



Découvrez

Katabounga II

en 30 mn

QuickStart Guide Katabounga II

sommaire

I. Installer Katabounga II	page 3
II. L'environnement de travail Katabounga II	page 4
III. 1er Exercice: Prise en main de l'interface de Navigation	page 5
IV. 2ème Exercice: Manipuler un Film Quicktime	page 13
V. 3ème Exercice: Sprites-Boutons-Son	page 16
VI. 4ème Exercice: Gérer un Film Quicktime VR	page 24

Qu'est ce que Katabounga II?

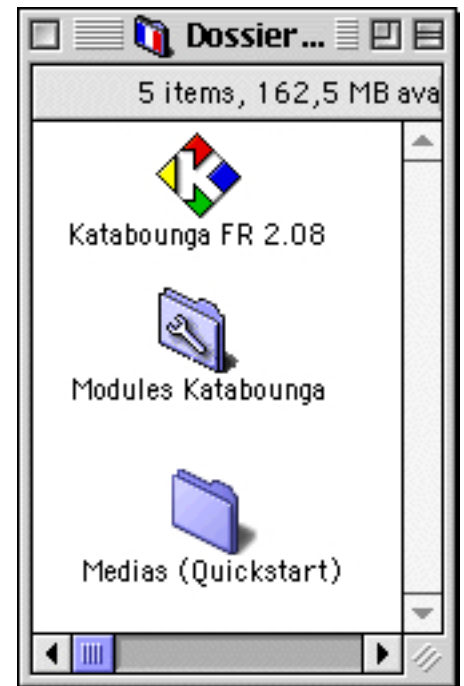
Katabounga est un logiciel auteur multimédia de nouvelle génération, complètement orienté objets. Il permet de fabriquer des applications autonomes (Runtimes) libres de droit Mac et PC.

I. Installer Katabounga II

Vous devez avoir sur votre Disque Dur le dossier ci-contre :

- a) Katabounga
- b) Modules Katabounga
- c) Medias (Quickstart)

Vous devez avoir installé la version Quicktime 3.0 ou supérieur.



Dès que vous double-cliquez sur Katabounga, dans le menu **Fichier** sélectionnez **Nouveau scénario** (Fig.2) et vous verrez apparaître l'environnement de travail décrit en page 4.



Fig. 1

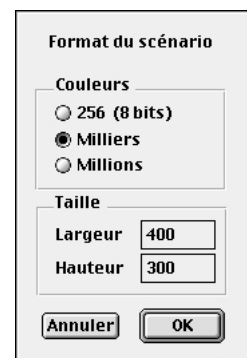


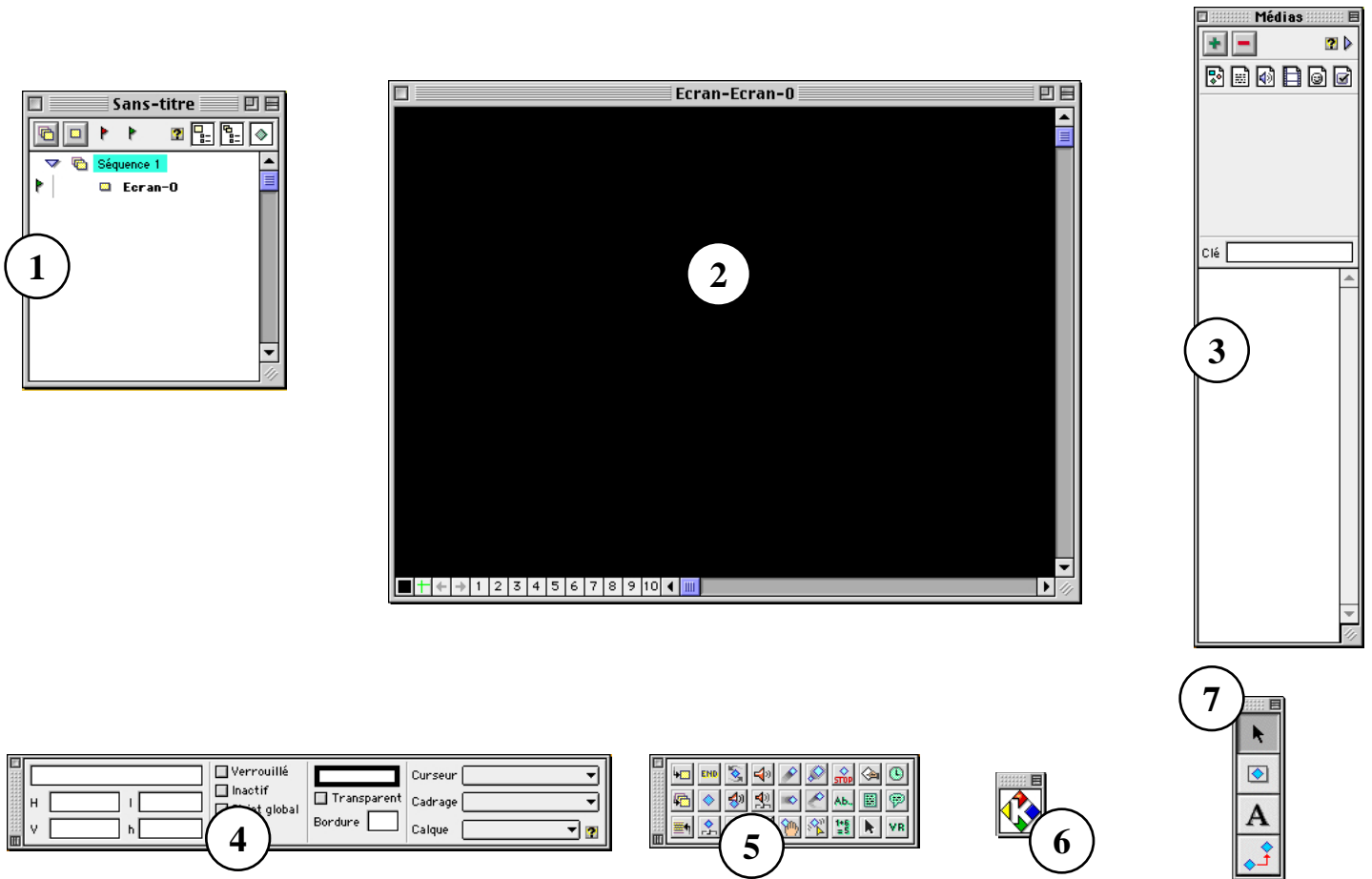
Fig. 2

La fenêtre de la Fig.2 apparaît. Validez le nombre de couleurs ainsi que la taille des écrans futurs .

