

日本語吹替制作の流れ

1

スタッフィング&スケジュールリング

作品にあった翻訳者、ディレクター、ミキサーの選定からスタジオの確保まで、制作スタッフとスケジュールを決定！

2

翻訳

専門スタッフに依頼し、作品&キャラクターにあった吹替セリフを作り上げていきます。

3

キャスティング

クライアントの意向を踏まえつつ、ディレクターを中心に、作品にあった声優を選定します。

4

吹替台本ミーティング

翻訳内容を精査し、映画の吹替セリフの全てが詰まった吹替台本を完成させ、いよいよアフレコへ。

5

アフレコ

アフレコスタジオに声優が集結し、吹替セリフをレコーディング。
吹替版制作のクライマックス!!

6

ダビング

レコーディングした吹替セリフを加工してからMEトラックとミックスし、日本語吹替音声を完成させます。

7

完成

最終チェックを行い、ついに完成!! 声優さんと一緒に完成試写をすることも!



日本語字幕制作の流れ

1

翻訳

作品のジャンルを考慮しつつ、専門スタッフへ依頼します。

2

演出

翻訳原稿を確認、表現などをブラッシュアップします。

3

仮MIX作成

映像に仮で字幕を入れ、仕上がりを細かくチェック。

4

クライアントチェック

クライアントからの要望や修正を字幕に反映します。

5

編集

完成映像をハイクオリティーに上げるため、設備の整った編集室で字幕を入れます。

6

完成

できあがった作品の最終チェックを行い、完成!!

⑤ 編集



アニメ&ゲーム音響制作の流れ

1

スタッフィング&スケジューリング

作品にあった音響監督の選定、またスタジオやミキサーの確保をして、スケジュールを決定していきます。アニメでは、作曲家や効果音をつける音響効果スタッフの選定も必要となります。

2

キャスティング

クライアントの意向を踏まえつつ、音響監督を中心にキャラクターのイメージに合わせたキャストを選考。アニメやゲームでは、オーディションによってキャストの選出をすることも多くあります。

アニメ

3

音楽、効果音ミーティング

音響監督を中心に台本、絵コンテなどを基に、作品のシーンに合わせた音楽、効果音要素を検討。

4

アフレコ台本作成

絵コンテを基に台本を作成。

5

アフレコ

アフレコスタジオに声優が集結し、映像に合わせてレコーディング。音響監督は、同時進行で動いている音楽や効果音を合わせて考えながら収録を進めていきます。

6

ダビング

映像に合わせて、セリフと音楽、効果音をミックスします。ダビング作業前に準備していた音楽と効果音が映像やシーンに合っているかなどを確認しておきます。

7

完成

最終チェックを行い、ついに完成となります。

ゲーム

3

収録台本作成

クライアントから、収録台本を受領することもあります。ゲーム開発で使用している資料から収録に必要な要素のみを抜きだして、収録に使用できる台本にする場合もあります。また海外ゲームの場合は、オリジナルの音声や映像を基に翻訳から関わることもあります。

4

アフレコ

ゲームは、グループレコーディングではなく、一人ずつ収録する方法が一般的です。また映像に合わせた収録だけでなく、ゲームならではのアクションボイス、システムボイスを収録するのも特徴です。

5

整音&リネーム作業

セリフ収録後、ミキサーがノイズカットなど整音をして、ゲーム開発のプログラムに組み込むためのファイル名をつけて音声データを作成します。海外ゲームの場合は、オリジナルの音声と同様の加工をして納品することもあります。

6

完成

納品すべきデータに漏れがないかを確認して、クライアントへ納品します。