

**MODDING: BASICS** 

### VORBEREITUNGEN



#### ZIELSYSTEM

Welches Format (Portrait/Landscape) hat das Display? Ist der Screen vertikal (Wand) oder horizontal (Tisch) zugänglich? Was ist die Zielauflösung?



#### **INHALTE**

Wieviele Inhalte welcher Art sollen in welchen Formaten integriert werden? Wie sind die Inhalte strukturiert?



#### **APPS & WIDGETS**

Welche und wieviele Apps & Widgets sollen genutzt werden? Wie soll zwischen mehreren Apps gewechselt werden?

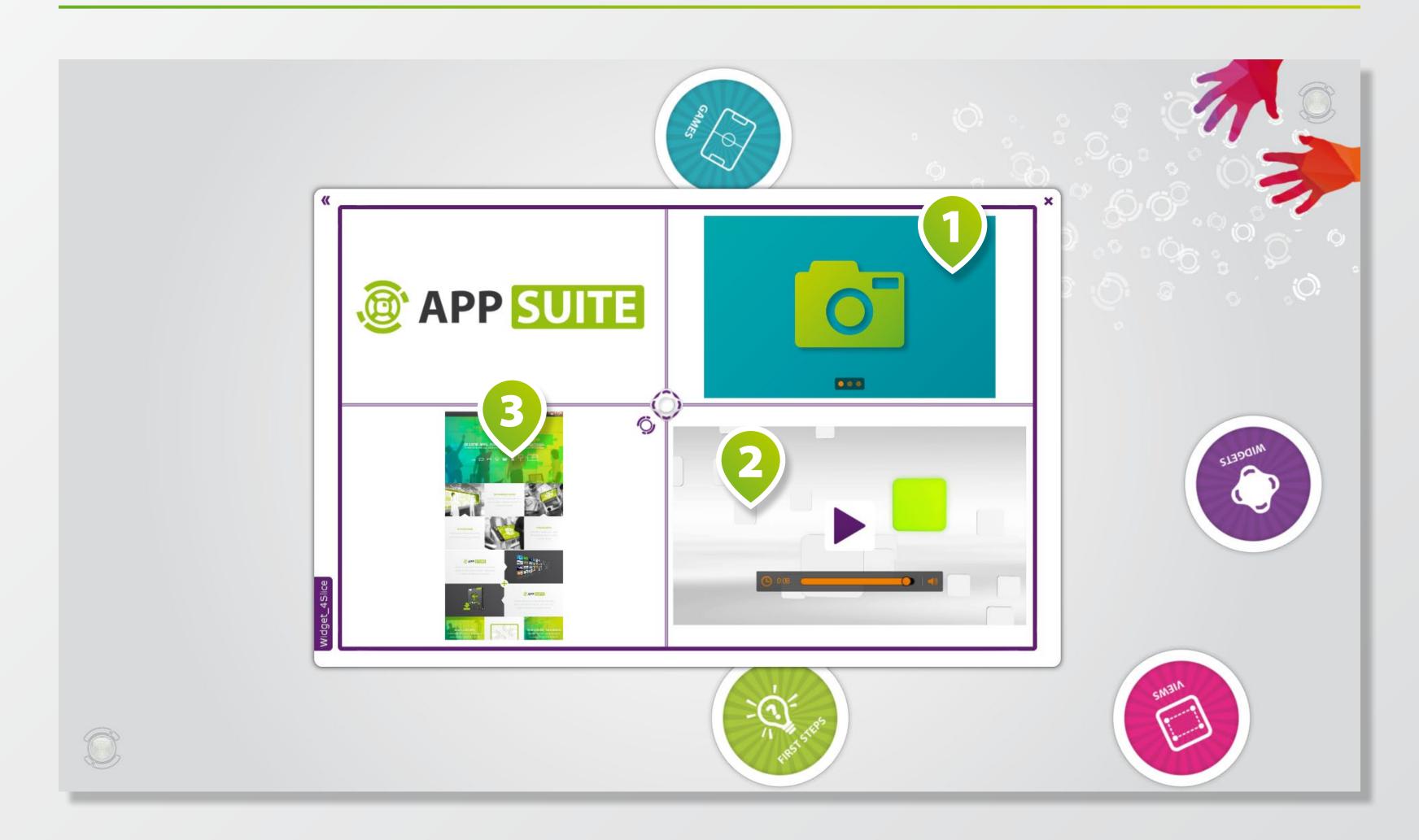


#### **CORPORATE DESIGN**

Sind die wichtigsten Farben und Fonts der gewünschten CI bekannt? Liegen Wallpaper, Logos und Icons vor?

Die oben stehenden Fragen sollen Ihnen bei der Vorbereitung helfen, um möglichst effizient zu Ihrer individuellen Lösung zu finden.

