

Prendre en main les voix

Studios sans plateau disponible, maquettes, prévisualisation

SOMMAIRE

1. Distribuer les voix et générer un épisode · 20 minutes
2. Ajuster les lèvres à l'image · 5 minutes de réglage, puis le traitement

Distribuer les voix et générer un épisode

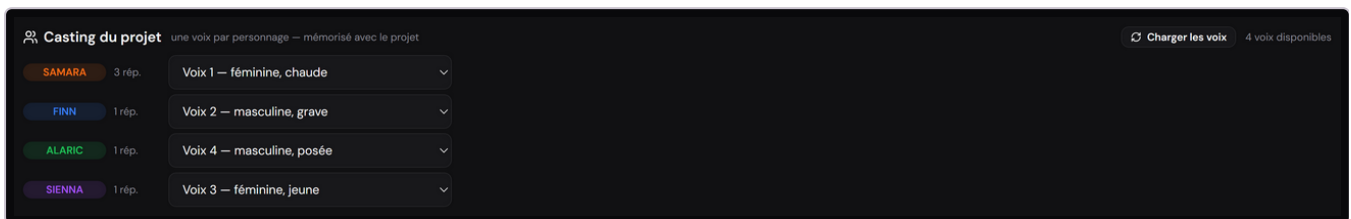
Le directeur artistique qui veut entendre une maquette avant d'appeler les comédiens.

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.

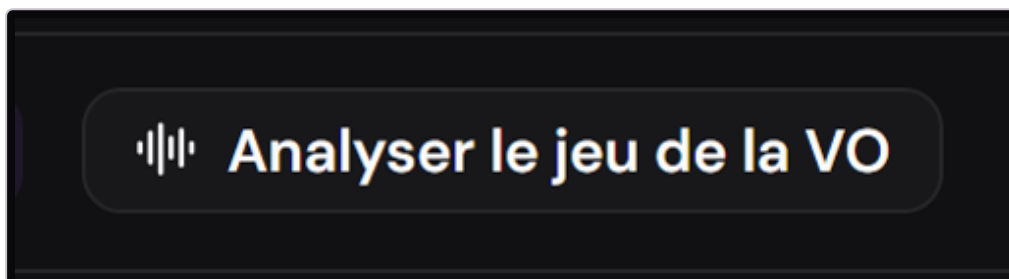


Le casting du projet : une voix par personnage, avec le nombre de répliques de chacun.

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.

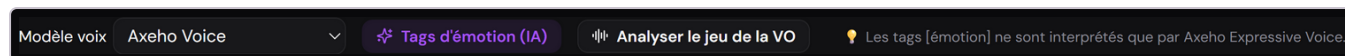
L'analyse est **locale**, sans réseau ni coût. Chaque réplique est comparée à la moyenne **du même personnage** : une voix de basse n'est pas « grave », elle est normale pour ce comédien-là.



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

03 Poser les intentions de jeu

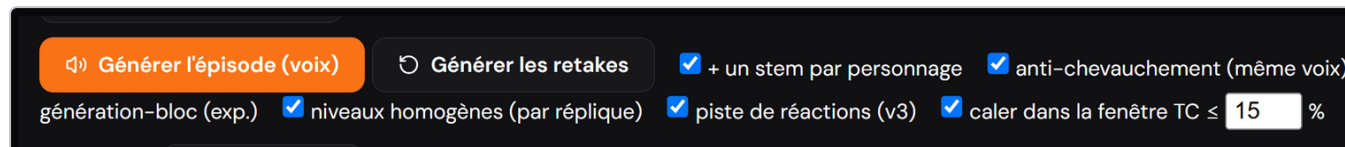
Tags d'émotion propose des indications de jeu réplique par réplique. On peut aussi les insérer à la main là où la lecture doit changer.



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.

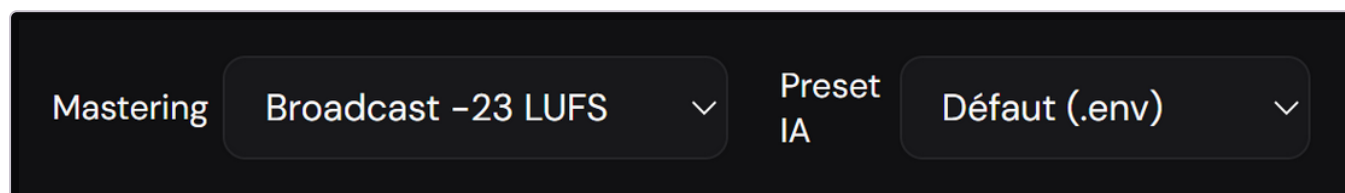


Le bouton de génération de l'épisode et les options de pistes.

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.

Ajuster les lèvres à l'image

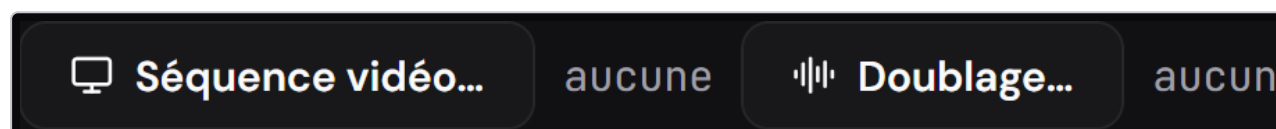
Une publicité, un film d'entreprise, un module de formation : l'image doit coller au doublage.

5 minutes de réglage, puis le traitement

01 Désigner la séquence et le doublage

Une **séquence vidéo** et le **doublage** qui lui correspond. La fonction travaille sur un plan, pas sur un épisode entier.

À proscrire en fiction. Le jeu du comédien est le produit ; le déformer abîme ce qu'on est payé pour rendre. La synchro de référence d'Axeho reste celle du texte, les mots choisis pour tomber là où la bouche se ferme.



Le choix de la séquence vidéo et du fichier de doublage.

02 Ne traiter que l'extrait utile

Bornez le passage en secondes. Moins de données envoyées, donc moins cher, et un meilleur rendu : le service travaille sur ce qui compte au lieu de traverser le plan entier.



Les bornes de début et de fin de l'extrait à traiter, en secondes.

03 Accepter l'envoi, puis lancer

La vidéo et le doublage quittent le poste et sont traités par un service tiers. La case se coche à chaque fois, pour **ces fichiers-là** : c'est une décision qu'on prend, pas un réglage qu'on oublie.

Tout le reste de cette page travaille sur le poste. Cette option est la seule à sortir, et c'est pour cela qu'elle demande un accord explicite.



L'avertissement d'envoi à un service tiers, sa case d'accord et le bouton de lancement.

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