

FORMATION TURNER ET POSTPRODUIRE EN 360/VR

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Maîtriser les 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

PUBLIC , PRE-REQUIS

Monteurs, réalisateurs, artistes, professionnels de l'audiovisuel et du multimédia recherchant des solutions de tournage et de montage pour le 360/VR
Des connaissances générales de l'environnement informatique, des bases théoriques concernant la postproduction son et vidéo et de posséder des bases en anglais sont requises.

COMPETENCES ACQUISES

Au terme de cette formation, vous maîtriserez les techniques de la Réalité Virtuelle « VR » ou « 360 »



DUREE ET HORAIRES ET TARIFS

Session de 40 heures par stagiaire
De 14h00 à 18h00
Groupe de 2 à 4 stagiaires
2 400,00 € H.T. T.v.a. applicable 20 %
soit 2 880,00 T.T.C.



MOYENS TECHNIQUES

Ordinateur Mac/Pc, systèmes divers,
Suite Adobe CC
casques réalités virtuelle
Caméras 360



MODALITES D'EVALUATION

Contrôle continu des connaissances
QCM - Projet de fin de stage



LIEU DU STAGE

4, allée des Ormes
92420 Vaucresson

Programme de la formation

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

La Réalité Virtuelle (ou multimédia immersif, ou réalité simulée par ordinateur) est une technologie informatique qui reproduit un environnement, réel ou imaginaire. Il simule la présence et l'environnement physique d'un utilisateur pour permettre une interaction.

La réalité virtuelle crée artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat.

VR, 360, REALITE VIRTUELLE ?

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

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

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, Orphée 4i.

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

Tournage cable 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

Importation dans AVP (Autopano Video Pro). Options possibles.

Premiers tests de stitch.

Autopano Giga, pour résoudre les problèmes de stitch, après AVP.

Prise de vues en mouvement : problématiques.

Outils pour le mouvement (cable 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.

Image en 360 équilatéral

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 métadonnées pour mise en ligne YouTube.

Présentation de GoPro VR Player.

Modules d'installation et visualisation sur Gear VR, Oculus, HTC Vive. Création de hotspots.

ETAT DE L'ART

Avoir une vision la plus large possible de ce qui s'est fait en VR jusqu'à maintenant.

Fiction, doc, jeux, animation, mais aussi films thérapeutiques, institutionnels, éducatifs, en analysant tous les procédés filmiques en jeu.

Comprendre le processus de fabrication d'un film en VR dans sa globalité.

Penser une écriture spécifique en VR.

Apprendre à tester les hypothèses de mise en scène pour être sûr de bien réfléchir en VR, et ce à tous les postes.

Tourner un film en VR, et expérimenter la différence avec le cinéma.

La force et l'intérêt de la VR.

Gérer la post-production.

Suivre toutes les étapes, du stitching au montage et au mixage, sans oublier l'insert de VFX.

Aperçu des financements et des circuits de diffusion.