

Mallette « Livres augmentés »

La Réalité Augmentée est la technologie qui permet, grâce à une tablette ou un smartphone connecté, d'animer les pages d'un livre imprimé avec des images, une musique, et/ou des sons.

Comment ça marche ?

- Se connecter au réseau et télécharger les applications correspondant aux livres, en les cherchant sur les magasins d'application de votre tablette ou votre smartphone



Appstore pour les tablettes I-Pad ou I-Phone - système IOS



Play store sur les tablettes ou smartphones - système Android

ou en scannant les QRCode de ce document

- Viser les pages du livre
- Toucher l'écran pour agir sur les personnages

Pour info : Les applications des livres de cette mallette sont gratuites.

Attention : Ces applications fonctionnent avec une connexion à Internet. Vérifiez que vous êtes bien connecté (WIF, 4G...) avant de lire ces livres avec les applis.

Les Applis

Histoires animées - Editions Albin Michel



L'application en lien avec la collection du même nom chez Albin Michel est active sur toute les pages. Elle enrichit véritablement le texte et les illustrations. Il est possible d'interagir avec les animations en touchant l'écran de la tablette.

En savoir plus : <http://histoiresanimees.albin-michel.fr/> ou ce QR code



Voir une démo sur youtube : <https://youtu.be/KWy1Cm3bkMo>

Disponible sur :

[Appstore](#)



[Googleplay](#)



Les livres associés ...



Tetrok - Editions Margot



L'application Tétrok fonctionne avec les livres de la collection *Adopte un Tétrok*, qui permettent de capturer des Tétrok, de la nourriture et des objets utiles dans l'application.

En savoir plus : <http://tetrok.fr/media>

Disponible sur :

[Apple Store](#)



[GooglePlay](#)



Les livres associés ...



Editions Nathan



Prix Bologne 2017 de la meilleure application jeunesse de réalité augmentée.

En savoir plus : <http://www.super-julie.fr/apps/graou>

Disponible sur :

[Apple Store](#)



[Google Store](#)



Le livre associé :



Heartwarming stories - Editions Parramon



Certaines pages des livres des éditions Parramon sont en réalité augmentée.

Voir sur : <http://books2ar.com/cem/fr/> ou sur ce QR code



Disponible sur :

[Appstore](#)



[Googleplay](#)



Les livres associés ...



Livre augmenté - Une Bande-Son QR Code

Bande-son de 10 minutes à télécharger gratuitement en scannant le QR code au dos du livre ou en allant sur <http://lagrandeplongee.albin-michel.fr>



Le livre associé :



Blind Book - Editions animées



Avec l'application Blinkbook. Les coloriages deviennent des dessins animés.

Coloriez, scannez et regardez vivre l'histoire. Voir une démo sur youtube :

<https://youtu.be/9mUdqXopV-w>

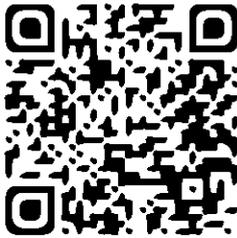
Appli disponible sur [IOS](#) ou le [Android](#)

Les contes d'Andersen : Cahier de dessin animé / Hans Christian Andersen, Claire Faÿ. - Editions animées, 2015

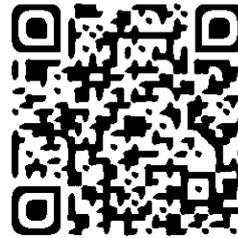
Livre (No 6239390067)- Cote : E 741.6 CON

Disponible sur :

[Appstore](#)



[Googleplay](#)



Le document associé :



Pour les plus grands

Maison Tangible



Partez en Voyages Typo-graphique dans le monde de Jules Verne !

Lancez l'application, survolez les images du portfolio et découvrez la version animée des illustrations et la traduction des cryptogrammes.

Créé par [Aurélien Jeanney](#), « Les Voyages typo-graphiques de Jules Verne », a reçu le prix du Jury Chromatic à Montréal et une bourse de recherche du Ministère de la Culture. L'application est développée par Guillaume Bertrand du hackerspace bisontin [3615 señor](#). Le projet a été présenté à la [Maison d'ailleurs](#) (Musée de la Science-Fiction à Yverdon les Bains) en 2016.

[Appstore](#)



[Googleplay](#)



Fonctionne avec le port-folio « Les Voyages Typo-Graphiques de Jules Verne »

