

## STRABON WP6: Interfaces de navigation 2D/3D dans les contenus

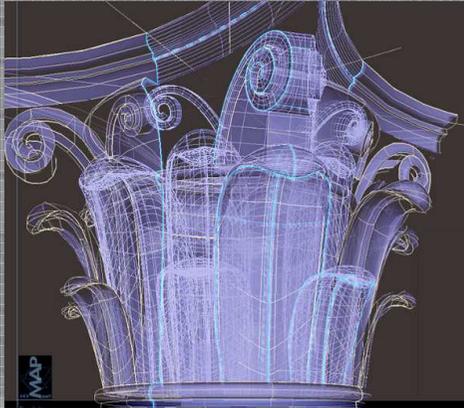
WP Leader : FR-MAP, Michel Florenzano

Équipe:

Interfaces 3D : UMR CNRS/MCC 694 MAP  
J.Y Blaise, avec I.Dudek, A.Durand, L.De Luca.

**UMR CNRS/MCC 694 MAP**

État d 'avancement et principes de construction du  
démonstrateur « *maquette-interface* »



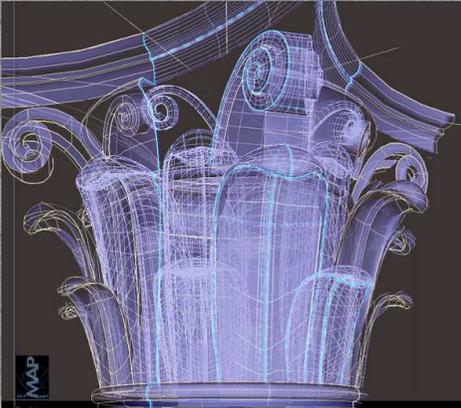
La maquette 3D, une ressource, un interface?

Moyen de rassembler autour de la forme architecturale l'ensemble de ressources qu'elle localise dans l'espace et dans le temps.

Comment attacher un jeu de ressources à un jeu de formes architecturales : quel concept peut faire le lien entre un document et une forme:

- >à l'échelle architecturale
- >à l'échelle géographique

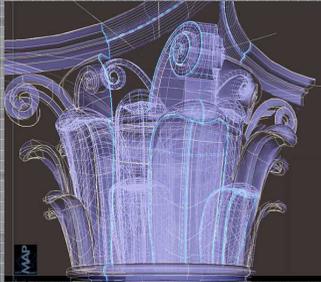
État d 'avancement et principes de construction du  
démonstrateur « *maquette-interface* »



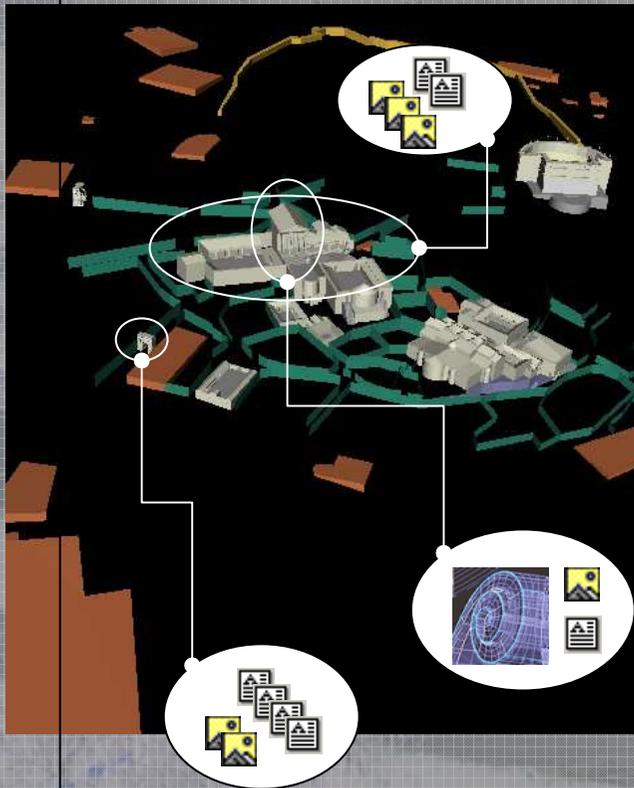
Référencement « architectural » de ressources :  
principe expérimenté.

Le démonstrateur:

- objectifs,
- introduction graphique,
- portée (jeu de données utilisées) et structure des informations,
- apports en l 'état actuel.



