Anleitung für die Erstellung von HTML5-Panoramen mit Flash-Fallback mit Pano2VR

- 1. Neuen Ordner erstellen > Panorama (JPEG) und Sound (MP3) einfügen
- 2. Panorama (JPEG) in Pano2VR-Quelle ziehen



3. Anzeige Einstellungen "Ändern"



4. Benutzerdaten "Ändern" (Beispielbeschriftung)

denutzerdaten 🚭	2 - X
Benutzerdaten	
Titel:	Recker Kriegerdenkmal
Beschreibung:	
Autor:	Thomas Fankhänel
Datum und Zeit:	August 2012
Copyright:	www.pixel-liebe.de
Quelle:	Recke in Nordrhein-Westfalen
Information:	
Kommentar:	Music "Penelope" by Teendar
	OK Abbrechen

5. Hotspots "Ändern" (Lensflare setzen) optional

and the second second	
Punkthotspots	Flächenhotspots
Punkthotspots	
ID: _flare	Skin-ID: If
Titel: 0.5/0.	3
URL:	Ziel:

- Lensflare-Hotspot auf Lichtquelle setzen (z.B. Sonne, Scheinwerfer)
- 0.5/0.3 = Stärke des Linsenflecks/Blendeffekt

6. Klänge "Ändern"



• Lautstärke: 1,00 = 100%; 0,3 = 30% (Wert selbst einschätzen)

Kiedhof Oberlungwitz.p2vr* — Pano2VR				
Datei Hilfsprogramme Hilfe				
Quelle		Ausgabe		
Projektdatei: Friedhof Oberlungwitz.p2vr Quellendatei: Friedhof Oberlungwitz.jpg Format: Auto - Equirectangular (10.000x5.000/8)		Neues Ausgabeformat:	Flash	🖷 Hinzufügen
	Quelle wählen Korrektur der Quelle Quelle umwandeln			
Anzeige-Einstellungen Drehung: 348,0				
Neigung: 1,5 Blickfeld: 70,00	Ändern			
Benutzerdaten				
Titel: Denkmal zum Autor: Thomas Fankhänel Datum/Zeit: Juli 2012	Ändern			
Hotspots				
1 Hotspots definiert	Ändern			
Klänge				
1 Klänge definiert	Ändern	🛛 anschließend öffnen		😵 Alle erzeugen
			Lizenz 1 Benutz	er: Thomas Fankhänel

7. Ausgabeformat "Flash" hinzufügen

• Einstellungen

4 Flash Ausgabe	? ×
Einstellungen Grafikeffekte Erweiterte Einstellungen Mehrere A	uflösungen HTML
Kacheleinstellungen	Automatische Drehung
Würfel-Kantenlänge: 2500 🚔 px Optimal: 685 px	Automatisches Drehen aktivieren
Bildqualität: 90 🚔 niedrig hoch	Drehgeschwindigkeit: 0,03 🚔 º/Bild
Würfelflächenqualität	Verzögerung: 4,0 🕏 s
Unterteilung: 1 👤	Horizontale Ausrichtung: 0,0 💌
Fenster	Start nach Download
Größe: 640 🚔 x 480 🌩 px	Nur bei Fokus
Skalierung: mit dem Fenster 🔻	Skin
Blickwinkelmodus: Vertikal	Name: Thomas' Flash Kontrollelemente.ggsk
	Bearbeiten
Ausgabe Ausgabedatei: Kriegerdenkmal_HDR_ 2-1_out.swf	Öffnen
	OK Abbrechen

8. Browser mit "http://www.via-ferrata.de/koordinaten-umrechnen.htm" öffnen



- Longitude & Latitude kopieren
- 9. Tab mit "http://maps.google.de" öffnen



• URL kopieren

10. Skin-Editor öffnen

🖞 Flash Ausgabe	2
Einstellungen Grafikeffekte Erweiterte Einstellungen Mehre	ere Auflösungen HTML
Kacheleinstellungen Würfel-Kantenlänge: 2500 ♀ px Optimal: <u>685 px</u> Bildqualität: 90 ♀ niedrig Würfelflächenqualität unterteilung: 1 ♀ Fenster Größe: 640 ♠ x 480 ♠ px	Automatische Drehung Automatisches Drehen aktivieren Drehgeschwindigkeit: 0,03 ÷ º/Bild Verzögerung: 4,0 ÷ s Horizontale Ausrichtung: 0,0 ÷ Start nach Download Nur bei Fokus
Skallerung: mit dem Fenster V Blickwinkelmodus: Vertikal V	Name: Thomas' Flash Kontrollelemente.ggsk Bearbeiten Datei
Ausgabe Ausgabedatei: Kriegerdenkmal_HDR_ 2-1_out.swf	Öffnen
	OK Abbrechen

