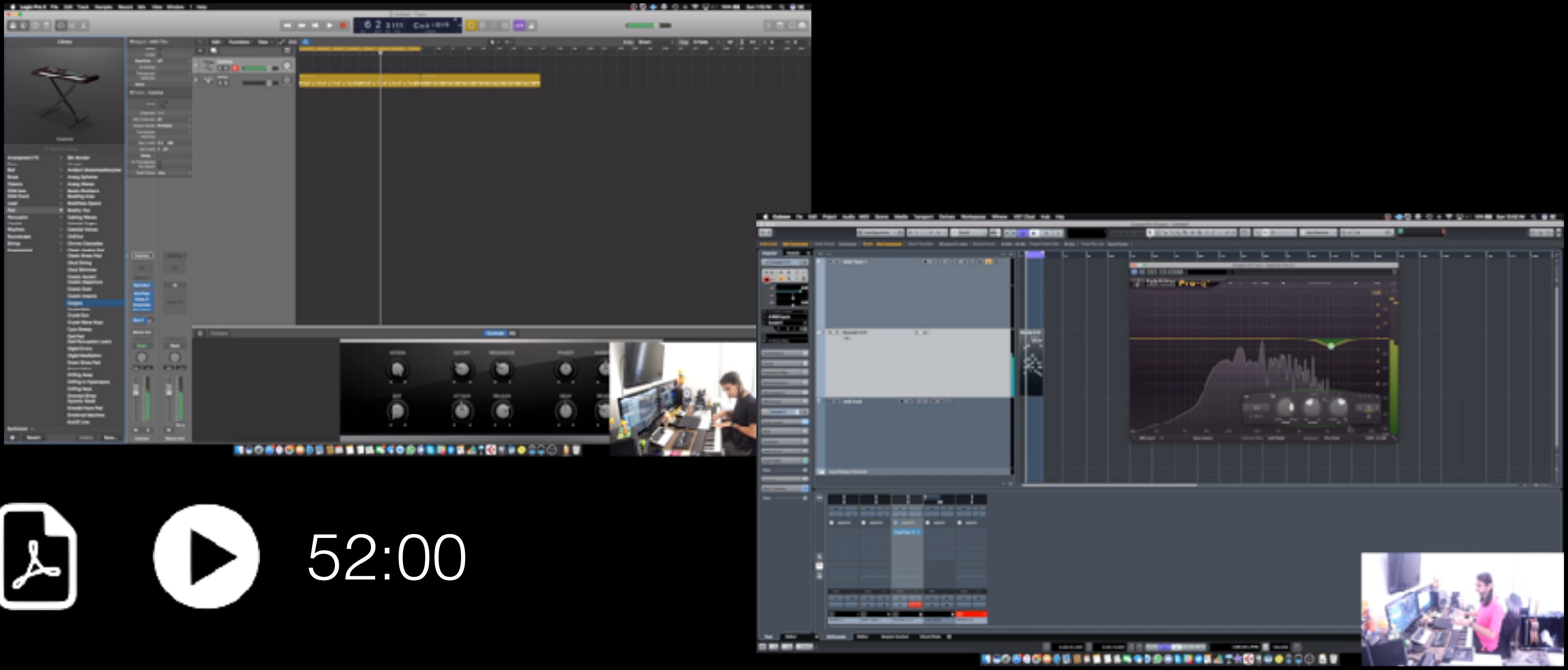
Equipamentos básicos para se construir um Home Studio, dicas de como escolher o melhor equipamento, comparação entre as marcas mais populares e um guia completo para se equipar e se preparar para qualquer tipo de trabalho.

36:00

M1A4

Digital Audio Workstation

Apresentação e opções de DAW, introdução ao Logic e ao Cubase.



52:00

M1A5

Samplers

O que é um Sampler, utilização de memória RAM e CPU, MIDI. Introdução ao Kontakt, PLAY, Omnisphere, Best Service, Superior Drummer e o Sampler Track.

55:00

M1A6

VSTi (Instrumentos Virtuais)

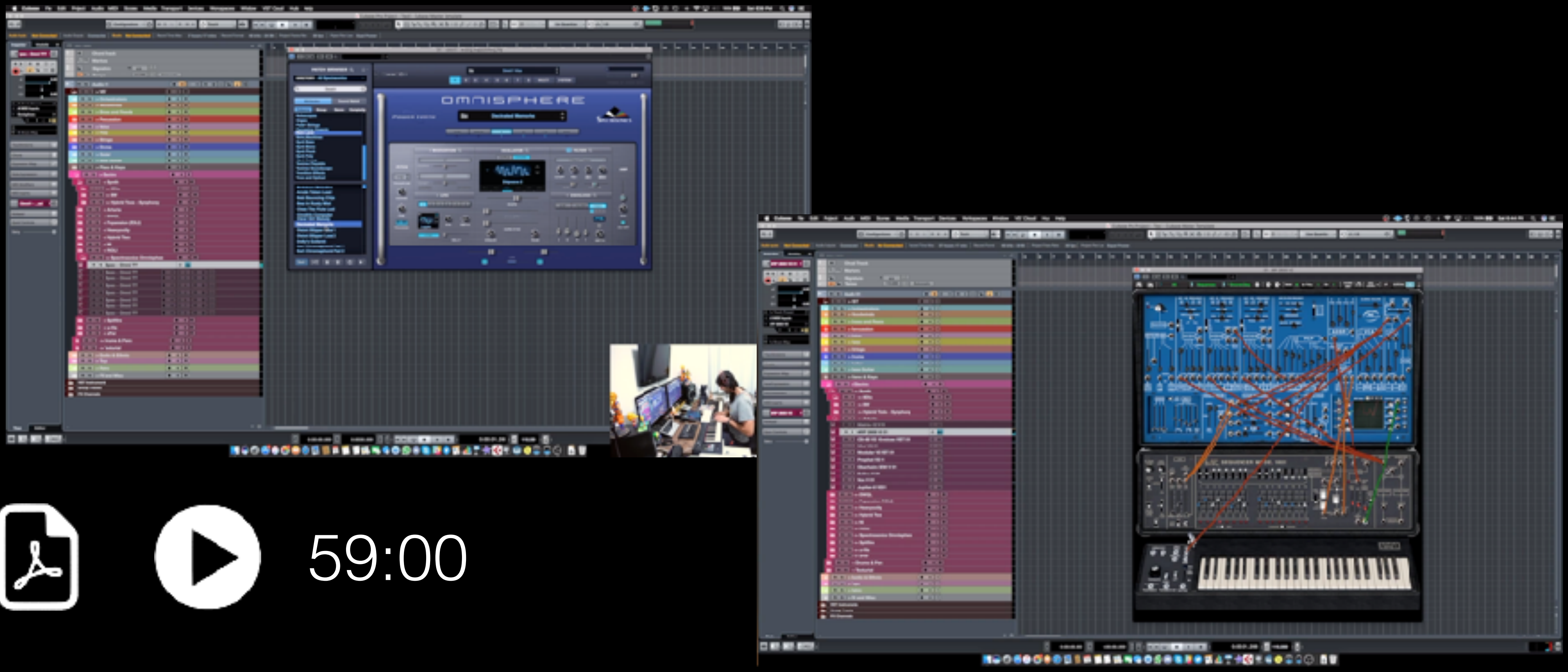
O que é VST e VSTi. Bibliotecas da 8DIO, Orchestral Tools, Spitfire, SAM, entre outras…

120:00

M1A7

Sintetizadores

O que é sintetizador e uma breve história. Apresentando Omnisphere, Arturia, Serum, u-He, KORG, ROLI e mais.

