

Préparé pour l'Espace St-Denis

# Guide Chef Vidéo

Février 2024



Présenté par

GABRIEL ANDRES RANON

Édité par

Pascal Gauvin

Février 2024

# Table des Matières

Introduction .....	4
Liste d'équipement et programmes .....	5
Local AV-218 .....	6
• Séquence de démarrage	
Les Stations de Travail. ....	7
• Draco Vario	
• CPU-Control	
NovaLCT.....	8
Multimonitoring & Control Software.....	9
Projector Toolset .....	9
FreeFileSync. ....	10
MX2M (Matrice). ....	11
Disguise d3.....	12
• Introduction	
• Director / Actor	
Survol d3.....	13
• d3 manager	
• User Interface	
Survol d3 (suite).....	14
• Multitransport	
• bcf2000	
• Cue List	
Opération d3. ....	15
• Ouvrir Fichier	
• Play the show	
• Timecode	
• Cue List	

# Table des Matières

Raccourcis importants .....	16
Programmation d3. ....	17
• Types de layers	
• Types de fichiers supportés	
• Nomenclature	
Programmation d3 (suite) .....	18
• Layout des écrans	
• Numéros de mapping	

# Introduction



## Utilité du Guide

Ce document va servir de référence et d'outil de formation pour tout opérateur ou chef vidéo pour l'Espace St-Denis.

Le tout est une compilation plus compacte de toute l'information nécessaire à la salle qui se retrouve aussi dans le User Guide de disguise. Ceci n'est pas un remplacement du manuel d'instruction. Il est suggéré de toujours s'y référer pour des spécifications ou tout autre problème rencontré durant la programmation et/ou opération du programme.



<https://help.disguise.one/en/Content/Home.htm>



## Sommaire

Dans ce document vous trouverez de l'information propre à l'utilité de cette salle.

Nous allons passer au travers du "booting sequence", à reconnaître et apprendre le UI, jusqu'à la programmation et opération du d3.

Le contrôle et paramètre des deux projecteurs seront aussi couverts dans ce document.

Tout le nécessaire sera résumé afin de pouvoir comprendre et prendre en charge les responsabilités d'un chef vidéo de l'Espace St-Denis

# **Liste de l'équipement**

- Serveur disguise vx4-44690 (director)
- Serveur disguise vx4-44680 (actor)
- CPU-Control
- Serveur DCP
- KVM Draco Vario
- Projecteur Panasonic PT-RQ35K
- Projecteur Barco G100-W22
- Station d3 à la régie (1 écran Dell, Clavier, souris)
- Station DCP à la régie (1 écran Dell, Clavier, souris)
- 2 Drives externes pour archives

# **Liste des programmes**

- Disguise (d3)
- NovaLCT
- Multi Monitoring and Control Software (Panasonic)
- Projector Toolset (Barco)
- FreeFileSync
- Neo DCP
- Novastar Monitoring
- MX4M (Matrice)

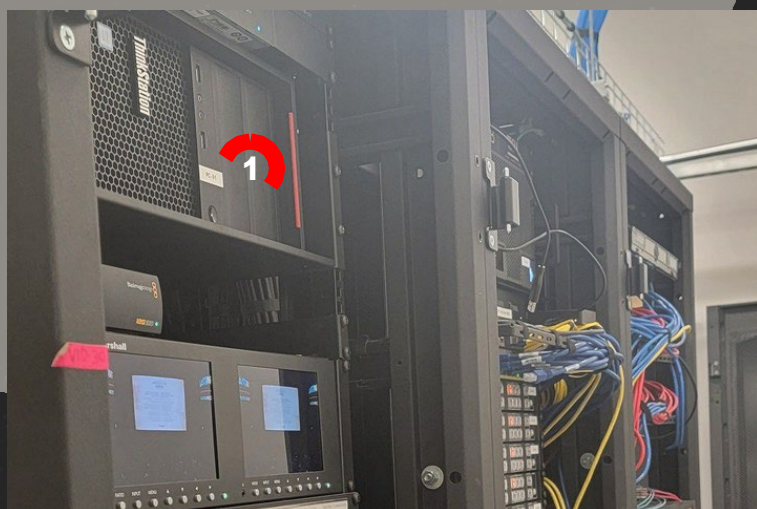
# Local AV-218

Ce local AV est le coeur de l'Espace St-Denis. Nous y retrouvons donc les deux serveurs de d3 (Director, Actor), le CPU-Control, les VLAN-30/40/60 et le système KVM Draco.

