

WIE SCHREIBT MAN FILMMUSIK?



Guy Michelmore ist ein für den EMMY nominiertes und preisgekrönter Komponist, der Musik für Marvel, Lionsgate, DreamWorks, Disney und viele mehr geschrieben hat. Seine Arbeit umfasst acht animierte Spielfilme für Marvel, über 200 Episoden für das Fernsehen, darunter das Dschungelbuch für Disney und Lassie für DreamWorks. Er ist auch der Kursleiter von ThinkSpace Education.

ThinkSpace Education ist nun im 20. Jahr seines Bestehens die erste Online-Schule für Filmmusik. Alle ThinkSpace Programme werden von professionellen Komponisten, Orchestratoren und Sounddesignern

geschrieben und unterrichtet. Wir unterrichten das, was wir jeden Tag beruflich tun. Mit über 5000 Absolventen und Studenten, haben ThinkSpace Kurse viele Komponisten auf ihrem Weg zum Erfolg geholfen. Im Jahr 2015 startete ThinkSpace das weltweit erste Online-Master-Programm in Partnerschaft mit der University of Chichester.

Einführung

Herzlich willkommen! In diesem kurzen Dokument gebe ich Ihnen das nötige Wissen, eine Schnellstartversion, wie man Filmmusik schreibt.

Die grundlegende Technik gilt für alle audiovisuellen Medien - TV, Werbespots und Videospiel-Schnitt-Szenen, nicht nur Film. Ich werde sowohl die kreativen als auch die technischen Aspekte der Arbeit in groben Zügen erläutern. Jeder einzelne Tipp hier könnte ein Buch füllen und um dieses Handwerk wirklich zu beherrschen dauert ein ganzes Leben.

Aber dies ist die Kurzversion, also legen wir los!

Grundlagen

Ich gehe davon aus, dass Sie schon einmal ein Musikstück mit Hilfe des Computers geschrieben haben, dass Sie eine Vorstellung davon haben, was eine Akkordfolge ist, dass Sie schon einmal versucht haben, eine Melodie zu schreiben und dass Sie die Grundlagen der Rhythmen verstehen.

Studenten, die zu uns kommen, sind oft asymmetrisch in Bezug auf ihre Fähigkeiten; viel Technik und keine Musiktheorie oder umgekehrt. Es spielt keine Rolle wie es ist, Sie brauchen sowohl gute musikalische UND technische Kenntnisse.

Was die Technik angeht, sollten Sie sich in Ihrem Digital Audio Workspace (DAW), wenn Sie virtuelle Instrumente benutzen und fertige Mixe Ihrer Musik erstellen, einigermaßen zu Hause fühlen. Ich spreche hier nicht von einem preisgekrönten Produktionsniveau, aber Sie sollten sich auskennen und wissen, wie Sie alle Hauptfunktionen Ihrer DAW nutzen können.

Das bedeutet aber nicht unbedingt, dass Sie ein hohes Maß an Kenntnissen der klassischen Musiktheorie benötigen. Sie brauchen nur ein gutes Verständnis dafür, wie man ein Musikstück schreibt und ein Demo in Ihrem eigenen Stil anfertigt. Viele Filmkomponisten haben nur ein sehr begrenztes Wissen über klassische Musiktheorie, haben aber ein tiefes und intimes Verständnis dafür, wie man ein Musikstück strukturiert und wie man eine Akkordfolge oder Melodie schreibt.

Egal, Hauptsache der Job wird gemacht.

Technik

Sie benötigen eine Digital Audio Workstation oder DAW. Dies kann ein voll ausgestattetes professionelles Programm wie Cubase, Logic, ProTools oder Reaper sein. Sie können auch mit GarageBand beginnen.



Überblick über den Workflow

Hier werde ich die Schritte skizzieren und dann können wir sie im Detail durchgehen.

1. DAS PROJEKT

Das erste, was Sie tun müssen, ist, sich über das Projekt zu informieren. Lernen Sie das Genre kennen, zu dem es gehört und die Macher, die Produzenten oder den Regisseur. Vielleicht kommen Sie so zu ersten Erkenntnissen über Ihre eigenen kreativen Ansätze.

