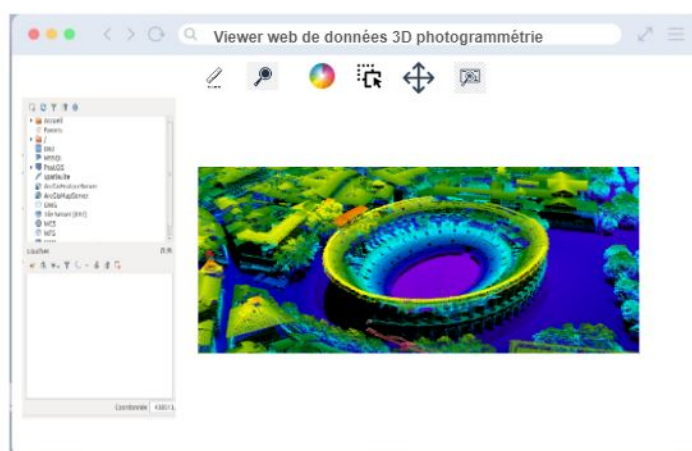


Rapport d'analyse - Projet Informatique

Cycle des ingénieurs diplômés de l'ENSG 3^{ème} année

Spécialité PPMD

Développement d'un viewer web de données 3D photogrammétrie



Gautier TABORDET

Novembre 2023

Ecole Nationale des Sciences Géographiques
6-8 Avenue Blaise Pascal - Cité Descartes - 77420 Champs-sur-Marne
Téléphone 01 64 15 31 00 Télécopie 01 64 15 31 07

Contents

1	Introduction	2
2	Contexte et objectifs	2
2.1	Contexte	2
2.2	Objectif de l'étude	2
2.3	Contraintes	3
3	Modélisation	3
3.1	Diagramme d'utilisation	4
3.2	Diagramme de classe	5
3.3	Diagramme de séquence	6
3.4	Diagramme d'activité	6
3.5	Diagramme d'état-transition	8
4	Etude technique - Choix des logiciels et langages	8
4.1	Langage de programmation	8
4.2	Choix des outils de développement	8
4.3	Choix de la solution technique	9
4.4	Agencement du viewer web	9
5	Gestion de projet	10
5.1	Planning provisoire	10
5.2	Matrice des risques	11
6	Synthèse	12
7	Table des figures	12
8	Annexe	12
9	Bibliographie	12

1 Introduction

2 Contexte et objectifs

2.1 Contexte

Le contexte de ce projet repose sur la croissance exponentielle des données 3D disponibles, présentées dans une variété de formats tels que les nuages de points, les maillages (mesh) ou encore les tuiles 3D. Malgré cette abondance de données, la visualisation de ces éléments demeure souvent un défi. C'est dans ce contexte qu'émerge l'idée du projet, qui vise à développer un visualiseur web dédié aux données 3D issues de la photogrammétrie. L'objectif central est de créer un outil accessible via une interface web facilitant la visualisation de ces données complexes. Le projet aspire également à intégrer des fonctionnalités avancées tout en restant simple d'utilisation, offrant ainsi aux utilisateurs des options personnalisées pour explorer et interagir avec ces représentations 3D de manière efficace et intuitive.

2.2 Objectif de l'étude

Dans le cadre de ce projet informatique, 3 objectifs sont principalement définis :

- **Rajouter des données par "drag and drop"**. L'utilisateur pourra donc facilement intégrer de nouvelles données sur l'interface graphique, et de manière intuitive.
- **Tourner autour du modèle**. Il est crucial de pouvoir se déplacer autour d'un modèle lorsqu'on explore des données 3D, car cela permet aux utilisateurs de visualiser tous les aspects d'un objet ou d'une scène sous différents angles, ce qui améliore considérablement la compréhension spatiale et la perception des détails.
- **Faire des mesures simples**. Un des objectifs majeurs de ce viewer web est de pouvoir réaliser des mesures sur le modèle 3D entre 2 points.

