



Trigger image

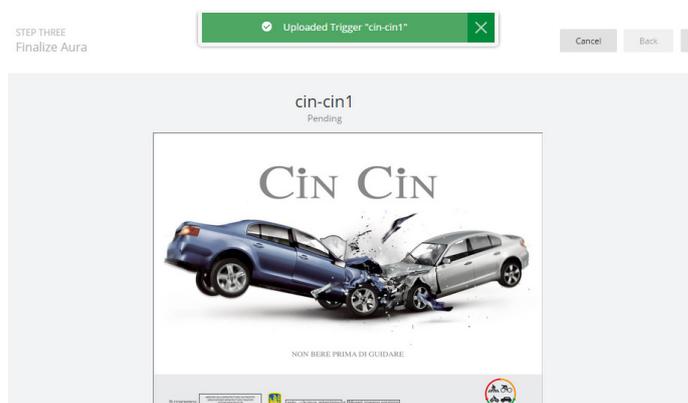
[Clicca qui per scaricare il materiale del tutorial "Trigger image"](#)

In questo tutorial analizziamo l'utilizzo delle trigger image, l'aspetto più importante di Aurasma. Grazie alle immagini trigger impostiamo il nostro marker visivo ed è fondamentale scegliere una buona immagine.

Un buon marker è caratterizzato da:

- contrasto e una buona illuminazione
- forme uniche (non pattern o forme che si ripetono)
- tanti dettagli all'interno dell'immagine.

Qui sotto alcuni esempi di buone immagini trigger



L'immagine a sinistra presenta dei contorni e delle forme ben definite. A sinistra l'immagine caricata su Aurasma. Il messaggio nel box verde indica che l'immagine è perfetta.



Anche in questo caso l'immagine va bene.

Il contrasto della struttura architettonica del castello sullo sfondo chiaro del cielo permette una facile identificazione del marker.

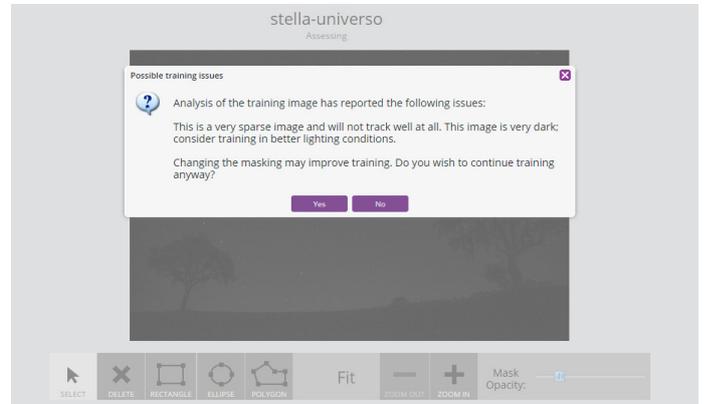
N.B: nel caso che il trigger sia un palazzo o un oggetto posto all'esterno dobbiamo tenere conto della luce e della posizione dello spettatore. Se il castello viene inquadrato con il nostro smartphone in un orario diverso o da una posizione non frontale non è detto che Aurasma riconosca il marker visivo.

In questo caso dobbiamo inserire più fotografie con diverse luminosità e diverse angolazioni.

