

## Genereer geluidsbestand van tekst

Genereer geluidsbestanden uit tekst (ook bekend als Text to speech voor IVR Audio) is een aanvullende module op abonnementsbasis.

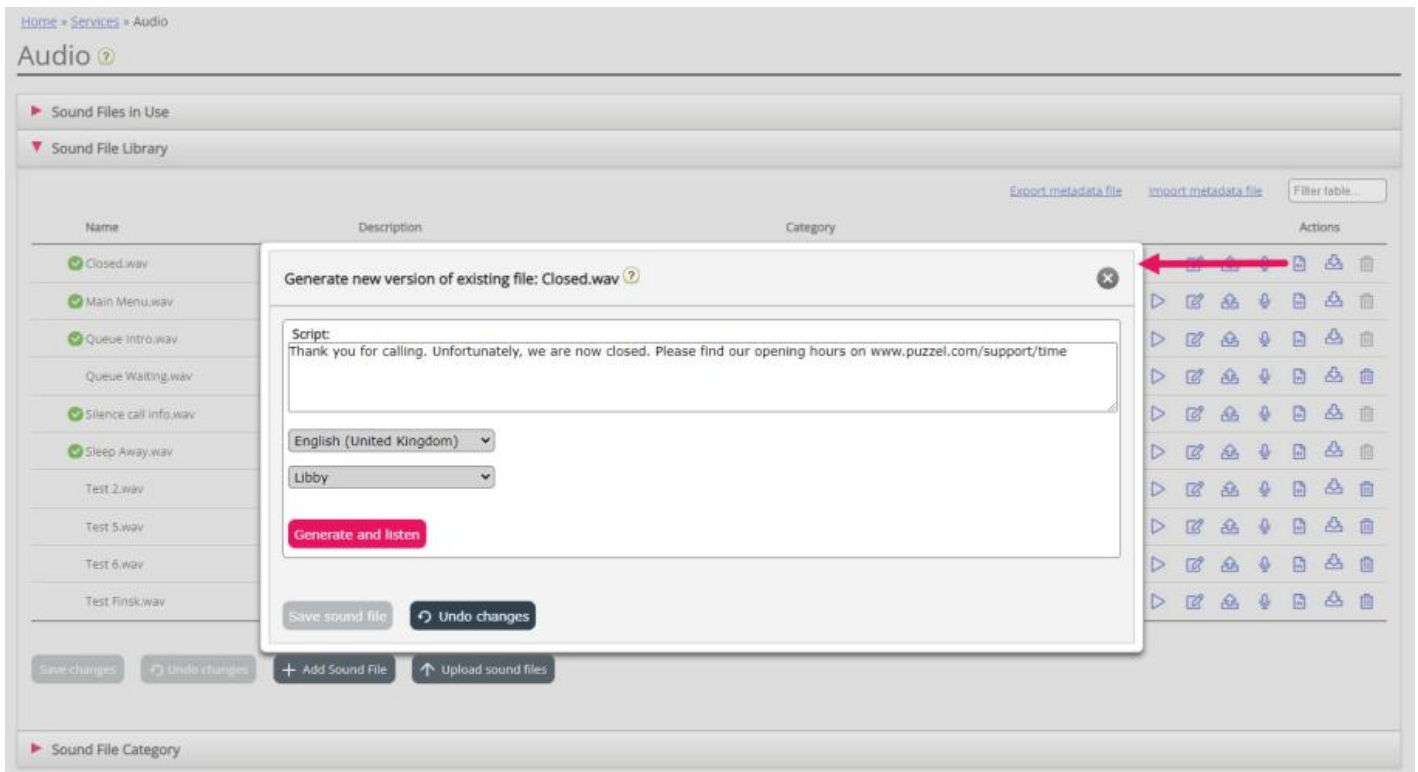
Met "Genereer geluidsbestanden vanuit tekst" kunt u in een paar minuten consistente opnamen van hoge kwaliteit genereren, zonder externe kosten voor het maken van opnamen.