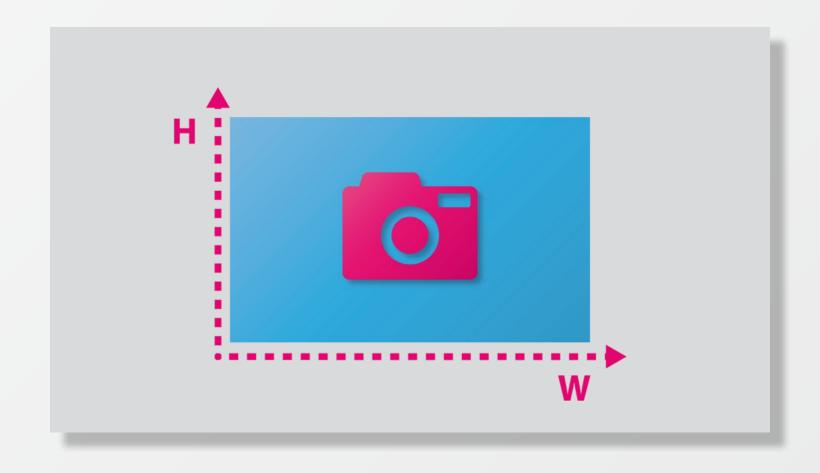
# **INHALTE & FORMATE (ALLGEMEIN)**

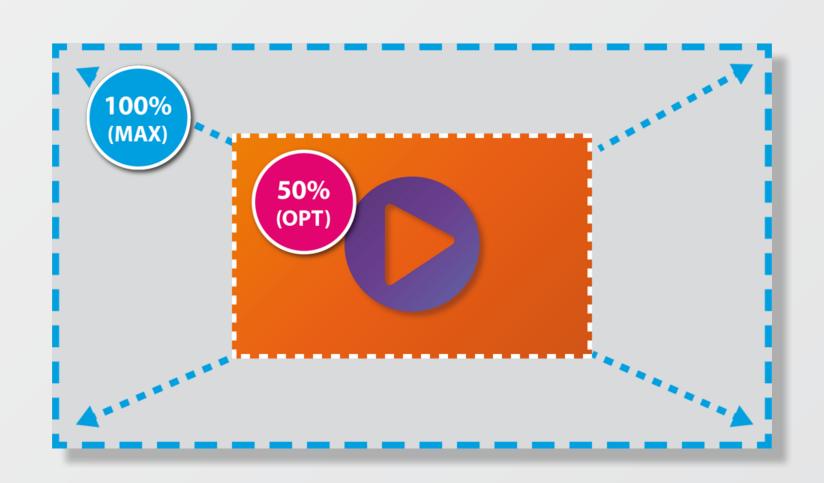


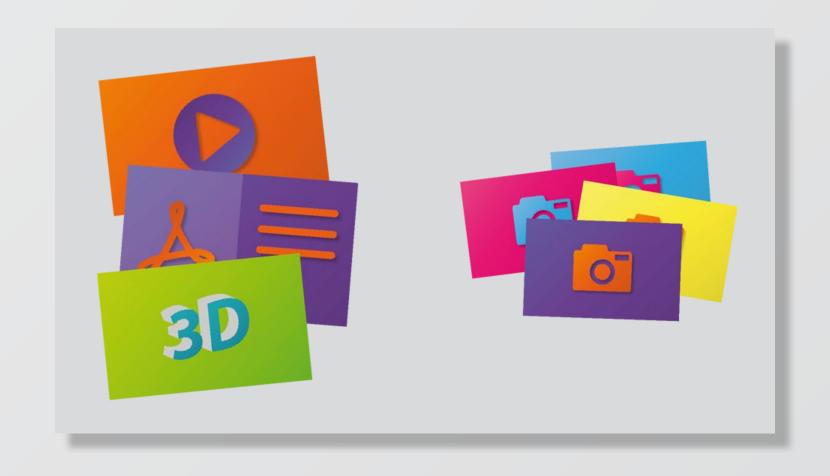
Im Allgemeinen sind mit Inhalten diverse Medien unterschiedlicher Formate gemeint, die in Apps und Widgets integriert werden können: von BILDERN 1 über VIDEOS 2 und PDFS 3 bis hin zu 3D-Modellen oder Webinhalten.

Medien werden insbesondere in Apps der Kategorie *Multimedia* sowie in *Widgets* verwendet.

## **INHALTE: BEST PRACTICES**







#### **GRÖSSE VON MEDIEN**

Die Größe von Medien meint hier immer die Dimension als Breite x Höhe in Pixeln (px). Die maximale Größe von Medien sollte in der Regel die Auflösung des Displays nicht überschreiten!

#### **OPTIMALE GRÖSSEN**

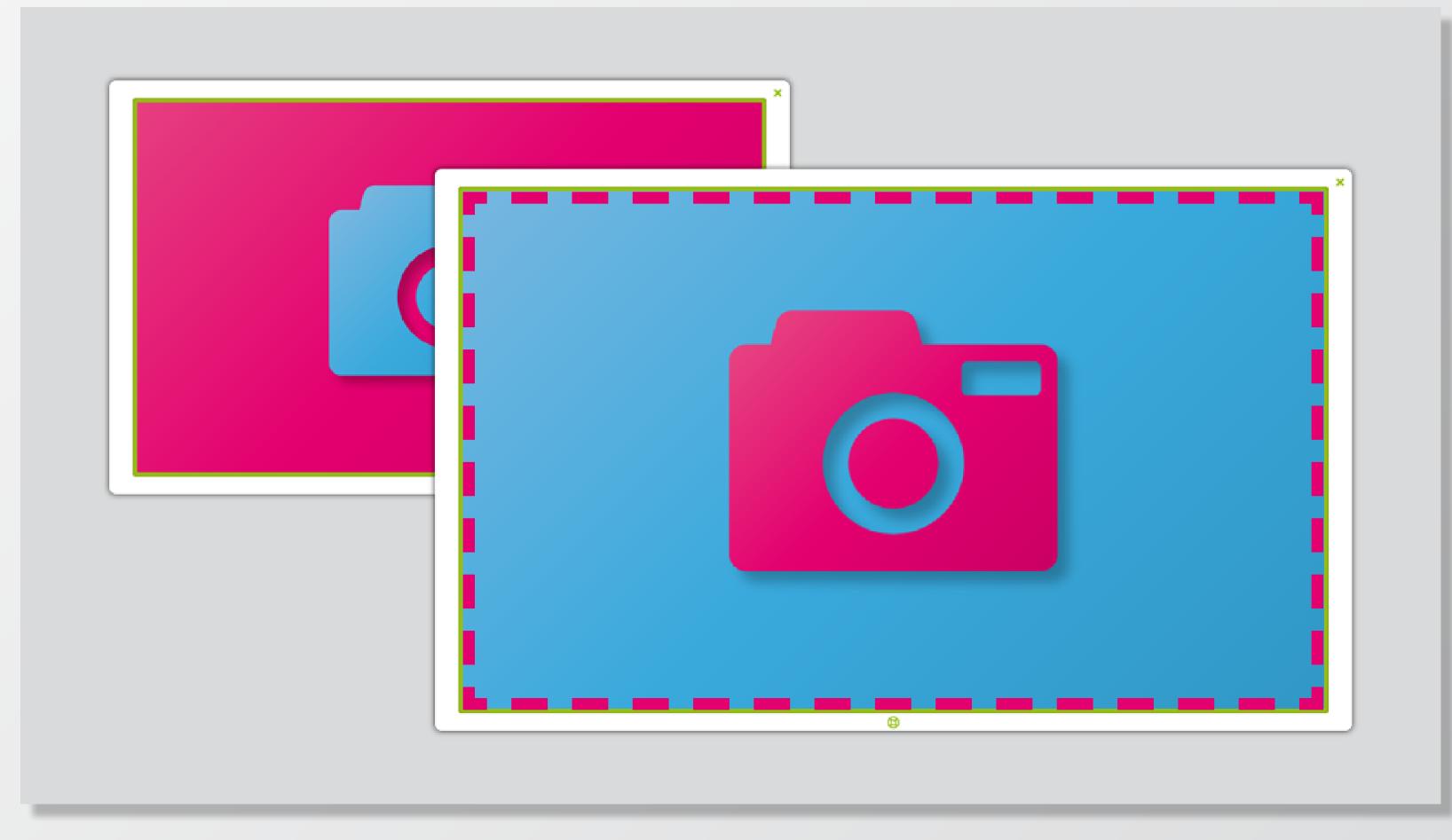
Insbesondere bei Bildern und Videos gilt als Faustregel: Die optimale *reale* (maximale) Grösse von Medien sollte ihrer *virtuellen* (maximalen) Größe in der jeweiligen Anwendung entsprechen.

#### **ANZAHL AN MEDIEN**

Je mehr Medien je nach Typ gleichzeitig dargestellt werden, umso größer die Anforderungen an den PC. Bilder benötigen beispielsweise weniger Ressourcen als etwa Videos oder 3D-Modelle.

Achten Sie bei der Verwendung von Medien auf deren Anzahl und Größe. Eine optimale Formatierung der Inhalte fördert den flüssigen Ablauf der Anwendung.

### **BILDER**



Bilder beispielsweise in Form von Produktfotos sollten maximal der Größe der Gesamtauflösung des Zielsystems entsprechen.

