

Tutoriels pour un directeur artistique

Vous tenez la distribution, le jeu et la cohérence d'une série d'un bout à l'autre.

SOMMAIRE

1. Caler une bande rythme sur un épisode · Bande rythme · 15 minutes
2. Enregistrer un comédien en home studio · Bande rythme · 5 minutes de prise en main, puis la durée de l'épisode à enregistrer
3. Tenir une bible sur toute une série · Séries · 15 minutes au lancement, puis quelques minutes par épisode
4. Distribuer les voix et générer un épisode · Voix · 20 minutes
5. Corriger un mot dans tout l'épisode · Bande rythme · 2 minutes

Caler une bande rythme sur un épisode

Vous recevez un épisode et son script. Voici comment en tirer une bande sur laquelle on peut enregistrer.

15 minutes

01 Charger l'épisode

La bande se construit à partir des timecodes du script. **Script** importe un SRT, un DetX, un Excel ou un Word ; **Vidéo** charge le film depuis le disque, **URL** et **YT** depuis une adresse. La vidéo n'est pas obligatoire pour écrire, mais sans elle vous n'aurez ni la forme d'onde sous le texte, ni l'écoute.

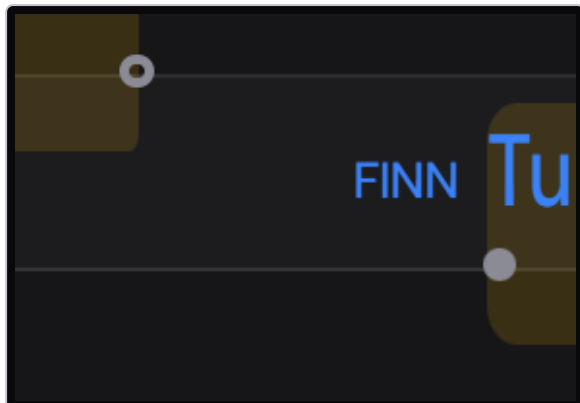
Prise de voix · Réplique · Écouter · Enregistrer la bande · Refaire ce bloc · Terminer et envoyer · Réécouter la bande

La rangée de chargement : Script, Vidéo, URL, YT, et l'ajout de personnages et de répliques.

02 Régler la cadence et le référentiel, avant tout le reste

i/s est la cadence du programme : 25 pour la télévision européenne, 24 au cinéma. **TC réf** est l'origine du timecode. 10:00:00:00 est la convention du doublage : c'est pour cela qu'un épisode commençant à zéro s'affiche à dix heures.

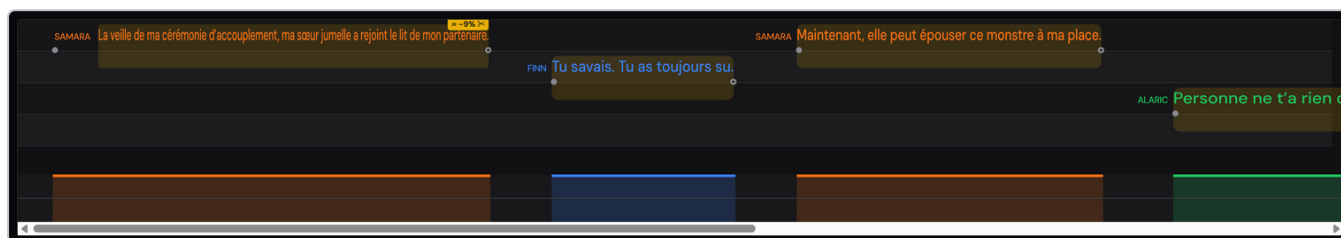
Réglez ces deux valeurs **avant** de caler quoi que ce soit. Changer la cadence ensuite redéfinit la durée d'une image, et tout le calage fait à la main devient faux d'autant.



Les champs de cadence (25 images par seconde) et de référentiel timecode (10:00:00:00).

03 Choisir la densité de lecture

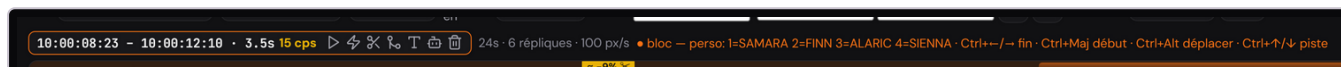
Trois hauteurs de piste. **Serrée** montre la structure d'une scène entière d'un coup d'œil, c'est la vue ci-dessous. **Large** se lit à distance, en cabine. Le réglage est mémorisé d'une session à l'autre.



