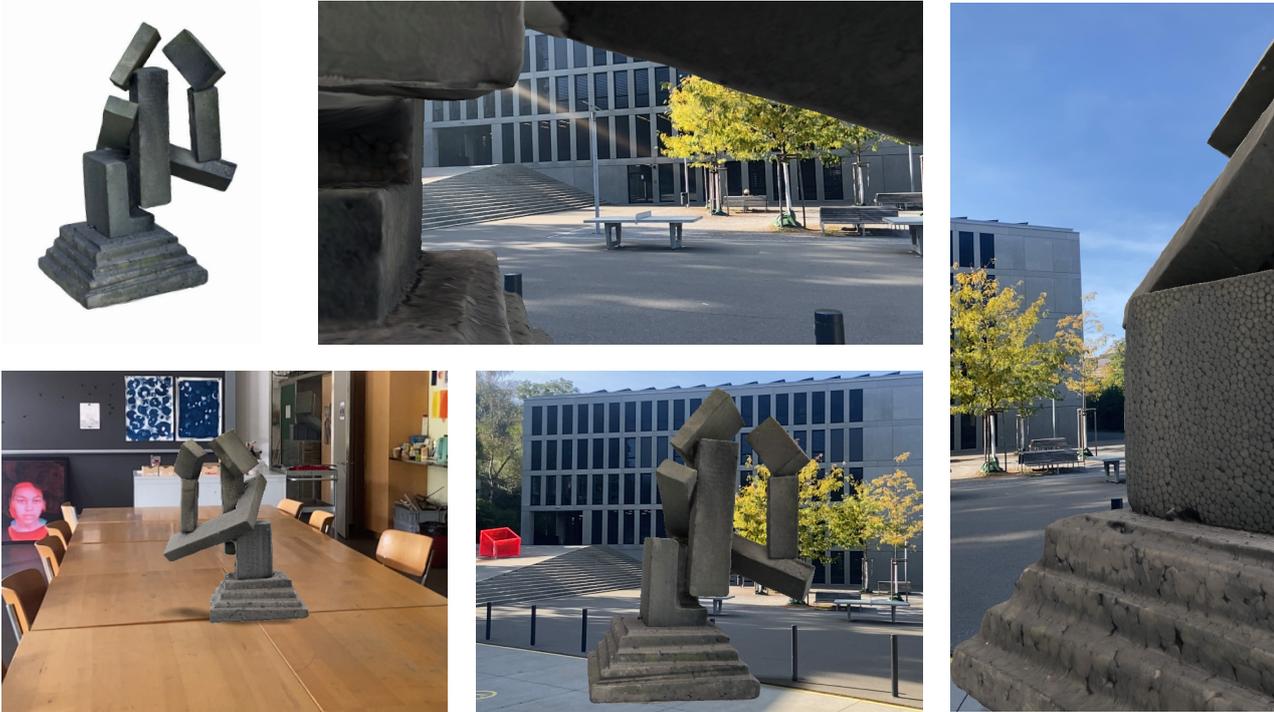


## Anleitung Aero: Augmented Reality kombiniert digitale 3D Modelle mit dem realen Raum

Adobe Aero ermöglicht einen ungewohnten Blick auf digitale 3D-Modelle. Mit Hilfe der Kamera eines Handys oder Tablets lassen sich 3D-Modelle in Echtzeit an einen realen Ort versetzen. Zudem kann ihre Position, Gestalt und auch das Verhalten für ein immersives und interaktives Erlebnis verändert werden. In dieser Anleitung werden die wichtigsten Schritte des Workflows in Adobe Aero nachgezeichnet.



### Empfehlenswerte Tutorials von Adobe:

Adobe Aero - Grundkurs für Anfänger

[https://www.youtube.com/watch?v=vAfvTgJnf\\_Q&t=23s&ab\\_channel=Simon](https://www.youtube.com/watch?v=vAfvTgJnf_Q&t=23s&ab_channel=Simon)

Sämtliche Tutorials von Adobe zu Aero:

<https://creativecloud.adobe.com/cc/learn/app/aero?locale=en-AU>

Aero-Benutzerhandbuch:

[https://helpx.adobe.com/ch\\_de/aero/user-guide.html](https://helpx.adobe.com/ch_de/aero/user-guide.html)

### 1. Adobe Aero Workflow: Voraussetzungen

Zunächst sollten die 3D-Modelle fertig erstellt und fertig bearbeitet sein bevor sie in Adobe Aero importiert werden. Das empfohlene Dateiformat ist GLP. Es empfiehlt sich die 3D-Modelle in einem Ordner zu organisieren.