II. L'environnement de travail Katabounga II

- Une fois les étapes précédentes validées l'environnement de travail suivant doit apparaître. Double-cliquez dans la fenêtre scénario sur **Ecran 0** pour faire apparaître le premier écran.

Les fenêtres de Katabounga II (Mode Création)



- 1 La fenêtre de scénario
- 2 L'écran courant
- 3 La palette des médias
- 4 La palette des attributs objets
- 5 La palette des commandes ou comportements
- 6 L'assistant et/ou corbeille Katabounga
- 7 La palette d'outils

Il existe 3 modes dans Katabounga II.

- 1) Le mode Edition (Création de projet)
- 2) Le mode Play ou Run (jouer le projet sans compilation)
- 3) Le mode Runtime (Joue le projet en autonome sans avoir besoin de l'application Katabounga)

III. 1er Exercice : Prise en main de l'interface et navigation

Objectifs :

- Importer des médias
- Créer et renommer des écrans
- Déposer les médias
- Naviguer en mode édition
- Changer la couleur de fond d'écran
- Appliquer des comportements aux médias
- Jouer le scénario en mode création
- Transformer un média en objet global
- Fabriquer un bouton

• Importer des médias

- Dans la palette médias cliquez sur le bouton +

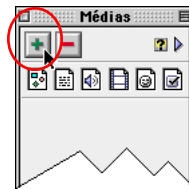


Fig. 1

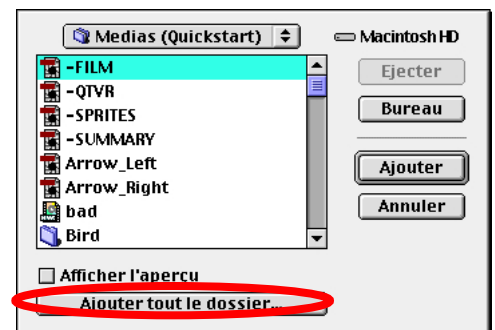


Fig. 2

- Sélectionnez et ouvrez le dossier "Medias (Quickstart)". Cliquez sur le bouton "Ajouter tout le dossier".

• Créer et renommer les écrans

- Dans la palette Scénario cliquez 4 fois sur le bouton écran afin de créer 4 écrans supplémentaires.

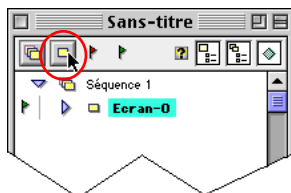


Fig. 3

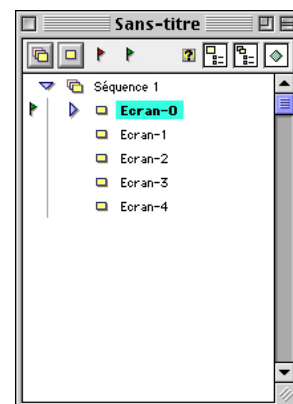


Fig. 4

- Pour renommer chaque écran, double-cliquez sur Ecran-0,1...4 puis rentrez les libellés adéquats comme en Fig. 2 .

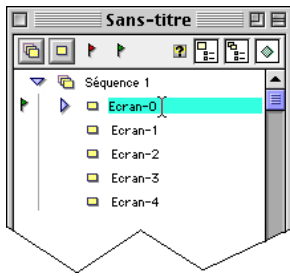


Fig. 1

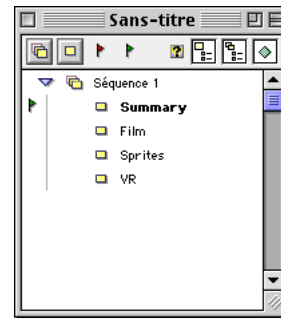
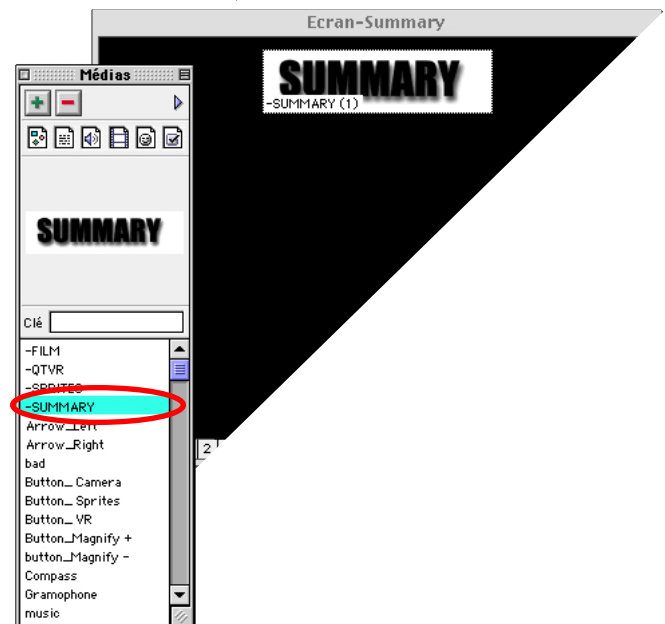
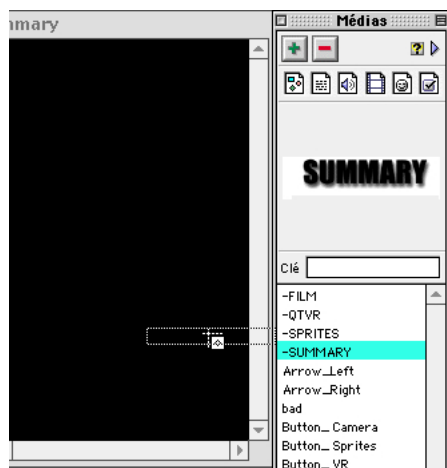


Fig. 2

• Déposer les médias

- Sélectionner dans la palette des médias l'image **-Summary** puis la déposer sur l'écran courant "Summary" par Glisser-Déposer.