La bande en densité serrée : quatre pistes de personnages visibles à la fois.

04 Sélectionner un bloc et lire son état

Un clic sur un bloc fait apparaître sa barre : timecode d'entrée et de sortie, durée, puis le **débit en caractères par seconde**. La couleur est un jugement, pas une décoration. **Vert** : le texte tient dans la fenêtre. **Jaune** : il reste de la place, comme les 15 cps ci-dessous. **Rouge** : le comédien ne pourra pas le dire. Les seuils dépendent de la durée du bloc, parce qu'on parle plus vite sur trois secondes que sur une demie.

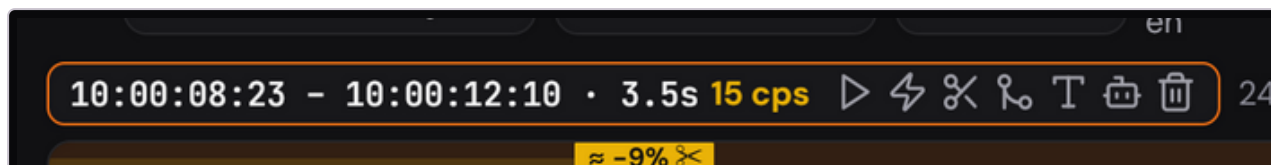


La barre du bloc sélectionné : timecodes, durée, débit en caractères par seconde, et les raccourcis de calage.

05 Les sept commandes de la réplique

La même barre porte tout ce qu'on fait à une réplique. ▷ l'écoute. ⚡ la cale sur la voix, en reprenant les timecodes des mots issus de la transcription. ✂ la coupe au curseur, ⤵ la fusionne avec la suivante. T ouvre les suggestions labiales, les synonymes qui gardent la même forme de bouche. 🗨 la reformule pour qu'elle tienne dans sa fenêtre. 🗑 la supprime. L'enregistrement, lui, vit dans sa propre barre juste au-dessus de la bande — toujours visible, qu'une réplique soit sélectionnée ou non.

La suppression n'est **que** là. Elle a longtemps figuré sur le bloc lui-même, dans un carré de cinq pixels : un geste irréversible à un faux-clic de distance, sur chaque réplique de l'épisode. Elle demande maintenant d'avoir choisi la réplique d'abord.



La barre du bloc et ses sept commandes : écouter, caler, couper, fusionner, labiales, reformuler, supprimer.

06 Caler à l'image, au clavier

La ligne orange rappelle les quatre gestes. **Ctrl+←/→** déplace la **fin** du bloc, **Ctrl+Maj+←/→** son **début**, **Ctrl+Alt+←/→** le bloc **entier** sans toucher à sa durée, **Ctrl+↑/↓** le change de piste. Chaque appui vaut une image, un vingt-cinquième de seconde à 25 i/s. Les touches **1 à 9** réattribuent le personnage sans quitter le clavier.

Le raccourci fonctionne même quand le curseur est **dans le texte du bloc**. C'est le cas le plus fréquent, puisqu'on cale en relisant.

• bloc — perso: 1=SAMARA 2=FINN 3=ALARIC 4=SIENNA · Ctrl+←/→ fin · Ctrl+Maj début · Ctrl+Alt déplacer · Ctrl+↑/↓ piste

La ligne de raccourcis sous la barre du bloc : chiffres pour les personnages, flèches pour les bords et les pistes.

07 Rattraper les débordements

✂ **Ajuster les débordements** parcourt l'épisode, repère les répliques trop longues pour leur fenêtre et les reformule pour qu'elles tiennent, personnage, bible et rythme conservés. Sur un badge orange isolé, le même geste ne traite qu'une réplique. **Ctrl+Z** annule.

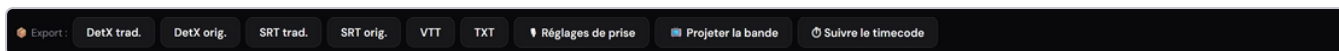
Cette commande fait appel à l'IA, donc à vos accès et à votre budget. Le reste de cette page fonctionne hors ligne.