• "button map" bearbeiten



• kopierte URL einfügen

SVG Grafik - Eigenschaften Einstellungen Aktionen/Modif	ikatoren				\$	×
Aktionen						
Quelle	Aktion			_	Aktion hinzufügen	
Maus betritt 🔹	Deckkraft ändern 🔻	Deckkraft:	1	Ziel:	Standort anzeigen 🔻	
Maus verlässt 🔹	Deckkraft ändern 🔻	Deckkraft:	0	Ziel:	Standort anzeigen 🔻	
Maus betritt 🔹	Deckkraft ändern 🔹	Deckkraft:	1	Ziel:	button name 🔻	
Maus verlässt 🔹	Deckkraft ändern 🔻	Deckkraft:	0	Ziel:	button name 🔻	
Mausklick	Gehe zu URL 🔻	URL: http	://maps.google.de/maps?q=5 Ta	rget:	blank	
Keine 🔻	Keine 🔻					
Um alle Elemente mit der gleiche Modifikatoren	en ID zu adressieren (z.B. alle Hotspots)	muss dieser 1	ID ein '%' Zeichen vorangestellt w	erden.		
Zielwert Ausgang Keine V Keine	•				Modifikator hinzufüger	n

• Speichern und Skin-Editor schließen

11. Ausgabe > Grafikeffekte

🖏 Flash Ausgabe	? <mark>×</mark>
Einstellungen Grafikeffekte Erweiterte Einstellungen Mehrere	Auflösungen HTML
Download/Vorschau	Überblendungen
Typ: Farbe Farbe:	Übergänge aktivieren
Auflösung: 1: 4	Übergangsart: Kreuzüberblendung 🔻
Downloadreihenfolge: Startansicht 💌	Übergangsdauer: 1,0 <
Darstellung	Effekte: Vorher Hineinzoomen
Bildwiederholrate: 50	Unachher Herauszoomen
Darstellungsqualität: 9 🔿 niedrig hoch	Gezoomtes Blickfeld: 5 00
Qualität bei Bewegung herabsetzen	Zoomaeschwindiakeit: 2.00
🔲 Qualität der Bühne ändern	
☑ Bildfilterung ändern	
	OK Abbrechen

12. Ausgabe > Mehrere Auflösungen

🚭 Flash Ausgabe	•						? ×
Einstellungen	Grafikeffekte	Erweiterte	Einstellungen	Mehrere Auflösungen	HTML		
Einstellungen							
Aktivieren	1						
Kachelgröße:	512 🚔 px						
Format:	Kubisch 🔻						
Dateiname:	tiles/c%c_l%r_%	%y_%x.jpg				•	
🔽 Dateien g	enerieren						
Erweiterte Ein Überlappung: Rohbildspeich	nstellungen ▼ 1 Pixel Übe ver: 300 ♀ MB	erlappung		Schaltpunktv Downloadwa	verzerrung: irteschlange:	0,40 牵	
Bitmapspeiche	er: 200 🚖 MB			Dekodierwar	teschlange:	5 ≑	
Ebenen							
Breite	Einbetten S	ofort laden	Sofort dekodiere	n			🕂 Hinzufügen
21þ0	px 📃						*
1250	px 📃						
625	px 🔽						× -
							OK Abbrechen