Als Faustregel kann man festhalten: Optimale Größe von Bildern = 75% der Displayauflösung.

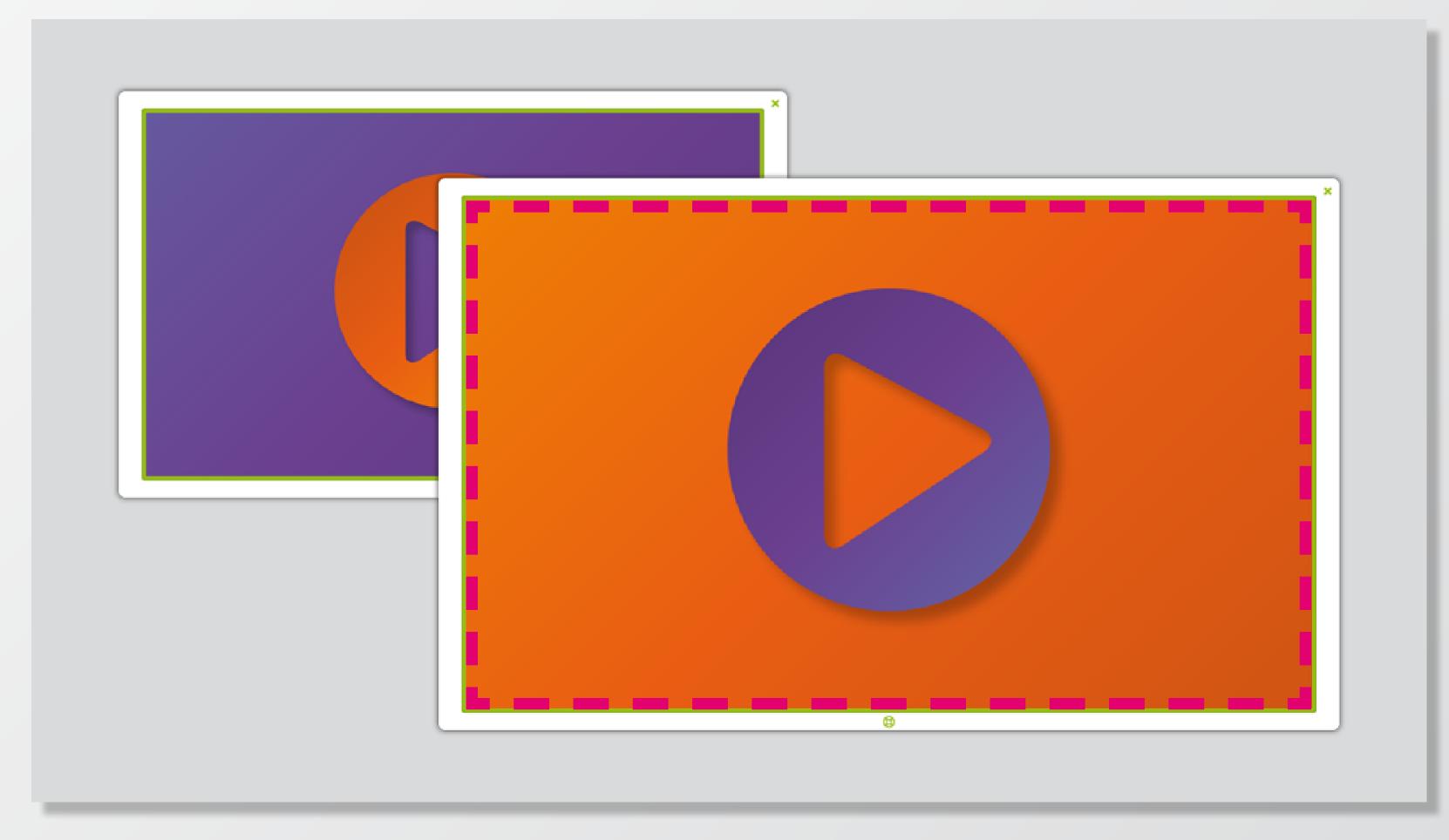
In Ausnahmefällen kann die optimale Bildgröße auch über der Displayauflösung liegen, z.B. wenn in Bilder hineingezoomt werden soll.







### **VIDEOS**





■ MOV | MP4 | MPEG | ...



