






3EPI_10 Cycle 4 Seq : 24 Activité : 1	<h2>Visualiser le meuble virtuel dans la réalité</h2>	
Compétences	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pratiquer des langages	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Adopter un comportement éthique et responsable <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps
CT 5.1 ► Simuler numériquement la structure et/ou le comportement d'un objet. CT 2.5 ► Imaginer des solutions en réponse au besoin.		
	<h3>LE PROBLEME</h3> <p>Comment intégrer dans la réalité et en taille réelle un modèle 3D ?</p>	
	<h3>SOMMAIRE DU TRAVAIL A FAIRE</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Vous avez réalisé un modèle en 3D de votre meuble avec le logiciel Sketchup. • Avec les tutoriels associés, vous allez visualiser votre modèle dans la classe avec un logiciel de réalité augmentée « Augment ». 	
	<h3>CE QUE JE DOIS AVOIR COMME MATERIEL</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Une tablette connectée équipée de l'application « Augment » • Le modèle 3D réalisé avec le logiciel de modélisation « Sketchup » 	
	<h3>J'AI REUSSI MON TRAVAIL SI...</h3> <ul style="list-style-type: none"> • J'ai su suivre les procédures données par le professeur. • Je suis capable de modifier le format d'un fichier. • Je suis capable de rendre compte de mes expériences. 	

Mes notes :

La réalité Augmentée : Elle désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition d'un modèle virtuel 3D ou 2D dans l'environnement réel.