Si le temps le permet, d'autres options peuvent être implémentées pour améliorer l'utilisation du viewer web. Parmi elles, on retrouve :

- gérer les couches, la superposition. L'utilisateur doit pouvoir mettre une couche en avant par rapport à une autre, ou bien superposer 2 couches dans un environnement.
- gérer la transparence de certaines couches ou certaines classes dans une couche. L'utilisateur doit pouvoir faire varier l'option de transparence sur une couche ou une classe, afin de rendre plus ou moins visible celle-ci.
- gérer la couleur du modèle. L'utilisateur doit pouvoir sélectionner la couleur du nuage de point. Une palette de couleur peut lui être proposée.
- gérer les classes d'un nuage de point. L'utilisateur doit pouvoir sélectionner les classes qu'il souhaite sur un modèle afin de n'afficher qu'elles.

2.3 Contraintes

- Données d'entrée

Dans un premier temps, il est conseillé d'utiliser des données 3D sous forme de nuage de point, définies comme telles : XYZ RVB. On retrouve donc la position du point X,Y,Z dans le nuage, ainsi que la couleur associée au point R,V,B dans le nuage. A cela, nous pouvons ajouter un élément C qui correspondrait à la classe à laquelle appartient le point.

Dans un second temps, le viewer web devrait être capable de prendre en entrée, des données 3D photogrammétrie sous le format **.las**. Ce format de fichier LAS (Lidar Data Exchange File) est un format de données largement utilisé pour stocker des nuages de points lidar, qui sont des ensembles de données tridimensionnelles générées à partir de la télédétection laser. Les fichiers LAS contiennent des informations telles que les coordonnées XYZ des points lidar, l'intensité du signal laser réfléchi, la classification du point (sol, végétation, bâtiment, etc.), et d'autres attributs. Ce format est souvent utilisé pour stocker des données lidar collectées à partir d'avions, de drones ou de scanners terrestres.

- Problème de projection

Parmi les interactions à implémenter sur le viewer, l'une d'entre elles serait de pouvoir superposer des couches entre elles. Cette option soulève un problème important, celui de la projection des couches. Toutes les couches doivent être dans la même projection pour ne pas avoir des problèmes de distorsion, de décalage ou des incohérences dans la superposition des informations. Ainsi, un des enjeux majeurs sera de choisir la projection, ou bien de convertir automatiquement la projection d'un modèle dans une projection imposée.

