



DCP-2000

DIGITAL CINEMA SERVER

Manuel de l'Opérateur

Version 1.1

Table of Contents

1	INTRODUCTION	5
1.1	BUT.....	5
1.2	PRÉSENTATION.....	5
1.3	VERSION DE LOGICIEL.....	5
2	L'IMPORTATION DU CONTENU	6
2.1	PHASE DE PREPARATION : SUPPORT USB	6
2.2	PHASE D'IMPORTATION	6
2.2.1	<i>Types des éléments</i>	6
2.2.2	<i>Importation</i>	7
2.2.3	<i>Validation des Packages</i>	7
3	GESTION DES SEANCES.....	8
3.1	L'INTERFACE CINELISTER.....	8
3.2	SHOW PLAYLIST.....	9
3.2.1	<i>Création d'une Show Playlist</i>	9
3.2.2	<i>L'ouverture d'une Show Playlist</i>	16
3.2.3	<i>Suppression d'une Show Playlist</i>	16
3.3	SHOW PLAYLIST PLAYBACK (LECTURE)	17
3.3.1	<i>Présentation de l'onglet Playback</i>	17
3.3.2	<i>Show Playlist Progress List-Box</i>	18
3.3.3	<i>Mode Pause</i>	18
3.3.4	<i>Verrouillage de l'exécution manuelle</i>	20
3.4	SCHEDULED PLAYBACK/ L'EXÉCUTION PROGRAMMÉE	21
3.4.1	<i>Présentation de l'onglet Schedule</i>	21
3.4.2	<i>Ajouter une Show Playlist</i>	21
3.4.3	<i>Enlever une Show Playlist</i>	22
4	JOUER LE CONTENU 2D EN MODE 3D	23
4.1	AJOUTER LA MACRO "48FPS_PLAYBACK"	23
4.2	LE COMPORTEMENT DU PLAYBACK	25
5	ACRONYMES.....	26
6	GLOSSAIRE.....	27
7	HISTORIQUE DE LA MODIFICATION DU DOCUMENT.....	28

Software License Agreement

THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (this "Agreement") is provided by Doremi Labs, Inc. ("Licensor") to you, the customer (the "Customer"). PLEASE READ IT'S TERMS CAREFULLY, AS THE CUSTOMER'S USE OF THE SOFTWARE WILL CONSTITUTE THE CUSTOMER'S ACCEPTANCE OF THE TERMS OF THIS AGREEMENT.

1. License. Licensor hereby grants to the Customer a non-transferable (except as otherwise provided herein) and non-exclusive license to use the software and associated documentation being provided with the Doremi Labs equipment being acquired by the Customer (respectively, the "Software" and the "Documentation") on a single piece of Doremi Labs equipment at one site. The Software and the piece of Doremi Labs equipment must remain at the same location for the term of this license. The number of users of the Software is not limited and the users are not required to be personally identified to Licensor.

2. Restrictions. Customer acknowledges that the Software and its structure, organization and source code constitute valuable trade secrets of Licensor and its suppliers. Accordingly, Customer agrees not to and shall not allow others to (a) modify, adapt, alter, translate, or create derivative works from the Software; (b) merge the Software with other software; (c) sublicense, lease, rent, loan or otherwise transfer the Software to any third party; (d) make the Software available to any third party as part of any time-sharing, ASP, or service bureau arrangement or otherwise operate the Software for the benefit of any third party; (e) reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise attempt to derive the source code for the Software (except to the extent the provisions of this clause (e) are expressly prohibited by applicable law); or (f) otherwise use or copy the Software except as expressly allowed in Section 1. Title in, ownership of, and all right associated with the Software shall remain vested in the Licensor. Licensor reserves all rights not expressly granted to the Customer.

3. Confidentiality of the Software. The Customer acknowledges and agrees that the Software and the Documentation constitute valuable proprietary products and trade secrets of the Licensor embodying substantial creative efforts and confidential information, ideas and expressions. The Customer agrees to maintain in all respects the confidentiality of the Software including, without limitation, agreeing not to disclose or otherwise make available to any other person or entity, in any manner, the Software in any form whatsoever, except that such disclosure or availability shall be permitted to an employee of the Customer whose duties and responsibilities require access to the Software in the course of his or her employment or to agents or independent contractors of the Customer performing maintenance or support services requiring access to the Software. The Customer further agrees not to alter or remove any copyright or other proprietary rights notice or identification which indicates the Licensor's ownership from any part of the Software.

4. License Non-Transferable. Neither the license granted by this Agreement nor any copies of the software, the documentation, or any other materials delivered by the Licensor to the Customer pursuant to this Agreement may, in whole or in part, be assigned, sublicensed, loaned out, distributed, or otherwise transferred by the Customer to any other person or entity without the prior written consent of the Licensor, except as provided below. Any attempt to assign, sublicense, loan, distribute or otherwise transfer such materials in violation of the terms of this Agreement shall be deemed null and void. If the Customer desires to transfer the license granted by this Agreement in connection with a sale of the Doremi Labs equipment being purchased by another customer of Doremi, the Licensor hereby consents to the assignment of the license provided (a) such sale otherwise complies with the terms of this agreement and applicable law; (b) the transferee reads and agrees to accept the terms and conditions of the agreement; and (c) the transferee must be another customer of Doremi.

5. Export by Law Assurances. The Customer agrees and certifies that neither the Software and documentation nor any direct product thereof is being or will be downloaded, shipped, transferred, exported, or re-exported, directly or indirectly, into any country to which export is prohibited by the laws and regulations of the United States.

6. Government End Users. If acquiring the Software on behalf of any unit or agent of the United States government, the Customer agrees that: (a) the Software is "Commercial Computer Software" as the term is defined in paragraph 27.401 of the DoD Supplement to the Federal Acquisition Regulations (the "Supplement") or is within the equivalent classification of any other federal agencies' regulations; (b) the Software was developed at private expense, and no part of it was developed with government funds; (c) the government's use of the Software is subject to "Restricted Rights" as that term is defined in clause 52.227-7013 (b) (3) (ii) of the supplement or in the equivalent clause of any other federal agencies' regulations; (d) the Software is a "trade secret" of the licensor for all purposes of the Freedom of Information Act; and (e) each copy of the Software will contain the Following Restricted Rights Legend:

"Restricted Rights Legend"

Use, duplication, or disclosure is subject to restriction as set forth in the subdivision (b) (3) (ii) of the Rights in the Technical Data and Computer Software clause at FAR 52.227-7013. Manufacturer: Doremi Labs, Inc., 1020 Chestnut Street, Burbank, CA 91506.

The Customer agrees to indemnify Licensor for any liability, loss, costs and expense (including court cost and reasonable attorney's fees) arising out of any breach of the provisions of this Agreement relating to use by the government.

7. Term. The license is effective until terminated. Customers may terminate it at any time by destroying the Software together with all copies permitted by this Agreement. Licensor may terminate this license upon thirty (30) days prior written notice to Customer if Customer materially breaches any provision of this Agreement and fails to cure such breach, if curable, during such thirty (30) day period; provided that if Customer breaches the provisions of Sections 2 or 3, Licensor shall have the right to terminate this Agreement immediately upon written notice to Customer. The license will also terminate upon conditions set forth elsewhere in this Agreement. The Customer agrees upon such termination to destroy all copies of the Software.

8. Disclaimer of Warranty.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH THE CUSTOMER. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, THE CUSTOMER (AND NOT LICENSOR OR A LICENSOR AUTHORIZED DISTRIBUTOR) ASSUMES THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIRING, OR CORRECTION.

LICENSOR DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL MEET THE CUSTOMER'S REQUIREMENTS OR THAT THE OPERATION OF THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR FREE OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED. IF ANY MODEL OR SAMPLE WAS SHOWN TO THE CUSTOMER, SUCH A MODEL OR SAMPLE WAS USED MERELY TO ILLUSTRATE THE GENERAL TYPE AND QUALITY OF THE SOFTWARE AND NOT TO REPRESENT THAT THE SOFTWARE WOULD NECESSARILY CONFORM TO SUCH A MODEL OR SAMPLE.

Some states do not allow the exclusion of implied warranties, so the above exclusion may not apply to the Customer.

9. Limitation of Remedies. The Licensor shall not, under any circumstances, be liable to the Customer for any indirect, consequential or incidental damages arising out of the use, or results of use of, the software and documentation or otherwise relating to the functioning thereof or arising out of this agreement or any breach of this agreement by the Licensor, even if the Licensor has been advised of the possibility of such damages. Licensor's liability to the Customer for actual damages for any cause whatsoever, and regardless of the form of the action, will be limited to the greater of \$300 or the money paid for the Software that caused the damages or that is the subject matter of, or is directly related to, the cause of action. Some states do not allow the limitation or exclusion of liability for incidental or consequential damages so the above limitation or exclusion may not apply to customer.

10. General.

(a) The terms of this Agreement are intended as a final expression of the parties' agreement with respect to such terms as are included in this Agreement and may not be contradicted by evidence of any prior or contemporaneous agreement. This Agreement constitutes the complete and exclusive statement of its terms and no extrinsic evidence whatsoever may be introduced in any judicial proceeding, if any, involving this Agreement.

(b) This Agreement shall be construed and enforced in accordance with the laws of the State of California applicable to contracts made and to be performed entirely in the State of California without regard to such state's conflict of laws provisions.

(c) If any portion of any provision of this Agreement is ruled invalid or unenforceable under any applicable law, that provision will be enforced to the maximum extent permissible and the remainder of this Agreement shall continue in full force and effect.

(d) All waivers must be in writing. Any waiver or failure to enforce any provision of this Agreement on one occasion will not be deemed a waiver of any other provision or of such provision on any other occasion.

1 Introduction

1.1 *But*

Le but de ce document est de guider l'opérateur de cinéma dans l'utilisation du serveur de cinéma numérique DCP-2000.

Il décrit la procédure d'importation du contenu à partir d'un support USB, la gestion des programmes et de l'automation lors de l'utilisation du DCP-2000.

