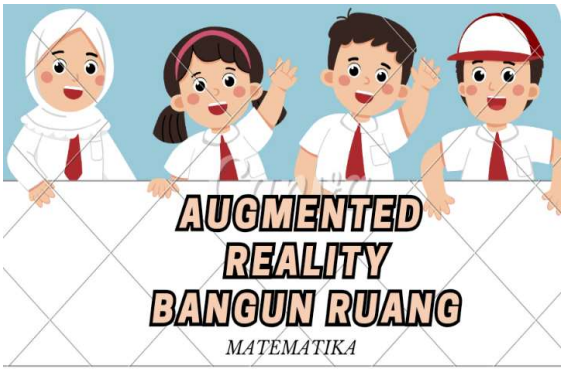
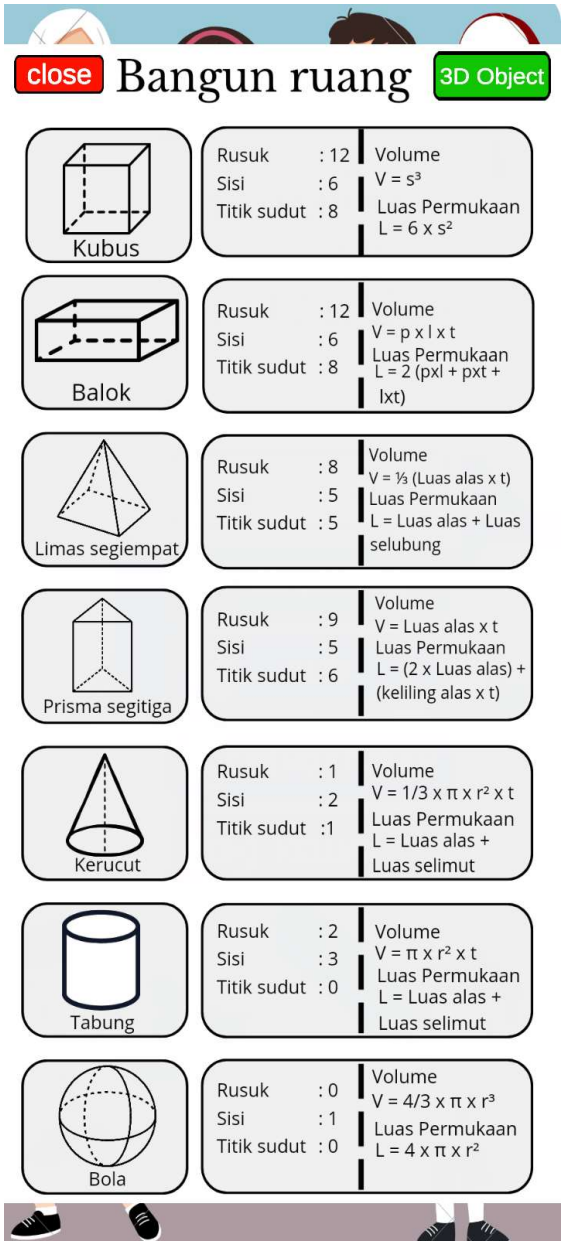
MANUAL BOOK APLIKASI AR BANGUN RUANG

