

IL PROCESSO AUDIO NEI VIDEOGIOCHI



0

PROTOTIPO

Gli sviluppatori lavorano su un prototipo audio.

1

FAMILIARIZZAZIONE / KICK-OFF

Gli sviluppatori lavorano con una società di produzione audio o uno studio per definire il progetto, le tempistiche e le aspettative. Il design iniziale dei SFX inizia in questo momento.



2

CASTING, CONTRATTI, SCALETTE

I direttori del casting locali strutturano dei campioni per il casting, che verranno revisionati dagli sviluppatori. Gli attori più adatti al ruolo vengono selezionati e messi sotto contratto.

3

PREPARAZIONE RISORSE ORIGINALI

Gli sviluppatori inviano le risorse originali. Lo studio verifica che sia tutto in ordine e segnala ogni possibile problematica.



4

TRADUZIONE DEGLI SCRIPT, REVISIONE E ADATTAMENTO

Nei progetti audio localizzati, gli script e i metadata vengono tradotti e revisionati. Inoltre, un linguista crea i glossari con le pronunce dei termini. Una volta pronto, il revisore fa le sue modifiche.

5

REGISTRAZIONI IN STUDIO

Un direttore guida le performance degli artisti per assicurarsi che i dialoghi registrati seguano una visione creativa. A volte, il team di registrazione può modificare gli script durante il processo di registrazione.



5.5

RETAKE E IMPLEMENTAZIONE

Si susseguono varie sessioni di retake fino alla fine del processo, in modo di accomodare tutte le modifiche necessarie nella versione originale.

6

AGGIORNAMENTI AS-REC

Qualsiasi modifica allo script effettuata dal team di registrazione viene immediatamente verificata dal revisore dei dialoghi, che accerta che non siano stati inseriti eventuali errori.



7

PULIZIA/ RIFINITURA

I file audio, inclusi i take alternativi, vengono puliti, rifiniti e rinominati automaticamente.

8

LIVELLAMENTO E LAVORAZIONE FX

L'audio viene grossolanamente bilanciato, compresso ed equalizzato. Poi, viene applicata una catena FX. Poi, i file sono nuovamente livellati come richiesto.



9

MIXAGGIO, MASTERIZZAZIONE E SINCRONIZZAZIONE

L'audio viene editato per corrispondere all'esperienza visiva, con una speciale attenzione ai filmati.

10

QA LOCALE

L'audio localizzato viene sottoposto a una verifica della qualità. Madrelingua verificano ogni take delle performance degli attori, i file puliti, i requisiti di durata e sincronizzazione, la conformità tra script e audio e ogni altra necessità tecnica.



11

QA PRIMA DELLA CONSEGNA

I team di QA effettuano una verifica aggiuntiva prima della consegna per controllare durate, requisiti tecnici, convenzioni di rinomina dei file, strutture delle cartelle e per verificare ancora una volta che non manchi nulla.



12

MONITORAGGIO DELLA QUALITÀ

Non finisce tutto con la consegna. Gli studi più meticolosi sottopongono i contenuti consegnati a una valutazione accurata della qualità.

LIONBRIDGE



PER SAPERNE DI PIÙ: [GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://www.games.lionbridge.com).