

OUTILS D'ÉCRITURE SPATIALE POUR LES PARTITIONS INTERACTIVES

Jean-Michaël Celerier
Blue Yeti , LaBRI
jcelerie@labri.fr

Myriam Desainte-Catherine
LaBRI
myriam@labri.fr

Jean-Michel Couturier
Blue Yeti
jmc@blueyeti.fr

RÉSUMÉ

Le résumé doit être placé en haut de la colonne gauche et doit contenir entre 150 et 200 mots.

1. INTRODUCTION

Les pratiques de création multimédia incluent par définition des composantes spatiales. Celles-ci peuvent se manifester dès qu'un des types de donnée manipulée possède plus d'une dimension. La simple présence de multiples paramètres dans une création multimédia permet d'avoir une notion d'espace dans lequel on mappe un paramètre à un autre.

La plupart des outils permettant un travail spatial sont soit spécifiques à la création de trajectoires pour des sons, dans un cadre musical, soit orientés vers la création de jeu vidéo ou de formes spécifiques de médias.

Nous cherchons ici des méthodes génériques, permettant de manipuler tout type de données spatiales pour ensuite pouvoir les appliquer aux cas particuliers de la création de scénographies interactives avec des éléments musicaux.

Sera exposé un état de l'art des outils de création spatiale, puis nous présenterons deux modèles, l'un géométrique et l'autre paramétrique, qui permettent de réaliser dans un cadre musical de nouveaux types de compositions, notamment liées aux relations que l'on peut avoir entre plusieurs zones définies géométriquement. Ces modèles, intégrés au séquenceur i-score, seront appliqués à deux études de cas : une chorégraphie de robots, et une application de réalité augmentée audio.

Nous discuterons ensuite des évolutions possibles qui sont liées à un typage plus fort des données sur lesquelles on opère : notamment les modes d'édition et de représentation qui peuvent être appliqués, ainsi que la relation au temps d'objets spatiaux en deux dimensions ou plus.

1.1. Existant

Nous présentons ici plusieurs applications opérant principalement dans un domaine spatial, à but créatif. Un état de l'art plus complet est présent dans le compte-rendu du projet ANR OSSIA. Les thèmes abordés sont l'utilisation de contenus spatiaux en musique, en scénographie, et en jeux vidéos, puis les différentes méthodes d'écriture et de représentation qui existent.

Une présentation de l'état actuel de l'écriture spatiale en musique est donnée dans [8]. Notamment, la question de la notation dans le cadre de partitions impliquant des éléments spatiaux est abordée. Ces partitions peuvent être spatiales uniquement dans leur représentation, mais peuvent aussi indiquer des manières d'interpréter dans l'espace, notamment à l'aide de symboles spécialisés [7]. Une taxinomie des possibilités de création dans l'espace en musiques électro-acoustiques est présentée par Bertrand Merlier dans [14]. Elle est étendue dans l'ouvrage *Vocabulaire de l'espace en musique électro-acoustique* [13].

Des outils logiciels existent pour ces partitions – ils sont souvent spécialisés. Par exemple, la bibliothèque **ENP!** (**ENP!**) [12] permet de concevoir des partitions graphiques telles qu'en fig. ?? à l'aide d'un éditeur lui aussi graphique et d'un langage basé sur LISP.

Une des problématiques actuelles pour la représentation de l'écriture musicale est celle du geste, et de son lien avec la partition : comment notamment annoter le geste du musicien avec précision ? Et, inversement, comment à partir d'un geste créer un son correspondant ? Ces questions sont abordées dans la description de Soundstudio 4D [19], dans le cadre d'un système de conception de trajectoires pour spatialisation à l'aide d'interactions en trois dimensions.

Une autre question est l'association entre l'aspect graphique et le résultat. Ainsi, des outils tels que HoloEdit et HoloSpat permettent de travailler avec des trajectoires, mais sont extrêmement spécialisés pour des objets audio. C'est notamment dû à la nécessité de composer en ayant conscience à chaque instant des fortes contraintes techniques du moyen de restitution de l'œuvre. Il serait intéressant d'utiliser ces trajectoires pour contrôler non pas des sources sonores mais des éléments dans des espaces de paramètres quelconques.

