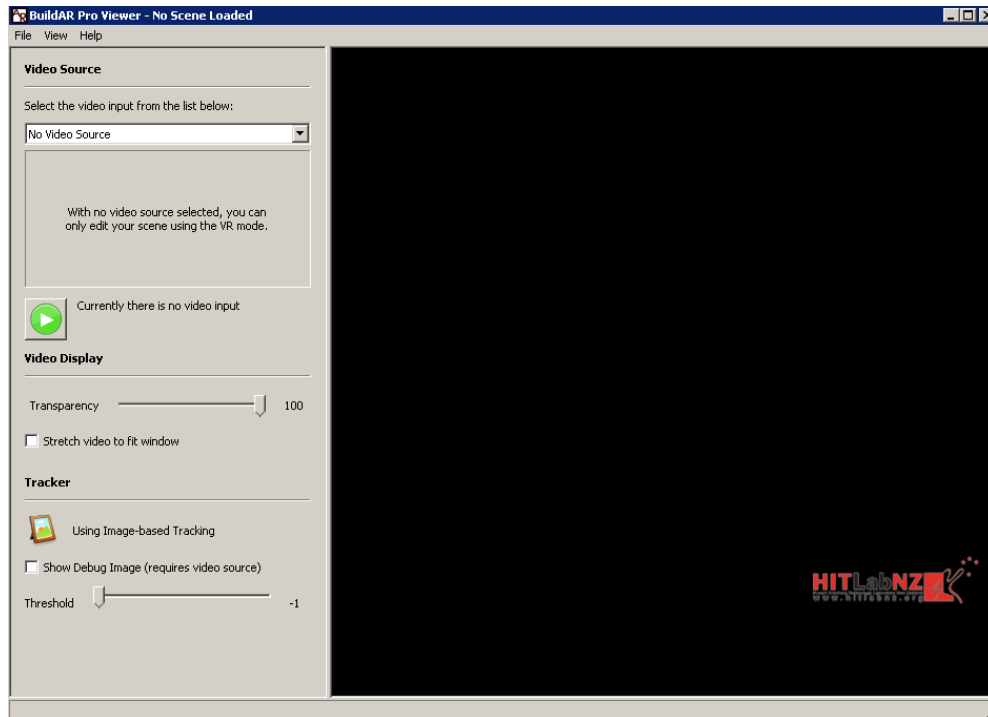


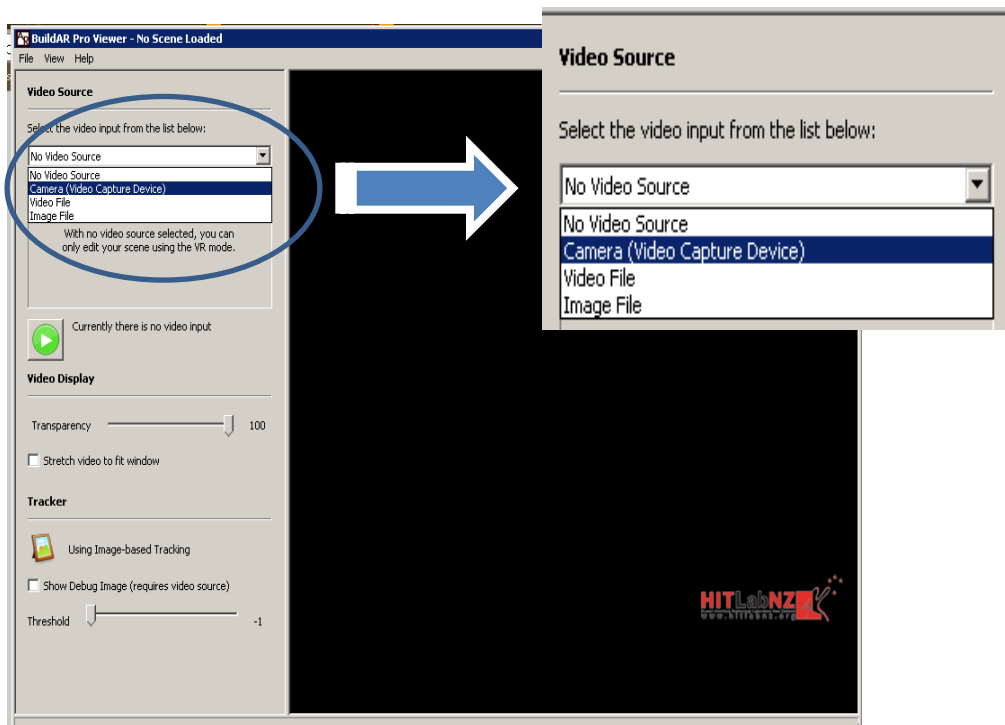
# Tutorial de Realidad Aumentada