2. BRIEFING

Sie werden dann herausfinden, was der Produzent oder Regisseur möchte. Sie oder er wird erklären, was sie sich erhoffen. Manchmal ist das sehr detailliert und manchmal haben sie, ehrlich gesagt, keine Ahnung.

3. SPOTTING

Dies ist der Prozess, bei dem entschieden wird, wohin die Musik geht und welche Funktion sie erfüllt. Es wird oft zusammen mit dem Regisseur durchgeführt, während Sie sich beide den Film ansehen. Später wird es öfter auch aus der Ferne geführt. Am Ende haben Sie eine lange Liste von Cues: einzelne Musikstücke, die zusammengenommen die Filmmusik ergeben.

4. VERTONUNG DES FILMS

Nachdem Sie Ihre DAW eingerichtet und den Film importiert haben, können Sie mit der Vertonung beginnen. Sie wählen einen Cue aus der Liste der Cues und beginnen mit dem Schreiben. Manchmal verbringt man bei der Themenentwicklung Zeit damit, zuerst den richtigen Sound zu finden, aber bei kürzeren Projekten taucht man oft einfach ein und fängt an mit Sounds und Ideen zu experimentieren, während man zum Bild spielt.

5. DEM KUNDEN IHRE MUSIK PRÄSENTIEREN

Ich sage Ihnen, wie Sie einen Film machen, damit Ihr Kunde Ihre Arbeit sieht und Ihnen sagt, wie sehr er oder sie dich liebt.

Sie sind fertig!

Ein Wort der Vorsicht... Nun, eigentlich 108 Worte!

Um dies in den richtigen Kontext zu setzen: Kommerzielle Live-Projekte können sich über Monate oder Jahre hinziehen und beinhalten Dutzende von Zwischenschritten. Unter jedem Absatz hier liegen viele versteckte Fallstricke, andere enthalten eine Million Taifune, die bereit sind, den naiven, schlecht vorbereiteten Komponisten aus der Bahn zu werfen.

Es ist meine Aufgabe, dies logisch und einfach erscheinen zu lassen, damit Sie loslegen können.

Es ist auch meine Aufgabe, Sie zu warnen, dass es in gewisser Weise nicht wirklich so ist und voller Schwierigkeiten steckt, auf die Sie nur ein viel detaillierterer Kurs wie Music for the Media oder unsere Masterstudiengänge vollständig vorbereiten können. Also lassen Sie uns loslegen...

1. Das Projekt

Es lohnt sich, am Anfang zu sagen, dass ich dies aus dem Blickwinkel eines kommerziellen Projekts angehe, bei dem der Komponist angestellt ist und daher tut, was ihm gesagt wird. Wenn Sie an einem Kunstfilm oder einem unbezahlten Projekt arbeiten, sind Sie vielleicht eher ein gleichberechtigter Partner und haben daher viel mehr Einfluss auf die Richtung der Musik.

So oder so müssen Sie eine Menge grundlegender Dinge über den Film ausarbeiten.

WAS IST DER ZWECK DES FILMS?

Damit meine ich, ob es sich um einen kommerziellen Film handelt, der veröffentlicht werden und Gewinn abwerfen soll, einen Indie-Kunstfilm, einen No-Budget-Film oder ein Studentenprojekt. All diese Dinge machen einen Unterschied.

WIE LANG IST ER?

Ein Kurzfilm kann alles von einer Minute bis zu einer halben Stunde sein, aber 5 - 15 Minuten sind üblich.

WAS IST DAS GROBE GENRE?

Drama, Thriller, Horror, Action, Fanfilm, Komödie, Romanze?

WAS IST DER KREATIVE ANSATZ?

Cool und zeitgemäß, klassisches Hollywood mit kleinem Budget, Arthouse-Indiefilm-Vibe oder leicht kitschig?