Le logiciel IanniX [10] (fig. ??) dispose aussi de nombreuses possibilités d'écriture spatiale : les partitions sont des ensembles d'éléments graphiques définis paramétriquement ou bien à l'aide d'un langage de programmation dédié, que des curseurs vont parcourir. L'information de position de chaque curseur est envoyée en OSC, ce qui permet l'intégration à d'autres logiciels.

Une méthode d'écriture de la spatialisation par contraintes est proposée par Olivier Delerue avec le système MusicSpace [5]. Cela permet une approche déclarative à l'écriture de partition, en spécifiant des contraintes telles que « deux objets ne doivent jamais être à plus de deux mètres l'un de

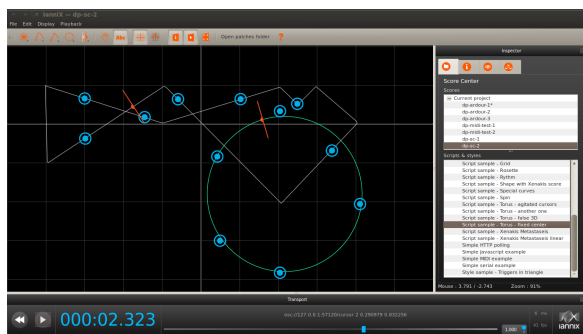


Figure 1. Le séquenceur graphique IanniX, inspiré de l'œuvre de Iannis Xenakis.

l'autre » ou bien « l'angle entre deux objets et l'auditeur doit être supérieur à 90 degrés ». Les objets peuvent être notamment des sources sonores. Une édition graphique de ces contraintes est proposée, et elles sont représentées en termes de cercles et de segments reliant les objets qu'elles contraignent.

Des données spatiales peuvent aussi être utilisées directement pour créer des mappings sonores. C'est le cas notamment de la bibliothèque Topos[15], qui permet de capter le mouvement de danseurs et d'en extraire des informations pouvant être utiles pour la conception de pièces de musique interactives. Une fois que le mouvement du danseur est capturé via un périphérique externe, il devient possible d'extraire des informations telles que le volume occupé par le danseur, sa vitesse, ou bien diverses mesures relatives à l'évolution de deux ou quatre points dans le temps, comme l'instabilité ou les collisions entre différentes parties du corps. Ces données peuvent ensuite être réutilisées dans Pure Data pour de la génération de musique.

Enfin, il convient de noter la richesse pour ce qui est des modes d'entrée et d'interaction. Par exemple, il existe plusieurs possibilités de composition musicale à l'aide de tables interactives comme la Reactable[11] et différentes approches dérivées qui peuvent être spécifiquement axées sur la spatialisation du son[17].

Un modèle plus complet d'espace en trois dimensions est fourni par COSM[20]. Implémenté dans Max/MSP, il offre une grande richesse d'écriture. En plus de lieux et de trajectoires, il est possible d'écrire l'interaction dans une certaine mesure, ainsi que la communication entre différents agents. Une nouveauté est la possibilité de travailler avec des champs définis mathématiquement. Ces champs peuvent varier dans le temps et être sonifiés par la suite.

Une approche de contrôle spatial est possible via le logiciel Blender, qui sert à l'origine à réaliser des images et films de synthèse. Blender peut être contrôlé via une API Python et il est notamment possible de déplacer des éléments et tester pour des collisions ou d'autres propriétés géométriques. Néanmoins, cela se fait à la vitesse de son moteur d'exécution qui est fixée à 60 Hz. Les messages reçus entre deux trames sont accumulés.

Enfin, le monde des jeux vidéos dispose aussi d'outils adaptés à l'écriture spatiale : la bibliothèque OpenAL a

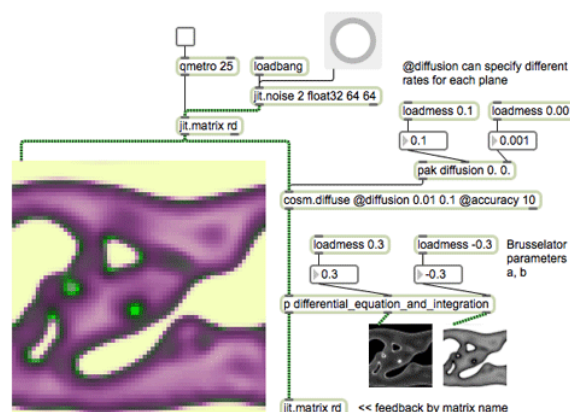


Figure 2. Un patch COSM dans Max/MSP.

