

Video 360, 360 video, VR video, realidad virtual.

Conceptos basicos y edicion en Adobe CC 2018

QUE ES?
es un contenido que puede ser visto con oculus rift y similares “lentes vr” , de manera que el usu-
ario queda inmerso en un ambiente donde puede girar su cabeza a voluntad, y muchas veces despla-
zarse. tambien se puede ver en 2d como en youtube o en gopro vr player.

COMO SE HACE?

El video 360 puede ser creado a traves de: “camaras360” que graban video y foto; aplicaciones que
pegan fotos y crean contenido en 360, software como 3dsmax y cinema4d que crean renders con
camaras360, etc.

por lo tanto, el video360 , es un video donde se desenvuelve un volumen , sobre cuyas caras se corre
el video o foto y el espectador se ubica dentro de este volumen, lo que crea la ilusion de una reali-
dad virtual

Uno de softwares basicos para verlo es Kolor/Gopro Player. gratis pc mac.

QUE LO CARACTERIZA O HACE DIFERENTE A OTROS FORMATOS?

1- **Es una interpretacion de una imagen 360 a traves de una proyeccion**, y a traves de ella, el software
crea un ambiente 360. hay muchos tipos de proyecciones pero la mas estandarizada es :

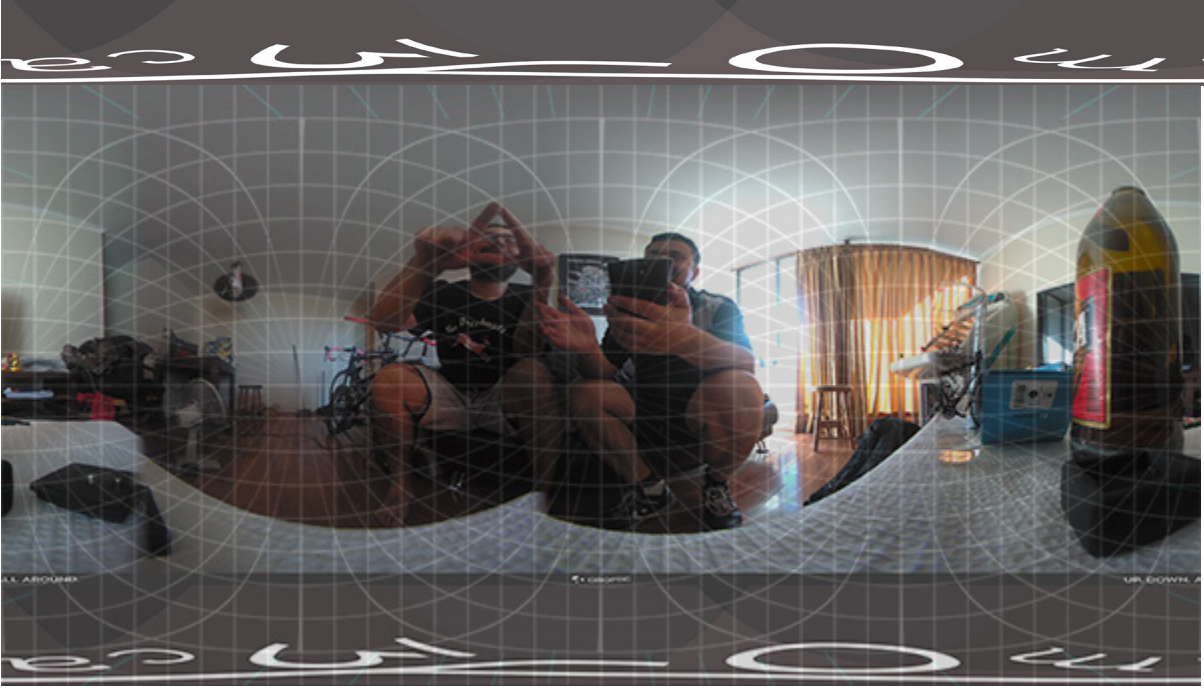
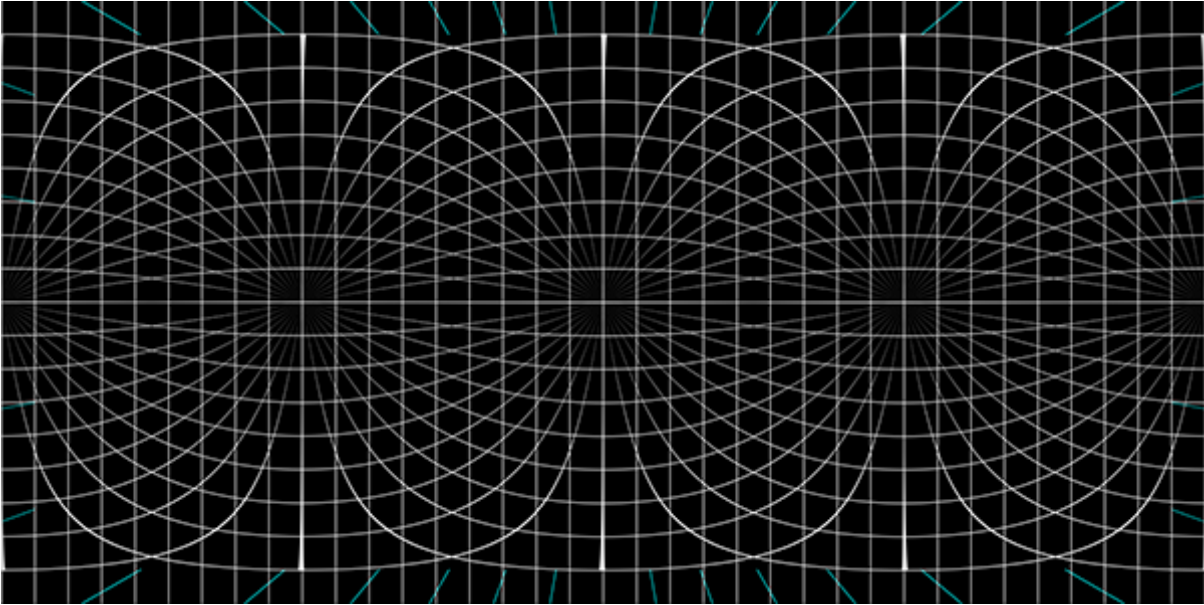
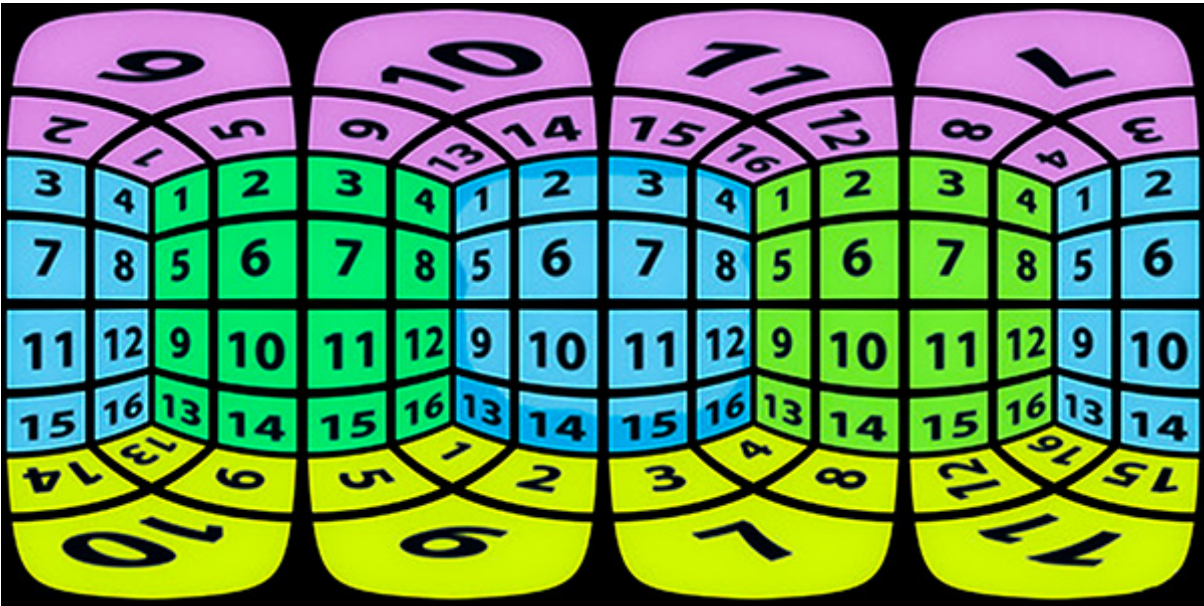
proyeccion equirectangular / equirectangular estereoscopica*
la proyeccion estereoscopica son 2 fotos o videos, grabados a traves de camaras separadas, imitando la separacion
entre los ojos, para dar la sensacion de “3d” (profundidad)

