

Formation Tourner et postproduire en 360/VR

Spécialisation tournage et postproduction en VR/360 : matériels et caméras VR, dispositifs spéciaux, outils de stitch, trucages VR, workflow complet, diffusions.

DATES du 14/01/2019 au 25/01/2019 - du 25/03/2019 au 05/04/2019 - du 01/07/2019 au 12/07/2019 - du 21/10/2019 au 01/11/2019 -

DURÉE TOTALE 10j / 70h

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

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Directeurs photo, cadresurs, réalisateurs, truquistes, monteurs, étalonneurs, tous techniciens ou artistes ayant besoin de maîtriser les possibles du tournage en VR et d'expérimenter ses diffusions multiples potentielles.

NIVEAU REQUIS Bonne culture audiovisuelle, en tournage et workflow postproduction. Grande aisance avec les outils informatiques de postproduction. Une pratique d'un outil de trucage est vivement recommandée, pour pouvoir comprendre, ingérer et tester les nombreux outils de postproduction VR.

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 6 stagiaires maximum. Caméras VR monobloc de type GoPro Fusion (et autres !), caméras GoPro en rigs : 1 rig 6 caméras GoPro Omni, 1 rig 7 caméras. 1 caméra Insta 360 PRO. 1 caméra Samsung 360 Round. Recorder audio ambisonique Zoom H3-VR. 7 casques Oculus Go, 2 HTC Vive, 2 Oculus Rift. Stations de montage avec Autopano Video Pro, Autopano Giga, Panotour Pro, Mistika VR Pro, After Effects, Skybox Studio, Mocha VR, Photoshop, Premiere Pro.

SUPPORT DE COURS Mémos sur la vidéo numérique, livre sur la VR/360

OBJECTIF DE LA FORMATION

L'objectif de cette formation de 2 semaines est une spécialisation aux techniques de la Réalité Virtuelle (« VR » ou « 360 »)

- comprendre les possibilités et spécificités esthétiques, techniques et financières de la VR
- découvrir les caméras VR et les rigs pour tourner en VR, de manière professionnelle
- s'initier à la prise de vues VR, à ses contraintes et nouvelles règles
- découvrir des dispositifs spéciaux en tournage : cable cam, drone,...
- comprendre les workflows de postproduction en VR
- s'initier aux outils de postproduction en VR : stitching, montage, étalonnage, exports, mise en ligne
- réaliser des trucages en VR : tracking, trucages et habillage VR
- comprendre et tester les différents dispositifs de diffusion VR

Les stagiaires alterneront entre cours théorique, démonstration technique et atelier de prises de vues VR et postproduction.

Ils réaliseront 2 tournages en VR, avec postproduction complète.

Cette formation sera nourrie des expériences vivantes et continues du formateur, présent en tournage VR depuis les débuts de la réalité virtuelle moderne. Cette formation accueillera différents matériels ou logiciels qui apparaîtront dans un futur proche, étant donné la jeunesse de ce nouveau médium, et ses usages et applications en devenir permanent.

PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION

VR, 360, REALITE VIRTUELLE ?

Histoire et futur de la VR : réalité mixte, jonction cinéma, jeu...

Test des différents casques : Oculus Rift, HTC Vive, Samsung Gear, Oculus Go...

Visualisation de films.

Domaines d'application : docs immersifs, enseignement, e-commerce, tourisme...

Limites de la VR : résolution, FOV, confort, matériel, contenus...

CAMERAS VR

Caméras autonomes : présentation, tests, limites. Samsung Gear, Insta 360 Pro, Samsung 360 Round.

Dispositifs multi-caméras : choix de la caméra, des optiques, du rig. Equation du nombre idéal de caméras.

Tournage avec câble cam, tournage avec drone.

TOURNAGE VR RIG GOPRO

Présentation GoPro. Réglages tournage VR. Les rigs pour la VR.

Preview GoPro et Smartphone.

Contraintes tournage 360.

Synchronisation caméras : manuelle, auto. Solutions aux problèmes de synchro manuelle.

Problèmes à résoudre ou gérer : lumière, parallaxe, son, opérateur...

WORKFLOW POSTPRODUCTION VR

Autopano et Mistika VR : présentation, comparaison, prise en main.

Importation. Options possibles.

Premiers tests de stitch.

Prise de vues en mouvement : problématiques.

Outils pour le mouvement (câble cam, drone).

Le stitch sur du mouvement : problèmes de lumière, parallaxe, sujets coupés...

Pose d'images clés en montage pour résoudre lumière et couleur.

Nouveaux cas de stitch, statiques ou en mouvement.

EFFETS SPECIAUX

Plug in Skybox pour After Effects : nettoyage et habillage de sources stitchées.

Nettoyage de pied de caméra. Effacement d'ombres. Nettoyage avec Mocha Pro.

Ajout de titres.

Tracking VR, avec After Effects et Skybox.

Mocha VR dans After Effects.
Tracking 360. Habillage de la scène en mouvement.

LE SON EN VR

Enjeux.
Solutions possibles.
Recorder audio tout intégré Zoom H3-VR. Tests et gestion dans Premiere Pro CC.

EXPORTS, FONCTIONS AVANCEES & SUPPORTS DIFFUSION

Export et formats pour encodage final.
Configuration des casques et du matériel « hardware ».
Quels choix en postproduction ?
Encodage final.
Injection de metadata pour mise en ligne YouTube. Présentation de GoPro VR Player.
Modules d'installation et visualisation sur Oculus Rift, HTC Vive, Oculus Go.
Création de hotspots avec Wonda. Navigation interactive dans un environnement VR.

RYTHME DE LA FORMATION

Semaine 1 :

Alternance entre présentation et tests.
Les stagiaires tourneront de manière légère des prises de vues VR et les traiteront en postproduction.

Semaine 2 :

Explication des fonctionnalités avancées, en stitching, tracking, étalonnage...
Ecriture et réalisation d'un film court en VR, par l'ensemble des stagiaires, en groupe.
Postproduction, stitch, nettoyage, trucages, sonorisation, montage final 4K.
Encodage et injection et mise en ligne du film sur différentes plateformes.