



Médias

Concevoir un projet de documentaire ou fiction en réalité virtuelle

Les clés d'un projet documentaire ou fiction en VR

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Tout ce qu'il faut savoir pour élaborer un projet en Réalité Virtuelle permet de :Créer et concevoir un documentaire ou une fiction en réalité virtuelle.S'inscrire dans un projet documentaire ou fiction bimédia. Identifier les différentes étapes de création et de production d'un projet immersif, de l'écriture à la diffusion.

Publics concernés

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

Pré-requis

Aucun.

Points forts

Une approche concrète de la Réalité Virtuelle et de ses enjeux.
Une pédagogie tournée vers la mise en pratique.
Des intervenants de très haute qualité.

FORMATEURS

Auteur et concepteur VR.

CONTENU

La Réalité Virtuelle a investi la création audiovisuelle et numérique. Notre formation permet d'en saisir les principaux enjeux. La formation Créer et concevoir un projet VR documentaire ou fiction permet d'appréhender :

Un retour sur l'histoire de la VR :

- Les premières expérimentations en réalité virtuelle,
- L'évolution technologique de la VR,
- Les différents échecs ces quarante dernières années.

Le lexique de la Réalité Virtuelle :

- Qu'entend-on par réalité virtuelle ?
- Images réelles et images générées par ordinateur,
- Réalité virtuelle, réalité augmentée et 360°.

Le matériel indispensable à la Réalité Virtuelle :

- Les différents casques VR,
- Les différents casques pour mobile,
- Les caméras 360,

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.

La création:

- Retour sur les principales œuvres découvertes dans le module e-learning,
- Les principaux acteurs,
- La VR dans les installations et les parcs d'attractions,
- La VR dans l'éducation et la santé.

La production d'une oeuvre en Réalité Virtuelle :

- L'écriture d'un projet en VR,
- Les coûts et financements,
- La VR et le jeu vidéo.

Du storyboard à l'expérience : comment construire un projet VR ?

- méthodologie de conception d'un projet en Réalité Virtuelle.
- Les workflows de la VR.
- Elaboration d'un prototype.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Alternance d'apports théoriques et de cas pratiques. Exercice de conception d'un prototype.

MATÉRIELS UTILISÉS

Casques VR, ordinateurs, caméras 360.

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

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

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01601

Catégorie

Fondamentaux

Votre conseiller de formation

AUDREY FERREIRA 0149832501 aufferreira@ina.fr

Durée

10 jours (70 heures)

Prix

3480 €

SESSIONS

Du 2 déc. 2024 au 13 déc. 2024 à INA / BRY SUR MARNE (4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX) : 3480 €

Mes notes :

