

Réseau TIC

Le magazine de veille de [La Vitrine Technologie-Éducation](#)

Épisode 32 : la réalité augmentée

- version [m4v](#)
- version [en ligne](#)

Introduction		La réalité augmentée, c'est quand l'écran de votre ordinateur se transforme en miroir magique. L'idée, c'est d'utiliser un marqueur en noir et blanc pour transmettre à l'aide de la caméra des informations en temps réel sur la position d'un objet virtuel dans l'espace et son angle de vue. On mêle ainsi des éléments du réel (le dessus du bureau, les mains et le marqueur) à des éléments fictifs. Dans ce reportage vidéo, nous vous proposons quelques démonstrations et réflexions sur ses applications pédagogiques potentielles.
Expérimentez !	00:41	Marqueur simple : un poisson
Vidéo YouTube	01:19	AR Piano Tutor
Vidéo YouTube	01:39	Les animaux du futur au Futuroscope de Poitiers, expérience 2008
Vidéo YouTube	02:00	Reality Learning Media: effects in classroom education , molécules en chimie
Expérimentez !	02:23	Smart Grid augmented reality, éolienne et panneaux solaires
Vidéo en ligne	02:50	Metaio augmented solutions, movie 2 : Interactive encyclopedia
Expérimentez !	03:09	Toyota IQ car
Expérimentez !	03:29	Arsights des modèles de Google™ Earth sur votre bureau!
Expérimentez !		Logiciel gratuit Google Sketch , pour utilisation avec ArsightsLogiciel gratuit Google Sketch Up, pour utilisation avec Arsights ; on trouve des fichiers d'objets modélisés en 3D avec application en recherchant les extensions ".SKP" ou ".SKB"
Expérimentez !	04:00	Livingsasquatch , animez un yéti
Vidéo YouTube	04:15	L'application Métro Paris sur iPhone et iPod Touch, sur iPhone
Expérimentez !	04:36	Visite virtuelle de l'USS Enterprise , manipulation des commandes (nécessite le plugiciel ActiveX)

Autres références non mentionnées dans l'épisode

- [Présentation vidéo](#) de l'approche utilisée au Futuroscope de Poitiers
- [Exemples](#) de quelques applications
- [Mr Planet](#), logiciel gratuit pour visionner en trois dimensions
- Pour un aperçu des possibilités de reconnaissance corporelle, voir le projet [Natal](#) de Microsoft ([vidéo en anglais](#))

Quelques conseils

- Imprimez les marqueurs sur un carton léger ou collez-les sur un carton afin d'assurer leur stabilité
- Il est essentiel que la caméra puisse repérer les bordures des marqueurs; évitez d'y placer vos doigts ou prévoyez une marge plus large
- Assurez-vous d'un bon éclairage de face ou de votre surface de travail pour que la caméra détecte facilement les marqueurs

Les intermèdes musicaux sont reproduits selon la licence de baladodiffusion non commerciale de Magnatune.com