



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Paso a paso Object Viewer (aplicación)

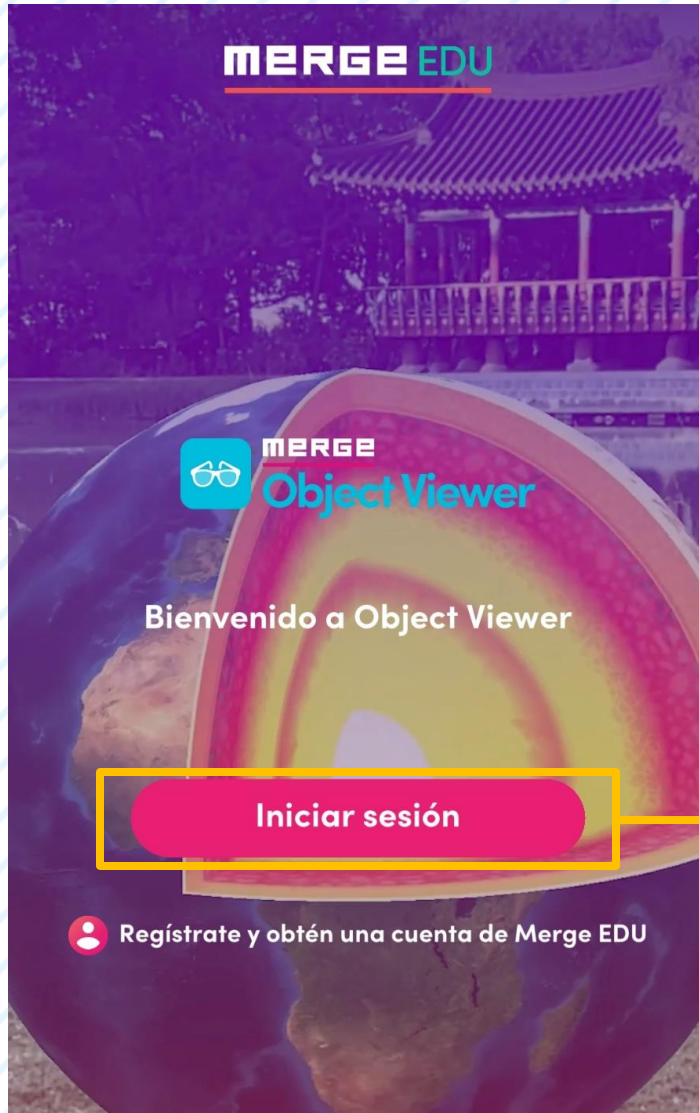
Centro de Desarrollo Docente
Vicerrectoría Académica

Paso 1



Descarga la aplicación desde Play Store o Apple Store. Instala y luego abre la aplicación.

Paso 2



Inicia sesión, si no has creado una cuenta, regístrate con tus claves personales.

Paso 2.1

< Atrás



Configuración de cuenta

Necesitará su dirección de correo electrónico y contraseña para iniciar sesión en su cuenta Merge.
Si utiliza un proveedor de inicio de sesión único, selecciónelo de la lista siguiente.

Registrarte con...



microsoft



Google



Enlace de clase



Inteligente



Manzana



Correo electrónico *(requerido)*

por ejemplo, nombre@dirección de correo electrónico.com

Contraseña *(Requerida)*

Usa 6 o más caracteres

Al menos 6 caracteres: cuantos más caracteres, mejor

confirmar Contraseña

Confirmar la contraseña

Continuar

Al hacer clic en continuar, acepta [los Términos de uso](#) y [la Política de privacidad](#) de Merge EDU.

Continuar

Ingresa tus claves personales.



Cuenta existe

Parece que ya tienes una cuenta. Te hemos registrado.

Continuar al panel

Haz clic en **Continuar al panel** (Continue to Dashboard).

Vicerrectoría Académica UC

Paso 3



Colecciones



Featured Objects



Animal Teeth

EXPLORAR

- Objetos de ayuda para la enseñanza
- Colecciones de ayuda para la enseñanza
- Búsqueda por código
- Descargas recientes

MI GALERÍA

- Objetos
- Favoritos
- Colecciones
- Cargar

En el inicio de la aplicación dará distintas opciones de acceso a los recursos AR. En el apartado de **Explorar** es posible revisar y acceder a material realizado en distintas colecciones.

En el apartado de **Mi Galería** es posible acceder a los recursos (AR) realizados previamente por medio de la plataforma *Merge Cube* (*)

(*) Disponible en Paso a paso de Merge Cube.

Paso 4

Collection Objects



En el inicio de la aplicación expone las distintas colecciones con diferentes contenidos educativos.