- Problème d'affichage

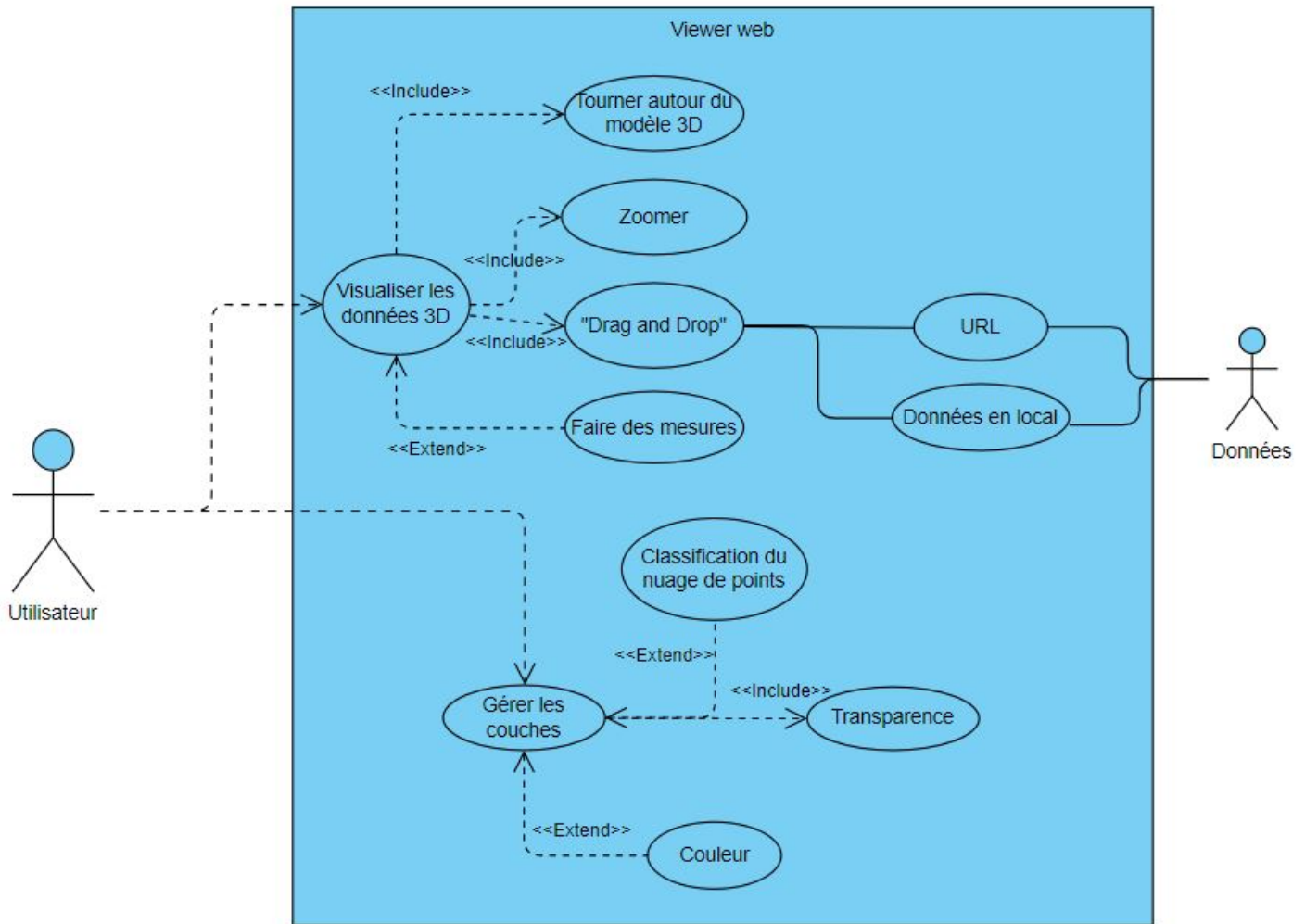
Quelle plateforme utiliser pour afficher le code ? MAMP ? Le site internet Glitch fait déjà en parti l'ensemble de l'affichage et de l'éditeur de code ?

<https://cesium.com/learn/cesiumjs-learn/cesiumjs-interactive-building/>

3 Modélisation

Avant de débiter le code, il faut modéliser l'ensemble du viewer web sous forme de diagrammes UML, permettant ainsi d'accélérer la compréhension des différentes étapes à suivre lors de l'implémentation

3.1 Diagramme d'utilisation



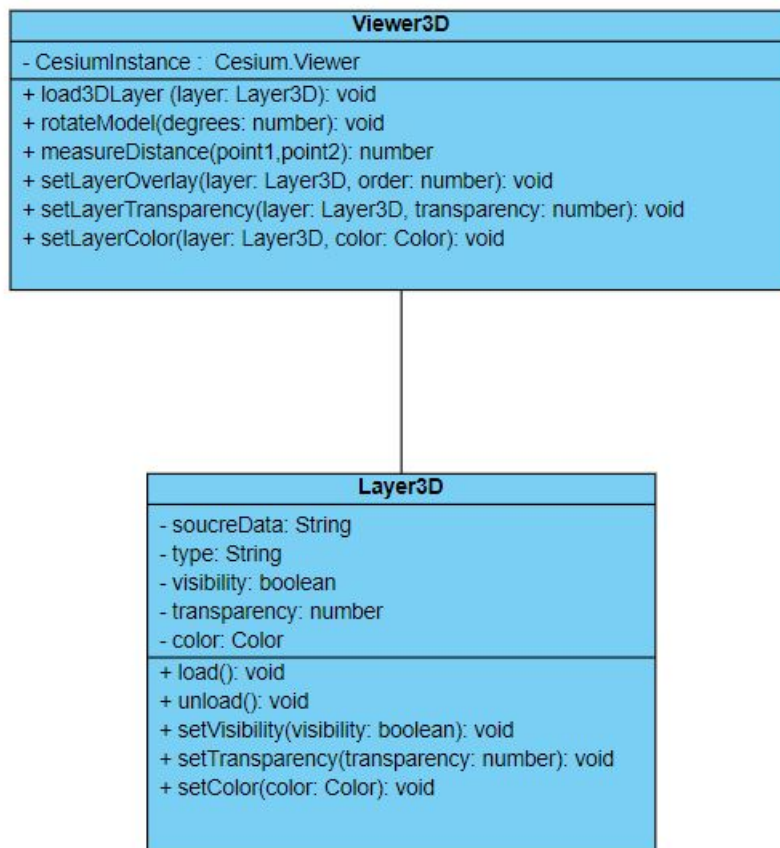
Ce diagramme recense l'ensemble des fonctionnalités dont disposera le viewer web.