1.2 *Présentation*

Le document comporte les sections suivantes :

- **Section 1:** Introduction – présentation générale du document
- **Section 2:** Importation du contenu – étapes d'importation du contenu à partir d'un support USB
- **Section 3:** Gestion des séances – Description de l'utilisation de l'interface CineLister pour la gestion des séances
- **Section 4:** Projection le contenu 2D en mode 3D – Utilisation d'un Signal d'Automation spécifique (Macro Cue) pour projeter les programmes 3D contenant le contenu 2D et 3D
- **Section 5:** Acronymes
- **Section 6:** Historique de la modification du document

1.3 *Version de Logiciel*

Ce document s'applique à la version 0.5.2-18 du logiciel pour le DCP-2000.

2 L'importation du contenu

Cette section décrit le processus d'importation du contenu stocké sur un support USB vers le DCP-2000.

2.1 Phase de préparation : support USB

Si le contenu à importer est stocké sur un support USB, branchez le support sur le DCP-2000. Attendez jusqu'à l'apparition de l'interface graphique sur l'écran. Ci-dessous un exemple de l'interface graphique:

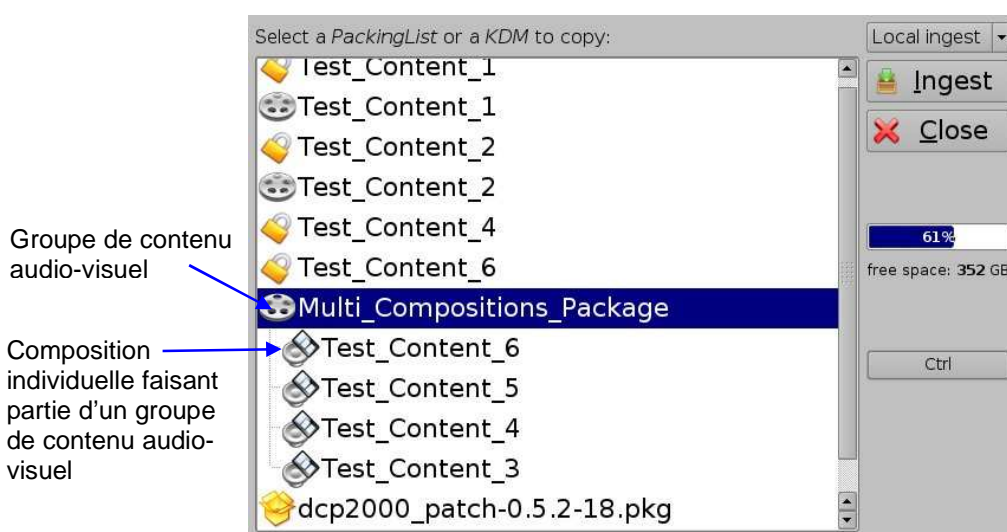


Illustration 1: L'interface graphique d'importation

2.2 Phase d'importation

2.2.1 Types des éléments

Les différents types de contenu qui peuvent apparaître sur l'interface graphique sont présentés ci-dessous. Le contenu audio-visuel (par exemple, les bandes d'annonce, long-métrages) sont identifiés par l'icône "bobine" (ou par l'icône "Haut-parleur et Film"), tandis que les KDMs (contenant les clés de décryptage permettant de jouer le contenu audio-visuel encrypté correspondant) sont identifiés par l'icône "cadenas".



III. 2: Icône "Bobine"



III. 3: Icône "Haut-parleur et Film"



III. 4: Icône "Cadenas"

Un élément audio-visuel peut correspondre à un groupe de Compositions (ref. **Illustration 1**). Dans ce cas, il est possible de voir la liste des Compositions correspondantes en appuyant sur cet élément audio-visuel, comme présenté sur l'**Illustration 1** ci-dessus.

Si un élément a déjà été importé, son titre apparaîtra en gris sur l'écran comme l'indique l'illustration 5.

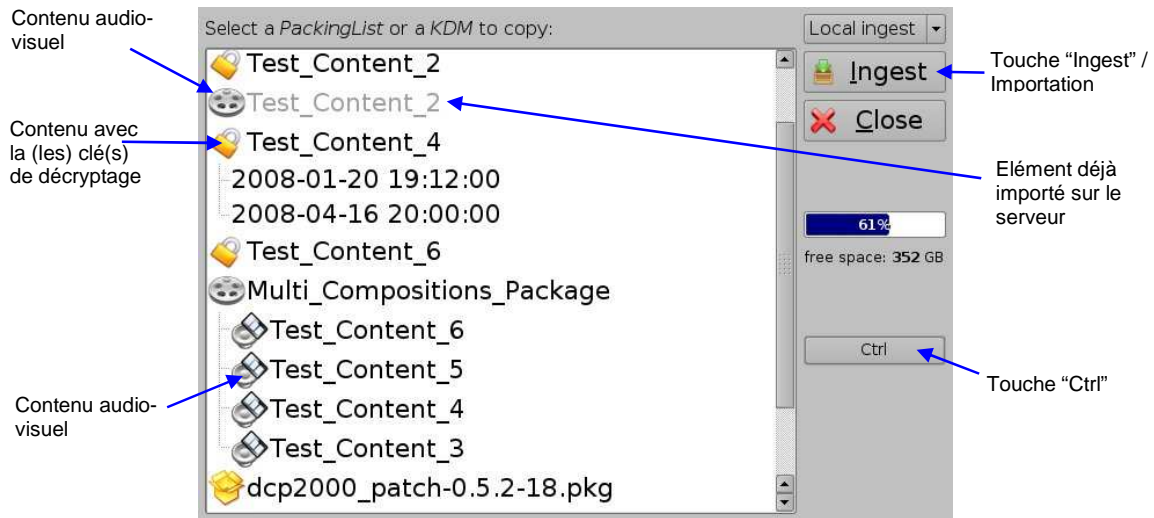


Illustration 5: Interface d'importation – élément importé

2.2.2 Importation

Afin d'importer un élément sur le DCP-2000, sélectionnez-le en cliquant sur l'anneau élément de votre choix. La ligne choisie apparaîtra sur l'interface graphique étant surlignée.

Après avoir choisi un élément à importer, appuyez sur la touche "Ingest"* en haut à droite de l'interface graphique. Le processus d'importation va démarrer.

Remarque: Pour choisir plusieurs éléments, appuyez sur la touche "Ctrl" dans la partie droite de l'interface d'importation, cliquez ensuite sur plusieurs éléments à importer. En cliquant sur la touche "Ingest"*, tous les éléments sélectionnés seront importés.

2.2.3 Validation des Packages

Une fois que le chargement du fichier est terminé, le serveur va analyser et valider le package. Les LED indiquant les écritures et lectures sur les disques durs /Hard Disk Drive access LED/ seront encore allumées sur la face avant du DCP-2000. Ce processus peut prendre de quelques secondes jusqu'à la durée du long métrage. Attendez que le processus soit terminé.

A la fin de cette phase, le contenu sera prêt pour l'utilisation par le serveur.

3 Gestion des séances

Le DCP-2000 permet de gérer une séance grâce au logiciel CineLISTER.

CineLISTER est basé sur une interface graphique qui permet de créer, d'éditer et de jouer une Show Playlist* (programmation). L'interface permet également de programmer à l'avance plusieurs exécutions de Show Playlist* afin de les jouer automatiquement.

3.1 L'Interface CineLISTER

Afin de démarrer CineLISTER, allez dans le menu "Start" du serveur, ensuite "Doremi Labs, Inc." et choisissez "CineLISTER".

L'onglet "Editor"* de l'interface graphique devrait apparaître sur l'écran. Il est présenté ci-dessous:

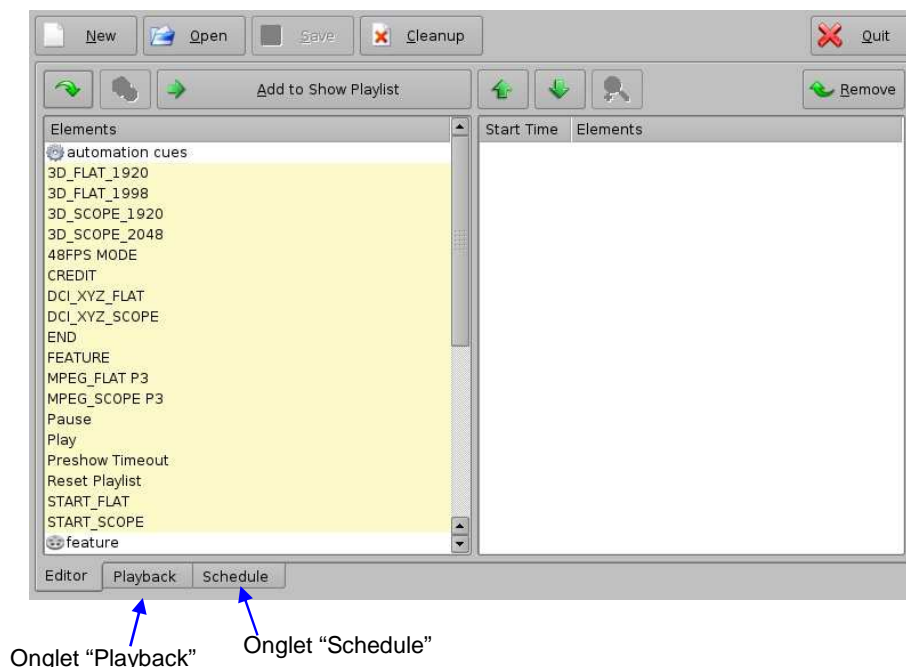


Illustration 6: Interface CineLISTER (GUI) – Onglet "Editor"

L'onglet "Editor"* présenté ci-dessus, est composé de deux parties distinctes:

- Une partie gauche qui contient toutes les Compositions disponibles sur le serveur (par exemple long-métrages, bandes d'annonce, publicité ...) ainsi que les automation cues* et trigger cues* existantes,
- Une partie droite qui est utilisée pour afficher le contenu d'une Show Playlist particulière comme présenté dans la section 3.2.

