



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería

División de ingeniería eléctrica

Temas Selectos de ingeniería en Computación III

Alumno: Trejo Nava Ana Maritza

No. Cuenta: 315150773

Grupo:01

## **Practica 4**

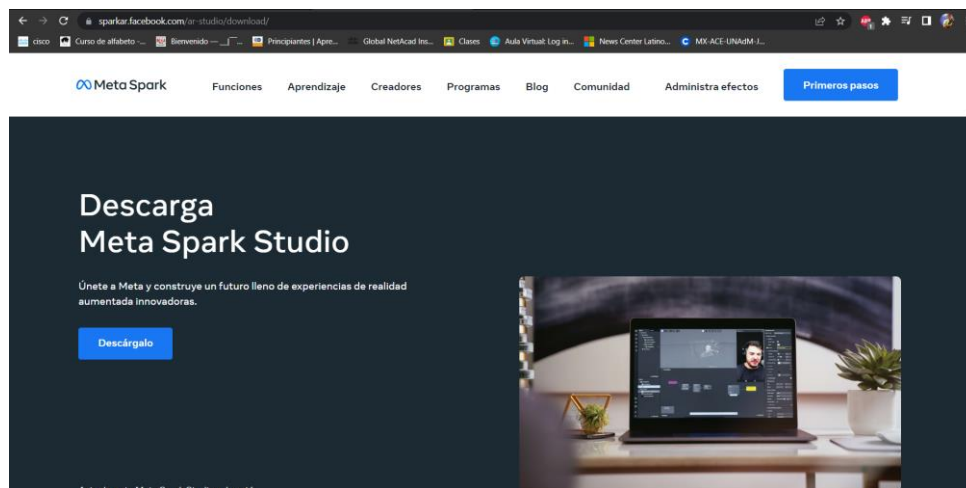
Profesor: Ing. Arturo Pérez de la Cruz

Fecha: 23/10/2022

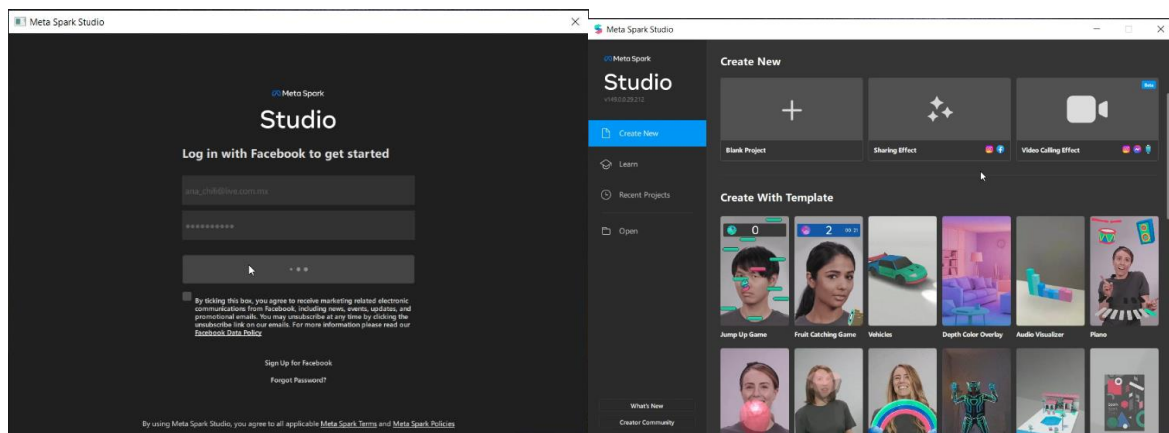
## Desarrollo

En esta practica aprendimos las nociones básicas de la interfaz de Meta Spark Studio, con el objetivo de implementar un modelo en realidad aumentada y visualizarlo desde nuestro dispositivo.