Deux blocs signalés en débordement par un badge orange, dont un teinté de rouge sur la bande.

08 Sortir la bande

DetX est le format de la cabine, en version originale ou adaptée. **SRT** et **VTT** vont au sous-titrage, **TXT** à la relecture sur papier.



La rangée d'export : DetX traduit et original, SRT traduit et original, VTT, TXT.

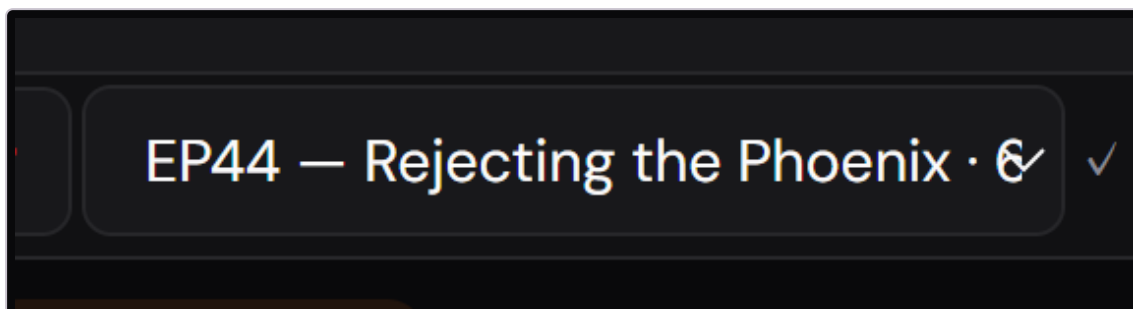
Enregistrer un comédien en home studio

Un comédien enregistre chez lui, directement dans l'application : sa bande filtrée sur son seul rôle, et le micro branché sur le bouton d'enregistrement.

5 minutes de prise en main, puis la durée de l'épisode à enregistrer

01 Ouvrir l'épisode

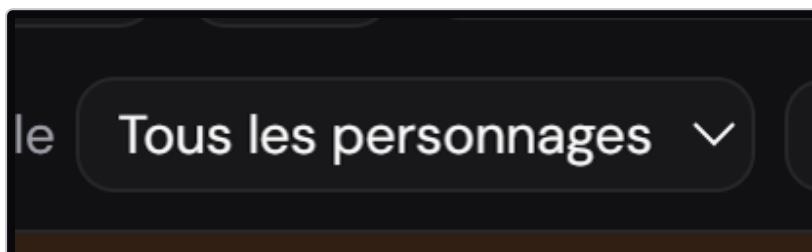
Un comédien n'a pas besoin de tout régler lui-même : si l'adaptateur a déjà préparé le projet, **Ouvrir un projet** dans le menu **Fichier** suffit. Sinon, **Vidéo** charge le film depuis le disque (ou **URL / YT** depuis une adresse), et **Script** importe le texte — SRT, DetX, Excel ou Word.



Le menu d'ouverture d'un projet déjà enregistré.

02 Choisir le rôle

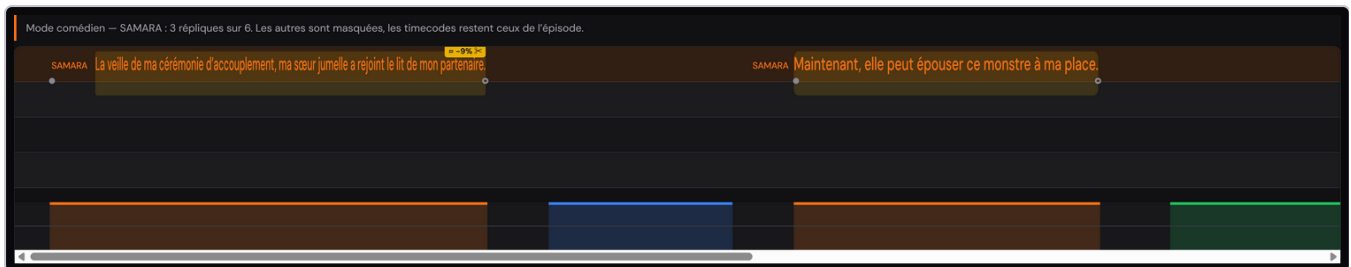
Le menu **Rôle** liste les personnages présents dans l'épisode. Il est rempli à partir du script : aucun réglage préalable n'est nécessaire.