Tout ces appareils sont branchés sur 3 UPS différents. Il est important de garder les UPS allumés à moins d'un shutdown volontaire du Théâtre.

Il y a aussi des boîtes avec des câbles comme :

- ♦ HDMI
- ♦ RJ45 ♦
- SDI
- ♦ SDI to mini BNC
- ♦ DisplayPort



## Séquence de démarrage

Lors de l'arrivée du chef vidéo. Il est important de vérifier si tout les systèmes sont en fonction. Donc voici les étapes à suivre :

- 1- Vérifier si le CPU-Control est bel et bien allumé (Il devrait toujours être en fonction)
- 2- Allumer le Director
- 3- Allumer le Actor

Les clés de la salle AV-218 se retrouvent dans le compartiment du centre de la GrandMA2. \*IMPORTANT, Elle doit toujours retourner à cet endroit\*

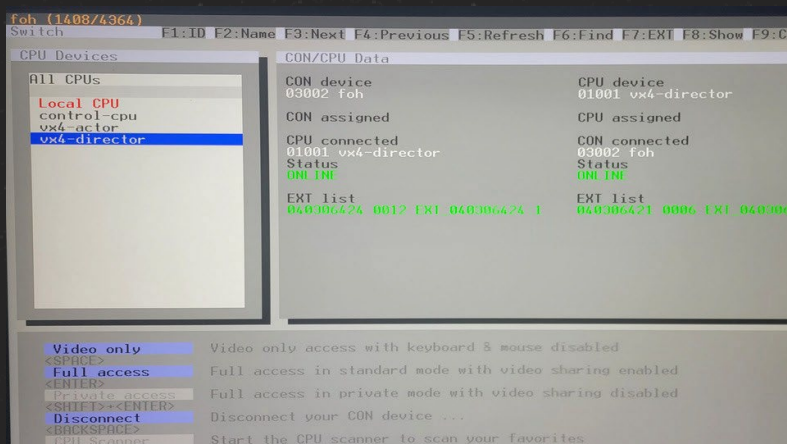


# Les Stations de travail

## Draco Vario

Afin de pouvoir naviguer au travers des deux serveurs ainsi que le Control-CPU à partir de la régie ou du KVM dans le rack de serveur, il faut utiliser la commande SHIFT+SHIFT+O. Une fenêtre de contrôle s'ouvre et on a l'option de choisir entre le CPU-Control, Actor ou Director. Naviguez avec les flèches et ENTER pour confirmer.

Il ne peut y avoir qu'une seule personne qui a le contrôle sur une des stations à la fois. Donc il faut éviter en plein spectacle de prendre le contrôle du director ou actor à partir de la salle AV.



## CPU-Control

Tout programme de contrôle des écrans, de la matrice, de la projection ou du transfert de dossier se retrouvent dans le CPU-Control. Nous allons couvrir chacun de ces logiciels dans les prochaines pages. Il est important de connaître leur utilité, mais aussi de savoir s'y retrouver afin de bien comprendre le fonctionnement de la salle et le travail conjoint avec les serveurs de Disguise (d3).

Les programmes qui seront expliqués brièvement dans les prochaines pages sont

- ♦ NovaLCT
- ♦ Multi Monitoring and Control Software (Panasonic)
- ♦ Projector Toolset (Barco)
- ♦ FreeFileSync
- ♦ Novastar Monitor
- ♦ MX4M (Matrice)

# Disguise d3

## **Introduction**

Les prochaines pages vont couvrir tout ce qui est nécessaire afin d'être en mesure de comprendre et d'utiliser le logiciel d3. Nous passerons au travers de comment ouvrir un projet, faire l'opération du logiciel en spectacle avec différents paramètres ainsi que la programmation d'un tout nouveau projet.

Afin de bien maîtriser le logiciel il existe de l'assistance en ligne sur Youtube avec des tutoriels clairs et simples. Le contenu de ceux-ci sera couvert ici en forme de texte et d'images de références. Encore une fois, ceci ne sert pas de remplacement au guide d'utilisateur trouvé sur leur site dans la section "Learn & Support".

Disguise d3 est un programme de mapping et de playback. Tout contenu doit être intégré et programmé avant de pouvoir en faire l'utilisation. Il ne s'agit donc pas d'un programme de Live show, mais il peut être utilisé comme un.