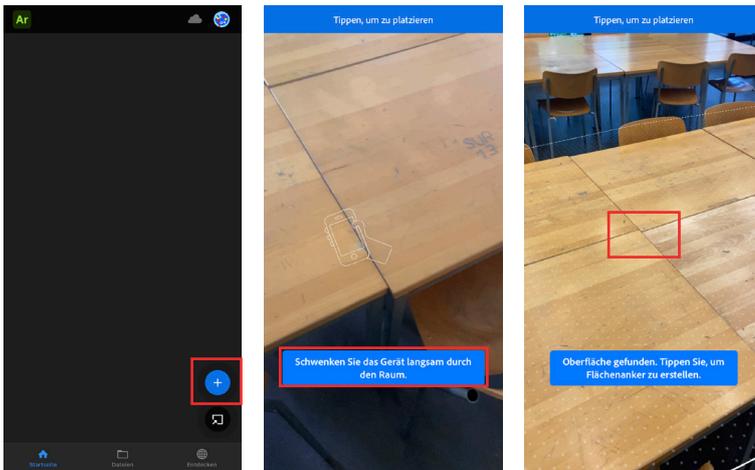
- Unterstützte Dateiformate: [https://helpx.adobe.com/ch\\_de/aero/using/supported-file-formats.html](https://helpx.adobe.com/ch_de/aero/using/supported-file-formats.html)

Adobe Aero kann als Desktop Programm oder Mobile App benutzt werden. Die Möglichkeiten sind fast gleich, die Desktop Variante bietet wenige zusätzliche Einstellungen. Für den Gebrauch mit einer Klasse empfiehlt sich aber die Mobile Version, da so gleich im realen Raum die Augmented Reality erlebt und weiter bearbeitet werden kann.

## 2. Adobe Aero Workflow: Projekt erstellen

Das Programm Adobe Aero wird geöffnet. Mit Button + anwählen wird ein neues Projekte erstellt. Das Gerät leicht hin und her schwenken damit die Kamera eine geeignete Fläche ausmachen kann. Ohne geeignete Oberfläche kann im Projekt keine Szene erstellt werden. Sobald die Oberfläche gefunden wurde, kann der Flächenanker mittels antippen gesetzt werden. Dieser Anker bildet den Startpunkt für die räumliche Anordnung der 3D-Modelle.

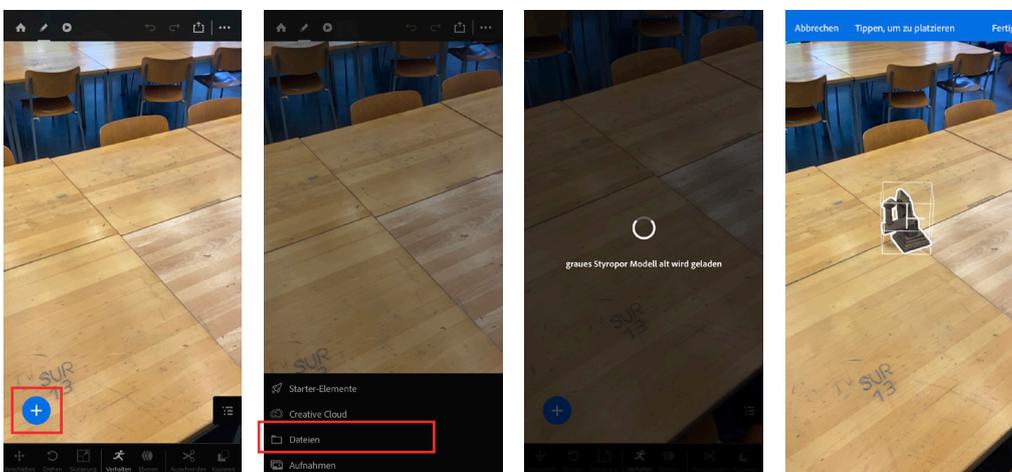
- Neues Projekt erstellen
- Oberfläche finden
- Flächenanker setzen



## 3. Adobe Aero Workflow: Import 3D-Modell

Button + anwählen um der Szene ein neues Objekt beizufügen. Speicherort wählen und durch antippen bestätigen. Das ausgewählte 3D-Modell wird am Flächenanker positioniert.