Le menu Rôle, ouvert sur la liste des personnages de l'épisode.

03 Ce que le filtre change, et ce qu'il ne change pas

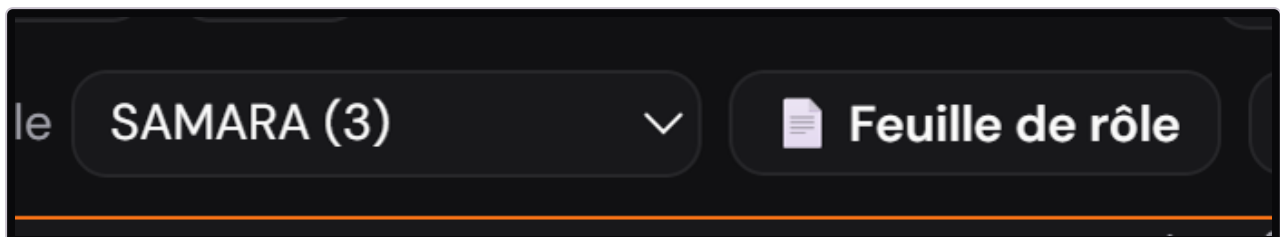
La bande n'affiche plus que les répliques du personnage choisi, et un bandeau rappelle lequel. **Les timecodes ne bougent pas.** C'est volontaire : une bande resserrée sur les seules répliques d'un rôle ne correspondrait plus à l'image, et l'enregistrement tomberait à côté. Le comédien voit donc les silences des autres, ce sont ses repères d'entrée.



La bande filtrée sur un seul personnage : ses répliques seules, aux timecodes de l'épisode.

04 Sortir la feuille de rôle

📄 **Feuille de rôle** donne les répliques du personnage dans l'ordre du film, timecodées, avec le compte de mots, utile quand un comédien est payé au lignage.

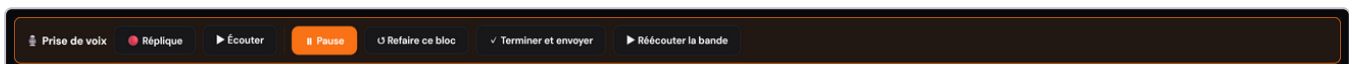


Le menu Rôle réglé sur un personnage, et le bouton Feuille de rôle.

05 Enregistrer toute la bande d'un geste

🎬 **Enregistrer la bande**, dans la barre dédiée au-dessus de la bande, lance la vidéo et le micro ensemble : le son de la vidéo se coupe automatiquement pour ne pas polluer la prise, et chaque réplique s'enregistre à son timecode, sans qu'il faille s'arrêter à chaque ligne.

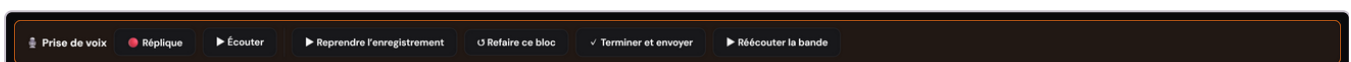
Cette barre est **toujours visible** dès l'ouverture de Rythmo. Les boutons se grisent plutôt que de disparaître, avec une bulle qui dit pourquoi — deux emplacements plus discrets ont été essayés avant celui-ci, et un comédien réel n'en avait rien vu.



La barre d'enregistrement en cours de session : Pause, Refaire ce bloc et Réécouter la bande.

06 Faire une pause sans rien perdre

⏸ **Pause** arrête là où vous êtes, sans rien envoyer. Pendant la pause, on peut ▶ **Écouter** une réplique déjà appelée ou ↶ **Refaire ce bloc**, qui rembobine au début de la réplique sous la tête de lecture et s'arrête, prêt à réenregistrer. ▶ **Reprendre l'enregistrement** continue exactement là où on s'était arrêté.

