

La révolution de la cartographie

Aujourd'hui, grâce à la 3D, villes et paysages défilent en relief sur les ordinateurs. Et s'enrichissent en continu de nouvelles données.

Fini la bonne vieille carte de géographie accrochée plate-ment au mur. Dépassée la version plastique en relief qui lui avait succédé chez les plus mordus. La cartographie vient, silencieusement et sans grands effets d'annonce, de changer de nature. Depuis quelques mois, les paysages et surtout les villes s'affichent en relief et en copie conforme de la réalité sur nos écrans d'ordinateurs.

Tout a commencé il y a trois ans, avec la mise à la disposition du grand public, sur Internet, d'outils réservés jusqu'alors aux professionnels, *via* Google Earth, Microsoft Virtual Earth, WorldWind de la Nasa, ArcGis Explorer de la société Esri, etc. Ces nouveaux mondes numériques offraient pour la première fois les vues aériennes de presque tout le globe. Avec un simple ordinateur personnel, il devenait possible de survoler les pyramides du Caire comme de zoomer sur son propre jardin. Visions « à plat » et d'une définition assez limitée, mais spectaculaires.

Arrivent aujourd'hui le relief et la haute définition. Des villes entières sont mises en ligne, avec leur volumétrie détaillée, de manière parfaitement réaliste. La communauté d'agglomération de Montbéliard a été la première à se lancer, en février dernier, avec l'aide de la société Virtuel City. On peut visiter en ligne et en relief les 250 kilomètres carrés de la communauté, avec ses 29 communes – parmi



Montbéliard, cité pionnière

La communauté d'agglomération de Montbéliard (Doubs) a été la première à mettre en ligne la reproduction détaillée en volume de son tissu urbain (ci-dessus la place Saint-Georges). La 3D supplante ainsi définitivement la vieille carte en 2D (ci-contre, carte d'état-major, 1833-1834).



