

# Augmented Reality for GIS applications

Etudiant : Victor Bonny  
Professeur : Antoine Widmer

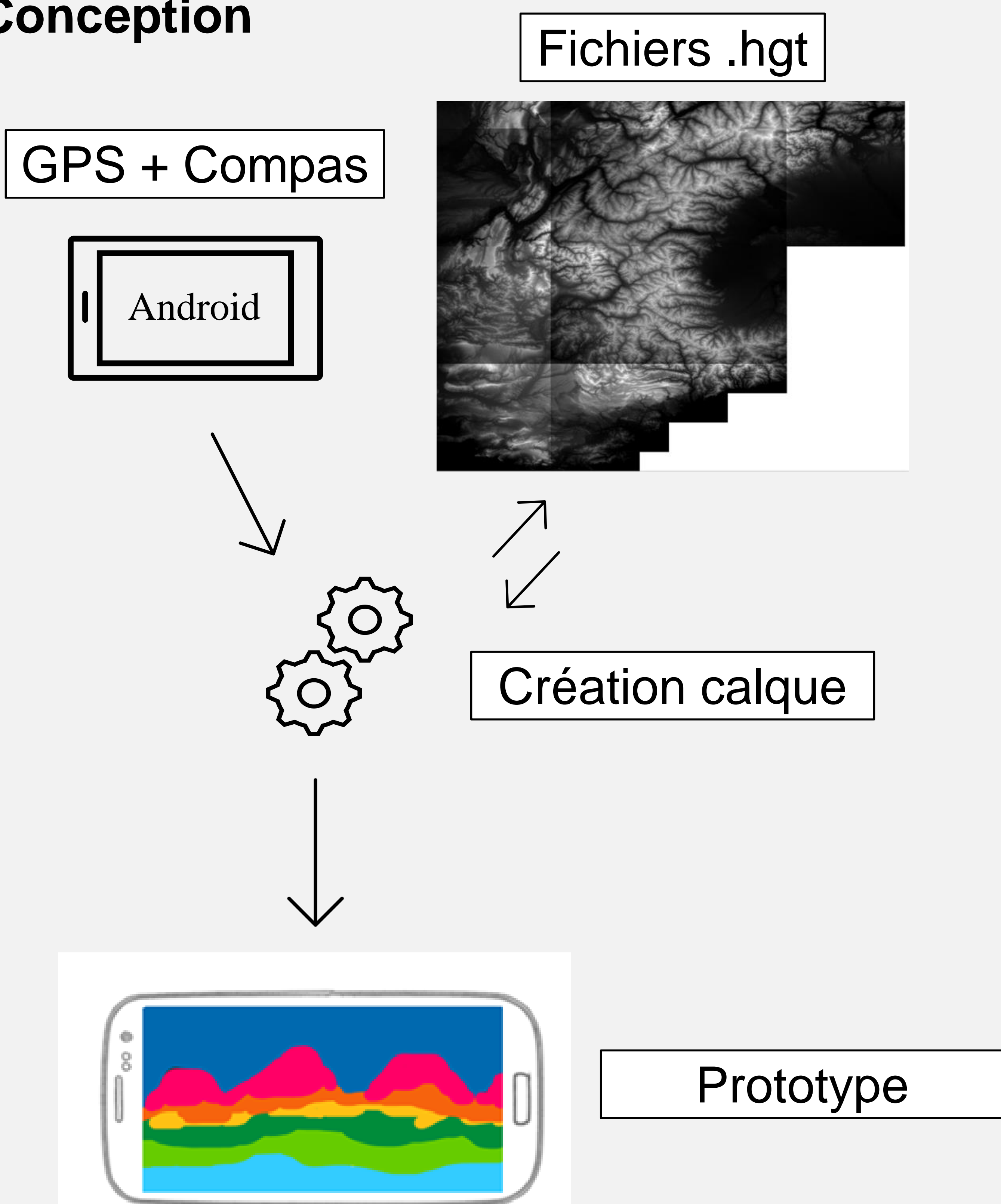
## Résumé

1. Découverte des technologies AR et des applications GIS
2. Analyser les avantages et inconvénients de chacune des technologies étudiées
3. Développer un prototype d'application AR utilisant des données de fichiers .hgt

