

Met ViSoft Fototuning is het mogelijk panorama foto's te maken, kies in fototuning bij afbeelding type voor 3d panorama. Zet de gewenste afbeelding op 6000x3000. Een mindere resolutie mag ook maar de verhouding moet wel 2:1 zijn!

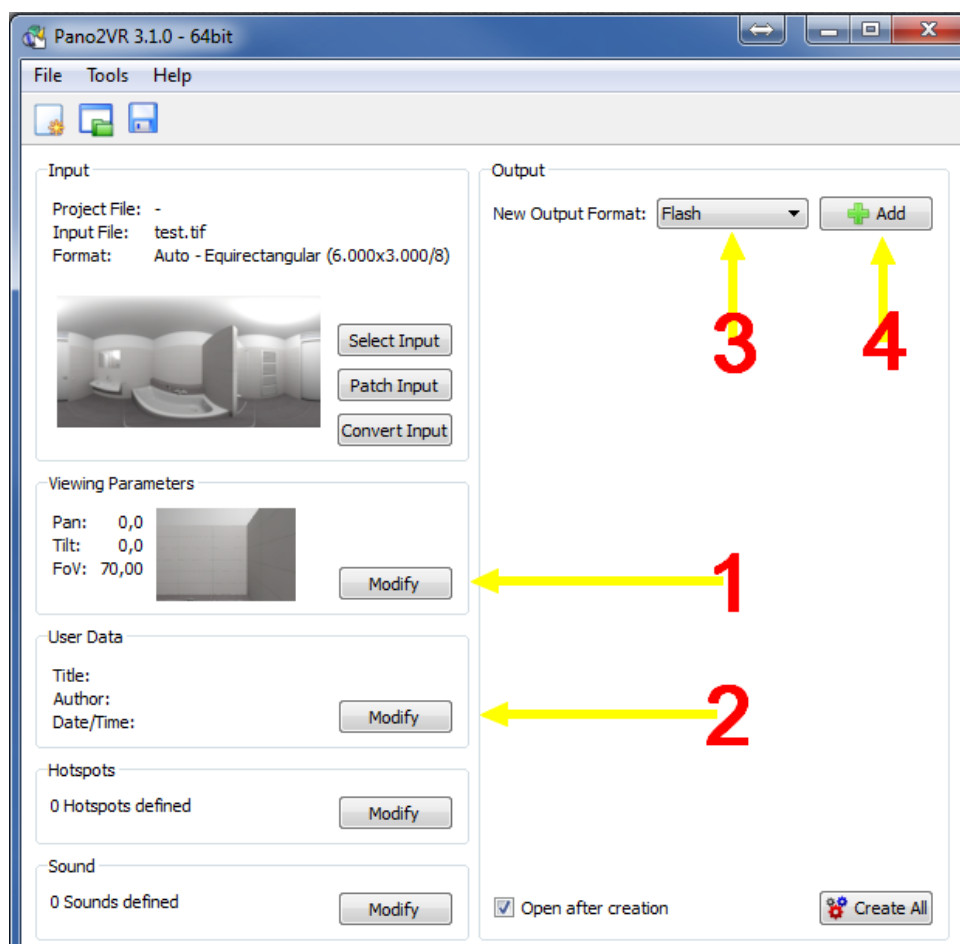
Het panorama bestand in tiff formaat is ongeveer 60 Mb groot, dit kan niet zomaar op een website gezet worden. Met behulp van een apart verkrijgbare software tool is de panoramafoto in allerlei formaten op een website te plaatsen.

De tool is aan te schaffen op : [http://gardengnomesoftware.com/pano2vr\\_license.php](http://gardengnomesoftware.com/pano2vr_license.php)

Hieronder volgt stap voor stap een beschrijving hoe de Pano2Vr tool werkt. Het programma start standaard op in de systeem taal, dus waarschijnlijk Nederlands. Pas dit even aan naar Engels, alle handleidingen en voorbeeld filmpjes zijn ook in het Engels. **File | Settings| Language => English** en start het programma opnieuw op.