- Naviguer en mode création

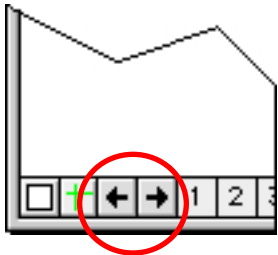


Fig. 1

Pour naviguer d'un écran à l'autre, activer les flèches de la Fig.1 ou double-cliquer directement sur l'icône "Ecran" choisie comme décrit en Fig.2.

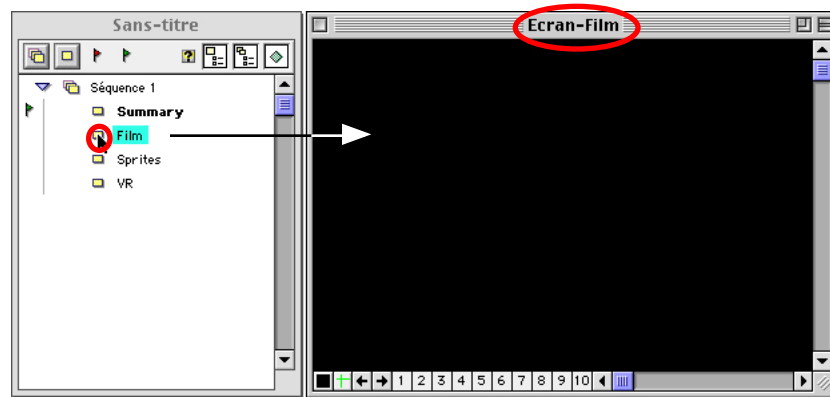


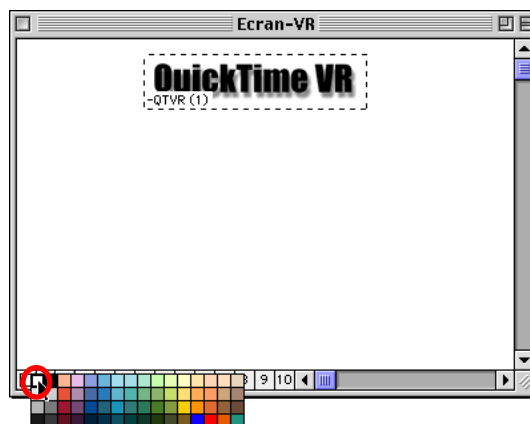
Fig. 2

- Déposer les images -FILM,-SPRITES,-QTVR, en haut des 3 derniers écrans.



