

<http://iformations.pro/Formation-metier-tournage-postproduction-video-360-VR-immersif>

Formation à la production video et photo 360° VR

- Formations - Premiere - After Effects - Final Cut Pro - AVID - Da Vinci - DSLR -

Date de mise en ligne : mardi 15 janvier 2019

Copyright © iFormations.pro - Centre de formation audiovisuel, Val-d'Oise -

Tous droits réservés

Certaines action-cameras chinoises en entrée de gamme à une seule lentille non stabilisée, (siglées PANO VIEW) proposent des résolutions de 2448*2448 pixels pour 59Euros TTC. La INSTA360 ONE X, sortie en 2018, est mise à prix à 450 Euros TTC Photo resolution : 18 MP (6080*3040). Video resolution : 5760*2880@30fps, 3840*1920@50fps, 3840*1920@30fps, 3008*1504@100fps. Elle est équipée de deux lentilles stabilisées, offre une résolution 5,7K, 5760*2880 pixels, plus intéressante, et des fonctions de suivie de cible en post-production. Quant au haut de gamme la INSTA360 PRO2, à six lentilles stabilisées F2,4 fisheye, elle propose du 8K, 7680 x 7680 px, H264/H265 à moins de 4000 Euros et la télécommande WIFI via smartphone. Au dessus encore, la Titan offre 8 lentilles et la 11K !

« Le Ericsson ConsumerLab estime qu'un consommateur sur trois sera un utilisateur de VR en 2020. Pour l'instant, les usages sont encore limités, mais ils devraient progresser très rapidement dans les trois prochaines années. Plusieurs initiatives récentes viennent conforter l'étude réalisée par Ericsson. Comme très souvent dans l'industrie audiovisuelle, l'innovation démarre par la conception de terminaux (ici les casques). Ensuite, ce sont les créateurs et les producteurs qui conçoivent de nouvelles expériences visuelles. Enfin, les consommateurs arbitrent en adoptant ou pas ces nouvelles formes de programmes et de mode de consommation. Récemment, les industriels ont connu un cuisant échec avec les téléviseurs 3D et leurs lunettes. Une leçon que retiennent les acteurs du marché pour la réalité virtuelle et la réalité augmentée. » (source Pascal Lechevallier, Mediakwest, <http://www.mediakwest.com/ecrans/item/mk24-la-realite-virtuelle-a-la-conquete-du-grand-public.html>)

Aujourd'hui une caméra vidéo 360° 4K et 8K digne de ce nom s'achète entre 350Euros et 4000Euros, selon la taille, la résolution et la stabilisation et le nombre des capteurs. Cela permet de faire des captations pour les monter à l'ancienne simplement en changeant les axes, plan par plan, ou d'animer le point de vue en programmant des mouvements de la caméra 360° directement dans la plupart des logiciels de montage professionnel connus, notamment, ou enfin de combiner les deux techniques.z

Objectifs

A l'issue de cette formation, les stagiaires connaîtront :

- les technologies d'imagerie 360°
- les caméras/photo 360° du marché
- les techniques de prise de vue, et captations d'événements.
- la nouvelle sémiologie de l'image en immersion. Le rôle du son.
- la post-production de vidéo 360° VR : montage, animatique, titrage, mixage, étalonnage, exports.

Profils

Les techniciens audiovisuels, les photographes et les profanes voulant améliorer leurs compétences et intégrer de la VR immersive dans leur communication.

Pré-requis

- Expérience de prise de vue numérique, photo ou vidéo.
- Connaissance du système mac osx ou win, et capacité de manipulation des claviers informatiques.

Équipements techniques

Absy.com met à disposition des stagiaires un studio acoustisé de 20m2 et terrain de 300 m2 entièrement équipés, incluant : caméras 360° VR 4K, drone et accessoires, audio VR, ordinateur sous Mac OsX, l'application Da Vinci Resolve, Apple Final Cut Pro ou Adobe Premiere.

Programme

- Description technique des caméras 360°, les commandes, les menus et fonctions.
 - Les optiques, les capteurs, les casques.
 - Les constructeurs et les logiciels du marché.
 - La nouvelle narration en VR.
 - Le son immersif VR.
 - L'enregistrement vidéo, les formats, les codecs VR.
 - Le stitching et les logiciels de stitching VR.
 - Numérisation des rushes prêts pour le montage numérique non linéaire sous Adobe Premiere, Da Vinci Resolve ou Final Cut Pro.
 - La post-production, réglage des points de vues, animatique, colorimétrie, exports, réglages des casques VR en post-production.
-

Travaux pratiques du stage caméra HD

1. Prise de vue 360° en intérieur et en extérieur, gestion du son.
 2. Stitching
 2. Numérisation des rushes stitchés au format VR.
 3. Montage, animation du point de vue, titrage, étalonnage, mixage.
 4. Débriefing
-

Contactez notre formateur DSLR Reflex et caméras HD numériques [Marc Salama](#)