Tout d'abord, l'utilisateur aura la possibilité de visualiser ses données en 3D. Une fenêtre sera consacrée uniquement à l'affichage de sa donnée 3D. Pour l'ajouter au viewer, il pourra glisser son fichier par "drag and drop" directement dans la fenêtre. Les données pourront provenir d'une URL, pour les récupérer en ligne, ou alors d'un stockage local. Les deux solutions d'import seront implémentées. Une fois ses données ajoutées, il aura la possibilité de

tourner autour, de se déplacer, et de zoomer sur le modèle 3D. Cela lui permettra une meilleure représentation visuelle de la 3-dimensions. Egalement, un bouton sera disponible afin de réaliser des mesures sur le modèles 3D.

A cela s'ajoute des options secondaires, comme gérer les couches grâce à une jauge de transparence, ou une sélection de couleur. De même, il sera possible de classer le modèle 3D en attribuant une couleur différente pour chaque classe.

3.2 Diagramme de classe



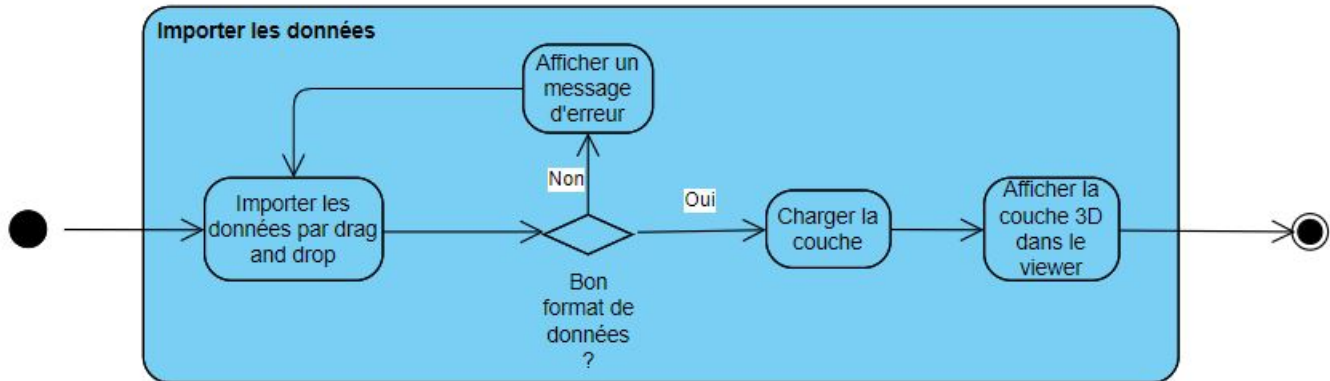
Le viewer web (représenté par la classe **Viewer3D**) peut contenir et gérer plusieurs couches 3D (représentées par la classe **Layer**). Les méthodes de la classe **3DViewer** manipulent et interagissent avec les objets **Layer**, notamment pour charger des données, effectuer des rotations, mesurer des distances, etc.

Dans un premier temps, le viewer web peut être défini à partir de 2 classes uniquement. Le nombre de classe peut-être amené à augmenter, selon l'ajout

de nouvelles options au viewer web.

