

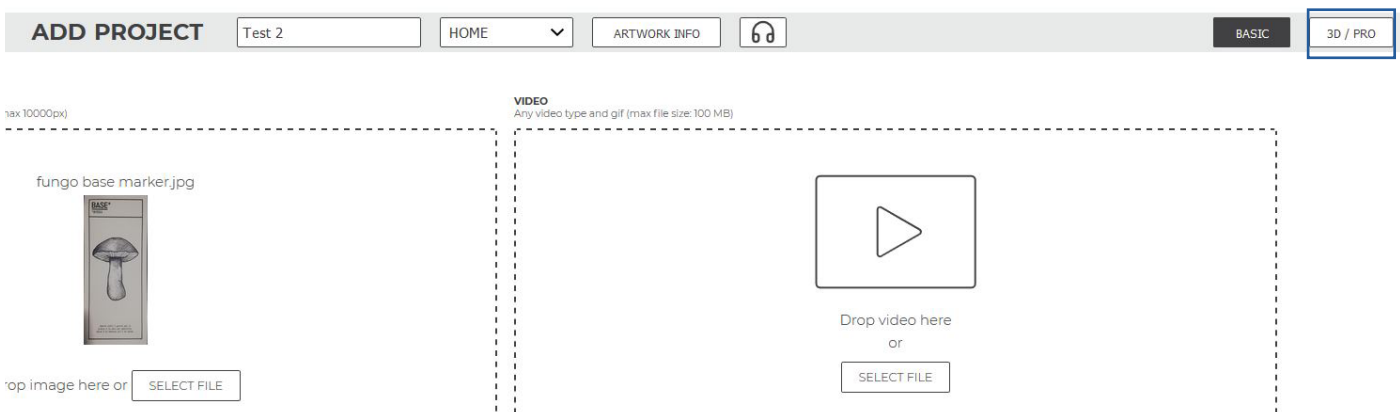
# Come realizzare un'applicazione in Realtà Aumentata (AR) utilizzando Artivive



## Esercizio n°2:

In questo secondo tutorial scopriremo come si accede alla programmazione per livelli di **Artivive** per creare un ambiente tridimensionale visto in prospettiva;  
Questa volta useremo un marker su cui inseriremo un elemento scontornato con Photoshop in modo tale da farlo uscire in prospettiva dal marker.

Andiamo sul sito di **Artivive** e facciamo il Login (<https://artivive.com/register/>).  
Come la prima volta scriviamo il nome del lavoro (nel mio caso "Test 2") e selezioniamo la voce **Add Artwork**; Caricate l'immagine che avete scelto come marker come fatto nel primo esercizio e accediamo alla sezione **3D/PRO** (in alto a destra come mostrato nell'immagine sottostante).



Scopriamo l'interfaccia della programmazione 3D.  
Al centro troviamo l'immagine che abbiamo scelto come marker;  
Iniziate a prendere dimestichezza con l'interfaccia:

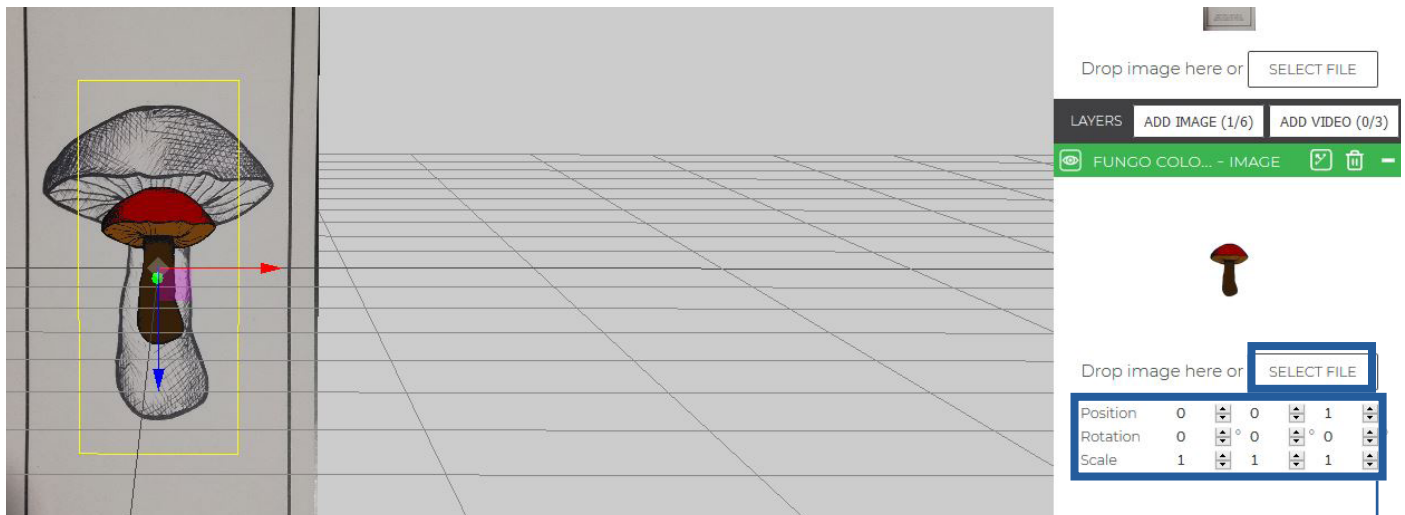
Cliccando con il **tasto destro** del mouse potrete spostarvi a destra, sinistra, in alto e in basso della scena;  
Cliccando con il **tasto sinistro** del mouse potrete spostarvi a 360° all'interno della scena;  
Con la **rotellina** del mouse potrete zoommare a vostro piacimento la scena.

