

ARFA



ARFA

Manual del Editor

08/07/2020

ARFA Manual del Editor

En este documento, se explicarán los pasos a seguir para que la aplicación reconozca tus propias imágenes (las imágenes de tu negocio, familiares, amigos, etc) así como también la ubicación y tamaño de sus correspondientes respuestas (video e imágenes) y consta de:

1. Iniciar sesión.
2. Mis bloques.
3. Mi cuenta.
4. Editor.
5. Guardar.

1. Iniciar sesión

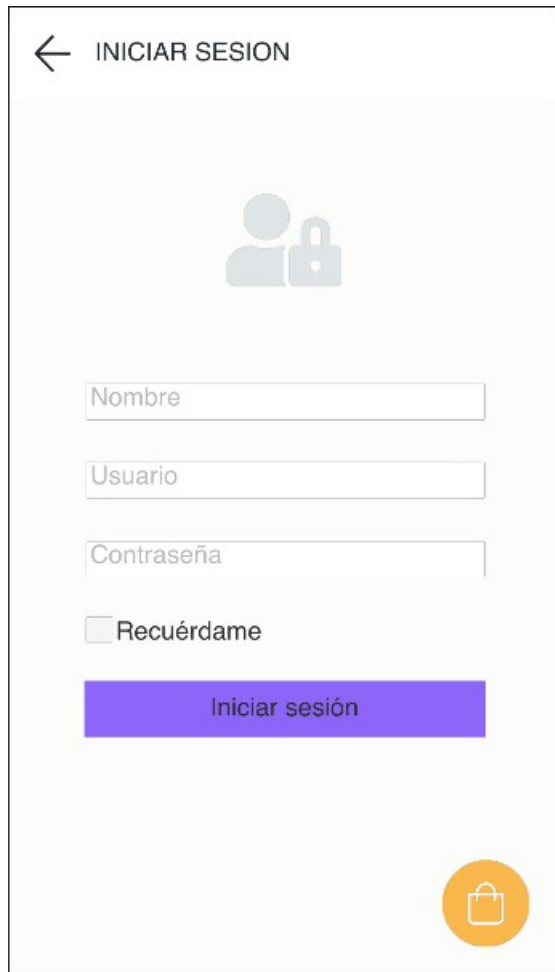
Estando en la pantalla principal:



Da clic en 

Nota: Para regresar a la pantalla anterior, da clic en 

Con lo que desplegará:



En donde deberás capturar tus datos para que la aplicación te permita capturar las imágenes a reconocer y desplegar sus correspondientes respuestas (videos e imágenes).

Nombre es la identificación que obtienes al adquirir la aplicación. En las primeras versiones será una secuencia de 16 dígitos (con algunos guiones intermedios). En versiones posteriores tú mismo podrás cambiarlo para que sea algo más representativo para ti. Este nombre es con el cual los demás te conocerán, por ejemplo: tus clientes, tus familiares, etc.

Para que otras personas puedan ver tu Realidad Aumentada, deberán de agregar tu nombre en su lista de usuarios dentro de ARFA. El **usuario y contraseña** son datos privados, **no los compartas con nadie**, con ellos podrás entrar a editar la Realidad Aumentada.

Los datos que captures, serán recordados mientras permanezcas dentro de la aplicación. Tan pronto la cierres, se perderán y tendrás que capturarlos nuevamente la próxima ocasión que abras la aplicación.

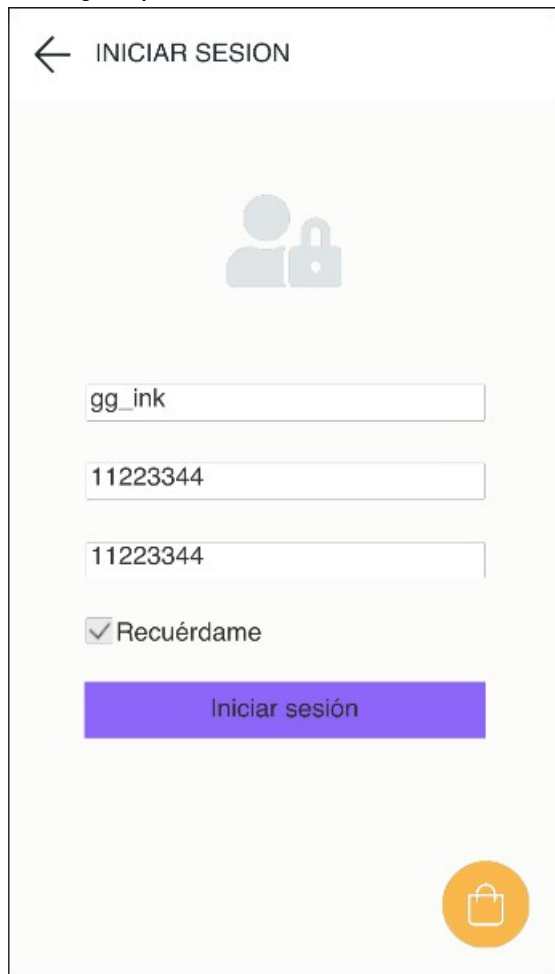
La opción **Recuérdame** sirve para que el **Nombre** se autocapture la próxima vez que abras la aplicación.

