

Technologies immersives de réalité virtuelle


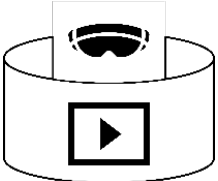
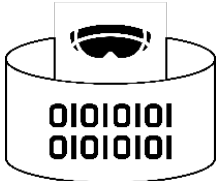
	Vidéo 360° ou Immersion 360°	Environnement numérique ou Réalité virtuelle
		
Projection	Scène captée à l'aide d'une caméra 360°	Scène produite par ordinateur
Réalisme	Représentation fidèle du monde réel	Représentation virtuelle façon jeu vidéo
Agentivité	Aucune influence de l'utilisateur sur le déroulement de la scène (interactions scénarisées)	Influence active de l'utilisateur sur le déroulement de la scène (interactions spontanées)
Scénarisation	Apparition de nouvelles scènes sur activation de déclencheurs (embranchements)	
Interactivité	Analyse et observation d'environnements 360°	Manipulation d'objets 3D
Positionnement	Mouvements et déplacements limités par la localisation de la caméra dans la scène	Mouvements et déplacements contrôlés par l'utilisateur
Mobilisation de ressources	Caméra 360°, lieux de tournage, acteurs, montage audiovisuel, etc.	Dessin 3D, design d'interactions, banque d'objets 3D, montage audio, etc.

Tableau comparatif inspiré de : **360 Video vs. Virtual Reality**

Référence : Hildenbrand, D. (2021, 21 juillet). *Comparing 360 Video vs. Virtual Reality*. Motive.io. <https://www.motive.io/blog/360-video-vs-virtual-reality/>