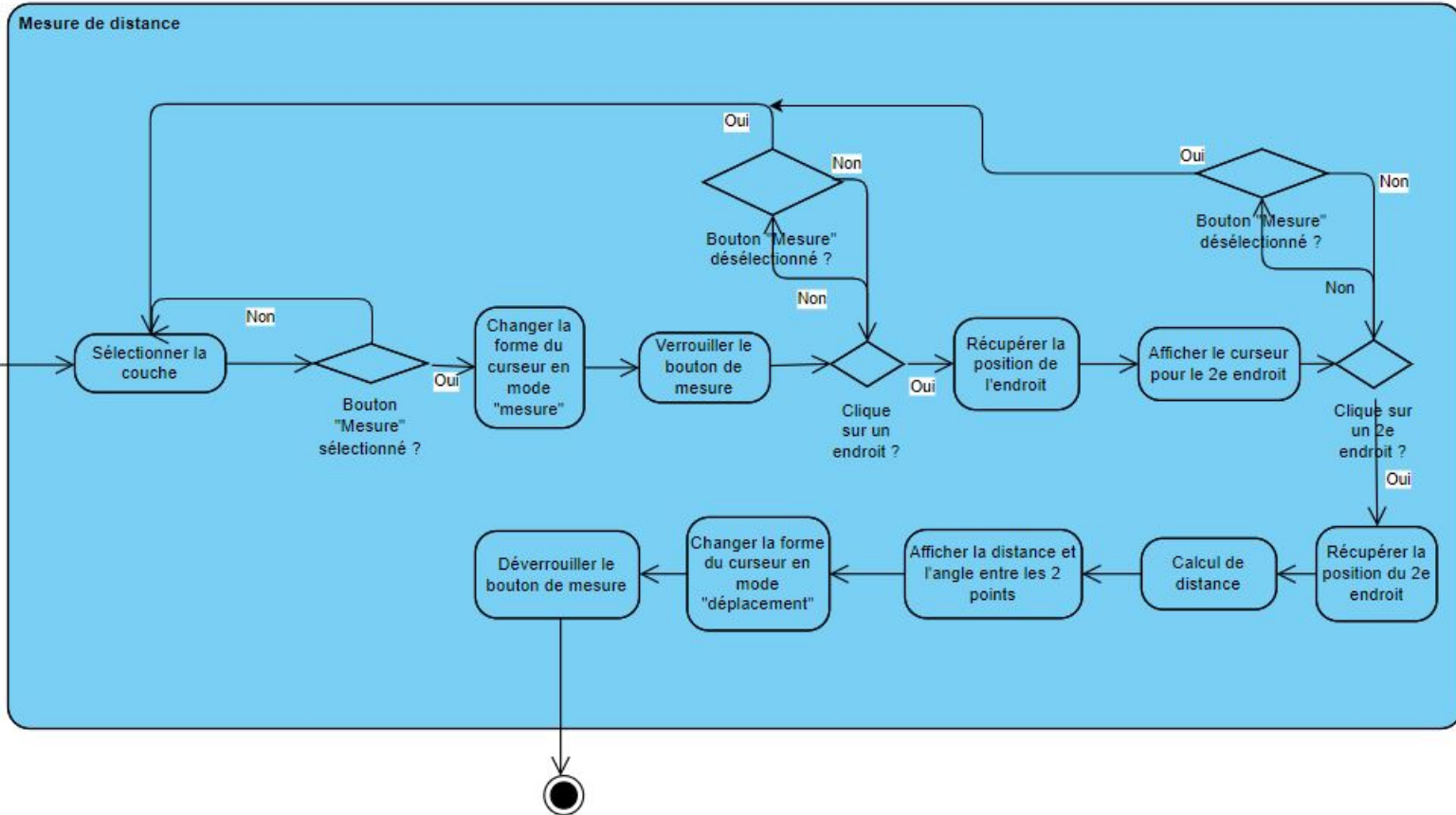
3.3 Diagramme de séquence

3.4 Diagramme d'activité



Activité : Import des données

Lors de l'import des éléments 3D, il est essentiel de vérifier si le type des données est accepté par le viewer. Pour cela, le viewer va lire l'extension du fichier contenant les données et le comparer à la liste des types de données qu'il accepte. Si le format est le bon, alors on peut charger la couche et l'afficher dans le viewer web. Sinon, on renvoie un message d'erreur en indiquant les formats acceptés par le viewer.



Activité : Mesure de distance

Une fois qu'une couche 3D a été insérée dans le viewer, il est possible de réaliser des mesures afin d'obtenir la distance entre 2 points, ainsi que l'angle les séparant. Pour cela, l'utilisateur doit d'abord sélectionner la couche en entrée, puis il doit cliquer sur le bouton "Mesure" qui sera disponible un peu plus haut.

