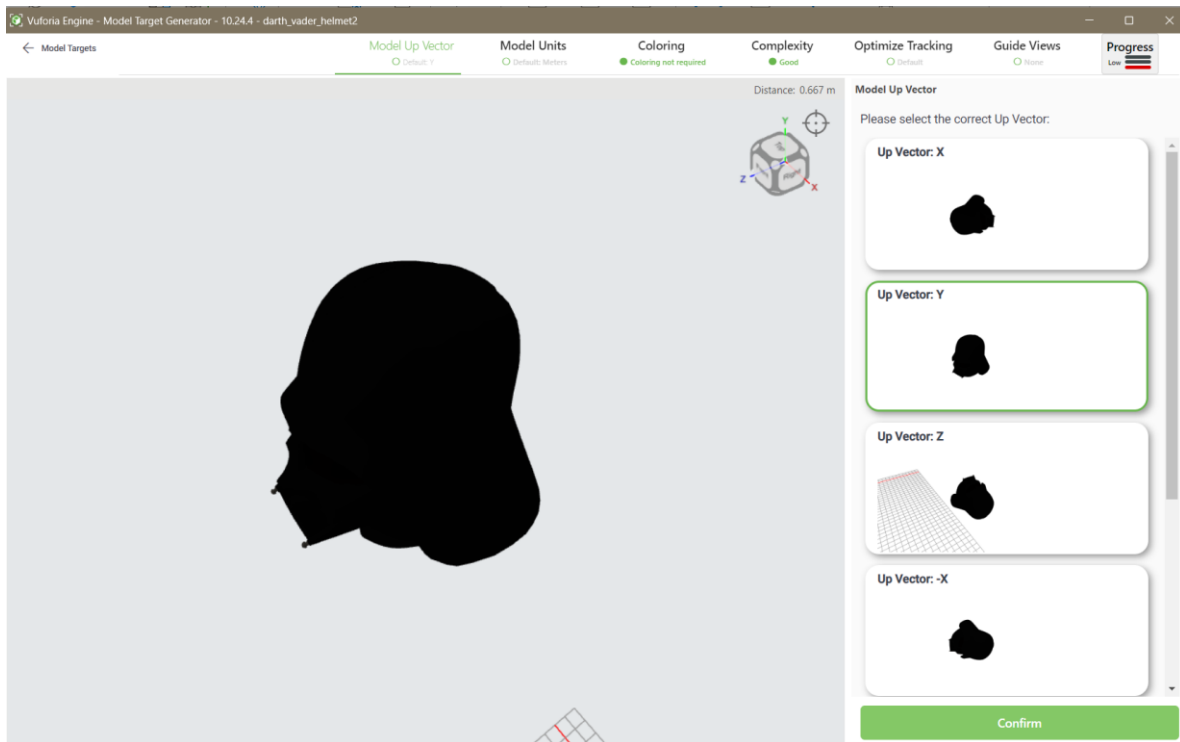




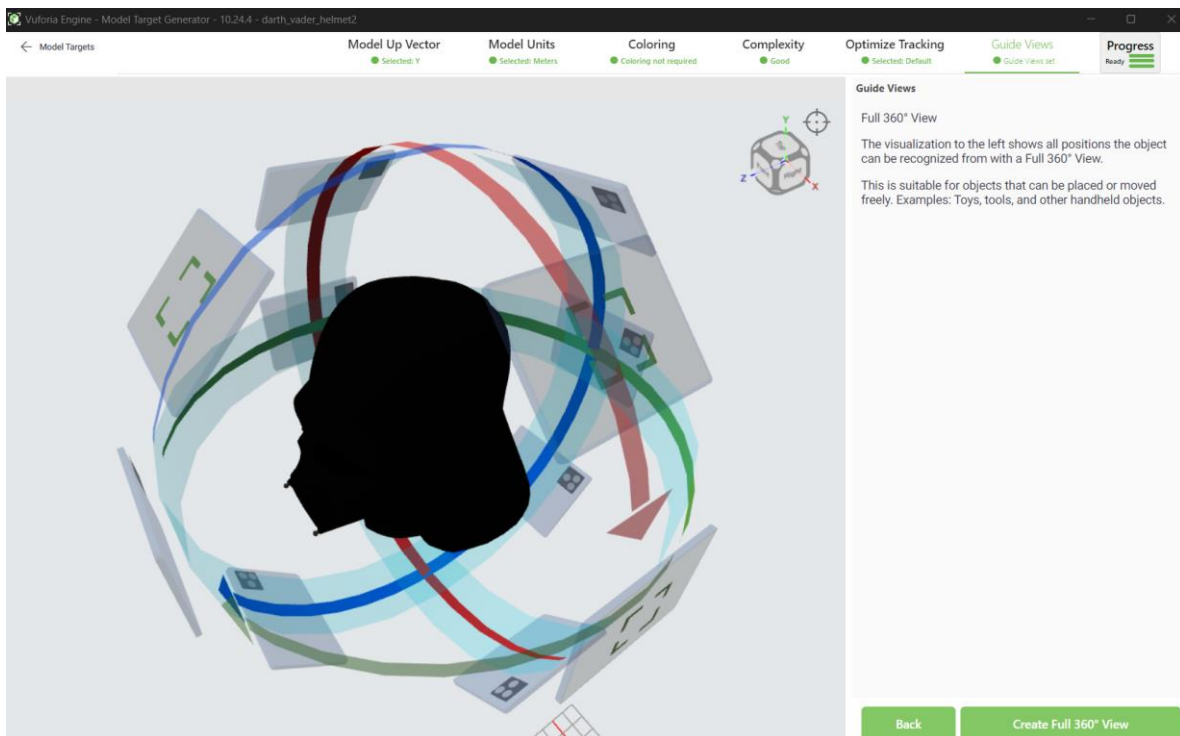
MANUAL DE USUARIO

Erick Fernando Elias Diaz	201325533