La touche "Quit"* permet de fermer l'interface CineLISTER. D'autres onglets –"Playback"et "Schedule"* – sont également disponibles. Leur utilisation est expliquée dans la section 3.3 et la section 3.4.

3.2 Show Playlist

Show Playlist définit la succession de Compositions et/ou de Patterns* (Mires) associées aux Automation Cues* et/ou Trigger Cues*. Il fournit l'enchaînement des événements à exécuter lors d'une séance. Par l'intermédiaire de CineLister, une nouvelle Show Playlist peut être créée ou une Show Playlist existante peut être ouverte pour la rédaction et/ou exécution comme présenté dans les paragraphes suivants.

3.2.1 Création d'une Show Playlist

3.2.1.1 Principe

L'interface CineLister permet à l'utilisateur de créer sa propre Show Playlist à partir des éléments de la partie gauche de l'interface. Afin d'ajouter un élément à la Show Playlist, sélectionnez-le – l'élément sera surligné – et cliquez sur la touche "Add to Show Playlist"*.

Cet élément apparaîtra dans la partie droite de l'interface. La répétition de cette action avec tous les éléments choisis crée ce qui est nommé "Show Playlist" comme présenté ci-dessous:

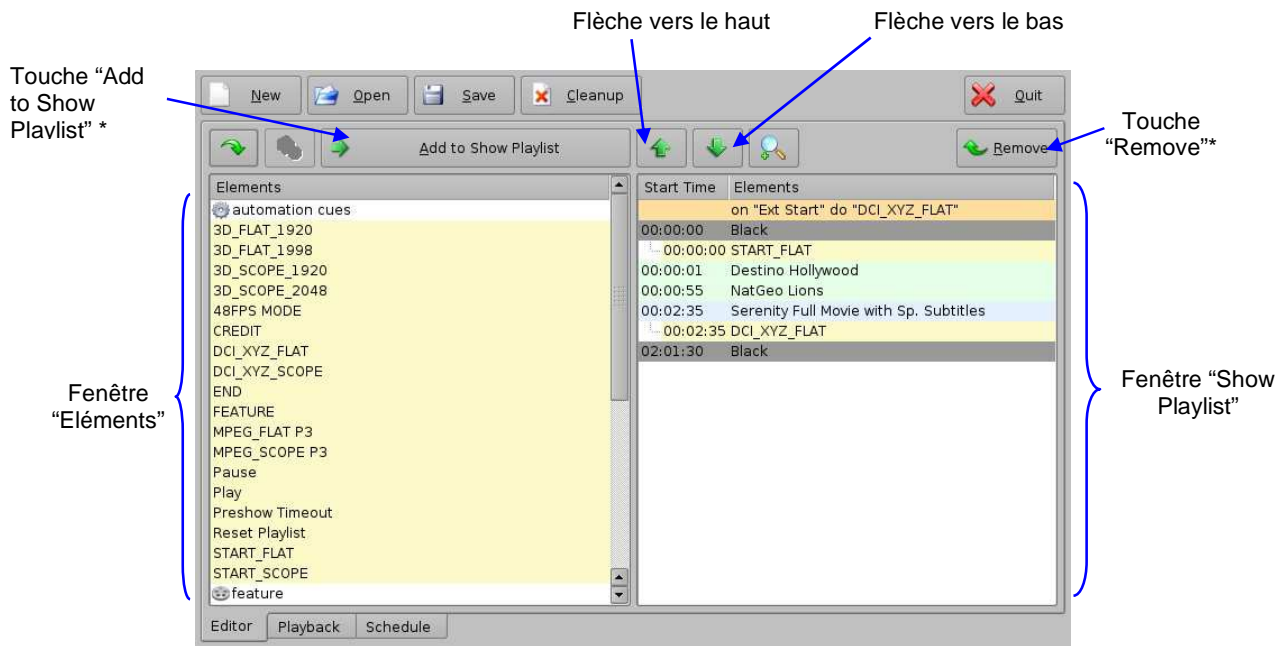


Illustration 7: Création d'une Show Playlist

Pour enlever un élément d'un Show Playlist, sélectionnez-le dans la fenêtre "Show Playlist" et cliquez sur la touche "Remove"*.

3.2.1.2 Types d'éléments

Différents types d'éléments sont disponibles:

- Contenu Audio-visuel (long-métrages, contenu test, bandes d'annonces),
- Automations cues* (commandes d'automatisation),
- Trigger cues* (signaux de commandes).

Consultez votre installateur pour savoir comment ajouter Automations et Trigger Cues*.

3.2.1.2.1 Contenu Audio-Visuel

Si le contenu audio-visuel est crypté, une icône apparaît au début de la ligne.

- Si un indicateur rouge apparaît avec l'icône "cadenas" (comme dans l'exemple ci-dessous), cela signifie que le KDM* requis n'est pas présent ou n'est pas valide. Le contenu ne peut pas être joué.
- Si un indicateur vert apparaît avec l'icône "cadenas" (comme dans l'exemple ci-dessous), cela signifie qu'un KDM* valide est disponible. Le contenu peut être joué.
- Si un avertisseur orange apparaît avec l'icône d'une montre – comme dans l'exemple ci-dessous - ça signifie que le KDM* requis est disponible et sera périmé dans moins de 48 heures. Vous êtes avertis que vous ne pourrez plus jouer le contenu une fois que le KDM* sera périmé si vous ne demandez pas un nouveau KDM.

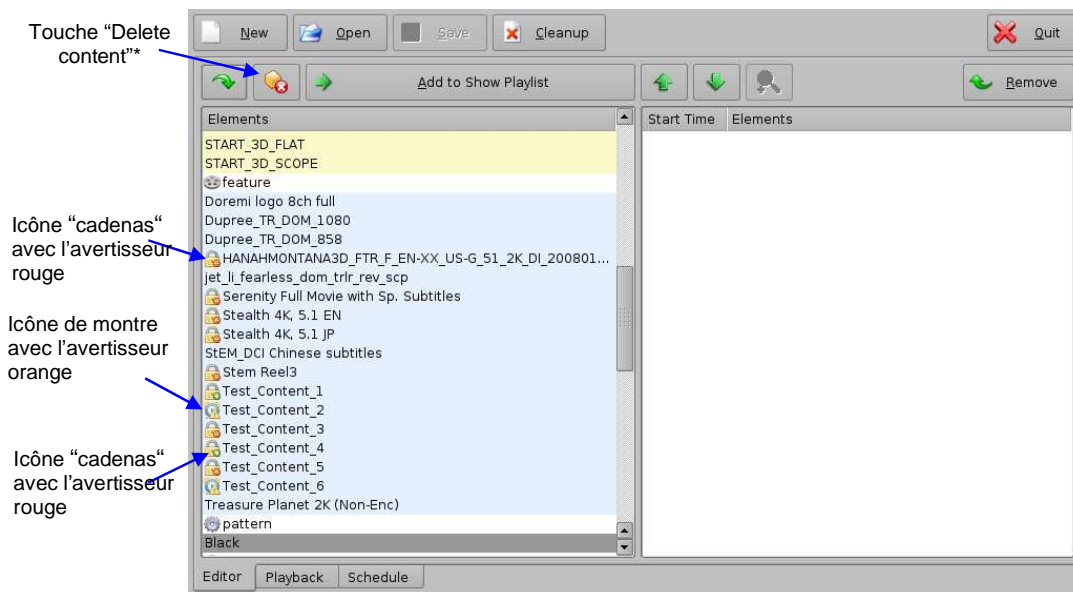


Illustration 8: Disponibilité des KDMs*

Remarque: L'information sur les KDM(s)* associés aux Compositions (c.a.d. l'heure exacte de la fin de validité des KDM(s)* est disponible dans le paragraphe 3.2.1.5.

Pour supprimer une Composition du serveur (par exemple, long-métrage, bande d'annonce), sélectionnez-la dans la partie gauche de l'onglet "Editor"* et cliquez sur la touche "Delete content"* (Illustration 8). Le mot de passe devrait être demandé.

3.2.1.2.2 Automation Cues

Des Macro Automation Cues* peuvent être ajoutées à un élément de la Show Playlist. Sélectionnez l'élément dans la partie droite de l'interface et sélectionnez une Automation Cue* concernée dans la partie gauche de l'interface.

Ensuite cliquez sur la touche "Add to Show Playlist".

Il vous sera demandé de définir l'offset de cet automation cue* par rapport au début ou à la fin de l'élément choisi à l'aide de la fenêtre suivante:

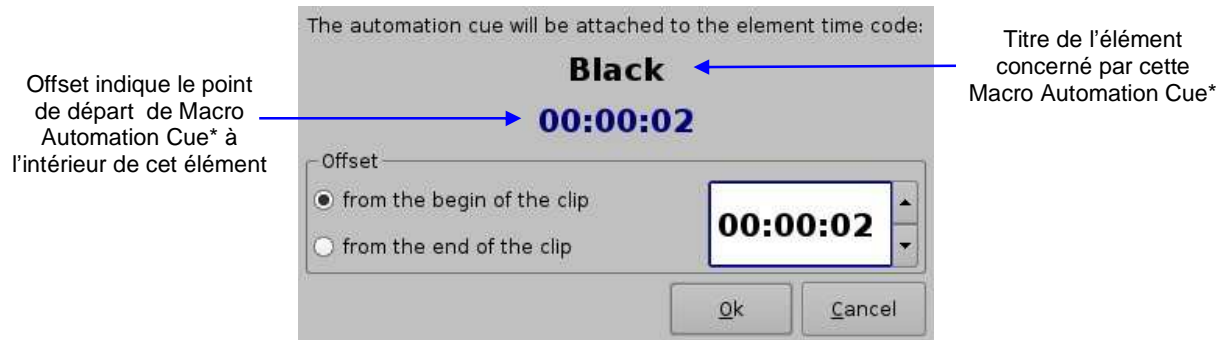


Illustration 9: Définition de l'Offset d'Automation Cue*

A la fin, cliquez sur "Ok".