Une fois ce bouton sélectionner, le curseur (en mode "déplacement" jusqu'ici [c'est-à-dire une croix classique pour se déplacer instinctivement dans un modèle 3D]) basculera en mode "mesure", c'est à dire une petite cible afin de pouvoir pointer le premier point nécessaire à notre mesure. Le bouton de mesure en haut deviendra grisé, ce qui signifie que l'utilisateur peut commencer ses mesures.

Une fois cela fait, l'utilisateur a la possibilité de cliquer à un endroit pour l'associer au premier point de la mesure. Il peut continuer de faire tourner le modèle pour sélectionner un point qui ne serait pas visible sous ce côté. Une fois ce premier point choisi, on proposera donc à l'utilisateur de choisir un deuxième point. Si le deuxième point est bien sélectionné, alors un calcul de distance et

d'angle s'actionne, en prenant en compte la projection actuelle des données 3D photogrammétriques.

Dans un coin de l'interface s'affichera donc les 2 valeurs calculées, pour informer l'utilisateur. En parallèle, le bouton de mesure redeviendra normal (il ne sera plus grisé), et le curseur re-basculera en mode "déplacement".

Pendant la sélection des points, l'utilisateur peut annuler le mode "mesure" à tout moment en re-cliquant sur le bouton de mesure en haut de page. Ainsi, il retournera dans le mode de visualisation et de déplacement classique.

3.5 Diagramme d'état-transition

4 Etude technique - Choix des logiciels et langages

4.1 Langage de programmation

Afin de réaliser ce viewer web, il est important d'utiliser les bons langages de programmation pour faciliter la visualisation des données 3D. Le choix s'est donc porté vers l'utilisation de HTML et JavaScript pour implémenter ce viewer web, principalement car leur compatibilité et portabilité est particulièrement élevée. Cela permet une expérience utilisateur cohérente sur divers appareils et navigateurs. La nature interactive de JavaScript est cruciale pour permettre aux utilisateurs de manipuler et explorer les données de manière dynamique. Des bibliothèques spécialisées comme Three.js simplifient le rendu 3D, tandis que la rapidité de développement, les mises à jour faciles, et l'intégration aisée avec d'autres technologies web contribuent à la popularité de cette approche. De plus, le langage JavaScript permet l'intégration transparente d'outils de visualisation 3D préexistants tels que Potree ou CesiumJS, élargissant les possibilités de développement et offrant des fonctionnalités avancées pour la visualisation de données 3D. La communauté active et l'écosystème étendu de services complémentaires renforcent encore la pertinence d'HTML et JavaScript pour la création de viewers web interactifs.

4.2 Choix des outils de développement

Pour développer un viewer web, 2 choix s'offrent à nous :

- Potree

Potree est une bibliothèque JavaScript open-source spécialisée dans la visualisation de grands ensembles de données 3D, tels que les nuages de points générés par des technologies de photogrammétrie ou de télédétection. Conçu pour être utilisé dans des viewers web, Potree offre une représentation efficace des données 3D en utilisant des structures hiérarchiques octree. Cela permet de charger dynamiquement des parties de la scène en fonction du niveau de

zoom de l'utilisateur, optimisant ainsi les performances et la gestion de grandes quantités de données. Potree propose des fonctionnalités avancées telles que la coloration des points, la classification et la mesure de distances, en faisant un outil puissant pour la visualisation interactive de nuages de points 3D dans un environnement web.

- CesiumJS

CesiumJS est une bibliothèque JavaScript open-source spécialisée dans la création d'applications de cartographie 3D interactives sur le web. Elle permet de visualiser des données géospatiales en trois dimensions, notamment des modèles 3D, des images satellites, des cartes topographiques, et d'autres informations géographiques. CesiumJS exploite les capacités des navigateurs modernes pour offrir des expériences immersives, permettant aux utilisateurs de naviguer dans des environnements 3D complexes. La bibliothèque prend en charge des fonctionnalités telles que la gestion du temps, la visualisation de trajectoires, l'interaction avec des entités géographiques, et elle peut être intégrée avec d'autres technologies comme WebGL. CesiumJS est largement utilisé dans des domaines tels que la géospatialisation, la visualisation de données géographiques, et la création d'applications basées sur la localisation.