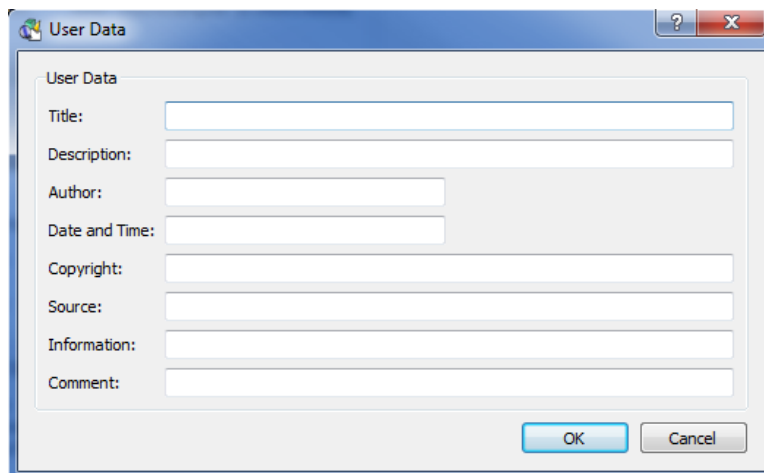
Plaats het gemaakte panorama bestand in een aparte map, in deze map worden automatisch alle benodigde bestanden geplaatst. In ons voorbeeld : E:\panorama\test

Sleep het panorama bestand naar het kader **“Drop your panorama here”**



**.1.** Bij Viewing Parameters kun je een beeld kiezen waarmee de panorama foto start. Klik op **modify** en stel de foto naar keus in. Klik op **SET** en daarna **OK** om de instelling op te slaan. Bevestig met **YES**

**.2.** Bij USER DATA kun je diverse informatie ingeven die in de panorama view getoond wordt.

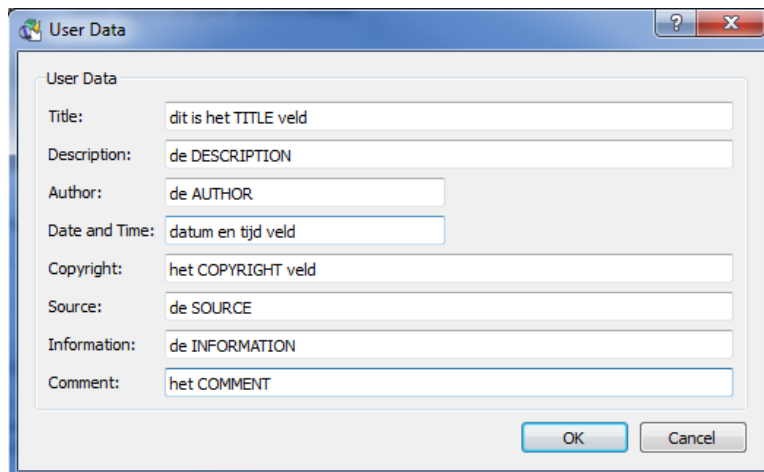


Title wordt boven de afbeelding getoond.

Description, Author, Date and Time, Copyright onder de afbeelding.

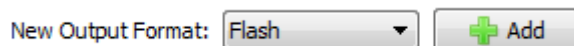
Overige nadat de kijker op het informatie icon heeft geklikt.

Vul zelf de veldnamen even in zodat je straks in het voorbeeld duidelijk kunt zien waar de informatie getoond wordt.



Klik op OK.

Kies nu bij New Output Format voor Flash en klik op het Add icon.

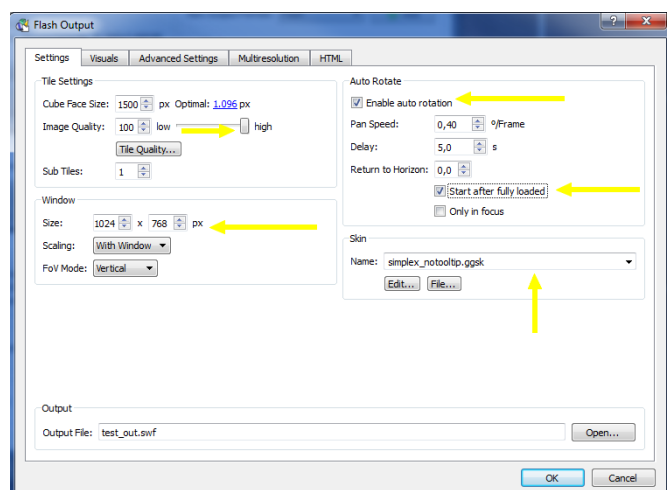


Er wordt een nieuw venster getoond, eerst het scherm **SETTINGS**, zet de **Image Quality** op high en kies een Window Size. In dit voorbeeld **1024\*768**. Kies voor de skin **simplex\_notooltip.ggsk**. Eventueel kun je hier ook kiezen voor **Auto rotate**.