La Macro Automation Cue* apparaîtra au-dessous de l'élément à laquelle elle est rattachée, dans la partie droite de l'interface comme présenté ci-dessous:

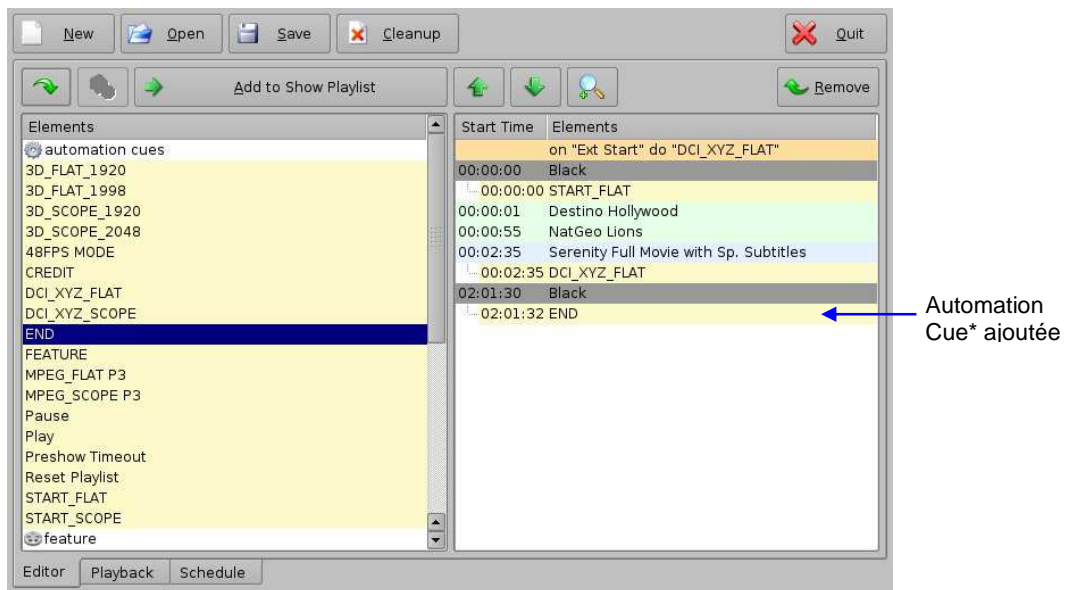


Illustration 10: Automation Cue* ajoutée à un Elément

Vous pouvez répéter cette action pour le même élément de la Show Playlist ou pour un autre élément de la Show Playlist.

3.2.1.2.3 Trigger Cue

Une Trigger Cue* permet de planifier l'exécution d'une Macro Automation Cue* quand aura lieu la condition associée au Trigger Cue* lors de sa création dans Macro Editor.

Par exemple, si une Trigger Cue* est associée à la condition "Wait for GPI #1 ON"*, vous pouvez programmer une Macro Automation Cue*, créée selon l'explication ci-dessus, pour être exécutée à condition que GPI #1 devienne ON.

Vous avez le choix de programmer la disponibilité d'une telle Trigger Cue* pour l'ensemble des éléments de la Show Playlist ou pour un élément spécifique de la Show Playlist.

- **Trigger Cue* pour l'ensemble de la Show Playlist**

Afin de définir un Trigger Cue* pour l'ensemble de la Show Playlist, sélectionnez une Trigger Cue* dans la partie gauche de l'interface et cliquez sur "Add to Show Playlist"*. La fenêtre suivante apparaîtra:

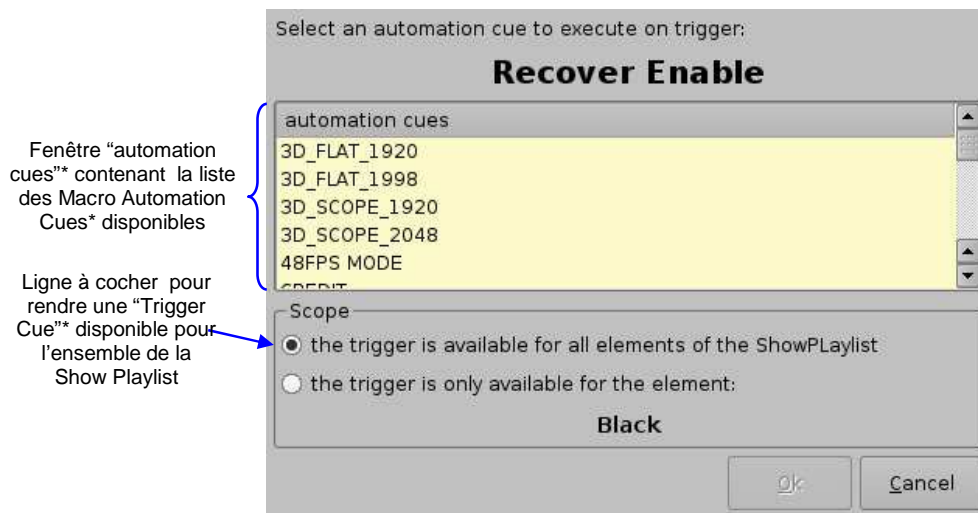


Illustration 11: Ajout d'un Trigger Cue*

Sélectionnez la Macro Automation Cue* à associer avec cette Trigger Cue* en cliquant dessus dans la fenêtre "automation cues". Le mode d'application coché par défaut de la Trigger Cue est "all elements of the Show Playlist", vous avez juste besoin de presser "OK".

- **Trigger Cue* pour un seul Elément de la Show Playlist**

Afin de définir la disponibilité d'une Trigger Cue* pour un élément spécifique de la Show Playlist, sélectionnez cet élément dans la partie « Show Playlist » de l'interface et sélectionnez la Trigger Cue* que vous voulez ajouter dans la fenêtre gauche de l'interface.

Cliquez ensuite sur "Add to Show Playlist"*. Vous allez voir la fenêtre telle que présentée sur l'**Illustration 11**.

Associez une Macro Automation Cue* de la même manière que dans l'explication ci-dessus (ref. **Illustration 11**) et cochez la ligne "the trigger is only available for the element:"*. La ligne au-dessous devrait indiquer le titre de l'élément que vous avez choisi avant d'ajouter la Trigger Cue : c'est le seul élément pour lequel cette Trigger Cue sera disponible.

3.2.1.3 Réorganisation des Eléments

Deux flèches permettent aux utilisateurs de réorganiser l'ordre des éléments dans la Show Playlist. Elles sont présentées ci-dessous:



Illustration 12: Flèche vers le haut



Illustration 13: Flèche vers le bas

A l'aide de ces deux flèches, chaque élément peut être déplacé vers le haut ou vers le bas de la Show Playlist:

- Pour déplacer un élément vers le haut, sélectionnez-le et cliquez sur la flèche vers le haut (ref. **Illustration 7**).
- Pour déplacer un élément vers le bas de la Show Playlist, sélectionnez-le et cliquez sur la flèche vers le bas (ref. **Illustration 7**).

Répétez cette action jusqu'à l'obtention de l'ordre souhaité pour les éléments.

3.2.1.4 Touche Refresh / Actualiser

Une touche "Refresh"* est disponible. Quand un nouveau package a été importé sur le serveur, son contenu ne sera pas affiché automatiquement dans l'interface du CineLister si ce dernier a déjà été démarré. Cliquez sur la touche "Refresh"* afin de mettre à jour la partie gauche de l'interface et afficher le nouveau package au même niveau que les précédents.

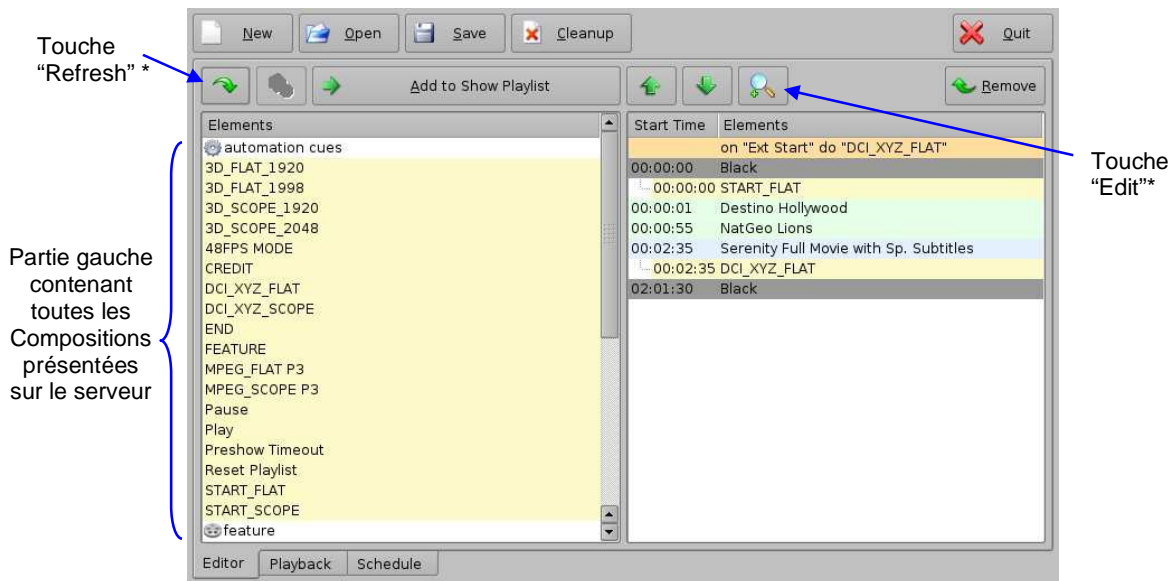


Illustration 14: Touche Refresh*

3.2.1.5 Touche Edit / Editer

Vous pouvez éditer les éléments de la Show Playlist en choisissant l'un d'entre eux dans la partie droite de l'interface - il sera surligné - et en cliquant sur la touche "Edit"* (**Illustration 14**).

Dans le cas d'une Trigger Cue* ou d'une Automation Cue*, vous pourrez éditer les propriétés établies lors de l'ajout de l'automation à la Show Playlist.