## **Director & Actor**

La fonction du Director est d'être le maître du spectacle. C'est dans lui que nous ouvrons la session en premier, c'est là aussi qu'il faut faire la programmation ainsi que d'y faire l'opération. Le Actor sert alors de soutiens et de copie du Director. Il suit ses commandes et enregistre chaque contenu inséré ainsi que la totalité de la programmation.

Dans le cas de cette salle-ci, nous utilisons l'Actor afin de séparer le "Load" en s'occupant du contenu projeté dans les écrans alors que le Director s'occupe du mapping, de l'audio ainsi que des commandes envoyés à l'externe.

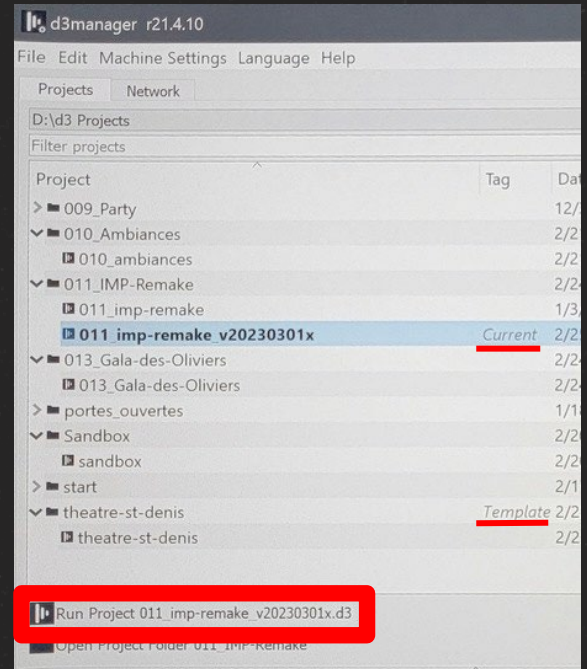
# Survol d3

## d3 Manager

La première étape afin d'accéder à un projet est d'ouvrir le d3 manager sur le bureau du vx4-director.

Ensuite dans la liste des fichiers existants, il y a un indicateur sur le dernier fichier ouvert écrit *Current*. L'autre indicateur présent est *Template* celui-ci sert de fichier de base pour tout nouveau projet (Tout cela sera couvert dans la section **Programmation** à la page X).

Au bas de la fenêtre il y a l'option d'ouvrir le projet. Cliquer dessus et le projet est ouvert.



## User Interface

Dans le haut de la page se trouve tous les onglets dont : d3, *Nom du projet*, Track, Stage, Feed, Transport, Devices.

- ♦ **d3** est semblable à l'onglet "File" de tout autre logiciel. On y retrouve donc des options vitales comme Project Settings and d3Net Manager
- ♦ **Track** nous permet de changer entre différentes track qui seraient programmées en avance pour le show. On utilise différentes tracks afin de séparer des sections du spectacle. *Click Gauche* permet d'ouvrir la liste alors que le *Click droit* ouvre les paramètres de la présente track
- ♦ **Stage** est l'environnement 3D qui permet de visualiser l'ensemble des écrans et voir le contenu jouer en live
- ♦ **Feed** permet de visualiser le mapping des écrans et la découpe des 4 VFC cards (4 outputs de 4K)
- ♦ **Transport** permet d'accéder au Multitransport qui sert de player et de moniteur lorsqu'on veut jouer plus d'une track simultanément
- ♦ **Devices** permet de créer et gérer différentes devices virtuelles dans disguise. On parle de feed caméra en live input, des faders virtuels ainsi que la connexion de d'autres devices externes avec lesquelles on doit communiquer à partir du d3.
- ♦ **Fade up / Fade Down / Hold** Avec *Backspace* on peut fade les écrans au noirs en 2 secondes en Fade Down, les réallumer en Fade up. Puis ALT+P pour garder les images dans les écrans

