KANDINSKY en 3D dans un cube !

8

CRÉER UNE CLASSE ET UN MODÈLE

CRÉATION D'UNE CLASSE

Créer une classe CoSpacesEdu par groupe.

≡	CO SPACES EDU	Q Rechercher				
::	Galerie	Mes Classes		Ajouter des élèves		
**	Mes Classes	+ Créer une classe Rejoindre une classe	Nouvelle classe			
	Mes Espaces	Λ	Nom de la classe	rartage ce code de classe avec tes eleves pour les ajouter a cette classe.		
۵	Archive		Nom de la classe Créer	LK2UP ou Z Ajouts sélèves existants		
	Dans l'onglet "Mes Classes", cliquez sur "+ Créer une classe".		Nommez votre classe.	Donnez ce code à vos élèves pour qu'ils puissent joindre votre classe.		

CRÉATION D'UN MODÈLE

ANNEXE A : PRÉPARATION DE L'ENSEIGNANT

Créer un modèle CoSpacesEdu à partager aux élèves comme exercice

Galerie **Mes Espaces** Choisis un type d'espace Ames Classes 24 Mes Espac • Archive merge CíyBE Espace MERGE Cube Espace AR/VR Crée ta propre expérience de réalité virtuelle ou augmentée Crée un hologramme et tiens-le avec le MERGE Cube oSpaces Edu Dans l'onglet "Mes Espaces", Choisissez "Espace cliquez sur "+ Créer un MERGE Cube". espace".

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.

récit<mark>arts</mark>

ANNEXE A : PRÉPARATION DE L'ENSEIGNANT

CRÉER UNE CLASSE ET UN MODÈLE - suite

Insérez un panneau pour indiquer à l'élève où placer l'image qu'il/elle aura choisie pour vous assurer une uniformité dans l'affichage des projets et un meilleur respect des proportions lors de la création.



Dans la catégorie "Bâtiment" de l'onglet "Librairie", glissez un "Panneau" à gauche du cube. Redimensionnez-le pour qu'il soit à peu près de la même taille que le cube.



KANDINSKY

en 3D dans un cube !

Double-cliquez sur le panneau pour faire afficher sa fenêtre d'édition. Cliquez sur l'icône "Texte" et écrivez la consigne.

Importez des images d'oeuvres de Kandinsky (après 1922 pour des compositions plus géométriques) parmi lesquelles les élèves pourront choisir. Il est préférable de ce faire à l'avance pour éviter d'avoir à faire des recherches au moment de la création et télécharger des images de mauvaise qualité.



Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.

 (\mathbf{i})

(cc)

8

CRÉATION ET PARTAGE D'UN EXERCICE

Créer un exercice CoSpacesEdu à partir de votre modèle. Cet exercice pourra ensuite être partagé aux élèves.

 CO SPACES (IN) Galerie Mes Classes Mes Espaces Archive 	<section-header></section-header>
Cliquez sur le ch	r le titre pour hanger.
Nouvel exercice Classe: 101 Projet Kandinsky 1. Choisis une oeuwe de Kand importées. 2. Otilise les solides dans la ca les éléments de l'oeuwe chois 3. Gode de actions sur cetaris 4. Ajoute du son à ten projet.	¢ dinsky parmi les images atégorie "Bätiment" pour recréer sie ns objets.

Si vous n'êtes pas certain(e) de vouloir ou non placer les élèves en équipe, choisissez tout de même cette option. Vous n'aurez qu'à mettre un seul élève par équipe si vous changez d'idée.



***Il est important de dire aux élèves de ne pas déverrouiller le cube et/ou le déplacer si vous ne voulez pas avoir à chercher dans quel sens le cube doit être placé pour voir l'expérience de réalité augmentée adéquatement.

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.



ANNEXE A : PRÉPARATION DE L'ENSEIGNANT

écitarts

KANDINSKY

en 3D dans un cube !

CRÉER DANS COSPACES EDU

KANDINSKY en 3D dans un cube !

USAGE DES SOLIDES

Pour respecter le thème abstrait, tu ne dois pas utiliser de formes figuratives. Il y a une collection de formes géométriques en 3 dimensions dans CoSpaces et tu peux les transformer pour tenter de recréer le plus fidèlement possible l'oeuvre de Kandinsky que tu as choisie.



Tu trouveras les formes en 3 dimensions dans le menu "Bâtiment" de l'onglet "Librairie". Tu dois cliquer sur la forme et la glisser dans l'espace de travail. Cet icône indique l'outil de la rotation. Tu peux tourner l'objet sur les trois axes x, y et z. Clique sur l'anneau de l'axe souhaité et glisse sur l'axe pour tourner l'objet.



Cet icône indique l'outil de l'élévation. Clique et glisse vers le haut ou le bas pour monter ou descendre l'objet.

 (\mathbf{i})

(cc)



Cet icône indique l'outil de la taille. Clique et glisse vers le haut ou le bas pour agrandir ou rapetisser l'objet en conservant les mêmes proportions.

10

écit

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.



CRÉER DANS COSPACES EDU

USAGE DES SOLIDES - suite

Cet icône indique l'outil de translation. Tu peux tourner bouger l'objet sur les trois axes x, y et z. Clique sur la poignée de l'axe souhaité et glisse dans la direction voulue pour déplacer l'objet.

