

## Primer acercamiento a la realidad aumentada

Para importar modelos a Spark AR:

- Se da click en el simbolo “+” en la parte de Assets
- Se selecciona Add asset
- Se da import

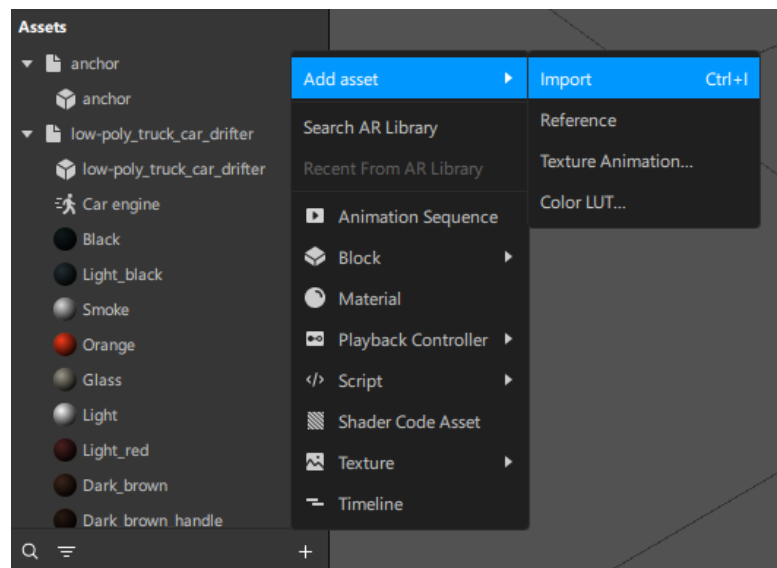


Figura 1. Importación de modelos.

Para poner un objeto en la escena:

- Se arrastra el Asset completo a la sección dragHere.

Es importante recordar la cantidad de triángulos al momento de seleccionar modelos ya que no se soportan modelos con una cantidad elevada de triángulos.

Para la programación:

- Para abrir la ventana del editor se selecciona la ventana view y luego Show Patch Editor
- Para añadir nodos nuevos se puede dar click derecho y aparecerán todas las opciones disponibles, otra forma es arrastrando un output a cualquier lado del mapa y se abrirá la ventana de nodos.
- Screen Tap permite detectar cuando se toca la pantalla
- Counter es un contador incorporado que permite reiniciarse cada cierto numero de veces
- Equals exactly comprueba que dos valores valgan lo mismo
- If then else: funciona como el if de programación, se puede cambiar la salida para que sea int, bool, str, etc.

- Para modificar propiedades de los objetos hay una flecha a la izquierda de cada propiedad que las aparece en el Patch editor.

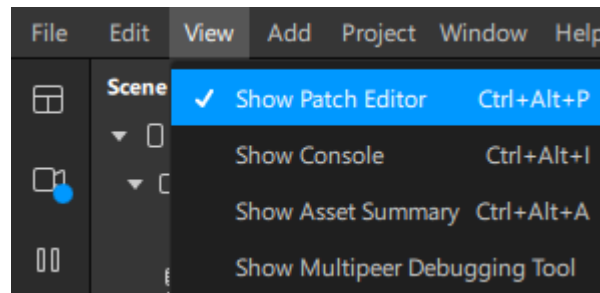


Figura 2. Activar editor de parches.

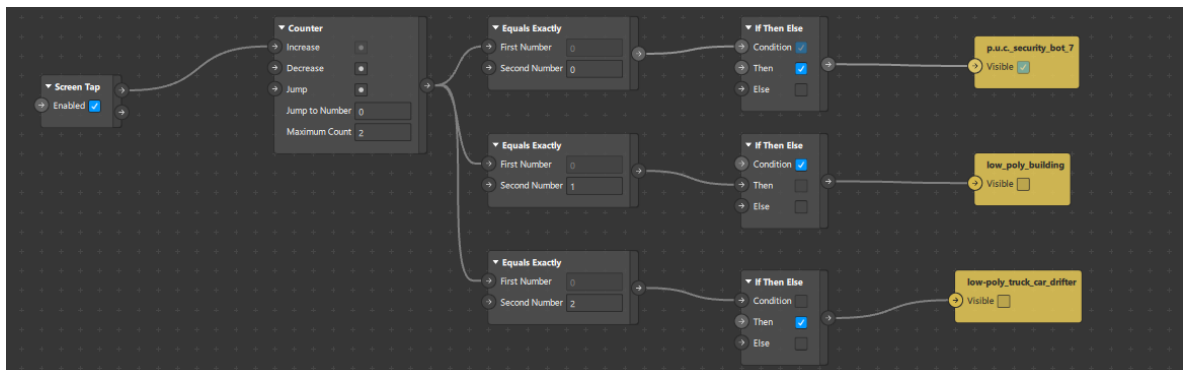


Figura 3. Configuración para activar y desactivar visibilidad con toque de pantalla.

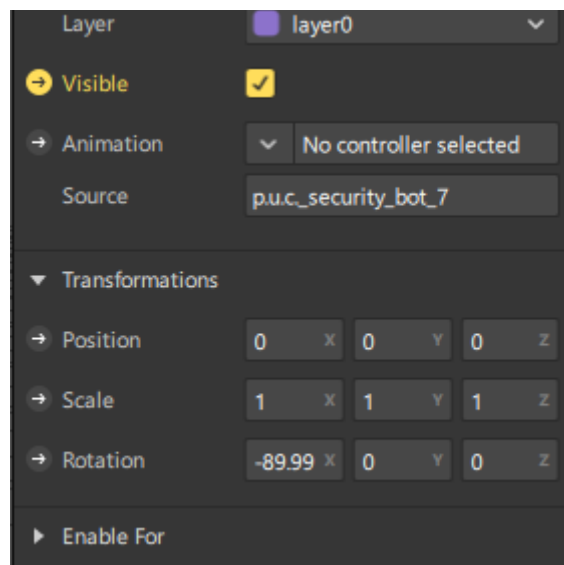


Figura 4. Flechas para poner propiedades en el Patch Editor.