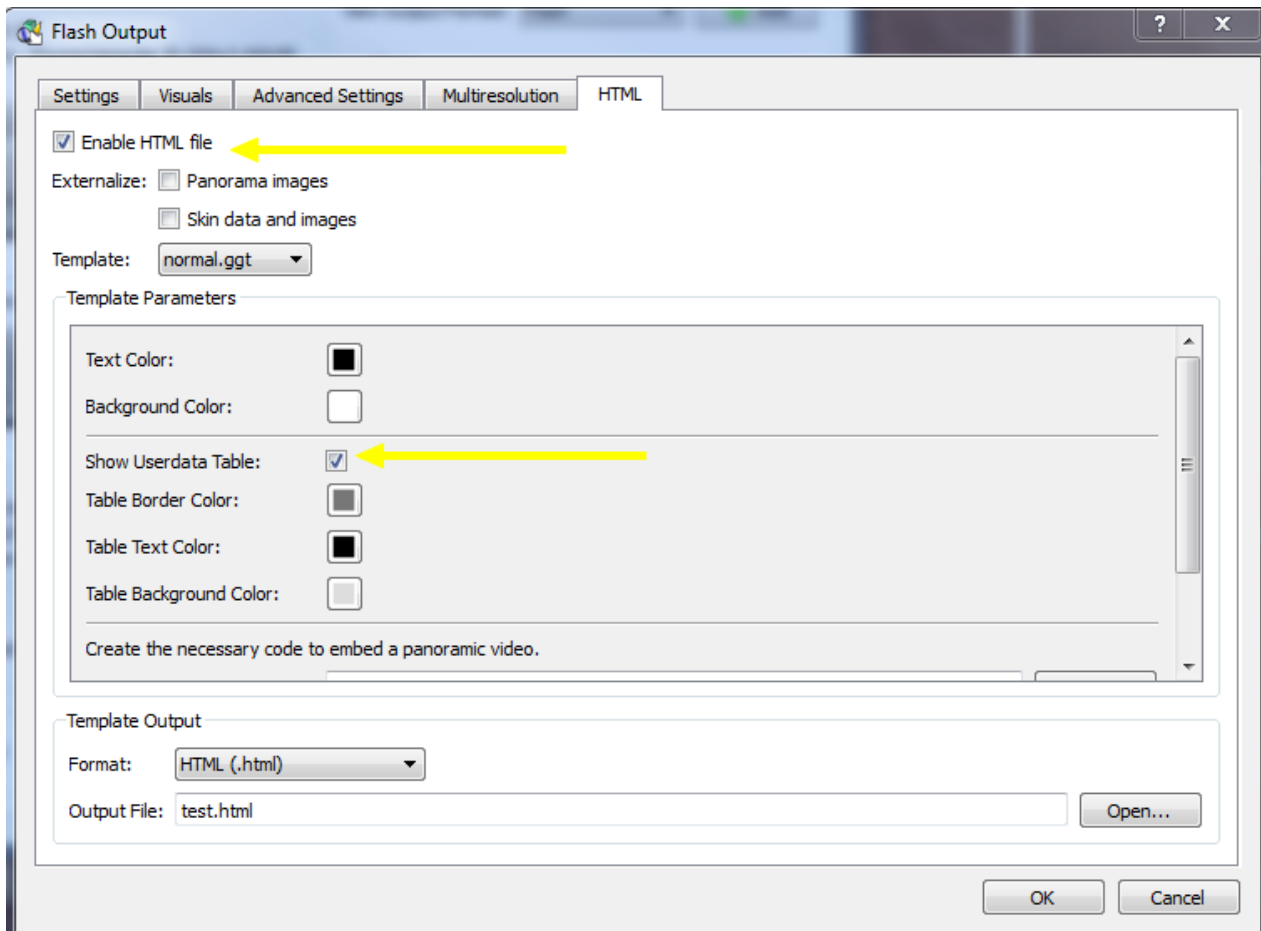
Klik op het laatste tabblad **HTML**

**(klik nog niet op ok, anders wordt het flash bestand al gemaakt)**

*De tussenliggende tabbladen zijn niet noodzakelijk.*



Controleer in het venster **HTML** of het vinkje bij **Enable HTML** aan staat en controleer het vinkje bij **Show Userdata Table**.



Klik nu op **OK** en het flash bestand en hulpbestanden wordt gemaakt.