d3 011\_imp-remake\_v20230301x Track 14 Stage st-denis2 Feed saint-denis 2

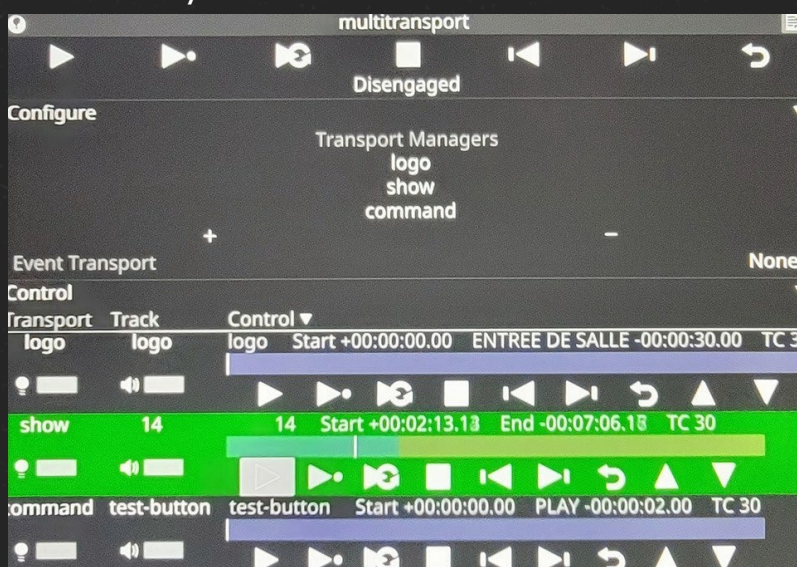
Transport multitransport Devices default 1.0 1.0 Fade up

# Survol d3

## Multitransport

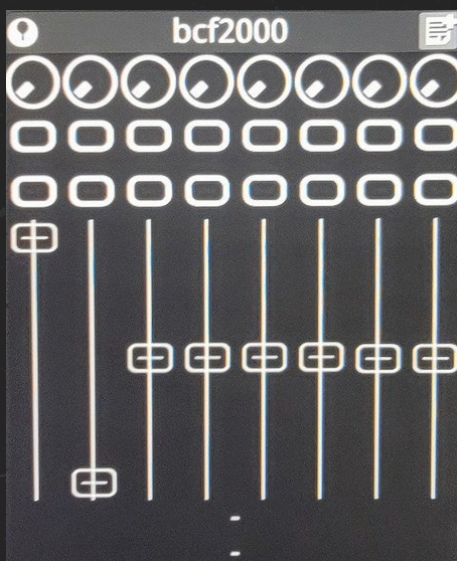
Une fois que le multitransport est ouvert (*Click droit sur Transport*), Nous obtenons une page avec les mêmes contrôles que la timeline donc : Play, Play until the end of section, Play Loop, Stop, Beginning of track, End of Track, Previous track\*\*\*\*

Dans configure, on peut ajouter des transport managers qui agissent comme player de track. Chaque transport ajouté se retrouvera au bas de la fenêtre. Dans ce cas-ci nous avons un transport Logo en surcouche afin d'ajouter des logos par dessus toute autre tracks, un transport Show qui joue chacune des tracks du spectacle et ensuite un transport Commandes afin d'avoir accès à des commandes envoyé en TCP et UDP dans cet exemple.



## bcf2000

La device bcf2000 sert de faders virtuels. On peut donc programmer différentes valeurs sur ces faders, toggle buttons ou knobs afin de les utiliser dans une situation d'opération en live.



## Cue List

La cue list nous permet d'accéder à tous les cues du show avec chacune des tracks qui séparent la liste. Chaque GO est associé à soit une Note, un split section ou un Tag en Cue mode.

Un click sur GO lance le cue.

Note	Tag Remaining
01-preshow paris	
GO	(00:05:02.00
GO	(00:04:18.00
1-preshow	
GO Annonce Maison	(00:25:57.21
GO	(00:05:55.00

# Opération

## Ouvrir Fichier

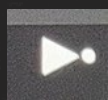
Donc comme couvert plus haut, pour ouvrir un projet il faut passer par le d3 manager et cliquer sur open X project.