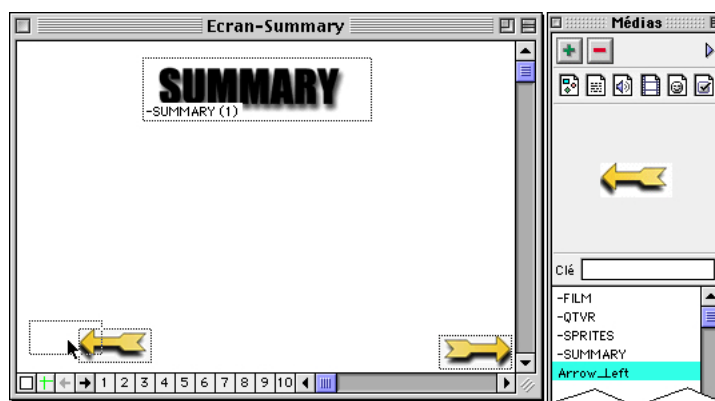
- Changer la couleur de fond d'écran


Excepté pour l'écran "Sprites", choisissez la couleur blanche comme fond d'écran




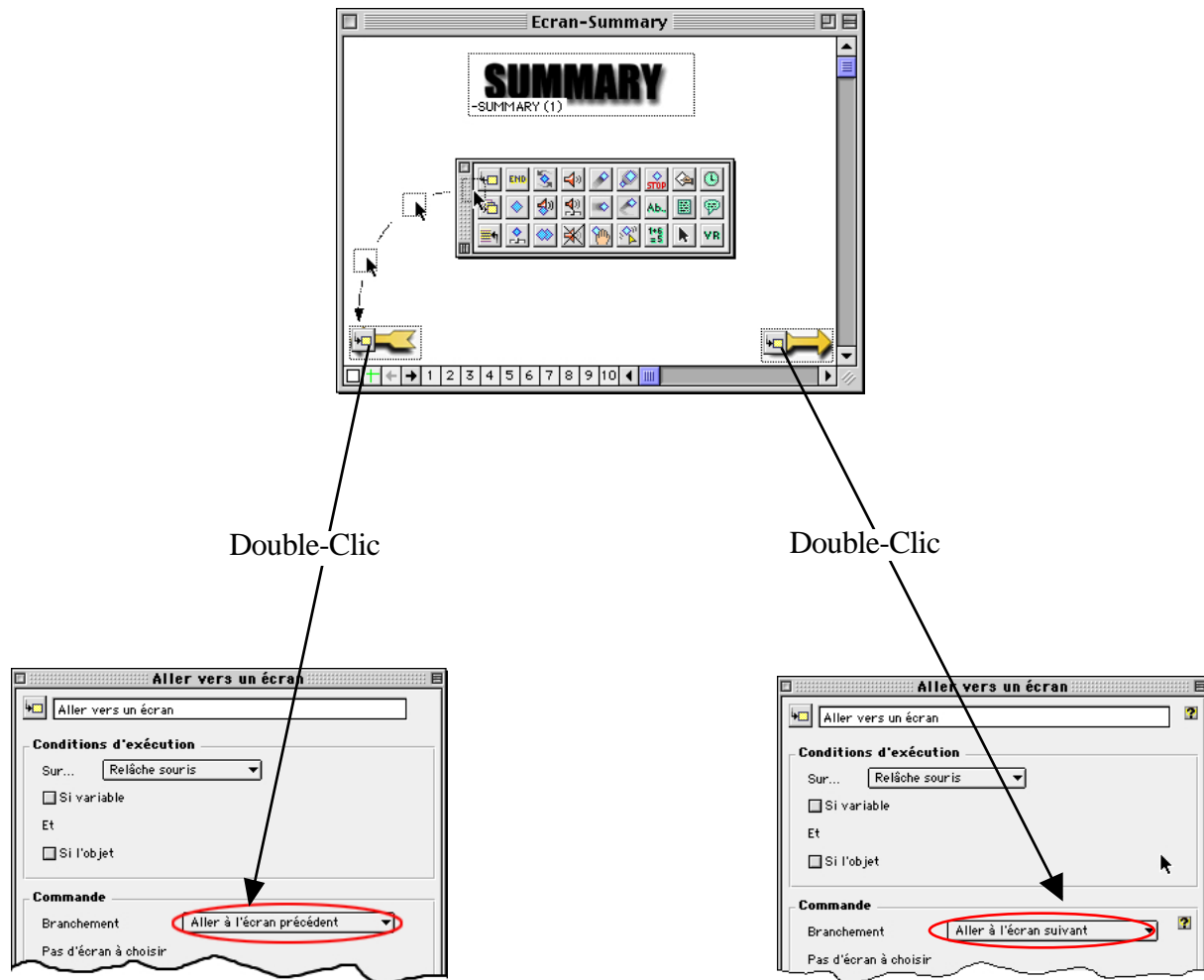
- Appliquer des comportements aux médias


- Sur l'écran "Summary" déposer successivement dans le coin droit et gauche les images **Arrow_Left** et **Arrow_Right**.



- Grâce à la palette des commandes (ou comportements) déposer la commande aller à l'écran  sur les images **Arrow-Left** et **Arrow-Right**.

- Double-cliquez sur l'icône  et paramétrez la boîte de dialogue en sélectionnant correctement écran précédent et écran suivant.




- Jouez votre présentation en sélectionnant simultanément les touches  et **R**.
- Cliquez sur la flèche de droite pour aller à l'écran **FILM**.

Une fois sur l'écran **FILM** les flèches disparaissent et vous n'avez plus aucun moyen de naviguer!
Pour vous tirer de ce mauvais pas appuyez sur la **touche escape**.

- En fait les flèches n'apparaissent pas sur tous les écrans parce qu'elles n'ont pas été déclarées globales. Pour y remédier, sélectionnez les 2 objets flèches (pour sélectionner plusieurs objets, maintenez la touche Shift enfoncée), puis dans la palette objet, cochez **Objet global** (Fig. 1).



Fig. 1

- Resélectionnez  et **R**, vous pouvez maintenant naviguer d'un écran à l'autre sans aucun problème.

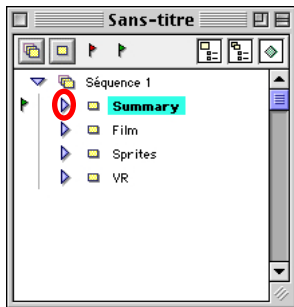


Fig. 2

- Cliquez sur le taquet pour ouvrir la structure de l'écran Summary (Fig.2)
- La Fig. 3 montre le scénario sans objet global
- La Fig. 4 illustre les objets **Arrow_Left** et **Arrow_Right** déclarés en global

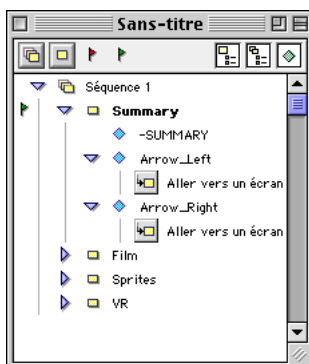


Fig. 3

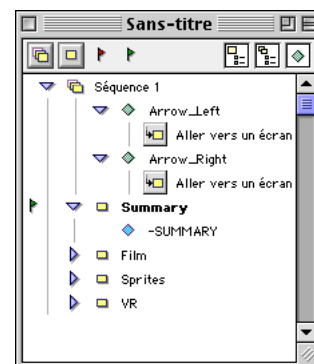


Fig. 4

• Fabriquer un bouton

Qu'est ce qu'un bouton ? C'est un média constitué d'une collection d'images (jusqu'à 6) qui s'affichent en fonction de l'état dudit bouton

Pour créer un bouton, sélectionnez "nouveau bouton" dans la palette des médias comme décrit en (Fig.1 et Fig.1 bis), puis enregistrez le nom du bouton dans le dossier de votre choix (Fig.2)