Plaats alle gemaakte bestanden in een aparte map die later op de webserver geplaatst kan worden.

De gemaakte bestanden:

**Test.html**

**Test\_out.swf**

**Swfobject.js**

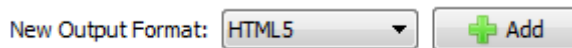
**Demo op:** <http://www.prokalk.nl/panorama/flash/test.html>

Tot zover het flash bestand

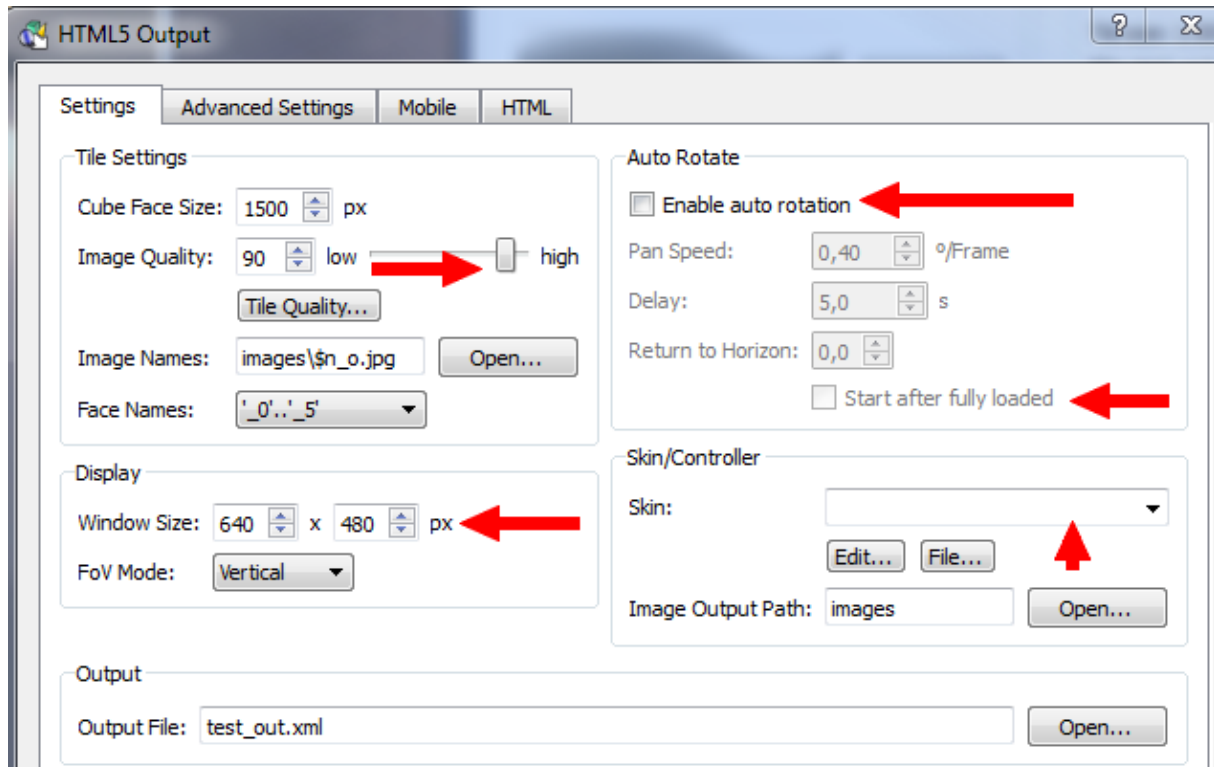
---

Voor apparaten die geen flash ondersteunen, denk aan Ipad & Iphone is het mogelijk de panorama view in HTML 5 formaat te publiceren.

