



El contenido de este software no está protegido por ningún monopolio tecnológico o comercial; ha sido diseñado bajo el esquema de software libre. Nadie le va a culpar, a multar o a encarcelar por difundir, modificar o compartir esta página.

Git Clone y Difunde.

MANUAL DE USUARIO ANARVISTA



VERSIÓN: 1.0
MEDELLÍN
2.023



100

1. El uso de anarvista no tiene ningún costo, no practica el modelo freemium, no muestra publicidad ni recopila ningún tipo de datos del usuario.
2. La creación de diseños se hace de manera colaborativa, donde el proyecto y desarrollador acuerdan los que se mostrará en la animación, el marcador, el audio y los enlaces de interés. Este proceso no tiene ánimo de lucro.
3. Cada persona tiene total libertad de usar y reproducir los marcadores según le dicte su creatividad.
4. El proyecto anarvista se acoge a las 4 libertades del software libre: Libertad de usar, estudiar, distribuir y mejorar el código fuente.

001

AnARvista es un proyecto de desarrollo de software libre, autogestionado, independiente, abierto y colaborativo para el diseño de realidad aumentada. A diferencia de otros programas similares, este proyecto pone a disposición su código fuente a través del repositorio de github (<https://github.com/lncgomz/anarvistaweb>) de forma tal que pueda ser ampliado y rediseñado por cualquier persona con la única condición de que el resultado final no sea de carácter privativo. En la actualidad se han creado proyectos AR para bandas locales, libros, fanzines, artistas y festivales libertarios, pero otro tipo de proyectos e iniciativas son también bienvenidos.

011

Para poder visualizar un diseño de realidad aumentada en anarvista, se deben seguir unos sencillos pasos:

1. Ir al sitio <https://anarvista.net>.
2. Seleccionar la imagen que tengas en el parche, calca, camiseta, etc que corresponda al marcador AR (Tienen todos un borde cuadrado de color blanco, hay un marcador impreso en este manual).
3. Una vez se cargue la página, cuando se pueda ver la imagen de la cámara del dispositivo, escanear el marcador.
4. Para facilitar la detección, se recomienda hacerlo con suficiente iluminación.

010

Desde un punto de vista técnico, Anarvista emplea principalmente la librería AR.js desarrollada por el proyecto Mozilla (los mismos que desarrollaron Firefox), Javascript Vanilla y CSS, para reducir su complejidad; del mismo modo, para diseñar las animaciones 3D se utilizan Blender, Gimp, GreenFish Icon Editor Pro y recursos gratuitos de edición de imágenes, no se emplea software privativo en su proceso de desarrollo.

Esta selección de herramientas no es trivial, ya que se busca que el resultado final pueda ser ejecutado desde la mayor variedad posible de dispositivos, ejecutando la menor cantidad de recursos de procesamiento.