Designer (beta) tüüpi projekti loomine Zappar/ZapWorks- v1

MaFEA – Making Future Education Accessible PR2 – Guiding successful adoption

Projektiga alustamine	1
Sihtpildi lisamine	2
Nupu loomine	4
Nuppude teksti muutmine	5
Nupu liigutamine ja selle suuruse muutmine	5
Nupu värvi muutmine	6
Nupu välimuse muutmine	8
Kaadrile nime andmine	10
Kaadri lisamine	11
Kaadrite linkimine	12
Piltide ja videote lisamine	15
Pilt	16
Video	16
3D	17
Eelvaade ja avaldamine	18
Avaldamine	18
Tühista avaldamine	19













Projektiga alustamine

Logi sisser ZapWorks kontole ja klõpsa projektid (punane + märk).



Vali Designer (beta) ja klõpsa vali ja jätka (select and continue).

Selec	t a project type		
ast used	1		
			Designer (beta) Create 2D and 3D experience with our drag-and-drop editor. No code needed! Select & continue
More wa	vs to create AR		
More wa	ys to create AR Studio	Create 2D and 3D expe	rience with our powerful AR-first engine.
More wa	ys to create AR Studio Universal AR	Create 2D and 3D expe Power up your favourite	rience with our powerful AR-first engine. e frameworks and engines with our AR SDKs.
More wa	ys to create AR Studio Universal AR Designer (legacy)	Create 2D and 3D expe Power up your favourite Image tracked experien	rience with our powerful AR-first engine. a frameworks and engines with our AR SDKs. ces using images, video and audio.



Vali oma päästik

< Select a trigger

A trigger is an entry point that will allow end users to launch your AR experience. Projects may have multiple triggers for the same experience. Learn more.

Triggers

回覧回 応行機論 QR code 回覧語	Simple to use and popular across the world. Scanning the QR launches your AR experience in browser with WebAR.
S Deep link	Deep links allows users to launch an experience without first having to scan a zapcode. Useful for non-imaged tracked experiences launched from an app or mobile web.
Zapcode	Zapcodes can be scanned using the free to download Zappar app. Simply point and scan and the user will be able to enjoy your content.

Anna projektile nimi



Ava Designer (beta) (on kaks võimalust avada-lehe keskel või paremas ääres).

Untitled project	C Get product	updates Actions 🗸	Open Designer
	Create your experience Drag and drop virtual content onto an image of your choice. Build your augmented reality experience with Designer. Open Designer	Triggers Image: Code Unitited project Unitited project Image: Code Unitited project Image: Code Unitited project	+ Add new

Sihtpildi lisamine

Projekti alustamiseks peab teil esmalt olema sihtpilt. Zapparis on sihtpildid aluseks, millele kõike ehitate.

Kui olete projekti loonud, klõpsake laadi üles sihtpilt nuppu (Upload target image.)



	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Target Image	~
Upload targ	get image
o enable preview an	d publish on your
nojeci, you need to i	ii si auu a tai get

Valige arvutist pildifail. Pidage meeles, et pildifail ei tohiks olla väga suur (max 4 MB).

Kui pildifail on liiga suur, ei pruugi see projekti laadida või võib laadimiseks kuluda palju aega.

Kui olete oma arvutist faili valinud, klõpsake nuppu Ava. Pildi laadimiseks Designerisse kulub 1-2 minutit

Uploading asset		~
7 Orav.jpg	analysing 0%	\sim
Uploading asset		~
👖 Orav.jpg	analysing 0%	Ŷ

Kui pilt on liiga suur või väike, saate selle suurust teha allnurgast (suurendamiseks +, väiksemaks-).





Nupu loomine

Vali funktsioon Button vasakult menüüst. Siis kuvatakse sulle suur valik funktsioonides, mida saad lisada.



Põhinupud (esimesed kuus) on kohandatavad, nii et saate valida, milline tekst nupule läheb. Sotsiaalsed nupud sisaldavad populaarsete sotsiaalmeedia saitide logosid. Saate need nupud lisada, kui soovite linkida konkreetsele sotsiaalmeedia saidile.