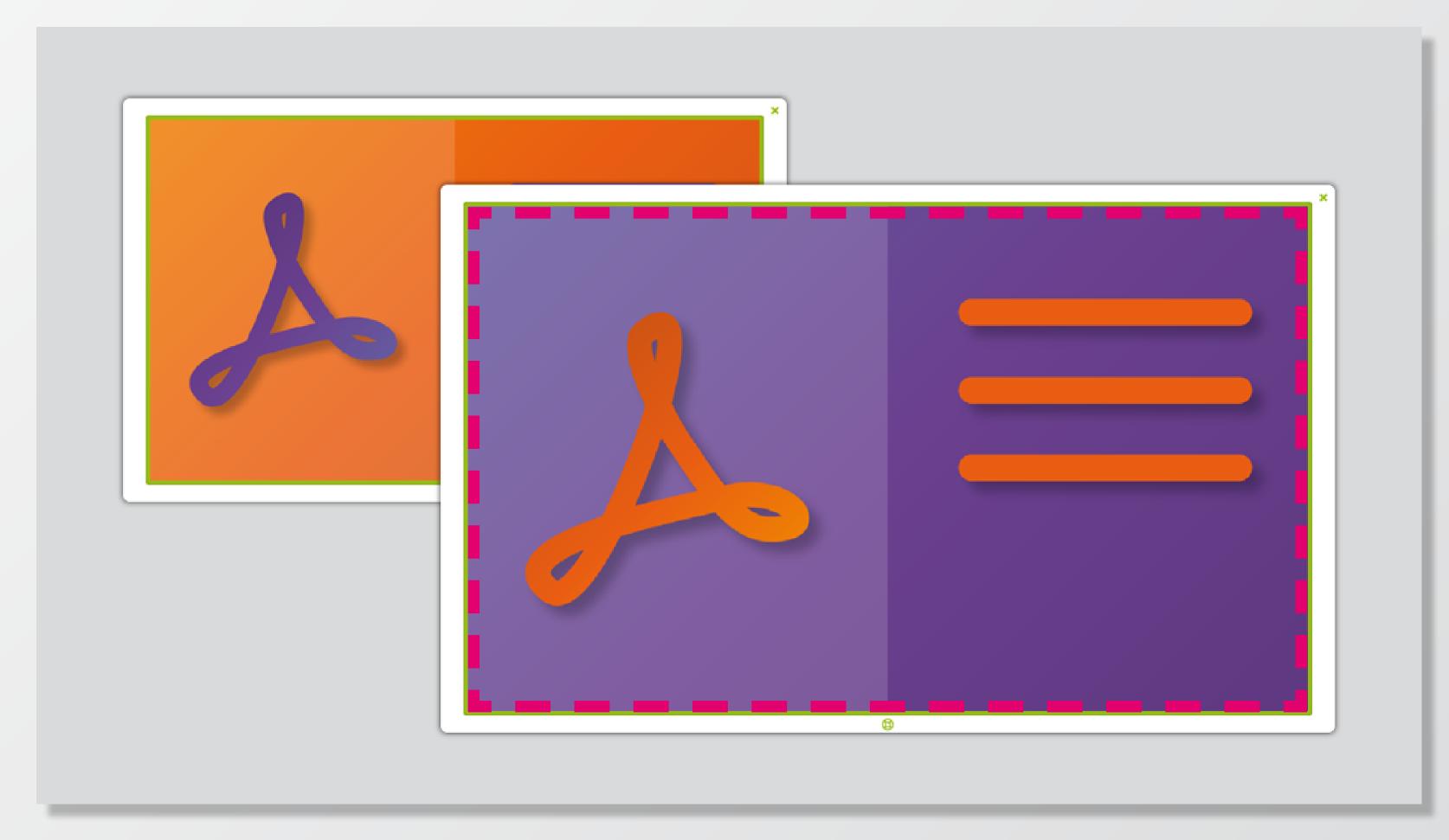


Das eyefactive SDK verwendet das VLC Framework. Prinzipiell laufen alle damit unterstützten Videoformate. Wir empfehlen die Formate QUICKTIME (MOV) oder MPEG.

Die Verwendung der Formate WMV und AVI wird ausdrücklich NICHT empfohlen!

Relevant für die Verwendung von Videodateien ist der verwendete Video-Codec. Dieser entspricht übrigens nicht immer unbedingt der Dateiendung.

### PDF DOKUMENTE



PDF (STANDARD)

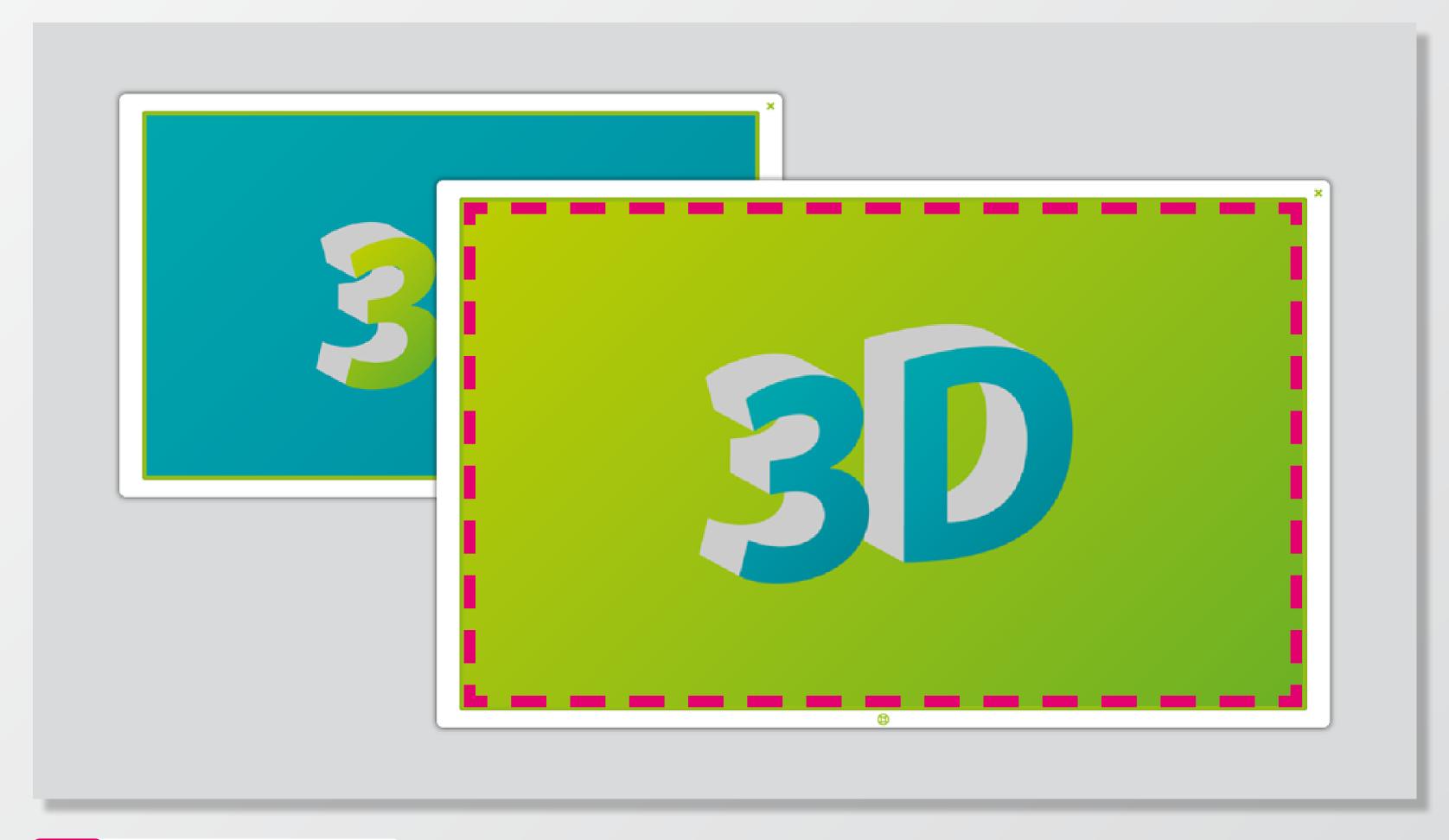
Unterstützt werden einfache PDF-Dokumente mit Text und Bild. Spezielle Funktionen wie Animationen oder interaktive Inhalte werden nicht unterstützt.

Schriften bleiben beim Zoomen scharf. Schriften sollten dennoch möglichst auch ohne Zoom direkt lesbar sein.

Präsentations-Formate (z.B. *Powerpoint*) werden nicht direkt unterstützt. Sie können jedoch als PDF-Dokumente exportiert werden.

Bitte betten Sie verwendete Fonts in das PDF Dokument ein.

