

Les 6 règles à respecter pour une retransmission live réussie

Avant de retransmettre un événement, contrôlez minutieusement **les 6 règles à respecter impérativement** pour réussir votre retransmission en Live.

Vous obtiendrez une émission en adéquation avec la qualité de votre manifestation, visible de ceux qui ne pouvaient se déplacer **ainsi qu'une video duplicable sur tous les supports de votre choix.**

Règle 1 : VERIFIER LES BRANCHEMENTS DE LA CAMERA

Pour retransmettre un événement vous utilisez soit votre webcam, soit une caméra externe.

A. En utilisation Webcam

Dans la plupart des cas c'est la webcam de votre ordinateur qui est reconnue automatiquement par EYEDO. Vous n'avez donc aucun réglage à faire.

Si vous ne voyez pas votre **webcam en haut à gauche de votre écran** dans la case qui lui est dédiée, cela veut dire qu'elle est peut être utilisée par un autre logiciel (Skype, WebcamMax ou autre). Essayez, alors, de fermer tous les logiciels qui utilisent la webcam. Il faut être sûr que la Webcam est bien reconnue par Eyedo. Pour le savoir, il vous suffit de passer votre souris sur le carré où devrait être votre webcam, en haut à gauche de l'écran, et vous verrez apparaître un petit menu qui vous permet de sélectionner la webcam si elle ne l'était déjà.

B. En utilisation avec une caméra externe

Si vous utilisez une caméra externe, il faut sélectionner dans Eyedo la caméra que vous voulez utiliser. Pour faire ce choix, il vous suffit de passer votre souris sur le carré où il y a l'image de votre caméra ou webcam en haut à gauche de l'écran, et vous verrez apparaître un petit menu qui vous permet de sélectionner la caméra que vous souhaitez utiliser pour diffuser votre événement.

Branchement : vérifiez que vous avez le bon câble qui relie votre ordinateur à votre caméra. Les sorties caméra sont souvent **au format Firewire**. Dans ce cas, il faut non seulement un câble Firewire qui relie la caméra à votre ordinateur, mais il faut vérifier que votre ordinateur est équipé d'un port Firewire. Tous les MACBOOK PRO sont équipés d'un firewire. Il existe des adaptateurs USB/Firewire, **mais nous déconseillons d'employer ces adaptateurs pour brancher une caméra firewire sur votre ordi s'il n'est pas muni à l'origine d'un port Firewire**, car ces adaptateurs perdent parfois le flux caméra, ce qui est très ennuyeux pendant un live ! Si vous n'avez pas de port firewire sur votre PC, nous vous recommandons de trouver un PC qui possède un port firewire ou alors de prendre un MACBOOK PRO.

Attention, chez Apple seuls les MACBOOK PRO possèdent un port Firewire.

Règle 2 : BIEN REGLER L'ECLAIRAGE

Dans tout type d'événements en intérieur ou en extérieur, la qualité de la lumière est primordiale.

Lorsque vous retransmettez un événement de chez vous par exemple, n'hésitez pas à sur-éclairer, car la caméra est très vorace en lumière, et un internaute ne vous reprochera jamais de trop vous voir, ! Inversement si vous êtes sous-exposé, il sera gêné par le phénomène ce qui l'entraînera dans bien des cas, à couper court.

Règle 3 : BIEN REGLER LE SON (faire un test)

Si l'image est primordiale dans une retransmission live, le son est, quant à lui, vital !

Vous avez 3 possibilités de captation :

1- L'événement que vous retransmettez utilise une console de son. C'est la situation idéale, car chaque intervenant a un micro, et donc le son est très clair et très bien perçu par votre spectateur du net. Pour récupérer le son de la console, il faut donc que vous récupériez s'il n'y a pas de régisseur la sortie console. (Demandez au régisseur, s'il y en a un !)

On récupère la sortie console en branchant un câble de la console à la caméra soit directement dans l'ordinateur. Tout dépend du type de sortie console.

- Si c'est une sortie en XLR, il faut brancher le câble XLR sur la caméra qui possède une entrée XLR.
- Si la caméra ne possède pas d'entrée XLR il faut récupérer un adaptateur XLR-minijack, et brancher le câble avec l'adaptateur directement sur l'ordinateur.
- Si c'est une sortie Jack, il faut brancher le câble directement sur l'ordinateur.

Maintenant que vous avez récupéré le câble qui sort de la console et qui rentre soit dans

l'ordinateur soit dans la caméra, il faut sélectionner dans Eyedo, l'entrée son que vous voulez utiliser.

Si le câble entre dans l'ordinateur, il faut sélectionner l'entrée ligne de l'ordinateur.

Si le câble est branché dans la caméra, il faut sélectionner l'entrée son de la caméra. Pour faire ce choix, il vous suffit de passer votre souris sur le carré où il y a l'image de votre caméra ou webcam en haut à gauche de l'écran, et vous verrez apparaître un petit menu qui vous permet de sélectionner cette entrée son.