Le "Mode de translation" des solides a 2 menus. Clique dessus une 2e fois pour faire apparaître les poignées sur tous les côtés de la forme (l'icône n'est pas en bleu).

KANDINSKY en 3D dans un cube !

En tirant sur les poignées, tu peux modifier la hauteur, la largeur et la profondeur de la forme.



ANNEXE B : TUTORIEL COSPACES EDU

Remarque la différence entre les deux types de poignées.





Clique 2 fois sur la forme pour faire apparaître le menu d'édition. C'est ici que tu peux changer la couleur, donner des propriétés physiques et activer la programmation de cet objet.

Le menu "Matière" permet de changer la couleur de la forme et son opacité. Certains solides ont aussi des textures.







Le menu "Attacher" permet de fixer un objet à un autre. Des points bleus apparaissent sur les différentes faces des autres objets de la scène. Tu n'as qu'à cliquer sur le point où tu veux attacher ta forme.

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.



ANNEXE B : TUTORIEL COSPACES EDU

CRÉER DANS COSPACES EDU

USAGE DES SOLIDES - suite

KANDINSKY en 3D dans un cube !

Le menu "Masquer" permet d'utiliser une forme comme un trou. Cette forme devient invisible et elle cache ce qui se trouve derrière elle.



Tu peux animer un objet sans utiliser de programmation. Il suffit d'activer ses propriétés physiques.

(1)

Pour créer un arc, il faut un Torus ou un SemiTorus. Avec le 2e menu du "Mode de translation", tu peux couper l'anneau en cliquant sur une des poignées mauves et en glissant jusqu'au degré d'ouverture souhaité.



AJOUTER SA NARRATION DE SON APPRÉCIATION



Pour utiliser ta narration de ton appréciation, tu dois l'ajouter è l'environnement. On te demande d'importer ton fichier de l'ordinateur quand tu cliques sur l'icône avec la note de musique.

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.



écit

CODER DANS COSPACES EDU

KANDINSKY en 3D dans un cube ! USAGE DE COBLOCKS Pour programmer des actions avec un objet, il faut d'abord en activer le mode de programmation. <u>∞</u> ► Ê Aide Partager Choisis un langage de script (/) ₿ CoBlock Script 8 ± 🖻 Clique sur l'icône "Code" et choisis CoBlocks comme langage afin d'utiliser des blocs de code déjà écrits. n 5 Ces trois blocs Les blocs les plus servent à déplacer un communs pour les objet, le tourner ou mouvements des Actions l'agrandir. objets sont ceux de la Control catégorie Operator Objets "Transformer". Conste c Ces deux blocs servent à changer la couleur ou l'opacité Certains blocs d'un objet. d'actions peuvent aussi être utiles. Obiets O Deed-🥝 (*) 🚺 🚺 Tu peux choisir d'activer les actions Tu dois insérer des en fonction de quel Actions blocs d'action ou de côté du cube on transformation dans Coetro regarde ou de quel 0.000 les espaces vides. Objets côté on le tourne. O Dannée Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire. \odot écit

13

B: TUTORIEL COSPACES EDU ANNEXE

CODER DANS COSPACES EDU

USAGE DE COBLOCKS

Si tu veux faire faire un déplacement complexe à un objet, c'est plus facile en traçant d'abord un chemin. Les chemins sont dans la catégorie "Spécial" de la "Librairie".









KANDINSKY en 3D dans un

cube !

Tu peux modifier le chemin en glissant les points bleu foncé ou en cliquant sur "Modifier le chemin" du menu d'édition pour ajouter d'autres points (bleu pâle).

Assure-toi de désactiver "Afficher en mode lecture" pour qu'il soit invisible quand on vit l'expérience augmentée.

> La suite d'actions ne s'exécutera

> > moins que tu

l'insères dans un

catégorie

"Contrôle".

Il faut activer la programmation du chemin pour l'utiliser dans CoBlocks.



Les blocs s'exécutent un après l'autre par défaut. Si tu veux que les actions se déroulent simultanément, tu as besoin de les insérer dans un bloc "Exécuter en parallèle" de la catégorie "Contrôle".



Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.

 \odot

14

CODER DANS COSPACES EDU

FAIRE JOUER UN SON

Pour ajouter un son ou une piste de musique, tu dois l'importer. Tu as le choix entre t'enregistrer ou importer une piste de l'ordinateur.



Il y a 2 blocs de code pour l'usage des sons dans la catégorie "Actions".

Q		~<	1		
MERGE C.	Son		2	Lorsque Pla	iy est diqui
0	Lire le son pas de son 👻			attendre fin 🛛 false 🛩	
0	attendre fin 🛛 false 🗸		3	Arrêter le son	tous les :
Evéreme	Arrêter le son tous les sons v				
Control	Vidéo lire vidéo Pas d'items vidéo ~				
Operators	attendre jusqu'à la fin 🛛 false 👻				
0 Objets	stopper vidéo Pas d'items vidéo 🛩				
Dornée	Evénements				
	input				

Il faut choisir "True" si on veut que le son joue au complet avant qu'une autre action puisse être exécutée.

KANDINSKY en 3D dans un

cube !

Si tu as plusieurs sons, tu peux utiliser le bloc "Arrêter le son" avant qu'un autre soit lu afin que ça ne devienne pas cacophonique.

Marie-Eve Lapolice, enseignante spécialiste en arts plastiques au secondaire.

