



Aurasma - Tutorial #1 - inserimento base

Aurasma è un'applicazione gratuita per realizzare lavori in realtà aumentata (AR).

N.b: fino ad oggi (2014) Aurasma non è a pagamento. Se si vuole realizzare la propria AR per scopi commerciali, in esposizioni o qualsiasi altra applicazione non vengono richiesti degli abbonamenti o altro tipo di pagamento. Solamente se si vuole eliminare dall'applicazione il logo di Aurasma e la breve animazione iniziale si deve pagare. [Sul sito è presente un link](#) per entrare in contatto con i realizzatori del software e chiedere ulteriori informazioni.

Aurasma funziona in due modalità: programmatore e utente. Il programmatore è in grado di inserire contenuti virtuali sovrapposti al mondo reale, l'utente può guardare attraverso il proprio smartphone o tablet i risultati di questa programmazione.

Registrazione

Per prima cosa occorre registrarsi al sito:

<https://studio.aurasma.com/register>

Compiliamo tutti i campi e poi click su **CREATE ACCOUNT**.

Da questo momento in poi siete dei programmatori di Aurasma.

Ricordatevi i dati inseriti per effettuare l'accesso da questo link:

<https://studio.aurasma.com/login>

Channels



La programmazione di Aurasma è estremamente semplice. Per prima cosa dobbiamo creare un nuovo **CANALE**. Un canale è una sorta di filtro per visualizzare sul nostro dispositivo solamente la AR che ci interessa. Ad esempio posso creare un canale chiamato "MOSTRA MILANO" dove inserirò tutti i contenuti in realtà aumentata riferiti a quella mostra oppure "GIORNALE CINEMA" dove verranno inseriti tutti gli elementi che riguardano la rivista.

In questo primo tutorial realizziamo un'applicazione in realtà aumentata per alcune locandine cinematografiche.

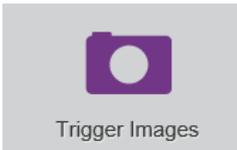
Click sull'icona **Channels** e dopo che si è aperta la nuova finestra click su **+ADD**.

Inseriamo in **Name** il nome del nostro canale, ad esempio **locandineAR_cognome** (inserite anche il vostro cognome altrimenti il nome risulterà in uso se più di una persona dovesse seguire questo tutorial)



In Description inserite quello che volete (o lasciatelo vuoto), in Privacy cliccate su **PUBLIC** altrimenti nessun dispositivo sarà in grado di visualizzare la vostra realtà aumentata. In **Image** dobbiamo caricare il logo del nostro canale. Se non avete immagini [click qui](#) per scaricare l'immagine da uplodare. Dopo aver caricato il logo click su **SAVE**. Chiudiamo la finestra Channels.

Trigger Images



L'immagine **Trigger** è il nostro MARKER VISIVO. Questa immagine è quella che una volta inquadrata con il nostro smartphone attiva il contenuto virtuale sul display. Nel nostro esempio il marker visivo è la locandina del film Psycho.

Click su **Trigger Images** e nella nuova finestra che si apre su **+ADD**.

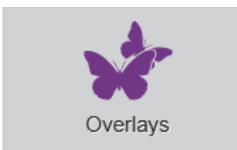
Qui possiamo caricare le varie immagini.

Dove possiamo trovare un'immagine trigger? Se stiamo "aumentando" una rivista possiamo scattare delle fotografie alle varie pagine oppure scansarle o scaricandole da internet. Nel nostro caso cerchiamo su Google la locandina di Psycho e scarichiamola (cercate immagini larghe circa 800 pixel).

Se non la trovate [click qui](#) per scaricare il file da uplodare su Aurasma.

Dopo averla selezionata diamo un nome all'immagine trigger clicchiamo su **SAVE** e chiudiamo la finestra di upload.

Overlays



Per Overlay si intende il "livello aumentato", cioè cosa appare sul display dello smartphone se stiamo inquadrando un'immagine trigger. E' possibile inserire 3 diversi tipi di contenuti su un'immagine trigger: un'immagine, un video o un oggetto 3d.

In questo primo tutorial vediamo le prime due soluzioni.

Overlays immagine.

Click su **Overlays** e poi su **+ADD**.

Selezioniamo un'immagine qualunque dal nostro computer (oppure scaricandola da internet). Se non avete immagini da caricare [click qui](#).

Una volta uplodata l'immagine overlays inseriamo un nome e selezioniamo dal menù a tendina **IMAGE**. Click su **SAVE** e chiudiamo la finestra Overlays.

Auras



Auras è il nostro ultimo passaggio e serve per dire ad Aurasma di creare un collegamento tra il contenuto virtuale e l'immagine sorgente. In pratica quando inquadrriamo la locandina di Psycho (Trigger) deve apparire sul display la seconda immagine (Overlay).

Click su **Auras** e poi su **+ADD**.



Aura Details

Name:

Trigger Image:

Channel:

Time Restrictions

Overlays

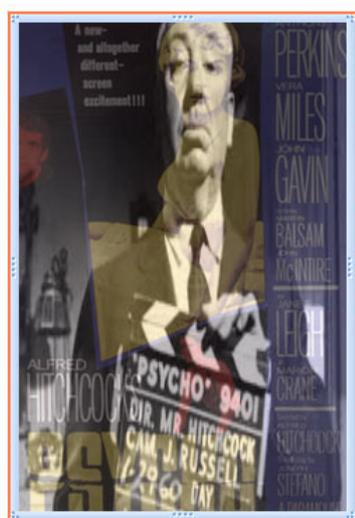
Name - Inseriamo un nome per identificare le varie Aura.

Trigger Image - Selezioniamo l'immagine trigger precedentemente caricata.