## 3D MODELLE

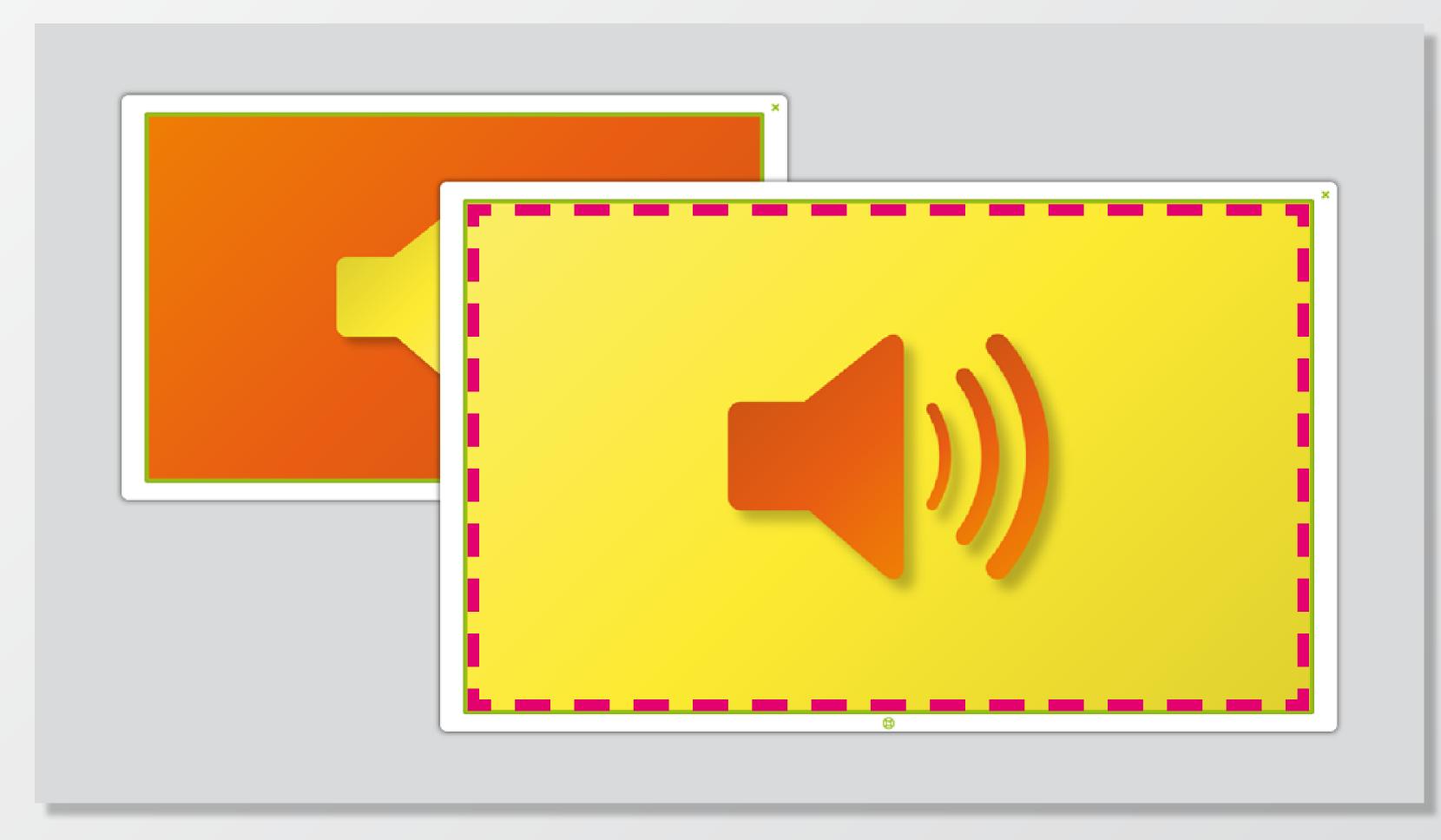


FBX | 3DS | X | ...

Die AppSuite nutzt das *Assimp-Framework* zur Darstellung von 3D-Modellen.

Wir empfehlen das *FBX*-Format.

## **AUDIO FILES**



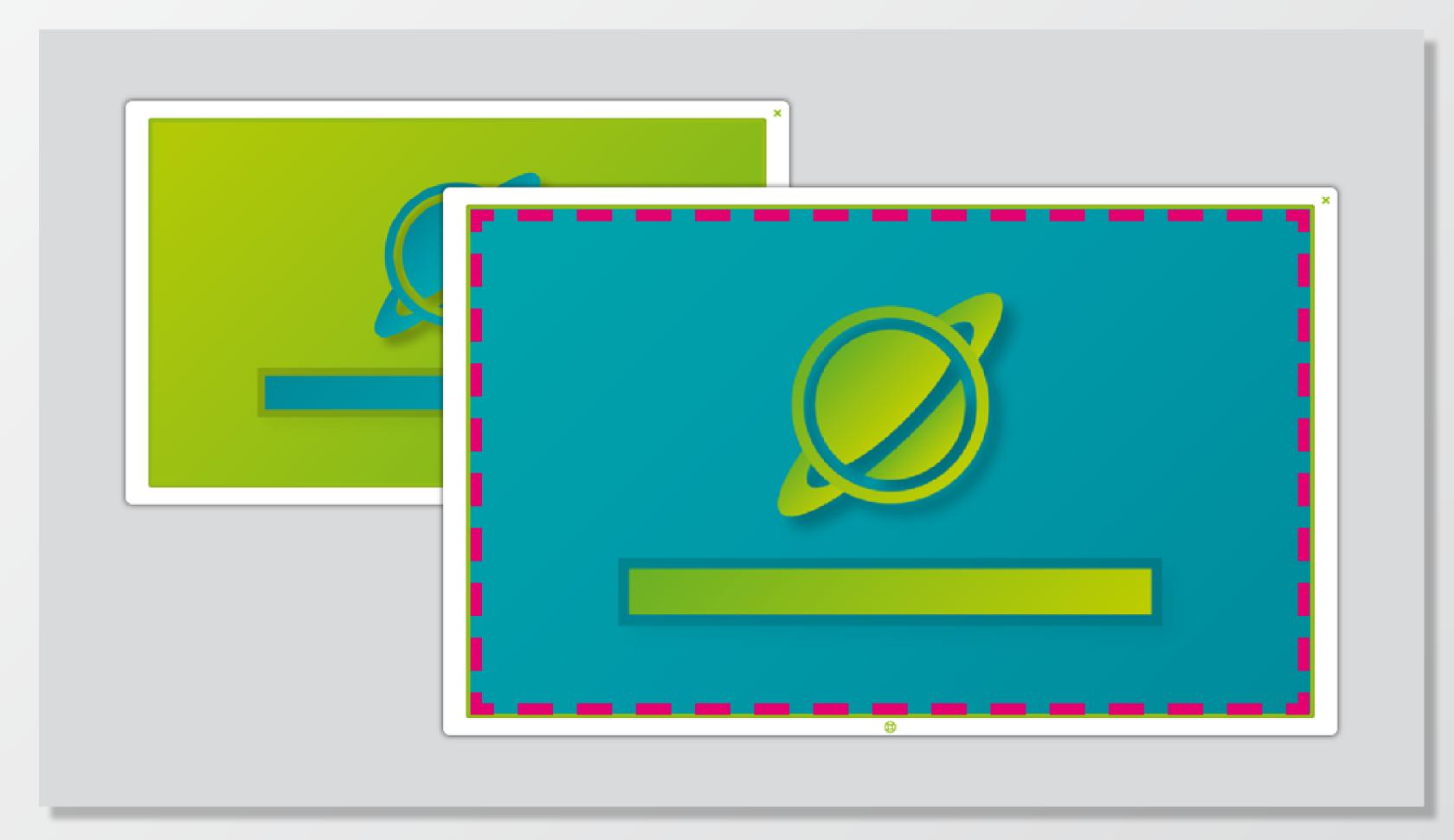
Für das Abspielen von Audio-Dateien können Sie u.a. die App *AudioCloud* sowie das *AudioWidget* nutzen.

