



HAL
open science

Conception et création de parcours immersifs et interactifs en 360° avec 3DVista : atelier d'initiation

Sofiane Doulfaquar, Justine Lascar, Julien Thiburce

► To cite this version:

Sofiane Doulfaquar, Justine Lascar, Julien Thiburce. Conception et création de parcours immersifs et interactifs en 360° avec 3DVista : atelier d'initiation. Ecritures alternatives de la recherche en SHS. Le récit scientifique en question, Ambiances, Architectures, Urbanités (UMR 1563); MSH Ange-Guépin (UAR 3491), Nov 2024, Nantes, France. hal-04797711

HAL Id: hal-04797711

<https://hal.science/hal-04797711v1>

Submitted on 22 Nov 2024

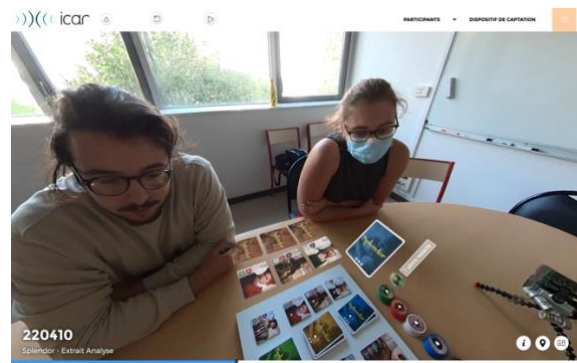
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Sofiane Doulfaquar – CNRS, UMR 5191 ICAR
Justine Lascar – CNRS, UMR 5191 ICAR
Julien Thiburce – ENS de Lyon, UMR 5191 ICAR

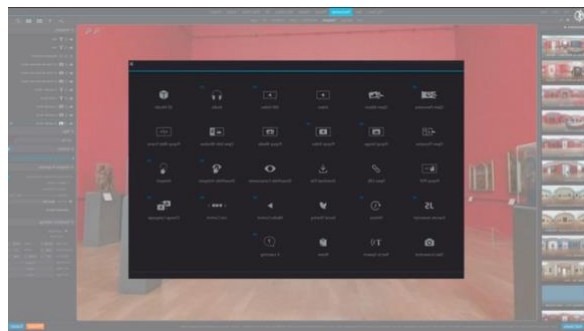
Titre : Conception et création de parcours immersifs et interactifs en 360° avec 3DVista, atelier d'initiation.

Lors de cet atelier d'initiation, nous, **Justine Lascar, Sofiane Doulfaquar et Julien Thiburce** de la cellule [Corpus Ingénierie Audiovisuelle](#) du laboratoire ICAR, nous intéresserons à la mise en récit des données et des résultats de recherche dans un environnement 360° grâce au logiciel [3DVista](#), solution de visites virtuelles que nous avons adapté à nos terrains de recherche : Palais des Beaux-Arts de Lille, exposition *Cancers*, ateliers d'école de lycées professionnels en cuisine, métiers du bois et couture en Guyane ou encore des sessions de jeux de société. Ces parcours permettent d'articuler les données de la recherche et leur analyse dans une version numérique du lieu où elles ont été produites. D'un point de vue réflexif de l'écriture scientifique, le recours à la vidéo 360° et à son édition augmentée questionne les positionnements des chercheurs vis-à-vis de leur terrain de recherche, des collaborateurs impliqués et du public ciblé. Ces parcours permettent aussi de mettre en scène plusieurs dimensions de la recherche : les données, leur analyse et leur (re)médiation.



Nous présenterons les fonctionnalités principales du logiciel d'édition et les choix de conception de parcours immersifs. Quels matériaux multimédias utiliser ? Où les placer pour faire sens ? Comment organiser la navigation entre liberté d'exploration ou contrainte imposée pour l'utilisateur ?

Le logiciel 3D vista permet d'ajouter des contenus multimédias sur des panoramas (photo ou vidéo) en 360°. Pour l'interactivité, il s'agit de paramétrer des boutons appelés *hotspots*, de trois natures différentes : du texte, des icônes graphiques, des formes libres. Chacun de ces boutons peut renvoyer à une multiplicité d'actions comme par exemple, ouvrir une image dans un lecteur de photo, lancer une piste audio, ouvrir une page internet ou encore lancer une vidéo. Il est possible de créer un « parcours » en utilisant la fonction « *open panorama* » sur un *hotspot* qui permet de passer d'un panorama à un autre, c'est-à-dire de transporter l'utilisateur d'un espace à un autre. On peut même envisager des espaces virtuels pour accéder aux coulisses de la recherche. D'un point de vue immersif, en plus de l'environnement visuel à 360° on peut ajouter des sons d'ambiance directionnels pour utiliser les différents sens de l'utilisateur.



Nous évoquerons également les modes de déclenchement des *hotspots*, en invitant l'utilisateur à cliquer ou à passer sa souris au survol. Durant cette phase de conception, on peut par exemple également éditer le type de transition visuelle d'une salle à l'autre, le point de vue de départ de l'utilisateur dans un panorama, la taille du lecteur de photo haute définition et bien d'autres paramètres permettant de gérer le degré d'interactivité du parcours. 3D Vista permet plusieurs types d'exports en fichier exécutable, en package FTP/scorm pour intégration dans moodle par exemple ou sur un site internet, en fichier VR pour visionnage interactif.

Les parcours à 360° peuvent ensuite être visionnés sur ordinateur, via un smartphone avec une navigation avec le gyroscope ou encore via un casque de réalité virtuelle.

Il s'agira principalement d'une démonstration en live permettant d'explorer les caractéristiques techniques du logiciel adaptées aux besoins de l'écriture scientifique. Les participants seront invités à la conception et à tester par eux même le logiciel en fin d'atelier s'ils le désirent.

Modalités de l'atelier :

Atelier en groupe de 10 personnes max, sur une durée de 3h.

Conception collective et réalisation d'un parcours 360° (par exemple de la MSH Ange-Guépin où l'on pourrait remettre en scène les différents médias du colloque : extraits de films, poster, podcast, site internet etc..).

Pendant les 30 premières minutes, les animateurs proposeront une présentation de différents parcours réalisés et les choix de conception liés aux problématiques de chaque projet.

Ensuite pendant 1h30, une création de parcours immersif et interactif sur le logiciel 3D vista sera élaborée collectivement avec les participants de l'atelier et réalisée sous la forme d'une démonstration par les animateurs.

Pendant la dernière heure, les participants pourront s'essayer à la réalisation en duo/trio à condition de télécharger une version de démo du logiciel en amont. (des instructions et des données seront partagées via sharedocs HumaNum aux inscrits avant l'atelier).