Wij raden u aan een nieuwe geluidsbestandsrij te maken en de functie "Geluidsbestand genereren" te testen om uw voorkeursstem te vinden voordat u een bestaand geüpload of opgenomen geluidsbestand vervangt door een op basis van tekst gegenereerd geluidsbestand.

U zou ook kunnen overwegen om geluidsbestanden, die op basis van tekst zijn gegenereerd, in een aparte categorie onder te brengen of eventueel een speciaal voor- of achtervoegsel toe te voegen aan de naam voor de geluidsbestanden die u op basis van tekst genereert.

Klik op de knop "Genereren" voor de relevante geluidsbestandrij in de geluidsbestandbibliotheek om het venster te openen waarin u een geluidsbestand kunt genereren op basis van tekst.

Voeg in het venster "Genereren" het Script toe (of werk het bij), selecteer vervolgens een taal en een stem en klik dan op 'Genereren en beluisteren'.



The screenshot shows the 'Audio' management interface. A modal dialog box titled 'Generate new version of existing file: Closed.wav' is open. The dialog contains a 'Script' text area with the text: 'Thank you for calling. Unfortunately, we are now closed. Please find our opening hours on www.puzzel.com/support/time'. Below the script, there are dropdown menus for 'English (United Kingdom)' and 'Libby'. A red button labeled 'Generate and listen' is visible. At the bottom of the dialog are 'Save sound file' and 'Undo changes' buttons. The background interface shows a table of audio files with columns for Name, Description, Category, and Actions. A red arrow points to the 'Generate' icon in the Actions column for the 'Closed.wav' file.

- Een speler wordt getoond (tussen de knoppen "Stem" en "Genereren") en het gegenereerde geluidsbestand wordt automatisch voor u afgespeeld. Klik nogmaals op de afspeelknop in de speler als u er nog eens naar wilt luisteren. Vreemde of speciale woorden klinken misschien niet zo goed.
- Als u het script aanpast of een andere stem selecteert, moet u opnieuw op 'Genereren en luisteren' klikken (voordat u mag opslaan).
- Als u tevreden bent met het gegenereerde geluidsbestand, klikt u op 'Geluidsbestand opslaan' en vervolgens op 'Bevestigen'.

Indien u een geluidsbestand hebt gegenereerd uit tekst voor een geluidsbestandsrij die momenteel niet in gebruik is, kunt u dit geluidsbestand nu gaan gebruiken in een module.

Van tekst gegenereerde geluidsbestanden zijn wellicht het handigst voor geluidsbestanden die u vaak moet bijwerken en/of geluidsbestanden die op zeer korte termijn moeten worden gewijzigd, bijv. noodberichten.

Zorg ervoor dat u een script (tekst) invoert in dezelfde taal als de geselecteerde stem.

Hoe zit het met cijfers en speciale tekens?

- Kijk eens hoe een (telefoon)nummer klinkt, afhankelijk van hoe u het schrijft ("21898989" vs "21 89 89 89" vs "2 1 8. 9 8. 9 8 9")
- In het algemeen worden haakjes en aanhalingstekens genegeerd, dus het heeft geen zin dergelijke tekens in het script te gebruiken.
- Als u een webadres in uw script wilt opnemen (bijv. [www.puzzel.com/support](http://www.puzzel.com/support)), luister dan hoe het in uw taal klinkt en pas het zo nodig aan zodat het goed klinkt voordat u het opslaat.
  - Wordt "/" aangekondigd als "forward slash" en wordt "." in uw taal aangekondigd als "punt"?

Let op dat, als u het pop-up venster "Uploaden" of "Opnemen" opent voor een geluidsbestand rij die nu een geluidsbestand gebruikt dat gegenereerd is uit tekst, het script "correct" is, dus verander het Script niet (van Uploaden/Opnemen) tenzij u ook een bestand upload of een nieuw bestand opneemt om dit geluidsbestand te vervangen.