Para poder explorarlas, basta con hacer clic y seleccionar su usará el modo **Cubo** o no.

Paso 4.1

3D CUBO MUNDO AURICULARES

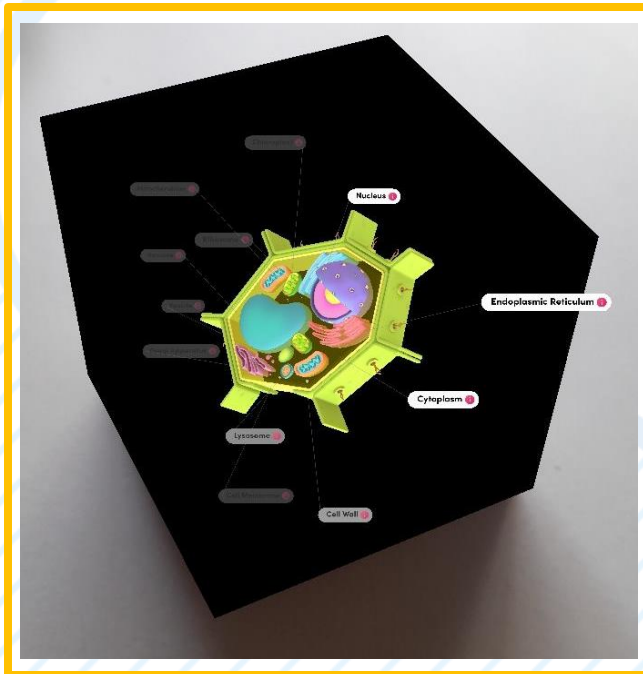


En la parte superior del recurso, aparece una barra que permite 3 opciones de visualización.

La primera opción; **3D** permite ver solo el modelo 3D, sin necesidad de utilizar otro elemento.

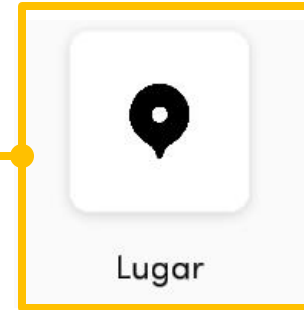
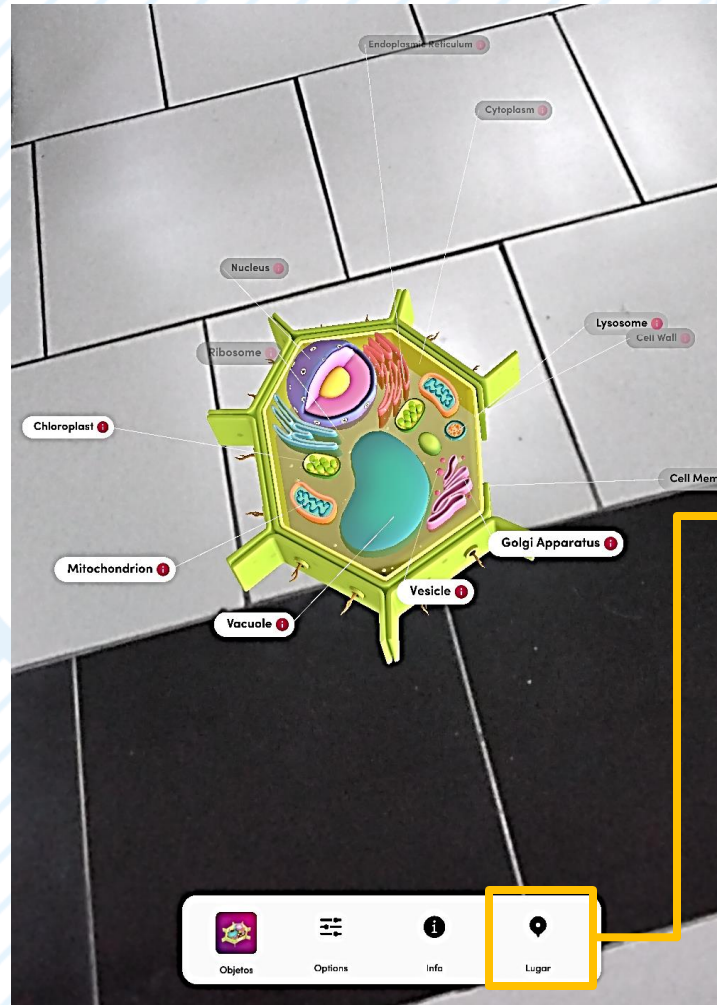
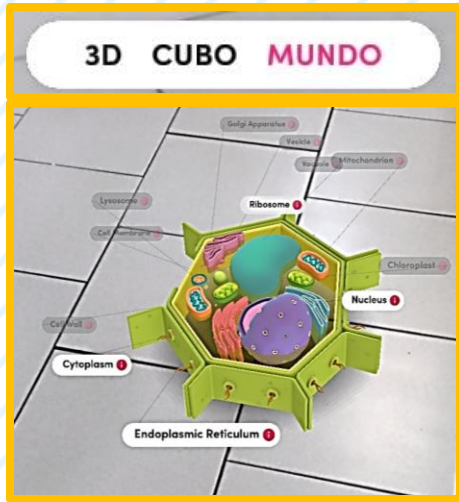
Paso 4.2