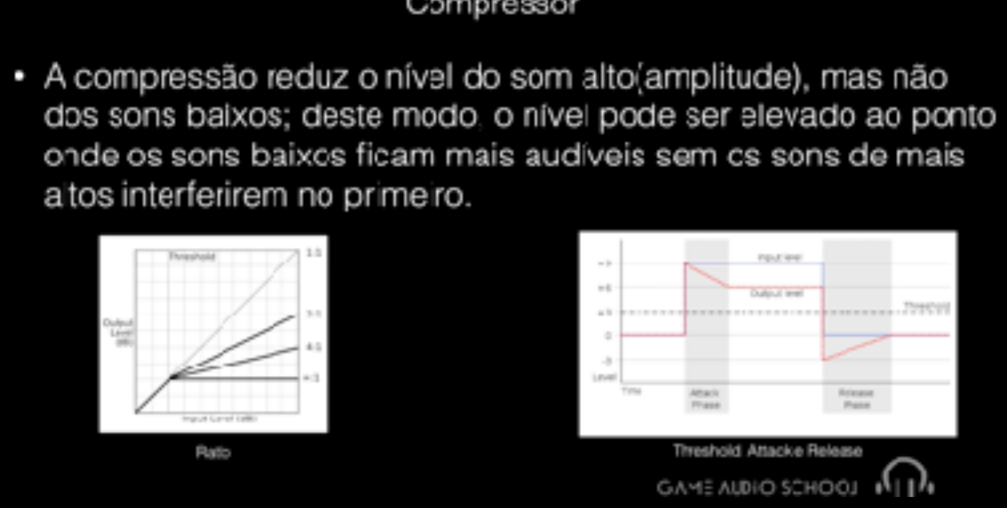


59:00

M1A8

Plugins

O que são, formatos, tipos de plugins como EQ, Compressores, Delay, Reverb etc. Comparação entre marcas UAD, Positive Grid, Soundtoys, Altiverb, entre outros.



Tipos de Plugins

Compressor

- A compressão reduz o nível do som alto(amplitude), mas não dos sons baixos; deste modo, o nível pode ser elevado ao ponto onde os sons baixos ficam mais audíveis sem os sons de mais altos interferirem no primeiro.

Ratio

Threshold Attacke Release

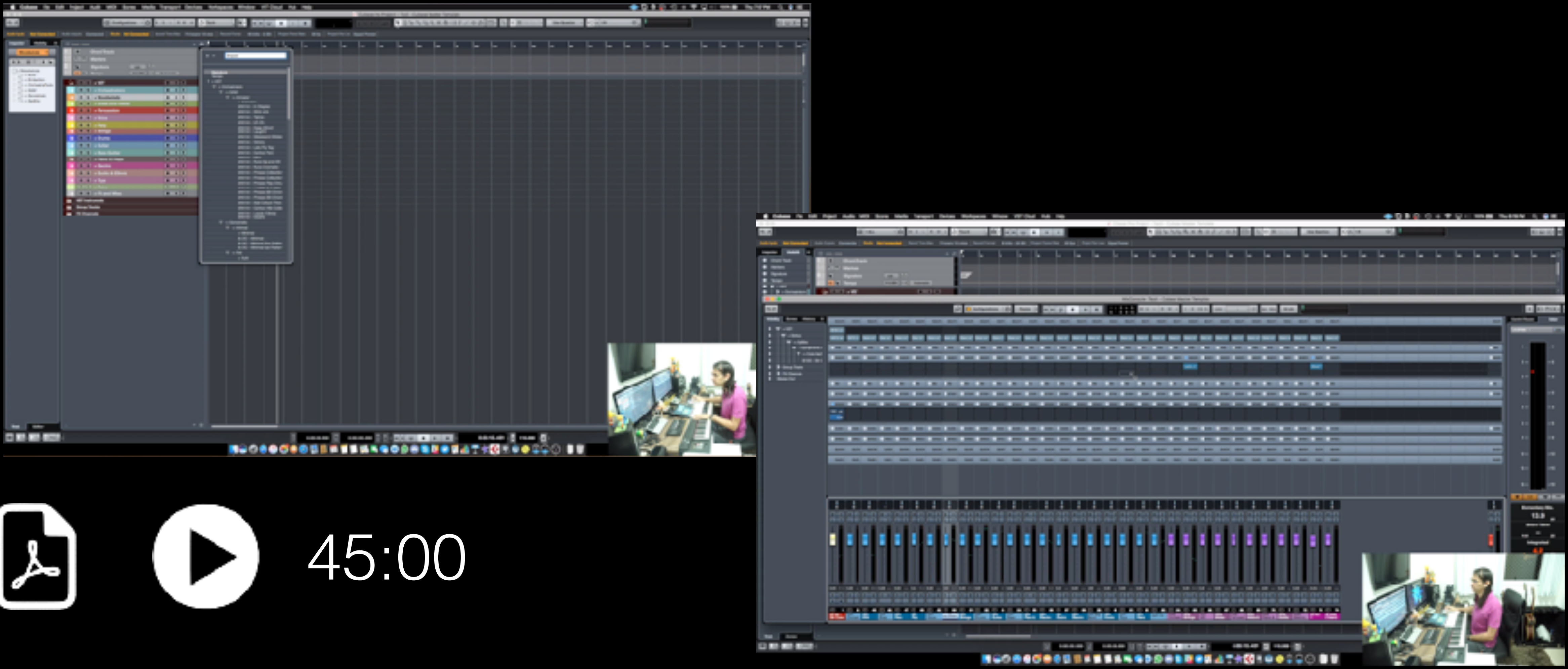
GAME AUDIO SCHOOL

65:00

M1A9

Template e Paleta Sonora

Iniciando um template sonoro e sua importância. Os cuidados e como criar um template com milhares de VSTi em um simples notebook.



45:00

M1A10

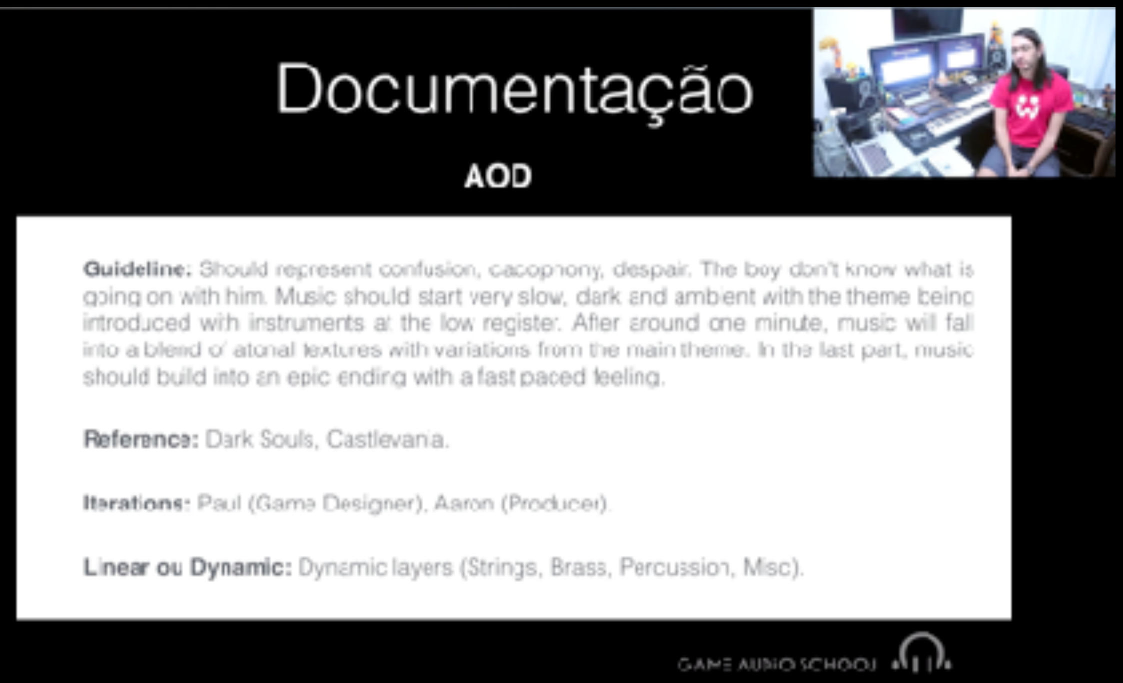
Workflow, Planejamento e Documentação

Documentação de um Audio Overview Document. A interação entre Game Designers e Compositores. Planilhas de aprovação e revisão do modulo 1.

