

Techno

Panorama de la photo multi-images (11/06/2001)

Les visites virtuelles, panoramas et autres présentations d'objets peuplent le web. Le plus souvent sous le signe du Quicktime VR. Découverte d'un métier avec le photographe Denis Gliksman.



Une technique spécifique

Malgré l'évolution rapide de la 3D et de ses nombreux players sur le web, la présentation réaliste d'objets sur Internet et leur "manipulation", ou encore les visites virtuelles de lieux ou de monuments, restent bien du domaine de la photographie. Il s'agit pourtant d'une technique bien particulière. On pourrait la nommer photographie interactive ou "multi-images". Celle-ci réclame, en plus d'un bon coup d'œil, une technique très spécifique. Pour en savoir plus nous avons interrogé l'un des spécialistes de ce type de création, le photographe Denis Gliksman.

Denis Gliksman est un pionnier de cette technique, puisque cet ancien assistant de Jean Loup Sieff, réalise en 95 la première visite virtuelle française en QuickTime VR à l'occasion de l'Apple Expo (il s'agissait d'une visite du CNIT, réalisée avec Le LAB). Le QuickTime VR est en effet l'application qui a permis l'essor de ce type de création photographique - même si quelque temps auparavant Denis Gliksman avait réalisé sa première visite virtuelle, sans cet outil, mais avec le Media Tool d'Apple. En 12 ans de collaboration avec Apple, le photographe est entré en contact étroit avec les développeurs de la firme à la pomme et donc de ses nouveaux produits, dont le QTVR. Il se spécialise vite et crée l'année suivante, en 1996, La Grange Numérique, son studio où il développe ses propres outils de prise de vue et travaille sur de très nombreux projets dont la visite du technocentre de Renault, celle du catamaran le Nemo, ou plus récemment le CD-Rom du musée des arts premiers et la présentation de ses nombreux objets.

Panoramas et séquences objets

Pour comprendre comment fonctionne la photo multi-images, il faut d'abord différencier les panoramas et les objets. Les panoramiques consistent en des images collées ensemble prises depuis un point de vue unique. Une fois "collées", ces images ne forment plus qu'une seule image cylindrique. L'une des principales avancées techniques en la matière a été l'arrivée, avec QuicktimeVR 5, de la possibilité d'avoir des vues qui soient également sphériques et plus seulement cylindriques, où l'utilisateur peut donc voir aussi "au-dessus" et "en-dessous". Les outils du photographe sont ici les supports pour l'appareil.



Les photos interactives "objets" sont fondamentalement différentes puisque ici les images ne sont plus collées mais juste juxtaposées. Le matériel utilisé ici se compose entre autre d'une tournette sur laquelle on fait pivoter l'objet. La Grange Numérique en possède qui peuvent avoir un diamètre atteignant les 5,5 mètres pour réaliser des séquences avec des voitures par exemple. Les séquences réalisées par Denis Gliksman précisent apprécier faire, lorsque cela est possible, une scénarisation des séquences objets. Par là il entend la reconstitution d'un changement propre à l'objet d'une image sur l'autre (une banane qui se pèle, un enfant qui joue avec une épée).

Uniquement, il n'y a pas de nécessité a priori de réaliser des photos avec du matériel argentique ou numérique pour les panoramas. Cela dépend des circonstances, si le photographe a besoin de contrôler par exemple ses prises de vues en temps réel avec un ordinateur, ou bien au contraire s'il veut ne pas être encombré par celui-ci. Par contre, le numérique est quasi impératif pour le VR objet.

Quicktime ou Java ?



Les grandes évolutions techniques dans le domaine ont été, selon Denis Gliksman, l'arrivée de QuicktimeVR 5, mais aussi, dès 1999 des outils java développés par le professeur allemand Helmut Dersch. Parmi ceux-ci il y a un grand nombre d'applets qui permettent également la vision sphérique et qui ont surtout un grand avantage pour le web : ne pas imposer le player QuickTime à l'utilisateur. Les temps de chargement de l'applet et du player n'étant en effet pas comparables. Ces applets ont pour noms : PTVIEWER, Cylpan ou MGI Zoom

Viewer, pour celles qu'utilise Denis Gliksman. Au rang des formats de "sortie" des fichiers, il faut aussi rajouter Smoothmove (mais sans les possibilités d'interactivités des hotspots).

Mais les étapes les plus importantes se situent avant la questions du player - qui ne change rien au travail du photographe et dont le choix est uniquement de circonstance. D'abord le nettoyage des images sous Photoshop. Classique. Ensuite, il y a la création des séquences elles-même. C'est l'étape du stitching, du collage des images entre elles (pour les panoramas). Ici le logiciel le plus connu est QTVR Authoring Studio. Néanmoins il existe un très grand nombre de logiciels moins connus dans ce domaine. Il existe en fait deux types de logiciels de stitching. Ceux qui font le travail automatiquement par reconnaissance d'image ou de forme - c'est le cas de QTVR AS. Et ceux qui réclament au photographe de faire le travail manuellement en fixant lui-même les points de raccord au sein des images. C'est le cas de Panorama Tool, un outil développé par Helmut Dersch. Pour Denis Gliksman, cette dernière solution est la meilleure parce que la plus précise. Et ce d'autant plus que QTVR AS n'a bizarrement pas été mis à jour depuis QT 5 et ne prend pas en charge le sphérique. Néanmoins, un outil comme Panorama Tool est un outil de développeur, sans interface graphique, plus complexe d'utilisation et plus long à maîtriser. Le choix entre les deux solutions sera alors ici aussi une question de circonstance et de besoin. Les progrès technique que des créateurs comme Denis Gliksman attendent résideraient donc dans le mariage de la précision et de la vitesse, qui n'est pas encore fait.

Pour Denis Gliksman, la 3D ne représente encore pas une concurrence sérieuse pour la photo multi-images. Face à l'ergonomie plus souple qu'elles proposent, il fait valoir leur coût en terme de temps et bien sûr en terme financier, la modélisation réaliste du moindre objet étant bien sûr pour l'instant incomparablement plus compliquée et plus longue à réaliser qu'une présentation photo - même réalisée avec tous les soins d'un vrai professionnel.

>> Pour en savoir plus :

. www.la-grange-numerique.com

. Pour vraiment tout savoir sur la question, le très exhaustif Panoguide :

www.panoguide.com

Damien Legrand

Imprimer la page