

# État de l'art - spatial

2 novembre 2015

## **1 Pratiques**

### **1.1 Pratique appliquée à l'audio**

### **1.2 Pratique dans le jeu vidéo**

### **1.3 Pratique dans les installations interactives**

## **2 Manipulation de trajectoires**

### **2.1 Manipulation virtuelle**

### **2.2 Manipulation réelle**

## **3 Contrôle géométrique**

## **4 Rendu et visualisation**

### **4.1 Sur écran**

### **4.2 Autre**