

T4 : Insérer une maquette dans une réalité augmentée

VOCABULAIRE

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 - - -

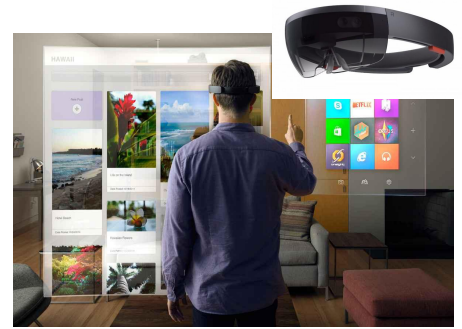
Exemples de réalité augmentée :



GPS : Localisation



Application sur smartphone



Lunette virtuelle

Le principe pour une **application visuelle** se compose de trois éléments:

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

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).