Documentação

Planilha

- GAS -



Documentação

AOD

Guideline: Should represent confusion, cacophony, despair. The boy don't know what is going on with him. Music should start very slow, dark and ambient with the theme being introduced with instruments at the low register. After around one minute, music will fall into a blend of atonal textures with variations from the main theme. In the last part, music should build into an epic ending with a fast paced feeling.

Reference: Dark Souls, Castlevania.

Iterations: Paul (Game Designer), Aaron (Producer).

Linear ou Dynamic: Dynamic layers (Strings, Brass, Percussion, Misc).

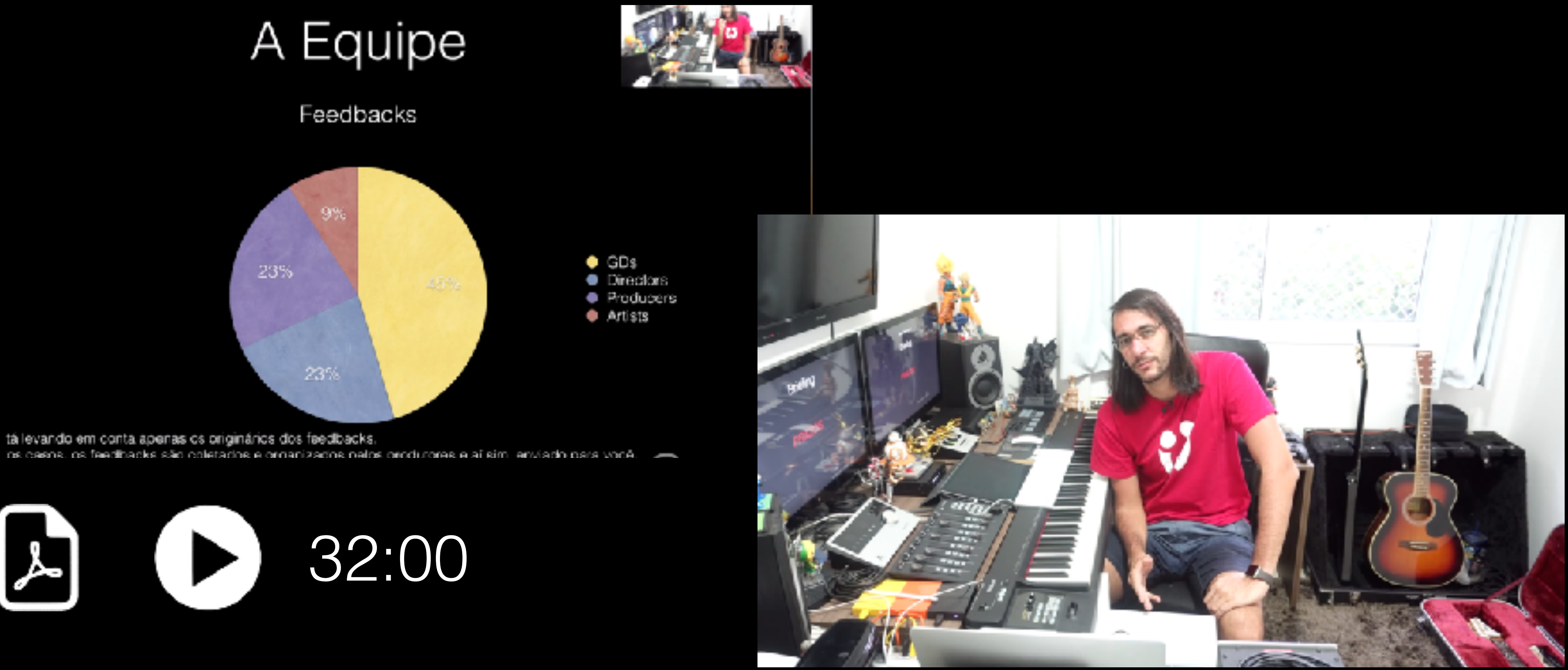
22:00

Módulo 2

M2A1

Diretores e Game Designer

O que faz um GD? Um Produtor? Um diretor criativo ou um diretor de arte? Recebendo feedbacks, briefing, interações entre a equipe e o primeiro contato.



A Equipe

Feedbacks

9%
23%
45%
23%
GDs
Directors
Producers
Artists

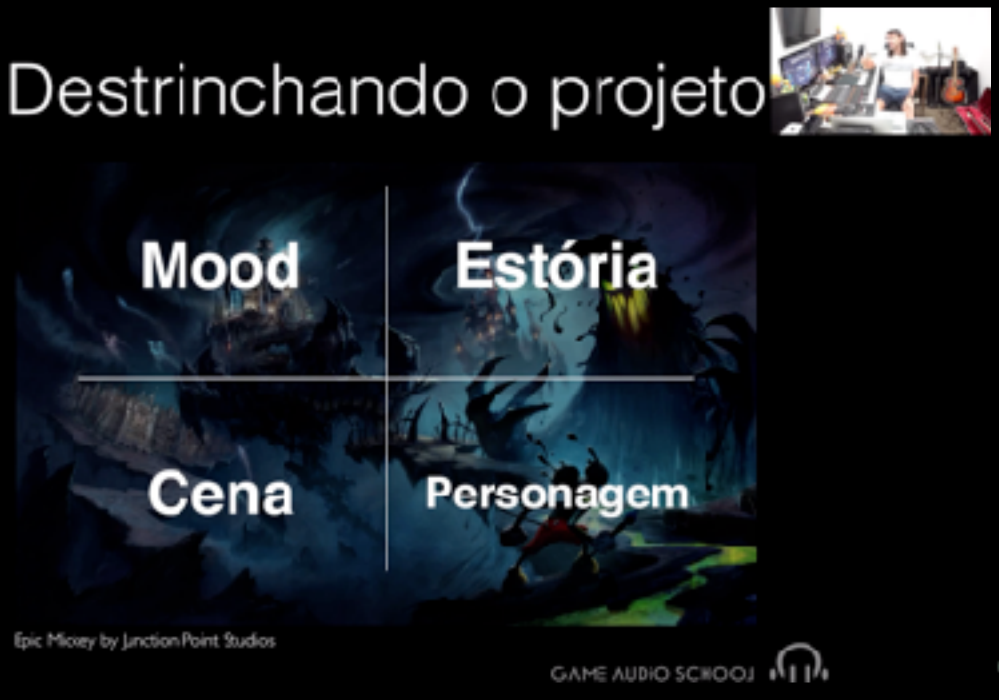
tá levando em conta apenas os originários dos feedbacks.
os casos, os feedbacks são coletados e organizados pelos produtores e aí sim, enviado para você.

32:00

M2A2

Iniciando um Projeto

Materiais necessários para se fazer um trabalho coerente com a visão da equipe, analisando o projeto como um todo. Extraindo informações e convertendo em elementos sonoros. Criando um mood board e uma timeline musical.



