

# ビデオ ゲーム オーディオ プロセス



0

## プロトタイピング

開発者は大まかなオーディオの試作に取りかかります。

1

## ファミリアライゼーション / キックオフ

開発者はオーディオ制作会社やスタジオと協力し、プロジェクトとそのスケジュール、成果の見込みを設定します。SFX の初期設計が始まるのも、この段階です。



2

## キャスティング、契約、スケジュール

現地のキャスティングディレクターがキャスティングサンプルをまとめ、開発者が確認します。そこから適任の俳優が選ばれ、契約を結びます。

3

## ソース アセットの準備

開発者がソース アセットを提出します。スタジオはすべてに問題がないことを確認し、何かあれば開発者に報告します。



4

## スクリプト翻訳、レビュー、アダプテーション

ローカライズされたプロジェクトの場合、スクリプトとメタデータに対して翻訳とレビューが行われます。加えて、言語のスペシャリストが独自の用語に関する発音一覧を作成します。準備ができれば、レビュアーがそれに応じて調整します。

5

## スタジオ レコーディング

ボイスディレクターは録音したセリフが制作ビジョンに合致するものとなるよう、声優の演技をガイドします。レコーディングチームがレコーディングプロセス中にスクリプトに変更を加えることもあります。



5.5

## リテイクと実装

オリジナル版からの内容変更に対応するため、残りのプロセスの間にも複数のリテイクセッションが発生することがあります。

6

## 録音内容に基づく更新

レコーディングチームによってスクリプトに変更が加えられた部分は、すぐにリードダイアログレビューによって、基準をパスできるか、エラーがないか確認されます。



7

## クリーンアップ / トリミング

代替テイクを含む音声ファイルはクリーンアップとトリミングがされ、自動で名前が付けられます。

8

## レベリングと FX 処理

オーディオのボリュームを大まかに調整、音を圧縮し、イコライザーにかけます。さらに FX チェーンを適用することで、指定通りにレベル調整されたファイルが完成します。



9

## ミキシング、マスタリング、同期

オーディオは、映像との兼ね合いを確認したうえで編集されます。特に、カットシーンでは細心の注意が払われます。

10

## ローカル QA

ローカライズされた音声は、ローカライゼーションの品質保証を受けます。ネイティブスピーカーが、俳優の演技、仕上がり、尺の長さや映像との同期、スクリプトとオーディオとの整合性、そして技術的な要件まですべてを検証します。



11

## 納品前の品質確認

QA チームは納品前に尺の長さ、技術的な要件、命名規則、フォルダ構造の追加確認をし、さらに漏れないことをトリプルチェックします。



12

## 品質管理

品質管理の仕事は、納品したらそれで終わりではありません。管理の徹底しているスタジオでは、納品後のコンテンツについてもサンプリングを行い、厳しい品質管理が行われます。

LIONBRIDGE



詳しくは、[GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com) をご覧ください。