été développée à l'origine pour offrir aux jeux une couche d'abstraction permettant de bénéficier de spatialisation simplement en donnant une position et une orientation à des sources sonores ponctuelles. Cette position et orientation peuvent évoluer dans le temps. Par la suite les implémentations sont libres d'utiliser les méthodes qu'elles souhaitent pour réaliser la spatialisation : cela peut aller d'un simple panning gauche-droite à l'utilisation de HRTFs, comme le fait la bibliothèque OpenAL-soft.

2. CAS D'UTILISATION

Afin d'avoir des possibilités de test de notre système, nous présentons deux cas pratiques d'applications nécessitant de l'écriture de contenus spatiaux.

Dans les deux cas, on veut écrire une famille de scénarios interactifs qui manipulent des types d'objets fixés : des sources sonores virtuelles dans le premier cas et des robots dans le second cas.

2.1. Exemple : sonopluie

Cette application interactive utilise de la géolocalisation par téléphone. Plusieurs sources sonores sont apposées dans un espace, dans lequel les participants se déplacent. Cet espace virtuel est mappé au monde réel lors du parcours. Ce mapping est réalisé en positionnant les zones sur une carte issue d'un service web. Le système mesure la distance de chaque participant aux sources, et va jouer les sources sonores plus ou moins fort en fonction de cette distance. La spatialisation est réalisée par la bibliothèque OpenAL [9]. En effet, elle est supportée sur de nombreux appareils mobiles courants.

Il manque un outil simple d'écriture pour disposer les zones dans l'espace, leur associer des sons et des comportements. Un des objectifs du projet est d'offrir de l'interaction et de l'évolutivité dans les scénarios : par exemple, après s'être approché d'un point donné, on voudrait pouvoir désactiver des points précédents et activer des points suivants, ou avoir des points qui se déplacent.

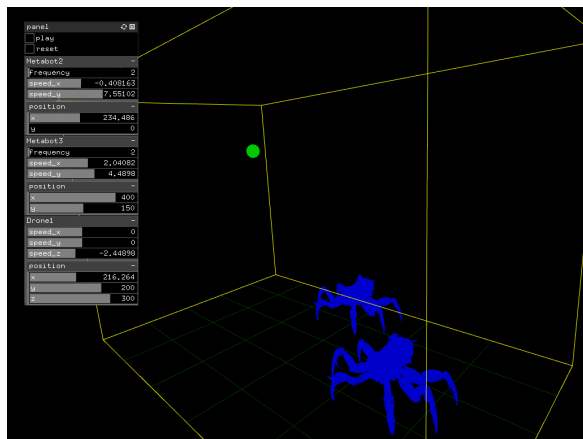


Figure 3. Logiciel de simulation de metabots communiquant avec i-score

2.2. Exemple : robots

Ce projet consiste en la réalisation d'une chorégraphie de robots musicaux, puis de drones. On dispose d'une flotte de robots open-source Metabot¹. Ces robots sont contrôlés en vitesse : on écrit sur le port série des commandes telles que $dx\ 30$ pour indiquer une vitesse de 30 cm s^{-1} . Un logiciel a été conçu pour faire un mapping d'un arbre Minuit vers le port série. En parallèle, un logiciel de simulation est développé à l'aide d'OpenFrameworks, qui expose le même arbre Minuit. Ce logiciel de simulation permet d'afficher les robots et de détecter les collisions, pour empêcher qu'elles ne se produisent en pratique, avec des robots coûteux. On veut notamment utiliser le rythme de marche des robots pour produire de la musique.

Chaque robot va posséder une trajectoire dans le plan. Cette trajectoire pourra potentiellement changer en fonction des choix du metteur en scène, ou bien du comportement des autres robots : par exemple, si un robot tombe en panne en face d'un autre, un changement de trajectoire doit être opéré (ou bien le robot doit s'arrêter).

Un des problèmes principaux est le contrôle en vitesse des robots : il faut à partir d'une trajectoire décrivant une position, calculer la dérivée dans les deux ou trois directions pour l'envoyer aux robots.

