EL VIDEOJUEGO
PROCESO DE AUDIO

0
CREACIÓN DE PROTOTIPOS

Los desarrolladores trabajan en un prototipo de audio.

1
FAMILIARIZACIÓN/ INICIO

La desarrolladora trabaja con una productora o estudio de audio para esbozar el proyecto, sus plazos y las expectativas. El diseño inicial de los efectos de sonido también comienza en esta fase.

2
CASTING, CONTRATOS Y PLAZOS

Los directores de casting locales elaboran muestras de casting que la desarrolladora revisa. Se selecciona y contrata a los actores más adecuados.

3
PREPARACIÓN DE RECURSOS DE ORIGEN

La desarrolladora presenta los recursos de origen. El estudio valida que todo esté en orden e informa de cualquier problema a la desarrolladora.

4
TRADUCCIÓN, REVISIÓN Y ADAPTACIÓN DE GUIONES

En los proyectos localizados, se traducen y revisan los guiones y metadatos. Además, un lingüista crea glosarios de pronunciación para términos únicos. Una vez listo, un revisor lo ajusta según las necesidades.

5
GRABACIÓN EN EL ESTUDIO

Un director de doblaje guía la interpretación del actor para garantizar que el diálogo grabado cumpla la visión creativa. A veces, el equipo de grabación cambia el guion durante el proceso.

5.5
REPETICIONES E IMPLEMENTACIÓN

A lo largo del resto del proceso pueden repetirse múltiples sesiones para aplicar los cambios de contenido de la versión original.

6
CAMBIOS GRABADOS

El revisor principal de diálogos verifica inmediatamente cualquier cambio en el guion realizado por el equipo de grabación para asegurarse de que el guion sea correcto y no se hayan introducido errores.

7
LIMPIEZA/RECORTE

Los archivos de audio, incluidas las tomas alternativas, se limpian, recortan y nombran automáticamente.

8
NIVELACIÓN Y PROCESAMIENTO DE SONIDO

El volumen de audio se equilibra, comprime y ecualiza. A continuación, se aplica una cadena de efectos y los archivos se vuelven a nivelar según lo especificado.

9
MEZCLA, MASTERIZACIÓN Y SINCRONIZACIÓN

El audio se edita para adaptarlo a la experiencia visual, prestando especial atención a las cinemáticas.

10
CONTROL DE CALIDAD LOCAL

El audio localizado se somete al control de calidad de localización. Los hablantes nativos verifican cada toma para comprobar la interpretación de los actores, la calidad de sonido, los requisitos de duración y sincronización, la correspondencia entre el guion y el audio, y los requisitos técnicos.

11
CONTROL DE CALIDAD DE ENTREGAS

Los equipos de control de calidad realizan comprobaciones adicionales previas a la entrega para verificar la duración, los requisitos técnicos, las convenciones de nomenclatura y las estructuras de carpetas, así como la verificación de que no se haya pasado nada por alto.

12
SUPERVISIÓN DE CALIDAD

La calidad no termina con la entrega. Los estudios meticulosos siguen revisando los contenidos entregados para evaluar en profundidad la calidad.

LIONBRIDGE GAMES

OBTENGA MÁS INFORMACIÓN EN **GAMES.LIONBRIDGE.COM**