Dans le cas d'une Composition (un élément audio-visuel), la fenêtre comportant les caractéristiques de cet élément sera affichée comme dans l'exemple ci-dessous:

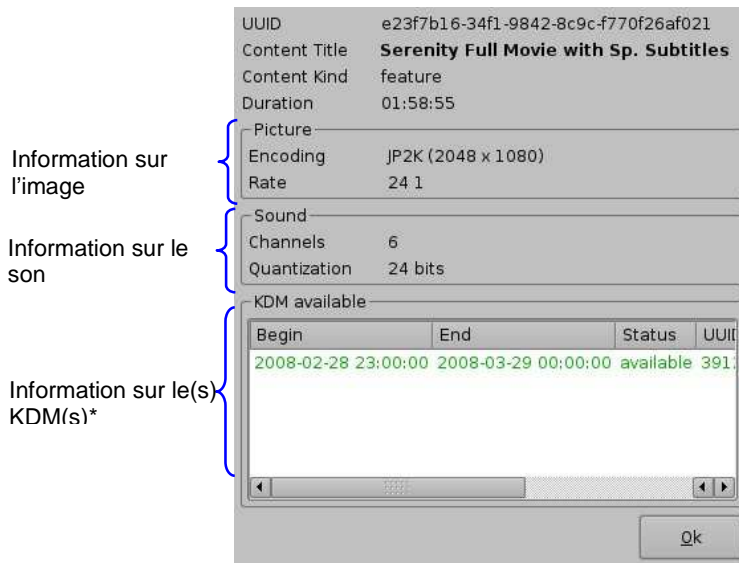


Illustration 15: Exemple de la fenêtre Edit avec un KDM valide pendant plus de 48 heures

Si, pour une Composition sélectionnée, un KDM doit être périmé dans moins de 48 heures, le temps de validité restant sera affiché dans la colonne "Status" en orange comme dans l'exemple ci-dessous:

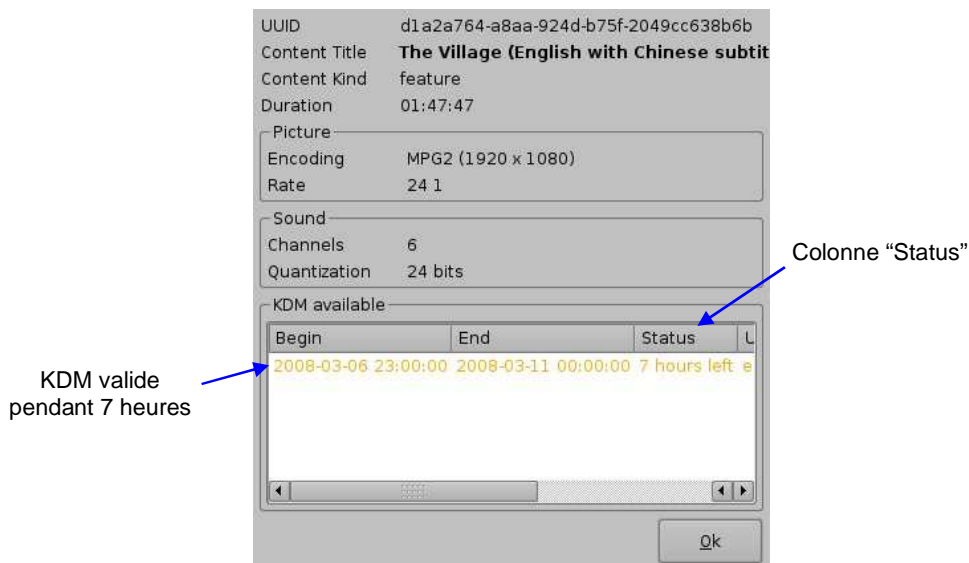


Illustration 16: Exemple de la fenêtre avec un KDM valide pendant moins de 48 heures

3.2.1.6 Sauvegarde de la Show Playlist

Après la création d'une Show Playlist selon la procédure présentée ci-dessus, elle peut être sauvegardée à l'aide de la touche "Save"*. Appuyez sur cette touche pour sauvegarder la Show Playlist.

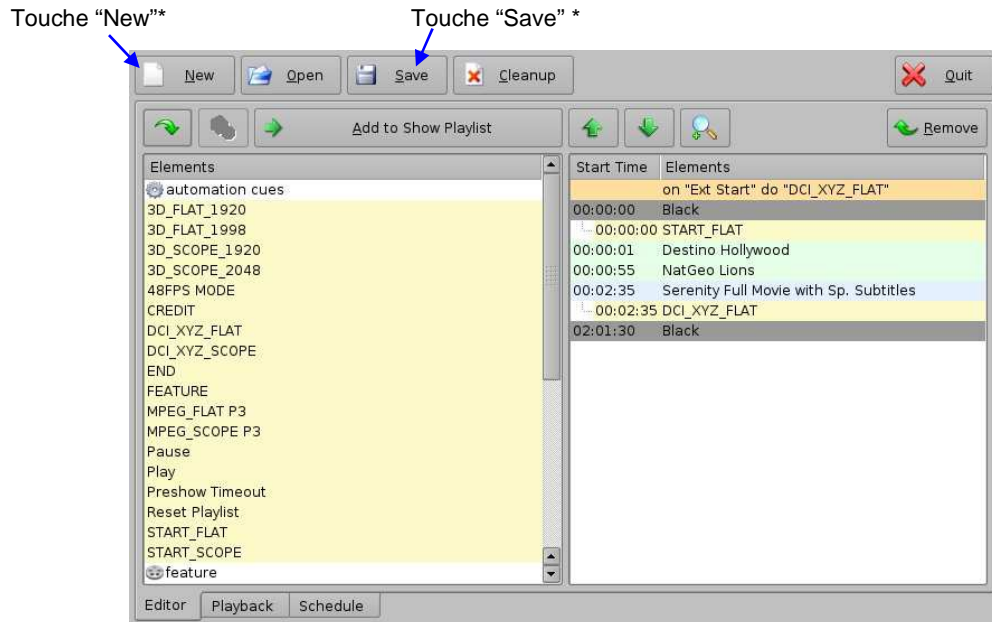


Illustration 17: Sauvegarde de la Show Playlist

3.2.1.7 Création d'une nouvelle Show Playlist

Si vous avez besoin de créer une nouvelle Show Playlist, appuyez sur la touche "New"* (ref. **Illustration 17**). Cette action enlève la Show Playlist éventuellement présente dans la partie droite de l'interface.

Nota: Assurez-vous que la Show Playlist actuelle a été sauvegardée avant d'appuyer sur la touche "New"*, autrement elle sera perdue.

3.2.2 L'ouverture d'une Show Playlist

Pour ouvrir une Show Playlist déjà existante, utilisez la touche "Open"*. Cette Show Playlist sera affichée dans la partie droite de l'interface graphique comme si elle avait été créée selon la procédure présentée ci-dessus.

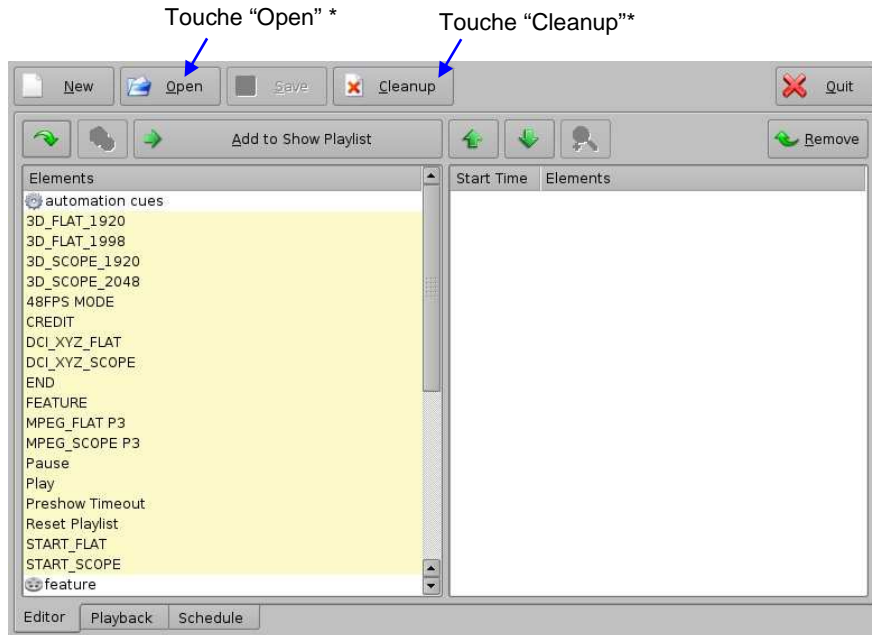


Illustration 18: L'ouverture d'une Show Playlist

3.2.3 Suppression d'une Show Playlist

Pour supprimer la Show Playlist du serveur, cliquez sur la touche "Cleanup"* (Illustration 18). Le mot de passe approprié vous sera demandé.

Sélectionnez la Show Playlist que vous voulez supprimer dans la fenêtre "Delete"* qui apparaîtra sur l'écran et cliquez sur "Delete"* pour la supprimer du serveur.

