#### Herzlich willkommen



24.02.2016

#### Agenda

Qt Meetup
Ludwigsburg
Stuttgart
sponsored by

- Vorstellungsrunde
- High DPI in Qt 5.6
  - Einführung DPI
  - HighDPI bis Qt 5.5
  - Lösung mit Qt 5.6
- Ausblick
- Freie Diskussion / Ausklang



#### **VORSTELLUNGSRUNDE**

# Vorstellung

Qt Meetup
Ludwigsburg
Stuttgart
sponsored by

- Name
- Alter
- Qt Entwickler seit ...
- Qt gefällt mir weil ...



#### HIGH DPI IN QT 5.6

#### Qt 5.6



- Release: 3. März 2016
- Long Term Support
  - → Support für 3 Jahre
- https://wiki.qt.io/New Features in Qt 5.6



#### **Einführung DPI**

- DPI = Dots per Inch (Druckpunkte pro Zoll)
- PPI = Pixel per Inch

→ Umgangssprachlich: DPI == PPI



- Bisherige Displays haben meist einen PPI Wert von 72ppi oder 96ppi
- Neue hochauflösende Displays haben in Abhängigkeit der Bildschirmdiagonale unterschiedliche PPI Werte:

Bildschirmdiagonale	Auflösung	ppi
24	1920 x 1080	92
13,3	1920 x 1080	166
5,7	2560 x 1440	515



#### **Probleme**

höhere Pixeldichte → kleinere Darstellung





- Schriftarten werden skaliert wenn Größe in Punkten angegeben wird
- Der Rest (Layouts, Bilder,...) wird mit dem Wert QScreen::LogicalDotsperInch() skaliert







#### **Bisherige Lösung**

- Implementierung eigener Funktion dp(pixel) für die Berechnung der korrekten Pixelangaben
- Angabe der Font-Größe in Pixel mit Hilfe der dp-Funktion
- Image-Management mit FileSelector



```
function dp(pixel) {
 return pixel * Screen.logicalPixelDensity * 25.4 / 72;
Rectangle {
  width: dp(50)
 height: dp(50)
  color: "red"
```



#### Demo



#### Die Lösung mit Qt 5.6

- Skalierung von vorhandenem Code funktioniert ohne Änderung
- Vektor-Grafiken und Schriften werden automatisch in der richtigen Größe gerendert
- feste Pixelwerte sind möglich



#### **DevicePixelRatio**

- Verhältnis zwischen Display-Pixeln und Device Independent Pixels
- Ungefähre Berechnung:

```
– PPI Einstellung OS / Idealer PPI-Wert = DevicePixelRatio
```

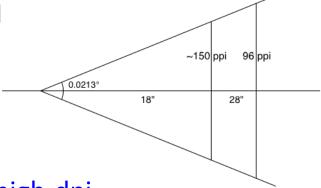
Windows  $\rightarrow$  144 PPI / 96 PPI = 1,5 DPR

Nexus 4  $\rightarrow$  318 PPI / 150 PPI = 2,12 DPR  $\rightarrow$  2



- Abstand der Augen zum Monitor (96 PPI) ~ 28" (ca. 71cm)
- Smartphones sind n\u00e4her am Auge \u2202 18" (ca. 45cm)