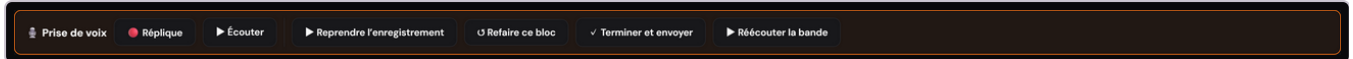


La barre d'enregistrement en pause : Reprendre, Refaire ce bloc et Terminer et envoyer désormais activés.

07 Terminer et envoyer

✓ **Terminer et envoyer**, disponible une fois en pause, referme la session et livre **un seul fichier** pour toute la bande, chaque réplique callée à son timecode — pas une prise par ligne à recoller ensuite. Le fichier se nomme d'après le personnage, le projet et le numéro de la prise.

Pas d'envoi accidentel en milieu de session : **Pause** ne fait que mettre en pause, seul ce bouton livre. On peut donc souffler, écouter, refaire un bloc, puis reprendre, sans risquer de livrer une bande incomplète.



Le bouton Terminer et envoyer, actif une fois la bande en pause.

Tenir une bible sur toute une série

Le responsable d'une série longue, où les mêmes noms et les mêmes partis pris doivent revenir à l'identique.

15 minutes au lancement, puis quelques minutes par épisode

01 Charger les épisodes

Choisir les fichiers .srt accepte plusieurs épisodes d'un coup. Le tableau de bord montre ensuite le **statut de chaque épisode** : ce qui est adapté, ce qui ne l'est pas.



Le choix des fichiers .srt de la série, en une seule fois.

02 Faire analyser l'histoire

Analyser l'histoire relève les noms propres, les termes récurrents et les partis pris d'adaptation, et les range dans la bible de la série.

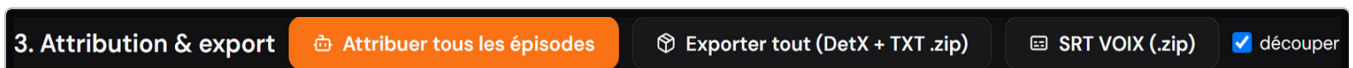
Cette étape fait appel à l'IA, donc à vos accès et à votre budget.



Le bouton Analyser l'histoire et le nombre d'épisodes servant d'échantillon.

03 Propager sur toute la série

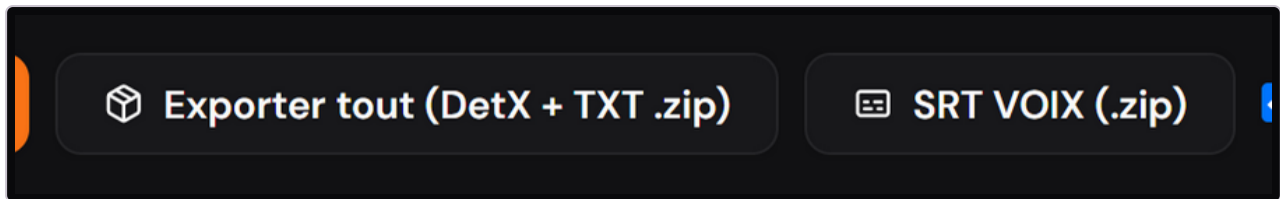
Attribuer tous les épisodes applique la bible à l'ensemble. C'est ce qui évite qu'un personnage soit tutoyé à l'épisode 12 et vouvoyé à l'épisode 40.



Le bouton Attribuer tous les épisodes, à côté des exports de la série.

04 Sortir le lot

Exporter tout produit un .zip contenant les DetX et les TXT de la série. **SRT VOIX** sort le lot destiné à l'enregistrement.



Les exports de lot : DetX et TXT en .zip, et les SRT VOIX.

Distribuer les voix et générer un épisode

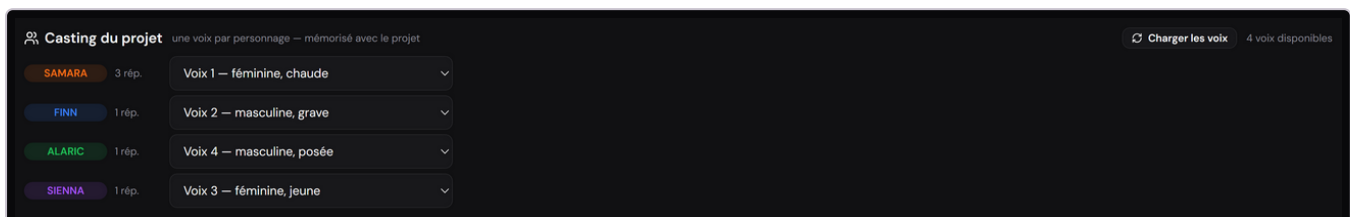
Le directeur artistique qui veut entendre une maquette avant d'appeler les comédiens.