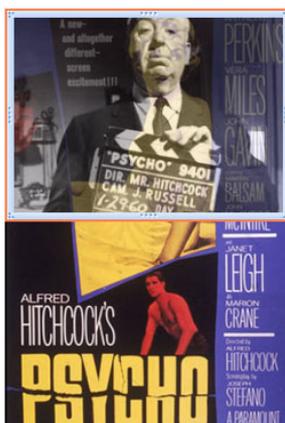
Channel - Selezioniamo il Canale dove inserire la nostra AR.

Overlay - Cliccate in basso su **+ Add Overlay**. Dovrebbe apparire un menù a tendina per selezionare il contenuto overlay precedentemente caricato. Se non appare il menù a tendina posizionare il mouse sulla riga grigia subito sotto per allargare la finestra.

Una volta selezionato il contenuto Overlay nello spazio a destra appare l'anteprima della nostra applicazione in AR.



L'immagine che appare è composta da due livelli in trasparenza: nel primo appare la nostra immagine trigger, nel secondo livello l'immagine overlay. Quest'ultima appare però distorta perchè non è della stessa misura di quella sottostante. Per aggiustare l'immagine overlay cliccate in basso su **RESIZE** e poi su **RESTORE ASPECT RATIO**.



A sinistra la nuova immagine overlay non distorta.

Ora possiamo muovere l'immagine overlay a nostro piacimento. Il punto dove verrà posizionata sarà esattamente dove apparirà all'interno del nostro display.

E' possibile anche allargare o stringere l'immagine cliccando con il mouse su uno dei 4 angoli e trascinare il mouse (per evitare distorsioni tenere premuto anche il tasto SHIFT). Quando abbiamo deciso la giusta posizione clicchiamo su **SAVE**.





La programmazione di Aurasma finisce qui. Ora dobbiamo scaricare l'applicazione sul nostro dispositivo mobile.

Apriamo sullo smartphone o sul tablet **GooglePlay** o l'**AppleStore** per scaricare l'applicazione gratuita AURASMA.

Installiamo e lanciamo l'applicazione.

Saltate tutti i passaggi dove viene visualizzata la demo di Aurasma.

ATTENZIONE: se appare una finestra per effettuare il login saltate quest'operazione. La programmazione di Aurasma avviene solamente tramite computer. Se siete entrati con il vostro login dovete disconnettervi perchè il vostro canale non viene visualizzato.

Una volta lanciata l'applicazione il nostro device è pronto per visualizzare i contenuti "aumentati". Però prima dobbiamo dirgli quale Canale seguire.

Click sull'icona in basso a forma di triangolo. Si apre un sotto menù. Click sull'icona a forma di lente di ingrandimento. Nel campo **SEARCH** inseriamo il nome del nostro canale.

Una volta individuato clicchiamo sul nome del canale e nella schermata successiva click su **FOLLOW**. Quando il cerchietto diventa tutto bianco e la scritta diventa FOLLOWING abbiamo terminato.

N.B: da questo momento in poi questa operazione non deve essere più eseguita. Qualsiasi contenuto aggiungiamo o modifichiamo all'interno del canale creato le persone che lo stanno seguendo su smartphone o tablet lo vedranno in automatico.

Per iniziare a vedere la realtà aumentata click sull'iconcina in basso al centro a forma di quadrato.

Il display si trasforma in camera live. Se posizioniamo il display davanti all'immagine della locandina di Psycho (sia stampata che su schermo del pc) apparirà la seconda immagine che abbiamo inserito come overlay.

In questo primo tutorial abbiamo inserito un'immagine qualunque sopra l'immagine di una locandina. Nei prossimi tutorial vedremo come possiamo creare delle applicazioni in realtà aumentata professionali, giocando con immagini e video senza sfondo.

Overlays video.

Vediamo ora cosa succede se al posto di un'immagine inseriamo un video come elemento overlay.

In questo caso l'immagine trigger rimane la stessa, cambia solamente il contenuto "aumentato".

Per caricare un video dobbiamo realizzarlo o averlo già sul nostro computer. Non tutti i video sono del formato giusto per essere visualizzati su Aurasma. Nei prossimi tutorial vedremo le varie tipologie di video e come realizzare un contenuto video appositamente per la nostra realtà aumentata.

Per completare questo tutorial procediamo con il download dalla rete di una breve clip video di Psycho da inserire come Overlay.

Per scaricare il video andate su www.keepvid.com. Questo sito permette di scaricare sul proprio computer dei video presi da YouTube. Apriamo in una seconda finestra YouTube e cerchiamo un breve video di Psycho.

Copiamo il link di YouTube all'interno del motore di ricerca di keepvid. Clicchiamo su Download. Se si apre una pagina di avviso clicchiamo su Yes. A questo punto si apre la lista delle varie tipologie di video che possiamo scaricare. Cliccate su MP4, uno qualsiasi basta che non superi i 100MB di video.

Una volta scaricato il video lo dobbiamo caricare su Aurasma all'interno della sezione **OVERLAYS**.



Click su **+ADD**.

Inserite un nuovo nome e in **TYPE** selezionate VIDEO.

Una volta caricato click su **SAVE**.

A questo punto dobbiamo solamente modificare la precedente AURAS e inserire il contenuto video al posto dell'immagine.

Click su **AURAS**. Selezioniamo quella precedentemente creata e clicchiamo su **EDIT** (per modificarla).

All'interno del menù a tendina di OVERLAY selezioniamo il nuovo contenuto video. Click su **Save** per aggiornare la pagina.

A questo punto nella finestra di anteprima appare il video caricato. Come per l'immagine possiamo ridimensionarlo o spostarlo.

Un volta cliccato di nuovo su **SAVE** il contenuto video è pronto per essere visualizzato sul nostro canale.