3.3 Show Playlist Playback (lecture)

3.3.1 Présentation de l'onglet Playback

Après avoir créé ou ouvert une Show Playlist selon la Section 3.2, la succession des éléments correspondants peut être jouée. Pour procéder à l'exécution de la Show Playlist, sélectionnez l'onglet "Playback"* (Illustration 6). Cet onglet est présenté ci-dessous:

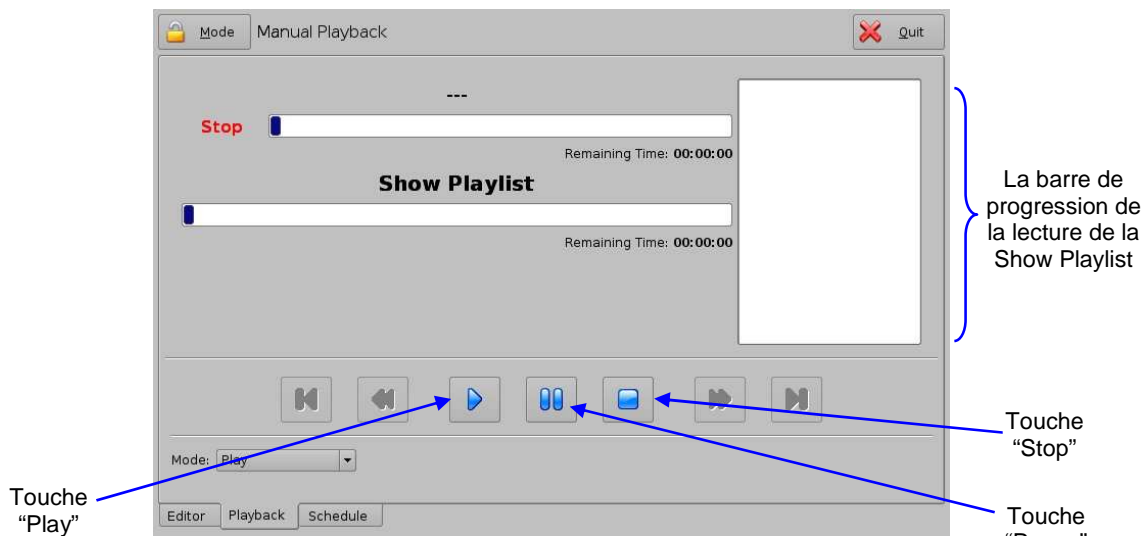


Illustration 19: Présentation de l'onglet Playback

Cliquez sur la touche "Play"* afin de commencer l'exécution de la Show Playlist. La barre de progression "Show Playlist"* indique l'avancement de l'ensemble de la Show Playlist tandis que la barre de progression de la composition ("Clip Progress Bar") indique le temps restant pour la composition jouée actuellement. L'onglet "Playback" ressemblera à celui présenté ci-dessous:

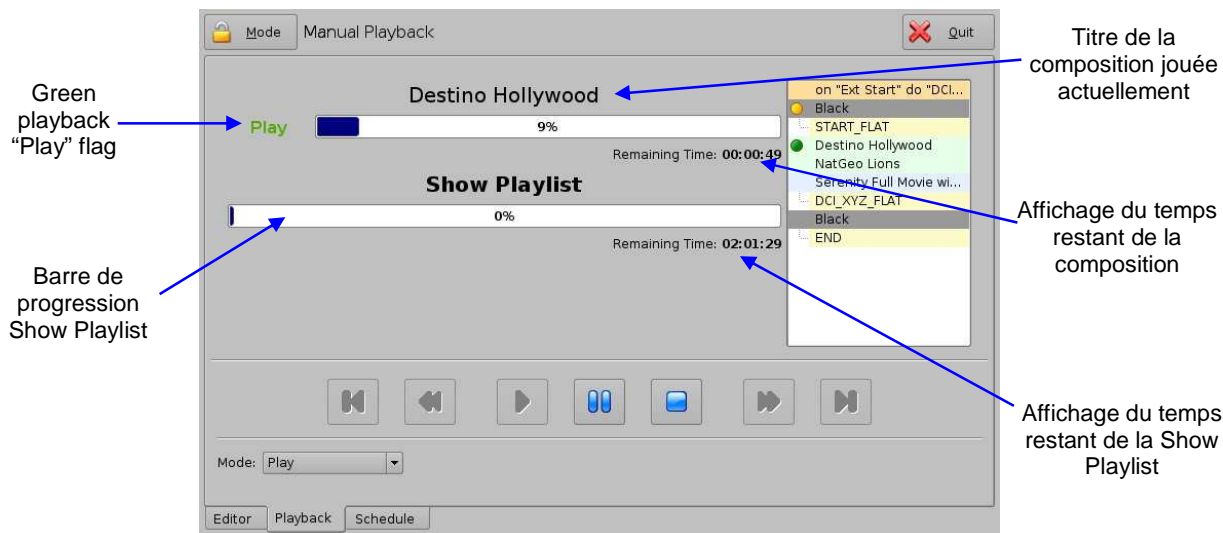


Illustration 20: L'onglet Playback lors de l'exécution de la Playlist

Pendant l'exécution de la Show Playlist, l'indicateur vert de l'exécution "Play"* est affiché, et le titre de la composition en cours apparaît juste à côté (ref. **Illustration 20**).

Pour arrêter l'exécution de la Show Playlist, cliquez sur la touche "Stop". Pour mettre en pause l'exécution de la Show Playlist, cliquez sur la touche "Pause". Le "Pause Mode" est présenté dans le paragraphe **3.3.3** ci-dessous.

3.3.2 Show Playlist Progress List-Box

La partie droite de l'onglet "Playback" contient la barre de progression de la Show Playlist. Cette barre de progression affiche la progression actuelle de l'exécution de la Show Playlist à l'aide de l'indicateur vert. Tous les éléments déjà joués sont précédés par l'indicateur jaune tandis que les éléments qui restent à exécuter n'ont aucun indicateur:

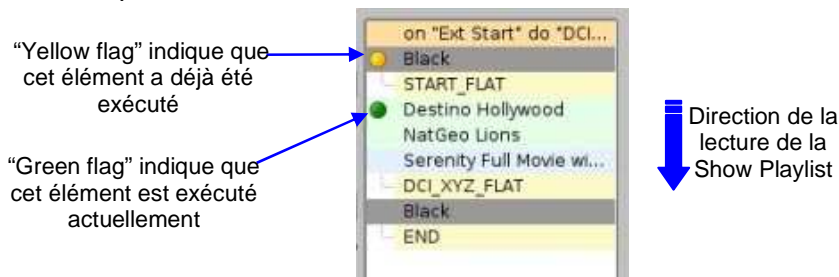


Illustration 21: Show Playlist Progress List-box

3.3.3 Mode Pause

Quand l'exécution est mise en Pause, vous pouvez sauter à la composition précédente ou suivante à l'intérieur de la Show Playlist. Vous pouvez également avancer ou reculer de 3 minutes par rapport à l'instant de la pause, à l'intérieur de la composition en cours – à condition bien sûr que le temps restant de la composition le permette. Les touches requises pour exécuter cette action sont présentées ci-dessous:

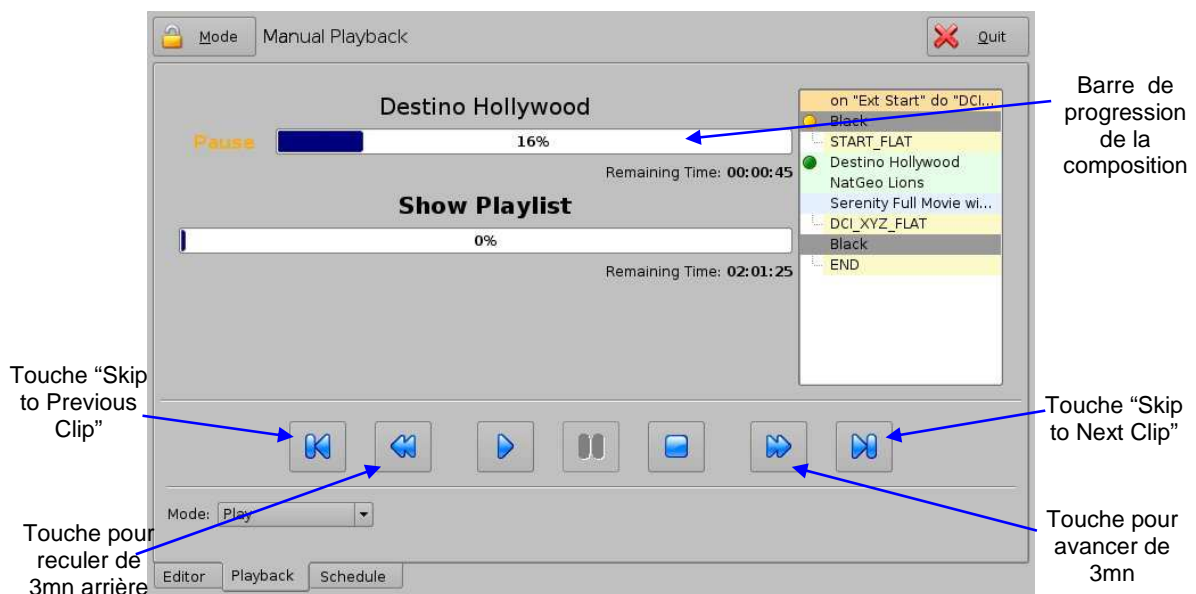


Illustration 22: L'onglet de l'exécution de la Playlist en Pause

Par exemple, si vous choisissez de sauter à la composition suivante à partir de l'onglet présenté ci-dessus, le nouvel onglet apparaîtra de la façon suivante:



Illustration 23: L'onglet Playback après la saute à la composition suivante

Vous devez ensuite cliquer sur la touche "Play"* afin de recommencer l'exécution de la Show Playlist à partir de l'instant que vous avez choisi.

Afin d'activer le mode "Loop"* ce qui veut dire que la Show Playlist en cours sera exécutée en boucle, sélectionnez le Mode "Loop" dans la case appropriée. Il vous sera demandé un mot de passe permettant de basculer dans ce mode. Lorsque ce mode est choisi, le premier élément de la Show Playlist sera exécuté de nouveau après l'exécution du dernier élément.

3.3.4 Verrouillage de l'exécution manuelle

Le mode manuel de l'exécution de la Show Playlist peut être verrouillé afin d'éviter que la séance soit interrompue par hasard. Pour verrouiller le mode manuel, cliquez sur la touche "Mode" située dans l'onglet "Manual Playback"* en haut de cet onglet.