3. MODÈLE

3.1. Conception

On veut :

- une intégration avec l'écosystème existant.
- Décrire finement des évolutions dans le temps (ou en fonction d'autres paramètres).
- pouvoir écrire des scènes 2D, 3D basiques potentiellement en utilisant des guides (GMaps, image).
- animer soit via le temps soit via d'autres paramètres (mapping).

1. <http://metabot.fr/>

3.1.1. Choix d'un modèle pour l'écriture spatiale

Plusieurs modèles ont été envisagés pour écrire des scénarios spatiaux. Une approche repose sur les méthodes de description qualitative de l'espace, telles que RCC-8. Cependant de telles méthodes ne s'avèrent pas efficaces si on désire décrire des dispositions précises, avec des métriques sur les objets que l'on veut manipuler. Par exemple, on peut à l'aide de méthodes qualitatives écrire "A est à l'extérieur de B et lui est tangent, et A et B sont contenus dans C". Mais les praticiens appellent plus souvent une écriture de la forme "A est un cercle de $1u$ centré en $(3, 3)$ dans une pièce de $5u$, et un pointeur B est situé en $(2, 3)$ " ou u est une unité de distance ; on peut par la suite obtenir les relations RCC à partir des distances métriques tandis que l'inverse n'est pas possible.

Une seconde possibilité est l'approche orientée objet : on dispose d'une classe abstraite représentant une forme. Les classes dérivées implémentent des méthodes de dessin et de calcul optimisées pour ces types. L'avantage est la possibilité d'avoir des exécutions très rapides dans certains cas. Par exemple, calculer la distance entre deux cercles est trivial. En revanche, cette méthode manque doublement de flexibilité :

- Il est difficile de rajouter de nouveaux types de calcul, car il faut modifier tous les types pour rajouter le calcul (par exemple un calcul d'aire pour une zone).
- Si un calcul implique deux (ou plus) zones abstraites, on assiste à une explosion combinatoire lorsque l'on désire rajouter une nouvelle zone car le calcul doit alors être défini entre la nouvelle zone et toutes les zones pré-existantes.

Une troisième possibilité, numérique, et permettant un maximum de flexibilité, a été étudiée : on demande à l'utilisateur de remplir la fonction caractéristique d'une zone à l'aide d'un langage de programmation. Par la suite, on peut tester pour chaque point de l'espace son appartenance à la zone, en ayant la possibilité de faire des approximations. Cela permet notamment d'implémenter des objets spatiaux qui sont difficilement possibles à réaliser uniquement de manière mathématique, avec notamment des objets dont la définition contient des boucles ou des conditionnelles, voire des facteurs aléatoires. En revanche, on perd des possibilités d'analyse par la suite : on n'a en effet pas de forme générale des zones ainsi créées et on ne peut au mieux qu'effectuer des tests, coûteux en temps de calcul, entre zones. Il est cependant toujours possible de prendre un échantillon des points de la zone pour appliquer une méthode de maillage telles que la triangulation de Delaunay[16] qui produit un objet sur lequel on peut réaliser quelques calculs. Enfin, les performances ne sont pas adaptées à des évolutions rapides en temps réel ; cela peut marcher en dimension 1 et pour des fonctions avec un nombre relativement important de points à calculer, mais est lourd en ressources en dimension 2 et quasiment impensable en temps réel dimension 3.

Enfin, l'utilisation de modèles mathématiques dédiés est possible. En général, il s'agit des modèles paramé-

triques, ou géométriques. Les modèles géométriques sont notamment très utilisés dans le domaine de la conception assistée par ordinateur, tandis que les modèles paramétriques sous-tendent la plupart des outils de spatialisation musicale, notamment à l'aide des fonctions spline, ainsi que de nombreux outils pour l'animation et les images de synthèse.

3.1.2. Dimensions non spatiales

Une question qui se pose pour le choix du modèle est celle de l'interaction entre les zones et le temps. En effet, dans des logiciels comme IanniX, on dispose de courbes paramétrisées par des paramètres externes ou par une horloge. Cette approche permet d'avoir dans une seule vue toute l'information possible. Cependant, ici nous pouvons avoir plus d'une dimension de paramétrisation. La question de l'affichage d'une variation au cours du temps se pose alors. On peut penser à afficher un dégradé qui serait complètement opaque pour le t donné, et serait de plus en plus transparent lorsque l'on s'en éloigne ; un exemple d'affichage d'animation d'objet 3D au cours du temps est par exemple donné dans [3]. Ou bien uniquement afficher la trajectoire du centre de l'objet au cours du temps, mais cela nécessite de pouvoir la calculer. Ce n'est pas dans le cas d'une zone définie avec des contraintes très faibles. Par exemple, pour une zone définie par $x < 0$, un demi-plan, on ne peut le définir.

