

**JOBS**  
**OF** **THE**  
**FUTURE**

# Tableau interactif DIY



DIGIJEUNES

# 01

## TA MISSION

Ta mission consiste à créer un tableau blanc interactif avec un stylo infrarouge. Le stylo agira comme une souris et sera interprété par un capteur Wiimote. Vous pourrez utiliser le système comme un tableau blanc classique.

## MATÉRIEL

Voici la liste des matériaux nécessaires pour mener à bien ce projet :

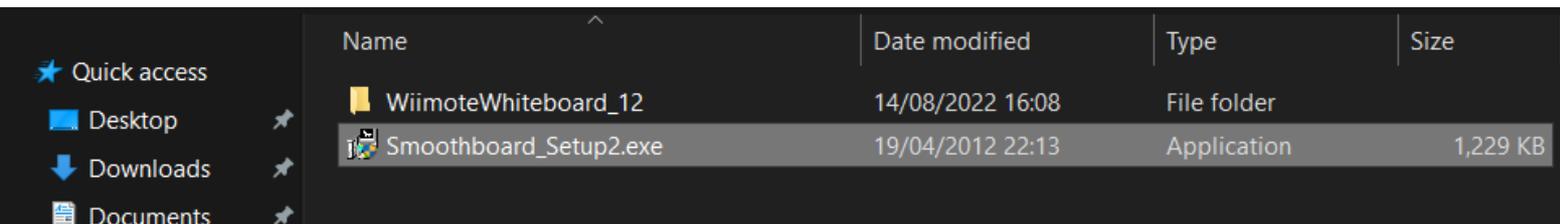
- Un ordinateur fonctionnant sous Windows
- Un vidéoprojecteur
- Une Wiimote avec des piles
- Un stylo infrarouge, que vous pourrez soit construire vous-même, soit acheter sur eBay.



# 02 INSTALLATION DU LOGICIEL

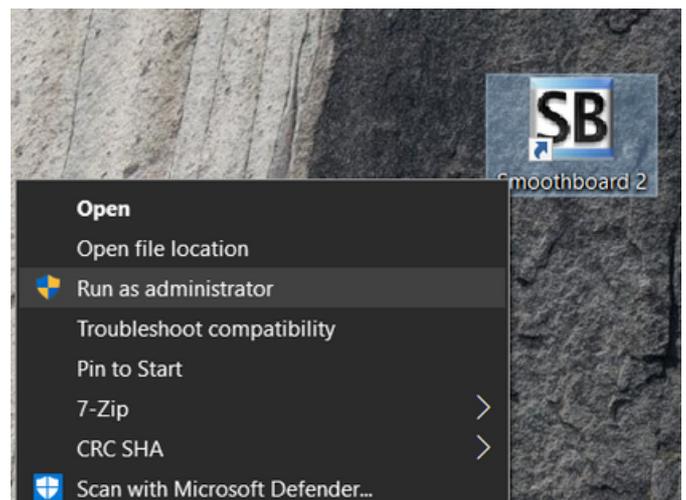
Téléchargez le pack Whiteboard [ici](#) et extrayez-le sur votre ordinateur.

Lancez **Smoothboard\_Setup2.exe** en faisant un clic droit dessus et en choisissant "**Exécuter en tant qu'administrateur**".



Une fois l'installation terminée, lancez à nouveau le logiciel en **mode Administrateur**.

Il est possible qu'il vous demande une clé de licence, attendez quelques secondes et choisissez "**Continuer sans enregistrer**". Nous avons seulement besoin de ce logiciel pour connecter la Wiimote.



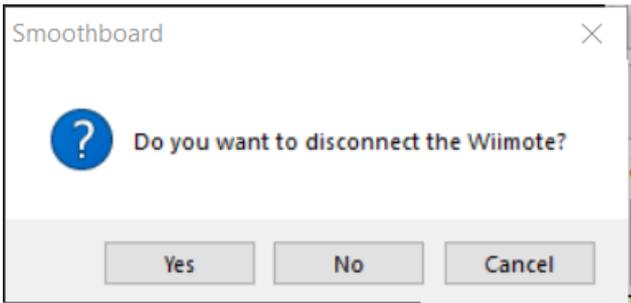
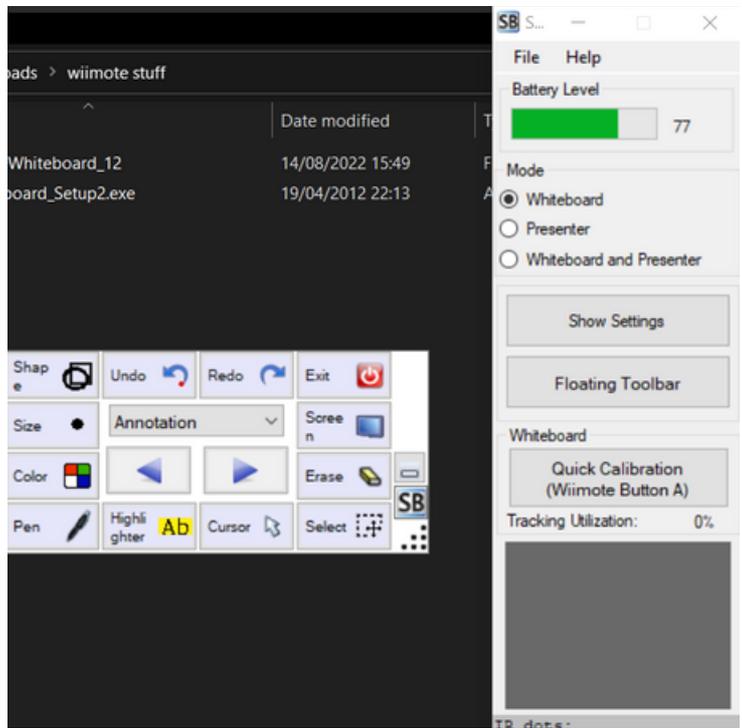
Smoothboard va tenter de trouver votre Wiimote, cela peut prendre un peu de temps. Lorsqu'il l'aura trouvée, cliquez sur "**Lancer Smoothboard**".



