



## Médias

# Bien comprendre l'environnement technique de la Réalité Virtuelle

Toute la technologie VR 360 à portée de main

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Bien comprendre l'environnement technique de la Réalité Virtuelle permet de :

- Appréhender les langages et technologies spécifiques à la Réalité Virtuelle.
- Bien maîtriser les différentes étapes de conception d'un projet VR.

## Publics concernés

Auteurs, réalisateurs, producteurs, diffuseurs, journalistes, photographes, responsables d'unité de programme.

## Pré-requis

Aucun.

## Points forts

Une approche concrète et ludique des technologies utilisées dans la Réalité Virtuelle.  
Un contenu de formation sans cesse mis à jour.

## FORMATEURS

Auteur et concepteur VR.

## CONTENU

La Réalité Virtuelle a investi la création audiovisuelle et numérique. Notre formation permet de bien comprendre les technologies qui la sous-tendent :

La formation Bien comprendre l'environnement technique de la Réalité Virtuelle permet d'appréhender :

- Retour sur l'histoire de la VR :
  - Les premières expérimentations,
  - L'évolution technologique.
- Le matériel indispensable à la VR :
  - Les différents casques VR,
  - Les différents casques pour mobile,
  - La prise de son,
  - L'évolution technologique du matériel.
- Approche technologique de la VR :
  - La stéréoscopie,
  - Les différentes informations reçues par l'utilisateur dans une oeuvre VR,
  - Le champ de vision,
  - la notion de 'Frame per second',
  - L'immersion dans le dispositif en réalité virtuelle,
  - Les systèmes HMD,
  - Le motion tracking,
  - Les dispositifs haptiques,
  - Le son binaural.
- Coûts et production d'une oeuvre en réalité Virtuelle :
  - Le coût des technologies,
  - Etablir un budget,
  - Réaliser un cahier des charges techniques.

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Analyse d'oeuvres, exposés de cas pratiques.

**MATÉRIELS UTILISÉS**

Casques VR, ordinateurs.

**POUR PROLONGER CETTE FORMATION**

Découvrir la Réalité Virtuelle (C01590)

Utiliser l'interactivité dans un projet en Réalité Virtuelle (C01596)

Concevoir un projet de documentaire ou fiction en réalité virtuelle (C01601)

Élaborer son dossier de financement d'un projet en Réalité Virtuelle (C01602)

---

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

Réf: C01591

**Catégorie**

Panorama

**Votre conseiller de formation**

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

**Durée**

2 jours (14 heures)

**Prix**

900 €

**SESSIONS**

Du 18 nov. 2024 au 19 nov. 2024 à INA / BRY SUR MARNE ( 4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX ) : 900 €

---

**Mes notes :**

-----

-----

-----

-----