Kies bij New Output Format voor **HTML** en klik op **Add**

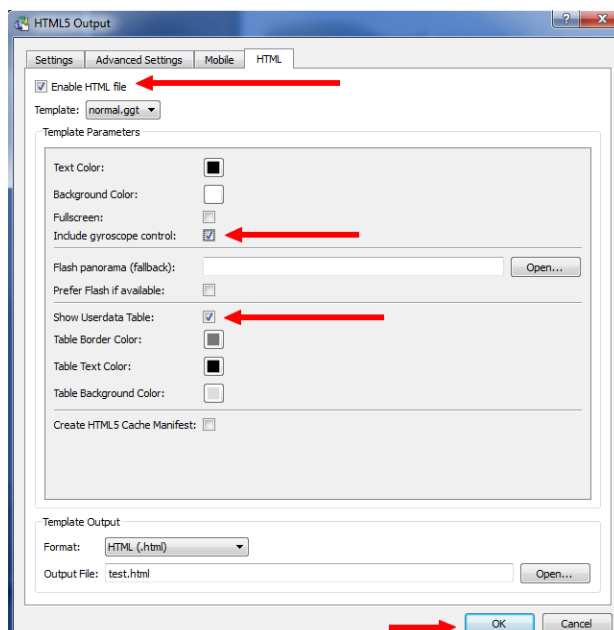


Selecteer in het scherm **Settings** hoge **Image Quality**, kies een **Window Size**. De iPad heeft een resolutie van 1024x768 eventuele opmerkingen onder de afbeeldingen worden dan niet getoond. Kies bijvoorbeeld **1024x700**, **Enable Rotation** aan en kies een **skin**.



Klik niet op OK maar ga naar het scherm **HTML**

Controleer of het vinkje bij Enable HTML aan staat, zet Include gyroscope control aan



Klik op OK, en plaats de bestanden in een aparte map.

Gemaakte bestanden:

Diverse begrippen nader besproken:

## Cube faces:

Cube faces are the 6 sides of a real cube. Their sizes are measured in pixels height x width.

Typically the larger the cube face is the better image detail quality you get. Desirable cube face size is determined by width of panorama like 4000 pixels divided by Pi or 3.1416. So lets say your stitched panorama that is 2000 pixels high x 4000 pixels wide.  $4000 / 3.1415 = 1273.236$  or 1273 pixels cube face size. Cube faces are numbered 0 front, 1 right, 2 back, 3 left, 4 top or UP, 5 down or bottom.

Optimal is some variation of the width x Pi arithmetic. (Maybe Thomas can add more explanation here) Once clicked the cube face size is automatically calculated.

Sub Tile is the gray tiling you see when the panorama is downloading and starting to be seen 3 x 3 divides the cube face up into gray scale images 3 across and 3 down. 5x5 makes smaller gray squares you see while loading. Gray squares just load first to show the visitor some activity is working.. while the color panorama finishes downloading. Gives the visitor something to see.

Image Quality = amount of compression applied to whole panorama. low lots of compression - high.. with almost no compression

Tile Quality = Here you can decide for yourself which cube face side gets individual compression.

For example, Tile

0 front,

1 right,

2 back,

3 left, are all around the horizon and you need best detail 100% means no compression. Start off using say compress down to 70% or only 30% reduction.

4 top or up is the sky or ceiling where there is not alot of detail blue sky. Too much compression causes the sky to get checkered or banded. Most I ever compress the sky is 35%. You can test by using 35 or 40% create the pano.. and look up at the sky.. look for small artifacts or checkering. If you see artifacts then compress down to 50% and recreate the pano and look again.

5 down or bottom - here I can get away with more compression say 30% because the ground is already detailed and you probably won't see any over compression artifacts like in a solid blue sky.

End result is that you can overall control the end file size like 1 mb - 1.5mb. Individual Cube Face Quality compression give you the best control over end file size.