El siguiente paso es dar clic en **Iniciar sesión** lo que te permitirá realizar modificaciones en tus imágenes a reconocer.



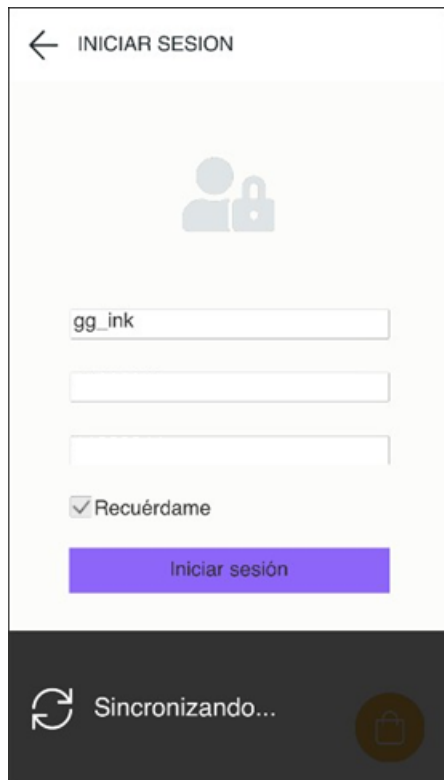
te envía directamente a nuestra página.

Por ejemplo:



The screenshot shows a mobile application interface for logging in. At the top left, there is a back arrow icon and the text 'INICIAR SESION'. Below this is a light gray header area containing a user and lock icon. The main form area has three input fields: the first contains 'gg_ink', the second and third both contain '1123344'. Below the inputs is a checked checkbox labeled 'Recuérdame'. A purple button labeled 'Iniciar sesión' is positioned below the checkbox. In the bottom right corner of the form, there is an orange circular icon with a white shopping bag symbol.

Al dar clic en **Iniciar sesión** :



Lo cual indica que está comunicándose con el servidor a través de internet, para validar que los datos capturados sean correctos, en cuyo caso continuará con el proceso.

2. Mis bloques

En este ejemplo, el cliente **gg_ink** contrató 10 imágenes a reconocer, por lo que podrá modificar hasta 10 elementos en una lista. A cada elemento se le conoce como **Bloque**, por lo que serían 10 bloques para este caso. Normalmente se asigna un espacio de 20 MB para cada bloque, de tal manera que sumando los bytes de la imagen a reconocer más los bytes de las respuestas, se permite un máximo 20 MB.

Cuando se contraten muchos bloques, no podrán desplegarse todos al mismo tiempo, solamente se desplegarán algunos. Sin embargo, es posible moverse hacia arriba y hacia abajo en la lista de bloques, con lo que podrás ubicar el bloque de tu interés.



Cada elemento de la lista consta de:

Un nombre que tú le asignas, para ayudarte a recordar de que se trata la imagen, en este caso es **Cenas**.

