# Designer (beta) tyyppisen projektin luominen Zappar/ZapWorks- v1

MaFEA – Making Future Education Accessible PR2 – Guiding successful adoption











Funded by the European Union



Projektista alkaen	2
Kohdekuvan lisääminen	3
Painikkeen luominen	5
Painikkeiden tekstin muuttaminen	6
Kokopainikkeen koon siirtäminen ja muuttaminen	6
Painikkeen värin muuttaminen	7
Painikkeen ulkoasun muuttaminen	9
Kohtauksen nimeäminen	11
Näkymän lisääminen	11
Linkittäminen kohtaukseen	13
Kuvien ja videoiden lisääminen	16
Киха	16
Video	17
3D	18
Esikatsele ja julkaise	19



#### Projektista alkaen

Kirjaudu Sisään ZapWorks-tilillesi ja napsauta projektiin (punainen + allekirjoitus).



Last used	d		
			Designer (beta) Create 2D and 3D experience with our drag-and-drop editor. No code needed! Select & continue
More wa	nys to create AR	Create 2D and 3D experi	ience with our powerful AR-first engine.
	Universal AR	Power up your favourite	frameworks and engines with our AR SDKs.
	Designer (legacy)	Image tracked experienc	es using images, video and audio.
	Widgets (legacy)	Templated AR experience	es tracked to a zapcode.



#### Valitse käynnistin

## < 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

■愛用 応行版 QR code	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.

#### Nimeä projektisi.



Avaa Designer (beta) (avoimelle suunnittelijalle on kaksi vaihtoehtoa - sivun keskellä tai oikeassa yläkulmassa).

Untitled project	Get product Get pr	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 Untitled project     Image: Code Untitled project     Image: Code Untitled project	+ Add new

#### Kohdekuvan lisääminen

Projektin aloittamiseksi sinulla on ensin oltava kohdekuva. Zapparissa kohdekuvat ovat perusta, jolle rakennat jokapäiväistä.

Kun olet luonut projektin, napsauta Lataa kohdekuva.



🔄 Scene	ැබූ <u>Project</u>
Target Image	~ ^
Upload targ	get image
To on oble new downer	d aublish an usua
project, you need to f image.	a publish on your first add a target
Background Soun	d >

Valitse kuvatiedosto tietokoneesta. Muista, että kuvatiedoston ei pitäisi olla kovin suuri (enintään 4 Mt).

Jos kuvatiedosto on liian suuri, se ei ehkä lataudu projektiin tai aiheuta massiivista latausaikaa.

Kun olet valinnut tiedoston tietokoneesta, valitse Avaa. Kuvan lataaminen suunnittelijaan kestää 1-2 minuuttia.

Uplo	ading asset		~
R	Orav.jpg		^
	analysing 0%	$\checkmark$	

Jos kuva on liian suuri tai pieni, voit muuttaa sen kokoa suorasta kulmasta (+ tehdäksesi siitä keräilijän, - jotta se olisi pienempi).





#### Painikkeen luominen

Valitse vasemmasta valikosta Painike. Näet melko suuren valikoiman erilaisia painikkeita, joita voit

违	Buttons
Button	Basic buttons
Т	Abc Abc
Text	Abc Abc
\$	Abc Abc
Image	Social buttons
	👎 💟 🧭 in
Video	승 🕛 🛧 🗖
	• • • • -
$\bigotimes$	G Facebook
3D	O Instagram in LinkedIn
	TikTok DouTube

 $\bigotimes$ 

lisätä.



Peruspainikkeet (ensimmäiset kuusi) ovat muokattavissa, joten voit valita, mikä teksti menee painikkeeseen. Social Buttons sisältää logoja suosituilta sosiaalisen median sivustoilta. Voit lisätä nämä painikkeet, kun haluat linkittää tiettyyn sosiaalisen median sivustoon.

Jos haluat lisätä painikkeen näkymään, napsauta ja vedä valitsemasi painike kuvaan.

#### Painikkeiden tekstin muuttaminen

Jos haluat muuttaa painikkeen tekstiä, voit joko kaksoisnapsauttaa painiketta (kuva 1) tai napsauttaa kerran painiketta ja löytää tekstiaukon oikealta (kuva 2). Joka tapauksessa sinun on ensin poistettava teksti ja kirjoitettava sitten oma teksti. Viimeistele painamalla enter-näppäintä.