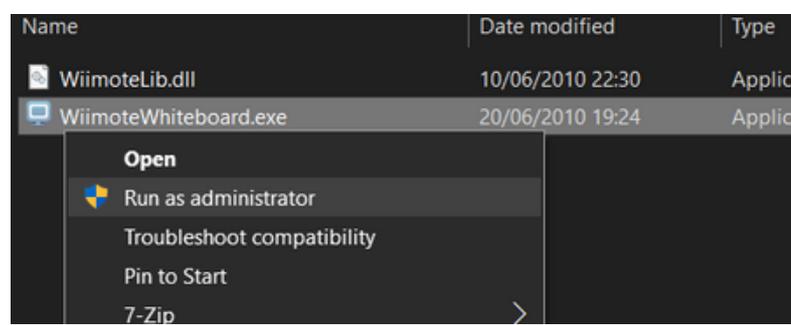
# 03 INSTALLATION DU LOGICIEL

Maintenant que Smoothboard a réussi à connecter votre Wiimote, vous pouvez le fermer.

Il vous demandera si vous voulez déconnecter la Wiimote, choisissez "Non".



Dans les fichiers extraits, ouvrez le dossier **WiimoteWhiteboard\_12** et lancez en tant qu'administrateur le fichier "**WiimoteWhiteboard.exe**".



# 04 PARAMETRAGE DU DISPOSITIF

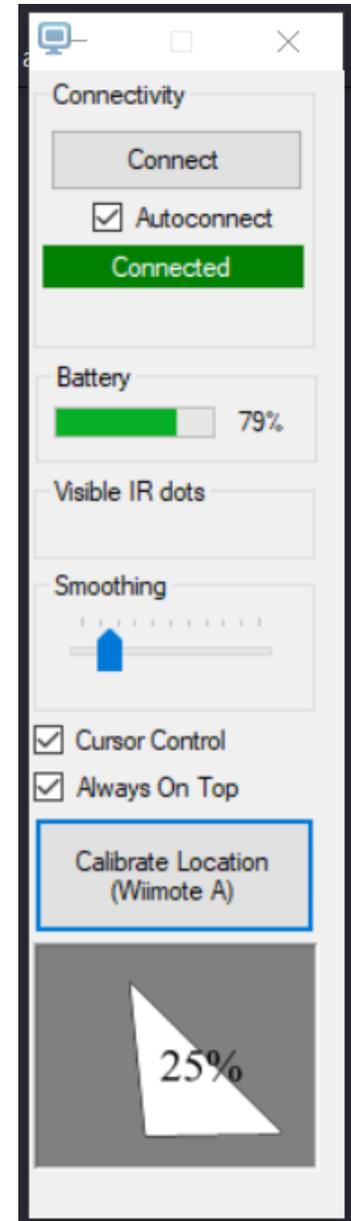
Le but de cette étape est de calibrer l'emplacement de votre écran pour que le logiciel puisse détecter la position exacte de votre stylo infrarouge. En utilisant le bouton A de la Wiimote, cliquez sur quatre points différents de l'écran pour compléter la calibration.

Si votre Wiimote est éteinte, appuyez simplement à nouveau sur les boutons 1 et 2 ensemble.

Ensuite, cliquez sur "**Calibrer l'emplacement**" et appuyez sur le **bouton A** de la Wiimote.

Un écran blanc apparaîtra, vous devez placer la Wiimote à un endroit fixe où elle ne bougera pas.

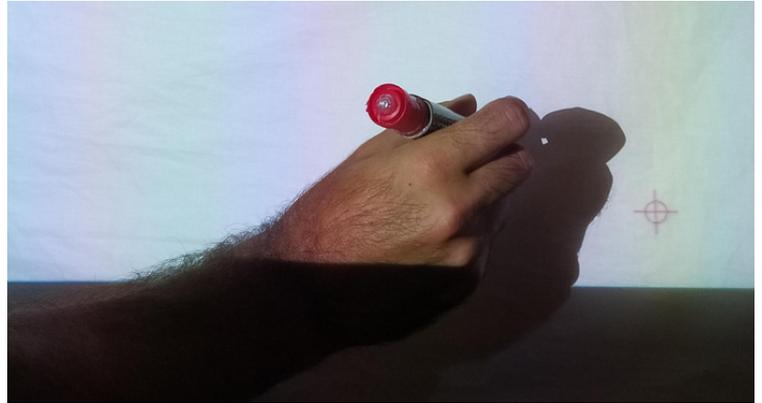
Visez le capteur de la Wiimote vers le milieu de votre écran. La plupart du temps, il est recommandé de placer votre Wiimote sur le côté droit (pour les droitiers) de l'écran et d'avoir un angle de 45° entre l'écran et le capteur.