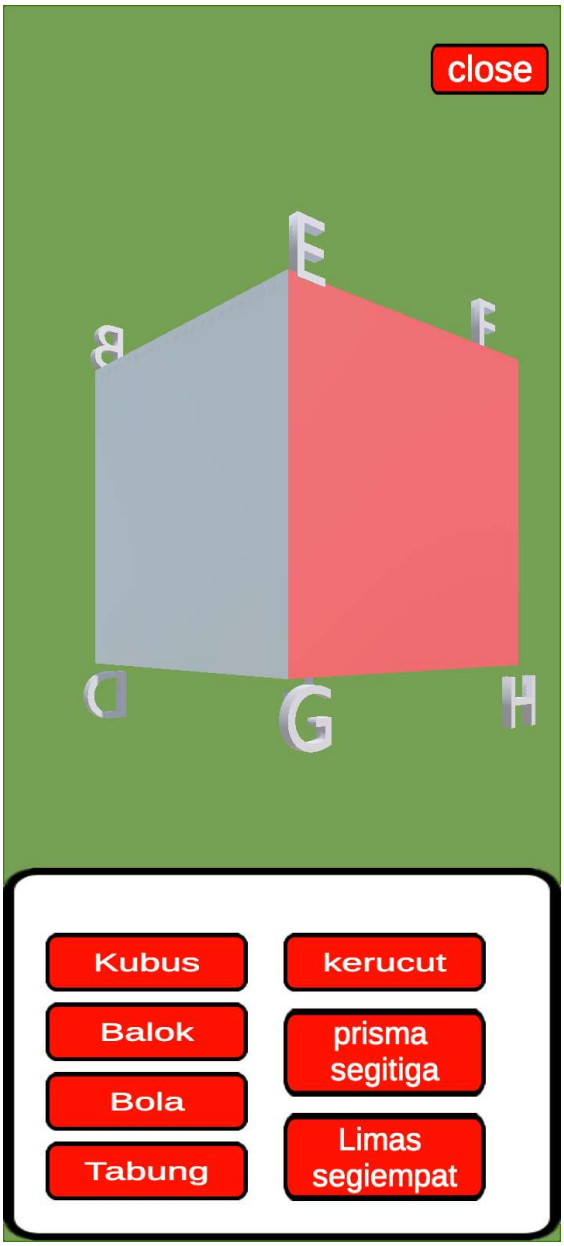
Nama Aplikasi : AR Bangun Ruang

Deskripsi Singkat : Aplikasi ini membantu siswa dalam memvisualisasikan bangun ruang secara nyata dari obyek 2 dimensi menjadi obyek 3 dimensi.