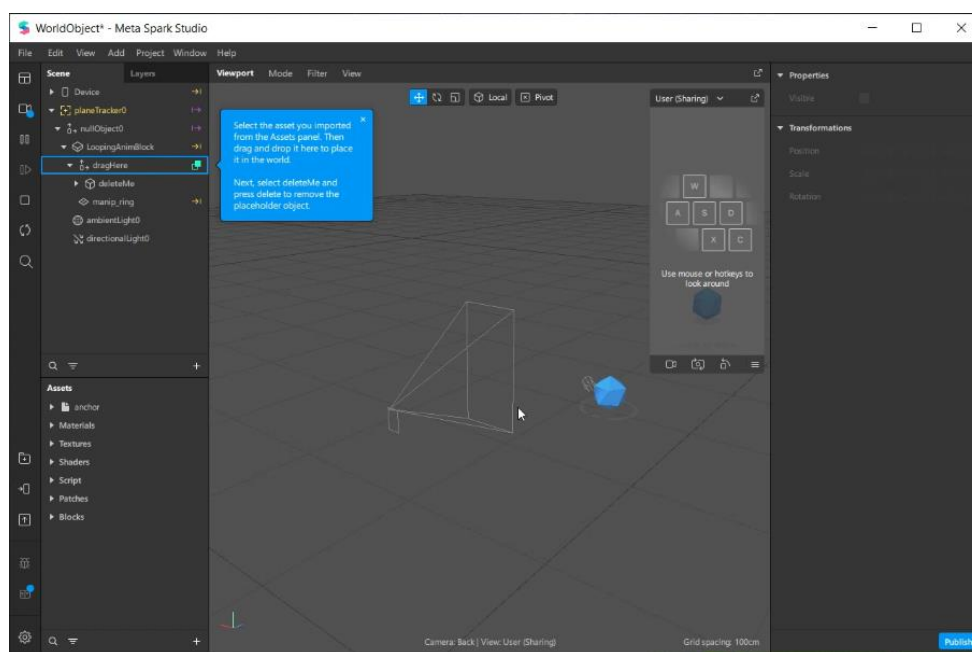
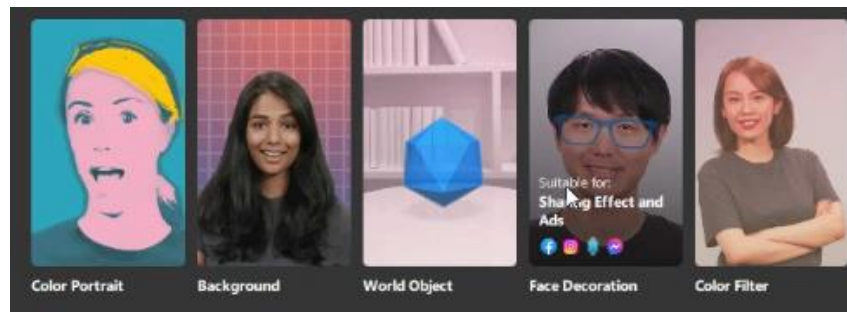
Primero, se descargó Meta Spark Studio desde la pagina oficial de Meta Spark <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/download/> de igual forma se descargo Meta Spark Player en el dispositivo en el que se cargara el proyecto.



Ya que se instalo Spark se inició, se ingresó con una cuenta y usuario, de esta forma se desplego una nueva pestaña donde permite crear nuevos proyectos, ver los que ya tenemos, ver tutoriales y algunos otros que están como templates.



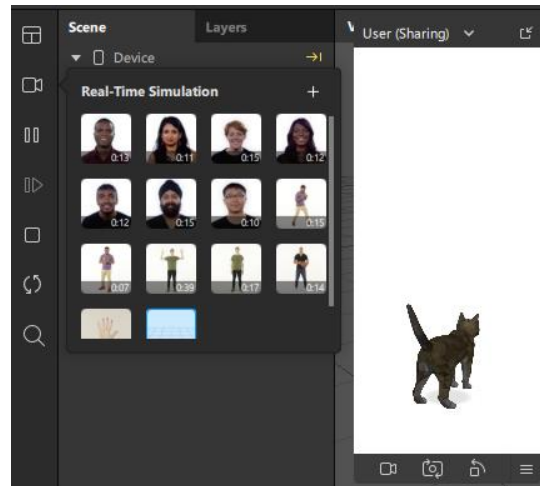
En nuestro caso nosotros elegimos el de World Object para poder ver algunas de las funciones básicas que se tienen en la interfaz de este software.