Die AppSuite ermöglicht das Ansteuerneinzelner Audiokanäle, so können beispielsweise auch mehrere Benutzer über Kopfhörer jeweils individuell Audiosignale hören.

Für das Abspielen von Audiodateien wird das *VLC*-Framework verwendet.



# WEBSITES, FLASH & HTML5





Mit der App WebBrowser lassen sich beliebige Webseiten aufrufen, auch gleichzeitig für mehrere Nutzer in parallel geöffneten Fenstern.

Der Browser basiert auf dem *Chromium*-Framework, welches auch im bekannten Chrome-Browser verwendet wird. Diverse Skript-Sprachen werden unterstützt, darunter Flash und HTML5. Eingaben machen Sie über eine virtuelle Tastatur.

Wir empfehlen die Verwendung von mobilen bzw. responsiven Webinhalten.

## **HINWEISE & TIPS**



#### **INHALTE VORAB TESTEN**

Bitte beachten Sie, dass insbesondere bei Webinhalten eine Vielzahl unterschiedlichster Formate existiert - und somit auch potenzielle Probleme und Hürden. Wir können nicht garantieren, dass der Browser mit jeder Website, jeder Skriptsprache und jedem Inhalt funktionieren wird. Dies gilt auch für alle anderen Formate wie Bilder, Videos oder PDF-Dokumente.

Testen Sie daher die gewünschten Inhalte bitte jeweils einzeln vorher innerhalb der AppSuite, die Ihnen zum kostenlos Download zur Verfügung steht!



#### APP DOKUMENTATIONEN

Details zu den erforderlichen Inhalten, Einstellungen und Style-Elementen finden Sie in den jeweiligen App-Dokumentationen.



#### ANZAHL UND GRÖSSE

Je mehr Medien gleichzeitig dargestellt werden, umso höher die Anforderungen an den PC. Achten Sie insbesondere bei Videos, PDF-Dokumenten, 3D-Modellen und Webinhalten auf (gleichzeitige) Anzahl und Größe.



#### **MODDING SERVICE**

Sie haben Fragen zu Inhalten und Formaten? Wir helfen gerne! Sie können das Erstellen von Mods auch an uns auslagern, fragen Sie einfach nach uns eren Modding-Paketen.

Bitte berücksichtigen Sie unsere Hinweise und Tips bei der Vorbereitung und Verwendung von Medien in Apps und Widgets in den korrekten Formaten und Größen - für ein optimales interaktives Erlebnis auf Ihren gewünschten Zielsystemen.

# STYLES (ALLGEMEIN)



Neben Inhalten unterschiedlicher Medienformate gibt es je nach App / Widget unterschiedliche *Style-*Elemente, die Sie individuell anpassen können. Diese bestimmen vornehmlich das Look and Feel von Apps und Widgets.

WALLPAPER 1 als Hintergrund-Grafiken von Apps und Widgets.

LOGOS & ICONS 2 als erklärende Symbole auf verschiedensten Elementen wie etwa Buttons.

KEYCOLORS 3 zur Einfärbung von u.a. Flächen, Rahmen und Schriften zur Unterstützung der Ziel-Cl.

# WALLPAPER & HINTERGRÜNDE







100% SCREEN (BEST)

Die meisten Apps & Widgets haben eine Hintergrundfläche (auch: *Wallpaper*) als Grafik, die Sie individuell auswählen können.

Das Wallpapereiner App im FULL-SCREEN-MODUS 1 sollte der Display-Auflösung entsprechen. Hintergründe in FENSTERN 2 der virtuellen Größe in der jeweiligen Anwendung.

Das Wallpaper sollte homogen und nicht zu unruhig wirken, um den Fokus auf die interaktiven Elemente über dem Hintergrund zu lenken.

Sie können auch ganze Apps in den Hintergrund legen, beispielsweise SlideShowFX, für animierte Inhalte und interaktive Effekte.

# **ICONS & LOGOS**

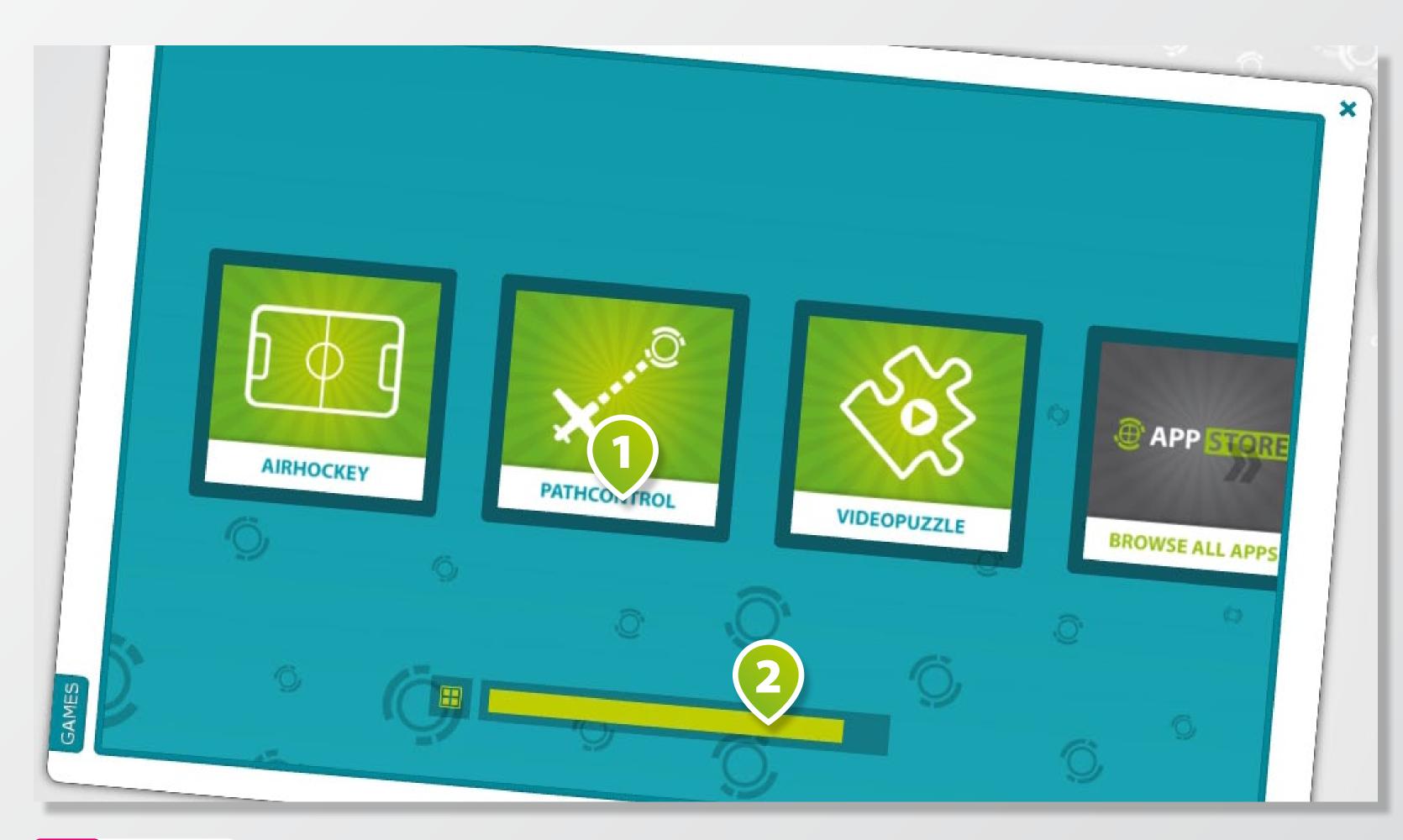


PNG (#)

Auf einigen Interface-Elementen können Sie Ihre eigenen ICONS UND LOGOS 1 2 3 platzieren.