13. Ausgabe > HTML

Flash Ausgabe					8
Einstellungen	Grafikeffekte	Erweiterte Einstellungen	Mehrere Auflösungen	HTML	
HTML Datei a	aktivieren				
Auslagerung:	Panoramabilder				
	Skindaten und B	ilder			
Vorlage: n	ormal.ggt 🔹 👻				
Vorlagen Einste	ellungen				
Text Color:					*
Text color.					
Background	Color:				
Show User D)ata Table:	√			
Table Border	Color:				
Table Text C	olor:				
Table Backgr	ound Color:				
Create the n	lecessary code to	embed a panoramic video.			
Ausgabe					
Format	HTML (html)	~			
					ärr
Ausgabedatei:	Kriegerdenkmal	_HDR_2-1.html			Offnen
					OK Abbrecher

- "Ausgabedatei *.swf jetzt erzeugen" > JA
- Projektdatei "Speichern"
- geöffnetes Panorama kontrollieren (Vollbild- und Map-Button ohne Funktion)

14. Ausgabeformat: HTML5 hinzufügen

🚭 Friedhof Oberlungwitz.p2vr* — Pano2VR	
Datei Hilfsprogramme Hilfe	
Quelle Projektdatei: Friedhof Oberlungwitz.p2vr Quellendatei: Friedhof Oberlungwitz.jpg Format: Auto - Equirectangular (10.000x5.000/8) Quelle wahien Korrektur der Quelle	Ausgabe Neues Ausgabeformat: HTML5 • Hinzufügen Flash Kantenlänge: 2.100, Flash 9/10 Datei: Friedhof Oberlungwitz_out.swf (1,7 MB)
Quele umwandeln Anzeige-Einstellungen Drehung: 348,0 Neigung: 1,5 Blickfeld: 70,00 Ändern	
Benutzerdaten Titel: Denkmal zum Autor: Thomas Fankhänel Datum/Zeit: Juli 2012 Ándern	
Hotspots 1 Hotspots definiert Ändern	
1 Klänge definiert Ändern	🕼 anschließend öffnen
	Lizenz 1 Benutzer: Thomas Fankhänel

• Einstellungen

HTML5 Ausgabe	<u>२</u> ×
Einstellungen Erweiterte Einstellungen Mobile Geräte HTML	
Kacheleinstellungen	Automatische Drehung
Würfel-Kantenlänge: 1800 テ px Optimal: 685 px	Automatisches Drehen aktivieren
Bildqualität: 90 ਦ niedrig hoch	Drehgeschwindigkeit: 0,03 🚔 º/Bild
Würfelflächenqualität	Verzögerung: 4,0 🔹 s
Bilddateinamen: images\\$n_o.jpg Öffnen	Horizontale Ausrichtung: 0,0 テ
Flächennamen: ['_0''_5' ▼	Start nach Download
Anzeige	Skin/Kontroller
Fenstergröße: 640 ⊕ x 480 ⊕ px	Skin: Thomas' html5 Kontrollelemente (neu).ggsk 🔹
Blickwinkelmodus: Vertikal	Bearbeiten Datei
	Bildformat: Konvertiere SVG nach PNG
	Bildausgabepfad: images Öffnen
Ausgabe	
Ausgabedatei: Kriegerdenkmal_HDR_ 2-1_out.xml	Öffnen
	OK Abbrechen

15. Skin-Editor öffnen

änstellungen	Erweiterte Einstellungen	Mobile Geräte	HTML	
Kacheleinstellungen Würfel-Kantenlänge: 2500 ♀ px Optimal: <u>685</u> px Bildqualität: 90 ♀ niedrig hoch <u>Würfelflächenqualität</u>			Automatische Drehung Image: Automatisches Drehen aktivieren Drehgeschwindigkeit: 0,03 Urzögerung: 4,0 Horizontale Ausrichtung: 0,0	
Flächennamer Anzeige Fenstergröße:	: 640 ⊕ x 480 ⊕ p)X		Skin/Kontroller Skin: Thomas' html5 Kontrollelemente (neu).ggsk Bearbeiten Datei
Ausgabe	ius: <u>Vertikai</u>			Bildformat: Konvertiere SVG nach PNG Bildausgabepfad: images Öffnen
Ausgabedatei	Kriegerdenkmal_HDR_ 2-1	_out.xml		Öffnen