Destrinchando o projeto

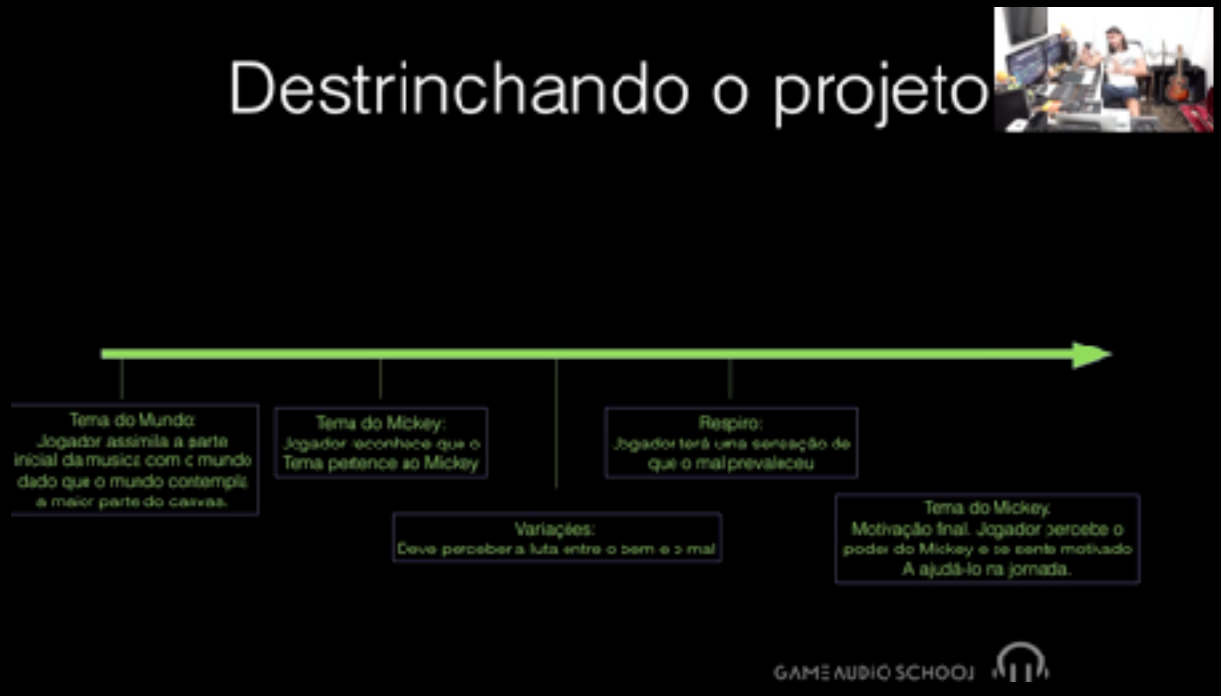
Mood

Estória

Cena

Personagem

Epic Mickey by Junction Point Studios



Destrinchando o projeto

Tema do Mundo: Jogador assimila a parte inicial da musica com o mundo dado que o mundo contempla a maior parte do canvas.

Tema do Mickey: Jogador reconhece que o Tema pertence ao Mickey

Variações: Deve perceber a luta entre o bem e o mal

Respiro: Jogador terá uma sensação de que o mal prevaleceu

Tema do Mickey. Motivação final. Jogador percebe o poder do Mickey e se sente motivado A ajudá-lo na jornada.

26:00

M2A3

Técnicas de composição e o processo criativo

Fórmulas para se compor, técnicas para se tornar criativo, composer’s block, atalhos para te ajudar em deadlines apertadas e técnicas de composição.

O Processo Criativo

Ouça música

1. Escute musicas. Diversas. Variadas. Incomodas e prazeirosas. Aumente sua biblioteca musical interna;
2. Não deixe de ouvir um estilo de música apenas quando a demanda bater na sua porta;
3. Entenda o que o compositor fez e/ou usou em uma passagem especifica de uma música;
4. Segundo Don Campbell, a música tem o poder de relaxar e estimular nossas mentes. Faça dela, parte da sua vida.

Técnicas de Composição

Busque Ritmos

1. Não existe música sem ritmo e em muitos casos, musicas nascem estritamente de um ritmo. Tenha um vocabulário rítmico rico para lhe servir como inspiração na hora de compor;
2. Música indiana, brasileira e africana são grandes fontes de inspiração rítmica.

51:00

M2A4

Compondo uma melodia

O processo propriamente dito de compor com o foco no trabalho em criação de melodias.

56:00

M2A5

Harmonizando uma Melodia

Nesta aula começa-se a harmonizar a melodia composta, fazendo testes e experimentos sonoros e entendendo como um acorde por trás da mesma melodia, pode mudar o sentido musical por completo.

Sequências de acordes

Separação por semitons

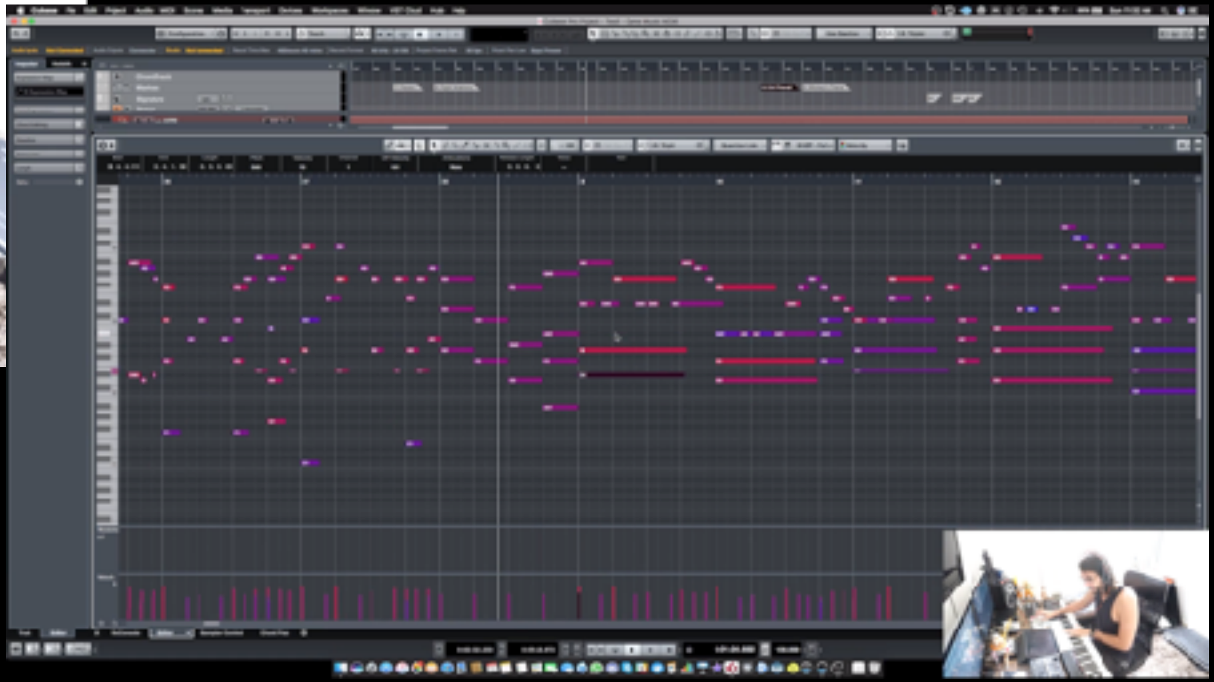
- **M2M: C# -> D# (Protagonismo)** Bttf / Jurassic park
- **M6M: A -> Eb (Espaço/Vazio)** Start Trek II
- **M8M: G -> Eb (Fantástico)**
- **M4m: Bb -> Dm (Tristeza/Perda)**
- **M5m: G -> Cm (Romântico)**

61:00

M2A6

Expandindo sua Composição

Expandindo os temas da M2A4 e ampliando as possibilidades harmonicas da M2A5. Desenvolvendo a música para que esta tenha uma progressão/flow mais natural enquanto transita por seus diversos moods diferentes.