Wie empfehlen, für Icons und Logos freigestellte *PNG*-Grafiken zu verwenden.

## **KEYCOLORS**



RGBA

Nutzen Sie Keycolors, um Apps bzw. Mods in Ihrem individuellen Design zu stylen.

Keycolors färben vor allem Interface Elemente ein, wie beispielsweise TEXTE 1, Buttons oder NAVIGATIONSELEMENTE 2.

Keycolors werden im RGB bzw. RGBA-Format mit Werten von 0-255 angegeben:

Rot, Grün, Blau (, Alpha)

## **VIEWS & WIDGETS**



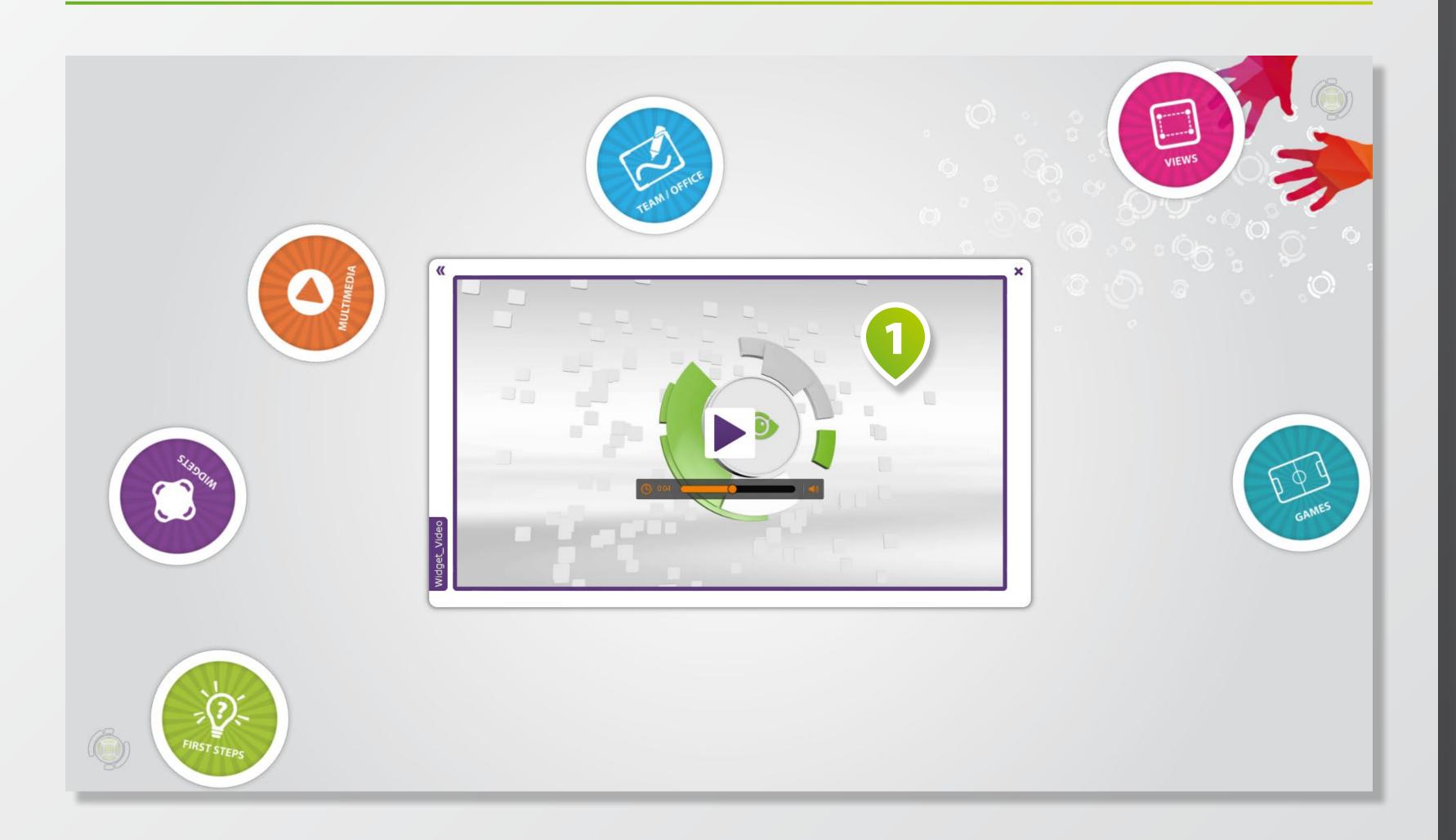
View-Apps dienen als zentrale Menüs, um Apps und Widgets innerhalb eines Projektes starten bzw. zwischen ihnen wechseln zu können.

Views unterscheiden sich vor allem durch ihr visuelles Aussehen und die Art der interaktiven Start-Flächen.

Apps und Wigdgets können einem View zugeordnet und von hier aus gestartet werden.

Apps können so konfiguriert werden, dass sie sich auf der gesamten Displayfläche im Vollbild-Modus (FULLSCREEN 1) oder in FENSTERN 2 öffnen. Widgets sind nur für den Fenster-Modus ausgelegt.