• "button map" bearbeiten



• kopierte URL einfügen

Thomas' html5 Kontrollelemente	(neu).ggsk* - Skin Editor			
🖞 SVG Grafik - Eigenschaften				? ×
Einstellungen Aktionen/Modif	ikatoren			
Aktionen				
Qualla	Altion		Altion bi	
Quelle Maus betritt	Deckkraft ändern	Deckkraft: 1	Ziel: Standart appoisan	-
Maus verlägst	Deckraft ändern	Deckkraft	Ziel: Standort anzeigen	
Maus betritt	Deckraft ändern	Deckkraft 1	Ziel, Standort anzeigen	
Maus verlägst	Deckraft ändern		Ziel, button name	
Mauddick	Cobe zu LIDI		Liei, Dutton name	
	Gene zu OKL		Target: _Diank	
Um alle Elemente mit der gleiche	en ID zu adressieren (z.B. alle F	łotspots) muss dieser ID ein '%' Zeichen	vorangestellt werden.	
Modifikatoren				
Zielwert Ausgang Keine	swert T		Modifikator	hinzufügen
			ОК	Abbrechen
			ОК	Abbrachan

speichern und Skin-Editor schließen

16. Ausgabe > Mobile Geräte

Instellungen Erweiterte Einstellungen Mobile Geräte HTML Alternative Auflösungen für kleinere Bildschirme: HIDZUFügen Max. Bildschirmgröße: 1024 ♀ px Bildqualität: 80 ♀ niedrig hoch Würfel-Kantenlänge: 960 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig Óffnen Max. Bildschirmgröße: 500 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig hoch Würfel-Kantenlänge: 400 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig forfnen	HTML5 Ausgabe		? <mark>-</mark>
Alternative Auflösungen für kleinere Bildschirme: Image: Hinzufügen Max. Bildschirmgröße: 1024 🜩 px Bildqualität: 80 🜩 niedrig hoch Image: hoch Im	instellungen Erweiterte Einstellungen	Mobile Geräte HTML	
Max. Bildschirmgröße: 1024 ♀ px Bildqualität: 80 ♀ niedrig hoch Images/\$n_o_\$x.jpg Würfel-Kantenlänge: 960 ♀ px Bildqualität: 80 ♀ niedrig images/\$n_o_\$x.jpg Öffnen Max. Bildschirmgröße: 500 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig images/\$n_o_\$x.jpg images/\$n_o_\$x.jpg Würfel-Kantenlänge: 400 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig images/\$n_o_\$x.jpg öffnen	Alternative Auflösungen für kleinere Bildsd	hirme: 🙀 Hinzufügen	
Würfel-Kantenlänge: 960 ♀ px Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg Öffnen Max. Bildschirmgröße: 500 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig hoch Images/\$n_o_\$x.jpg Würfel-Kantenlänge: 400 ♀ px Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg Öffnen	Max. Bildschirmgröße: 1024 🖨 px	Bildqualität: 80 🔄 niedrig	hoch 😫
Max. Bildschirmgröße: 500 ♀ px Bildqualität: 90 ♀ niedrig hoch Würfel-Kantenlänge: 400 ♀ px Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg Öffnen	Würfel-Kantenlänge: 960 テ px	Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg	Öffnen
Würfel-Kantenlänge: 400 🖨 px Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg Öffnen	Max. Bildschirmgröße: 500 テ px	Bildqualität: 90 📄 niedrig	hoch
	Würfel-Kantenlänge: 400 膏 px	Bilddateinamen: images/\$n_o_\$x.jpg	Öffnen
			OK Abbreche

17. Ausgabe > HTML

🖞 HTML5 Ausgabe	X
Einstellungen Erweiterte Einstellungen Mobile Geräte HTML Image: HTML Datei aktivieren Vorlage: Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Vorlagen Einstellungen Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Vorlagen Einstellungen Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Background Color: Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Fullscreen: Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt Image: Normal.ggt <td></td>	
Include gyroscope control: Image: Control image: C	
Table Border Color:	
Format: HTML (.html) Ausgabedatei: Kriegerdenkmal_HDR_ 2-1_1.html	
OK Abbred	hen

• "Ausgabedatei *.xml jetzt erzeugen" > JA

- geöffnetes Panorama kontrollieren (voll funktionsfähig)
- 18. Pano2VR schließen und speichern
- 19. Alle Datein im neuen Ordner auf Server laden, bis auf Panorama (JPEG) und Projektdatei (P2VR)



20. FERTIG