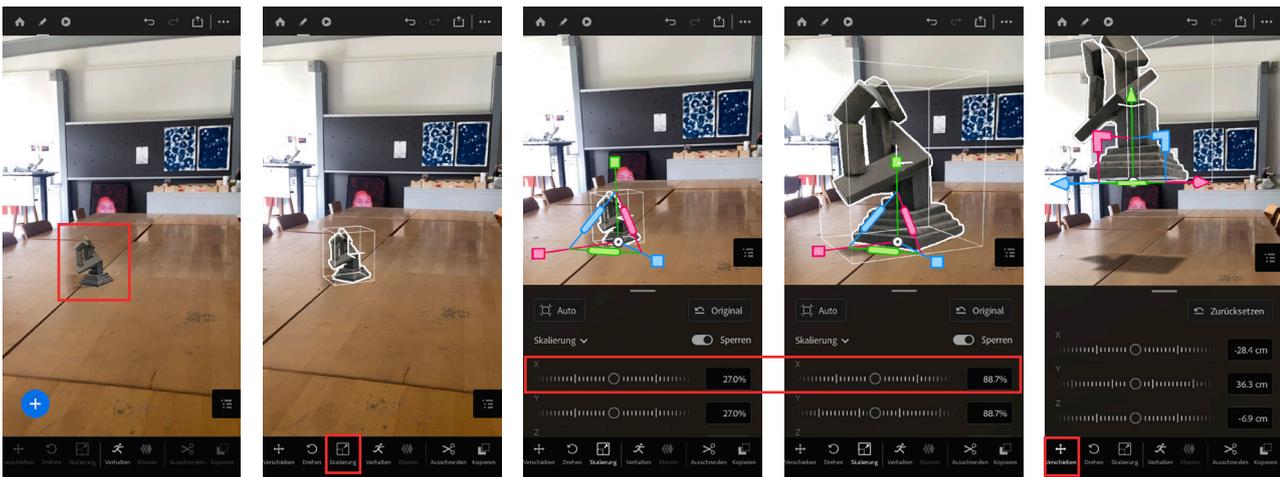
- Objekt importieren
- Speicherort auswählen
- bestätigen



#### 4. Adobe Aero Workflow: Anpassungen

Die importierten 3D-Modelle können innerhalb der Szene weiter angepasst werden. Um ein Objekt anzupassen, muss es durch antippen erst markiert werden. Aus der Menüleiste können die Anpassungen (Verschieben, Dehen und Skalierung) ausgewählt werden.

- 3D-Model auswählen
- gewünschte Anpassung in der Menüleiste auswählen



#### 5. Adobe Aero Workflow: Teilen

Ist eine Szene fertig bearbeitet, kann sie auf mehrere Arten geteilt werden. Mittels Button *Play* (Dreieck Symbol) kann die erstellte Szene live auf dem eigenen Gerät betrachtet und das Erlebnis mittels Foto- oder Videoaufnahme dokumentiert werden. Mittels Button *Export*, *Exportieren als*, *Aero Experience (.real)* kann eine Kopie des Projektes abgespeichert werden. Spätere Änderungen und kollaboratives Arbeiten auf einem anderen Gerät wären so möglich. Mittels Button *Export*, *Link freigeben* kann eine Einladung generiert werden, die es anderen ermöglicht den aktuellen Zustand der Szene auf einem anderen Gerät zu erleben.

- Erleben und dokumentieren auf dem eigenen Gerät
- Projektdatei exportieren als Aero Experience (.real)
- Einladung zur Szene mittels Link freigeben

