



Vidéo 360

Tourner et monter en VR 360 avec Premiere Pro

5 jours (35h00) | ★★★★★ 4,6/5 | VID-360 | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Formations Digital & Multimédia > Vidéo et Son > Vidéo 360

Contenu mis à jour le 18/10/2024. Document téléchargé le 08/12/2024.

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Préparer un tournage en VR (Réalité Virtuelle), découper les plans et scénariser le contenu
- Effectuer une captation VR
- Monter un film VR dans Adobe Premiere Pro en intégrant des premiers éléments d'habillage.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Prérequis

Avoir des connaissances de base de l'audiovisuel et du montage.

Public concerné

Réalisateurs, professionnels de la communication expérimentés en audiovisuel et vidéastes.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargie par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Jour 1

Prise de vue et de son en VR 360

- Historique des matériels de prise de vue existants
- Paramètres de la caméra
- Formats d'enregistrement
- Supports d'enregistrement
- Microphones Omni3D et enregistreurs audio VR
- Principes du son binaural
- Principes de stitching pour création du fichier équirectangulaire
- Logiciels de stitching : indépendants ou dédiés aux fabricants de caméras
- La 3D dans la VR

Spécificités de la réalisation en 360

- Mise en scène dans l'espace
- Comment orienter le regard ?
- Tourner en prévision du montage
- Les plans fixes : choix de la position de la caméra et contraintes

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Configuration de la caméra et captation d'un plan en VR
- Visionnage critique

Jour 2

Spécificités de la réalisation en 360 - Suite

- Déplacement de caméras et typologies de mouvements
- Plans en action : évocation des différentes solutions
 - Vestes
 - Casques
 - Câble-cam
 - Montages souples
- Qu'est-ce qu'un gros plan en VR ?

Théories du montage appliquées à la VR

- Monter en fonction du ou des points d'intérêt
- Etude du rythme
- Savoir dépasser les préjugés

- Les transitions spécifiques
- Exemple de films VR :
 - Expérimentaux
 - Documentaires
 - Fictionnels

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Ecriture et découpage d'une séquence incluant des plans en mouvement*
- *Visionnage critique collectif*

Jour 3

Montage dans Premiere Pro en VR

- Organisation de Premiere Pro pour la VR
- Préparation de l'interface
- Import de médias 180° ou 360°
- Détection automatique des propriétés VR
- Interprétation des médias VR :
 - VR monoscopique
 - VR stéréoscopique "over / under" et "side-by-side"
- Voir les propriétés des fichiers VR et gérer les propriétés VR des séquences
- Affichage des commandes dédiées sur les visualiseurs
- Projection VR
- Visualisation avec des casques de réalité virtuelle via des modules externes tels que Mettle
- Interface dédiée à la VR
- Vue de capture VR
- Montage dans Adobe Premiere Pro

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Montage d'une première séquence courte dans Adobe Premiere Pro*

Jour 4

Montage dans Premiere Pro en VR - Suite

- Mix de différentes résolutions et types de médias VR
- Rotation de vidéo autour des 3 axes
- Réorientation de sphères vidéo et audio
- Traitement audio ambisonique dans Adobe Premiere Pro

Post-production Audio en environnement VR

- Montage et mixage audio
- Monitoring de l'audio ambisonique
- Effet Binauralizer ambisonique et placement du son dans l'espace 3D

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Montage et post-production d'un film court de présentation d'un lieu en VR*

Jour 5

Habillage, effets et titrage

- Intégration d'habillage
- Titrage dans Premiere pro
- Ajout d'effets vidéo immersifs :

- Flou, netteté et bruit fractal VR
- De-Noise
- Digital Glitch
- Aberrations chromatiques VR
- Réduction de bruit VR
- Déformation numérique, lueur et projection VR
- Plan VR à sphère, sphère de rotation VR
- Glow
- Plane to Sphere
- Transitions vidéo immersives :
 - VR "light rays" et "light leaks"
 - VR Mobius Zoom
 - Transitions volets, zoom, flous, zones aléatoires VR
- Optimisation dans After Effects (Mettle Skybox Studio) :
 - Créer des environnements VR
 - VR Comp Editor

Export et intégration dans les réseaux sociaux

- Export du fichier équirectangulaire
- Intégration dans YouTube, Facebook
- VR en live

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Finalisation de la post-production d'un film en VR avec titrage et effets
- Export du film

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap : les détails de l'accueil des personnes sont consultables sur la page Accueil PSH.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.