

# Guida veloce per il progetto di HCI

---

## STRUMENTI DA USARE:

1- **Rhino**: la versione prova 90 giorni che ha citato il prof su moodle va benissimo. Anzi, con altre versioni è possibile che tu non trovi tutte le opzioni che ti servono, quindi vai di versione-prova (90 giorni bastano e avanzano)

2- **Vivaty studio**

3- **Editor di testo**: io ho usato notepad++, ma altri come brackets, geany etc. vanno benissimo

## PASSAGGI FONDAMENTALI:

1- **Rhino**: preparati i modelli 3D da te. So che è possibile scaricarli già fatti e di sicuro più belli di quelli che faresti, ma pesano un sacco e sono enormi una volta importati in rhino. Risultato? Tante imprecazioni e un sacco di tempo perso a guardare il browser che carica la scena X3D. Da qui, una volta fatti i modelli, esportali in vrml dopo aver effettuato una rotazione (su moodle trovi su quale asse e di quanti gradi, ti servirà per avere il modello dritto in vivaty e non sperperare altre imprecazioni)

2- **Vivaty studio**: apri vivaty e seleziona importa -> vrml. Importa i tuoi modelli vrml creati con rhino e piazza Luci (consiglio gli spot, più facili da direzionare) e Telecamere assicurandoti, con la preview, che vada tutto bene senza poi imprecare ancora quando ti rendi conto che una Telecamera non guarda l'oggetto ma il nulla. Una volta finito con luci e telecamere salva e poi esporta -> formato xd3. OCIO QUA: ricordati di selezionare UNCOMPRESSED quando si apre la finestra per salvare altrimenti poi non ti si apre il file .x3d nell'editor di testo.

3- **Editor di testo**: Ci siamo quasi. Apri il file .xd3 creato con vivaty studio e, per ogni telecamera, vai ad aggiungere l'id nel tag (vivaty non lo mette di default quindi armati di pazienza e aggiungilo tu su ogni telecamera, cosa che poi ti torna necessaria per cambiare la visuale). Se hai usato texture particolari per i modelli 3D in rhino (ad esempio immagini) vai a modificare nei tag dove compare l'url della texture e togli i doppi apici, lasciando solo quelli singoli:

`<TagDiCuiNonRicordolINome url=' "immagine.jpg" ' ....>` diventerà `<TagDiCuiNonRicordolINome url='immagine.jpg' ....>`

Fatto ciò il codice X3D è pronto per essere messo nella tua pagina html, all'interno di un tag `<X3D>` se non erro. Per le funzioni javascript e connessione al DB per la lettura dei dati ti rimando a moodle, dove trovi una guida precisa e chiara. Have fun!