## Attachements Objets architecturaux / ressources: principe



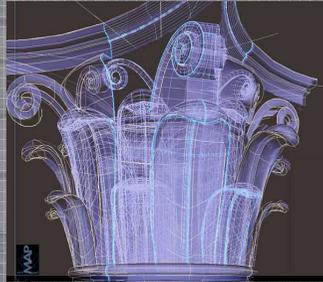
La forme architecturale, filtre sur le jeu d'informations à gérer : un moyen de rassembler autour de concepts univoques des jeux d'informations hétérogènes.

Le vocabulaire architectural identifie les formes de façon non ambiguë, mais :

- Notion d'échelle.
- Distinction concept / instance, ou notion générale/ objet particulier.

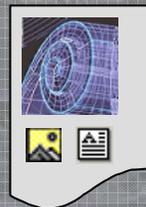
La maquette 3D, interface : aboutissement d'une démarche d'analyse de l'information.

## De la description de ressources à l'interfaçage: référencement "architectural"



**Descripteurs attachant la ressource à une localisation architecturale:**

- comme illustration d'un terme général
- comme partie d'un édifice particulier



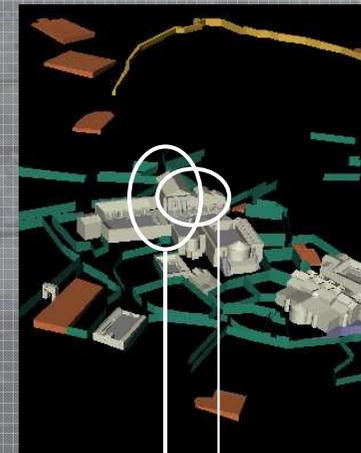
Ressource

Construction de la référence à la ressource



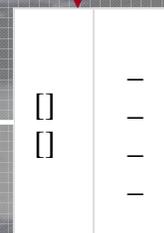
Exploitation de la référence à la ressource

Maquette-interface

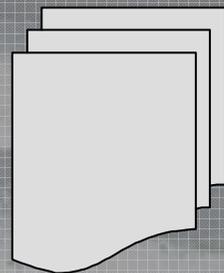


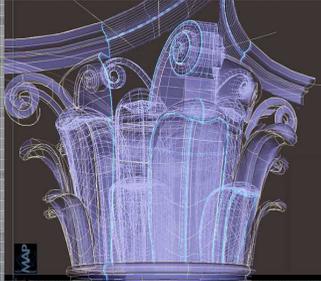
Document

requête



[SDX]





## Démonstrateur: objectifs et contenu

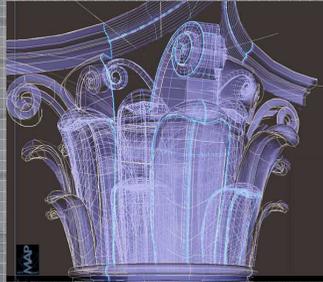
Les bases d'un système d'informations à références architecturales :

*ressource décrite en fonction de ce qu'elle est  
et en fonction de ce qu'elle documente (sites, édifices, etc..)*

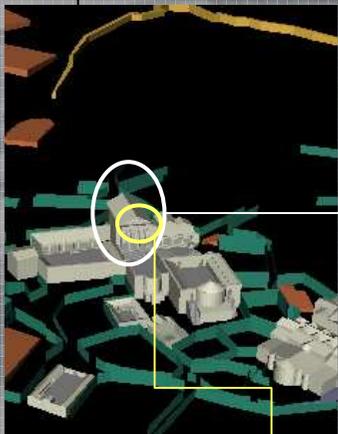
Illustrer 4 points:

- Rôle de la maquette comme ressource / interface
- Hétérogénéité des ressources autour de l'édifice
- Modèle de données pour lier ressource et objet architectural
- Rôle du vocabulaire comme fédérateur des ressources

## Démonstrateur: objectifs et contenu



Localisation des édifices  
Visualisation d'informations  
Accès directs à des documents  
Sélection d'un édifice



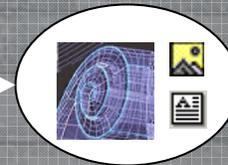
Choix d'échelle  
Accès documents  
Accès requêtes



concepts/instances :  
bascule entre données



UMR CNRS/MCC 694 MAP



« Sur les objets de ce type » :  
fiches vocabulaire

« catalogues » :

