

<http://iformations.pro/Formation-a-la-video-360o-VR-3-jours>

Formation à la video 360° VR, 3 jours

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

Date de mise en ligne : samedi 3 mars 2018

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, sortie en 2017, est mise à prix à 359 Euros TTC (on la trouve autour de 250Euros par ailleurs) ; elle est équipée de deux lentilles stabilisées, offre une résolution 4K, 3840 x 1920 pixels, plus intéressante, et des fonctions de suivie de cible en postproduction. Quant au haut de gamme la INSTA360 PRO, à six lentilles stabilisées F2,4 fisheye, elle propose du 8K 3840x3840 at 24fps H264/H265.

« 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>)

Objectifs

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

- les technologies d'imagerie 360°
- les caméras 360° du marché
- les techniques de prise de vue, et captations d'événements.
- la post-production de vidéo 360° VR : montage, titrage, mixage, étalonnage, exports.

Profils

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

Pré-requis

- Expérience de prise de vue numérique, photo ou vidéo.
- Connaissance du système mac osx 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, et accessoires, ordinateur sous Mac OSX, l'application Final Cut Pro ou Premiere.

Programme

- Description technique, les commandes, les menus et fonctions.
 - Les optiques et les capteurs.
 - L'enregistrement vidéo, les formats, les codecs (HDV, AVC, MP4, H264/265, etc.).
 - Numérisation des rushes pour le montage numérique non linéaire sous Adobe Premiere, Da Vinci Resolve ou Final Cut Pro.
-

Travaux pratiques du stage caméra HD

1. Prise de vue 360° en intérieur et en extérieur, gestion du son.
 2. Numérisation des rushes 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](#)