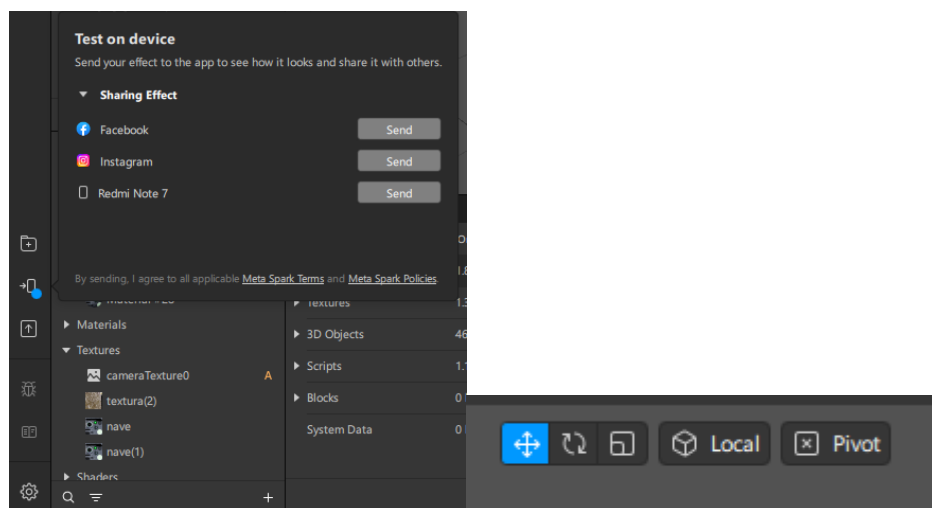
En la parte superior izquierda se tiene el espacio de trabajo que es el que permite abrir ventanas como la consola, el editor y los assets summary, lo cual tiene relevancia ya que permite ver el tamaño que tienen las partes de nuestro proyecto.

Type	Original Size	iOS	Android	Older Android	iOS
Project Total	517.3 kB	687.0 kB	687.0 kB	687.0 kB	276.2 kB
▶ Textures	145.3 kB	128.1 kB	128.1 kB	128.1 kB	110.4 kB
▶ 3D Objects	370.9 kB	370.9 kB	370.9 kB	370.9 kB	141.6 kB
▶ Scripts	1.1 kB	73.3 kB	73.3 kB	73.3 kB	21.8 kB
▶ Blocks	0 bytes	0 bytes	0 bytes	0 bytes	0 bytes
System Data	0 bytes	114.7 kB	114.7 kB	114.7 kB	2.5 kB

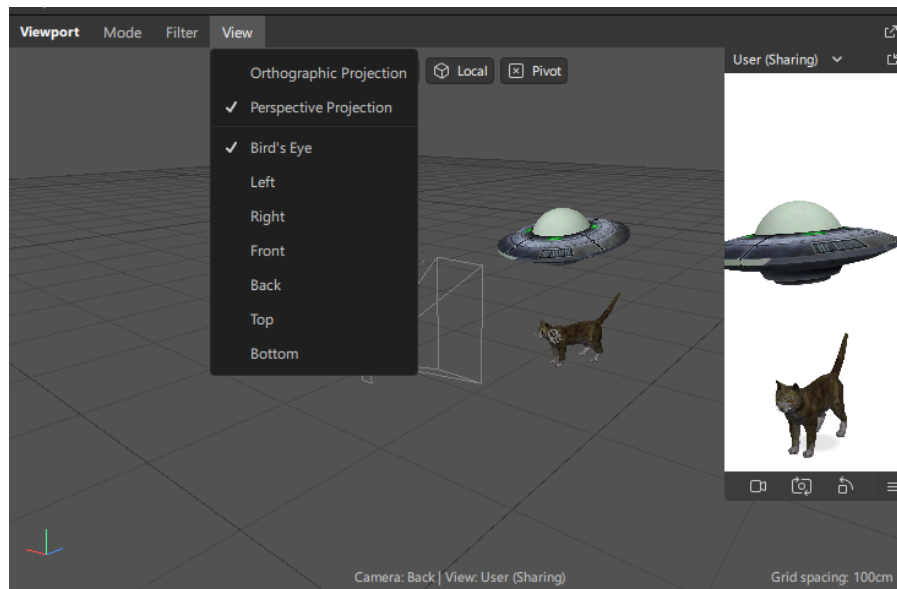
Luego en el icono de la cámara podemos observar la simulación como si se utilizara ya en un dispositivo, cuenta con diferentes plantillas que pueden ser usadas según sea el caso, esta vez solo usamos el del espacio vacío para poder observar el modelo importado. Mas abajo están los otros botones los cuales nos permiten pausar, parar y reiniciar la simulación además de una lupa la cual permite la búsqueda de otras funcionalidades o herramientas que se requieran.