→ Idealer PPI-Wert = (28/18) \* 96 ~ 150 PPI



http://www.html5rocks.com/en/mobile/high-dpi



#### **Apple**

DevicePixelRatio ist abhängig vom Display

− "normale" Displays→ DPR 1

Retina Displays → DPR 2

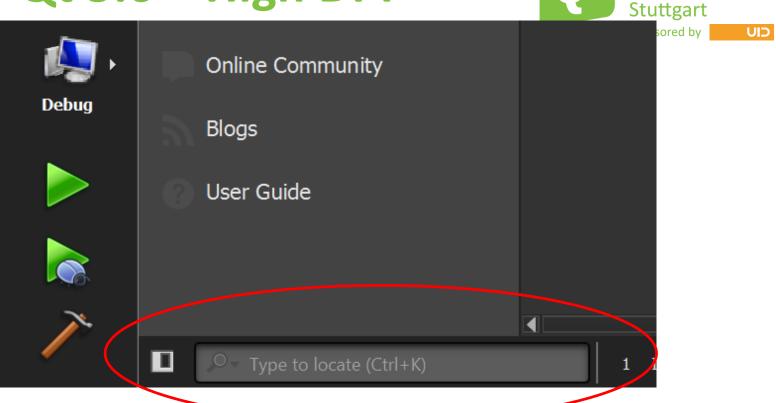


#### Android

Festgelegte DevicePixelRatio's

Name	PPI	DPR
ldpi	120	0,7
mdpi	160	1
hdpi	240	1,5
xhdpi	320	2
xxhdpi	480	3
xxxhdpi	640	4

Hardware-Hersteller legt DPR fest (Beispiel: Nexus 6 PPI 518 DPR 3,5)



Qt Meetup

Ludwigsburg



#### Nachteile mit Qt 5.6

- Es ist nicht mehr so einfach möglich mit der Display-Auflösung zu arbeiten
- Dezimale Skalierungsfaktoren → unschöne visuelle Effekte möglich



#### OS X, iOS, Wayland

- Unterstützt durch das Betriebssystem, Betriebssystem liefert die Pixeldichte des Displays
- → Keine Aktivierung erforderlich



#### X11, Windows, Android, Eglfs

- Qt ermittelt die devicePixelRatio per nativer API
- Aktivierung:
  - Umgebungsvariable:

```
QT AUTO SCREEN SCALE FACTOR=1 ./myApp
```

Source Code

```
QGuiApplication::
setAttribute(Qt::AA_EnableHighDpiScaling);
```



#### **Manuelle Aktivierung**

- Auf allen Plattformen möglich
- Für Entwicklungs- und Testzwecke
- Nur über Umgebungsvariable möglich

```
QT_SCREEN_SCALE_FACTORS=1;2;1 ./myApp
QT_SCALE_FACTOR=2 ./myApp
```



#### Zu Beachten

- Keine Skalierung von Raster-Grafiken (Qlmages oder QPixmaps)
- OpenGL immer in Device-Pixel(!)
- Skalierungs-Probleme einiger Qt-Styles (Ausnahme Fusion Style)



#### Raster-Grafiken

- Applikation sollte Grafiken für alle Skalierungsgrößen bereitstellen:
  - Einfache Lösung:
    - Hochauflösende Grafik die ggf. runterskaliert wird
    - Nachteil: Performance
    - Qualität der Skalierung evtl. nicht ausreichend



#### Raster-Grafiken

- Applikation sollte Grafiken für alle Skalierungsgrößen bereitstellen:
  - Empfohlene Lösung:
    - Verschiedene Grafiken für die unterschiedlichen Skalierungsstufen (1x, 2x, 3x)
      - 32x32, 64x64, 96x96
    - Benötigt Versions-Management
    - QWidget: Weg über QIcon::pixmap (window, size);



#### Raster-Grafiken

- "@2x" Grafik-Versionen
- Möglich wenn die API Zugriff auf Grafik per Dateinamen zulässt
- Verschiedene Grafik-Versionen k\u00f6nnen nebeneinander liegen foo.png foo@2x.png

```
Image {
    source: "foo.png"
}
```



Demo



#### Quellen

- http://blog.qt.io/blog/2016/01/26/high-dpi-support-in-qt-5-6/
- https://www.youtube.com/watch?v=2XPpp4yD M4
- http://www.html5rocks.com/en/mobile/high-dpi



Noch fragen....



#### **AUSBLICK**

#### **Ausblick**

Qt Meetup
Ludwigsburg
Stuttgart
sponsored by

Nächstes Qt Meetup: 27. April 2016

– Vortragsvorschläge?



### FREIE DISKUSSION / AUSKLANG