20 minutes

01 Faire le casting du projet

Charger les voix ramène la liste disponible sur votre compte, puis on attribue une voix à chaque personnage. Le casting appartient au projet : il se retrouve d'un épisode à l'autre.

Vous branchez **vos propres accès**. Les coûts, les quotas et les droits sur les voix restent les vôtres, c'est aussi ce qui vous laisse la main sur le choix du fournisseur.

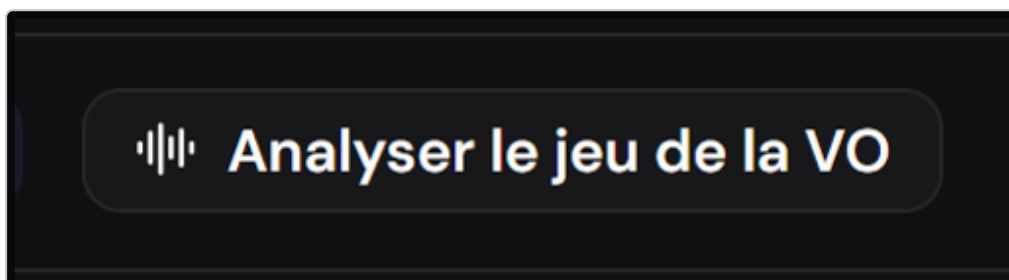


Le casting du projet : une voix par personnage, avec le nombre de répliques de chacun.

02 Écouter le jeu de la version originale

Analyser le jeu de la VO mesure, réplique par réplique, l'intensité, la hauteur, le débit et l'intonation du comédien d'origine. Ces mesures sont ensuite jointes à la demande de tags : l'IA cesse de deviner l'émotion à partir du seul sens des mots.

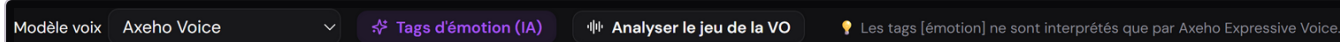
L'analyse est **locale**, sans réseau ni coût. Chaque réplique est comparée à la moyenne **du même personnage** : une voix de basse n'est pas « grave », elle est normale pour ce comédien-là.



Le bouton d'analyse du jeu de la version originale.

03 Poser les intentions de jeu

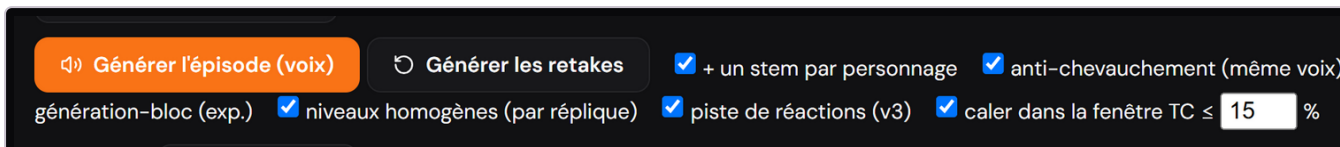
Tags d'émotion propose des indications de jeu réplique par réplique. On peut aussi les insérer à la main là où la lecture doit changer.



Le bouton Tags d'émotion et l'analyse du jeu de la version originale.

04 Générer l'épisode

La génération produit les clips **calés sur les timecodes du projet**, plus les pistes séparées. Chaque génération est datée et conservée : on peut comparer deux versions au lieu d'écraser la précédente.