Ensuite l'onglet "Playback" va apparaître de la façon suivante:

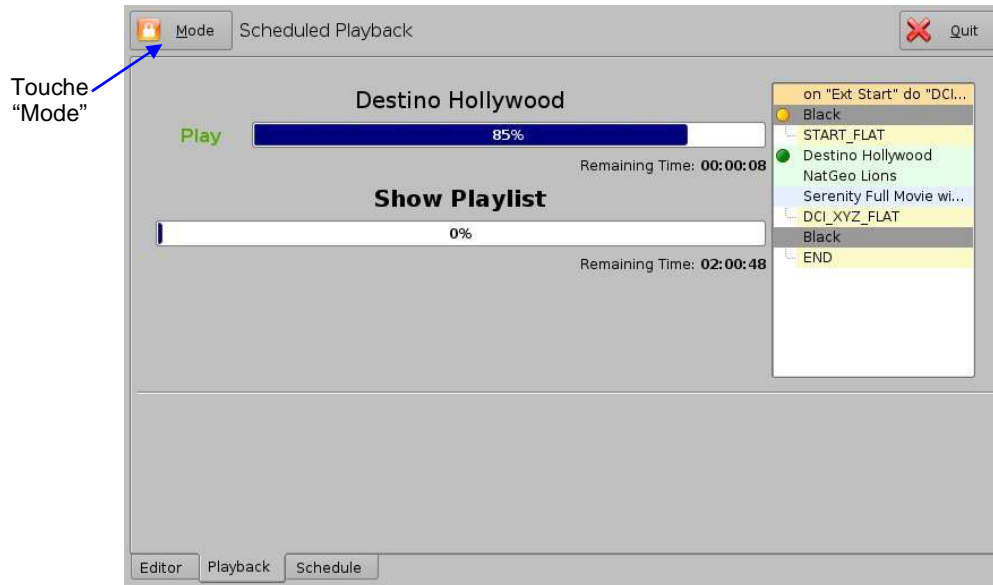


Illustration 24: Verrouillage de l'Exécution Manuelle

Ce mode correspond aussi à l'exécution programmée présentée dans la section suivante. L'exécution de la Show Playlist va obéir seulement à la programmation prédéfinie.

3.4 Scheduled Playback/ L'exécution programmée

3.4.1 Présentation de l'onglet Schedule

Le troisième onglet s'appelle "Schedule"* et permet de programmer les exécutions des Show Playlists selon leurs dates et horaires de séance. Cet onglet est présenté ci-dessous:

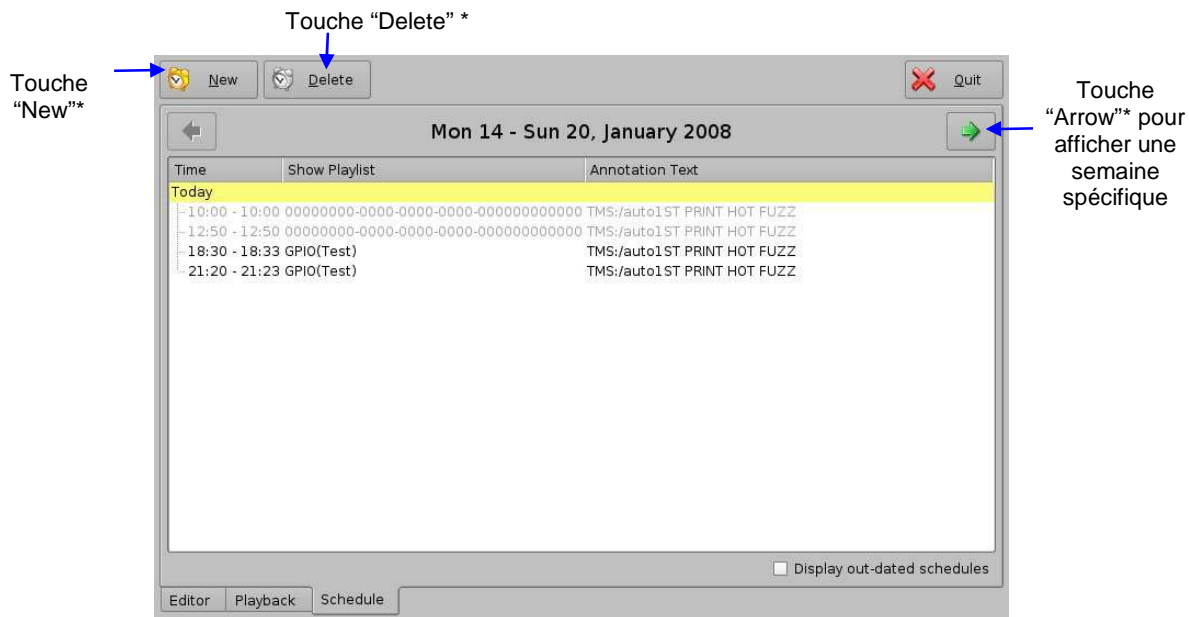


Illustration 25: L'onglet Schedule

Pour choisir une semaine spécifique afin de vérifier son programme, utilisez les flèches situées en haut à droite et à gauche de la fenêtre. La semaine choisie est affichée entre les flèches.

3.4.2 Ajouter une Show Playlist

Afin d'ajouter une Show Playlist dans le programme, cliquez sur la touche "New"* et sélectionnez la Show Playlist que vous voulez ajouter. Un mot de passe vous sera demandé. Ensuite, la fenêtre devrait présenter la configuration suivante:

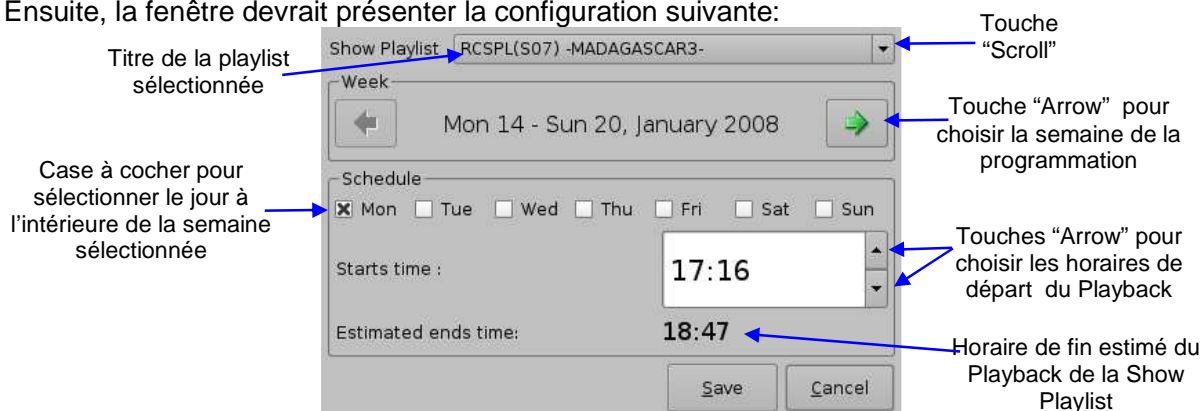


Illustration 26: Fenêtre de la configuration de la Show Playlist

A la fin, cliquez sur la touche “Save”* pour revenir à l’onglet “Schedule”* mis à jour, comme présenté ci-dessous :

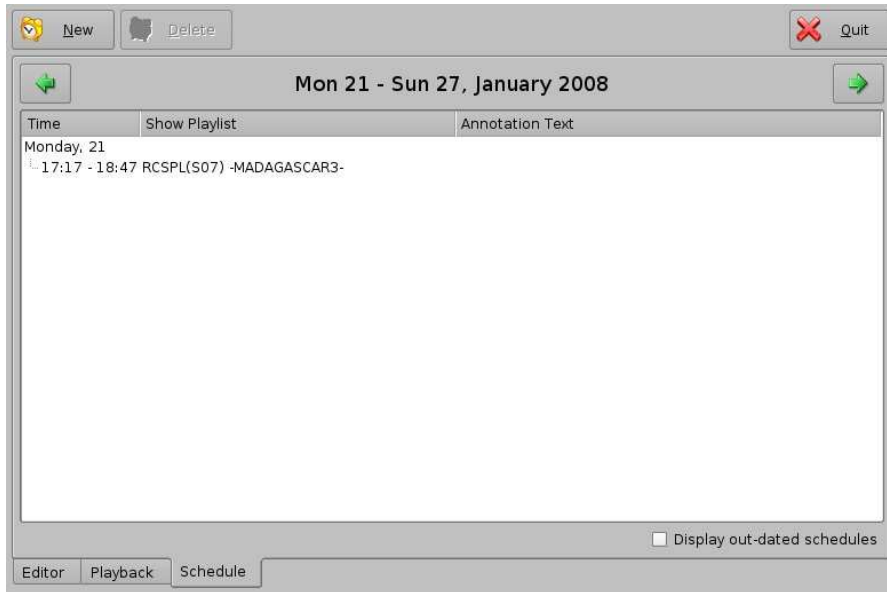


Illustration 27: Schedule Tab après l’ajout de la Playlist

3.4.3 Enlever une Show Playlist

Pour enlever une Show Playlist du programme, sélectionnez-la (elle sera surlignée) et cliquez sur la touche “Delete”*. Un mot de passe vous sera demandé.

Dans l’exemple du programme en cours de l’**Illustration 27**, en sélectionnant “RCSPL(S07) – MADAGASCAR3 -” et en cliquant sur la touche “Delete”*, nous aurons le résultat suivant:



Illustration 28: Schedule Tab après la suppression de la Playlist

4 Jouer le contenu 2D en mode 3D

Le but de cette section est de guider l'opérateur dans l'utilisation d'une Macro Automation Cue* ("48FPS_PLAYBACK" dans ce manuel) afin de jouer le contenu 2D pendant la séance 3D. Cela peut être utile pour jouer les bandes d'annonce 2D pendant la séance stéréoscopique sans avoir besoin de générer la version stéréoscopique de ces bandes d'annonce.

Contactez votre installateur pour savoir comment obtenir le Macro Cue* "48FPS_PLAYBACK".

4.1 Ajouter la Macro "48FPS_PLAYBACK"

L'Automation Cue* "48FPS_PLAYBACK" doit être ajoutée à la séance concernée à l'aide de l'interface CineLister (ref. à la section la section 3 pour voir comment lancer l'interface CineLister). Si CineLister a été lancé avant la création de la Macro "48FPS_PLAYBACK", vous aurez besoin de cliquer sur la touche "Refresh"* de l'interface CineLister pour voir cette nouvelle Macro dans l'onglet Editor du CineLister (ref. l'illustration ci-dessous).

