

# Réalité Augmentée avec AUGMENT

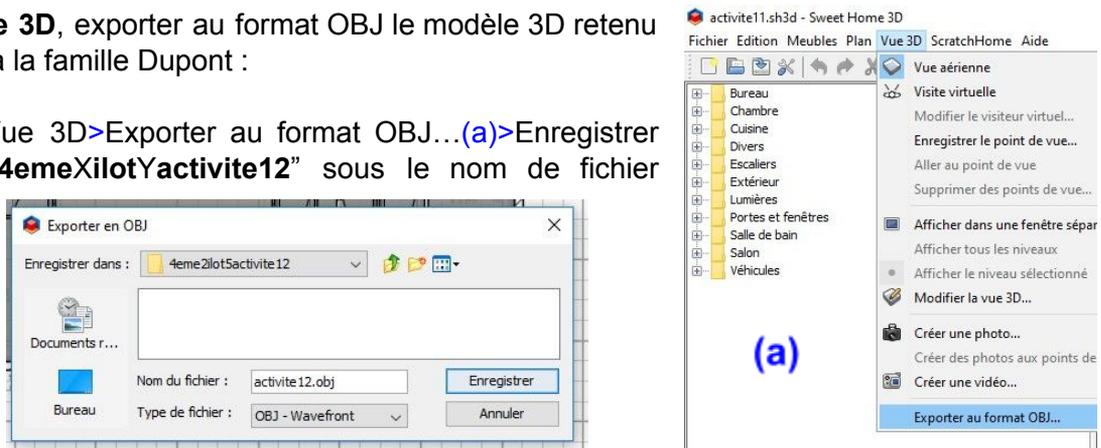
## A- Préalable

Créer un nouveau dossier intitulé "4emeXilotYactivite12" dans U:perso de l'élève ayant enregistré la modélisation 3D retenue pour être présentée à la famille Dupont.

## B- Création d'un fichier du modèle SweetHome 3D exploitable par Augment

1 Depuis **SweetHome 3D**, exporter au format OBJ le modèle 3D retenu pour être présenté à la famille Dupont :

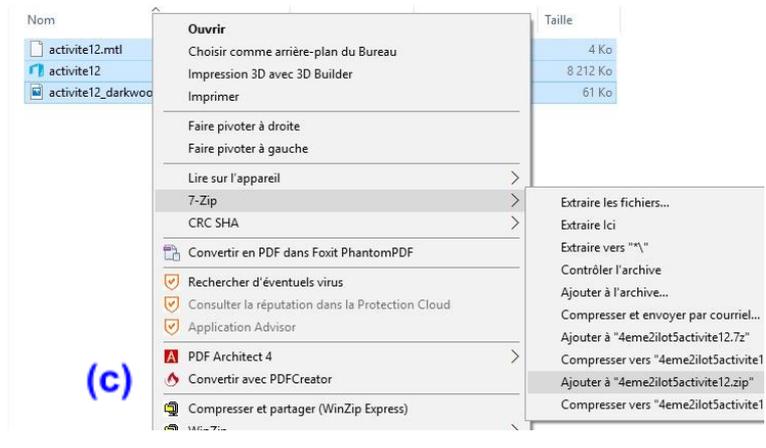
>barre de menu>Vue 3D>Exporter au format OBJ...(a)>Enregistrer dans le dossier "4emeXilotYactivite12" sous le nom de fichier "activite12"(b).



(a) (b)

2 Depuis l'**Explorateur de fichiers** de Windows, créer un fichier ZIP (compressé) de tous les fichiers obtenus lors de l'exportation au format OBJ :

>sélectionner tous les fichiers contenus dans le dossier "4emeXilotYactivite12">clic droit sur la sélection>7-Zip>Ajouter à... .zip(c).

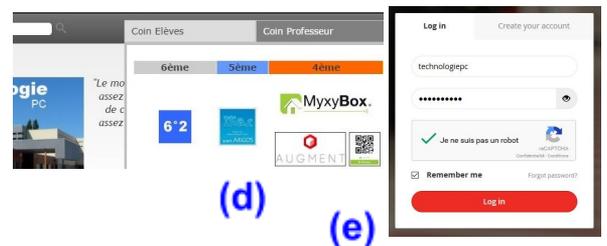


(c)