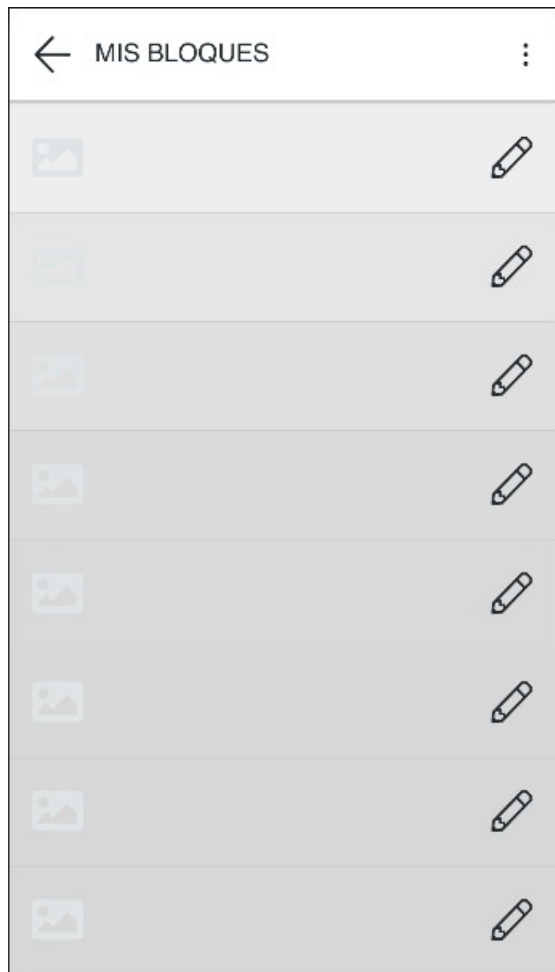
Debajo de él, se despliega el nombre del archivo de la imagen a reconocer, para el ejemplo es: **cen**as.jpg pero la aplicación le agrega algunos caracteres al inicio del nombre para que los nombres no coincidan con los utilizados por otros usuarios. En este caso le agregó **m_1_1831_**.

Para desplazarte hacia arriba y hacia abajo en la lista, coloca un dedo tocando la lista y muévelo para arriba o para abajo, con lo que la lista se desplazará y finalmente retira el dedo.




Una vez ubicado el bloque que te interesa, podrás editarlo dando clic en


Inicialmente todos los bloques estarán vacíos, es decir, no tendrán nombre ni nombre de archivo:





Al dar clic en  desplegará el Editor, con el cual podrás indicar cuál es la imagen a reconocer y las respuestas a desplegar (video e imágenes), así como también su tamaño y posición.

3. Mi cuenta

Si das clic en  te informará lo siguiente:



	Contratado	Consumido	Disponibile
	10	0	10
	100 MB	1 MB	98 MB
	10 K	2	9 K

ARFA

Lo cual consta de 3 renglones:

- Cantidad de imágenes a reconocer.
- Cantidad de espacio en disco (en mega bytes).
- Cantidad de espectadores, es decir, cantidad de números telefónicos diferentes.

Cada renglón consta de 3 columnas:

- Lo contratado.
- Lo que ya se consumió en el mes en curso.
- Lo disponibles para el mes en curso.


Debido a redondeos y a la poca superficie disponible en la pantalla del celular, algunas cantidades desplegadas, puede que no coincidan con la cantidad real. Sin embargo, internamente se realizan los cálculos con las cantidades reales.

3. Editor

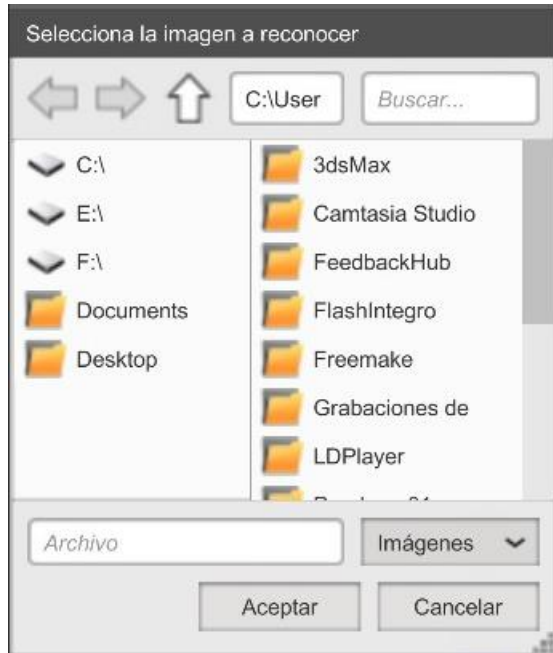


Lo primero es indicar la imagen a reconocer, dando clic en 

Lo cual despliega el siguiente diálogo:

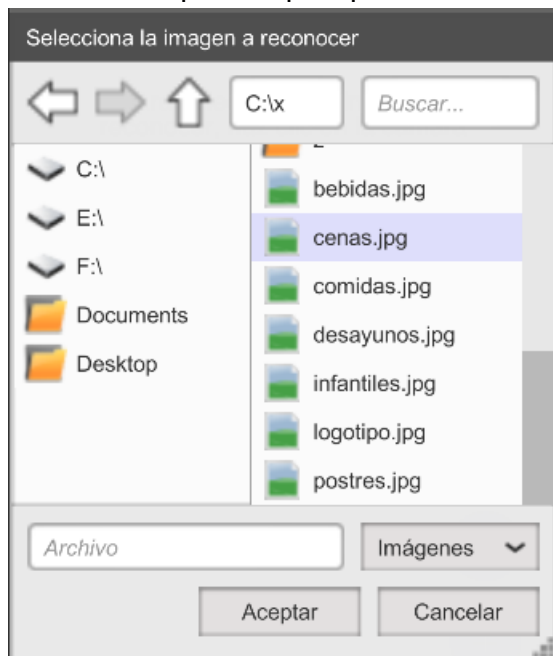
En donde se captura un nombre representativo que te ayude a recordar de que trata esa imagen, por ejemplo **Cenas**. Y también deberás capturar el nombre del archivo que contiene la imagen, el cual puedes seleccionar dando clic en 

Desplegándose el siguiente diálogo:



En donde podrás navegar entre las carpetas y archivos, hasta que localices el que buscabas.

Vamos a suponer que querías el archivo Cenas.jpg:



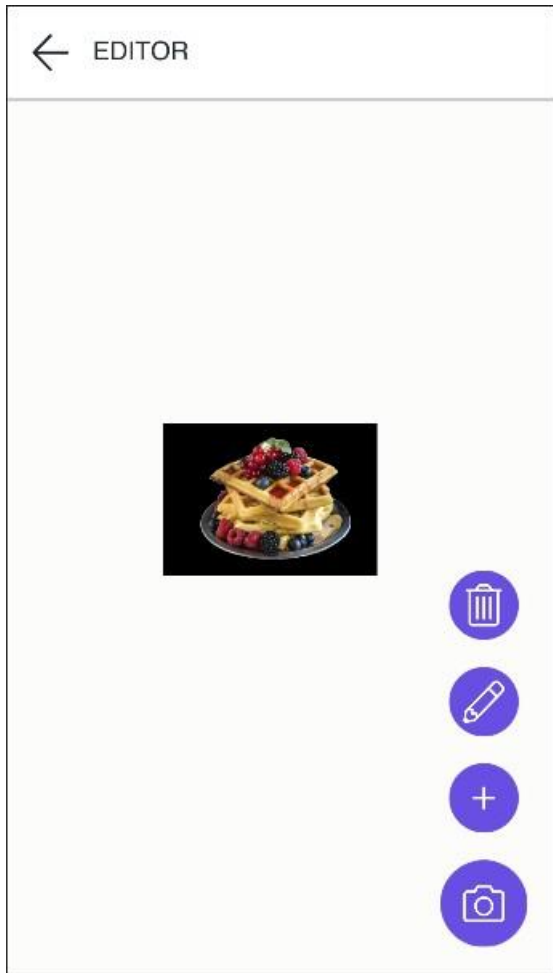
Para seleccionarlo, das clic a ese archivo y los datos se actualizan, de tal manera que podrían quedar algo similar a:



Da clic en ACEPTAR

NOTA IMPORTANTE: Utiliza imágenes cuyas dimensiones sean menores o iguales a 2048 x 2048 pixeles.

Ahora podría desplegarse algo similar a la siguiente pantalla:

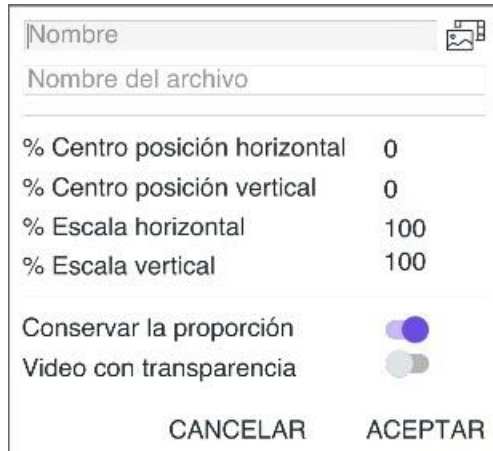



En este caso, la imagen a reconocer es:




El último paso es que agregues una respuesta dando clic en 

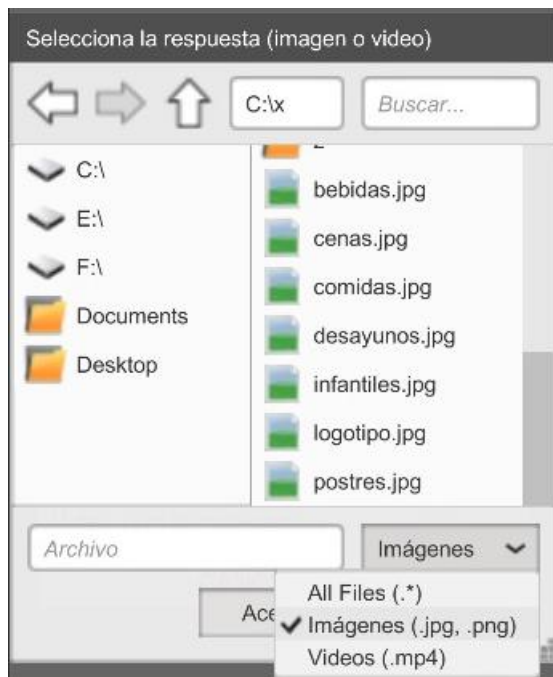
Despliega el siguiente diálogo:



En donde se captura un nombre representativo que te ayude a recordar de que trata ese video o imagen, por ejemplo **Cenas (video)**. También deberás capturar el nombre del archivo que contiene la imagen, el cual puedes seleccionar dando clic en 

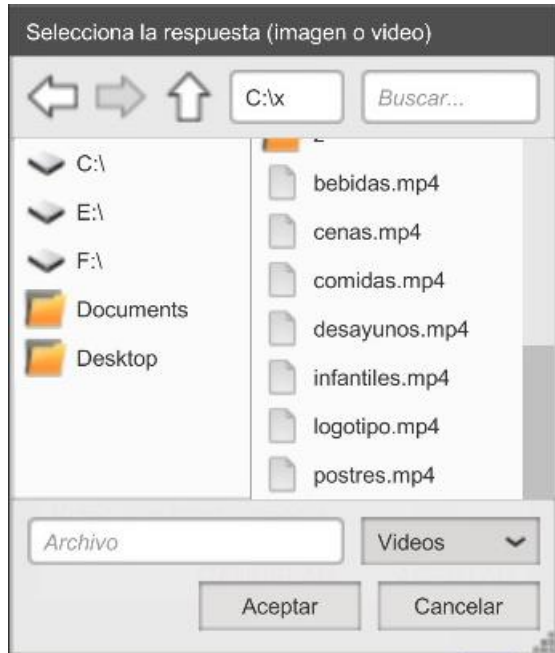
Al estar navegando, puedes seleccionar Imágenes o videos a través del botón

Imágenes  en:



De esta manera, si deseas seleccionar un video, da clic en: **Videos (.mp4)**

Con lo que ahora se desplegarán los nombres de archivo de video:



En donde podrías seleccionar **cenas.mp4** dando clic encima de su nombre, con lo que los datos ahora serían:



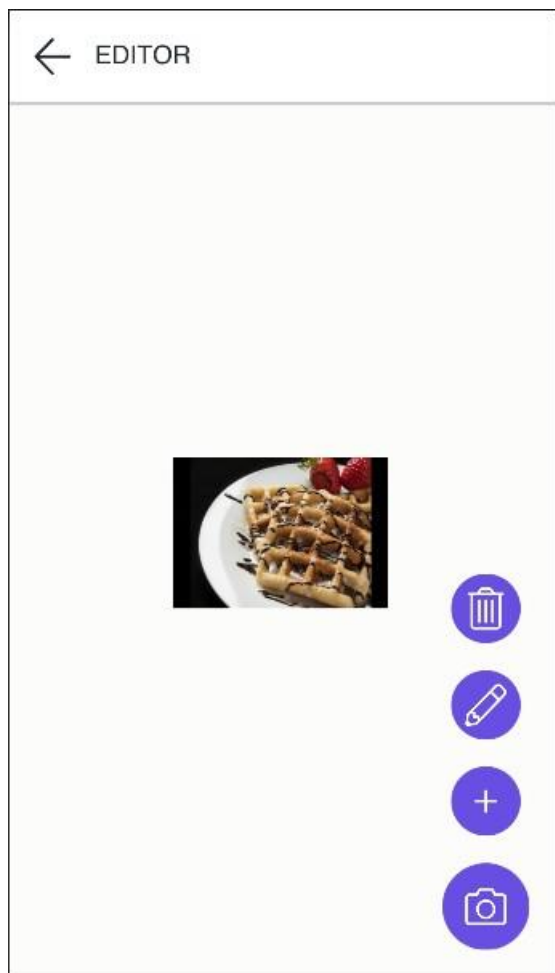
Cuando **% Centro posición horizontal** es 0 y además **% Centro posición vertical** también es 0, significa que esta respuesta será colocada justamente en el centro de la imagen a reconocer. Puedes capturar estos valores escribiéndolos directamente aquí, o bien, visualmente ubicar la respuesta jalando y arrastrando (es lo recomendado), lo cual te explicaremos más abajo.

