

---

## Contrôle Réalité Augmentée

---

**Exercice 1.** Choisissez la bonne réponse parmi les options proposées (3 points)

1. Qu'est-ce qu'une augmentation dans le contexte de la synthèse par ordinateur?
  - a) L'ajout d'une entité du monde virtuel dans le monde réel.
  - b) La manipulation d'une entité virtuelle par des outils du monde réel.
  - c) Les deux réponses ci-dessus.
2. Quelles sont les cibles possibles d'une augmentation?
  - a) Les utilisateurs.
  - b) Les objets de la tâche.
  - c) L'environnement des utilisateurs et des objets.
  - d) Toutes les réponses ci-dessus.
3. Le modèle Sténopé permet d'exprimer la position d'un point de l'espace 2D en fonction de la position de son image projetée sur le plan image.
  - a) Vrai
  - b) Faux
4. Comment l'utilisateur interagit-il avec une entité augmentée dans un mode d'interaction passif?
  - a) L'utilisateur spécifie explicitement l'augmentation.
  - b) L'augmentation est déterminée automatiquement sans intervention de l'utilisateur.
5. Dans quel exemple d'augmentation l'utilisateur peut-il réaliser des opérations de copier/coller avec des dessins réels?
  - a) Le système Navicam.
  - b) Le système Digital Desk.
6. Quel est le mode d'interaction lors de la modification de l'augmentation dans le système Digital Desk?
  - a) Actif.
  - b) Passif.

**Exercice 2.** Définissez (5 points)

**Le rendu, la cible d'augmentation, le recalage, un rendu correct, la rastérisation.**

**Exercice 3.** Répondez aux questions (12 points)

1. Quels sont les principes fondamentaux de la réalité augmentée ?
2. Quelle est la principale modalité de rendu associée à la réalité augmentée ?
3. Comment importe-t-on le package Vuforia AR dans Unity ?
4. Quelles sont les étapes de configuration de la scène pour la réalité augmentée dans Unity?
5. Comment associe-t-on un modèle 3D à une image de marqueur dans Unity ?
6. Qu'est-ce que la calibration de caméra dans la réalité augmentée ?