Hier kommt es darauf an, den Ansatz des Regisseurs herauszuarbeiten. Schauen Sie auf IMDB nach oder suchen Sie die Website oder Facebook-Seite des Regisseurs und finden Sie heraus, was er macht. Schauen Sie, ob er bereits mit anderen Komponisten zusammengearbeitet haben.

Technische (aber wichtige) Details

Sie müssen den Ablauf kennen und deshalb ist ein kurzer Überblick über den Ablauf angebracht.

Entwicklung: Ausarbeitung der Grundidee, Beschaffung der Finanzierung und Einbindung



der wichtigsten Darsteller und Crew-Mitglieder.

Pre-Production: Detaillierte Drehbucharbeit, Location Scouting, Anheuern der restlichen Crew und der Ausstattung, Ausarbeiten der Details des Drehplans.

Produktion: Wenn der Film tatsächlich gedreht wird.

Post-Produktion: Schneiden des Films, Musik und Ton.

Vertrieb: Die Verbreitung des Films an seine Millionen von Fans...

Terminologie des Schnitts...

Der erste Entwurf des Films wird '**Assembly**' genannt und hat normalerweise 50% Überlänge.

Der nächste ist ein "**Rohschnitt**", der näher an der fertigen Länge ist, aber es können sich noch Dinge dramatisch ändern.

Schließlich gibt es den '**Locked Cut**' oder '**Final Cut**'. An diesem Punkt wird (theoretisch) das Bild nicht mehr verändert, so dass Ton und Musik mit dem fertigen Bild arbeiten können.

Wenn Ton und Musik fertig sind, wird der Film gemischt oder synchronisiert, wobei Musik, Dialog und Soundeffekte zusammengeführt werden.

Zeitplan: Sie müssen also wissen, wann der Film "abgeschlossen" sein wird und wann Sie liefern müssen, mindestens ein paar Tage vor der Mischung oder der Synchronisation. Das ist Ihr Zeitfenster, um den Film zu vertonen.

Sie müssen wissen, ob sie ein Budget haben



und ob sie irgendwelche Live-Musiker erwarten oder wollen.

Sie müssen wissen, wer die Musik absegnet und wie der Genehmigungsprozess aussehen wird.

2. Das Briefing

Der Regisseur des Films muss Ihnen ein Briefing geben, einen Umriss der groben Richtung, in die die Musik gehen soll.

Das kann alles sein, von extrem losen Adjektiven wie "cool, zeitgemäß und erhebend" bis hin zu sehr spezifischen Verweisen auf bestehende Musikstile. Manche Regisseure haben keine Ahnung, was sie wollen, oder sie haben eine Idee, wollen aber zuerst Ihre Ideen hören. Sie können also alles erwarten, von gar keiner Hilfe bis hin zu einem detaillierten Entwurf dessen, was sie zu hören erwarten.

Häufig verwenden Cutter temporäre Musik zum Schneiden, die als **Temp-Track** bezeichnet wird. Dabei handelt es sich normalerweise um kommerzielle Tracks, die sie im endgültigen Film nicht verwenden wollen und wahrscheinlich auch nicht verwenden können, die Ihnen aber oft eine gute Vorstellung davon geben, woran sie denken.

Komponisten HASSEN Temp-Tracks.

Sprechen Sie wenn möglich mit dem Regisseur und lernen Sie ihn und seinen Musikgeschmack kennen. Versuchen Sie, vage

Beschreibungen zu vermeiden und sich auf konkrete Beispiele festzulegen.

Anstatt "Ja, mach es cool und episch" versuchen Sie "Du meinst ein bisschen wie Inception?"

Verwenden Sie Beispiele von Musik, die Sie beide kennen, um zu kommunizieren. Das vermeidet Zweideutigkeit, aber machen Sie sich klar, dass sich das, was am Anfang gesagt wurde, im Laufe der Zeit entwickeln und verändern kann. Das ist normal und eine gute Sache, auch wenn es vielleicht nicht so erscheinen mag, wenn sie ein Teil Ihrer Partitur wegwerfen.