Si **% Escala horizontal es 100** y **% Escala vertical** también es 100, quiere decir que la respuesta tendrá exactamente el mismo ancho y la misma altura que la imagen a reconocer. Si quieres que sea el doble de las dimensiones, escribe 200. Si quieres que sea la mitad, escribe 50.

Al cambiar los valores anteriores, la respuesta se va a estirar o a contraer, de tal manera que se puede deformar. Si quieres que no se deforme, activa **Conservar la proporción**.

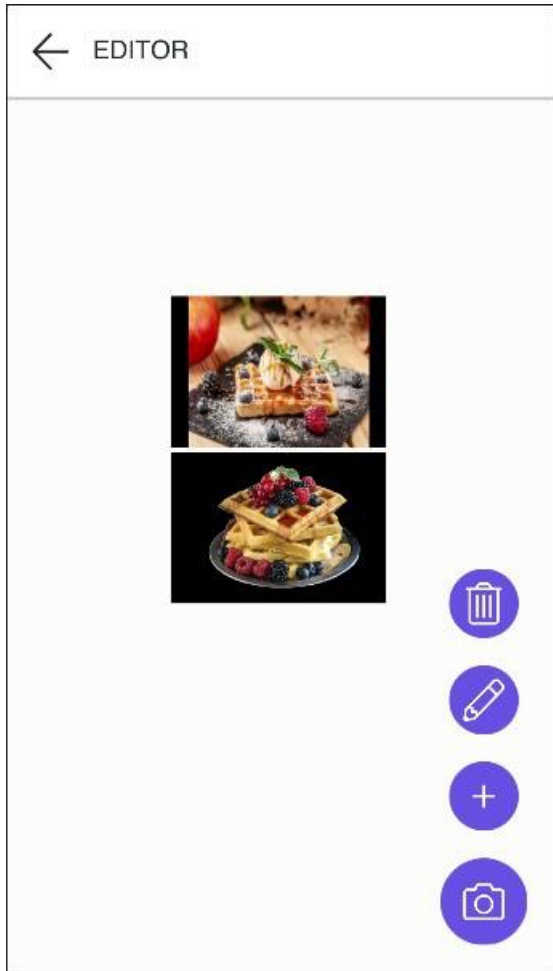
Si la respuesta es un video, se pueden desplegar videos con transparencia, los cuales son un tipo de video que puede combinarse con la imagen de fondo. Por ejemplo, si la imagen de fondo es la selva y el video es una persona caminando, entonces el resultado será un hombre caminando en la selva. Para indicar que el video tiene transparencia, activa **Video con transparencia**.

Da clic en **ACEPTAR** ahora el editor desplegará el video encima de la imagen:



Para ubicar la respuesta en la posición que interesa, basta con tocar el video con un dedo, moverlo hacia la posición deseada y posteriormente retirar el dedo.


Como se muestra a continuación, la respuesta se colocó arriba de la imagen a reconocer. Esto quiere decir que cuando el celular apunte a la imagen, automáticamente desplegará el video justamente en la posición indicada (arriba de la imagen):




Se pueden agregar hasta 10 respuestas. Puede ser un video, así como también archivos JPG y PNG.

Si quieres modificar la imagen a reconocer o alguna respuesta, da clic encima de

ella y posteriormente clic en 

De una manera similar, si quieres eliminar la imagen a reconocer o alguna respuesta, da clic encima de ella y posteriormente clic en 

5. Guardar

Para guardar los cambios, da clic en  y la información será enviada al servidor para que sea almacenada. Este proceso puede tardar desde unos segundos a varios minutos, dependiendo del tamaño de los archivos que utilizaste. Para asegurarte que toda la información ha sido enviada, espera hasta que el siguiente mensaje deje de desplegarse:

