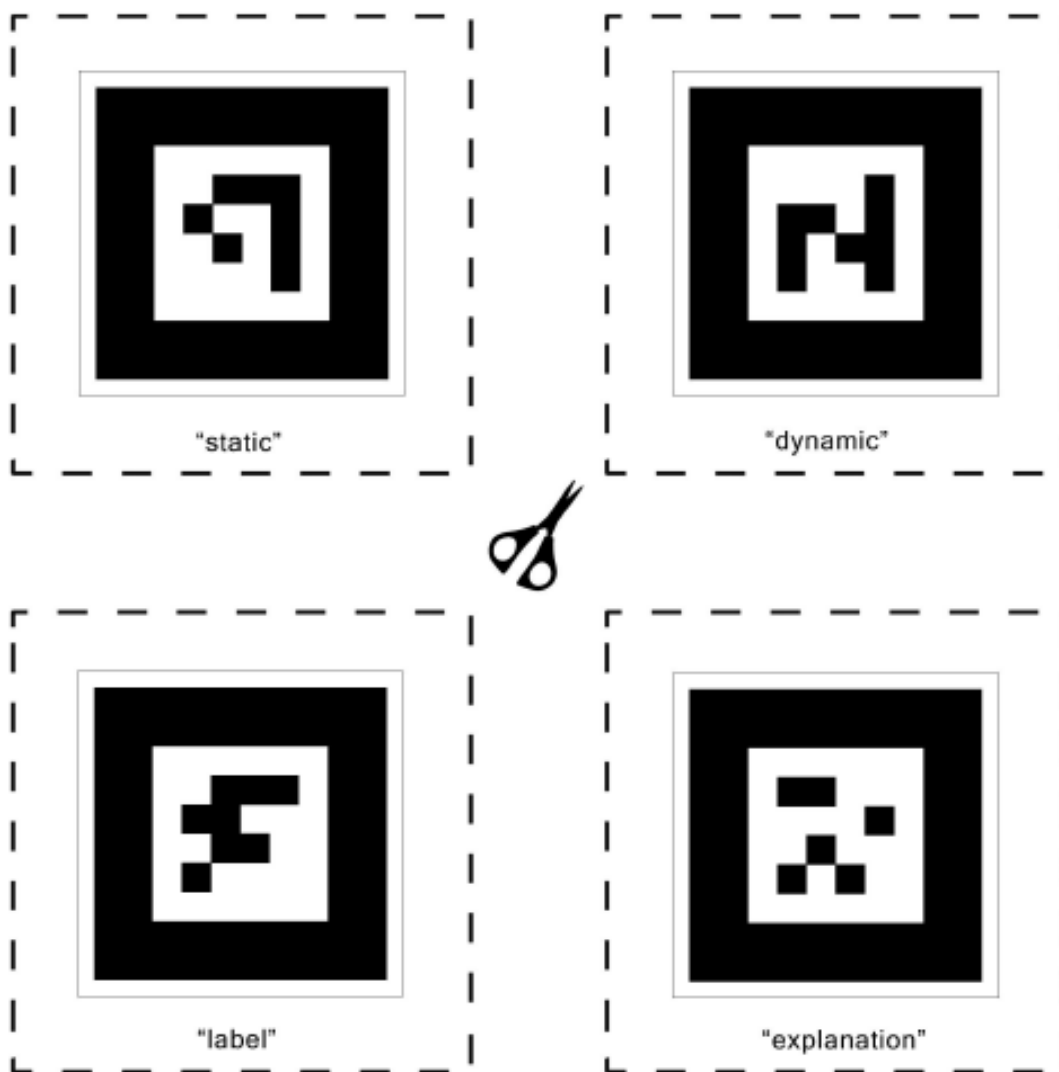


# Comment intégrer un ouvrage virtuel dans un monde réel ?

s10 Thème de séquence 4) Rendre une construction robuste et stable		Problématique Comment intégrer un ouvrage virtuel dans son environnement réel ?	
<b>Compétences</b>	<b>Thématiques du programme</b>	<b>Connaissances</b>	
<b>CT 3.2</b> ▶ Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.	DIC.15 Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin. OTSCIS.2.2 Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.	Design. Innovation et créativité. Vaille. Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Réalité augmentée. Objets connectés. Outils numériques de description des objets techniques.	
<b>CT 5.1</b> ▶ Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet.	MSOST.2.2 Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. Interpréter le comportement de l'objet technique et le communiquer en argumentant.	Notions d'écart entre les attentes fixées par le cahier des charges et les résultats de la simulation.	
<b>CT 5.2</b> ▶ Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	DIC.16 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.	Arborescence.	
<b>CT 5.3</b> ▶ Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.	OTSCIS.2.2 Lire, utiliser et produire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de dessins ou de schémas.	Outils numériques de description des objets techniques.	