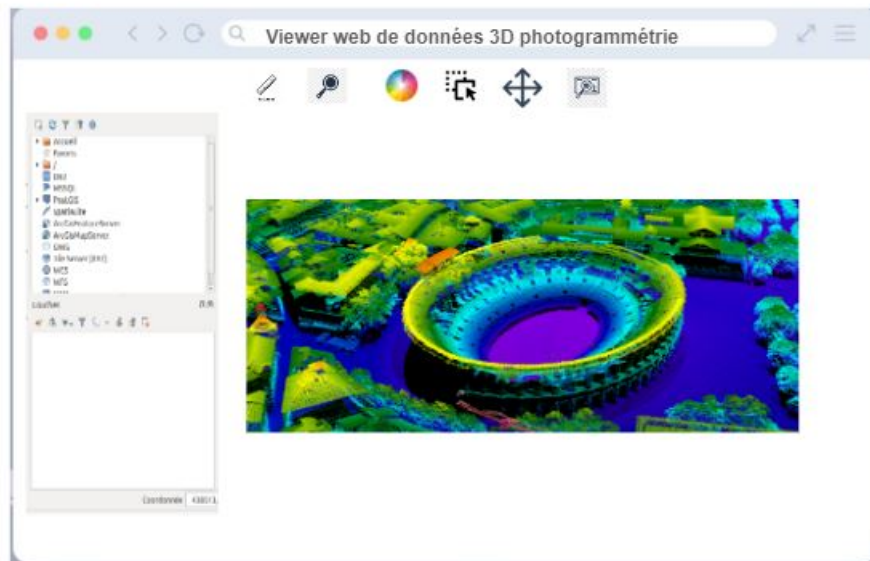
4.3 Choix de la solution technique

Dans un premier temps, il serait préférable d'utiliser la bibliothèque CesiumJS pour l'implémentation de ce viewer web 3D. CesiumJS possède une documentation très détaillée, et de nombreux projets développés avec CesiumJS existent et sont disponibles pour se renseigner sur l'utilisation de certaines fonctions. Si des erreurs persistent, ou que l'implémentation semble compliqué au début, il est tout à fait envisageable d'implémenter le viewer web avec Potree. Comme les deux bibliothèques possèdent des fonctions permettant de réaliser ce projet, cela dépendra principalement de la complexité des fonctions à implémenter, et de comment les bibliothèques peuvent nous aider à trouver des solutions.

De plus, afin de visualiser notre viewer web pendant son développement, l'utilisation de MAMP est préconisée. Si des problèmes surviennent lors de l'implémentation, et qu'il n'est plus possible de visualiser le viewer web (à cause de l'environnement de serveur local), il est tout à fait possible de basculer à WAMP ou Vite.js. Pour rappel, le choix de l'environnement de serveur local ne changera pas l'implémentation du code, c'est uniquement un moyen d'afficher notre projet sur un serveur en local pour le visualiser.

4.4 Agencement du viewer web

Afin de mieux se rendre compte du viewer web final, voici une rapide illustration de ce à quoi devrait ressembler le viewer web :



On retrouve principalement une grande fenêtre centrale destinée à l’affichage des données 3D. C’est sur cette fenêtre que l’utilisateur pourra ”drag and drop” ses données pour les importer dans le viewer.

A gauche de la fenêtre centrale se trouve un gestionnaire de couches. La liste de toutes les couches importées sera visible ici, et il sera possible d’ordonner les couches les unes par rapport aux autres en les faisant glisser, ou grâce deux boutons flèches juste au dessus de ce gestionnaire.

Enfin, une dernière partie essentielle dans cette interface sera l’ensemble des outils disponibles. On y retrouve par exemple la mesure de distance, la transparence d’une couche, la classification dans une couche, mais également le changement de couleur d’une couche ou encore la flèche pour revenir à un mode de déplacement normal autour du modèle 3D.

