



RÉGIE REMOTE FINALE

1. Dispositif

a) Postes Réalisateur

La régie remote finale est composée de deux postes réalisateur.

Le réalisateur opère un vMix synchronisé avec un Excel développé en interne qui permet de lier les éléments graphiques joués en direct avec de la Data. De cette manière, la préparation d'un match (quel qu'il soit) se fait en quelques minutes (habillages, logos des équipes, feuille de match etc...)

D'autres outils ont été développés et permettent d'enrichir les éléments graphiques avec de la Data plus poussée (le score en direct des autres matchs du championnat qui se jouent en même temps, la météo etc...)

Nous pouvons recevoir et réaliser deux matchs en même temps.

b) Cabines Journalistes

Il y a deux cabines journalistes, chacune est connectée aux deux régies avec un switch XLR qui permet par exemple à un journaliste d'enchaîner deux matchs l'un après l'autre, même si le deuxième match est réalisé sur l'autre poste réalisateur.

Chaque cabine est équipée d'un écran de retour qui permet au journaliste de voir le flux dirty du match qu'il est en train de commenter. Nous pouvons nous adapter à la demande du journaliste et plutôt lui envoyer un multiview des éléments graphiques afin qu'il puisse anticiper les points édités.

c) Interphonie

Les deux postes réalisateurs sont équipés d'un intercom afin de parler aux journalistes et aux équipes sur site. Le cadreur sur site a même la possibilité de recevoir le commentaire du journaliste qui présente le match afin de mieux guider le cadre.

2. Cahier des charges de réception des flux

a) Protocole SRT



La régie finale est optimisée pour recevoir du SRT. Le SRT permet de recevoir le flux en un temps record, proche de la milliseconde.

Cela permet au réalisateur de pouvoir diriger son cadreur quasiment instantanément et au cadreur de recevoir la voix du journaliste de la même manière.

Si vous êtes client, nous demandons du SRT en caller car nous le recevons en Listener.

b) Protocole RTMP

Si vous n'êtes pas en capacité d'envoyer du SRT, nous pouvons tout à fait recevoir du RTMP mais le délai de ce dernier ne permet pas de communiquer avec le cadreur sur site avec la même instantanéité.

Nous proposons un service de serveur sur lequel vous pourrez nous envoyer le flux RTMP. Ce serveur est sécurisé et managé par nos soins.

c) Codecs

Notre régie est conçue pour décoder du H264 comme du H265 / HEVC.

Les débits préconisés sont entre 6 et 10 MB.

+ codec audio AAC à 128 kb minimum.

3. Intégration charte graphique

Nous pouvons intégrer votre charte graphique, nous le faisons déjà sur beaucoup de championnats officiels et non officiels.



Nous pouvons aussi vous accompagner dans la création de votre charte en lien avec nos partenaires d'édition visuelle.

4. Stream vers votre plateforme ou vers votre nodal

a) SRT multichannel audios

Nous pouvons vous envoyer un ou plusieurs SRT avec plusieurs channels audio afin de pouvoir envoyer à la fois une Version Française et une Version Internationale.

b) RTMP

Nous pouvons envoyer un RTMP vers votre plateforme ou celles connues comme Youtube, Facebook, Twitch, Dailymotion, Brightcove, Vimeo...

Nous sommes en capacité de faire des redirections de flux grâce à nos serveurs internes afin de faire du multiplateforme sans limite de destinations.

c) Connexion fibre 10Gb redondée

Nous avons deux connexions fibre professionnelles de 10Gbps avec failover automatique afin de garantir la diffusion sans coupure et de très bonne qualité.

Ces deux connexions filaires sont backupées par une liaison 5G sans restriction de data.

Nous pouvons envoyer tout type de bitrate de flux pour une qualité d'image et de son optimale.

MERCI