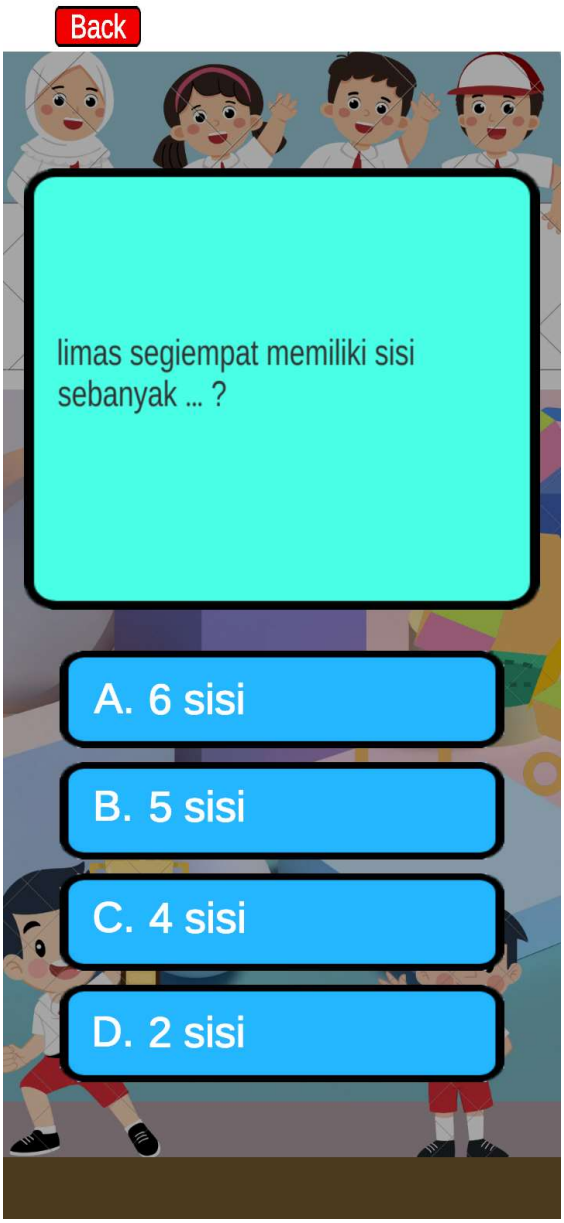
TAMPILAN APLIKASI

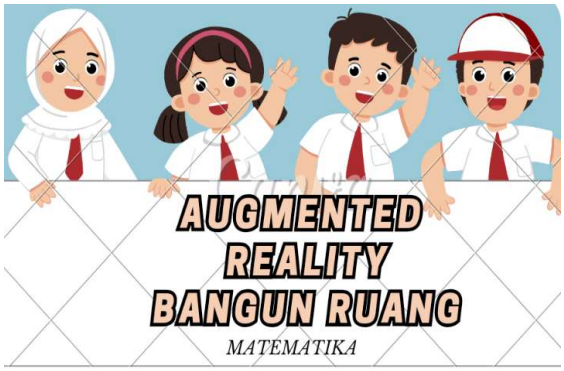


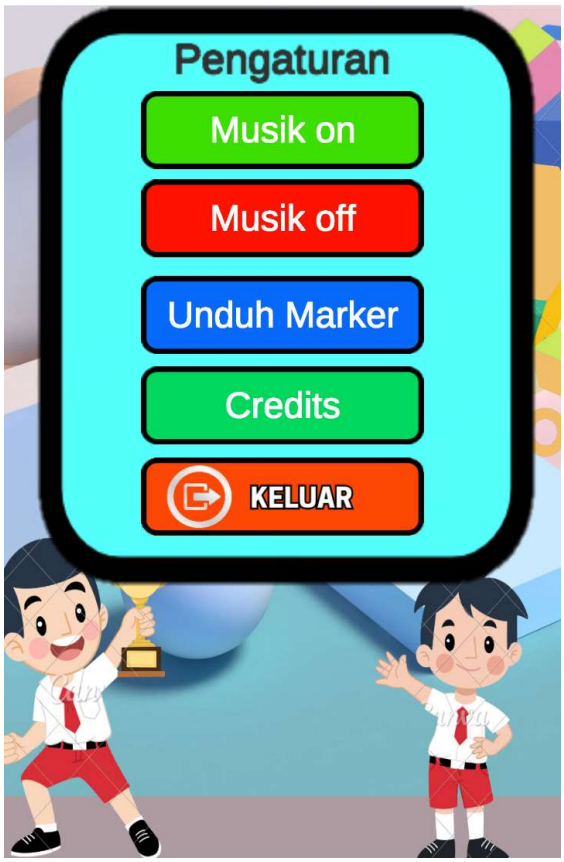



close
E
F
B
D
G
H
Kubus
Balok
Bola
Tabung
kerucut
prisma segitiga
Limas segiempat

