



## **Instrucciones básicas**

### **Crear proyecto:**

Para crear un proyecto primero se deben configurar los parámetros de "Configuración de Video" y "Calibración de Cámara", existen dos ficheros de ejemplo en el paquete llamados: "WDM\_camera.xml" y "camera\_para.dat"

A continuación se añaden los trackers de los patrones deseados (aquellos que tengamos impresos) y los modelos 3DS relacionados, modelos que serán dibujados encima del patrón.

### **Guardar proyecto:**

La escena con la configuración de cámara, video, trackers, patrones y modelos 3D será guardada en un fichero comprimido .csc donde, además de todos los ficheros necesarios para construir la escena, se genera un fichero .xml que servirá para volver al estado en que se guardo el proyecto.

### **Abrir proyecto:**

Seleccionando un fichero .csc PlanetDR prepara la aplicación para ejecutar la escena cargada, a continuación solo se deberá picar en "Capturar".

La aplicación ejecuta los ficheros guardados temporalmente en la carpeta c:/temp/nombre\_fichero\_csc, si se requiere modificar un modelo 3DS en tiempo de ejecución el usuario puede modificar el modelo guardado en dicha ruta, recargando en cualquier momento mediante el botón "Recargar" que aparece una vez seleccionado el modelo en el árbol de elementos (panel izquierdo de PlanetDR).