

Cycle 4	Ce que je dois retenir ...	Fiche de connaissance :		
		Niv	Code	Validé :
Utiliser la réalité augmentée pour contextualiser une maquette numérique.		3	T4	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>

Utiliser la réalité augmentée pour contextualiser une maquette numérique :

T4

Mots clés

La réalité augmentée : désigne les systèmes informatiques qui superposent un modèle virtuel 2D ou 3D à la réalité et ceci en temps réel.

Elle désigne les différentes méthodes qui permettent d'**incruster** de façon réaliste des **objets virtuels** dans une séquence d'images. Elle s'applique aussi bien à la perception **visuelle** qu'aux perceptions **tactiles** ou **auditives**.

- - - Le monde virtuel et le monde réel s'entremêlent en temps réel - - -

Exemples de réalité augmentée :



GPS : localisation



Application sur smartphone



Incrustation dans la réalité

Le principe pour une **réalité augmentée** se compose de trois éléments:

- x Une caméra/webcam qui permet de « voir » ce que l'utilisateur voit.
- x Les images filmées sont envoyées à un appareil (tablette, smartphone, ordinateur) qui analyse, interprète la scène et y rajoute des informations.
- x L'appareil renvoie ces informations supplémentaires vers un écran

L'**utilisateur** voit donc en **temps réel**, le réel (ce qu'il voit vraiment) et le virtuel (les informations supplémentaires). Le système peut être piloté par la voix ou par des gestes.

LES ÉTAPES ...

POUR LA CONCEPTION



Modéleur volumique type Sketchup pour réaliser votre objet en 3D.

POUR LA VISUALISATION



Un appareil nomade avec connexion internet (wifi, 4G ou 3G) et l'application Augment (gratuite).

