

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 partenaire **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.*

Résumé

- **Porteur** : Orange.
- **Réalisation** : le BIK'LAB
- **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

Reprise des travaux réalisés pour les JO de Paris 2024 avec Orange (Ruddy, Marie-Élisa, Takopsy et Oliver)

takopsy 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.

Oliver a terminé le projet

- mise en place d'un pipeline IA
- écriture des scripts shell
- recopie des vidéos sélectionnées sur les casques

Écriture de la doc : Takopsy et Oliver

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)** 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 (**nemo.js + yt-dlp**), puis **reconstruit / remux** le fichier (scripts bash + `ffmpeg`).
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, testé et validé** : réinjection des métadonnées + renommage. Les fichiers sortent prêts à être lus en 360° par défaut.

Recopie des fichiers



Les casques confiés par Orange ont d'autres utilisations que ces ateliers. **Ne supprimer aucun fichier (jeu, vidéo, photo etc.) déjà présent sur les casques**

1. **Transfert sur les casques** : script manuel (cp) pour copier les vidéos sur les Quest 3S.

Conventions BIK'LAB :



1. Ranger les vidéos dans Movies
2. Prefixer le nom du fichier par sa thématique (sport, mer_cata, mer_yoles etc...) pour faciliter le classement par nom sans sous-repertoires
3. Terminer le nom de fichiers par `_360` (ex : video.mp4 en video_360.mp4)

```
for f in *.mp4; do "$f" == *_360.mp4 || mv - "$f" "${f%.mp4}_360.mp4"; done
```

Stack technique

Élément	Outil
Lecteur 360° validé	PLAY'A (gratuit)

Élément	Outil
Recherche de vidéos	Proxy HITM / connecteur Ariane
Téléchargement	Node.js + yt-dlp
Reconstruction / remux	scripts bash
Métadonnées 3D + renommage	inject360.sh (bash)
Casques cibles	Meta Quest 3S

Voir aussi

- [Regarder des vidéos 3D avec 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=projets:meta360&rev=1782750576>

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

