

1. Development Environment
2. Sistem Augmented Reality
3. Kolaborasi Augmented Reality
4. Augmented Reality Konvergen
5. Augmented Reality Pada Desktop
6. Grafik Augmented Reality
7. Virtual Environment Pada Android
8. Augmented Reality Pada Smartphone
9. Augmented Reality Standar

Tim Penyusun :
Naeli Umniati
Ary Bima K
Erlina
Fivi Syukriah
Kemal Ade S
Lulu Chaerani M
Revida Iriana
Rifiana Arief

MATERI | AUGMENTED REALITY

MATERI

Augmented Reality Pada Telepon Genggam Berbasis Android



DAFTAR ISI

	Hal
BAB 1. DEVELOPMENT ENVIRONMENT	1-1
1.1 Definisi <i>Augmented Reality</i>	1-1
1.2 Komponen AR	1-4
1.3 Perangkat AR	1-6
1.3.1 <i>Optical See Through</i>	1-6
1.3.2 <i>Virtual Retina System</i>	1-7
1.3.3 <i>Video See Through</i>	1-8
1.3.4 <i>Monitor Based AR</i>	1-10
1.3.5 <i>Projector Based AR</i>	1-11
BAB 2. SISTEM AUGMENTED REALITY	2-1
2.1. Tipe Sistem <i>Augmented Reality</i>	2-1
2.2. Kinerja Sistem <i>Augmented Reality</i>	2-3
2.3. Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Pada Beberapa Bidang	2-4
BAB 3. KOLABORASI AUGMENTED REALITY	3-1
3.1 Heterogenitas Antarmuka Pengguna	3-1
3.1.1 Teknologi Kolaborasi saat ini	3-2
3.1.2 <i>Augmented Reality</i> untuk Kolaborasi Tatap Muka	3-3
3.1.3 <i>Augmented Reality</i> untuk Kolaborasi Jarak jauh	3-6
3.1.4 Mobile AR	3-10
BAB 4. AUGMENTED REALITY PADA DIGITAL CONVERGENCE	4-1
BAB 5. AUGMENTED REALITY PADA DEKSTOP	5-1
5.1 Hardware	5-1
5.2 OpenGL ES	5-2
5.3 ARToolkit	5-2
5.4 ARToolkitPlus	5-5
5.5 Arsitektur ARToolkitPlus	5-5
5.6 Toolkit Library	5-6
BAB 6. GRAFIK AUGMENTED REALITY	6-1
6.1 Tampilan 2D dan 3D	6-1
6.2 Konversi Ruang dan Warna	6-2
6.3 Perbaikan Kinerja	6-3
6.4 Multithreading	6-4
BAB 7. VIRTUAL ENVIRONMENT PADA ANDROID	7-1

7.1 Virtual Environment	7-1
7.1.1 Penerapan Virtual Environment	7-1
7.1.2 Karakteristik AR	7-2
7.2 Android	7-2
7.2.1 Fitur-fitur pada android	7-3
7.2.2 Keunggulan dan Kelemahan Android	7-4
7.2.3 Versi Android	7-5
7.2.4 Android Arsitektur Operating Sistem	7-8
7.2.5 SDK	7-9
7.2.6 Hardware Android	7-9
BAB 8. DESAIN AUGMENTED REALITY PADA SMARTPHONE	8-1
8.1. QCAR	8-1
8.1.1. System Overview	8-1
8.1.2. Trackables	8-2
8.1.2.1. Parameter	8-2
8.1.2.2. Koordinat Sistem	8-3
8.1.2.3. Revelant API's	8-4
8.1.3. Arsitektur QCAR	8-5
8.2. Unity	8-11
8.2.1. Fungsi Utama	8-12
8.2.2. Unity Assets Server	8-13
BAB 9. AUGMENTED REALITY STANDART	9-1
9.1. Pendahuluan	9-1
9.1.1. Petunjuk Prinsip-Prinsip Industri AR Terbuka	9-2
9.1.2. Persyaratan AR dan Kasus Penggunaan	9-5
9.1.3. Persyaratan Penerbit Konten AR	9-6
9.2. Persyaratan Kemasan Segmen	9-8
9.3. Sistem AR dan pengguna konten	9-8
9.4. Pertimbangan Standar AR Berbasis Mobile	9-9
9.4.1. AR Mobile dan Sensor	9-9
9.4.2. Standar Pengolahan AR Mobile	9-12
9.4.3 Akselerasi AR Mobile dan Standar Presentasi	9-13
9.4.4 Membuat Browser yang Mampu Menjalankan AR	9-15
9.4.5 Pemrograman Deklaratif	9-15
9.5 Pilihan Arsitektur AR Mobile	9-16