Fig.1

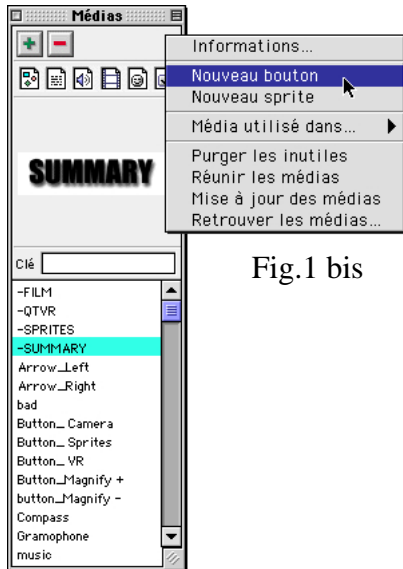


Fig.1 bis



Fig.2



Fig.3

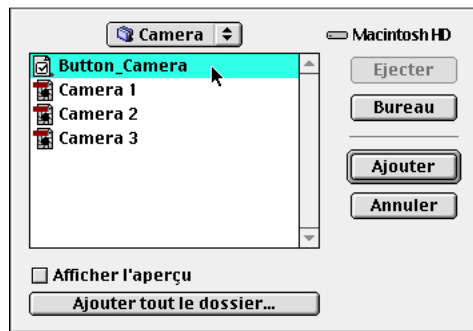


Fig.4

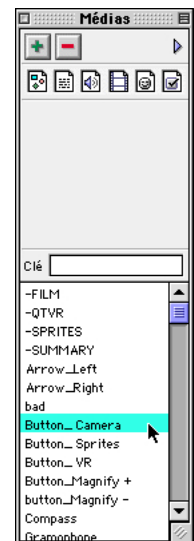


Fig.5

Importez maintenant le bouton grâce à la touche "+" de la palette des médias (Fig.3), puis double-cliquez sur "Button_Camera" (Fig.4).

Une fois le Button_Camera installé dans la palette des médias double-cliquez sur **Button_Camera** pour composer le bouton (Fig.5).

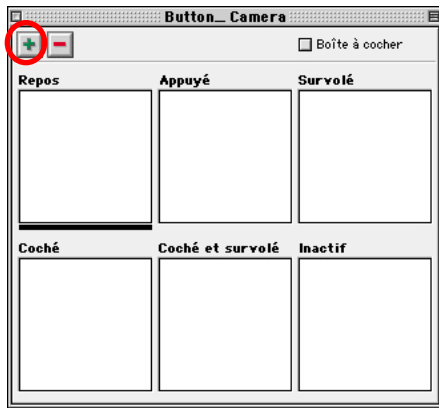


Fig.6

Vous devez voir apparaître l'interface de composition d'un bouton telle que décrite en Fig.6. Cliquez sur le bouton "+".
Maintenant importez les images Camera1, Camera2, Camera 3 en cliquant le bouton "Ajouter tout le dossier" (Fig.7).

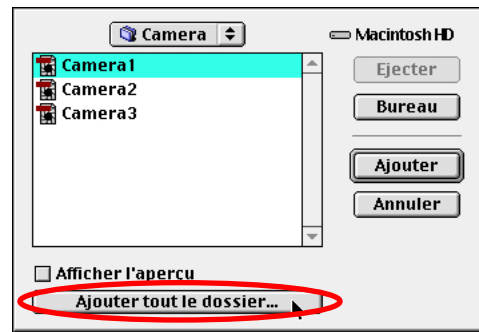


Fig.7

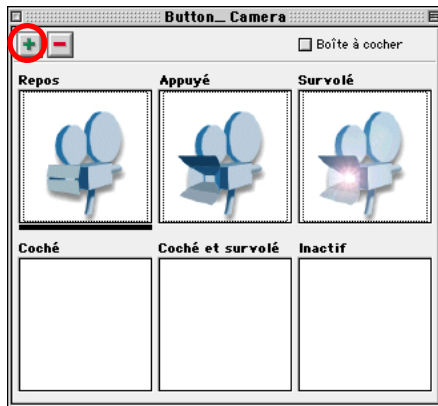


Fig.8

Refermez la fenêtre "Button_Camera" (Fig.8).

Notre bouton est maintenant opérationnel.


Les boutons : "Button_Sprite" et "Button_VR" ont été conçus selon la même technique.

De la palette Medias, déposez Button_Camera, Button_Sprite et Button_VR sur l'écran Summary.

Pour aller à l'écran Film en cliquant sur le Button_Film, Glissez-Déposez l'icône écran Film (palette scénario) directement sur le bouton Film comme décrit en Fig.9.

Déposez l'icône écran Sprites sur le bouton sprite. Appliquez la même procédure avec le bouton VR.

En sélectionnant simultanément les

touches  et **R**, lancer le mode Play et naviguer d'un écran à l'autre en cliquant successivement sur les flèches droite-gauche ou nos trois boutons.

Appuyer sur la touche escape pour revenir en mode Edition.

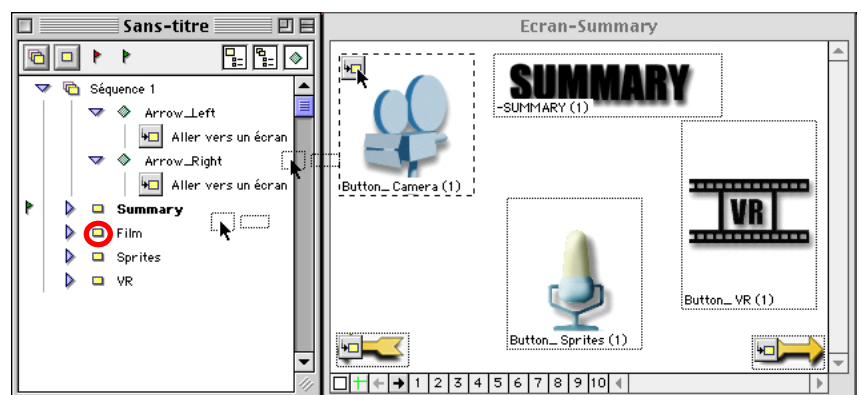


Fig.9

III. 2ème Exercice : Manipuler un film Quicktime

Objectifs :

