



## Formation Réaliser des films en VR/360

Initiation réalisation, tournage et postproduction en VR/360 avec des moyens légers : caméras VR, montage sous Premiere Pro, interactivité avec Wonda VR, diffusion sur le web.

**DATES** du 16/12/2024 au 20/12/2024 -

**DURÉE TOTALE** 5j / 35h

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

**HORAIRES** 9h45-13h puis 14h-17h45

**NOMBRE DE PARTICIPANTS** 2 à 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.

**ACCESSIBILITÉ** Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

**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 et de Qualification Professionnelle en fin de Formation.

**MOYENS TECHNIQUES** 6 stagiaires maximum. Caméras VR de type Insta360 One X, GoPro Max, Qandao Qoocam, GoPro Fusion, Insta 360 PRO. Casques VR Oculus Go. Stations équipées des applications Photoshop CC, Premiere Pro CC, Final Cut Pro X (sur demande), Wonda VR.

**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.

**LABELS QUALITÉ** Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Isograd

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

L'objectif de cette formation de 5 jours est une initiation à la réalisation complète de films en 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
- Développer un récit adapté à la VR et à ses moyens techniques
- Découvrir et maîtriser les caméras VR monobloc : tourner des séquences en VR avec les différentes caméras
- Savoir monter de la VR sous Premiere Pro
- Pouvoir ajouter de l'interactivité avec Wonda VR
- Savoir publier sur Facebook, YouTube, Vimeo, et diffuser sur smartphone...

## CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

### COMPRENDRE LA VR, PREMIERES BASES

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

Exemples de « cinematic » 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 Insta360 One X, GoPro Fusion, Kandao Qoocam, GoPro Max...

Prise en main des caméras, prise de vues...

### PENSER UN FILM POUR LA VR

Bonnes pratiques recommandées en tournage VR.

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

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

Storyboarding.

### TOURNAGE

Tournage à proximité, en extérieur ou intérieur.

Stitching or not stitching ?

Streaming live 360 sur YouTube avec la caméra Insta360 Pro.

Visionnages au casque. Dérushage. Publication YouTube, Facebook, Vimeo.

### MONTAGE VR/360 AVEC PREMIERE PRO

Imports. Montage. Workflow Premiere Pro.

Gestion et visualisation VR dans Premiere Pro.

Mouvements de caméra virtuelle par l'effet GoPro FX Reframe pour exporter une vidéo « normale ».

Exports 360. Publications Facebook, YouTube, Vimeo.

Exports et diffusion locale sur casque Oculus Go.

### INTERACTIVITE AVEC WONDA VR

Prise en main de Wonda VR.

Montage interactif.

Ajout de textes, photos, hot spots, liens.

Raccord spatial avec « look at » (fonction Wonda).

Previews navigateur et casques.  
Publication des projets.