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**

I file con le coordinate dei modelli, dei cage, delle coordinate baricentriche e delle annotazioni vanno inserite nella cartella in “..\TestSelection\Assets\StreamingAssets”

I prefab devono avere come opzioni read/write enabled checked and optimize mesh = nothing.

1. Aggiungere il materiale **WF\_Material** contenuto in “..\TestSelection\Assets\\_Project\Materials” al modello del cage (drag and drop sul modello direttamente sulla scena, sulla gerarchia non viene accettato) e il materiale **VertexMaterial** al modello (senza questa operazione i segmenti non verranno colorati cambiando il singolo triangolo).
2. Aggiungere nella cartella “..\TestSelection\Assets\StreamingAssets” i file TXT rappresentanti:
   1. Le coordinate baricentriche
   2. I vertici del modello
   3. I vertici del cage
3. 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 (use auto-fix, add event graspbegin, graspend, graspstay sfecificando l’oggetto modello come oggetto e le funzioni dragmodel.detectgrasp, dragmodel.detectrelease, dragmodel.detectongrasp)
4. Modificare i parametri del selection manager
   1. Read file compute new cage
   2. Functionality
   3. Mesh create control points **(obj si riferisce alla mesh e non all’oggetto)**
   4. Read json script **(obj si riferisce alla mesh e non all’oggetto)**
   5. Voice controller
   6. Update mesh collider **(obj si riferisce alla mesh e non all’oggetto, drag model invece vuole l’oggetto)**
5. 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”.