Réalité Augmentée avec AUGMENT

A- Préalable

Créer un nouveau dossier intitulé "**4eme**XilotYactivite12" 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	activite11.sh3d - Sweet Hor Fichier Edition Meubles Plan Edition Meubles Plan Bereau Chambre Cusine Divers Bereau Divers Bereau Cusine Divers	me 3D Vue 3D ScratchHome Aide Vue aérienne Visite virtuelle Modifier le visiteur virtuel Enregistrer le point de vue Aller au point de vue
	"activite12"(b).	Extérieur Lumières Lumières Portes et fenêtres Salle de bain Salon Véhicules	Supprimer des points de vue Afficher dans une fenêtre sépar Afficher tous les niveaux Afficher le niveau sélectionné Modifier la vue 3D
	(b) Nom du fichier : activite 12.obj Enregistrer Bureau Type de fichier : OBJ - Wavefront V Annuler	(a)	Créer une photo Créer des photos aux points de Créer une vidéo Exporter au format OBJ
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 :	u Bureau	Taille 4 Ko 8 212 Ko 61 Ko
	 >sélectionner tous les fichiers contenus dans le dossier "4emeXilotYactivite12">clic droit sur la sélection>7-Zip>Ajouter àzip(c). (c) (c) 	> hantomPDF s Protection Cloud iip Express)	Extraire les fichiers Extraire les Extraire vers "^," Contrôler l'archive Ajouter à l'archive Compresser et envoyer par courriel Ajouter à "4eme2ilot5activite12.7z" Compresser vers "4eme2ilot5activite1 Ajouter à "4eme2ilot5activite1

C- Création de la solution de réalité augmentée avec Augment

1	Se connecter au service en ligne Augment : >site technopc>coin élève> (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).	Con Elèves Con Pofesseur e mo de c sez 6'2 (d) Con Elèves Con Pofesseur 4ene MyxyBox. Cu C MEN (c) (c)	Leg In Criste your account technologepe University of the subs pass on robot Comparison
2	Depuis Augment, ajouter votre modèle 3D : >menu "∞ All models">clic sur bouton "Add model"(f)>sélection fichier ZIP créé à l'étape B>ouvrir(g)>lorsque le chargement du n est terminé>clic sur le bouton "Save and publish"(h)>confirm unités en cliquant sur le bouton "Confirm unit"(i). (g)	Mundels Nov folder Market KERS Market Market	All models Add model .DAE or .OBJ compressed (J2ip) with textures and materials or .STL or .ZAE or .KMZ Read our 3D guidelines (f)

3	Depuis Augment, as >menu "∞ All tracke "IlotY"(j)>dans le cha "4emeXilotYactivite	ssocier un tracker (mar ers"(j)>clic sur bouton amp "Link to" sélection 12"(k)>clic sur le bouto	du tracker de votre îlot du tracker de votre îlot ner le modèle 3D de votre îlot on " Save and publish "(I).	 > MY MODELS ∞ All models ③ Unclassified ③ New folder > MY TRACKERS ③ ④ ② ② ③
	(k)	Link to: 4emeXilot4activite12 4emeXilot1activite12 4emeXilot2activite12 4emeXilot3activite12 4emeXilot4activite12 Essaiprocedure	3D model URL Folder	(j) (l) Cancel 🛙 Save and publish
4	Se déconnecter>bou	iton " Log out " (en bas à g	gauche).	

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

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