- Lancer un film Quicktime
- Masquer/Afficher un objet
- Synchroniser une action

• Lancer un film Quicktime

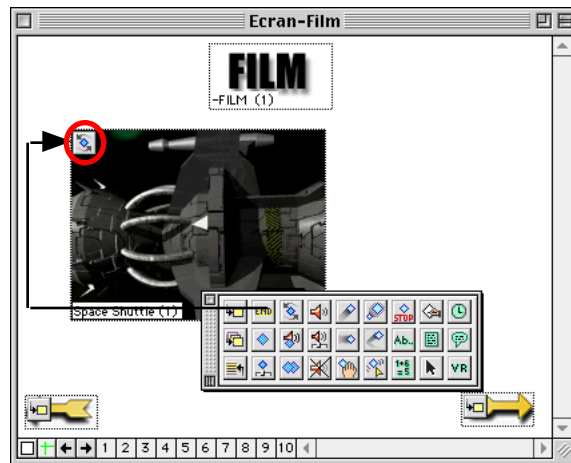





Fig.1

- Sélectionnez l'écran **FILM**. Glissez-Déposez le film Quicktime “**SpaceShuttle**” depuis la palette des médias jusqu’à l’écran FILM.
- Déposez (par glisser-déposer) le comportement démarrer objet  (palette des commandes) sur le film Quicktime (Fig.1).
- Appuyez sur les deux touches  et **G** , qui signifie “Jouer à partir de l’écran courant” (sélectionné et ouvert à l’écran). Cliquez puis relâchez la souris, le film Quicktime doit se jouer automatiquement.
- Sortez du mode “play” en appuyant sur la touche **escape**.

- Paramétrez le comportement “démarrer objet”  en double cliquant sur son icône et cochez “Messages de synchronisation”.

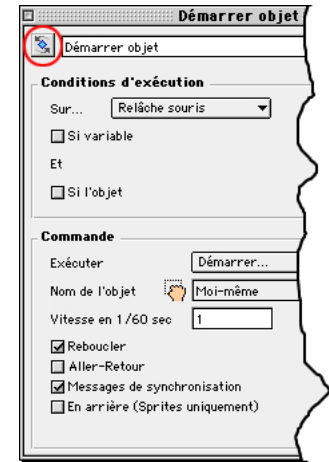


Fig.1

• Masquer/Afficher un objet

- Nous allons maintenant exploiter cette faculté d'envoyer des messages, pour afficher un objet à l'écran dès que le vaisseau spatial accélère en direction du soleil (Image N°25 du film Quicktime).

- L'objet qui doit s'afficher est le texte “Bye bye!”.

- A partir de la palette Outils, sélectionnez l'outil texte, définissez une zone de texte, par Glisser- Tirer. Tapez dans la zone texte “Bye bye!”.



- Puis dans le Menu Format, Sélectionnez la Police (Times), la taille (36), alignement (centré), Antialiasing (actif). A partir de la palette “Attributs” appliquez un fond jaune, puis cochez caché (Fig.2).



Fig.2

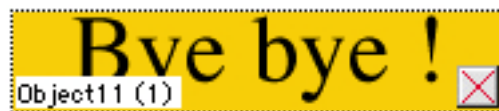



Fig.3

- Vous devez obtenir l'objet 11 comme décrit ci-dessus (notez la croix en bas à droite qui signifie : masqué à l'ouverture de l'écran) (Fig.3).

- A partir de la palette de commandes déposez le comportement  “Afficher/Paramétrer objet” .

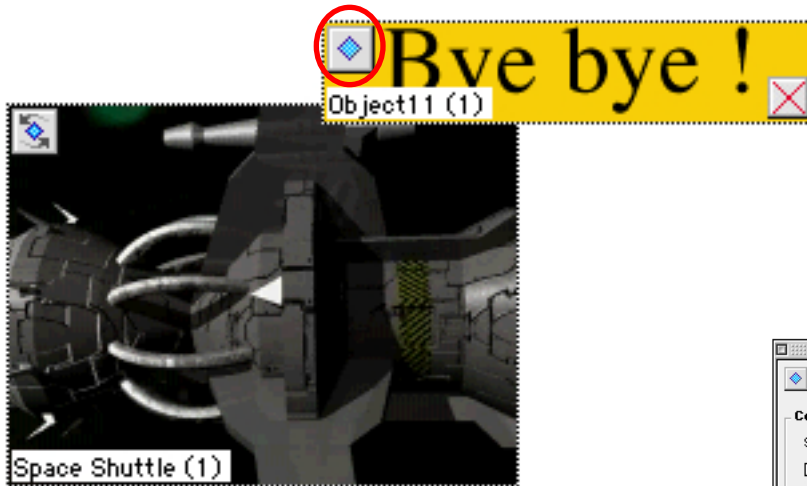


Fig.1

- Synchroniser une action
- Sélectionnez l’item message dans le menu déroulant comme en Fig.2.

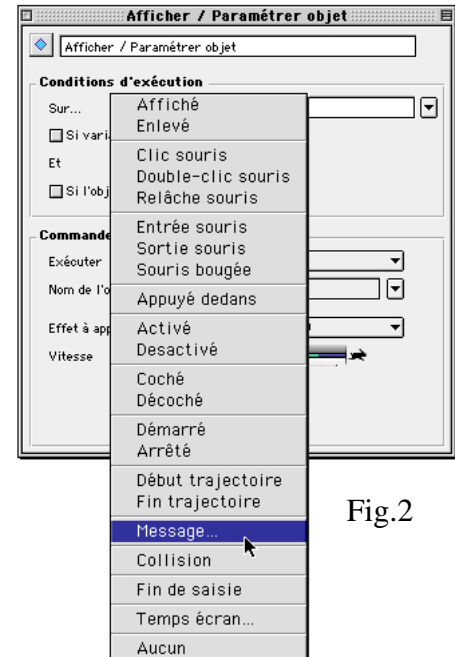


Fig.2

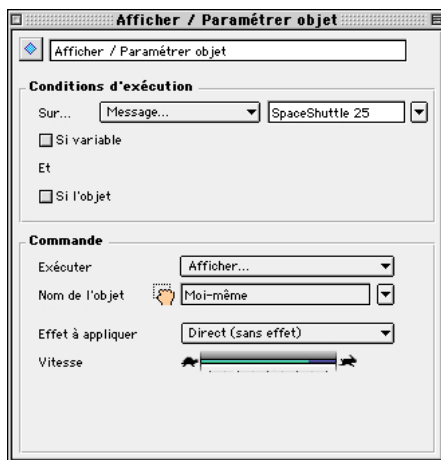



Fig.3

- Tapez "SpaceShuttle 25" dans la zone texte comme en Fig.3. où **SpaceShuttle** est le nom du média, et **25** est le N° de l'image dans le film Quicktime.

NB: N'oubliez pas de mettre un espace pour séparer SpaceShuttle et 25.

- Appuyez sur les deux touches  et **G**. Dès que le vaisseau spatial accélère en direction du soleil l'objet "Bye bye !" doit apparaître à l'écran.

Etonnant ! non ?

IV. 3ème Exercice : Sprites - Boutons - Son

Objectifs :

- Fabriquer un Sprite
- Déplacer un sprite selon une trajectoire
- Transmettre des comportements
- Affecter du son à un objet
- Utiliser la commande Message
- Déplacer un objet dans l'écran à la souris en mode play

Qu'est ce qu'un Sprite ? Un sprite est une collection d'images et fonctionne à la manière d'un dessin animé (ou Flipbook). Toutes les images s'enchaînent comme sur un celluloïd pour donner l'illusion d'un mouvement ou d'une animation

• Fabriquer un sprite



Fig.1

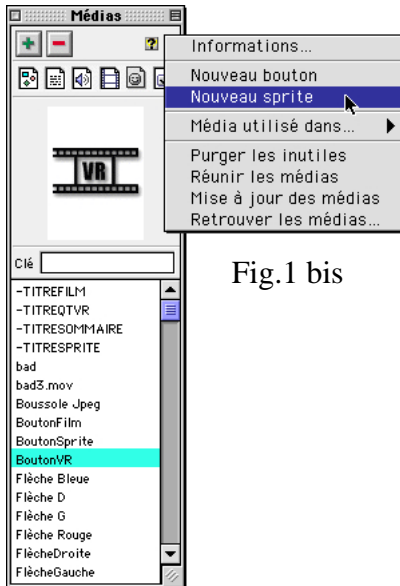


Fig.1 bis

- Activez l'écran Sprites.
- Dans le menu déroulant de la palette Médias sélectionnez Nouveau sprite (Fig.1 et 1 bis).
- Enregistrez le Sprite sous "Sprite Blue Bird" (Fig.2).
- Importez maintenant les images qui constitueront le sprite grâce au bouton "+" (Fig.3 et Fig.4).
- Vous pouvez visionner toutes les images en cliquant sur la partie gauche de la fenêtre sprite (Fig. 5).
- Un double clic dans la partie "Aperçu" enchaîne les images et joue le sprite.

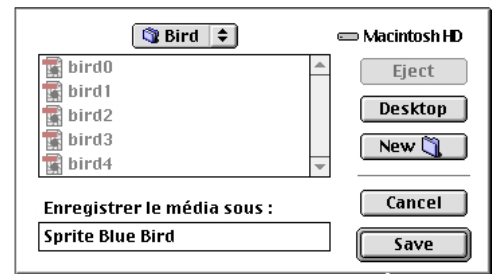


Fig.2

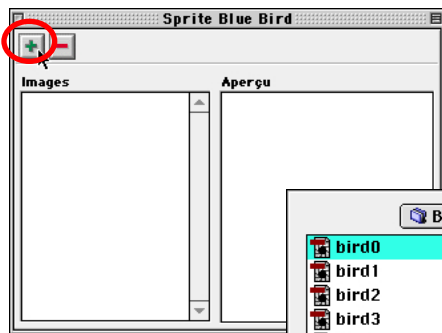


Fig.3

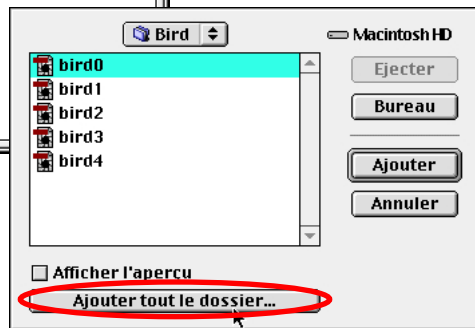


Fig.4

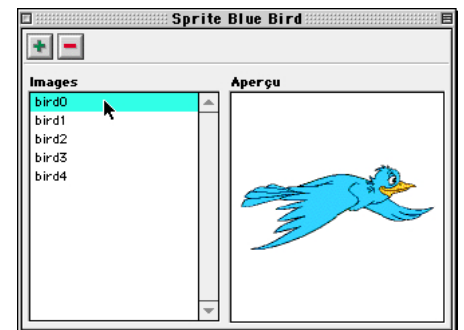


Fig.5

- Déplacer un sprite selon trajectoire


- Déposez le sprite “**Sprite Blue Bird**” (palette des médias) dans l’écran Sprites.
- Déposez le comportement déplacer sur parcours  (palette des commandes) sur l’objet “**Sprite Blue Bird**” (Fig.1).
- Par double clic sur le comportement, paramétrez “Déplacer sur parcours “ comme décrit en Fig.2 puis cliquez sur le bouton **Editer**.
- La palette d’outils se transforme. Sélectionnez le crayon et dessinez la trajectoire à main levée à partir du point noir.



Fig.1

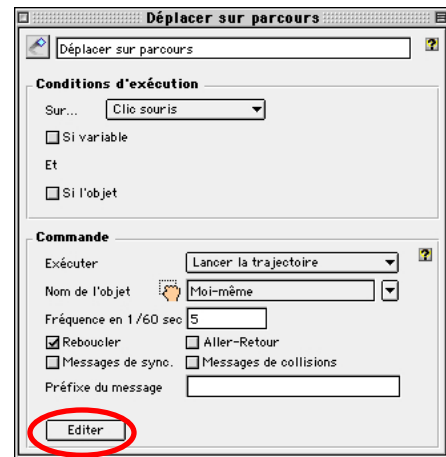





Fig.2



Fig.3

- Appuyez sur les deux touches  et **G**. Sur un clic puis relâche souris sur l’oiseau, ce dernier se déplacera sur la trajectoire que nous venons de dessiner.
- Sortez du mode “play” en appuyant sur la touche **escape**.