## Introduction

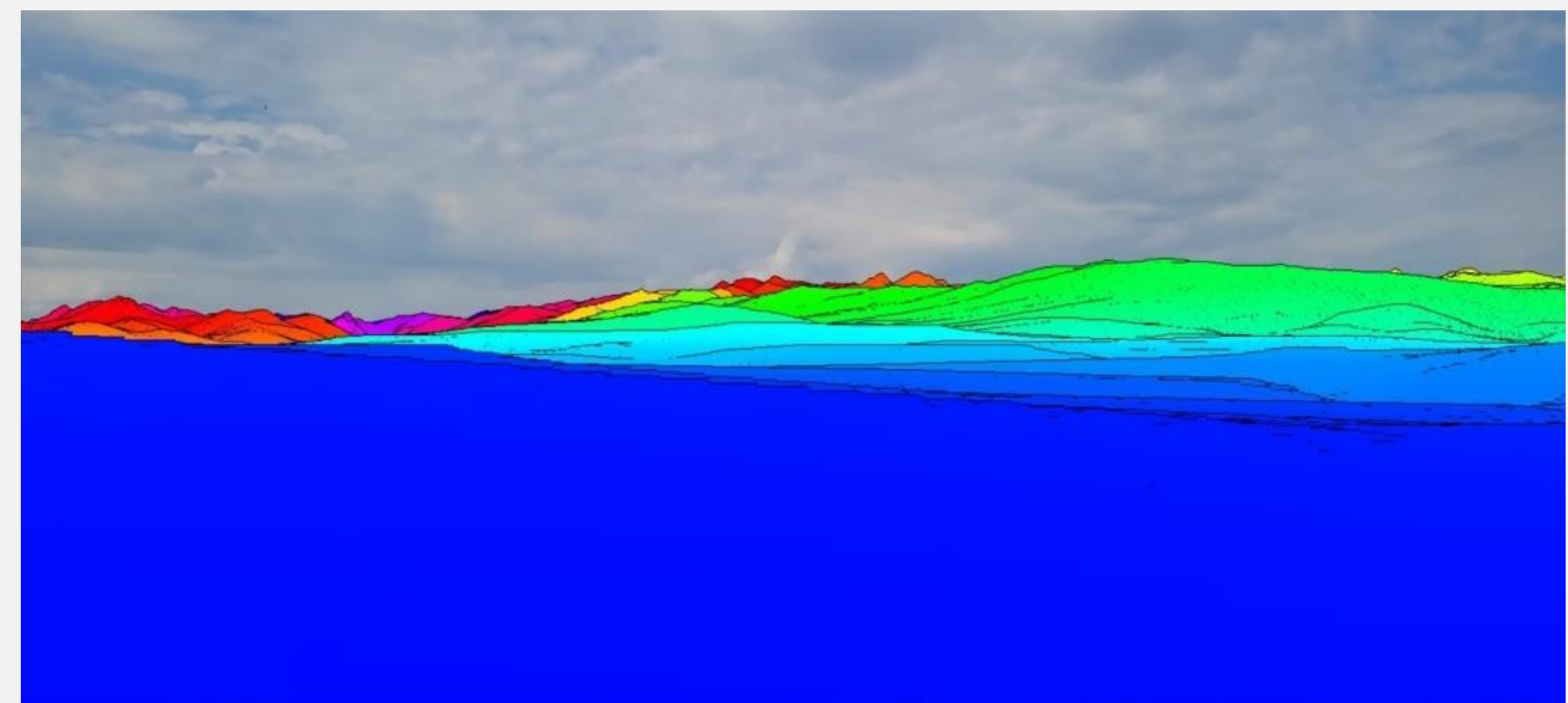
Nous nous intéressons à la possibilité de développer notre propre prototype d'application en réalité augmentée utilisant des données GIS. L'application a pour but d'ajouter des calques et informations supplémentaires au rendu en direct de la caméra.

## Conception



## Resultats

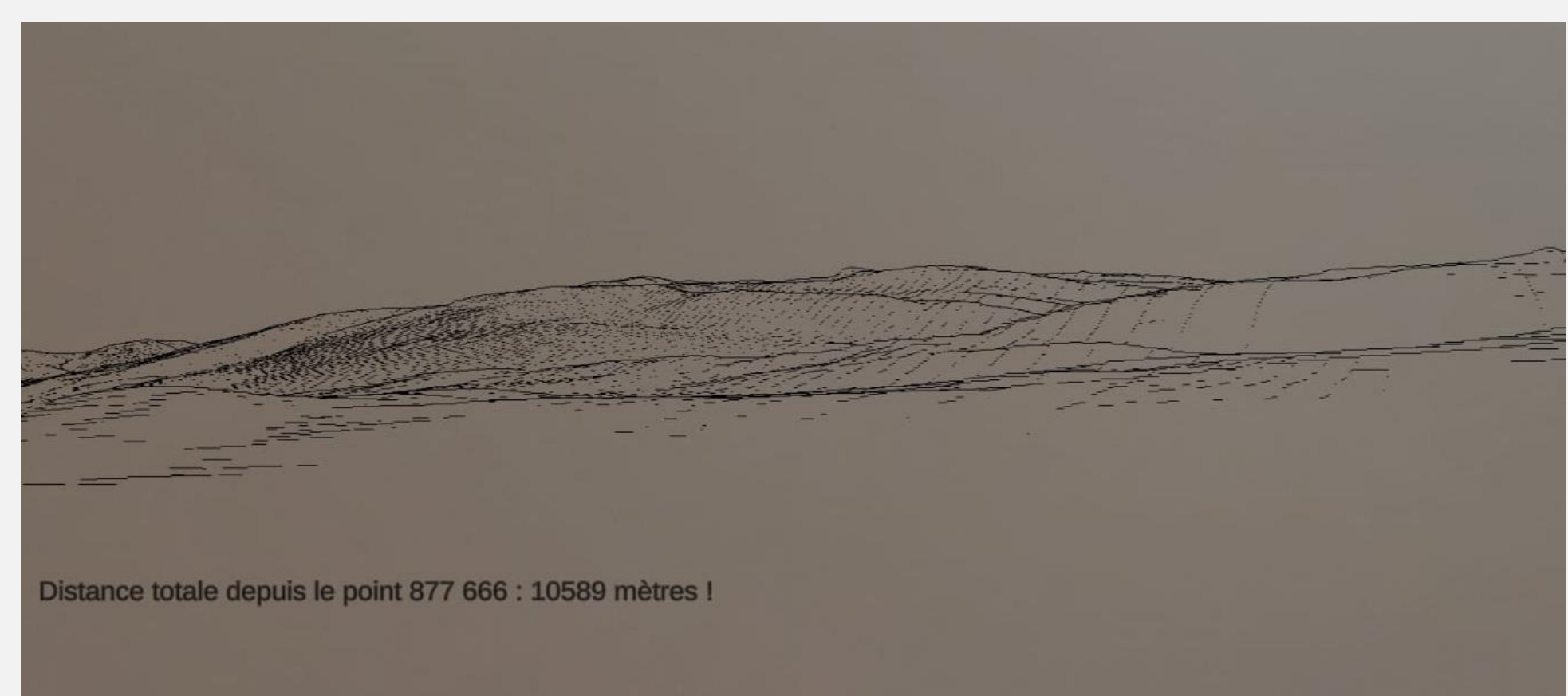
- Prototype développé avec un calque en couleur représentant les distances :



- Calque modifié pour un rendu transparent :



- Affichage de la distance de l'utilisateur par rapport à un point choisi



## Technologies



## Conclusions

- Le développement du prototype fonctionnel démontre la faisabilité de combiner de l'AR avec des données GIS
- Les résultats préliminaires montrent que des limites technologiques et matérielles sont présentes
- Il faut considérer à optimiser le prototype pour une meilleure expérience utilisateur