LE PROCESSUS AUDIO DES JEUX VIDÉO

0 PROTOTYPAGE

Les développeurs travaillent sur un prototype audio brut.

1 FAMILIARISATION/ LANCEMENT

L'équipe de développement collabore avec une entreprise de production sonore, ou studio, afin de définir le projet, son calendrier et ses attentes. C'est aussi à ce moment-là que commence la conception des effets sonores.

2 CASTING, CONTRATS ET PLANIFICATION

Des directeurs de casting locaux rassemblent des échantillons de casting qui seront analysés par les développeurs. Les candidats les plus appropriés sont retenus et reçoivent un contrat.

3 PRÉPARATION DES ÉLÉMENTS SOURCES

Les développeurs fournissent des éléments sources. Le studio vérifie que tout est en ordre et signale les problèmes éventuels aux développeurs.

4 TRADUCTION, RÉVISION ET ADAPTATION DES SCRIPTS

Pour les projets localisés, les scripts et les métadonnées sont traduits et révisés. Un·e linguiste met en place des glossaires de prononciation pour des termes uniques. Ensuite, un·e réviseur·se applique les modifications.

5 ENREGISTREMENT EN STUDIO

La direction artistique guide la performance des acteurs pour que le dialogue enregistré corresponde à la vision créative. Parfois, l'équipe d'enregistrement peut changer le script lors du processus d'enregistrement.

5.5 NOUVELLES PRISES ET INTÉGRATION

Plusieurs prises peuvent avoir lieu pendant le reste du processus afin d'accommoder les modifications de contenu.

6 CHANGEMENTS SUIVANT L'ENREGISTREMENT

Tout changement dans le script effectué par l'équipe d'enregistrement est immédiatement vérifié par le responsable des révisions de dialogue pour s'assurer que le script reste de qualité et qu'aucune erreur n'a été introduite.

7 NETTOYAGE ET DÉCOUPAGE

Les fichiers audio, y compris les prises alternatives, sont nettoyés, découpés et nommés de manière automatique.

8 NIVELLEMENT ET TRAITEMENT DES EFFETS SONORES

Le volume est grossièrement équilibré et les fichiers sont comprimés et égalisés. Puis une chaîne d'effets sonores est appliquée. Ensuite, les fichiers sont de nouveau nivelés.

9 MIXAGE ET SYNCHRONISATION

Les fichiers audio sont édités pour correspondre aux visuels, avec une attention particulière pour les cinématiques.

10 ASSURANCE QUALITÉ LOCALE

L'audio localisé subit un contrôle qualité linguistique. De natifs vérifient que chaque prise correspond aux exigences en termes de jeu d'acteur, de nettoyage, de durée et de synchronisation, mais aussi que le script correspond à l'audio et que les exigences techniques sont respectées.

11 ASSURANCE QUALITÉ AVANT LIVRAISON

Les équipes d'assurance qualité effectuent de nouvelles vérifications avant la livraison : durée, exigences techniques, conventions de nommage et structures de dossier. Elles vérifient une dernière fois que rien n'est passé sous le radar.

12 SURVEILLANCE DE LA QUALITÉ

La qualité ne s'arrête pas à la livraison. Les studios les plus méticuleux font subir à des échantillons du contenu livré des évaluations de qualité intensives.

LIONBRIDGE GAMES

POUR EN SAVOIR PLUS, CONSULTEZ LE SITE **GAMES.LIONBRIDGE.COM/FR**