# 05 PARAMETRAGE DU DISPOSITIF

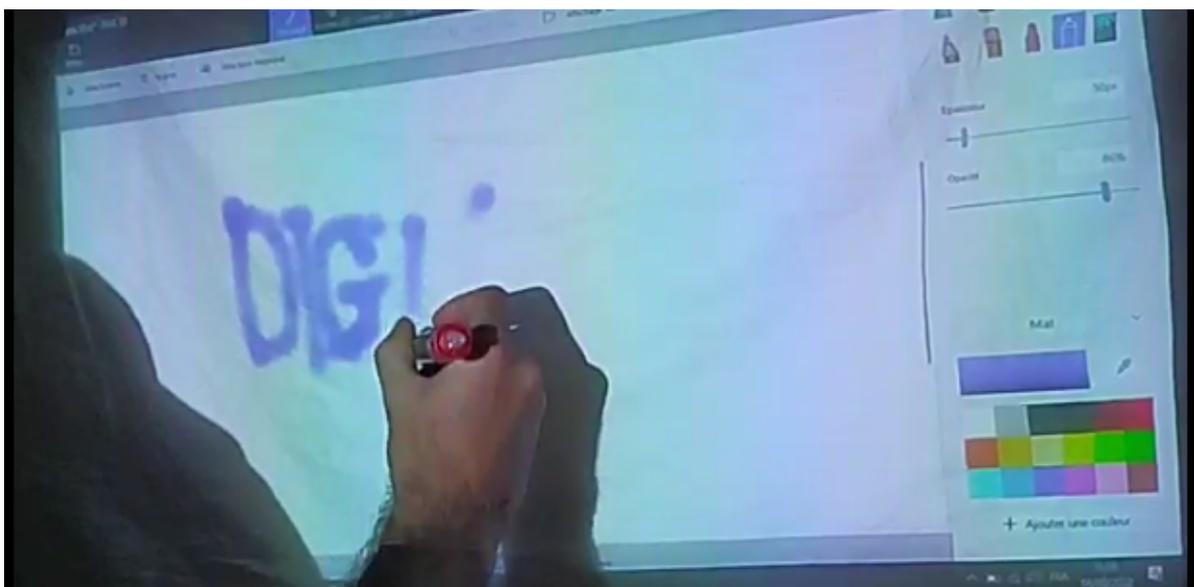
Sur l'écran blanc, vous devriez voir **une croix**. Prenez votre stylo infrarouge et placez-vous comme si vous alliez dessiner quelque chose sur l'écran.

Lorsque votre position est correcte, appuyez sur le bouton infrarouge. La croix devrait disparaître et **réapparaître dans un autre coin** de l'écran.

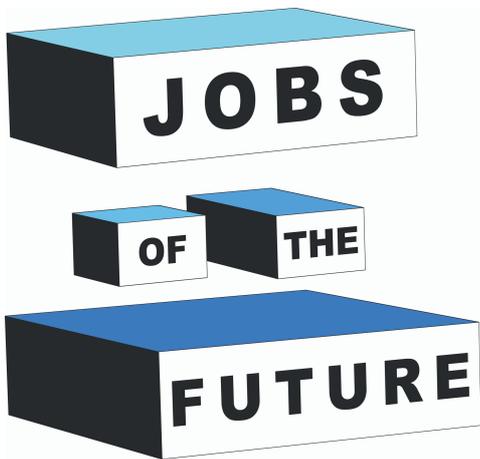


Parfait ! Vous pouvez maintenant utiliser votre stylo infrarouge comme souris et dessiner sur votre nouveau tableau blanc.

Pour tester votre système, ouvrez **Paint 3D** ou tout autre logiciel de dessin. Cependant, gardez à l'esprit qu'il y aura toujours un léger écart entre l'endroit où vous visez et ce que vous voyez être dessiné. Par conséquent, il est recommandé d'utiliser un **gros pinceau** pour dessiner.



Resources : <http://uweschmidt.org/projects/wiimote-whiteboard>



Jobs of the Future est un projet international de coopération co-financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Son but est de créer des synergies entre les entreprises du secteur technologique, les organisations de jeunesse et les établissements d'enseignement, afin d'encourager les jeunes à poursuivre des objectifs professionnels et éducatifs dans le domaine de la technologie.

## Contact

**Jobs of the Future**  
[www.jobsofthefuture.eu](http://www.jobsofthefuture.eu)  
[info@digijeunes.com](mailto:info@digijeunes.com)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union