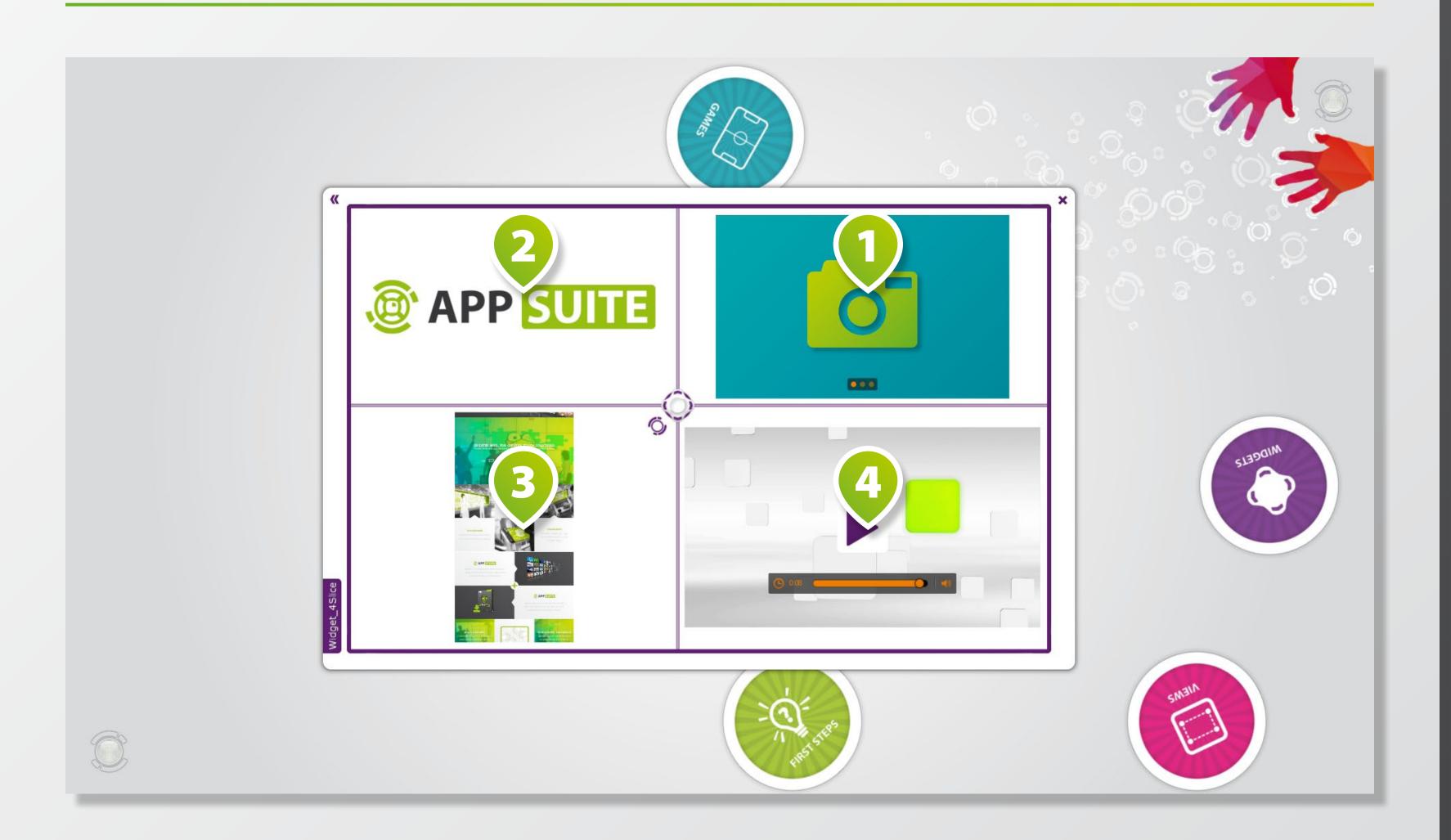
## **WIDGETS: SINGLE MEDIA**



SingleMedia-Widgets beinhalten immer genau eine Mediendatei eines Formats.

Für jede Format-Kategorie gibt es ein entsprechendes *SingleMedia*-Widget, im Beispiel links ein VIDEO-WIDGET 2.

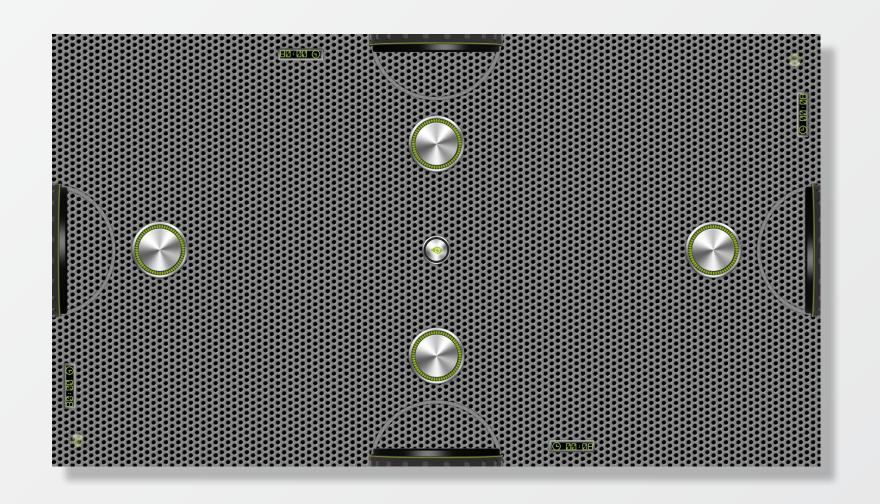
## **WIDGETS: CONTAINER**



Container-Widgets können mehrere einzelne Dateien enthalten, sogar Verschachtelungen von Container-Widgets sind möglich.

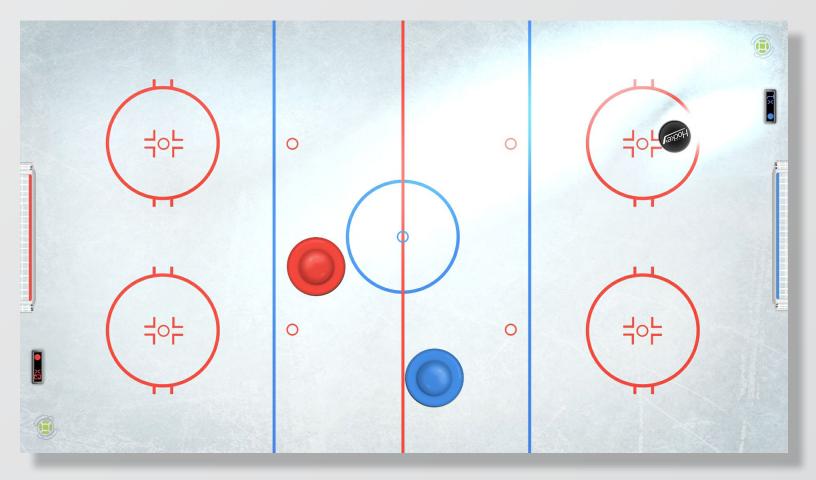
Im Beispiel links sind in einem *4Slice*-Widget vier weitere Widgets verschachtelt: WIDGET-SLIDER 1, IMAGE-WIDGET 2, PDF-WIDGET 3, VIDEO-WIDGET 4.

### **MODS**









Apps und Widgets können Sie je nach Typ in einer Vielzahl an Parametern anpassen, stylen sowie eigene Inhalte unterschiedlichster Formate integrieren.

Jede individuelle Version einer App oder eines Widgets nennen wir Mod (von: *Mod*ifzieren).

Sie können beliebig viele Mods von Apps und Widgets erstellen und diese sogar miteinander kombinieren (siehe *Views*).

Im Beispiel sind vier unterschiedliche Mods der gleichen App *Air-Hockey* zu sehen.

# MODS & MODGRUPPEN (PROJEKTE)







SINGLE APP



VIEW APP + WIDGETS





VIEW APP + WIDGETS + APPS