Content	~
Text	
Abc	
	11.

Kokopainikkeen koon siirtäminen ja muuttaminen

Jos haluat siirtää painiketta, napsauta ja vedä se haluamaasi paikkaan.

Jos haluat muuttaa painikkeen kokoa, voit klikata kerran painikkeeseen. Painikkeen sivuilla pitäisi näkyä kahdeksan valkoista pientä neliötä. Napsauta yhtä niistä ja vedä.



Kulman avulla voit suurentaa koko painiketta suuremmaksi tai pienemmäksi. Sivuilla (keskellä) olevien neliöiden avulla voit vain muuttaa leveyttä tai korkeutta.

Toinen tapa muuttaa painikkeen kokoa on valita muunnokset oikealta. On Koko-osio, jossa voit muuttaa painikkeen leveyttä ja korkeaa tasoa. Voit tehdä tämän napsauttamalla muutettavan



numeron vieressä. Nyt voit joko kirjoittaa haluamasi numeron tai muuttaa koordinaattia vähitellen pienillä nuolilla.

Transfor	ms			~
Size (coo	rds)	P		
44.16	Ŷ	15.09	Н	
Position	(coc	ords)		
3.25	х	8.77	Y	
Rotation	(de	g)		
0	°Z			
Order				
Mirror	ZIN			

### Painikkeen värin muuttaminen

Napsauta painiketta kerran ja valitse ulkoasu oikealta.





Napsauta Täytä väri -kohdan alla olevaa ruutua. Siellä avautuu ikkuna, jossa voit valita värin.

Ylöspäin on joitain **perusvärejä**, joista voit valita. Napsauta väriä valitaksesi sen. **RGB-viivan** alla on myös tyyny, jossa voit tarvittaessa himmentää colourin hieman kirkkaammaksi tai tummemmaksi.

Voit myös muuttaa painiketta niin, että sillä ei ole väriä. Voit tehdä sen siirtymällä suoraan alas kuvassa näkyvään liukusäätimeen. Tämä liukusäädin muuttaa värin peittävyyttä. Voit poistaa taustavärin liu'uttamalla sen 0 %:it:iin.







#### Painikkeen ulkoasun muuttaminen

Napsauta painiketta kerran ja valitse **ulkoasu** oikealta.

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

Ensimmäisen liukusäätimen Kulman säteen avulla voit valita, kuinka pyöreä on painikkeen reunat. 0% tarkoittaa, että ne ovat teräviä ja 100% tarkoittaa, että ne ovat täysin pyöristettyjä alla olevan kuvan mukaisesti.





#### Voit muuttaa tekstin fonttia Fontista.

Font	
Roboto	~
Roboto	^
Comfortaa	
Cookie	
Philosopher	
Ouicksand	-

Napsauta pientä nuolta. Valitse avattavasta valikosta haluamasi fontti.

Voit muuttaa tekstin kokoa **fontin korkeudesta.** Napsauta numeron vieressä. Nyt voit kirjoittaa haluamasi korkeuden tai muuttaa sitä numeron vieressä olevilla nuolilla.

0.05	^
3.95	v

Voit myös muuttaa tekstin väriä. Napsauta Fontin väri -kohdan alla olevaa ruutua.

Font color	

Siellä avautuu paikka, jossa voit valita tekstin värin. Ylöspäin on joitain perusvärejä. Alaspäin RGBviivan alla voit himmentää värin mieleiseksesi. Vedä vain pieni valkoinen pallo paikkaan, josta löydät haluamasi värin. Voit sulkea tämän ikkunan napsauttamalla mitä tahansa kohtaa ikkunan ulkopuolella.





#### Kohtauksen nimeäminen

Napsauta kohtausta 1. Tällä hetkellä ensimmäisen kohtauksen nimi on Kohtaus 1. Jos haluat muuttaa nimeä, napsauta kuvan alla olevaa tekstiä ja kirjoita uusi nimi.

+	+ Squirrel
Sterie 1	>
(+) Scene 1 ~ (+)	(+) Squirrel ~ (+)

#### Näkymän lisääminen



Avaa kohtausnäkymä alareunassa ja paina ensimmäisen kohtauksen vieressä olevaa + -näppäintä.