Activités à réaliser en îlot:

Temps alloué : 55 minutes

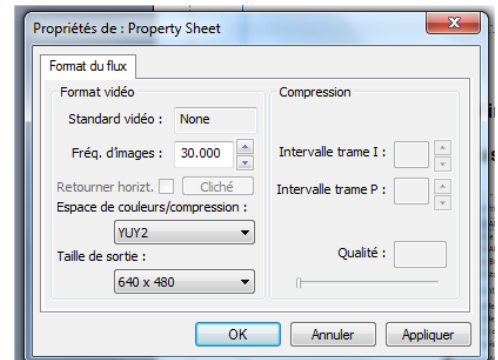
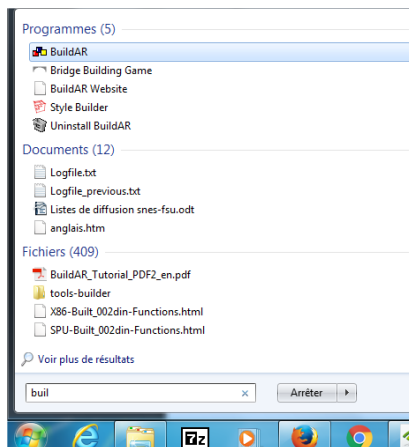
**Problème à résoudre :** Dans le cadre du cours de technologie, vous allez découvrir comment intégrer un ouvrage virtuel dans un environnement réel

## Problématique

### Séance 3 : Comment intégrer un ouvrage virtuel dans un monde réel ?

Comment modifier et réaliser ses propres marqueurs afin de les associer à un modèle 3D ?

Lancer le logiciel :



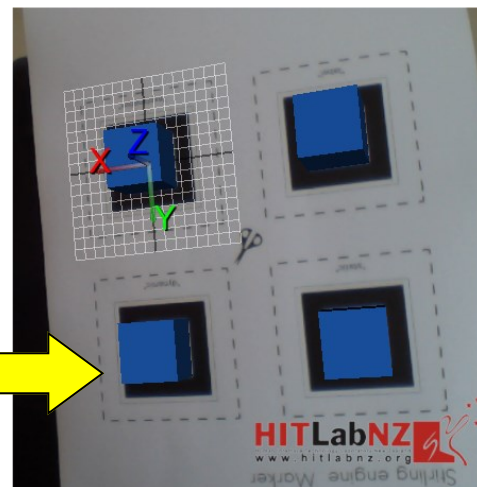
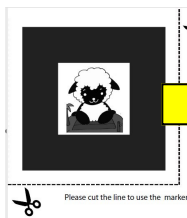
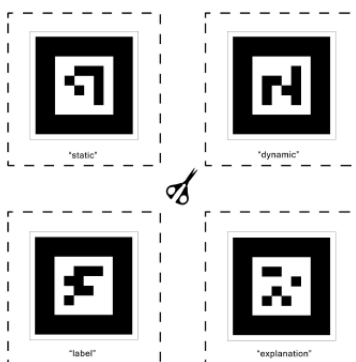
## Exercice 1 : Insérer un autre marqueur que HIRO ou KANJI

Rajouter un marqueur



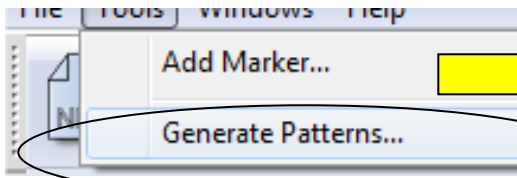
- Play.patt
- Show2.patt
- Stay.patt
- Zettel.patt

Placer le marqueur devant votre webcam

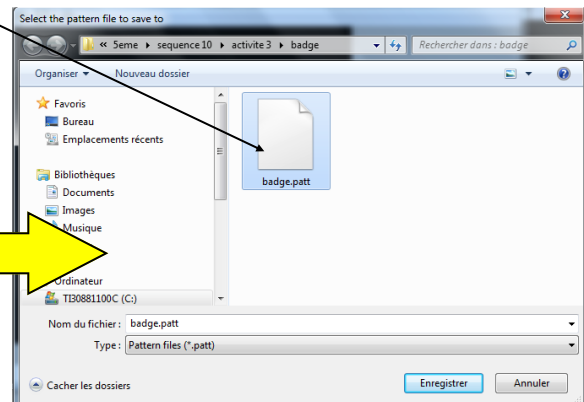
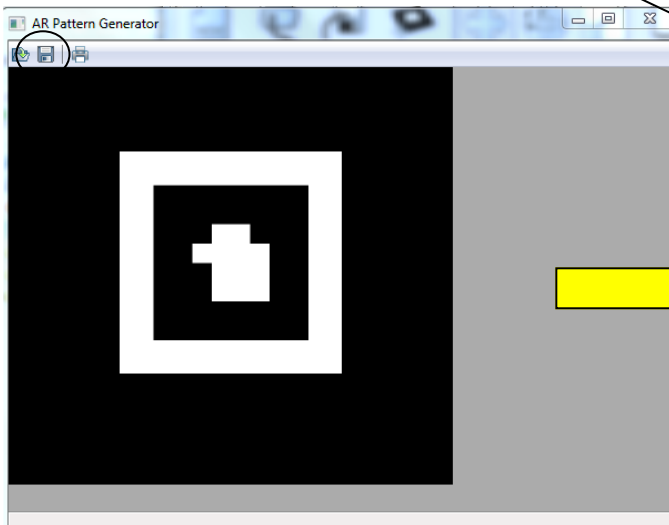