Une autre possibilité est d'avoir des boîtes séparées pour définir les animations. Cela permet plus de clarté, et permet aussi d'associer une seule trajectoire à plusieurs objets plus facilement : la trajectoire va écrire sur l'adresse `/trajectoire/position` que les zones spatiales iront chercher à chaque tick d'horloge ; elles peuvent par la suite utiliser les coordonnées ainsi obtenues comme bon leur semble.

Nous offrons dans le logiciel les deux possibilités, mais l'affichage dans le premier cas n'est pas implémenté (le temps sera ceci dit pris en compte lors de l'exécution).

3.2. Description

Approche inspirée de la modélisation géométrique, non focalisée sur le son.

On définit des zones par un ensemble d'équations que l'on peut paramétrer - chaque équation est une contrainte.

Processus d'espace : possède un viewport. Un viewport possède des dimensions. Ces dimensions peuvent être spatiales, et il peut y avoir une dimension temporelle.

La dimension temporelle est en fait une dimension de mapping pour l'exécution : (citer article OSSIA) la fonction d'exécution de i-score prend le temps en entrée, et sort un état. Cependant on pourrait imaginer que cette fonction prendrait d'autres valeurs en argument, on aurait ainsi un mapping simple à plusieurs dimensions. On affecte chacune de ces dimensions à un espace graphique : x , y , (par la suite z), potentiellement animation ainsi que des bornes potentielles.

Dans ce viewport, on définit des zones par un ensemble d'équations. C'est donc une méthode analytique. On peut aussi travailler de manière plus libre, par exemple en modifiant des surfaces (nurbs) ou des splines, qui sont néanmoins retraduits de manière mathématique par la suite. Par exemple, $x < y$; $x + y \leq 2 + a$ forme une zone. On associe chaque variable de la zone soit à des composants de l'espace défini, soit à des paramètres. Un paramètre peut avoir une valeur par défaut, ainsi qu'une adresse présente dans l'arbre de paramètres i-score.

Le logiciel fournit aussi des zones par défaut, pour lesquelles un rendu plus propre peut être offert, en utilisant les primitives du moteur de rendu graphique (Qt). Les zones possibles sont cercle, pointeur. Sinon, le rendu est actuellement fait par pixellisation / voxelisation. Comme cette opération est coûteuse, dans ce cas les zones n'évoluent pas en temps réel avec le changement des paramètres et s'affichent avec leur valeur par défaut.

Enfin, on peut définir des calculs de relations entre les différentes zones. Par exemple, on peut obtenir l'information de collision entre zones. Pour le cas du pointeur on va simplement évaluer les valeurs actuelles des informations de dimension par rapport aux autres zones, ce qui est une opération très rapide. De même pour les zones de types connus : il est possible d'exhiber des calculs spécialisés pour chaque relation entre deux types de zones. Enfin, pour deux zones génériques, non typées, nous pouvons chercher pour l'existence de solutions au système composé de l'ensemble de leurs équations. Ceci nécessite cependant un solveur capable de résoudre des systèmes d'inéquations. Un outil potentiel pour cette application est nlopt, qui permet de minimiser des systèmes non-linéaires. Il existe aussi des méthodes pour mesurer des distances entre deux zones quelconques. Par exemple [6]

Une autre approche pour les collisions est d'utiliser les méthodes issues du jeu vidéo, avec des notions de bounding box ou bounding sphere.

Cette information peut ensuite être exposée dans l'arbre i-score, puis être réutilisée par la suite pour concevoir d'autres zones, ou bien être par la suite utilisée dans d'autres logiciels.

i-score étant un environnement ouvert, il est aussi possible de sortir des contraintes du langage mathématique pour les calculs. En effet, un processus Javascript est offert : il permet de réaliser des opérations complexes à chaque tick d'horloge.

De la même manière, on peut utiliser les automations à une, deux, ou trois dimensions pour modifier les zones lors de l'exécution.

