

## **Redessin interprétatif dans un jeu de panoramas immersifs en ligne**

*intensif de réalité augmenté*

J.Y Blaise, I.Dudek 21 février 2020

L'exercice proposé prend appui sur un travail systématique de collecte de données visuelles, métriques et sonores mené dans le cadre d'un projet de recherche conduit par l'UMR CNRS/MC MAP, le projet SESAMES ([anr-sesames.map.cnrs.fr/](http://anr-sesames.map.cnrs.fr/)).

Le corpus d'édifices considéré comprend un ensemble de quatorze chapelles rurales réparties dans la région PACA, pour lesquelles un des extraits produits est un jeu de panoramas immersifs mis en ligne via la librairie JavaScript « panolens ». Ces panoramas exploitant des images equirectangulaires issues de la phase de collecte de données, images correspondant aux points de captation sonore ([http://anr-sesames.map.cnrs.fr/data/t2/t2\\_panorama.html](http://anr-sesames.map.cnrs.fr/data/t2/t2_panorama.html)).

Si ces images permettent de transmettre un « état des lieux » visuel, elles ne permettent en revanche pas d'aller au-delà d'une forme de clonage de la réalité, sans réelle plus-value du point de vue de sa compréhension.

L'objectif de l'exercice sera d'explorer comment on peut retravailler ces images via un logiciel de retouche afin de leur ajouter une couche d'interprétation, permettant de mettre en évidence telle ou telle caractéristique architecturale. Selon le type d'interprétation recherché il pourra s'agir soit d'appliquer / combiner des filtres disponibles dans une solution logicielle, soit de redessiner tel ou tel élément présent dans l'image, soit une combinaison des deux.

En début d'exercice un ensemble de quatorze panoramas sera présenté, et quelques biais d'interprétation proposés. A partir de là l'exercice pourra tout aussi bien porter sur l'exploration de plusieurs biais d'interprétation dans le cas spécifique d'un édifice que sur l'application d'une même technique de redessin à l'ensemble.