## Puesta en marcha de la Webcam:

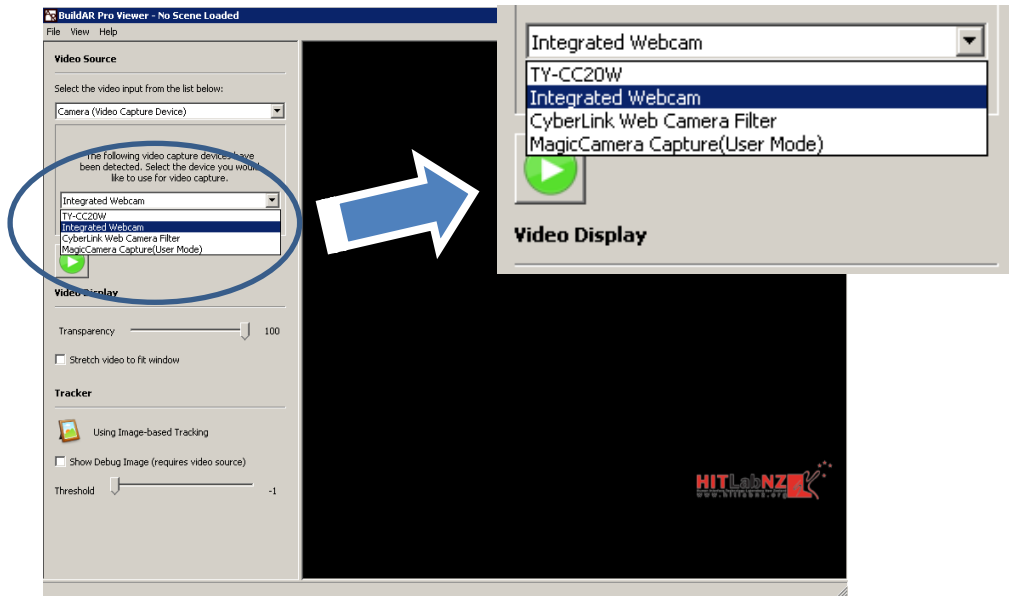
1. Abrir el programa BuildAR Viewer.