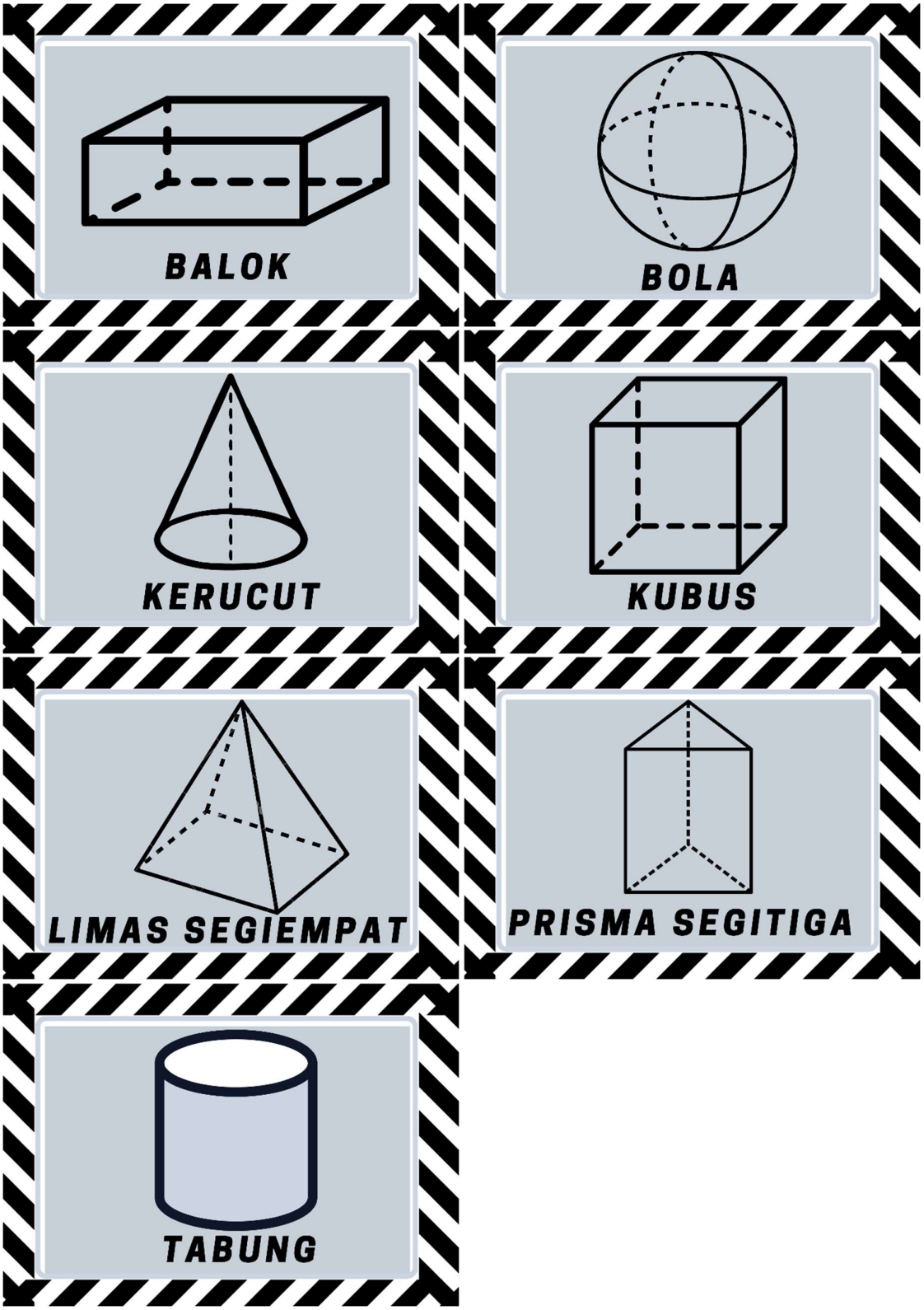
Back
diameter
Tinggi
+
-
Tabung
Reset
Bangun Ruang
Jaring-Jaring
Rumus


Back
limas segiempat memiliki sisi sebanyak ... ?
A. 6 sisi
B. 5 sisi
C. 4 sisi
D. 2 sisi


