

Formation Tourner et postproduire en 360/VR, en moyens légers

Initiation tournage et postproduction en VR/360 en moyens légers : caméras VR monobloc, montage, diffusion et interactivité.

DATES du 04/03/2019 au 08/03/2019 - du 22/07/2019 au 26/07/2019 - du 25/11/2019 au 29/11/2019 -

DURÉE TOTALE 5j / 35h

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Journalistes, réalisateurs, monteurs, photographes, techniciens... toute personne habituée à gérer des contenus (textes, images, vidéos) et désirant apprendre à travailler en VR, de manière simple avec des caméras légères et abordables.

NIVEAU REQUIS Aisance dans l'environnement informatique. Connaissance d'un outil de montage et/ou de Photoshop. Quelques bases en prise de vues (vidéo ou photo) appréciées. Entretien pédagogique.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES Caméras VR monobloc de type Qandao Qoocam, Samsung Gear 360, Kodak SP360, GoPro Fusion, Insta 360 PRO. Casques : Google Cardboard, Samsung Gear, Oculus Go. Stations équipées des applications Photoshop CC, Wonda VR, Premiere Pro CC, Audition.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS Mémo écrit sur les techniques VR/360

FORMATEURS Professionnel en activité, réalisateur, réalisateur de webdocs, expert en nouvelles technologies numériques et VR, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

L'objectif de cette formation de 5 jours est une initiation aux techniques de la Réalité Virtuelle (« VR » ou « 360 ») avec des moyens légers et accessibles :

- Comprendre l'état des lieux de la VR : caméras, workflows, notion de stich, casques et types de diffusion

- Découvrir et maîtriser les caméras VR monobloc : tourner des séquences en VR avec les différentes caméras
- Savoir monter de la VR sous Premiere Pro et Final Cut Pro X
- Pouvoir ajouter de l'interactivité avec Wonda VR
- Savoir publier sur Facebook, YouTube, et diffuser sur smartphone...

Quelles différences avec la formation [VR de 10 jours](#) ?

Cette formation nécessite moins de pré-requis (car on n'y fera ni stitch ni tracking).

Les matériels utilisés sont plus abordables financièrement et techniquement, nécessitant beaucoup moins de compétences ou de manipulations, et donc permettant une autonomie aisée et des budgets plus réduits pour produire un film VR rapidement.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

JOUR 1, COMPRENDRE LA VR

Petit historique de la VR. Distinctions entre VR, réalité augmentée, mixed reality.

Exemples : iPhilip, Notes on blindness, le goût du risque, Arte 360, New York Times VR...

Bases techniques : photo et vidéo VR, format équirectangulaire, formats VR...

Le son en VR ? binaural, stéro/ambisonique...

Blogs recommandés.

Eco-système VR : marché, demandes, publics, évolutions technologiques...

Caméras VR : présentation des Samsung Gear, Kodak SP360, GoPro Fusion, Insta360 Pro.

JOURS 2 ET 3, TOURNAGE VR

Bonnes pratiques recommandées en tournage VR.

Hauteur de caméra, ligne de stitch, trop près/trop loin.

Atelier écriture en groupe : imaginer un récit, une narration, quelques plans à tourner.

Tournage à proximité, en extérieur ou intérieur.

Stitching or not stitching ?

Visionnages. Dérushage.

JOUR 4, MONTAGE VR ET PUBLICATION

Imports. Montage. Workflow Premiere Pro et Final Cut Pro X.

Gestion et visualisation VR dans Premiere Pro ou Final Cut Pro X.

Gestion de l'audio.

Exports.

Publication Facebook.

Publication YouTube 360.

Publication Vimeo.

YouTube 180.

Diffusion locale sur Smartphone, iOS et Android.

JOUR 5, INTERACTIVITE AVEC WONDA VR

Prise en main de Wonda VR.

Montage interactif.

Ajout de textes, photos, liens, look at.

Previews navigateur et casques.

Publication des projets.

