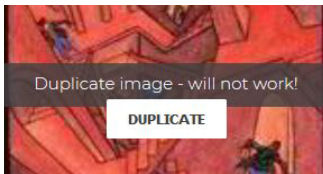


Come realizzare un'applicazione in Realtà Aumentata (AR) utilizzando Artivive

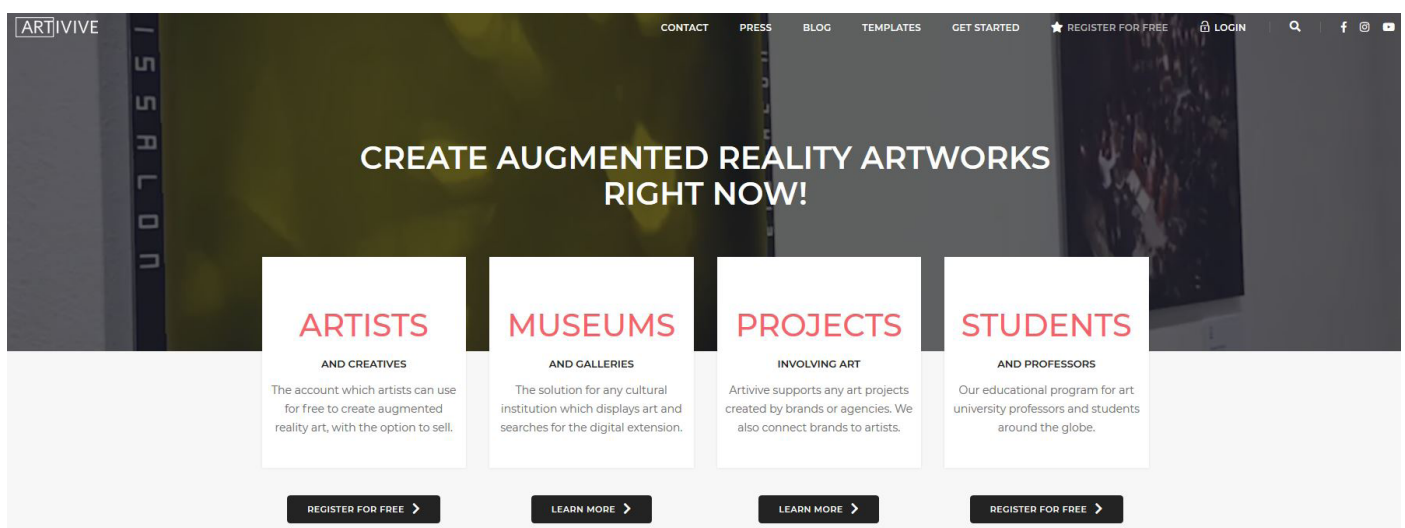


Introduzione:

Artivive è una piattaforma nata per aumentare l'esperienza e la fruibilità di opere d'arte come illustrazioni, dipinti, fotografie ecc... dedicata soprattutto agli artisti; questa piattaforma permette di animare, modificare, rendere più immersiva l'esperienza della vista statica di una qualsiasi immagine in 2D. Questa applicazione rende il tuo progetto in AR unico poichè l'immagine scelta (che diventerà il nostro *marker* visivo) è utilizzabile solamente una volta. Infatti, durante la "programmazione", la piattaforma dice già se l'immagine che vogliamo utilizzare è stata utilizzata o meno (come potete vedere nell'immagine qui sotto).



Quest'applicazione è perfetta per chi vuole iniziare ad interfacciarsi al mondo della Realtà Aumentata ma non ha pratica con la programmazione; inoltre è un'ottimo strumento di comunicazione per la pubblicizzazione dei propri lavori, infatti, da la possibilità di caricare e condividere i video in realtime dei tuoi progetti permettendoti di collegare i vari link di eventuali siti, pagine Facebook, Instagram e Twitter. Per cominciare, dobbiamo registrarci al canale di Artivive (è raccomandata la licenza *students*), per registrarti vai al sito (<https://artivive.com/register/>).



Iniziamo dunque a scoprire l'interfaccia di questa applicazione.

La licenza free permette la creazione di tre lavori. (come potrete vedere dall'immagine sottostante)



Inseriamo il nome del progetto in alto a sinistra e clicchiamo su [Add Artwork](#) o sull'icona in alto a destra.