Sulla destra della scena vedrete l'immagine scelta come marker e subito sotto due pulsanti che vi danno la possibilità di inserire fino a 6 livelli di immagini e 3 di video;



Eliminate il livello video che di default il programma inserisce e aggiungete un livello immagine cliccando su **Add Image**.

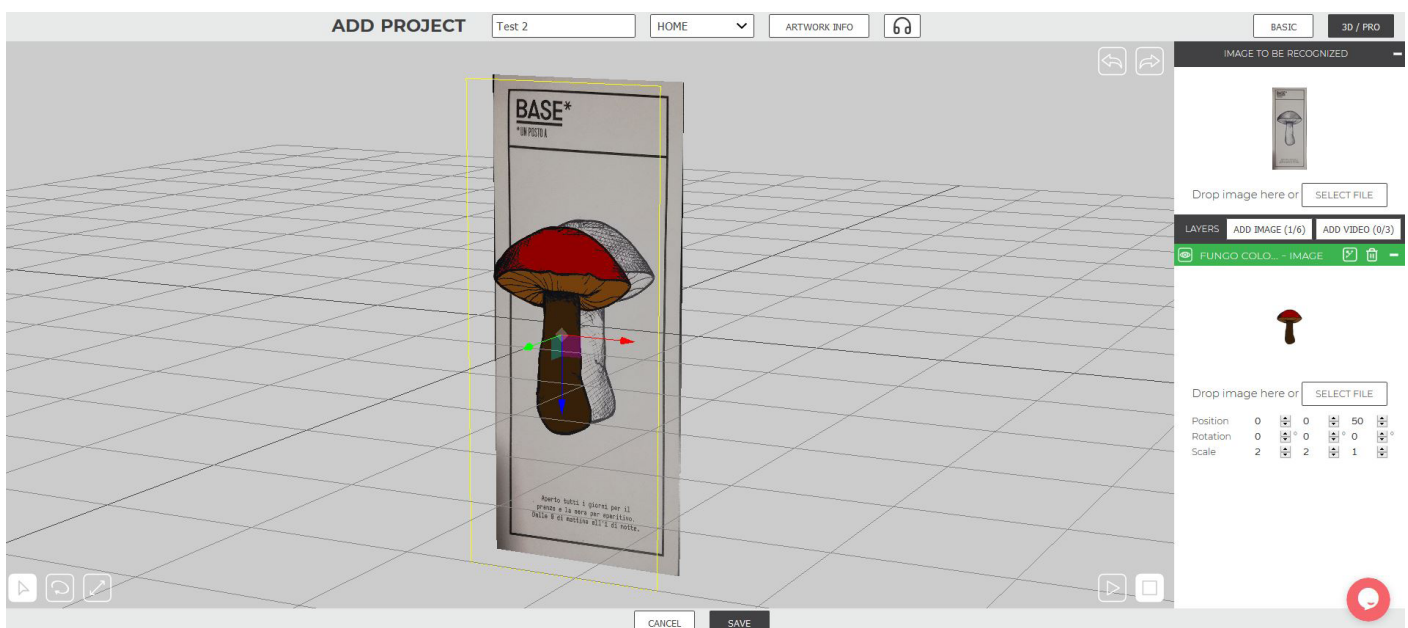
Inserite un'immagine .png (senza sfondo) che sia l'elemento scontornato dell'immagine utilizzata come marker o una qualsiasi immagine .png scaricata da internet (cliccando su [Select File](#));  
L'immagine caricata apparirà davanti al nostro marker.



Abbiamo due possibilità per modificare l'immagine da noi caricata a nostro piacimento:  
La prima è quella di modificare la posizione, la rotazione e la dimensione dell'immagine utilizzando la griglia posizionata al di sotto della voce [Select File](#).  
La seconda (scelta consigliata) è quella di modificare posizione, rotazione e dimensione dell'immagine utilizzando le tre icone situate in basso a sinistra utilizzando gli **assi x,y,z** (x=freccia rossa (asse orizzontale); y=freccia blu (asse verticale); z=freccia verde (profondità)).



Giocate con questi comandi per prendere dimestichezza, allargate, spostate e ruotate la vostra immagine a piacimento, una volta finito di sperimentare modificate la posizione dell'immagine portandola avanti rispetto al marker (click sull'asse z).



Cliccate su [Save](#) (in basso) e aspettate che il programma finisca di elaborare il contenuto in realtà aumentata.

(Ricordate di controllare le stelline di valutazione della potenza del vostro marker)

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



Il secondo esercizio è finito e il vostro secondo contenuto in [AR](#) è pronto per essere condiviso.