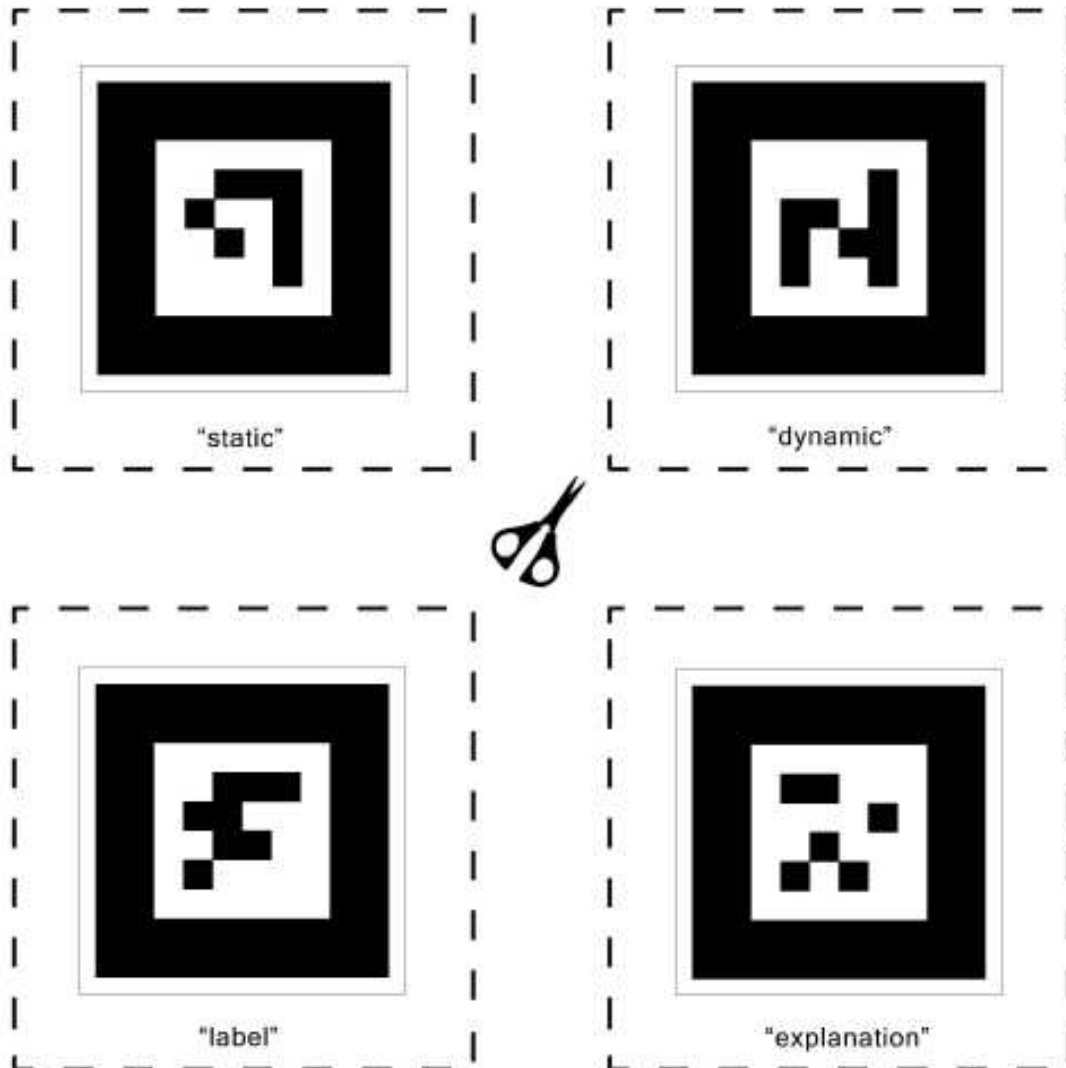


# Comment intégrer un ouvrage virtuel dans un monde réel ?

s10		Thème de séquence		Problématique	
		4) Rendre une construction robuste et stable		Comment intégrer un ouvrage virtuel dans son environnement réel ?	
Compétences		Thématiques du programme		Connaissances	
CT 3.2 ▶ 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.		Design, Innovation et créativité. Vuille. Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Réalité augmentée. Objets connectés.	
		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.	
CT 5.1 ▶ 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.	
CT 5.2 ▶ Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.		DIC.16 Organiser, structurer et stocker des ressources numériques.		Arborescence.	
CT 5.3 ▶ 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.	