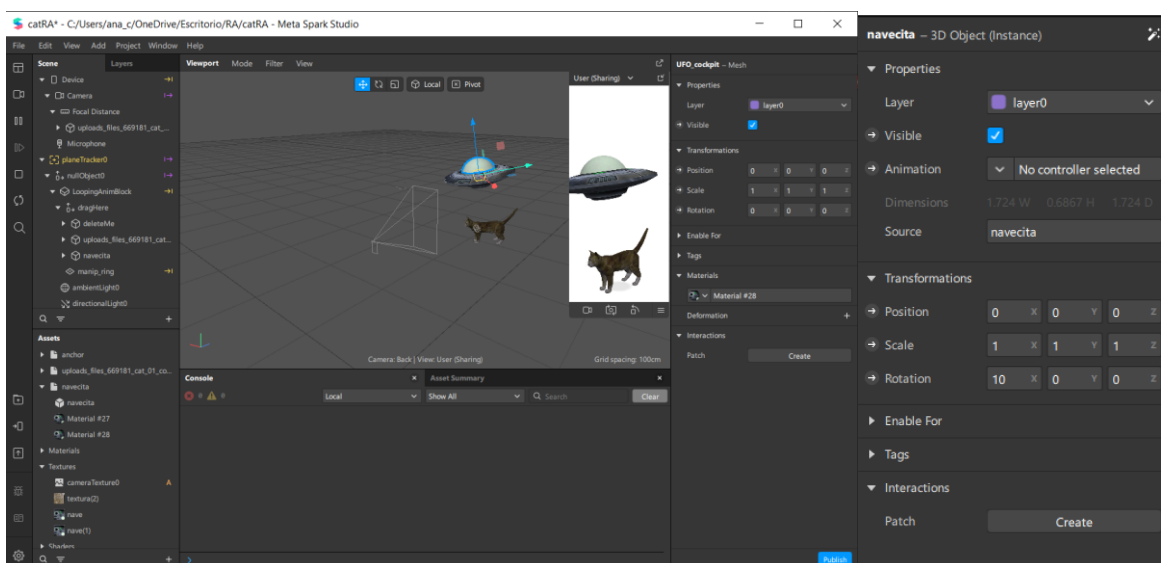
En la sección inferior izquierda se encuentra un icono de teléfono, esto permite que puedas probar tu proyecto en un teléfono, solo es necesario conectar y tener configurado el teléfono. De igual forma tenemos las herramientas para poder desplazar nuestros modelos en los diferentes ejes, además de poder rotarlos.



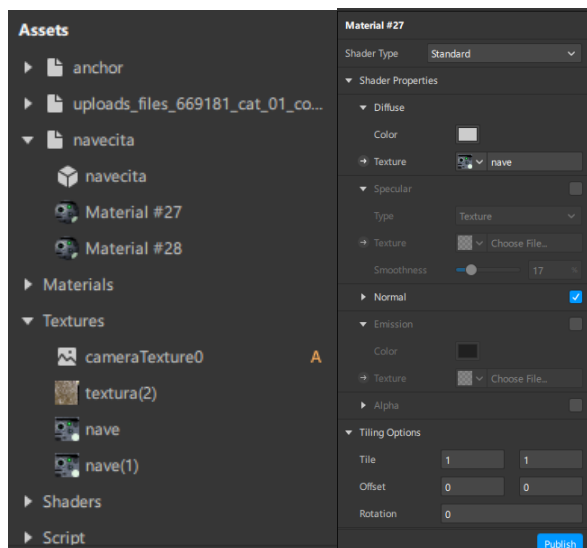
En la siguiente parte tenemos las diferentes opciones de perspectivas, con la cual podemos ver como se ve nuestro modelo



Después tenemos en la sección de escena todos los componentes que la conforman y donde agregaremos nuestros modelos, donde está el dispositivo, ya ahí se encuentra la cámara la cual permite moverla y realizar las modificaciones que se requieran. Mas abajo esta el planeTracker0 que es donde se colocaran los modelos, si se selecciona el modelo muestra las propiedades que puede tener.



Abajo en la sección de assets es donde se colocan previamente los objetos y texturas antes de se colocados en la escena, de igual forma, ahí se agregan las texturas al modelo y se encuentran todos los componentes que se necesitaran.



Finalmente, para realizarla practica solo descargue 2 modelos de CGTrader, un modelo de un gato y una nave espacial, ambos ya venían con sus previas texturas, por lo que con el gato solo agregue el modelo a los assets y después solo agregue su textura, mientras que con la nave si realice algunas modificaciones en 3ds Max y finalmente importe la nave con sus respectivos materiales y sus texturas. Por ultimo, solo los ajuste para poderlos ver en Cámara y los pase a mi teléfono para ver el resultado final.