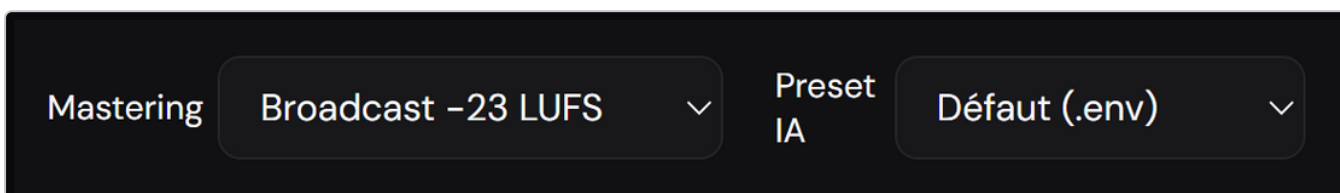


Le bouton de génération de l'épisode et les options de pistes.

05 Mastériser pour le diffuseur

Quatre cibles de niveau : **broadcast -23, streaming -27, web -16, micro-drama -15 LUFS**. Le traitement s'applique au mixage complet comme à chaque stem, et le diffuseur n'a plus à refuser la livraison pour un niveau qui n'est pas le sien.

Le fichier masterisé s'écrit à **côté** du brut, jamais à sa place : on compare les deux, et on garde celui qu'on envoie.



Le choix de la cible de mastering et du réglage de traitement.

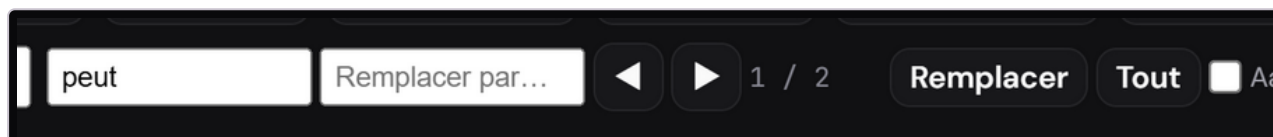
Corriger un mot dans tout l'épisode

Un nom mal orthographié, un terme de la bible changé en cours de saison, un tutoiement à reprendre sur un seul rôle.

2 minutes

01 Chercher

Tapez dans **Rechercher...**. Le compteur affiche la position et le total ; ◀ ▶ circulent d'une occurrence à l'autre, et **Entrée / Maj+Entrée** font la même chose sans lâcher le clavier. **Aa** rend la recherche sensible aux majuscules.

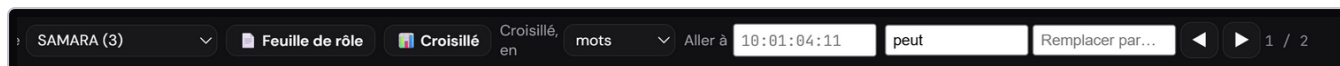


Les champs Rechercher et Remplacer par, le compteur d'occurrences et l'option de casse.

02 Limiter à un personnage

La recherche **suit le filtre Rôle**. Si un personnage est sélectionné, seules ses répliques sont parcourues, y compris par **Tout**. C'est ce qui permet de reprendre le tutoiement d'un seul rôle sans toucher aux autres.

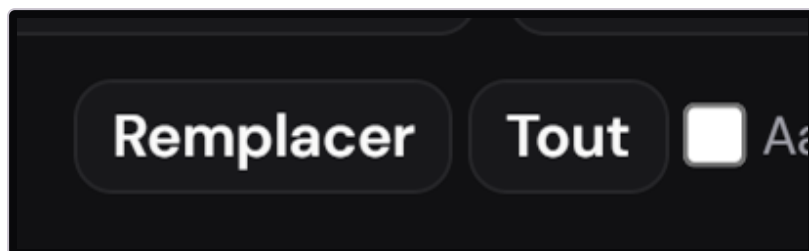
C'est aussi le piège de cet outil : un remplacement qui semble n'avoir rien fait est presque toujours un **filtre de rôle resté actif**. Repassez sur « Tous les personnages » avant de conclure.



Le filtre Rôle actif à côté des champs de recherche : la recherche ne parcourt que ce personnage.

03 Remplacer

Remplacer traite l'occurrence courante ; **Tout** traite l'épisode entier, dans la limite du rôle choisi. Un remplacement global compte pour **un seul pas d'annulation** : **Ctrl+Z** le défait en entier.



Les boutons Remplacer et Tout, et l'option de respect de la casse.

Ce tutoriel en ligne : <https://axeho.studio/tutos-directeur-artistique.html>