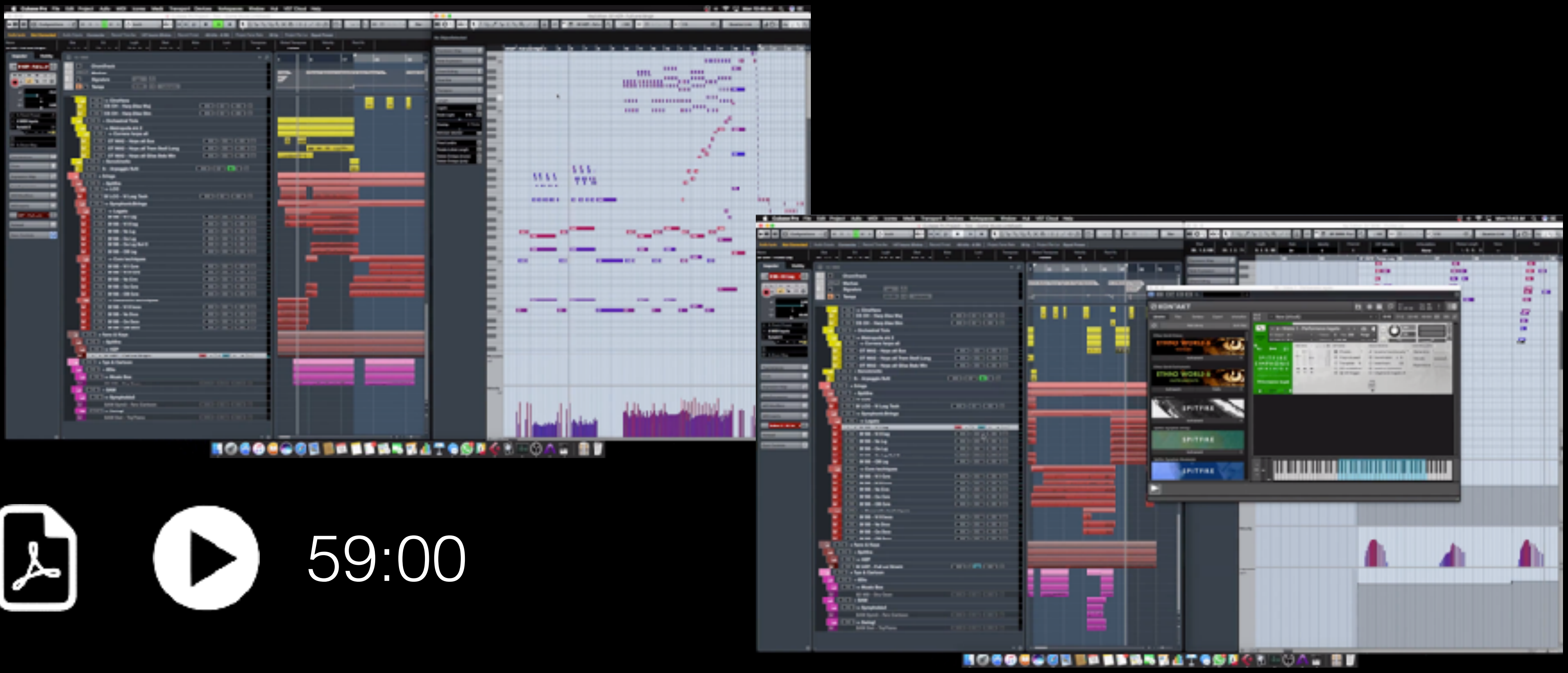


41:00

M2A7

Orquestração: Cordas

Nesta aula, Teoli começa a trabalhar o grupo de cordas para a música composta neste módulo, até então unicamente no piano, explicando em detalhes suas idéias, processo criativo, técnicas e macetes para se criar uma linha orquestral do grupo de cordas bastante rico e convincente.

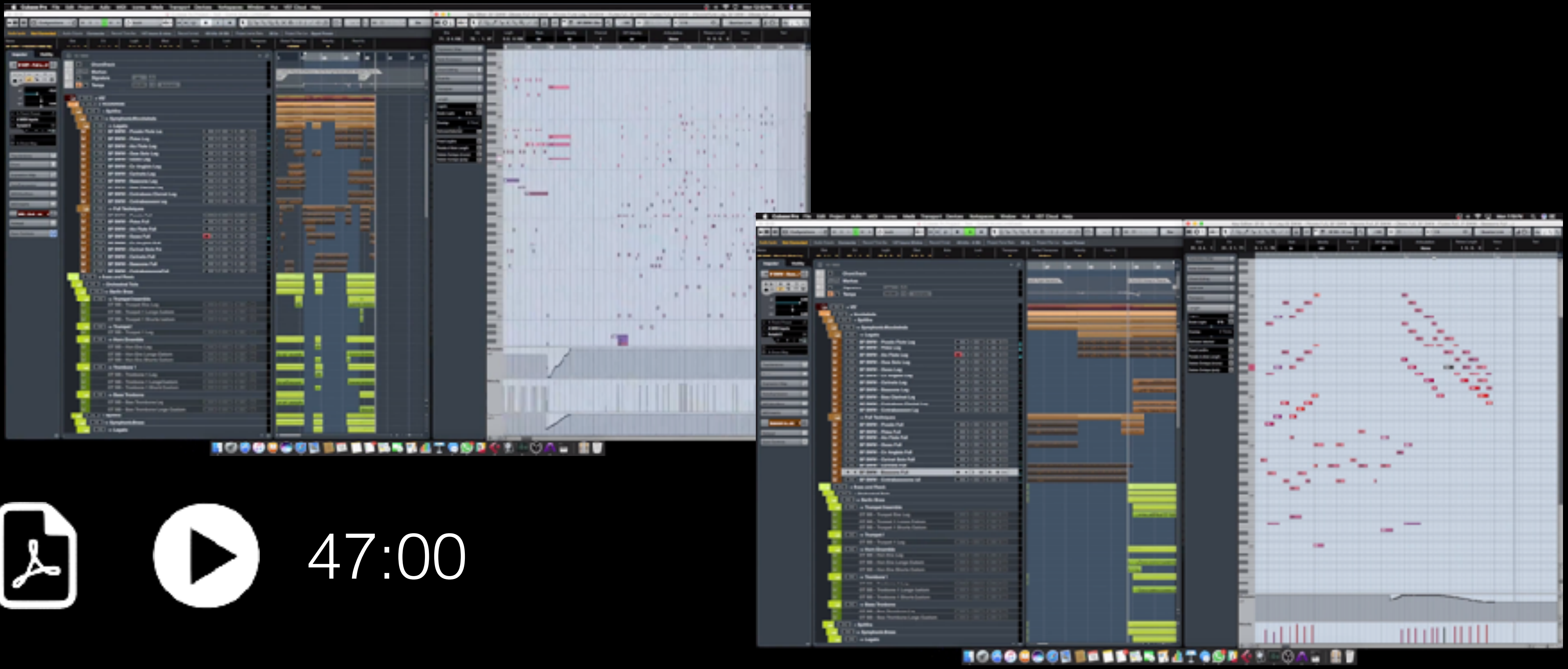


59:00

M2A8

Orquestração: Madeiras

Sequencia da aula de orquestração, dessa vez abordando o grupo de madeiras.