Attention, par défaut, c'est l'entrée du **micro intégré de votre ordinateur qui est sélectionné dans EYEDO** : si vous faites des tests son avec la console, vous aurez l'impression que le son passe mais que la qualité n'est pas bonne, cela veut dire que c'est l'entrée du micro de votre ordinateur qui est sélectionnée par Eyedo.
Vérifiez donc que c'est bien l'entrée de la console qui est sélectionnée.

2- L'événement que vous retransmettez n'utilise pas de console son, mais votre caméra est équipée d'un micro. Dans ce cas, il faut sélectionner dans Eyedo, l'entrée son de la caméra. Pour faire ce choix, il vous suffit de passer votre souris sur le carré où il y a l'image de votre caméra ou webcam en haut à gauche de l'écran, et vous verrez apparaître un petit menu qui vous permet de sélectionner cette entrée son qui porte en général le nom de la caméra.

Attention, par défaut, c'est l'entrée du **micro intégré de votre ordinateur qui est sélectionné dans EYEDO** : si vous faites des tests son avec la caméra, vous aurez l'impression que le son passe mais que la qualité n'est pas bonne, cela veut dire que c'est l'entrée du micro de votre ordinateur qui est sélectionnée par Eyedo.
Vérifiez donc que c'est bien l'entrée de la caméra qui est sélectionnée.

3- Vous retransmettez un événement avec votre webcam et le micro de votre ordinateur. Dans ce cas, si ce n'est pas déjà fait, il faut sélectionner dans Eyedo, l'entrée micro intégrée de votre ordinateur. C'est l'entrée qui est sélectionnée par défaut. Pour faire ce choix, il vous suffit de passer votre souris sur le carré où il y a l'image de votre caméra ou webcam en haut à gauche de l'écran, et vous verrez apparaître un petit menu qui vous permet de sélectionner cette entrée son qui porte le nom de la caméra. Ensuite, tout le secret est de **vérifier que le son est au bon volume** pour l'internaute spectateur.

Pour cela il vous faudra **créer un événement test dans eyedo en privé** et inviter un ami/collaborateur avec qui vous ferez un test son et qui vous donnera les bons réglages.

L'expérience nous a prouvé que vous avez intérêt à le faire bien avant la date prévue. Si vous n'effectuez pas ce test, vous avez la quasi certitude d'avoir des problèmes de son. Même si vous retransmettez un événement avec votre webcam et avec le micro de votre ordinateur, faites un test en privé, avec un ami pour effectuer les réglages nécessaires vous assurant une diffusion de qualité.

Règle 4 : BIEN REGLER INTERNET

Une bonne retransmission passe obligatoirement par la qualité de votre transfert via Internet.

Nous vous recommandons fortement d'utiliser un câble entre votre ordinateur et l'accès Internet.

Evitez la connexion WIFI, car elle peut se couper ou être encombrée, ce qui nuira à la qualité de votre retransmission.

Vous pouvez également utiliser une connexion 3G, qui malheureusement présente tous les problèmes de la WIFI même en pire, mais qui autorise le steaming dans des endroits inattendus, ce qui peut donner du cachet en contrepartie de la qualité mouvante du flux.

Un autre point important est de vérifier qu'il n'y a pas de firewalls qui bloquent Eyedo.

Normalement, notre système fonctionne à travers les firewalls (eh oui !).

Mais par sécurité, nous vous recommandons de tester l'accès Internet au moins la veille de votre événement, car s'il y a un problème de firewall, vous ne pourrez pas streamer, et il faudra trouver une solution de repli (3G, autre connexion etc). C'est très important et cela peut vous gâcher des mois d'efforts.

Pour le tester, créez un événement privé sur Eyedo et invitez un ami.

Demandez-lui s'il vous voit, vous bougez les mains, vous évaluez le son, et vérifiez bien avec lui qu'il n'y a pas de coupures, que le débit est correct etc. C'est uniquement après ce test que vous saurez si votre connexion fonctionne.

Règle 5 : FAIRE UN TEST AU MOINS 24H AVANT DANS LES CONDITIONS SIMILAIRES

Procédez, au moins la veille, à des essais en fonction des 4 règles ci-dessus, pour régler la caméra, la lumière, le son et Internet.

Un événement live réussi a été simulé au moins une fois avant sa diffusion.

Que ce soit à la télévision ou dans les live importants sur le web, il y a toujours une répétition. Ce n'est pas par hasard, c'est de l'expérience.

Nous ne vous demandons qu'un peu de sagesse. Un proverbe dit que l'imbécile apprend de ses erreurs et que l'homme sage apprend des erreurs des autres.

Si vous en doutez, cliquez sur ce lien et vous aurez un des milliers de témoignages qui abondent dans ce sens :

<http://christian.aubry.org/tag/ustream/>

Règle 6 : PREPAREZ VOTRE LIVE

Si vous prévoyez d'utiliser des documents (powerpoints, pdf etc), pré-chargez vos documents dans la session live **bien avant le début de la conférence.**

Ainsi, vous n'aurez pas besoin de chercher vos documents partout et d'attendre qu'ils se chargent sur notre serveur.