



Réalité augmentée - projet horloge en 3eme

publié le 21/05/2014

Les élèves de troisième ont conçu et fabriqué une horloge pour s'approprier la démarche de projet utilisée en entreprise.

Il est possible d'intégrer ce modèle dans l'environnement filmé par un smartphone ou une webcam comme si l'objet y était. Pour cela on se base sur le modèle 3D dessiné par les élèves et sur un marqueur qui sert de repère et de base à l'apparition du modèle

Pour cela il faut :

1- télécharger et installer l'application de visualisation ARmedia

[pour PC](#)

[pour mac](#)

[pour iOS \(iPhone, ipad...\)](#)

[pour android \(tablettes et téléphone\)](#)

2- imprimer le marqueur qui va "supporter" le modèle 3D

3- télécharger et ouvrir le fichier qui associe le modèle 3D au marqueur.

[pour tablette ou smartphone](#)

[pour PC](#)

C'est fini ! Maintenant lorsqu'on filme le marqueur le modèle 3D se superpose et suit les mouvements du marqueur. Pour pouvez voir l'objet en situation chez vous !