3. Spotting

Hier gehen Sie durch den Film und entscheiden sowohl, wo die Musik beginnen und enden soll, als auch, welchen Zweck sie erfüllen soll. Jedes Musikstück wird als "Cue" bezeichnet.

Filme werden immer noch fiktiv in Rollen von etwa 20 Minuten Länge unterteilt. Traditionell

werden die Cues nummeriert:

1M1 = dies bedeutet den ersten Cue in Rolle 1

1M2 = der zweite Cue in Rolle 1

1M3 = der dritte Cue in (gähn...) Sie verstehen schon...

Die meisten Filme

kommen mit was man als eingebrennten oder visuellen Timecode, wie das Beispiel unten.

Der **Timecode** ist eine eindeutige Referenz zu jedem einzelnen Bild des Films und wird immer formatiert als:

Stunden: Minuten: Sekunden: Frames

Wenn Sie also den Punkt beschreiben wollen, an dem der Cue beginnen soll, könnten Sie sagen "kurz nachdem der Mann aus dem Zimmer geht" oder viel genauer 10:05:06:12, das sind zehn Stunden, fünf Minuten, sechs Sekunden und zwölf Frames.



Aus technischen Gründen ist der Anfang des Films meistens nicht 00:00:00:00, sondern beginnt bei 1 oder 10 Stunden.



Versuchen Sie, sehr kurze Cues von weniger als z. B. 15 Sekunden zu vermeiden. Bei Cues, die länger als z. B. 3 Minuten dauern, sollten Sie überlegen, ob Sie sie in überschaubare Abschnitte aufteilen.

Die Stellen zu finden, an denen die Musik beginnt, ist oft offensichtlich. Wo sie aufhören soll, ist oft schwieriger.

Klären Sie im Vorfeld mit dem Regisseur, wie viel Musik er möchte und an welchen Stellen im Film er nur Dialog oder Ton möchte. Dies ist Geschmackssache und variiert sehr stark.

4. Vertonung des Films

Einrichten Ihrer DAW

Jetzt ist es an der Zeit, Ihre DAW einzurichten. Stellen Sie zunächst sicher, dass Ihre DAW Filmdateien importieren kann. Alle großen DAWs können das, einschließlich Cubase, Logic, Digital Performer, Pro Tools, Reaper und Ableton Live.

Garageband kann Filme importieren, allerdings mit eingeschränkter Funktionalität.

Reaper gibt es kostenlos zum Ausprobieren und kann ebenfalls Filme importieren.

Sie müssen sicherstellen, dass der Timecode im DAW-Projekt mit dem Timecode im Film übereinstimmt. Dies ist ziemlich einfach, wenn Sie mit der Vertonung am Anfang der Filmdatei beginnen, aber komplizierter, wenn Sie einen Cue in der Mitte einer 20-minütigen Filmrolle vertonen.

Für diese kurze und einfache Erklärung nehmen wir an, dass der Film auf dem Downbeat von Takt 1 beginnt und die Musik auf dem Downbeat von Takt 3.

Anfangen, den Film zu vertonen

Wenn die meisten Filmkomponisten beginnen, einen Film zu sehen, hören sie die Musik in ihrem Kopf. Sie probieren verschiedene Ansätze in ihrer Vorstellung aus. Ein großer Teil der Komposition besteht darin, den besten Ansatz zu durchdenken, bevor man mit der Vertonung beginnt.

Gute Ideen entstehen oft aus Unfällen, wenn man etwas falsch spielt oder macht.

Bei einem großen Projekt haben Sie vielleicht Tage, Wochen oder sogar Monate damit verbracht, sich einen Sound, eine musikalische Sprache und thematisches Material auszudenken, das für das Projekt geeignet ist.



Sie haben Ihre Hausaufgaben gemacht. Sie kennen die Bandbreite der Musik, die in diesem Genre verwendet wird. Sie haben mit dem Regisseur gesprochen und ein Briefing erhalten. All das sollte die Möglichkeiten deutlich eingegrenzt haben. Sie sollten viele der eher strategischen Fragen geklärt haben, wie z. B. die Frage, wie viel Musik vorhanden ist, ob Dialoge untermalt werden sollen und in welche Richtung der Sound generell gehen soll.

