Passi per aggiungere un modello.

1. Creare i prefab (convertire i modelli da ply a obj e cercare la best-view del modello nella scena). Prima di caricare i prefab nella scena, abilitare la proprietà **read/write enabled**
2. Aggiungere il materiale WF\_Material contenuto in “..\TestSelection\Assets\\_Project” al modello del cage.
3. Aggiungere nella cartella “..\TestSelection\Assets\StreamingAssets” i file TXT rappresentanti:
   1. Le coordinate baricentriche
   2. I vertici del modello
   3. I vertici del cage
4. Aggiungere al modello
   1. Rigid body (use gravity and isKinematic set TRUE)
   2. Mesh collider (specificando la mesh da usare – drag and drop della mesh di default appartenente al prefab)
   3. Drag model script (set parameters)
   4. Interaction behaviour (set functions!)
5. Modificare i parametri del selection manager
   1. Read file compute new cage
   2. Functionality
   3. Mesh create control points
   4. Read json script
   5. Voice controller
   6. Update mesh collider
6. Modificare gli script
   1. VoiceController.cs linea 24 inserendo il nome del modello della gerarchia da ricercare.

dragModel = GameObject.Find("flowered\_teapot\_high\_res").GetComponent<DragModel>();

* 1. ReadJson.cs linea 72 cambiare il file di annotazioni da usare File.ReadAllText(Application.streamingAssetsPath + "/" + "flowered\_teapot\_high\_res.triat");  
     N.B. Per poter cambiare solo il nome nello script, è necessario collocare il file in “..\TestSelection\Assets\StreamingAssets”.