AUGMENTED
REALITY
BANGUN RUANG
MATEMATIKA


Pengaturan
Musik on
Musik off
Unduh Marker
Credits
KELUAR

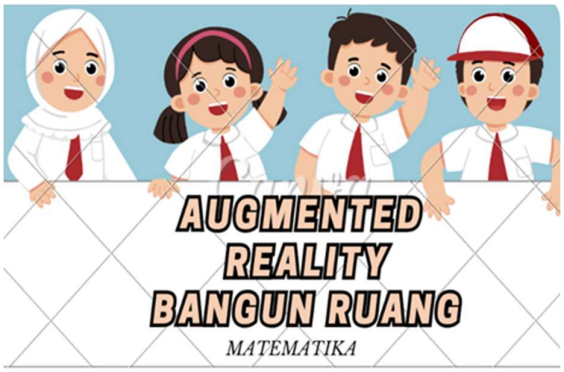
MARKER


BALOK
BOLA
KERUCUT
KUBUS
LIMAS SEGIEMPAT
PRISMA SEGITIGA
TABUNG

PANDUAN PENGGUNAAN

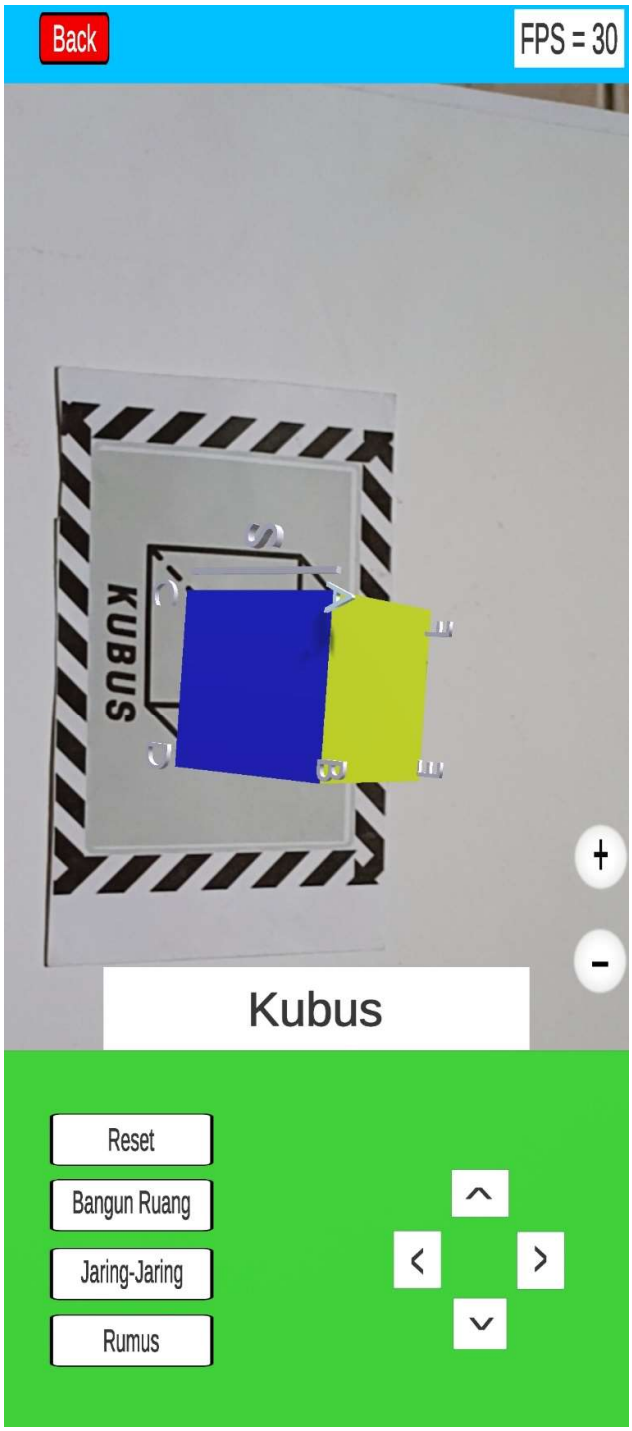
1. Membuka Aplikasi

Buka aplikasi "AR Bangun Ruang" di perangkat Android Anda. Dari menu utama, pilih menu *AR Camera* untuk mulai menggunakan fitur AR.



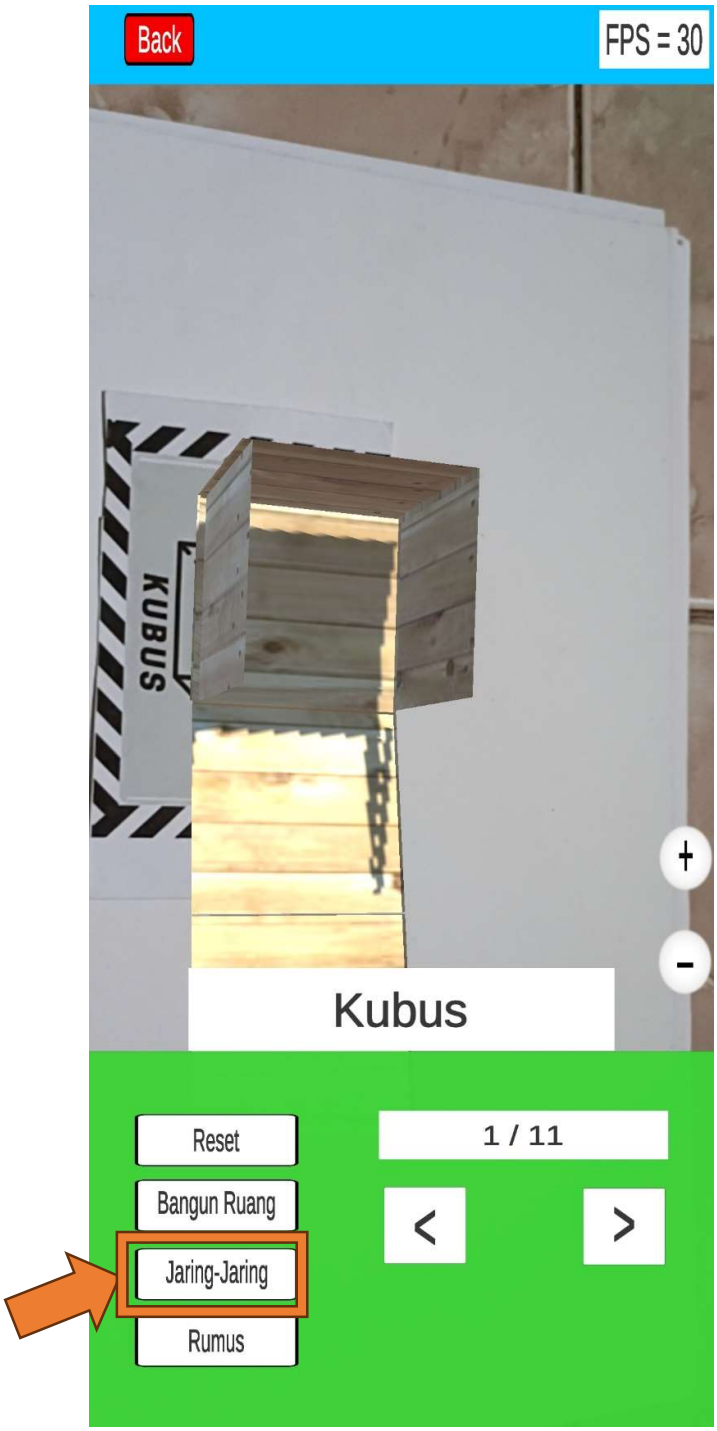
2. Menampilkan Obyek 3D.

Arahkan kamera perangkat ke marker yang telah disediakan. Pastikan marker terlihat jelas di layar. Setelah marker berhasil terdeteksi, obyek 3D bangun ruang sesuai marker akan muncul di layar.



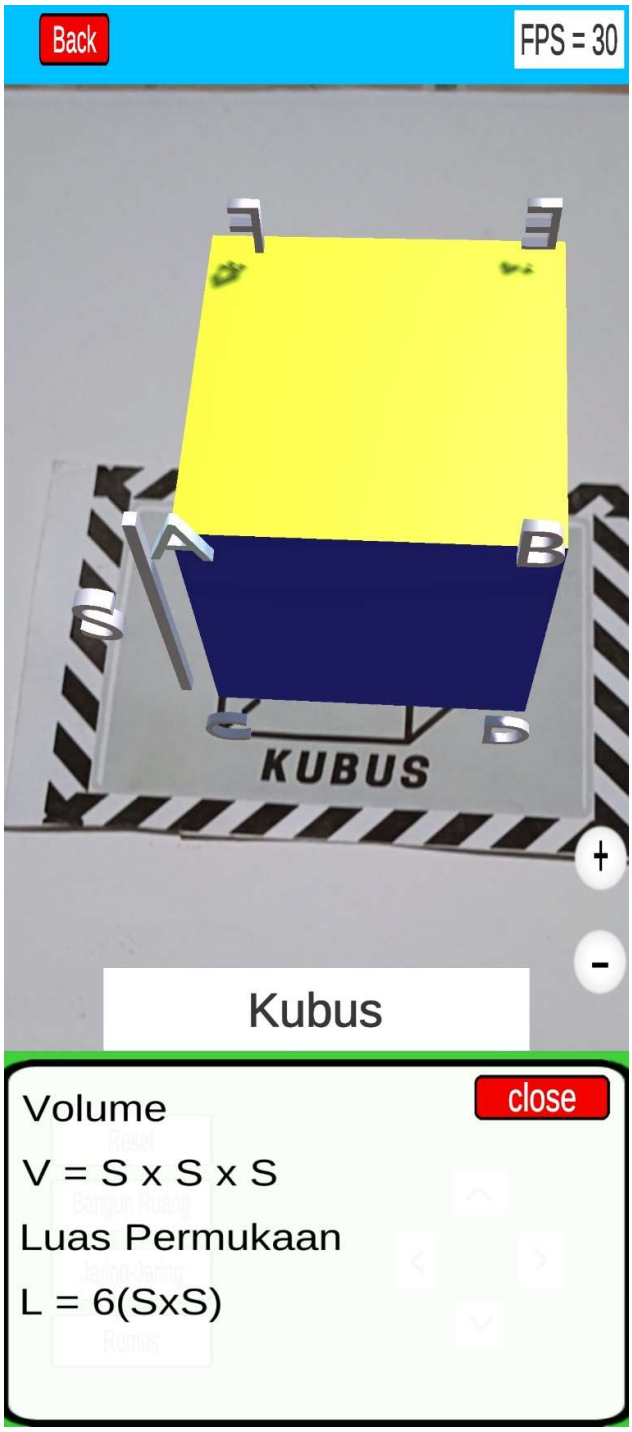
3. Melihat Animasi Jaring-Jaring.

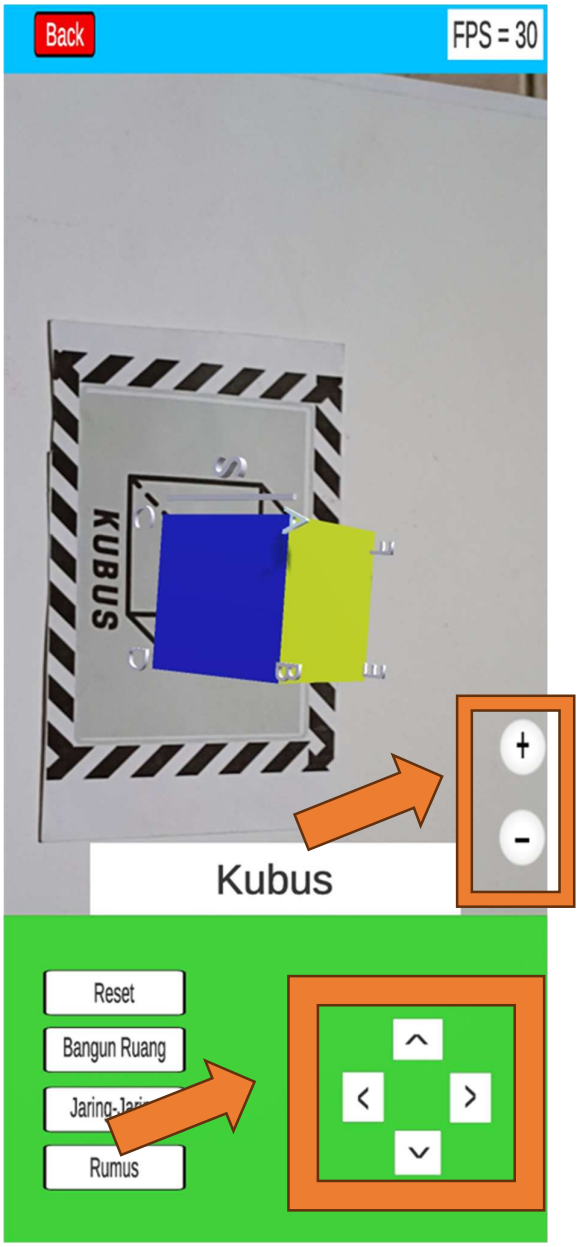
Tekan tombol *Jaring-Jaring* untuk melihat animasi jaring-jaring dari obyek bangun ruang tersebut.



4. Melihat Rumus Perhitungan.

Klik tombol *Rumus* untuk melihat rumus matematika yang berkaitan dengan bangun ruang tersebut.



5. Memanipulasi Obyek 3D.

Untuk merotasi bangun ruang, gunakan tombol panah (arrow) di layar. Arahkan obyek sesuai dengan arah panahnya (kanan, atas, kiri, bawah). Gunakan tombol *+* dan *-* untuk memperbesar atau memperkecil ukuran obyek 3D yang tampil.