## 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 1/2

Activités à réaliser en îlot:

Temps alloué : 55 minutes

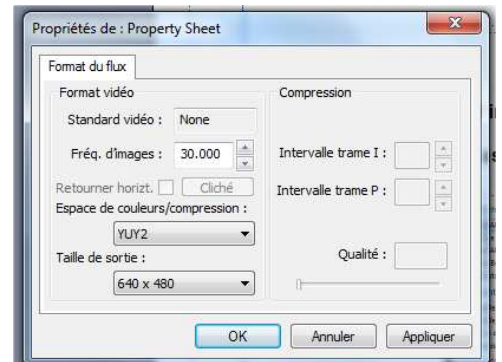
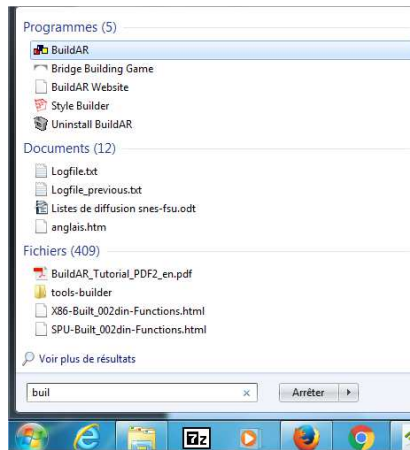
**Problème à résoudre** : Dans le cadre du cours de technologie, vous allez découvrir comment intégrer un ouvrage virtuel dans un environnement réel

### 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 :



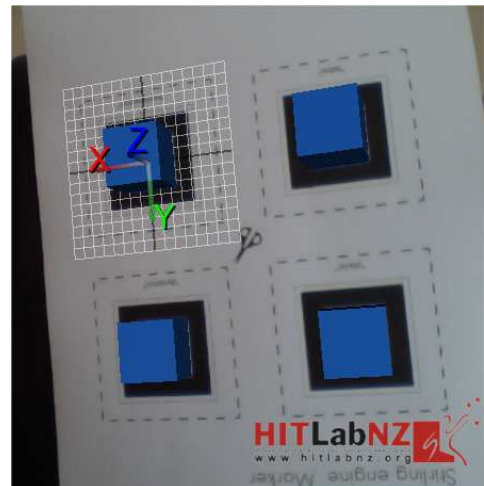
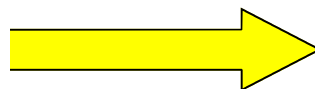
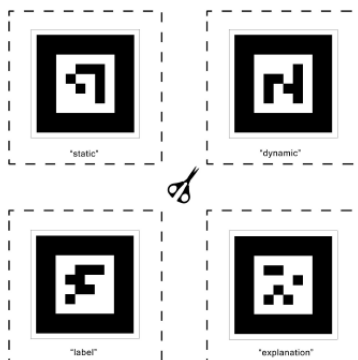
### Exercice 1 : Insérer un autre marqueur que HIRO ou KANJI

Rajouter un marqueur



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

Placer le marqueur devant votre webcam





**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 ?**

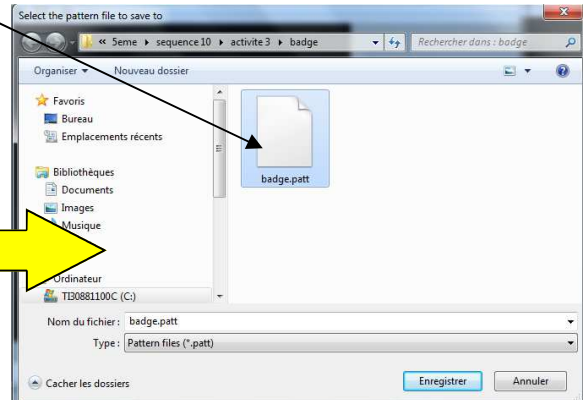
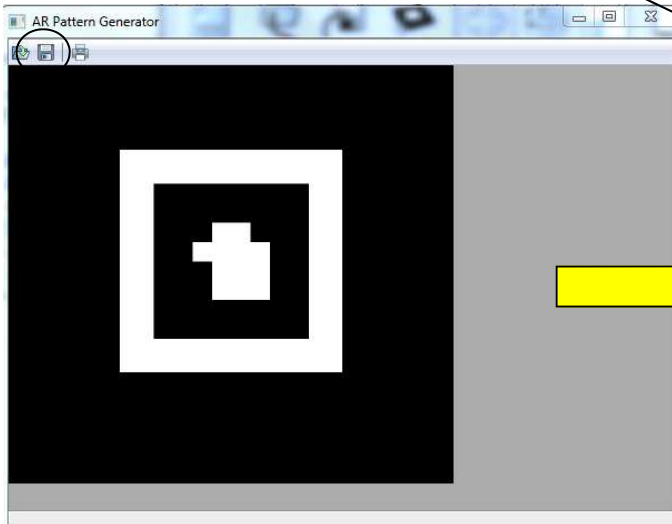
Séquence 10

