



Médias

Utiliser l'interactivité dans un projet en Réalité Virtuelle

Impliquer physiquement le spectateur dans la narration

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Utiliser toutes les ressources de l'interactivité dans un projet en Réalité Virtuelle permet de : Maîtriser les enjeux techniques liés à l'interactivité. Appréhender les niveaux d'interactivité possibles en fonction de son projet.

Publics concernés

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

Pré-requis

Aucun.

Points forts

Une formation agréementée de nombreux cas pratiques.
Un contenu évolutif qui tient compte des derniers développements de la réalité Virtuelle.

FORMATEURS

Concepteur VR

CONTENU

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

La formation Utiliser toutes les ressources de l'interactivité dans un projet en réalité virtuelle permet d'appréhender :

- les fondamentaux de l'interactivité :
 - Retour sur l'histoire de l'interactivité et de la VR,
 - Les premières expérimentations,
 - L'évolution technologique de la réalité Virtuelle,
 - Les différents niveaux d'interactivité,
 - Qu'entend-on par interactivité ?
 - Ce qu'il est possible de faire.
- Le matériel indispensable à la Réalité Virtuelle :
 - Les différents casques VR,
 - Les différents casques pour mobile,
 - La prise de son,
 - Les différents dispositifs interactifs : manettes, gants, combinaisons...
- les principes généraux de la création en Réalité Virtuelle :
 - Retour sur les principales œuvres,
 - L'interactivité dans une installation,
 - L'interactivité dans un jeu vidéo ou une installation.
- Quel niveau d'interactivité pour quel projet ?
 - Ecrire son projet en VR,
 - Bien choisir son histoire,
 - Méthodologie de création spatialisée,
 - La place du spectateur,
 - L'influence de l'interactivité sur la scénarisation,
 - Le storyboard et le prototypage,
 - Le matériel et la technologie en fonction du projet et de l'interactivité dédiée.
- Coûts et production d'une production en Réalité Virtuelle :
 - Le coût de l'interactivité,

- Etablir un budget,
- Réaliser un dossier de financement.
- Prospective :
 - Les différents dispositifs interactifs à venir.
 - L'évolution des technologies et du niveau d'équipement.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Analyse d'oeuvres, exposés de cas pratiques, exercice de conception.

MATÉRIELS UTILISÉS

Casques VR, ordinateurs.

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

Ecrire et réaliser un reportage long en Réalité Virtuelle (C01610)

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01596

Catégorie

Panorama

Votre conseiller de formation

AUDREY FERREIRA 0149832501 aufferreira@ina.fr

Durée

2 jours (14 heures)

Prix

900 €

SESSIONS

Du 2 avr. 2024 au 3 avr. 2024 à INA / BRY SUR MARNE (4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX) : 900 €

Mes notes :