2- **La proporcion entre al ancho y el alto del video es de 2:1**

3- Para lograr buena calidad, se debe trabajar en formatos muy grandes , y como consecuencia, **muy pesados**.

4- Las proyecciones no son perfectas, especialmente si vienen de alguna camara 360 , presentaran
zonas donde las distintas zonas del video se pegan

4- **TIENEN METADATA**, que es una linea de texto que se agrega en el archivo, para que algunos
sistemas los reconozcan como 360 VIDEO, un ejemplo es youtube, que necesita leer el metadata
para poder activar el modo 360 . Este metadata se puede agregar de forma manual, o a traves del
software, seleccionando el output como VR VIDEO.



Creacion y Edicion de contenido en PS 2018, AE 2018

Camino 1 - IMG/VIDEO > AE
AFTER EFFECTS 2018

1- Como crear una composicion VR a partir de una imagen equirectangular

-en After effects, abrir ventana de VR COMP EDITOR.jsx (esta abajo en windows o
ventanas), esto activa la herramienta para crear composiciones 360

-Crear una composicion nueva, importar nuestro footage equirectangular en propor-
cion 2:1

-En la ventana de VR COMP , presionar **add 3d edit**, esto creara 2 composiciones nue-
vas, una con nombre ****_vr output** , y otra con ****_vrEdit** . en **edit editamos en un ambi-
ente 360**, y en vr output podemos ver el resultado final en formato equirectangular

En la composicion vr_edit, si tenemos activado la active cam, y apretamos C , podem-
os tener una vista previa de la vista 360

2- Editar y agregar elementos a esta composicion

-Podemos crear composiciones nuevas y editar nuestro contenido en 2d , y luego in-
cluir ese contenido en la composicion original sobre la cual se creo la composicion VR
(a), o, editar en la composicion vr_edit (b)

(a) - si editamos nuestro contenido sobre el contenido equirectangular, podemos usar
los efectos y herramientas destinados a VR , ya que after effects espera que nosotros
los usemos en una composicion con 2:1 de proporcion y con proyeccion equirectan-
gular

(b) - si editamos nuestro contenido en el ambiente ****_vrEdit** , la edicion del contenido
se hace mas dificil ya que solo estamos viendo una parte de la composicion (donde
esta apuntando la mirada). pero podemos usar una custom view para ver la composi-
cion en un ambiente 3d, siendo la camara el origen de la composicion.

para darles profundidad a las nueas composiciones, debemos activar el boton “3d lay-
er”, una vez que es una 3d layer, tambien tiene desplazamiento en el hipotetico eje Z, y
para ver bien el set que estamos creando, podemos cambiar la vista a “custom view”.

de todas maneras vamos a tener que navegar entre la composicion original, y el vr edit
y el vr output.

