

# La vidéo 360° en 2026

## Rappel du principe

Un fichier 360° est une image **équirectangulaire** (le monde « déroulé » à plat, façon planisphère). Pour la rendre immersive, il faut un **lecteur** capable de la reprojeter sur une sphère autour de la tête, et des **métadonnées sphériques** dans le fichier. Sans le bon lecteur ou sans ces métadonnées, la vidéo s'affiche à plat. → Voir notre tuto [PLAY'A](#) et le script `inject360.sh`.

## Les lecteurs : offre gratuite

- **PLAY'A** — *notre choix*. Gratuit, lecture locale, auto-détection 2D / 3D / 180° / 360°.
- **StartVR** — alternative gratuite, en secours.
- **DeoVR** — gratuit à l'installation, **mais** la plupart des contenus de qualité passent par un abonnement premium, et la version gratuite limite à 3 téléchargements/mois. Réputation mitigée pour le local sur Quest.
- **VLC** — gratuit, lit le 360° sur un écran classique (panoramique à la souris), sans casque. Utile pour préparer/vérifier un fichier.
- **YouTube VR** — gratuit, **streaming uniquement**, mais catalogue 360° énorme (dizaines de millions de vidéos). Aucun fichier récupérable.

## Les lecteurs : offre payante

- **Skybox VR** (~10 \$, achat unique) — auto-détection du format, **lecture réseau DLNA/SMB** (on lit depuis un NAS/PC du même Wi-Fi → économise le stockage du casque), HDR, sous-titres. Le plus complet pour sa catégorie.
- **Moon VR** (~10 \$) — tous formats et projections (équirectangulaire, fisheye, cubemap), jusqu'à 8K/12K, bon audio spatial.
- **4XVR** — premium, orienté qualité audio.
- **Virtual Desktop** (~20 \$) — streaming sans fil depuis un PC (et lecture des vidéos 180/360 du PC).



Pour notre usage associatif, **nous avons sélectionné VLC (libre et gratuit) et PLAY'A (gratuit)**.

## Contenu : gratuit vs payant

- **Gratuit** : YouTube VR (streaming), AirPano (nature/voyage), banques de stock (Pexels/Pixabay — *attention, la majorité du « 360 » y est en fait du faux 360, pas de l'équirectangulaire*).
- **Payant / abonnement** : contenu premium DeoVR, et bientôt des billets/pay-per-view côté sport (cf. section 2).
- **Licence** : télécharger une vidéo YouTube sort des CGU sauf contenu Creative Commons ou usage strictement privé.

## Support sur Meta Quest 3S : différences et régressions vs Quest 3



Le Quest 3S est le modèle **d'entrée de gamme**. Il partage la puissance du Quest 3 mais régresse sur l'affichage — ce qui se voit particulièrement en 360°.

### Régressions (par rapport au Quest 3) :

- **Lentilles Fresnel** (celles du Quest 2) au lieu des **pancake** du Quest 3 → netteté concentrée dans un « sweet spot » central, **bords plus flous** et anneaux visibles. Or en 360° on tourne la tête et on regarde souvent vers les bords : le flou est donc plus gênant qu'en jeu classique.
- **Définition plus basse** : 1832×1920 px/œil (= Quest 2) contre 2064×2208 px/œil sur Quest 3. En 360° les pixels sont étalés sur toute la sphère → image plus **granuleuse**, surtout sur du texte ou des détails lointains.
- **Champ de vision plus étroit** que le Quest 3 → immersion un peu moins enveloppante.
- **Pas de prise jack 3,5 mm** (le Quest 3 en a une) → pour un casque audio filaire, passer par l'USB-C ou le Bluetooth.
- **Stockage 128 / 256 Go** contre 512 Go sur Quest 3 → les fichiers 360° (4K-8K) sont lourds, la mémoire se remplit vite. *Parade : lecture réseau via Skybox (DLNA/SMB) plutôt que tout copier sur le casque.*

### Ce qui ne change pas / s'améliore :

- Même puce **Snapdragon XR2 Gen 2** → même puissance de calcul, même passthrough couleur que le Quest 3.
- **Capteurs infrarouges améliorés** → meilleur suivi en faible luminosité.



Le Quest 3S lit parfaitement la 360° avec PLAY'A, mais l'image est **sensiblement moins fine** que sur Quest 3 (résolution + bords flous). Privilégier des **sources 4K bien encodées** ; le 8K n'apporte presque rien vu la définition d'affichage du 3S et risque de **saccader**. 4K à 6K est le bon compromis.

From:

<https://wiki.lebiklab.fr/> - Wiki Le BIK'LAB

Permanent link:

<https://wiki.lebiklab.fr/doku.php?id=machines:casquesvr360:video360>

Last update: **29/06/2026 15:29**

