

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1. Analyse des Besoins, Question Numéro Six	3
Figure 1.2. Exemple de Dessins d'Application de Développement d'AR	5
Figure 2.1. Exemples d'Application à Partir des Résultats du Développement.....	18
Figure 2.2. Exemple du Contenu d'un Livre Livgent du Développement	18
Figure 4.1. Picsart à Canva	51
Figure 4.2. Page d'Accueil Canvas	52
Figure 4.3. Création de Formats de Livre	52
Figure 4.4. Document Vierge	53
Figure 4.5. Document au Format Livre	53
Figure 4.6. Étapes de Création d'Illustrations	54
Figure 4.7. Résultat d'une des Illustrations.	54
Figure 4.8. Première Étape dans Inshot	55
Figure 4.9. Processus et Stockage	56
Figure 4.10. Télécharger l'Unité	57
Figure 4.11. Rechercher des Fichiers	57
Figure 4.12. <i>Google Vuforia</i>	58
Figure 4.13. <i>Page Vuforia</i>	58
Figure 4.14. Enregistrer Vue	58
Figure 4.15. Enregistrer un Compte <i>Vuforia</i>	59
Figure 4.16. Se Connecter au Compte <i>Vuforia</i>	59
Figure 4.17. Ajouter une Base de Données	59
Figure 4.18. Base de Données Créée	60
Figure 4.19. Ajouter des Cibles	60
Figure 4.20. Création de la Largeur et du Nom	61
Figure 4.21. Vue Cible d'AJout est Déjà dans la Base de Données	61
Figure 4.22. Télécharger des Bases de Données	61
Figure 4.23. <i>Get Development Key</i>	62
Figure 4.24. Confirmation	62
Figure 4.25. Entrez dans l'Application Unity	63

Figure 4.26. Sélectionnez le Fichier de Package	63
Figure 4.27. <i>Decompressing</i>	63
Figure 4.28. Importation Terminée	64
Figure 4.29. <i>Open Vuforia Engine Configuration</i>	64
Figure 4.30. <i>Setting Vuforia database</i>	65
Figure 4.31. Ajouter une Image Cible	65
Figure 4.32. Récupérer la Base de Données de <i>Vuforia</i>	66
Figure 4.33. <i>From image</i>	66
Figure 4.34. Modification des Modèles 3D	67
Figure 4.35. Ajouter des Questions à l'Application	67
Figure 4.36. Ajouter des Vidéos	68
Figure 4.37. Cliquez sur la Pièce 2D en Haut	68
Figure 4.38. <i>Interface Aplikasi Menu</i>	69
Figure 4.39. Section Remplit le Menu	69
Figure 4.40. Ajout du Moteur <i>Vuforia</i> à l' <i>Unity</i>	70
Figure 4.41. Ajoute AR à l' <i>Unity</i>	70
Figure 4.42. Menu <i>Assets</i> , puis les Modèles 3D	71
Figure 4.43. Apparence de l'Icône de l'Application	71
Figure 4.44. Fichiers d'Application	71
Figure 4.45. Commencer à Installer l'Application	72
Figure 4.46. Processus d'Installation des Applications	72
Figure 4.47. Application a Été Installée sur le Smartphone	72
Figure 4.48. Icône de l'Application	73
Figure 4.49. Affichage de la Page de Présentation de l'Application	73
Figure 4.50. Menu à Propos	74
Figure 4.51. Menu <i>Se Présenter</i>	74
Figure 4.52. Deuxième Menu Matériel	75
Figure 4.53. Menu de la Caméra AR	75
Figure 4.54. Menu Video	76
Figure 4.55. Menu Question	76
Figure 4.56. Résultats d'Évaluation des Scores des Étudiants Via Livgent RED	77
Figure 4.57. Choix des Questions	77

Figure 4.58. Vue des Questions	78
Figure 4.59. Menu Sortir	78
Figure 4.60. Couverture d'Affichage 3 Produits	90
Figure 4.61. Utilisation de l'Application	91
Figure 4.62. Utilisation des Questions dans l'Application	92
Figure 4.63. Afficher Toutes les Questions	93
Figure 4.64. Voir Pendant la Course	93

