

비디오 게임 오디오 프로세스



0

프로토타이핑

개발사가 대략적인 오디오 프로토타입을 개발합니다.

1

친숙화/킵오프

개발사가 오디오 제작사 또는 스튜디오와 함께 협업합니다. 프로젝트의 개요, 일정, 기대치 등을 정리하는 과정으로, 초기 SFX 디자인 개발 역시 이 단계에서 시작됩니다.



2

캐스팅, 계약 및 일정 조율

현지 캐스팅 디렉터가 캐스팅 샘플을 준비하고 개발사가 이를 검토합니다. 가장 적합한 성우를 선정하고 계약을 진행합니다.

3

소스 애셋 준비

개발사가 소스 애셋을 제출합니다. 스튜디오는 해당 소스 애셋을 검토한 뒤 문제가 있을 경우 개발사에 문제를 보고합니다.



4

대본 번역, 검수 및 각색

로컬라이즈 프로젝트의 경우, 대본과 메타데이터를 번역하고 검수합니다. 또한 언어 전문가가 고유 용어에 대한 발음 용어집을 제작합니다. 이후 검수자가 필요한 부분을 조정합니다.

5

스튜디오 녹음

보이스 디렉터는 성우의 연기가 창작 의도를 제대로 구현할 수 있도록 가이드합니다. 녹음 과정에서 녹음 팀이 대본을 수정하는 경우도 있습니다.



5.5

재녹음 및 구현

원본 버전의 콘텐츠 변경 사항을 반영하기 위해 프로세스 후반부에 재녹음 세션이 진행될 수 있습니다. 재녹음 세션은 필요에 따라 반복되고 또 반복됩니다.

6

녹음 중 업데이트

녹음 팀이 대본 내용을 수정하면 즉시 대사 검수 책임자가 이를 검토하여 대본이 기준을 충족하고 오류가 없는지 확인합니다.



7

클린업/트리밍

대체 테이크를 포함한 모든 오디오 파일의 노이즈를 제거합니다. 그리고 앞뒤를 다듬은 후 자동으로 이름을 지정합니다.

8

레벨링 및 FX 프로세싱

오디오 볼륨의 대략적인 밸런스 조정, 컴프레싱, EQ 작업을 진행합니다. 다음으로는 FX 체인을 적용합니다. 이때 파일의 레벨을 지정된 방식으로 재조정합니다.



9

믹싱, 마스터링 및 싱크 맞추기

오디오를 영상에 맞춰 편집합니다. 특히 컷인 부분에 세심한 주의를 기울입니다.

10

현지 QA

로컬라이즈된 오디오 파일은 로컬라이제이션 품질 보증 과정을 거칩니다. 원어민 검수자들이 각 테이크를 검증합니다. 이때 성우의 연기, 음질, 러닝타임과 싱크, 대본과 음성의 일치, 기술적 요구 사항 등을 꼼꼼히 확인합니다.



11

납품 품질 검수

QA 팀이 최종 납품 전에 추가 검수를 실시합니다. 러닝타임, 기술 요구 사항, 파일 이름 규칙 및 폴더 구조를 확인하고 누락된 부분이 없는지 삼중으로 점검합니다.



12

품질 모니터링

품질 관리는 납품 이후에도 계속됩니다. 일부 꼼꼼한 스튜디오의 경우에는 납품한 콘텐츠를 지속적으로 샘플링한 뒤 한층 철저한 품질 평가를 진행합니다.

LIONBRIDGE



자세한 내용은 [GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com)에서 확인할 수 있습니다.