4. IMPLÉMENTATION

Une tentative d'implémentation a été réalisée à l'aide du CAS **GiNaC** [2]. Cependant, cela ne s'est pas révélé être adapté : en effet la bibliothèque n'est pas thread-safe ce qui empêche de réaliser des calculs déportés sur un autre thread. L'implémentation actuelle est donc basée sur le parseur de fonctions mathématiques de la bibliothèque **vtk** [18].

D'autres alternatives ont été envisagées : Symbolic C++, Sage, GNU Octave.

4.1. Sémantique d'exécution

La sémantique générale d'exécution d'i-score est donnée dans [4]. Nous rappelons simplement qu'i-score permet d'ordonner temporellement des processus qui peuvent être définis dans des plug-ins. Lors de la lecture, une horloge globale va demander récursivement à tous les processus du scénario qui sont en cours d'exécution quel est leur état actuel. Un état est un ensemble de messages qui peuvent être envoyés par réseau, comme une cue.

4.1.1. Processus spatial

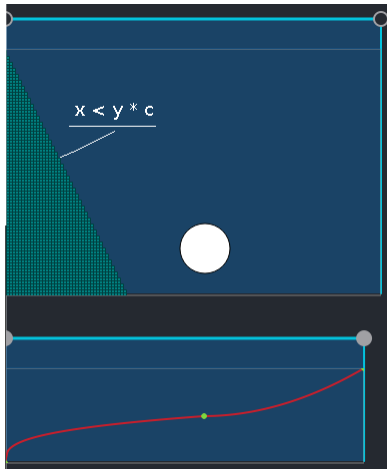


Figure 4. Processus spatial au début. La courbe d'automatisme est mappée au paramètre c de l'équation de la zone triangulaire.

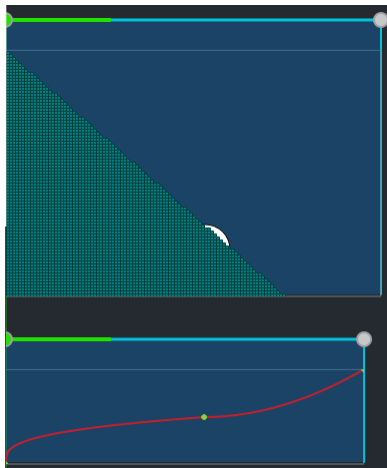


Figure 5. Processus spatial durant l'exécution. Il est possible de récupérer l'information de collision entre le disque et la zone pour déclencher des événements ailleurs dans i-score.

L'exécution du processus spatial se déroule de la manière suivante :

- Pour chaque zone dont un des paramètres est défini par une adresse externe, récupérer la valeur actuelle de cette adresse.
- Effectuer tous les calculs entre éléments de la zone puis les renvoyer dans l'état. Dans le cas d'un processus générique, ces calculs peuvent prendre du temps. Ainsi, un mécanisme de requête - réponse multi-threadé a été implémenté. Cela permet de ne pas bloquer toute l'exécution du programme ; en revanche le résultat de l'exécution sera potentiellement décalé de plusieurs ticks.

Ainsi, s'il y a rétroaction, elle se fait au tick d'après.

Une autre sémantique est possible : i-score dispose d'un arbre de paramètres interne qu'il est aussi possible de manipuler. Les processus peuvent exposer des paramètres de contrôle à cet arbre, qui sont disponibles à l'édition. i-score est donc introspectible depuis son interface graphique. Notamment, le processus spatial expose les valeurs des paramètres présents pour chacune des zones. Par exemple, pour un disque d'équation $(x - x_0)^2 + (y - y_0)^2 \leq r_0$ les paramètres x_0, y_0, r_0 sont exposés dans l'arbre interne. De même, les résultats des calculs définis sont exposés. Il est possible de configurer le processus pour que les calculs enregistrés soient réalisés à la réception d'un message sur le nœud correspondant, et mis à jour dans leurs nœuds respectifs.

La première sémantique permet d'avoir une visualisation à l'exécution, tandis que la seconde permet d'avoir une visualisation à l'édition, en permettant le maintien des contraintes décrites par l'auteur.

Cette question, qui est fondamentalement la différence entre un mode *push* et un mode *pull*, se pose aussi pour les autres objets d'i-score. Par exemple, le processus Automation contient une adresse à laquelle il écrit ses valeurs. Cependant, il est aussi possible de simplement laisser s'exécuter la courbe et de permettre à d'autres outils d'aller chercher l'information à son adresse dans l'arbre interne.