## Play the show

Une fois le fichier ouvert, il faut s'assurer d'être sur la track de début du spectacle. La majorité des spectacles seront programmés de manière à ce que le moins d'opération possible soit requis. Il y a deux manières de PLAY sur une timeline



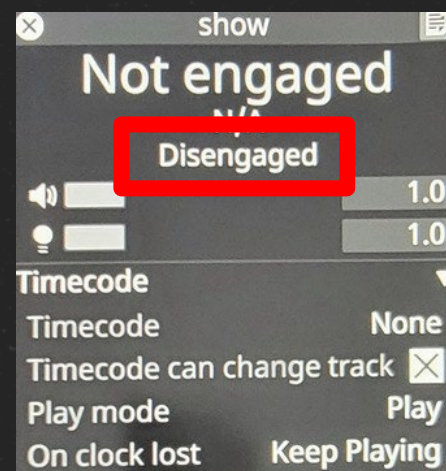
- ♦ **PLAY** Permet de jouer la timeline en continu sans prendre compte de la séparation de sections



- ♦ **PLAY until the end of section** Qui permet de jouer la timeline jusqu'à ce que l'on arrive à la fin d'une section en rouge ou en bleu. Les layers présents à ce moment vont soit jouer en boucle ou s'arrêter dépendant de la programmation. On peut réappuyer sur le même bouton pour passer à la prochaine section jusqu'à la fin de celle-ci.

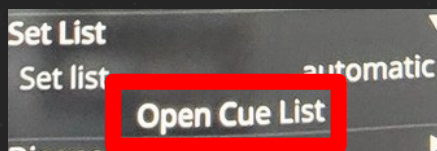
## Timecode

Disguise se retrouve donc à être capable de recevoir et envoyer du Timecode avec une track audio. Toujours s'assurer que le Timecode est *Engaged* il faut cliquer sur *Disengaged* si le TC n'est pas activé. Pour ouvrir le TC, Il faut créer un transport et l'insérer dans le Multitransport. *Click gauche* et cette fenêtre s'ouvrira



## Cue List

Comme mentionné plus haut, la Cue list sert à accéder au répertoire complet des cues de toutes les tracks. Simplement cliquer sur GO afin de lancer les cues. Pour ouvrir la Cue List, il faut ouvrir la même fenêtre de transport que le Timecode et sous l'onglet Set List il faut cliquer sur Open Cue List



\*\*\*\* **CTRL + Click Gauche** permet de verrouiller une fenêtre en place.

**Pour plus de raccourcis, appuyer sur F1** afin d'ouvrir la fenêtre de hotkeys.

# Raccourcis Importants

- ***Backspace*** Fade up / Fade down
- ***ALT+P*** Hold Frame
- ***Numpad Enter*** Play / Pause
- ***Space*** Stop
- ***/*** Zoom in dans la timeline (Jusqu'aux frames)
- ***Shift+ /*** Zoom out dans la timeline
- ***F1*** Liste de raccourcis
- ***F5-F12*** Différentes vues de caméras (F12 est le reset de base)
- ***ALT+D*** Split section en ouvrant une fenêtre permettant de laisser une note et un tag pour un Cue ou du Timecode

# Programmation

La programmation d'un spectacle est la partie la plus importante du rôle d'un chef vidéo. Lorsque c'est bien complété, l'opérateur vidéo ne devrait pas avoir à faire beaucoup de manipulation durant le spectacle, dépendant aussi du type de programmation.

Nous retrouvons différentes façon de faire rouler un projet, soit en Timecode, OSC, Cue par Cue, Sectionnel en loop ou même un mix de tout.

Avant tout, il faut souligner les différents types de layers que nous allons utiliser dans cet environnement.

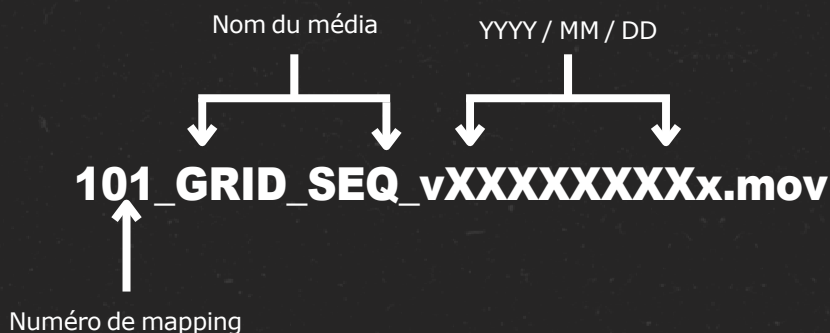
## Types de Layers

- ♦ **Video** - Simple layer de vidéo ou image
- ♦ **Audio** - Peut prendre des fichiers .wav pour ajouter de l'audio à la track
- ♦ **Trackjump** - Permet de sauter d'une track à celle de notre choix
- ♦ **PlayMode** - Permet de choisir si la timeline se joue en continu (PLAY) ou si on s'arrête à chaque fin de section (PLAY until the end of section)

