

Beschleunigung der nächsten Embedded GUI-Erfahrung

Um anspruchsvolle Benutzererlebnisse zu schaffen, nach denen sich Verbraucher sehnen, nutzen Embedded-GUI-Teams auf der ganzen Welt das AMETEK Crank Storyboard Framework.

Storyboard rationalisiert die Arbeitsabläufe zwischen Designern und Ingenieuren für Embedded Systems, beschleunigt die Entwicklung und verkürzt die Markteinführungszeit von Wearables und Smart-Home- Technologien bis hin zu medizinischen Geräten und Industrieautomation

Tausende von Entwicklern nutzen Storyboard, um die Frustrationen, Verzögerungen und Kosten zu reduzieren, die mit der traditionellen Produktentwicklung verbunden sind. Durch die Entkopplung der Frontend-GUI von der Backend-Logik erleichtert Storyboard den frühen Beginn des UX-Entwicklungsprozesses, ermöglicht natürliche Design-Iterationen und reduziert die Komplexität der Entwicklung vielfältiger Erfahrungen in einer sich ständig weiterentwickelnden Embedded-Hardware-Landschaft.

AMETEK Crank ermöglicht Designer und Entwickler während des gesamten Entwicklungszyklus gemeinsam erstellen, animieren, iterieren und testen können, können Produktteams eine außergewöhnliche UX liefern, die die Designvision widerspiegelt und die Verbraucher begeistert.

Beschleunige die GUI-Entwicklung

Beginnen Sie mit der GUI-Entwicklung vor der Auswahl der Hardware: Die Bausteine der Storyboard-GUI -Entwicklung sind Designdateien, die mit Werkzeugen wie Sketch und Photoshop erstellt wurden – importieren Sie diese schnell und fügen Sie dann Effekte, Animationen, Aktionen und die Integration mit der Backend-Anwendung hinzu.



Designänderungen einfach umsetzen

Machen Sie die Design-Iteration zu einem integralen Bestandteil der GUI-Entwicklung: Die einzigartige Technologie des schnellen Design-Imports und der Iteration von Storyboard verwandelt den Designprozess in einen agilen Prozess. Auf diese Weise können Produkte in jeder Phase des Entwicklungszyklus verfeinert werden, um die Erwartungen der Kunden zu übertreffen



GUI Flexibilität

Erstellen Sie Embedded-GUIs, die für Hardware-Leistung und skalierbare Produktlinien optimiert sind: Storyboard bietet ein plattformunabhängiges Entwicklungsframework, das Ihr Projekt entlastet und technologische Veränderungen und Wachstum zu jedem Zeitpunkt des Entwicklungszyklus unterstützt.



Testen Sie Storyboard jetzt

Laden Sie eine kostenlose 30-Tage-Testversion

www.cranksoftware.com

AMETEK Crank Storyboard

Storyboard besteht aus einer grafischen GUI-Design- und Entwicklungsumgebung und einem Runtime-Engine, der für die Zielhardware optimiert ist.



- WYSIWYG-Benutzeroberflächengestaltung für eingebettete Anwendungen
- Import und Re-Import von Photoshop- und Sketch-Dateien direkt in den Storyboard-Storyboard-Arbeitsbereich
- Design mit Standardformaten für Schriftarten und Bilder
- GUI-Vorlagen für Standard-Benutzeroberflächenelemente
- Erstellung, Bearbeitung und Vorschau von Animationen direkt im Arbeitsbereich
- Anzeigen von Farbverläufen in der Software, bevor sie exportiert werden
- Einzigartiges Vergleichs- und Zusammenführungswerkzeug zum Vergleichen von Designänderungen zwischen Iterationen
- Anwendungssimulation mit einem Klick auf dem Desktop, keine Hardware erforderlich
- Interaktion mit der GUI-Anwendung in Echtzeit ohne Einsatz von Hardware
- Sofortige Rückmeldung über GUI-Designs, die möglicherweise nicht mit den Hardware-Funktionen kompatibel sind
- Generierung eines plattformübergreifenden Implementierungspakets für die Verwendung mit der Storyboard Engine
- Visuelle Kennzahlen zu Arbeitsspeicher und Speicherplatz, die von Ressourcen verwendet werden
- Kompatibilität von Zeichen und Schriftarten bei der Internationalisierung
- Lua-Skript-Engine mit Fehlerbehebung
- Erstellung von GUI-Entwurfsberichten
- Direktübertragung zum Ziel (SCP) für schnellere GUI-Tests
- Benutzerdefinierte Aktions- und Rendervorlagen
- Unterstützt Windows, macOS und Linux

Unterstützung von Programmierfunktionen

- Animationen und Timer
- Hardware- Grafikebenen
- Rendering von 2D- und 3D-Inhalten
- Erweiterbare Fähigkeiten zum Laden von Bildern
- Erweiterbare Skripting-Schnittstelle
- Bildschirmübergänge: Überblendungen, Benutzerfreundlichkeit, interaktives Ziehen
- Alpha-Blending und Rotation
- Manuelle Steuerung der Bildposition von Animationen
- Bildschirmkomposition
- Mehrere Eingabequellen: Touchscreen, Tastatur, Maus
- Gestensteuerung
- Dynamische Datenzuweisung
- Rendering externer Anwendungen: Video, Browser und mehr
- Schnittstelle für Regressionstests

Entwickelt für Embedded Systems

- Ereignis-/Aktionseinbindung
- Skalierbar über mehrere Plattformen - kein Code-Generator
- Plugin-Funktionalität
- Auswahl benutzerdefinierter Bitmap-Glyphen beim Export
- SVG-Dateien werden beim Export konvertiert und gerastert
- Farbverläufe nicht an eine Bildfläche gebunden
- Maskenunterstützung für Steuerelemente
- Unterstützung für benutzerdefinierte Ereignisse
- Benutzerdefinierte OpenGL-Shader
- Unterstützung für FBX- und OBJ-3D-Modelle

Text-Unterstützung

- UTF-8-Textkodierung
- Dynamischer Textinhalt
- TrueType- und OpenType-Schriftart
- Farbige Emoji-Bitmap-Glyphen-Schriften
- Anti-Aliased-Text-Wiedergabe

Software-Entwickler-Kit

- Benutzerdefinierte Eingabeeignisse und Aktionen
- Benutzerdefinierte Skript-APIs und Schnittstellen
- Benutzerdefinierte Visualisierungen und Rendering-Erweiterungen
- Benutzerdefinierte Rendering-Engines

Grafik-Rendering

OpenGL ES 1.x / 2.x	PXP
Framebuffer	DAVE2D
QNX Screen	DRM
Win32 GDI	QNX Bildschirm
OpenVG 1.x	VXWorks
STM Chrom-ART (DMA2D)	Win32 GDI
Renesas RGA	FBdev
NXP Graphics2D (G2D)	Vybrid
	X11
	VGLite



Kontakt zu AMETEK Crank

Für weitere Information erreichen Sie uns per E-Mail über info@cranksoftware.com, rufen Sie uns an unter +49 174 219 708 oder besuchen Sie uns online unter www.cranksoftware.com