Cela pose la question, à plus long terme, d'un graphe de calculs si on désire avoir des rétroactions et des mappings complexes. Actuellement, il est possible de réaliser des calculs chaînés à la main, en créant des adresses spécifiques et en ordonnant les processus : l'exécution de ces calculs est globale. Mais par la suite, un modèle de calcul plus complet sera nécessaire pour rendre manifeste les liens qui peuvent exister entre différents processus.

4.1.2. Automations multi-dimensionnelles

Il y a plusieurs types d'automatisme dans i-score :

- Les automatisations à une dimension : une fonction de transfert du temps t vers un paramètre u : $f : t \in [0; 1] \rightarrow D(u)$ ou D est le domaine de définition tel que décrit dans
- Les mappings à une dimension : une fonction de transfert entre deux paramètres u, v : $f : D(u) \rightarrow D(v)$. Les automatisations et mapping à une dimension sont des fonctions définies par partie ; chaque partie peut être une fonction vide, un segment de droite, ou bien la fonction $f : x \rightarrow x^k$. Des fonctions

supplémentaires peuvent être rajoutées par le biais de plug-ins.

- Les automatisations à plus d’une dimension : nous utilisons ici la bibliothèque **vtk** pour afficher et éditer une spline à l’écran.

Animation : la durée d’une boîte correspond à la durée d’une spline d’animation. Les splines sont paramétrées entre 0 et 1.

Ainsi, puisque les boîtes d’i-score ont une durée déterminée, cette durée est mappée directement à la valeur de la spline.

Il reste à choisir pour l’automation si on veut qu’elle envoie : - un tuple à une adresse donnée. - chaque composante sur une adresse distincte.

4.2. Rendu

L’affichage se fait de manière spécialisée pour les types connus. Pour les types génériques, on réalise pour l’instant une pixelisation à partir, en testant pour chaque point de la zone d’affichage.

Comme c’est une opération lourde, chaque zone de ce type effectue le rendu dans un thread séparé. Lorsqu’un calcul termine, les pixels calculés sont envoyés à la bibliothèque d’affichage.

C’est notamment important si on désire avoir un rendu fluide à l’exécution. Le nombre d’images par seconde sera potentiellement faible, mais il n’y aura pas de blocage de l’interface graphique pendant le rendu.

D’autres méthodes sont à étudier, par exemple à l’aide de bibliothèques spécialisées comme ROOT de CERN ou CGAL qui permet de faire de la triangulation de Delaunay d’une fonction donnée.

Mappings d’espaces de donnée ? Couleur, temps, etc.

4.3. Édition

L’édition va modifier pour les formes connues des paramètres définis.

Les opérations de base sont déplacement, translation, rotation.

On applique les transformations à l’objet :

- La translation est triviale.
- Rotation par un angle θ dans le plan :

$$\begin{cases} x' = x \cos \theta - y \sin \theta \\ y' = x \sin \theta + y \cos \theta \end{cases}$$

Une formule générale de la rotation en n-dimension est donnée dans [1].

- Mise à l’échelle : pas de formule générale ; on fait un rendu et on met à l’échelle par la suite ?

5. CONCLUSION

Perspectives : gestion d’espaces de données, comme couleurs, etc. Gestion des types à plus d’une dimension. Il est nécessaire d’avoir une notion de paramètre de plus

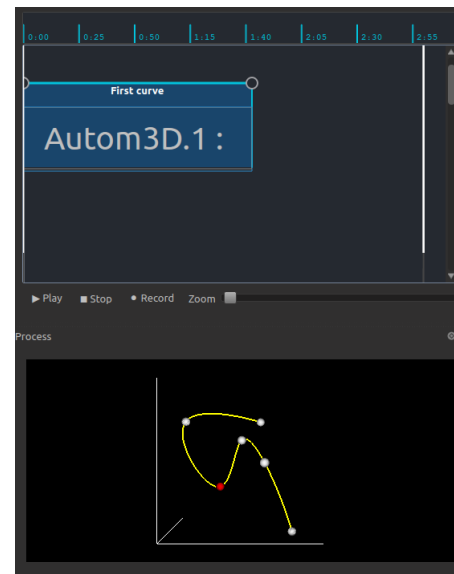


Figure 6. Une spline 3D dans i-score. On affiche la courbe dans le panneau inférieur

haut niveau. Pour ce faire, il serait possible d’étudier l’applicabilité de protocoles orientés objet, tels que D-Bus ou ZeroC ICE, pour exposer les objets i-score.