Valitse avatusta windowista kuvanseuranta tai maailmanseuranta ja klikkaa Luo kohtaus.

Select a tracking type for your new scene



Create scen



Sinulla pitäisi olla uusi kohtaus.

Ale de la		2.51.21.5
		+
Squirrel	Scene 2	
Œ	Scene 2 🗸	+

Voit siirtyä kohtausten välillä napsauttamalla kohtauspainiketta uudelleen ja napsauttamalla kohtausta, jota haluat käsitellä.

#### Linkittäminen kohtaukseen

Voit siirtyä kohtausten välillä käyttämällä painikkeita. Luo painike ensimmäiseen kohtaukseen.





Napsauta painikettasi ja valitse toiminnot oikeasta paneelista.

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

Napauttamalla-rivin alla: voit valita painikkeelle toiminnon. Valitse Linkit näkymään.





Toimintovalinnan alle ilmestyi uusi rivi, johon voit valita näkymän, johon tämä painike linkittää. Valitse kohtaus avattavasta valikosta.

On Tap:	
🖺 Links to scene	>
Select a scene	~
Select a scene	^
Scene 2	~
T	

Nyt kohtaukset are linkitetään, jotta voit siirtyä ensimmäisestä toiseen kohtaukseen.



#### Kuvien ja videoiden lisääminen

Voit lisätä projektiin valokuvia ja videoita. Napsauta vastaavaa kuvaa näytön vasemmassa reunassa.



#### Kuva

Image-komponentin avulla tuetut kuvamuodot (JPG ja PNG) voidaan helposti tuoda projektiisi. Kuvat ovat hyödyllisiä visuaalisten elementtien lisäämisessä, mutta niitä voidaan käyttää myös painikkeina.



**Hyvä tietää!** Kuvien on oltava alle 10 megatavua, jotta ne voidaan ladata järjestelmään onnistuneesti. Jos haluat lisätä kuvan projektiisi, valitse kuvakuvake vasemmalta, tuo kuva ja vedä se piirtoalueelle.

	Browse from o	computer
Т	Search	Q
ext	***	
	And a second	
	Opi meterieti	



#### Video

Video-komponentti mahdollistaa tuettujen videoformaattien yksinkertaisen tuonnin (mov; avi; mp4; mpeg; 3gp; flv; mkv). Videot sopivat erinomaisesti, kun haluat lisätä lisätietoja.

Hyvä tietää! Videoiden on oltava alle 100 Mt, jotta ne voidaan ladata onnistuneesti järjestelmään.

Jos haluat lisätä videon projektiisi, valitse videokuvake komponenttipaneelista ja vedä haluamasi video canvasille.





#### 3D

3D-komponentin avulla voit ladata 3D-mallin projektiisi. Designer sisältää myös valikoiman esiladattuja 3D-malleja, joiden avulla voit aloittaa 3D-projektien luomisen heti.

ZapWorks Designer tukee 3D-malleja seuraavissa muodoissa: GLB; gITF; Upotettu gITF. Designer tukee malleja, joiden tiedostokoko on alle 20 Mt.

Oletuksena ZapWorks Designer on asetettu 2D-tilaan. Jos haluat ottaa 3D-tilan käyttöön, sinun on ensin tuotava 3D-malli kohtaukseesi.







#### Esikatsele ja julkaise

Suunnitteluprosessin aikana olisi tarpeen tarkistaa aika ajoin, miten Design toimii mobiililaitteessa.

Oikeassa yläkulmassa näkyy kaksi painiketta: Esikatselu ja Julkaise.

Preview	Publish
---------	---------

Esikatselu-painikkeen napsauttaminen avaa esikatseluikkunan, jossa näkyy QR-koodi ja kuva.



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





لم Full Screen

QR-koodin varastaminen matkapuhelimen tai tabletin QR-koodiskannerilla käynnistää esikatselun luomastasi suunnittelusta.

#### Julkaisutoiminta

Kun olet testannut käyttökokemuksesi ja haluat jakaa sen, voit napsauttaa Julkaise-painiketta.

Tässä tapauksessa viesti Published : will ilmestyy ikkunaan.

#### Julkaisun peruuttaminen



Luotu muotoilu voidaan piilottaa käyttäjiltä napsauttamalla suunnittelukuvaketta ja valitsemalla avattavasta valikosta Peruuta julkaisu.