Fiche élève  
Page 2/2

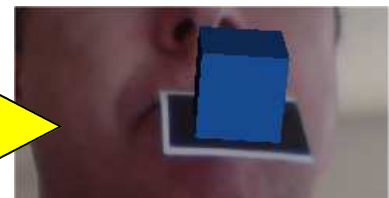
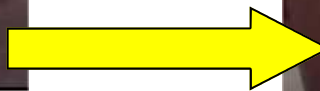
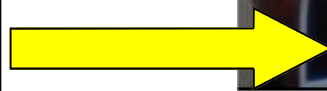
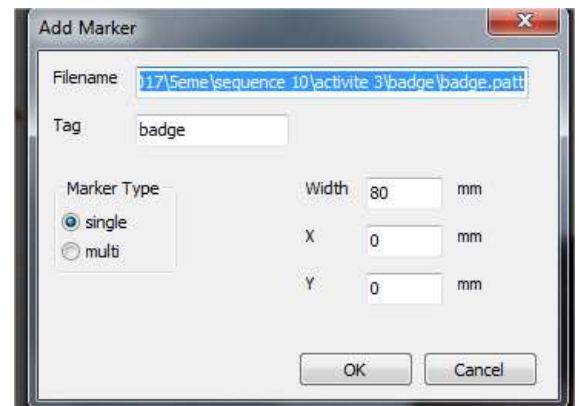
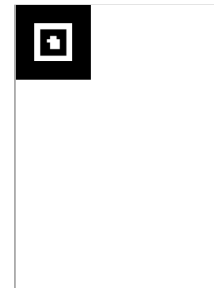
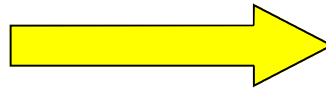
**Exercice 2 : Réaliser son propre marqueur**



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



**Imprimer votre marqueur**





**TECHNOLOGIE 5 EME  
S10 - ACTIVITE 3**

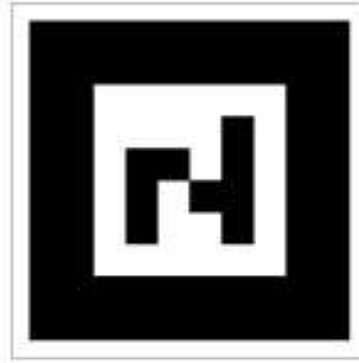
CT 3.2 - CT 5.1 - CT 5.2 - CT 5.3

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

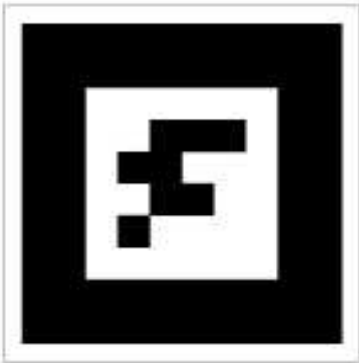
*Séquence 10*  
**RESSOURCE 1**



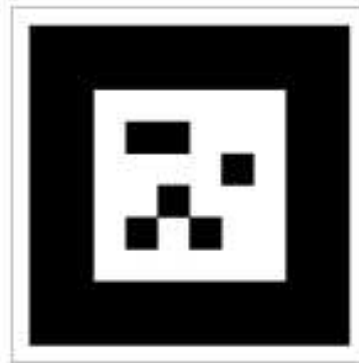
"static"



"dynamic"



"label"



"explanation"