2. Seleccionar el modo de salidas de video situado en el primera pestaña desplegable "Camera (Video Capture Device)".

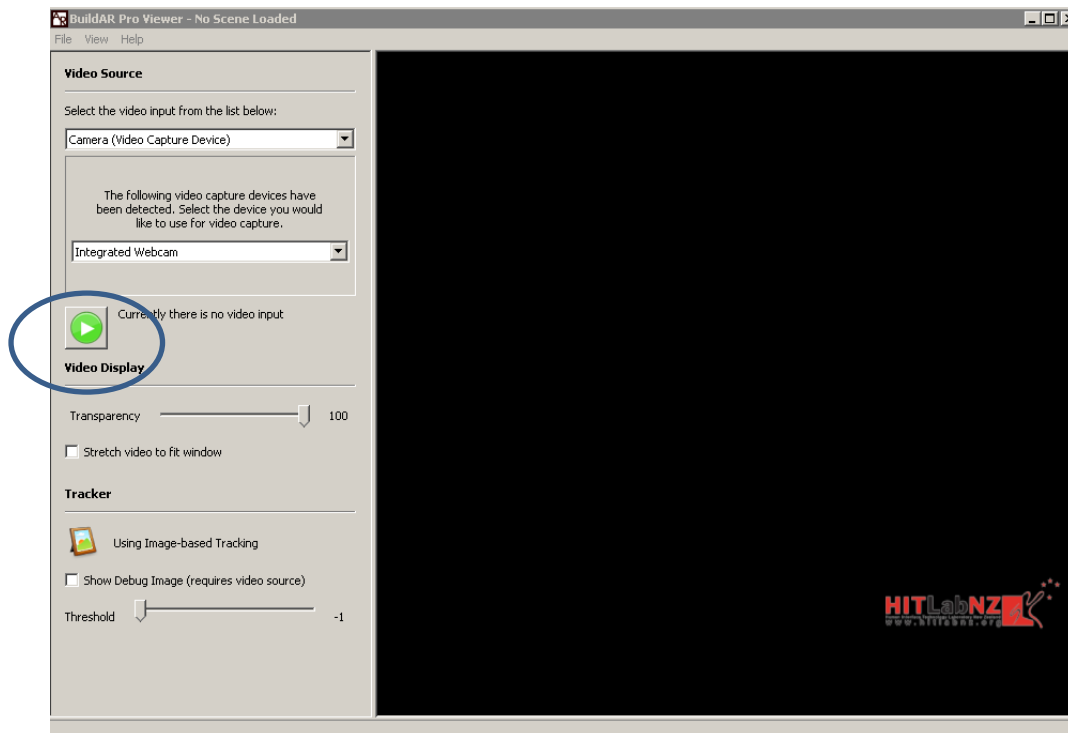


3. Seleccionar el modelo de Webcam deseado en la segunda pestaña desplegable.

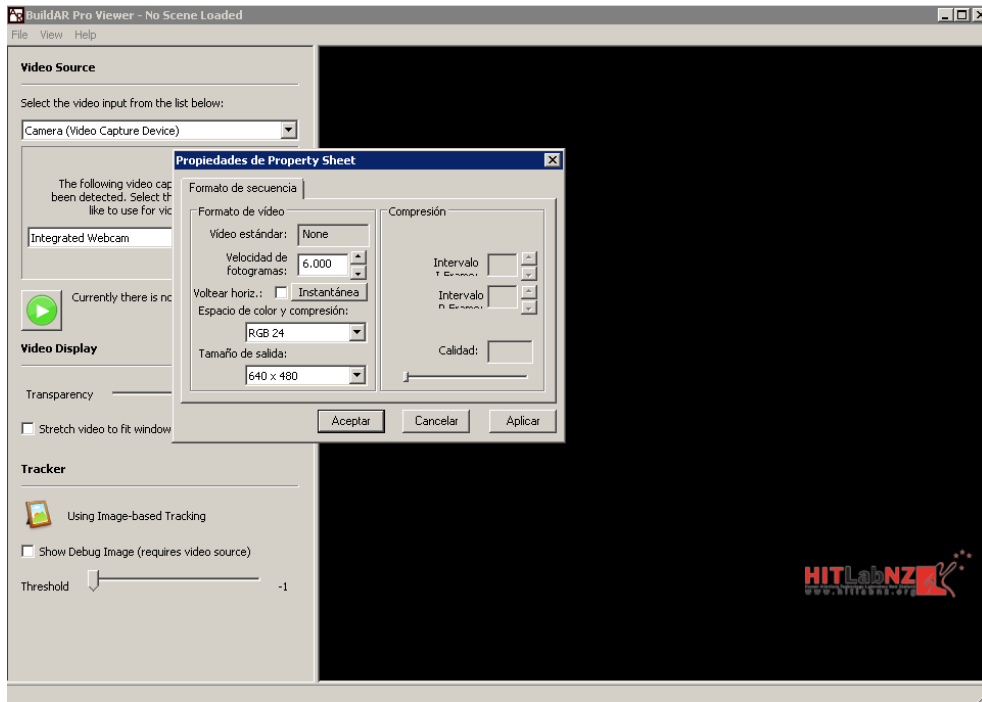


En el caso de que la Webcam esté integrada en el ordenador, seleccionar el modo “Integrated Webcam”. En los casos de dispositivos Webcam exteriores, seleccionar el nombre de la Webcam que por defecto aparece en esta misma pestaña (por ejemplo: “TY-CC20W”).

4. Dar al icono de “Video Display”.

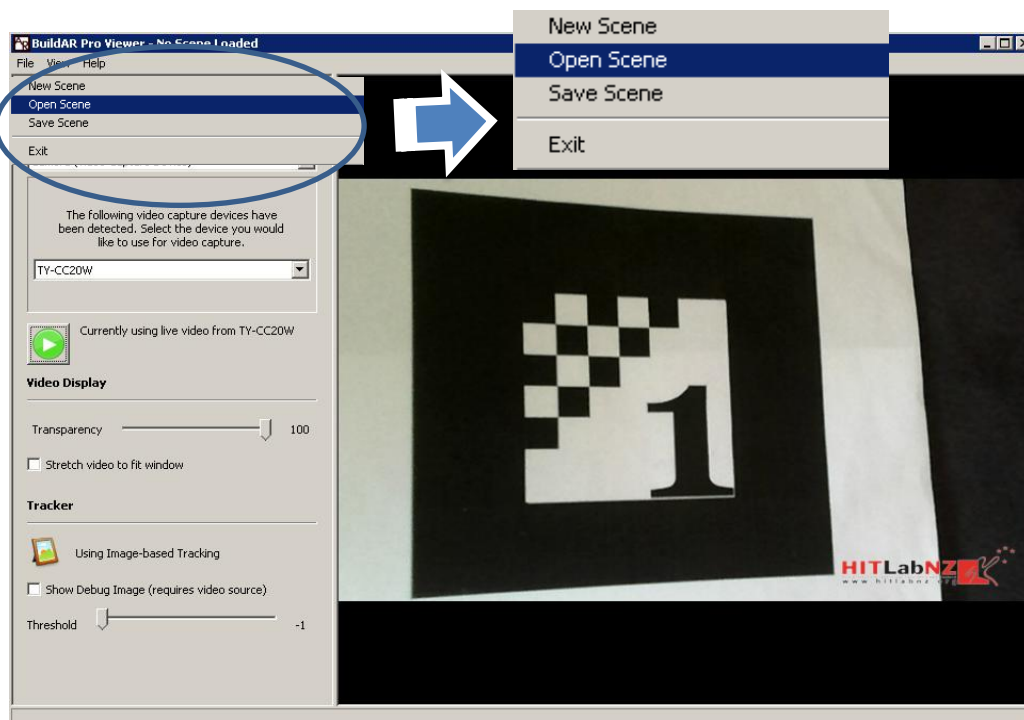


5. En el menú que aparece a continuación se nos muestra los parámetros de configuración por defecto de la WebCam. Seleccionar “aceptar”.

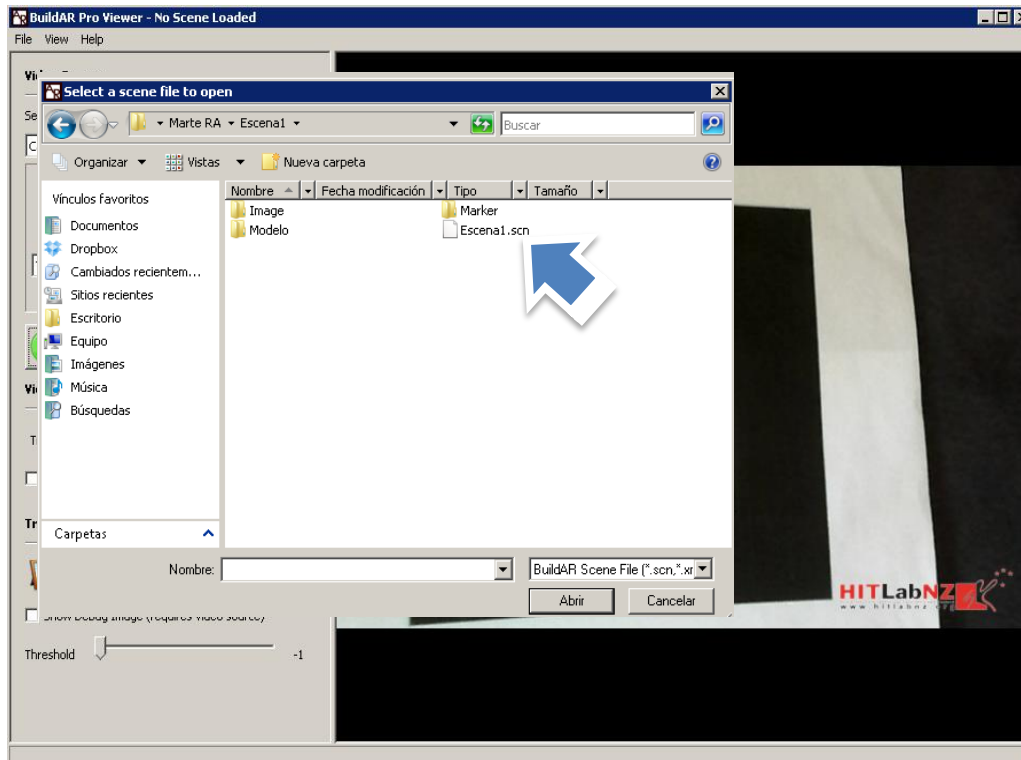


## Cargar escena:

1. En el menú desplegable “File”, seleccionar la opción “Open Scene”.



2. Seleccionar el archivo SCN deseado. Dicho archivo podrá encontrarse en la carpeta (carpeta extraída) donde el usuario haya guardado las diferentes escenas de R.A. descargadas de los archivos comprimidos de la web del libro.

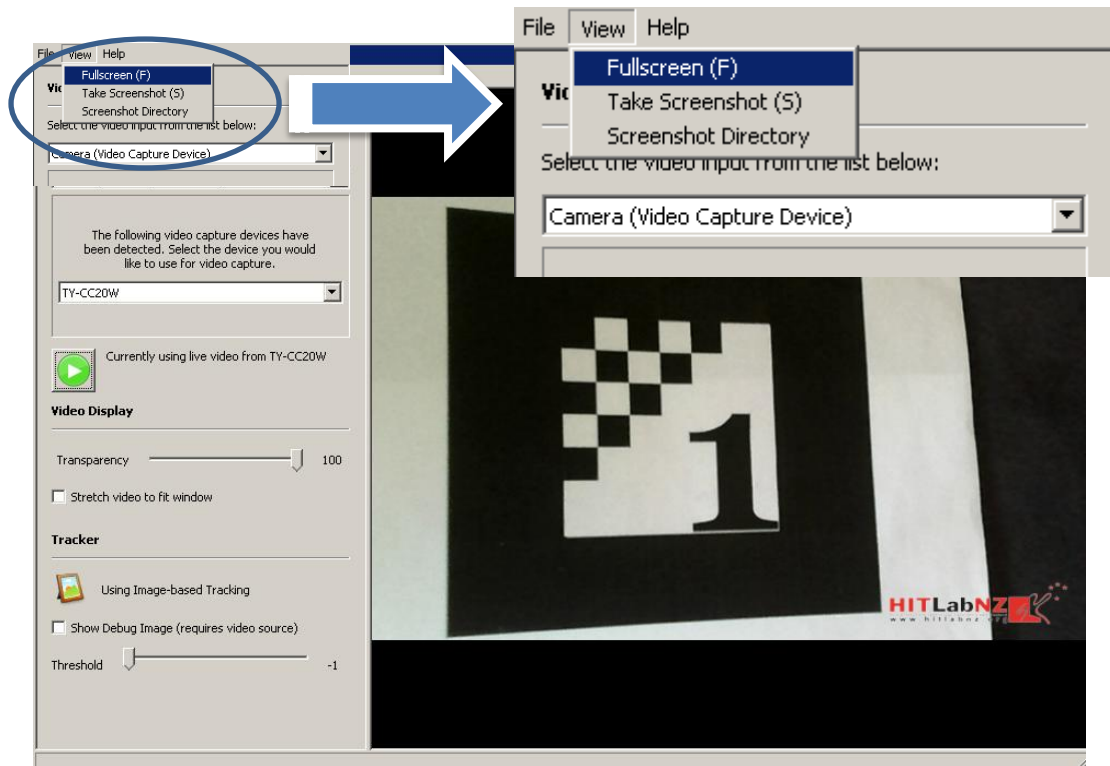


Esperar unos segundos hasta que la escena esté cargada. En ese momento aparecerá en la pantalla el mensaje "Scene Loaded".

3. Ahora sólo queda dirigir el marker deseado del libro (páginas 293 y 294) hacia la webcam del ordenador para visualizar las animaciones de RA.

## Pasos opcionales:

1. Para visualizar los modelos en pantalla completa, ir al menú desplegable “View” y marcar la opción “Fullscreen” o pulsar en el teclado la letra “F” (para salir de pantalla completa el usuario debe de evitar pulsar la tecla “Esc” del teclado y volver a pulsar la tecla “F”. De esta manera se previene la posibilidad de que el software se quede bloqueado).



2. Para ajustar los niveles de detección del marker (que va a depender a veces de la luminosidad presente), marcar la pestaña “Show Debug Image” situado en el apartado “Tracker” y use la barra de ajuste del Threshold.