L'onglet "Editor" de l'interface graphique devrait apparaître sur l'écran. Pour ouvrir ou créer la Show Playlist correspondant à la séance 3D, suivez les procédures présentées dans la section 3.2.

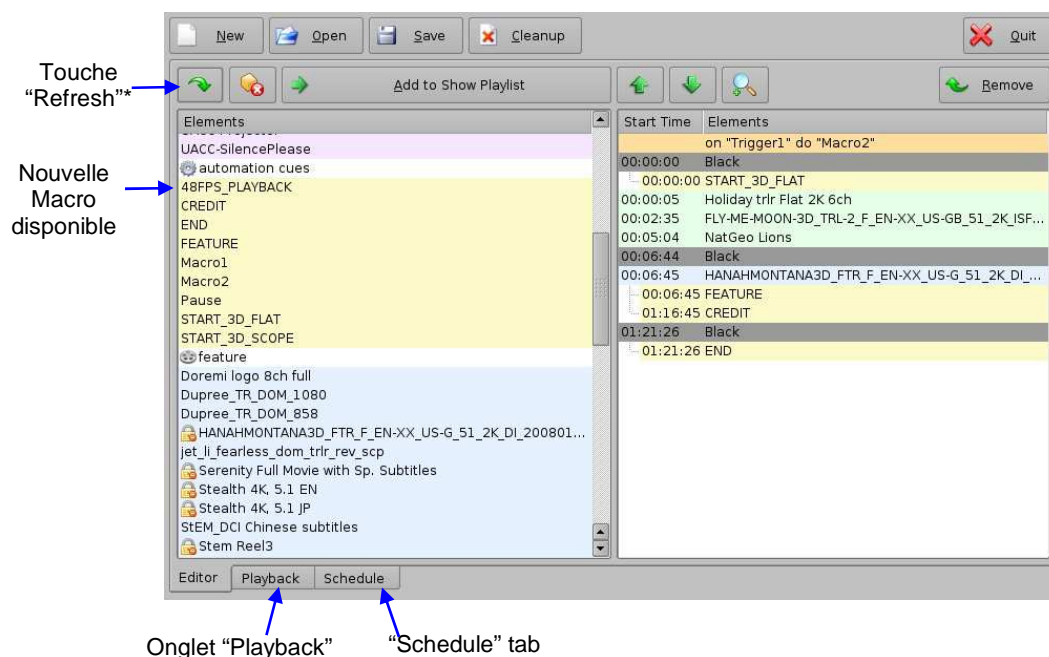


Illustration 29: L'interface graphique CineLister

Pour être capable de jouer tout le contenu, y compris 2D, pendant la séance 3D, vous avez besoin de rattacher la "48FPS_PLAYBACK" Macro Automation Cue* au premier élément de la Show Playlist selon la procédure présentée ci-dessous:

1. Sélectionnez le premier élément audio-visuel de la Show Playlist affichée dans la partie droite de l'onglet "Editor" : dans l'exemple ci-dessus c'est l'élément "Black"
2. Sélectionnez le "48FPS_PLAYBACK" Macro dans la partie gauche de l'onglet "Editor"* et cliquez sur "Add to Show Playlist"* en haut de l'onglet,

3. La fenêtre suivante devrait apparaître, vous demandant de définir l' Offset de la Macro:

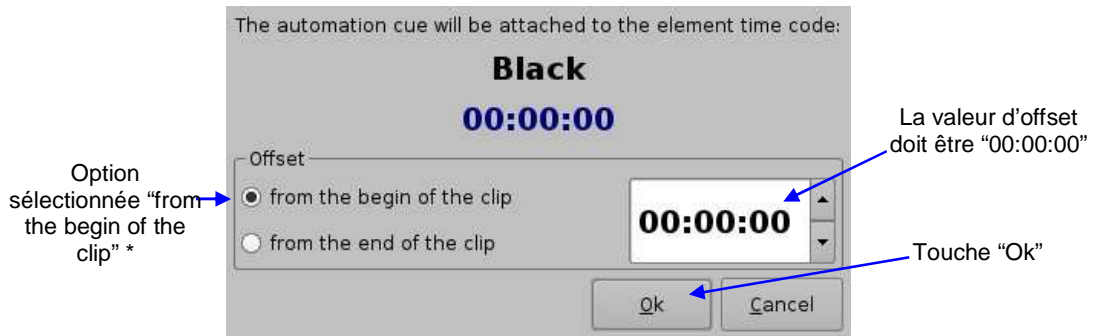


Illustration 30: Configuration de l'Offset de l'Automation Cue*

Assurez-vous que les paramètres par défaut sont sélectionnés comme ci-dessus:

- La valeur Offset doit être défini comme "00:00:00",
- Le mode Offset doit être "from the begin of the clip".

4. Cliquez sur "Ok".
5. Vous devez voir la "48FPS_PLAYBACK" Macro Automation Cue* rattachée au premier élément de la Show Playlist comme présenté ci-dessous:

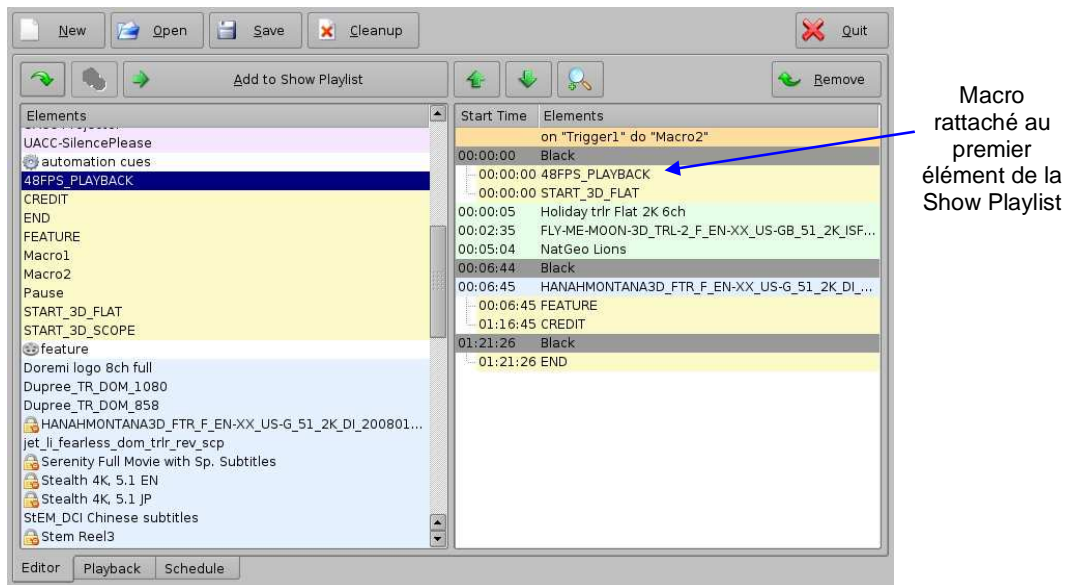


Illustration 31: "48FPS_PLAYBACK" Automation Cue Added

6. Pour compléter la création de votre Show Playlist, ajoutez toutes les Automation Cue(s) * nécessaires si ce n'est pas encore fait (ref. paragraphe 3.2.1).

Pour exécuter d'autres opérations de gestion des séances (par exemple, sauvegarder la Show Playlist), référez-vous à la section 3.

4.2 Le comportement du Playback

Le "48FPS_PLAYBACK" Automation Cue créée selon ce document, permet d'exécuter tous les éléments vidéo, situés après l'élément auquel la Macro a été rattachée, en mode 48 images par seconde (fps).

Si elle est rattachée au premier élément comme indiqué dans ce document, tous les éléments vidéo de la Show Playlist seront exécutés en mode 48 fps. Cela correspond au profil d'exécution d'un contenu stéréoscopique : 24 fps pour l'œil droit et 24 fps pour l'œil gauche.

Pour une composition 2D 24 images par seconde, chaque image sera dupliquée et envoyée à aux deux liens SDI à la fois. Cela permet d'utiliser la même configuration pour toute la séance stéréoscopique, y compris pour le contenu 2D (par exemple les bandes d'annonce 2D).

5 Acronymes

Term	Definition
GPI	General Purpose Input
GPO	General Purpose Output
KDM	Key Delivery Message
SPL	Show Play List
2D	Non-stéréoscopique
3D	Stéréoscopique

6 Glossaire

Terme	Traduction
Ingest	Importation
KDM /Key Delivery Message/	Message comportant la clé de décryptage
Editor	Editeur
Playback	Lecture
Schedule	Programme
Show Play List	Programme d'une séance
Automation Cue	Commande d'automation
Trigger Cue	Signal de commande
Patterns	Mires
Show Playlist Progress List-Box	Indication de l'avancement de la Show Playlist
Quit	Quitter
Add to Show Playlist	Ajouter au programme d'une séance
Remove	Enlever
Delete content	Supprimer le contenu
Wait for GPI #1 ON	Attendre que GPI #1 soit ON
The trigger is only available for the element	Le signal est seulement disponible pour l'élément
all elements of the Show Playlist	Tous les éléments du programme d'une séance
Refresh	Rafraîchir
Save	Sauvegarder
New	Nouveau (Nouvelle)
Open	Ouvrir
Cleanup	Nettoyer
Clip Progress Bar	Indication de l'avancement de la composition
Skip to Previous Clip	Revenir à composition précédente
Skip to Next Clip	Sauter à composition suivante
Mode check-box	Boîte de contrôle du mode
Loop	Boucle
Manual Playback	Playback manuel
Arrow	Flèche
Scroll	Défiler ?
from the begin of the clip	Depuis le début de la composition

7 Historique de la modification du Document

Date	Version	Description
03/07/2008	1.0	First version.
03/10/2008	1.1	Composition edit windows added – KDM availability information