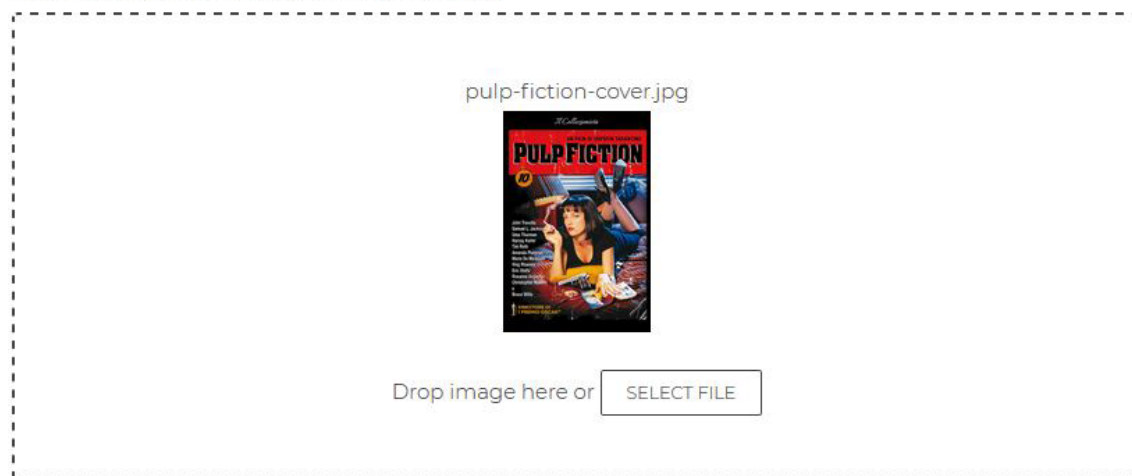
Siamo pronti per il primo esercizio;

Carichiamo l'immagine che abbiamo scelto come marker a sinistra, nel mio caso la copertina di Pulp Fiction (file .jpg o .png che siano non più grandi di 12MB e che abbiano le dimensioni minime di 320px e massimo di 10000px).

ARTIVIVE

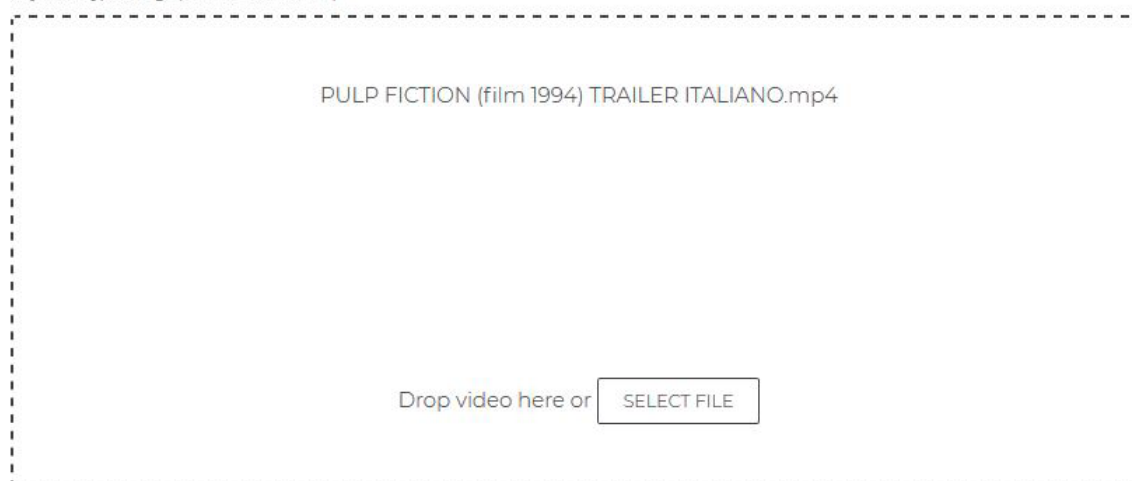


IMAGE
jpg, png (max file size: 12MB, dimensions: min 320px, max 10000px)



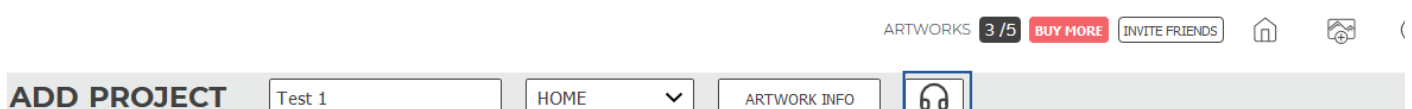
Scaricate il trailer del film o il video della canzone che avete scelto e caricatelo a destra (video di qualsiasi tipo o gif che siano non più grandi di 100MB e preferibilmente non più lungo di 45 secondi).

VIDEO
Any video type and gif (max file size: 100 MB)



Abbiamo quasi finito, mancano solo alcune informazioni sulle possibilità di fruizione che offre quest'applicazione.

Cliccando sull'icona delle cuffie, in alto, possiamo decidere di fare sentire l'audio solo se il nostro smartphone sarà collegato a degli auricolari;



Cliccando su [Atwork Info](#), invece, avremo la possibilità di inserire i nostri dati e relativi siti o pagine come già detto precedentemente.

Artwork info

Artist Name - max 30 characters	Website link
Artwork Name - max 40 characters	Facebook profile link
Description - max 250 characters	Instagram profile link
	Twitter profile link

CANCELDONE!



Detto ciò cliccate su [Add](#) (in basso) e aspettate che il programma finisca di elaborare il contenuto in realtà aumentata che avete appena finito di fare.

Una volta finita l'elaborazione sotto l'icona del nostro marker ci saranno delle stelline evidenziate in giallo che mostreranno quanto il nostro marker è più o meno forte, più il marker sarà forte più il nostro lavoro sarà stabile.



Scaricate l'immagine che avete scelto come vostro marker, scaricate l'applicazione sul vostro smartphone, aprite l'immagine sul desktop del vostro pc (o stampatela) e inquadratela con il vostro smartphone.