6. REMERCIEMENTS

ANR groupe metabots

7. REFERENCES

- [1] Antonio Aguilera and Ricardo Pérez-Aguila. General n-dimensional rotations. 2004.
- [2] Christian Bauer, Alexander Frink, and Richard Kreckel. Introduction to the ginac framework for symbolic computation within the c++ programming language. *Journal of Symbolic Computation*, 33(1) :1–12, 2002.
- [3] Dan Casas, Margara Tejera, J. Guillemaut, and Adrian Hilton. 4d parametric motion graphs for interactive animation. 19(5) :762–773.
- [4] Jean-Michaël Celerier, Blue Yeti, Pascal Baltazar, Clément Bossut, Nicolas Vuaille, Jean-Michel Couturier, and Myriam Desainte-Catherine. OSSIA : TOWARDS a UNIFIED INTERFACE FOR SCORING TIME AND INTERACTION.
- [5] M Olivier DELERUE. Spatialisation du son et programmation par contraintes : le système MusicSpace.
- [6] Gershon Elber and Tom Grandine. Hausdorff and minimal distances between parametric freeforms in \mathbb{R}^2 and \mathbb{R}^3 . In *Advances in Geometric Modeling and Processing*, pages 191–204. Springer, 2008.
- [7] Emile Ellberger, Germán Toro Perez, Johannes Schuett, Giorgio Zoia, and Linda Cavaliero. Spatialization symbolic music notation at ICST.

- [8] Dominique Fober, Jean Bresson, Pierre Couprie, and Yann Geslin. Les nouveaux espaces de la notation musicale. In *Journées d'Informatique Musicale*.
- [9] Garin Hiebert. Openal 1.1 specification and reference. 00010.
- [10] Guillaume Jacquemin, Thierry Coduys, and Matthieu Ranc. Iannix 0.8. pages 107–15.
- [11] M Kaltenbranner, Sergi Jorda, Gunter Geiger, and Marcos Alonso. The reactable : A collaborative musical instrument. In *Enabling Technologies : Infrastructure for Collaborative Enterprises, 2006. WETICE'06. 15th IEEE International Workshops on*, pages 406–411. IEEE.
- [12] Mika Kuuskankare and Mikael Laurson. Expressive notation package. 30(4) :67–79.
- [13] Bertrand Merlier. *Vocabulaire de l'espace en musiques électroacoustiques*.
- [14] Bertrand Merlier. VOCABULAIRE DE L'ESPACE ET DE LA SPATIALISATION DES MUSIQUES ÉLECTROACOUSTIQUES : PRÉSENTATION, PROBLÉMATIQUE ET TAXINOMIE DE L'ESPACE. In *EMS : Electroacoustic Music Studies Network ?Beijing 2006*, page 247.
- [15] Luiz Naveda and Ivani Santana. ?topos ? toolkit for pure data : exploring the spatial features of dance gestures for interactive musical applications.
- [16] L Nonato, Rosane Minghim, MCF Oliveira, and Geovan Tavares. A novel approach for delaunay 3d reconstruction with a comparative analysis in the light of applications. In *Computer Graphics Forum*, volume 20, pages 161–174. Wiley Online Library, 2001.
- [17] Yuya Sasamoto, Michael Cohen, and Julian Villegas. Controlling spatial sound with table-top interface. In *Awareness Science and Technology and Ubi-Media Computing (iCAST-UMEDIA), 2013 International Joint Conference on*, pages 713–718. IEEE.
- [18] Will J Schroeder, Bill Lorensen, and Ken Martin. *The visualization toolkit*. Kitware, 2004.
- [19] James Sheridan, Gaurav Sood, Thomas Jacob, Henry Gardner, and Stephen Barrass. Soundstudio 4d : A VR interface for gestural composition of spatial soundscapes. In *ICAD*.
- [20] Graham Wakefield and Wesley Smith. *Cosm : A toolkit for composing immersive audio-visual worlds of agency and autonomy*. Ann Arbor, MI : MPublishing, University of Michigan Library. 00007.