



## Production, écriture et réalisation

# La captation vidéo de spectacle vivant en Réalité Virtuelle

Explorer les ressources de la réalisation vidéo VR 360

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation La captation vidéo de spectacle vivant en Réalité Virtuelle permet de :

- Identifier les spécificités de la captation de spectacle vivant en VR monocaméra.
- Optimiser et pratiquer les ressources techniques et artistiques de la captation 360°.
- Approfondir les ressources et les limites de la réalisation vidéo 360° en présence de public.

## Publics concernés

Auteur, concepteur, réalisateur, journaliste, JRI, producteur et tout professionnel de l'audiovisuel qui cherche à pratiquer la captation de spectacle vivant en vidéo VR.

## Pré-requis

- Connaissance de l'environnement et des enjeux de la captation de spectacle vivant.
- Expérience en réalisation monocaméra ou multicaméras.

## Points forts

Les mises en pratique immédiates des connaissances acquises.  
La réalisation, le montage et la diffusion de courtes séquences en vidéo 360°.  
Les séances de conception pour explorer concrètement la réalisation VR.

## FORMATEURS

Ce stage est animé par des professionnels expérimentés dans la conception et la réalisation en VR 360°:

- 1 concepteur réalisateur,
- 1 opérateur de prise de vue,
- 1 opérateur de prise de son,
- 1 chef monteur étalonneur,
- 1 ingénieur du son mixeur,

## CONTENU

La captation de spectacle vivant se déploie désormais en Réalité Virtuelle. Se former à la réalisation vidéo 360° devient une nécessité pour en aborder les traits spécifiques.

La formation permet d'aborder les spécificités de la captation de spectacles vivants en VR:

- Les exigences de la réalisation en 360°, image et son.
- Les genres artistiques : musique, danse, théâtre, etc.
- Les particularités du repérage d'une captation immersive selon les différents types de scénographie.
- Les conditions techniques et artistiques du spectacle : mise en scène, lumière, son, etc.
- Présence ou pas de public.

Options de la captation vidéo en VR:

- Hauteur de caméra sur colonne.
- Les échelles et valeurs de plan.
- Mouvement de caméra ou plan fixe.

Les principales caméras 360°:

- Les critères de sélection d'un dispositif de prise de vues adapté au spectacle vivant.
- Les différents types de caméras : rig multicaméras, systèmes à miroirs, monocaméras.

Les principales options techniques et artistiques de la prise de sons et du mixage en vidéo 360 :

- Choix et placement des micros.

La postproduction en vidéo 360 pour le spectacle vivant :

- Panorama des différents logiciels de montage image.
- Théorie et pratique du stritching.
- Ressources techniques et artistiques du montage en vidéo 360.
- Le montage son et le mixage 360.

La diffusion:

- Configuration de diffusion : broadcasting, livestream 360, etc.
- Casques dédiés, casques-smartphones, cardboxes et les logiciels players.

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Alternance d'apports théoriques, de démonstrations et de travaux pratiques.
- Mises en situation concrètes de captation dans les conditions du direct.
- Echanges d'expérience permanents entre les participants et les intervenants.

## MATÉRIELS UTILISÉS

- Salle de cours multimédia.
- Systèmes de prise de vues VR360, logiciels de stitching, casques de réalité virtuelle.
- Studio de mixage.
- Plateau TV.

## POUR PROLONGER CETTE FORMATION

---

**Site web :** [campus.ina.fr](http://campus.ina.fr)

Réf: C01587

### Catégorie

Fondamentaux

### Votre conseiller de formation

AUDREY FERREIRA 0149832501 [aufferreira@ina.fr](mailto:aufferreira@ina.fr)

### Durée

3 jours (21 heures)

### Prix

1850 €

### SESSIONS

Du 21 oct. 2024 au 23 oct. 2024 à INA / BRY SUR MARNE ( 4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX ) : 1850 €

---

**Mes notes :**

-----