Pildile/kaadrile nupu lisamiseks klõpsake lihtsalt valitud nuppu ja lohistage see pildile.

Nuppude teksti muutmine

Nupul oleva teksti muutmiseks võite nupul topeltklõpsata (joonis 1) või klõpsata nupul üks kord ja leida paremalt tekstikasti (joonis 2). Mõlemal juhul peate esmalt teksti kustutama ja seejärel kirjutama oma teksti. Lõpetamiseks vajutage ENTER.



Content	~
Text	
Abc	
	11.
	Nupu

liigutamine ja selle suuruse muutmine

Nupu teisaldamiseks klõpsake lihtsalt ja lohistage see soovitud kohta.

Nupu suuruse muutmiseks võite nupul üks kord klõpsata. Nupu külgedele peaks ilmuma kaheksa valget väikest ruutu. Klõpsake ühel neist ja lohistage.



Nurga nupud võimaldavad muuta kogu nuppu suuremaks või väiksemaks. Külgedel (keskel) olevad ruudud võimaldavad muuta ainult laiust või kõrgust.

Teine võimalus nupu suuruse muutmiseks on valida paremalt Transforms. Seal on jaotis Suurus, kus saate muuta nupu laiust ja kõrgust. Selleks klõpsake numbri kõrval, mida soovite muuta. Nüüd saate kirjutada soovitud arvu või muuta koordinaate väikeste nooltega.



Transfor	ms			~
Size (coo	rds)	o		
44.16	Ŷ	15.09	Η	
Position	(coc	ords)		
3.25	x	8.77	Y	
Rotation	(de	g)		
0	°Z			
Order				
Mirror	۵N			

Nupu värvi muutmine

Klõpsake üks kord oma nupul ja valige paremalt Välimus (Appearance).





Klõpsake täitevärvi all olevat kasti. Avaneb aken, kus saate valida värvi.

Ülespool on mõned põhivärvid, mille hulgast saate valida. Värvi valimiseks klõpsake sellel. RGB joone all on ka padi, kus saab vajadusel oma värvi veidi heledamaks või tumedamaks hämardada.

Samuti saate nuppu muuta nii, et sellel poleks värvi. Selleks minge otse alla pildil näidatud liugurile. See liugur muudab värvi läbipaistmatust. Taustavärvi kadumiseks libistage see väärtuseni 0%.

	10	0 %	
Basic co	olors		
Project	colors		
+			
HEX	# 96BFEF		
RGB	150 R 191 G 239	Э В	
	0		
100 %	Û		



Nupu välimuse muutmine

Klõpsake üks kord oma nupul ja valige paremalt välimus (Appearance).

Appearance			~
Corner radius			
0		0	%
Fill color			
Border width	Borde	r col	or
0 coords			
-			
Font			
Roboto			>
Roboto Font height	Font co	lor	>
Font Roboto Font height 1.95 coords	Font co	lor	>
Font Roboto Font height 1.95 coords Alignment	Font co	lor	>

Esimene liugur "nurgad" võimaldab teil valida, kui ümarad on nupu servad. 0% tähendab, et need on teravad ja 100% tähendab, et need on täielikult ümarad, nagu on näidatud alloleval joonisel.





Saad muuta teksti fonti nupuga Font.

Font

Roboto	~
Roboto	^
Comfortaa	
Cookie	
Philosopher	
Ouicksand	-

Klõpsake väikesel noolel. Valige rippmenüüst soovitud font.

Teksti suurust saate muuta fondi kõrguse all. Klõpsake numbri kõrval. Nüüd saate kirjutada soovitud kõrguse või muuta seda numbri kõrval olevate nooltega.

Font height	
3.95	Ŷ

Samuti saab muuta teksti värvi klõpsades nupul: Font colour.

Font color



Seal avaneb koht, kus saate valida oma teksti värvi. Ülevalpool on mõned põhivärvid. Allpool, RGBjoone all, saate värvi oma maitse järgi hämardada. Lihtsalt lohistage väike valge pall kohta, kust leiate soovitud värvi. Selle akna sulgemiseks klõpsake sellest aknast eemale kuskile.