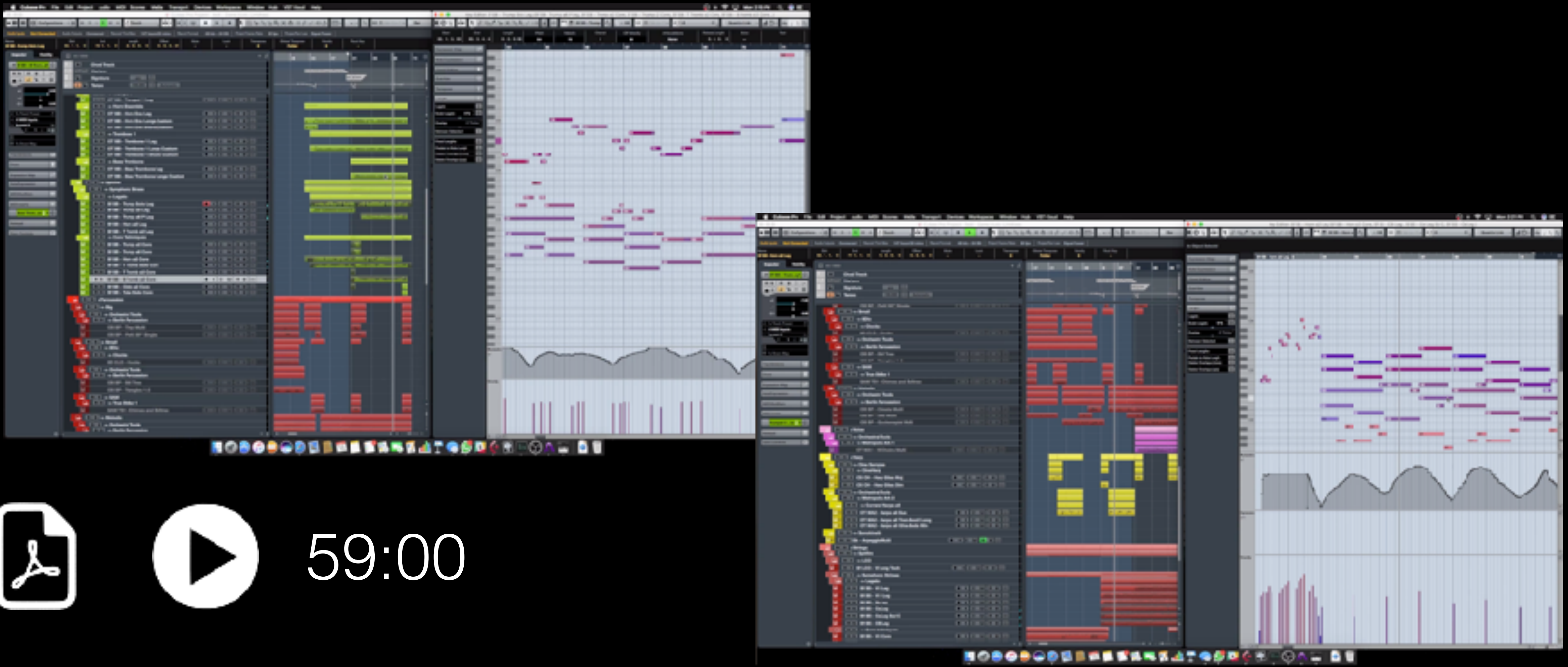


47:00

M2A9

Orquestração: Metais

Sequência da aula de orquestração, desta vez abordando o grupo de metais.

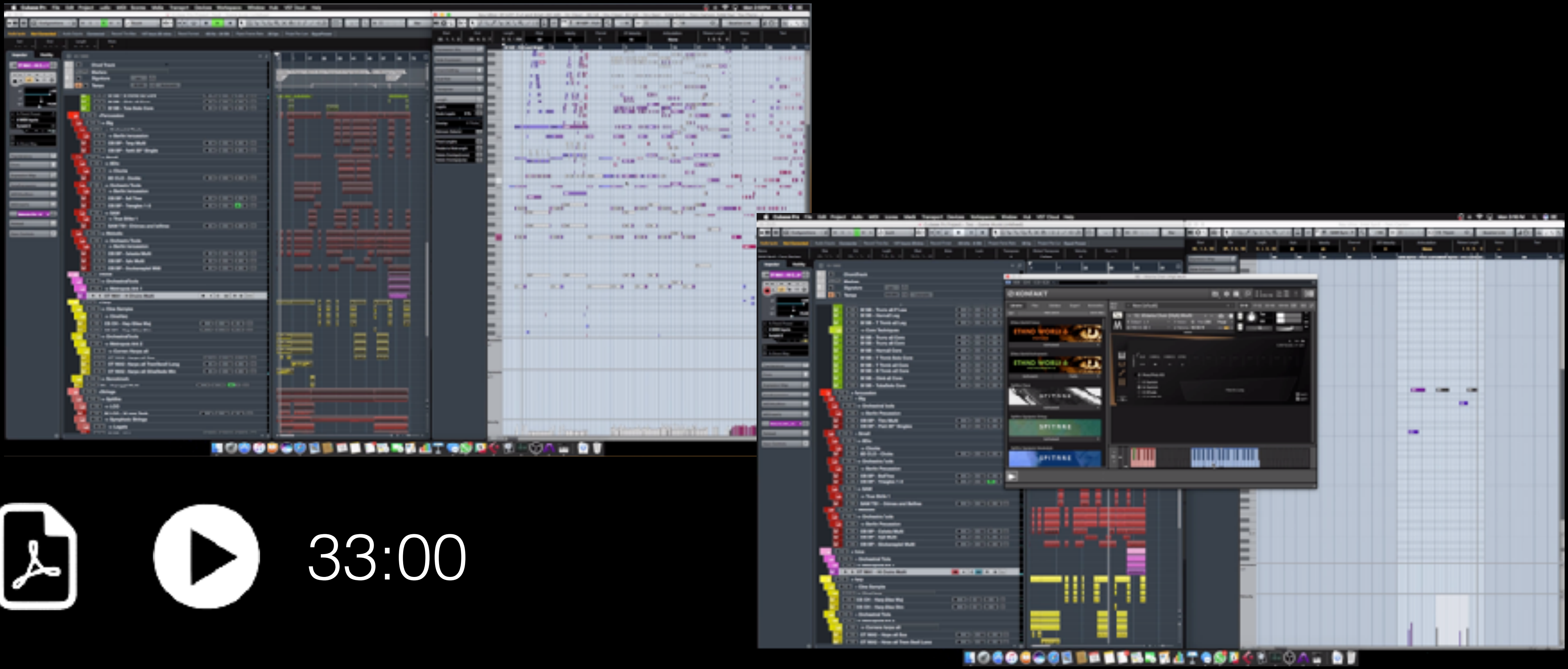


59:00

M2A10

Orquestração: Percussão e Coro

Encerrando essa sequencia de aulas de orquestração, nesta última parte, abordamos a questão de arranjo para instrumentos de percussão e grupo de vozes.

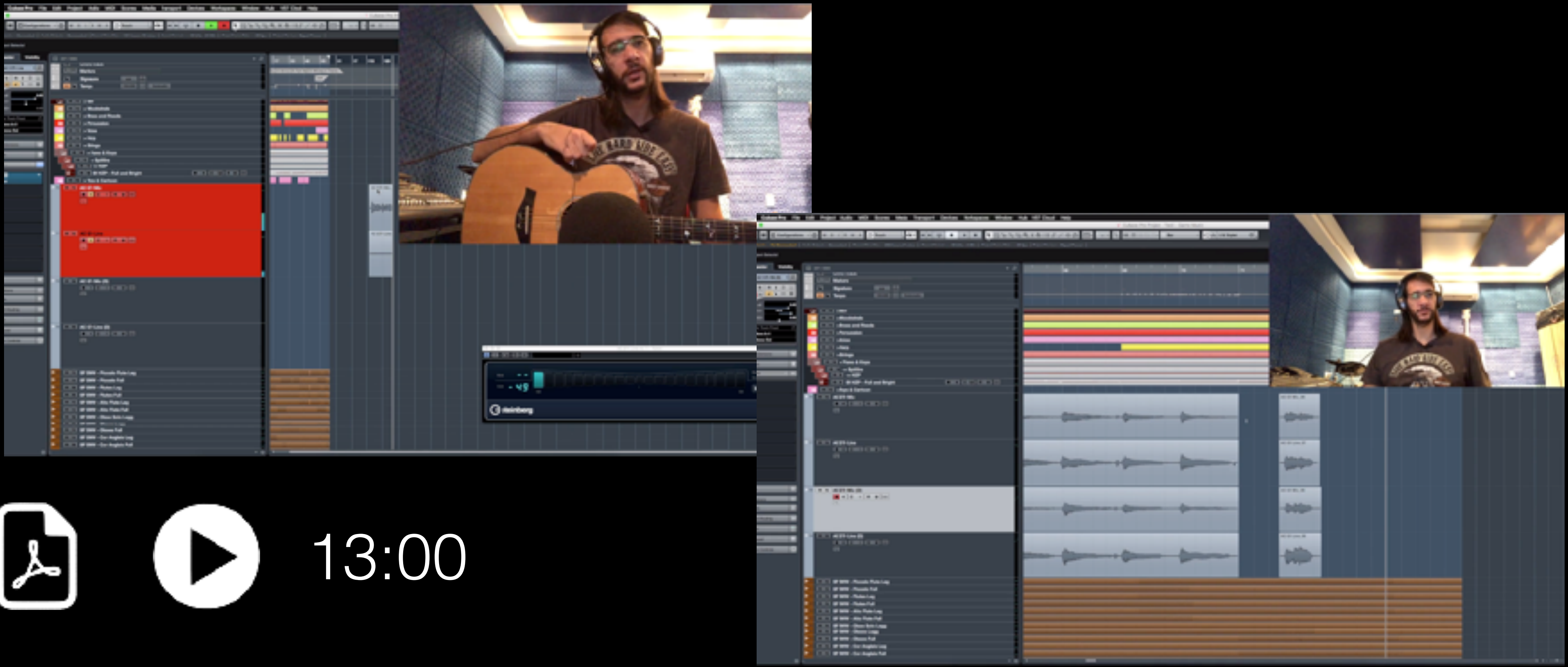


33:00

M2A11

Gravando um Instrumento real

A importância em se adicionar um instrumento real para trazer mais vida à música criada com samples virtuais.