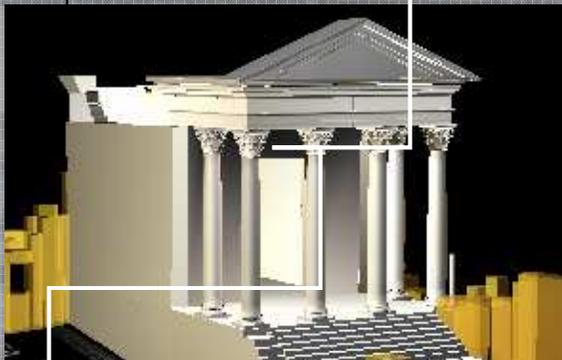
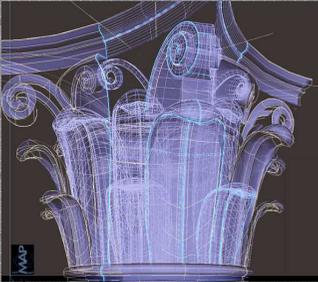


objets particuliers illustrant  
la notion générale  
(terme du vocabulaire)



« Sur cet objet particulier » :  
fiches ressources

## Description des ressources



### Fiches vocabulaire : identification du type

- *Définition(s)*
- *Inscription dans une double hiérarchie :*
  - familles typo-morphologiques
  - appartenance à un groupe
- *Traductions*
- *Compléments (URL)*
- *Illustration: catalogues*

chapiteauCorinthien



Parent objet: chapiteau

Possible parent group: colonne

KORINTHISCHES KAPITELL

### Fiches ressources : localisation et rapport au type

- *Données attachées à la ressource elle-même*
- *Localisation éventuelle de la ressource elle-même (i.e portée, DC Coverage)*
- *Localisation par l'objet observé et inscription dans un type :*
  - Position de l'objet dans une hiérarchie figurant une décomposition du site
  - Choix utilisateur établissant quel concepts la ressource illustre

capitoleR1A9\_5



Objets référencés :

Site name: **Dougga**

Ensemble(s):

Edifice: **Capitole**

> Division(s): **-Pronaos-**

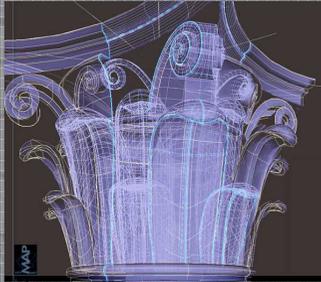
Termes référencés (catalogue): (définitions):

chapiteauCorinthien >

entablement >

fronton >

## Description des ressources



Catalogues : la terminologie comme lien entre le jeu de documents liés à des objets particulier et le jeu de descriptions de concepts généraux

Catalog of resources for term : chapiteauCorinthien

Terminology: fronton

Catalog of resources for term : fronton

UMR MAP-2003-06-13

answer(s)

- ARLESFORUMENTAR-  

- CAPITOLE1-  

- CAPITOLEENTABLEMENT-  

- CAPITOLERM\_6-  


COLERM\_6-  


CHAPCORINTHIEN-  


OSENTAB1\_1-  


chapiteauCorinthien



Parent object: chapiteau

Possible parent group: colonne

KORINTHISCHES KAPITELL

Dictionnaire méthodique de l'architect

CATALOG

capitoleR/MR\_5



Objets référencés :

Site name: **Dougga**

Ensemble(s):

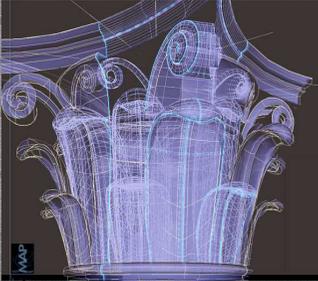
Edifice: **Capitole**

> Division(s): **-Pronaos-**

Termes référencés (catalogue): (définitions):

chapiteauCorinthien >  
entablement >  
fronton >

## Enseignements



Quatre pistes:

-Opposition concept/instance : la maquette 3D est un intermédiaire naturel entre modèle général et objets particuliers.

-Vocabulaire architectural : une analyse qui vise à nommer de façon univoque des objets déterminés par une morphologie / une fonction univoque.

-Données hétérogènes : la forme bâtie permet d'ancrer sur un référent unique un jeu de ressources hétérogènes

-Restitution/Interface : la représentation correspond à un objectif qui peut aller d'un jeu de formes symboliques pour un interface général à une étude fine de corpus, à une restitution, etc..



WP6: Interfaces 2D/3D

## DIVA, indexation/consultation

