

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Sistem Koordinat 3D .....	6
2.2. Konversi Vektor 3D menjadi 2D .....	7
2.3. Konsep Model PA .....	14
2.4. Contoh dari Model PA .....	14
2.6. <i>Thresholded Video</i> .....	17
2.5. <i>Input Video</i> .....	17
2.7. <i>Lapisan Virtual</i> .....	17
2.8. Proses Kerja ARTToolKits .....	19
3.1. Penempatan <i>Requirement</i> .....	27
3.2. <i>Marker</i> Teko .....	29
3.3. Interaksi <i>Spoon Marker</i> .....	29
3.4. Penggunaan Aplikasi MAR .....	30
3.5. <i>SetBack Marker</i> .....	31
3.6. <i>Spoon Marker</i> .....	31
3.7. <i>Marker</i> Balik .....	31
3.8. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Dekanat .....	35
3.9. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Matematika .....	35

3.10. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Fisika .....	35
3.11. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Laboratorium Fisika .....	35
3.12. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Kimia .....	35
3.13. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Laboratorium Kimia .....	36
3.14. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Biologi .....	36
3.15. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Laboratorium Biologi .....	36
3.16. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung Fasilitas Bersama (GFB) .....	36
3.17. Rancangan <i>Interface</i> Fisik Gedung MIPA Terpadu .....	36
4.1. Sistem ARMIPA .....	38
4.2. <i>Setting Camera</i> .....	39
4.3. Jendela Aplikasi ARMIPA .....	39
4.4. Nama Fakultas MIPA .....	40
4.5. Informasi Umum FMIPA .....	40
4.6. Objek 3D Gedung Dekanat .....	41
4.7. Denah Lokasi Gedung Dekanat .....	41
4.8. Informasi Lantai Gedung Dekanat .....	41
4.9. <i>Interface Function</i> debugReportMode .....	46
4.10. <i>Interface Function</i> Keyboard .....	48
4.11. <i>Interface Function</i> main .....	55
4.12. <i>Marker</i> Balik .....	59
4.13. <i>Marker</i> Putar ( <i>SetBack Marker</i> ) .....	59
4.14. Buka Tutup <i>Marker</i> ( <i>Spoon Marker</i> ) .....	60