## C- Création de la solution de réalité augmentée avec Augment

1 Se connecter au service en ligne **Augment** :

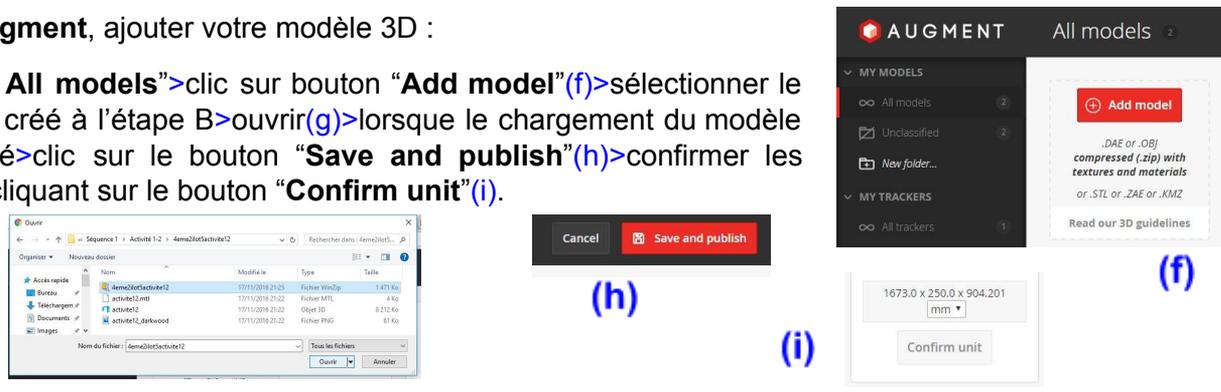
>site technopc>coin élève>AUGMENT(d)>renseigner dans la boîte "Log in" le nom d'utilisateur "technologiepc", le mot de passe (à demander au professeur) et cocher, si présent, "je ne suis pas un robot">s'identifier (Log in)(e).



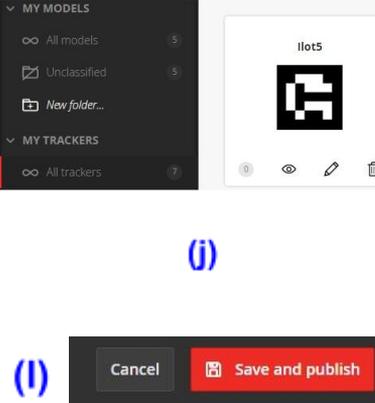
(d) (e)

2 Depuis **Augment**, ajouter votre modèle 3D :

>menu "∞ All models">clic sur bouton "Add model"(f)>sélectionner le fichier ZIP créé à l'étape B>ouvrir(g)>lorsque le chargement du modèle est terminé>clic sur le bouton "Save and publish"(h)>confirmer les unités en cliquant sur le bouton "Confirm unit"(i).



(f) (g) (h) (i)

3	<p>Depuis <b>Augment</b>, associer un tracker (marqueur) au modèle 3D :</p> <p>&gt;menu "∞ <b>All trackers</b>"(j)&gt;clic sur bouton  du tracker de votre îlot "IlotY"(j)&gt;dans le champ "Link to" sélectionner le modèle 3D de votre îlot "4emeXilotYactivite12"(k)&gt;clic sur le bouton "<b>Save and publish</b>"(l).</p>	
4	<p>Se déconnecter&gt;bouton "<b>Log out</b>" (en bas à gauche).</p>	

### D- Figer la position du modèle 3D au dessus du tracker.

1	<p>Depuis la <b>tablette</b> se connecter au compte Augment "<b>technologiepc</b>" :</p> <p>Lancer l'application Augment  &gt;bouton "<b>Se connecter</b>"&gt;renseigner le nom d'utilisateur "<b>technologiepc</b>", le mot de passe (à demander au professeur) et se connecter.</p>	
2	<p>Depuis l'<b>application Augment</b>, figer dans la position de votre choix le modèle 3D au dessus du tracker :</p> <p>&gt;lorsque la synchronisation est terminée, sélectionner votre modèle "<b>4emeXilotYactivite12</b>" et viser avec la caméra de la tablette le tracker (attention à ne pas être trop loin)&gt;utiliser le bouton "<b>Rotation</b>" et l'écran tactile pour positionner le modèle 3D au dessus du tracker(m)&gt;lorsque la position vous convient, bouton "<b>Paramètre</b>" puis "<b>Figer la position</b>" sur <b>oui</b> et enfin "<b>OK</b>"(on ne figera pas la rotation et l'échelle pour laisser la possibilité à l'utilisateur de faire tourner le modèle et de zoomer).</p>	<p>Pour déplacer le modèle : (glisser un seul doigt) </p> <p>Pour faire tourner le modèle sur lui même : (glisser deux doigts verticalement ou horizontalement) </p> <p>Pour zoomer/dézoomer : (glisser deux doigts pour ouvrir/fermer la pince qu'ils forment) </p> <p>(m)</p>
3	<p>Se déconnecter et fermer l'application.</p>	