Kaadrile nime andmine

Vajuta kaadrile nr 1. Praegu on selle nimi Scene 1. Selleks, et nime muuta, kliki tekstile pildi all ja kirjuta endale sobiv nimi asemele.

+	+ Squirrel
JUEIR I	>
(+) Scene 1 ~ (+)	(+ Squirrel ~ +



Kaadri lisamine

Image: Squirrel

Ava pildi vaade all ja vajuta + nuppu on esimese pildi kõrval

Avanenud aknas, vali kas " image tracking" või "word tracking" ja vajuta loo pilt

Select a tracking type for your new scene







Nüüd peaks sul olema uus pilt



Piltide vahel liikumiseks, vajuta pildile mida tahad töödelda .

Kaadrite linkimine

Et liikuda piltidel saab luau nende peale ka nupud/lingid





Vali tegevus nupud ja selle all vali tegevused ehk "actions"

Content	>	,
Transforms	>	
Appearance	>	
Actions	~	
On Tap:		
\oslash No action	>	
Transition Effects	>	

"On Tap" valiku all tuleb Sul valida tegevus. Vali lingi pilt. "Link To Scene"





Siis avaneb rippmenüü, kus saad valida, millist pilti soovid linkida. Vali oma pilt avanenud menüüs

On Tap:	
🖺 Links to scene	>
Salact a scope	
Select a scene	
Select a scene	^
Scene 2	
TITA	~

Nüüd on pildid omavahel lingitud ja saad liikuda ühelt pildilt teisele nuppude abil



Piltide ja videote lisamine

Oma projektile saab lisada ka pilte javideosid. Klõpsa piildil (vaskul ekraani ääres) vastavalt sellele, mida soovid lisada.

Ъ	
Button	
Т	
Text	
ŝ	
Image	
⊳	
Video	
\bigcirc	
3D	



Pilt

LIsada saab oma arvutist pilte, mis on kas JPG või PNG formaadis. Pildid on kasulikud visuaalsete elementide lisamiseks, kuid neid saab kasutada ka nuppudena.

Hea teada! Süsteemi edukaks üleslaadimiseks peavad pildid olema alla 10 MB.

Projektile pildi lisamiseks valige vasakult pildiikoon, importige pilt ja lohistage see oma lõuendile.



Video

Videokomponent võimaldab lihtsalt importida toetatud videovorminguid (mov; avi; mp4; mpeg; 3gp; flv; mkv). Videod sobivad suurepäraselt, kui soovite lisada täiendavaid detaile.

Hea teada! Videod peavad olema alla 100 MB, et neid süsteemi edukalt üles laadida.

Projektile video lisamiseks valige komponentide paneelilt videoikoon ja lohistage soovitud video oma lõuendile.





3D

3D-komponent võimaldab teil projekti 3D-mudeli üles laadida. Designer sisaldab ka valikut eellaaditud 3D-mudeleid, mis aitavad teil 3D-projektide loomisega kohe alustada.

ZapWorks Designer toetab 3D-mudeleid järgmistes vormingutes: GLB; glTF; Manustatud glTF. Designer toetab mudeleid, mille failimaht on alla 20 MB.

Vaikimisi on ZapWorks Designer seatud 2D-režiimi. 3D-režiimi lubamiseks peate esmalt importima oma stseeni 3D-mudeli.







Eelvaade ja avaldamine

Projekti tegemise käigus oleks vaja aeg-ajalt kontrollida, kuidas Design mobiilseadmes töötab.

Paremas ülanurgas näete kahte nuppu: Eelvaade ja Avalda.



Nupul Eelvaade klõpsates avaneb eelvaate aken, mis näitab QR-koodi ja pilti.



2- Aim at the target image to preview your content.





لم Full Screen

QR-koodi skannimine mobiiltelefonis või tahvelarvutis QR-koodi skanneriga käivitab teie loodud kujunduse eelvaate.

Avaldamine

Kui olete oma kogemust testinud ja soovite seda jagada, võite klõpsata nupul Avalda.

Sel juhul ilmub aknasse teade: Published



Tühista avaldamine

Loodud kujundust saab kasutajate eest peita, kui vajutada kujunduse ikoonile ja valida rippmenüüst Tühista avaldamine.