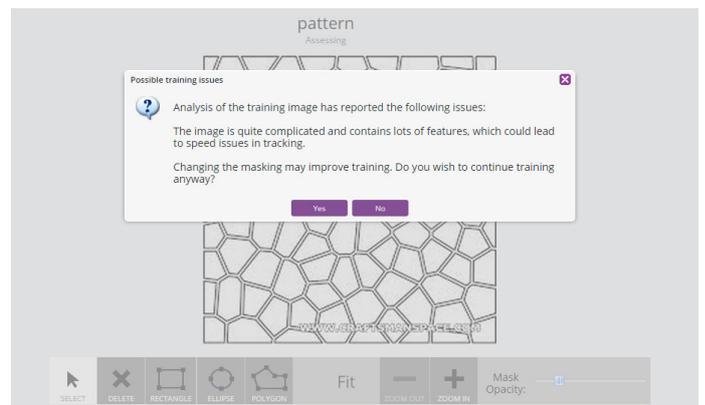
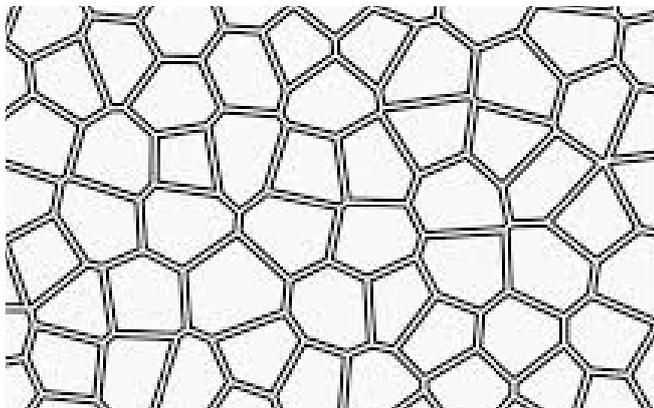


Vediamo ora qualche immagine trigger non idonea.

L'immagine sotto è troppo scura. Aurasma non riesce a identificare nessun particolare e lo segnala con una messaggio di errore.



In questo caso l'errore consiste nella ripetizione delle forme geometriche.



I limiti di grandezza delle immagini da caricare sono stati aumentati. Ora possiamo uploadare anche immagini di dimensioni superiori ai 2000 pixel di larghezza.

Il modo migliore per iniziare a utilizzare Aurasma è fare delle prove con le immagini trigger.

Provate a caricare immagini pubblicitarie delle riviste (facendo una fotografia, scansione, download da internet, ecc...), proseguite con immagini di oggetti e infine immagini di luoghi.

In base al messaggio di errore che appare provate a modificare la dimensione, luminosità, forma geometrica, sfocatura, ecc...



ESERCIZIO

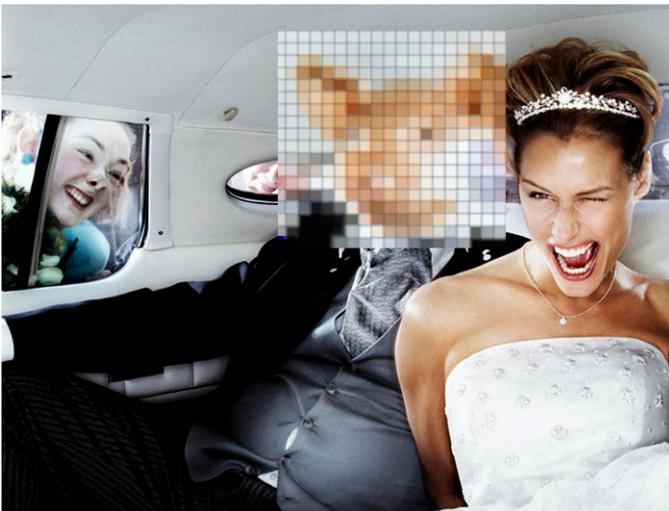
Carichiamo come immagine trigger una pubblicità e inseriamo un contenuto che svela un particolare della fotografia.

Aprirete il file `upcider.jpg` con PhotoShop o altri programmi di elaborazione grafica.



L'immagine è una pubblicità della bevanda **upcider**

Modifichiamo l'immagine nascondendo la faccia dell'animale (se non riuscite aprite il file `upcider_moficato.jpg`).



Carichiamo l'immagine come trigger image. Sempre in PhotoShop creiamo un file con solo l'immagine del maiale (aprite il file `overlay_1.jpg`).

Uplodiamo il file `overlay_1` come contenuto Overlay.



Ridimensioniamo l'immagine `overlay_1` e sistemiamola sopra il corpo dell'uomo. Con Aurasma, una volta inquadrata la pubblicità, apparirà il vero volto della persona seduta accanto alla modella.