Rodrigo Alejandro Hernández de León	201900042

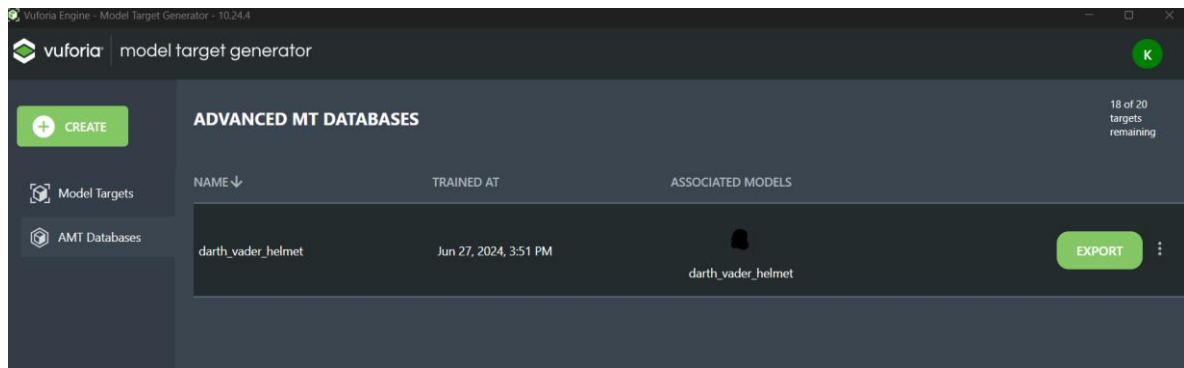
1. Se procede a realizar en Vuforia Engine el modelo.



Creando un modelo de 360 grados.