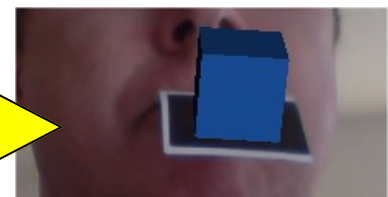
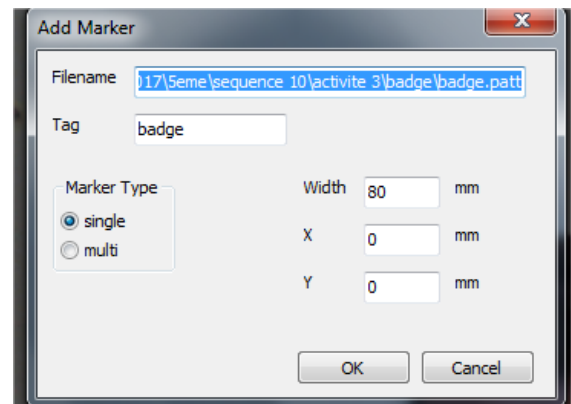
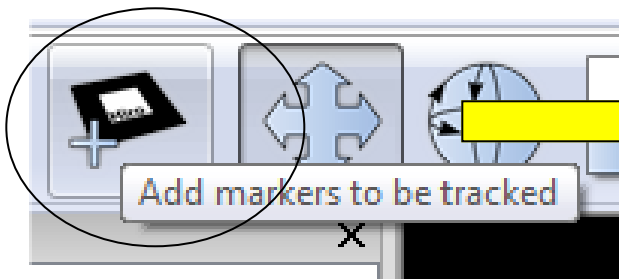
### Exercice 2 : Réaliser son propre marqueur



Ouvrir l'image badge.bmp  
Puis enregistrer sous le nom badge.patt



Imprimer votre marqueur





**TECHNOLOGIE 5 EME  
S10 - ACTIVITE 2**

**CT 3.2 - CT 5.1 - CT 5.2 - CT 5.3**

**Comment intégrer un  
ouvrage virtuel dans un  
monde réel ?**

*Séquence 10*

*Fiche élève  
Page 3/4*

**Exercice 3 : Importer les dessins 3D :**



**TECHNOLOGIE 5 EME  
S10 - ACTIVITE 3**

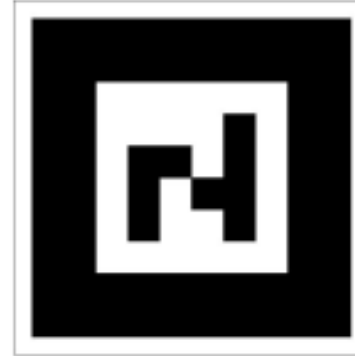
CT 3.2 - CT 5.1 - CT 5.2 - CT 5.3

**Comment intégrer un  
ouvrage virtuel dans un  
monde réel ?**

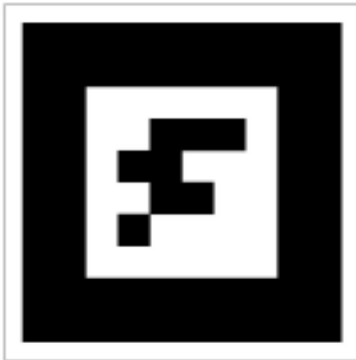
*Séquence 10*  
**RESSOURCE 1**



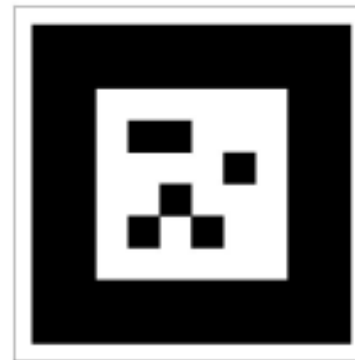
"static"



"dynamic"



"label"



"explanation"



**TECHNOLOGIE 5 EME  
S10 - ACTIVITE 3**

CT 3.2 - CT 5.1 - CT 5.2 - CT 5.3

**Comment intégrer un  
ouvrage virtuel dans un  
monde réel ?**

*Séquence 10*  
**RESSOURCE 2**



Please cut the line to use the marker.



Please cut the line to use the marker.



Please cut the line to use the marker.



Please cut the line to use the marker.



Please cut the line to use the marker.



Please cut the line to use the marker.