

视频游戏 音频制作流程



0

原型设计

开发商将初步制作一个音频原型。

1

熟悉项目与启动

开发商与音频制作公司或工作室合作，确定项目大纲、时间表和期望。音效 (SFX) 初步设计也在此阶段开始。



2

选角、签约和时间安排

本地选角导演收集选角样本供开发商审核，随后选出最适合的演员并与其签约。

3

准备源语言资产

开发商提供源语言资产。工作室将检查所有材料是否齐全，并向开发商报告发现的问题。



4

脚本翻译、审阅与改编

本地化音频项目涉及对脚本和元数据的翻译和审阅。此外，语言学家还会为独特术语创建发音词汇表。一切就绪后，审阅人员将对脚本内容做出相应调整。

5

工作室录音

配音导演将指导演员表演，确保录制的对话符合创作理念。有时，录音团队可能会在录制过程中对脚本进行修改。



5.5

重录与实施

在整个制作过程中，可能会根据需要进行多轮重录，以适应原版内容中做出的改动。

6

录音更新

录音团队对脚本做出的所有修改都会立即交由对话审阅主管审核，以确保脚本符合标准并且没有引入错误。



7

清理与剪辑

音频文件，包括备用版本，都会经过清理和剪辑步骤，并自动命名。

8

电平调节与效果处理

工程师会先初步平衡音量，进行压缩和均衡处理 (EQ'd)。接着，他们会应用一系列效果链，再根据要求重新进行电平调节。



9

混音、母带处理与同步

音频经过精心编辑，实现与视觉体验同步，共同打造身临其境的过场动画。

10

本地 QA

本地化音频需通过本地化质量保证流程进行检查。母语人士会验证每个录音片段的演员表演，确认是否符合清理、时长和同步要求，检查脚本与音频的匹配情况以及技术要求。



11

交付 QA

质量保证 (QA) 团队会在交付前进行额外检查，包括时长、技术要求、命名规范和文件夹结构，并进行三重检查以确保没有遗漏。



12

质量监控

文件交付并非质量控制的终点。细致负责的工作室将继续对交付的内容进行抽检，以实现更深层次的质量评估。

LIONBRIDGE



更多详情，请访问 [GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com)