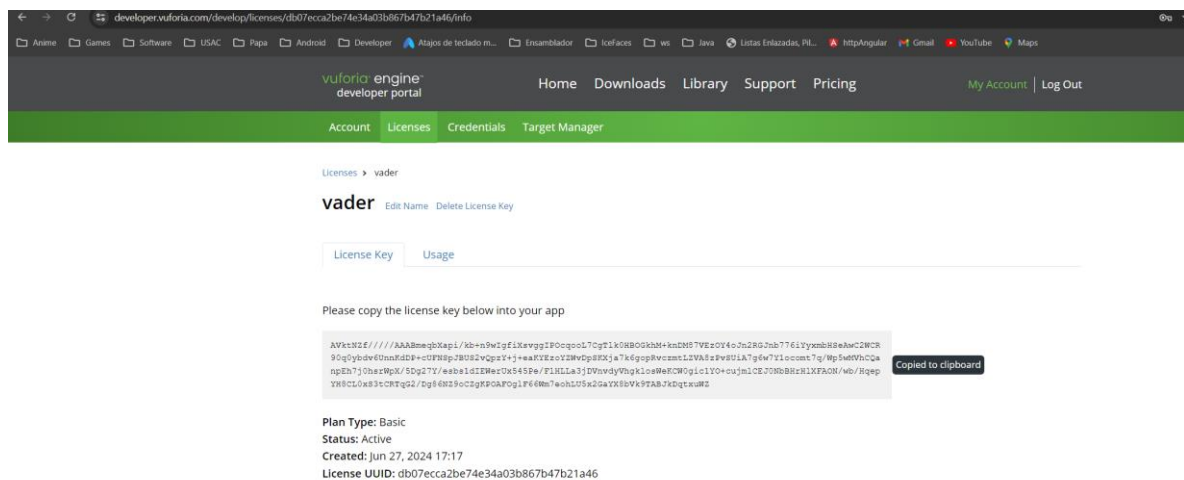


Con el modelo ya creado, se procede a entrenar y exportar el modelo

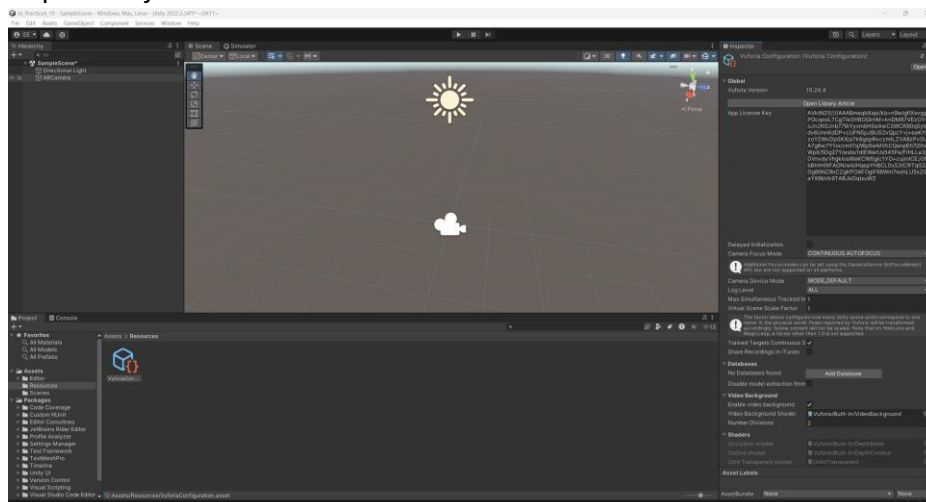


En

<https://developer.vuforia.com/develop/licenses/db07ecca2be74e34a03b867b47b21a46/info> se crea una licencia que se usara en el modelo dentro de Unity.



Dentro de Unity procedemos a importar el modelo fbX que nos permitirá tener el objeto duplicado y nos servirá tener los datos de animación.



Al agregar el ModelTarget, y el modelo fbx procedemos a agregar los 3 textos que se mostraran en el modelado final.