Ihr leeres Blatt Papier sollte sich nicht mehr ganz so leer anfühlen, wie es war.

Die wichtigsten Fragen sind also: Was soll die Musik zu dieser Szene beitragen? Was wollen Sie damit erreichen? Gibt es eine Gesamtstruktur für die Szene? Können Sie den Cue selbst in Abschnitte unterteilen?

Behalten Sie immer eine letzte wichtige Frage im Hinterkopf - "wie passt dieser Cue in die Gesamtstruktur der Partitur als Ganzes?"

Hier ist eine kurze Szene:

Ein Mädchen, Naomi, wäscht gerade in ihrer Küche ab, als es plötzlich an der Tür klopft. Sie öffnet sie und Tom, ihr Freund, betritt den Raum. Er gibt ihr einen Kuss auf die Wange und setzt sich langsam an den Tisch. Er sieht schuldbewusst aus und sagt: "Ich muss dir etwas sagen." Sie dreht sich um, schaut besorgt und misstrauisch, und setzt sich ihm gegenüber. "Dann schieß los", sagt sie. Er schaut auf den Tisch hinunter und dann wieder direkt in ihre Augen. "Ich bin einfach nicht der Mann, für den Sie mich halten ... Ich bin ... ich bin ... eigentlich ein außerirdischer, formwandelnder Hamster und mein richtiger Name ist Murgatroid!" Mit einem leuchtend blauen Blitz verwandelt er sich in einen 1,80 m großen außerirdischen Hamster. Sofort beginnt er, sie durch die Küche zu jagen. Sie schreit und wirft mit Küchenutensilien und Gemüse nach ihm. Sie bleiben stehen und starren sich atemlos an. Sie sagt: "Ich habe auch eine Überraschung für dich, mein 'Lieber!'" Sie beginnt sich in eine noch riesigere Eidechse zu verwandeln. Sie stößt einen gewaltigen Echsenschrei aus und taucht quer durch den Raum, um Hamster Tom mit ihren gigantischen Echsenklauen zu packen. Mit einem gewaltigen Schrei frisst die Eidechse ihn ganz auf. Die Eidechse leckt sich die Lippen und verlässt den Raum.

Die Szene aufschlüsseln

Wo fängt die Musik an? Es könnte sein, wenn er an die Tür klopft oder es könnte sein, wenn er sagt, dass er ihr etwas zu sagen habe.

Der erste Abschnitt läuft wahrscheinlich von Anfang an, bis er seine wahre Identität preisgibt und sich in einen Hamster verwandelt.

Darauf folgt dann eine Action-Sequenz. Natürlich gibt es einen großen Moment auf halbem Weg, wenn sie sich in eine Eidechse verwandelt, der einen Höhepunkt erreicht, wenn die Eidechse den Hamster frisst.

Das sind also mindestens drei Abschnitte - die Spannung, wenn er redet, die Action, wenn er sie durch die Küche jagt und der Höhepunkt, wenn die Eidechse den Spieß umdreht und ihn frisst.

Wie endet es?

Wahrscheinlich geht es in etwas Leises und Grüblerisches über, nachdem er gefressen wurde und wird ausgeblendet, als sie den Raum verlässt.

Hit Points

An wie vielen Stellen in diesem Cue muss die Musik perfekt mit dem Video synchronisiert sein, damit sie eine bestimmte Aktion auf den Bruchteil einer Sekunde trifft?

Diese harten Hit-Points sind nicht so häufig, wie Sie vielleicht denken. Viele der Übergänge zwischen den Abschnitten können bis zu einer Sekunde in beide Richtungen platziert werden. Harte Hit-Points müssen innerhalb von 12 Sekunden oder zwei Frames liegen.

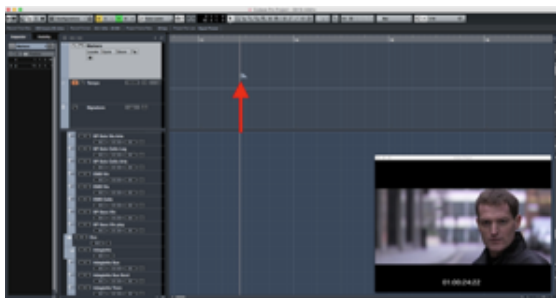
Wie passen Sie Ihre Musik genau in das Bild ein?

Sie erstellen eine Tempokarte. Wenn Sie sich den ersten Abschnitt vom Beginn des Cues bis zur Verwandlung in einen Hamster ansehen.

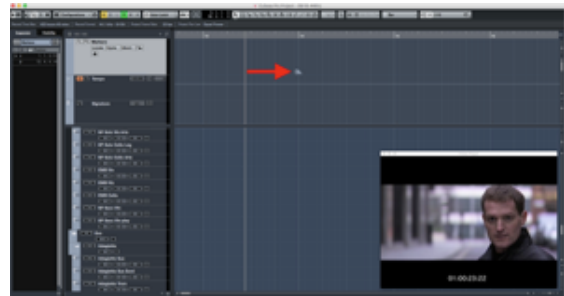
Sie setzen einen Marker in Ihrem Projekt genau an der Stelle, an der der Hamstermorph stattfindet.

Sie stellen sicher, dass der Marker an den Timecode und nicht an Takt und Schlag gebunden ist. Das heißt, wenn Sie das Tempo des Cues ändern, bleibt der Marker an der gleichen Timecode-Referenz, auch wenn sich die Takt- und Beatnummer geändert hat.

Das Ziel ist es, das Tempo so zu ändern, dass der Marker auf einen Beat fällt. Das kann jeder Beat sein, es muss nicht unbedingt ein Downbeat sein. Wenn Sie das Tempo ändern, werden Sie feststellen, dass sich der Marker bewegt.



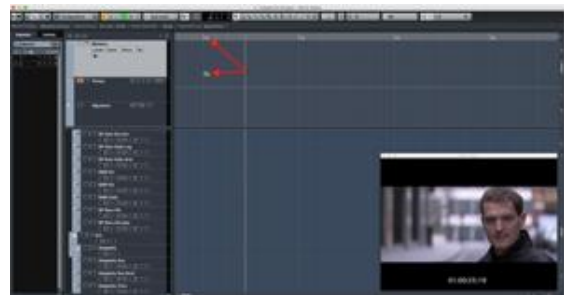
Je schneller das Tempo, desto weiter bewegt sich der Marker nach rechts.



Je langsamer das Tempo, desto mehr bewegt er sich nach links.



Irgendwann haben Sie den Marker auf den Beat gebracht.



Wenn es sich bei diesem Hit ebenfalls um einen großen Stimmungswechsel handelt, möchten Sie möglicherweise die Taktart so anpassen, dass der Schlag, auf den der Hit-Punkt fällt, nun der Downbeat des nächsten Takts ist. Der Grund dafür ist, dass Sie das Tempo drastisch erhöhen möchten, wenn die Handlung einsetzt.

So könnte der frühe Teil des Cue bei 90bpm liegen. Die Aktion muss dann mit etwa 140 bpm erfolgen.

Sie wiederholen diesen Prozess, so dass alle anderen harten Hit-Punkte auf einem Beat liegen, indem Sie das Tempo entsprechend ändern, während Sie durch den Cue gehen.

Am Ende haben Sie eine Karte mit Tempo- und Taktartwechseln, die als Skelett für Ihre Musik dient. Das Tempo und die Taktarten passen perfekt in das Bild, jetzt schreiben Sie die Musik.

Abschnitt 1: Der Aufbau: Ruhig aufbauende Spannung, als Tom eintritt und mit seiner Freundin spricht.

Abschnitt 2: Die Verwandlung: Ein großer dramatischer Schlag in diesem Moment und dann in harte, schnelle Action, als er sie durch die Küche jagt.

Abschnitt 3: The Stand-off: Sie halten das Tempo hoch, ziehen aber eine Menge dramatisches Material heraus, während die beiden sich gegenseitig einschätzen. Die Handlung ist nicht beendet, sondern nur pausiert.

Abschnitt 4: Der Spieß wird umgedreht: Großer Hit und Enthüllung, als sie sich in eine Eidechse verwandelt, mit noch mehr frenetischer Action, die zu einem großen Hit führt, als sie ihn frisst.

Abschnitt 5: Das Nachspiel: Leise, grüblerische Musik wird ausgeblendet, als sie aus dem Raum schleicht...

Das eigentliche Schreiben dieser Art von Musik ist ein lebenslanges Studium.

Das Composer Blueprints Training ist ein großartiger Startpunkt, da es Ihnen zeigt, wie Sie einige gängige Stile angehen können, einschließlich Action. Sie werden sehen, dass dies eine süchtig machende, faszinierende Art ist, Musik zu schreiben. Es ist auch sehr kompliziert und es gibt ein Element des dreidimensionalen Schachspiels über die Art und Weise, wie Sie Ihr Cue in ein kohärentes Musikstück einweben, das so viele verschiedene Ideen zur gleichen Zeit behandelt.

Wenn Sie mit Ihrer Arbeit zufrieden sind, mischen Sie sie ab und überspielen sie in eine Stereo-Audiodatei.

5. Präsentieren Sie Ihre Musik dem Kunden

Die Musik ist also geschrieben. Sie sind überzeugt, dass sie großartig ist und nun müssen Sie sie dem Kunden vorlegen. Das bedeutet, dass Sie einen Film erstellen müssen, in dem Ihre Musik und der Originaldialog zusammengemischt sind.

Stellen Sie sicher, dass der Ton des Films auf eine Audiospur in Ihrer Sequenz importiert

wurde. Fast alle DAWs haben eine Art "Audio aus Film extrahieren"-Befehl.

Nun wollen Sie zwei Spuren solo schalten:

1. Die Dialog- und Tonspur
2. Ihre Musik



Gehen Sie nun durch den Film und verwenden Sie die Automation, um die Musik und den Dialog zusammenzumischen, so dass Sie den Dialog mit der darunter liegenden Musik deutlich hören können.

Exportieren oder bouncen Sie nun diese beiden Spuren, so dass Sie eine Audiodatei haben, in der die Musik und der Dialog zusammengemischt sind.

Einige DAWs wie Cubase ermöglichen es Ihnen, den Ton eines vorhandenen Films zu ersetzen. Der nächste Schritt ist, genau das zu tun, so dass die Audiodatei mit Ihrer Musik, gemischt mit dem Dialog, den Originalton ersetzt.

Wenn Ihre DAW das nicht kann, brauchen Sie ein Videobearbeitungsprogramm wie iMovie oder Adobe Premiere.

Sie importieren den Originalfilm und Ihre gemischte Musik- und Dialogdatei.

Sie entfernen den Originalton des Films oder blenden ihn ab und richten Ihre Musik- und Dialogdatei so aus, dass sie genau passt.

Jetzt geben Sie einen neuen Film aus.

Stellen Sie sicher, dass die Filmdatei nicht lächerlich groß ist. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie möglicherweise ein Komprimierungsprogramm wie Aimersoft verwenden, um die Datei handlicher zu machen.



Versuchen Sie, die Bitrate auf etwa 4000 kb/s zu begrenzen.

Der nächste Schritt wäre, auch die Bildgröße auf 720p zu reduzieren, wenn das hilft.

Ändern Sie aber nicht die Bildrate. Behalten Sie diese im Original bei.

Bevor Sie es nun an Ihren Kunden schicken - schauen Sie es sich an und prüfen Sie es! Prüfen Sie es vorzugsweise auf einem anderen Computer, um sicherzustellen, dass es richtig wiedergegeben wird. Achten Sie darauf, dass Sie es in einem Format an den Kunden schicken, das er sich ansehen kann, MP4 - H264 ist eine einigermaßen sichere Sache.

Sobald das erledigt ist, senden Sie es über WeTransfer oder Hightail oder einen dieser Dateiübertragungsdienste an den Kunden.

Fügen Sie kurze Notizen darüber bei, was Sie getan haben und warum, wenn es etwas gibt, das umstritten ist oder etwas, das Ihnen unklar war.



Jetzt nur noch zurücklehnen und auf das Lob des Regisseurs und die unvermeidlichen Oscar-Nominierungen warten!

... Wenn es nur so einfach wäre!

Wie geht es weiter?

Nun, Sie müssen es natürlich ausprobieren! Mittlerweile sollten Sie darauf brennen, es auszuprobieren und zu sehen, ob es so einfach/schwer/spaßig/frustrierend ist, wie Sie denken.

Wir haben gerade erst an der Oberfläche gekratzt.

Wir könnten so viel tiefer in jeden Satz dieser kurzen Einführung einsteigen. Die technischen Aspekte zu meistern ist schon schwer genug, aber die kreativen und musikalischen Herausforderungen zu meistern, die das Vertonen eines Bildes mit sich bringt, ist eine ganz andere Ebene. Aber gerade deshalb ist es so lohnend.

Glücklicherweise arbeitet das ThinkSpace-Team seit über 20 Jahren als professionelle Komponisten für Film, Fernsehen und Spiele und wir haben die Kunst der Ausbildung von Nachwuchskomponisten verfeinert, um Ihnen zu helfen, den maximalen Nutzen in minimaler Zeit zu erhalten.

Wenn wir nicht gerade Musik für große Film- und Fernsehprojekte schreiben, konzentrieren wir uns darauf, Ihr Potenzial zu maximieren.

Premium-Kurse

How To Score Films ist ein umfassender Kurs in Filmmusik, der sowohl die technischen als auch die kreativen Aspekte des Schreibens von Film-Soundtracks abdeckt. Der Kurs führt Sie vom Aufspüren und Synchronisieren der Musik zum Bild bis hin zum Komponieren für Spielfilme und zum Abliefern. Dieser Kurs wird Ihnen helfen, Ihre Karriere als Film- oder TV-Komponist weiterzuentwickeln.

Arbeiten Sie an einer breiten Palette von inspirierendem Videomaterial in vielen verschiedenen Stilen und Genres. Scoren Sie mit mir in Echtzeit und gewinnen Sie einen Einblick in die Arbeitsweise eines professionellen Komponisten.

Das Beste von allem ist, dass Sie die erste Einheit eines jeden unserer Premium-Kurse absolut kostenlos ausprobieren können. Ob "How To Score Films", "Harmony", "Sampled Orchestration in a Weekend" oder viele andere, Sie können als unser Gast völlig

kostenlos durch die Tür treten. Klicken Sie einfach auf den Link, um loszulegen.

<https://thinkspaceeducation.com/htsf/>

Master-Studiengänge

Unser Aufbaustudiengang ist eine Weltneuheit und die ultimative Bildungserfahrung für jeden, der es ernst meint mit einer Karriere im Bereich Scoring Media. Wenn Sie persönliche Behandlung wollen, eins-zu-eins von unseren Top-Tutoren und eine wirklich detaillierte und gründliche Ausbildung in den Fähigkeiten, die gewöhnliche Komponisten groß machen, ist dies das Programm für Sie. Wählen Sie aus einer Reihe von Masterstudiengängen, die alles von der klassischen Hollywood-Orchesterbesetzung für Spielfilme bis hin zum Sounddesign für Videospiele abdecken.

Ich danke Ihnen für Ihre Zeit. Ich hoffe, Sie haben diesen Einblick in meine Arbeitswelt genossen. Vor vielen Jahren ging ich ein scheinbar großes Risiko ein, als ich einen Top-Job als Moderator von Fernsehprogrammen für die BBC aufgab, um Musik zu schreiben. Ich bereue diese Entscheidung nicht einen einzigen Moment lang. Hätte ich diesen Schritt nicht getan, hätte ich vielleicht zurückgeblickt und mich gefragt, was hätte sein können, welche Karriere ich hätte haben können und welche Musik ich hätte schreiben können.