

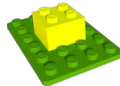


Ce que je dois retenir

CT1.3 CT2.5 CT3.2
DIC 1.5

Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.

Réalité augmentée



C'est ce qui va enrichir notre environnement en modifiant notre perception visuelle, tactile ou auditive, par le fait de superposer à la réalité des données virtuelles en 2D ou en 3D et ce, en temps réel.

« La réalité augmentée est une technique permettant d'insérer en temps réel un élément 2D ou 3D dans une image réelle. »



Élément
déclencheur

+



Élément virtuel
incrusté

=



Réalité
augmentée

Un élément déclencheur (Document, Bâtiment, Objet, QR Code.. ..) permet la superposition d'éléments virtuels (Image, Modèle 3D, son, texte, vidéo, lien vers un site internet) sur l'écran d'un appareil nomade (smartphone, tablette, ...).



Applications :
Augment, Kubity
ou Aurasma

 AUGMENT kubity AURASMA

Réalité augmentée : les domaines d'application



Les domaines d'application sont multiples et infinis. La réalité augmentée s'intègre dans des services liés à la culture, au tourisme, au commerce, à la construction, à la mécanique, à la santé.....



Réalité augmentée : Holographie



Le mot «holographie» vient du grec *holos* («en entier») et *graphein* («écrire»). Holographie signifie donc «tout représenter».

Un hologramme est une image qui contient des informations tridimensionnelles. Un hologramme résulte ainsi d'une image d'interférence entre les ondes issues d'un objet photographié et celles issues du faisceau laser qui a servi à éclairer cet objet.

Le principe de l'holographie a été découvert en 1947 par un ingénieur hongrois, Dennis Gabor. Les premiers hologrammes ont été réalisés en 1963 à l'université du Michigan, à la suite de l'invention du laser.

Le 5 février 2017, Jean-Luc Mélenchon a tenu un meeting physique à Lyon et était « présent » en même temps à Paris en hologramme.