3D CUBO MUNDO AURICULARES



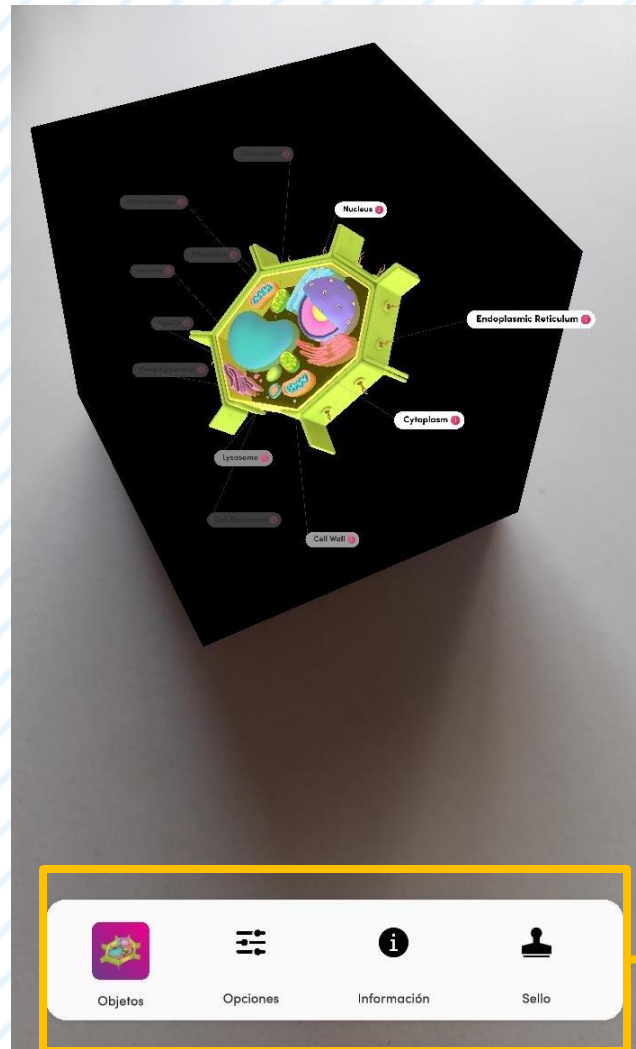
La segunda opción; **Cubo** ver el modelo en 3D dentro de la figura, por tanto, al manipular el cubo la figura se mueve con este.

Paso 4.3

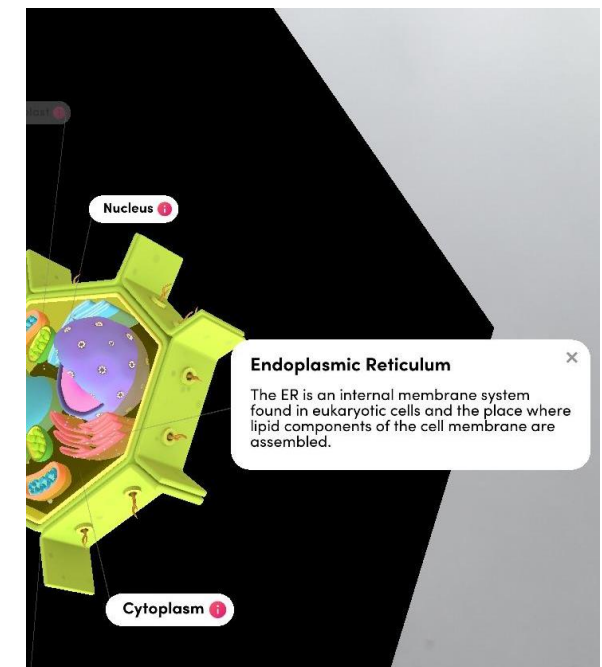


Ahora en la opción **Mundo** es posible ver el modelo en nuestro entorno. Dentro del cual es posible mover y cambiar el tamaño del modelo.

Paso 5



En la parte inferior del modelo, es posible ver una barra que, al hacer clic en **Opciones**, se habilitan o deshabilitan las etiquetas del que contienen información educativa.





PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Centro de Desarrollo Docente

Visítanos en:

Desarrollodocente.uc.cl