▶ 13:00

M2A12

Mixagem: Equalização

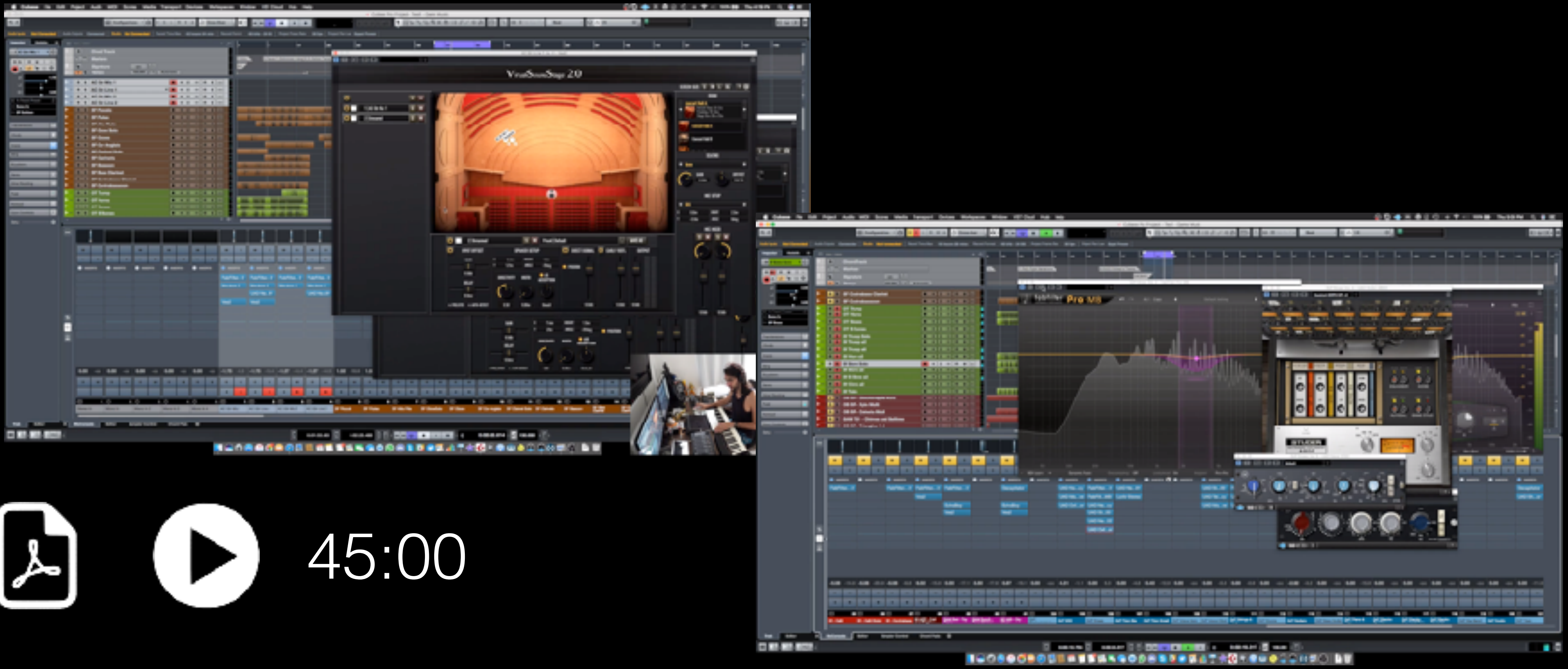
Dando início a um novo bloco de conteúdo de aprendizado voltando para a etapa de mixagem, Antonio aborda os aspectos importantes de uma equalização utilizando-se de alguns plugins apresentados na aula M1A8.

85:00

M2A13

Mixagem: Dinâmicos

Dando sequencia ao modulo de mixagem, nesta aula Antonio ensina os plugins responsáveis pela dinâmica da música, tais como compressors, limiters, tape simulators entre outros assuntos.

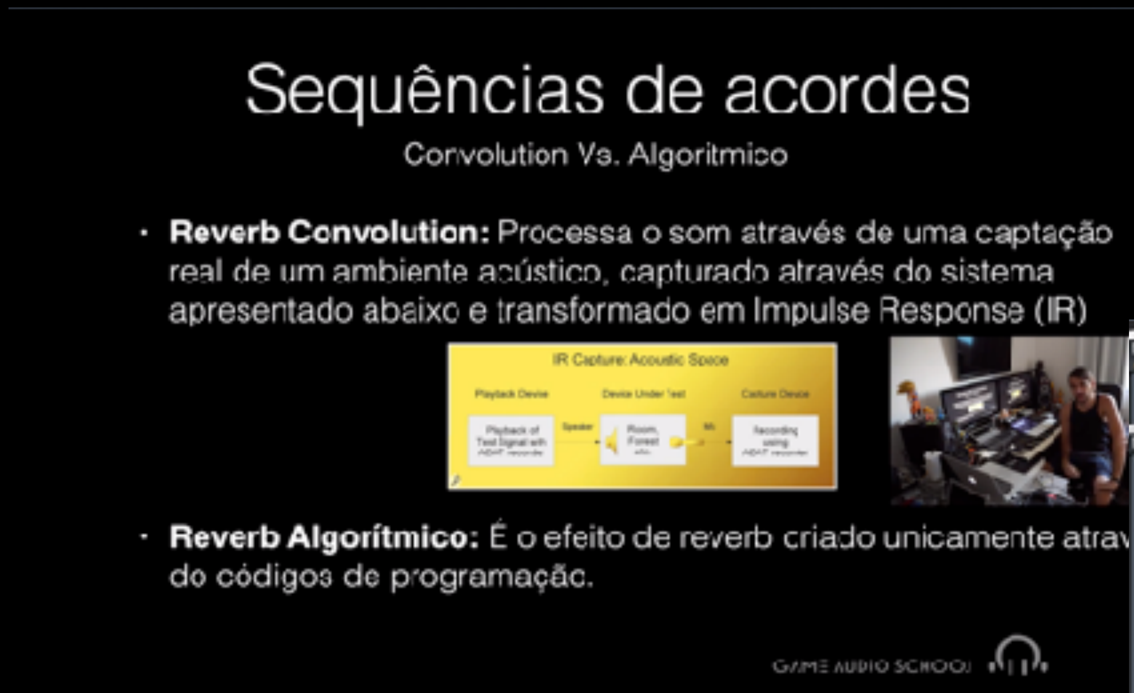

VirtualSoundStage 2.0
Pro MB
STUDER

45:00

M2A14

Mixagem: Reverbs e Delays

Aula que apresenta o processo de utilização de reverbs e delays para se criar profundidade e mais realismo.



Sequências de acordes

Convolution Vs. Algoritmico

- **Reverb Convolution:** Processa o som através de uma captação real de um ambiente acústico, capturado através do sistema apresentado abaixo e transformado em Impulse Response (IR)
- **Reverb Algorítmico:** É o efeito de reverb criado unicamente atrav do códigos de programação.

IR Capture: Acoustic Space
Playback Device
Device Under Test
Capture Device
Playback of Test Signal with ADAT recorder
Speaker
Room, Forest
Mic
Recording using ADAT recorder

46:00

altiverb
altiverb
altiverb

M2A15

Masterização e audição final

Aula sobre a última etapa em uma produção musical, a masterização.

26:00

M2A16

Encerramento do Módulo II

Resumo do módulo apresentando, considerações finais e preparação para o módulo 3.

▶ 16:00

Módulo 3

M3A1

Estudo de caso: Conflict0: Shattered

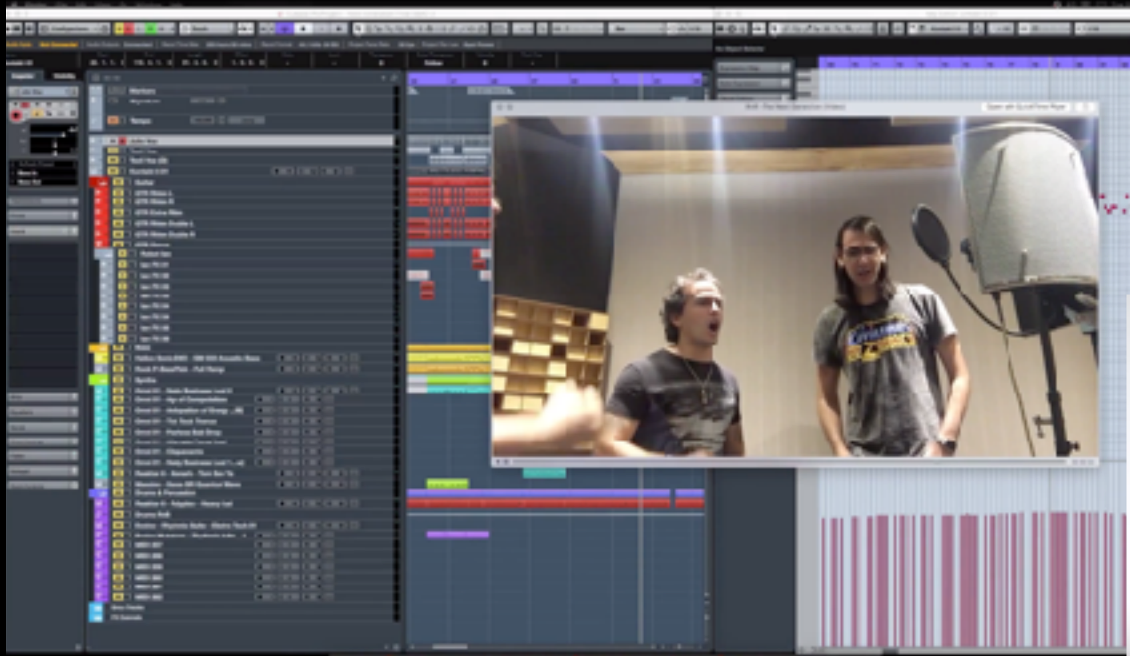
Antonio demonstra um pouco das técnicas e instrumentos virtuais usados na trilha sonora deste game para VR, Conflict0: Shattered.

36:00

M3A2

Estudo de caso: Rock & Rails

Antonio destrincha o projeto de uma das músicas do jogo Rock & Rails, desenvolvido pelo estúdio de games da Samsung e para a plataforma VR.



33:00

M3A3

Estudo de caso: Conflict0: Revolution

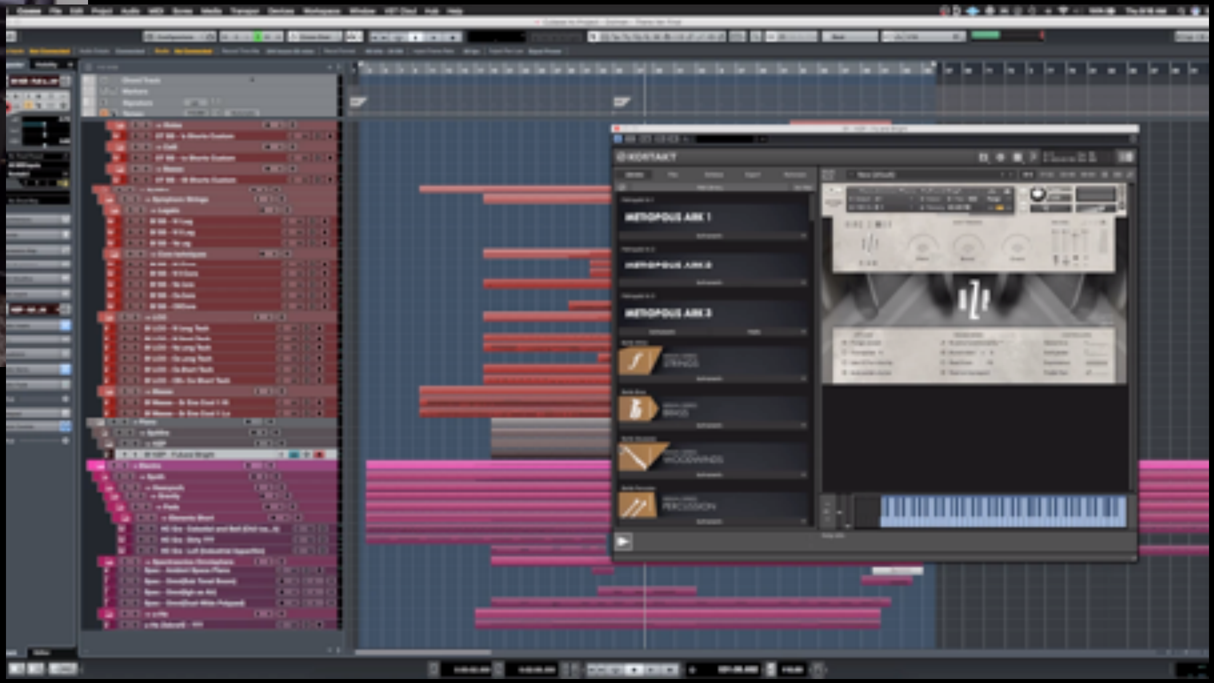
Aprenda sobre o processo de criação de trilha sonora do game Conflict0: Revolution, que mistura violões e sintetizadores.

▶ 26:00

M3A4

Estudo de Caso: Dolmen

Nesta aula, Antonio apresenta e destrincha sua composição da musica tema do Jogo Dolmen. Aqui, ele ensina como misturar sintetizadores com orquestras experimentais, contribuindo para a criação de uma textura bastante única e diferenciada!



35:00

M3A5

Iniciando sua carreira

Dicas e orientações em detalhes a respeito de como iniciar e manter uma carreira de sucesso!

29:00

M3A6

Networking e mercado de trabalho

Tudo sobre networking e a indústria. Como se conectar com seus futuros clientes e como fazer com que as empresas enxerguem e conheçam seu trabalho.

Networking

Eventos Brasileiros globais

GDC
141 INTERNATIONAL AES CONVENTION
Immersed in Audio
MAGFEST
INDIE CADE
SXSW 2018
GAME AUDIO SCHOOL

Mercado de Trabalho

- Bilhões de dólares gerados anualmente
- Uma das indústrias que mais cresce no mundo e tido como a mais lucrativa atualmente
- Mercado Brasileiro continua crescendo, em ritmo mais lento que mercado internacional

GAME AUDIO SCHOOL

22:00

M3A7

Faturamento e contratos

Aula explicando em detalhes tudo sobre faturamentos e contratos entre você e o cliente. Royalties e revenue share.

Faturamentos

GAME AUDIO SCHOOL

24:00

GAME AUDIO SCHOOL

M3A8

Compondo linhas vocais com Júlio Federici

Nesta aula, Júlio Federici, nosso convidado especial ensina tudo sobre os cuidados e atenção que se precisam ter na hora de trabalhar com vocais, além de contar detalhes sobre sua carreira e mostrar cenas inéditas das gravações do Jogo Rock & Rails.

▶ 27:00

M3A9

Compondo com Shota Nakama

Aula com o compositor de Final Fantasy XV e Kingdom Hearts. Em breve!

M3A10

Compondo com Gerard Marino

Aula com o compositor de God of War e Spider-Man.
Em breve!

M3A11

Encerramento do curso

Aula de encerramento do curso e revisão dos tópicos apresentados ao lado dos 3 módulos.

10:00

Como cheguei aonde estou?

HOPLON
GAME AUDIO SCHOOL