Projet Meta360 — vidéos VR 360° pour Orange

Projet BIK'LAB : sourcing, préparation et déploiement de **vidéos immersives 360°** sur casques **Meta Quest 3S**, pour le ateliers **Orange**. Cette page documente l'architecture mise en place et l'état d'avancement.

> *Classement : projet à cheval sur **3D/VR** (le livrable) et **IA** (le pipeline d'agents). Rangé sous `projets:meta360`, taggé* 3D *et* IA*.*

Contexte

- **Client** : Orange.
- **Porteur** : BIK'LAB (fablab, Le Moule).
- **Cible matérielle** : Meta Quest 3S.
- **Objectif** : préparer des vidéos VR-360 équirectangulaires et les déployer en local sur les casques, avec lecture immersive simple pour l'utilisateur final.

Le constat : des casques de plus en plus verrouillés

Les nouveaux casques VR sont **encore plus fermés** que les précédents. On y trouve beaucoup de garde-fous **anti-bidouille**, qui tendent surtout à **enfermer l'utilisateur** dans l'écosystème. Conséquence concrète : préparer et déployer du contenu **local** demande de contourner pas mal de frictions — lecteur tiers, métadonnées sphériques, transfert USB, navigation interne.

Contributions

@takopsyy a défriché le terrain :

- identification des logiciels à utiliser (**3 lecteurs testés** en plus du lecteur par défaut) ;
- copie et paramétrage de la vidéo ;
- éléments à reprendre pour la documentation.

Architecture : un pipeline d'agents

La chaîne de production, de la recherche au fichier prêt à déployer :

1. **Agent 1 — Recherche** (*Claude web*) : lance le **proxy HITM (connecteur Ariane, développé par Oliver pour Kimoun)** pour trouver des vidéos correspondant à la recherche, en **mode interactif** (on discute, on affine les pistes).
2. **Étape 1.5 — Validation** : avant de passer la main, Claude **vérifie la validité** de chaque vidéo

→ on s'assure que c'est du **vrai VR-360 équirectangulaire**, pas du faux 360.

3. **Agent 2 — Téléchargement & reconstruction** (*Claude local*) : télécharge les vidéos (**Node.js + yt-dlp**), puis **reconstruit / remux** le fichier (scripts bash).
4. **Agent 3 — Métadonnées & nommage** (*local*) : **réinjecte les métadonnées 3D / sphériques** et **renomme** le fichier pour un **déclenchement 360° par défaut** (scripts bash → `inject360.sh`).

État d'avancement

Pipeline **opérationnel jusqu'à l'étape 3** : téléchargement, muxage audio/vido, réinjection des métadonnées + renommage). Les fichiers sortent prêts à être lus en 360° par défaut.

Prochaines étapes

1. **Transfert sur les casques** : script manuel (`cp`) pour copier les vidéos sur les Quest 3S.
2. **Mise en favoris** : trouver comment épingler / mettre en favori les vidéos, pour un accès rapide côté utilisateur.

Points de blocage identifiés

- **Validation du port USB** : l'autorisation de l'échange USB n'est **pas toujours évidente** (le casque verrouille ou redemande l'autorisation à chaque connexion).
- **Navigation encombrée** : difficile de retrouver les vidéos quand le casque est rempli (jeux, vidéos, photos...). D'où le besoin de **favoris** ou d'un rangement clair pour l'utilisateur final.

Stack technique

Élément	**Outil**
Lecteur 360° validé	PLAY'A (gratuit)
Recherche de vidéos	Proxy HITM / connecteur Ariane
Téléchargement	Node.js + yt-dlp
Reconstruction / remux	scripts bash + ffmpeg
Métadonnées 3D + renommage	`inject360.sh` (bash)
Casques cibles	Meta Quest 3S

Voir aussi

- Tuto PLAY'A sur Meta Quest 3S
- La vidéo 360° en 2026
- L'e-sport en VR en 2026

—-

VR, 360, 3D, IA, Orange, BIKLAB, Meta Quest

Page créée : juin 2026.

From:
https://wiki.lebiklab.fr/ - **Wiki Le BIK'LAB**

Permanent link:
https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=machines:casquesvr360:projetorange-juin2026&rev=1782750228

Last update: **29/06/2026 16:23**