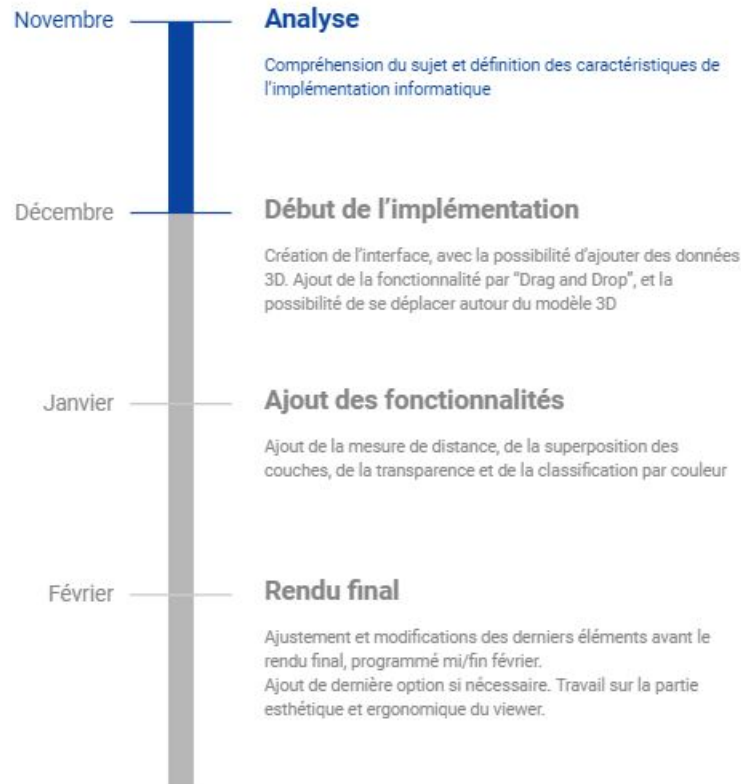
D’autres parties pourront être ajoutées, pour rendre l’interface plus esthétique et plus ergonomique.

5 Gestion de projet

5.1 Planning provisoire

Ce projet se divise en 2 grandes parties : une partie Analyse (novembre) et une partie Développement (Décembre - Février). Il est donc essentiel d’organiser les différentes étapes à suivre pour le bon déroulement de ce projet.

Cependant, il est difficile d’estimer exactement le nombre d’heures passées à chaque étape d’implémentation. Voici donc une première visualisation provisoire du planning de ce projet informatique :



On retrouve donc la partie Analyse pendant le mois de Novembre, puis le début de la phase d'implémentation en Décembre. Cette phase commencera principalement par la mise en ordre du lien entre client et serveur, d'un premier affichage graphique, et d'ajout de données locales dans le viewer. Egalement, si le temps le permet, l'implémentation du "drag and drop" pour ajouter des données débutera à ce moment là.

En Janvier débutera l'implémentation de la mesure de distance, ainsi que les différentes options annexes, comme la transparence ou la superposition des couches.

Enfin, en février, les dernières modifications auront lieu. Le projet arrivant à sa fin, il faudra améliorer le côté "esthétique" et "ergonomique" de l'interface, en ajustant l'emplacement des boutons et les couleurs de l'interface.

Le projet se terminera à la fin du mois de février.

5.2 Matrice des risques

Comme tout projet, des risques peuvent être présents et il est important de les recenser. Egalement, définir les solutions pour résoudre ces problèmes peut

être utile pour le bon déroulement du projet. Ainsi, tout est répertorié dans la matrice des risques ci-dessous :

6 Synthèse

7 Table des figures

8 Annexe

9 Bibliographie

- Télécharger des dalles Surface 3D en .las : <https://www.swisstopo.admin.ch/fr/geodata/height/surface3d>.
- Exemple Potree utilisé sur Cesium : http://potree.org/potree/examples/cesium_retz.html
- GitHub Potree : <http://potree.org>
- Exemple viewer données Lidar du SITN : <https://sitn.ne.ch/lidar/>
- Télécharger un jeu de données : swisssurface3d 2019 2540-1181 2056 5728.las.zip
- Nouveau lien de téléchargement de données : swisssurface3d 2019 2548-1160 2056 5728.las.zip
- Modèle 3D : <https://drive.switch.ch/index.php/s/KuWINw6ctOWIjNw>