## Types de fichiers supportés

- ♦ **Video** - .MOV Codec HAP/HAPQ et NotchLC (Aucun autre CODEC n'est accepté)
- ♦ **Audio** - .wav, .aiff, .mp3
- ♦ **Images Fixes** - .png, .jpeg, .bmp, .tiff, .exr

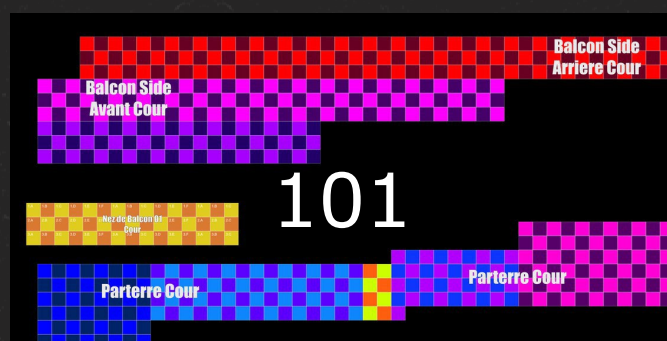
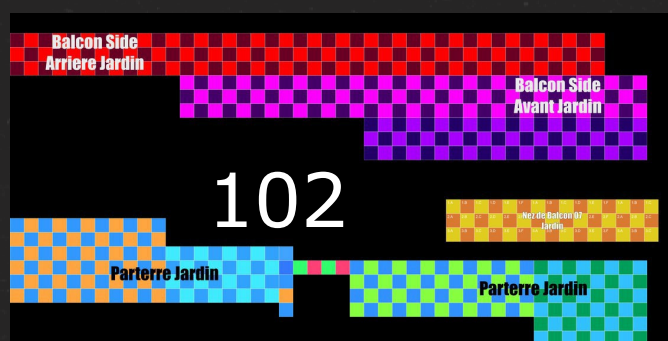
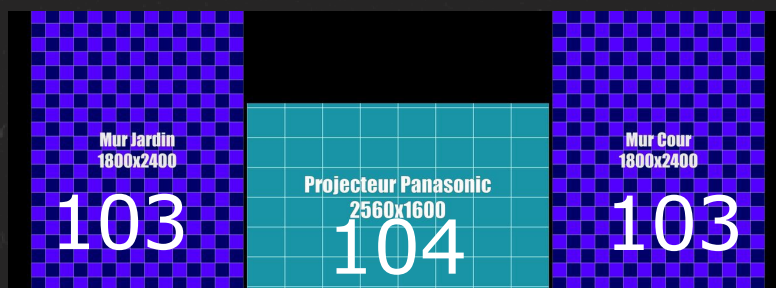
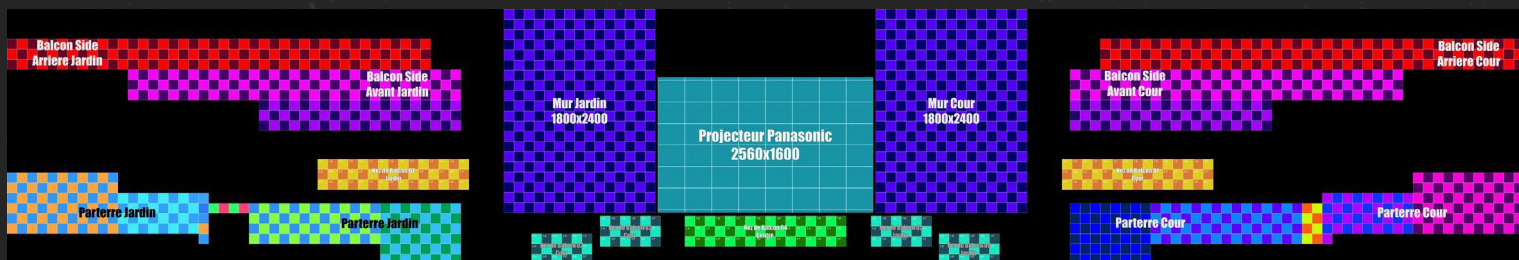
## Nomenclature



**Ex.:**

**101\_StarryNight\_v20230225x.mov**

# Layout des écrans



## Numéro de mapping

101	Full Cour + Nez de balcon
102	Full Jardin
103	Full Murs
104	Projection