- L'oiseau se déplace correctement sur la trajectoire mais ne bat pas des ailes. Pour y remédier, ajouter le comportement “**Démarrer objet**” . Affecter une vitesse de 5/60 ème sec (Fig.1).

- Refaites le test avec  et G .

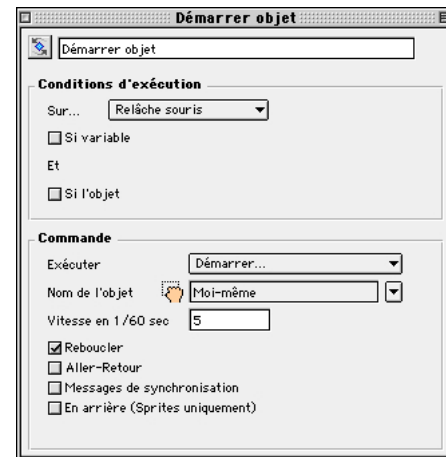


Fig.3

- Transmettre des comportements
- Déposez “**Sprite Bird_DBlue**” et “**Sprite Bird_Yellow**” dans l’écran “Sprites”.
- Après avoir sélectionné l’outil lien, liez **Sprite Bird_DBlue** à **Sprite Blue Bird** en tirant un lien de **Sprite Bird_DBlue** vers **Sprite Blue Bird** (Fig.4 et Fig.5).
Le sens est très important (Toujours le “fils” en direction du “père”). En cas contraire rien ne se passe !

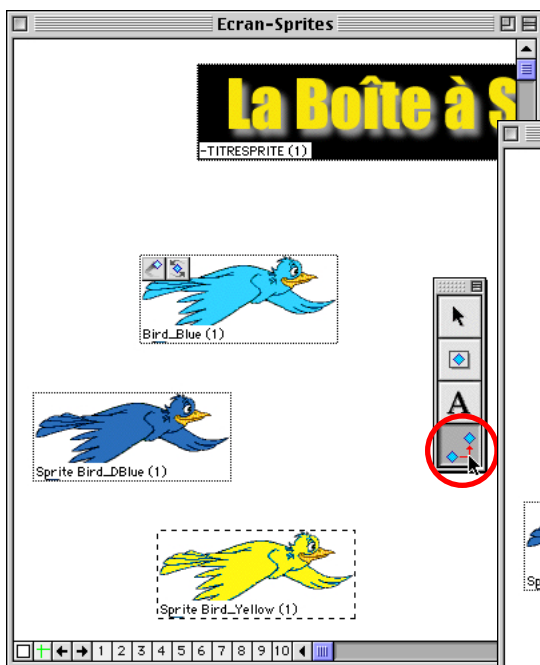


Fig.4

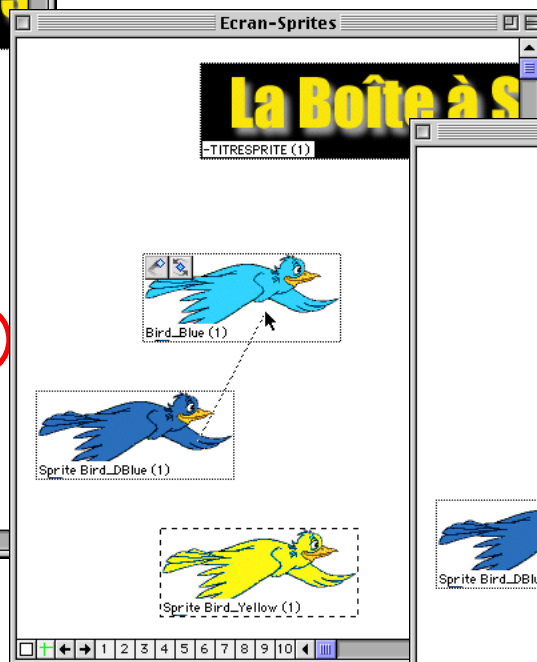


Fig.5

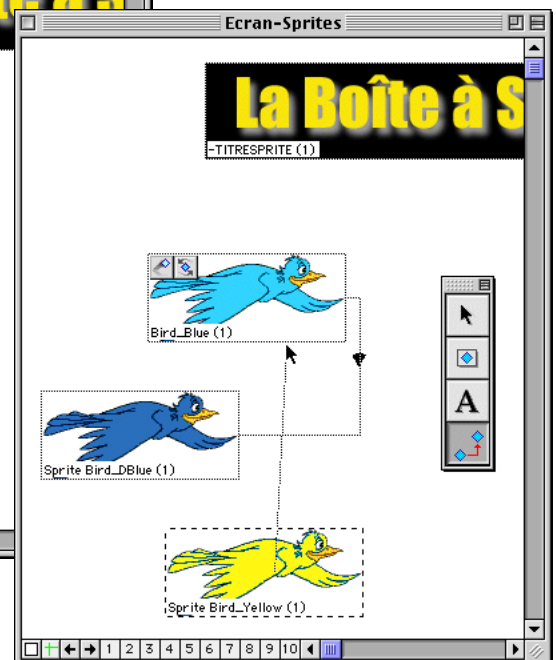



Fig.6

- Faites de même avec “**Sprite Bird_Yellow**” (Fig.6).

- Après avoir activé  et **G** simultanément, vous constaterez qu'un relâche souris sur les 3 oiseaux engendre le même comportement.

Katabounga II montre ici toute la souplesse de la programmation orientée objets !

- Pour supprimer un lien, sélectionnez l'outil "lien" puis cliquer sur l'objet à "délrier " et tirez un nouveau lien vers la poubelle du finder ou "l'assistant-corbeille" Katabounga comme décrit en Fig.1.
- Pour supprimer un ou des objets, sélectionner les objets à enlever de l'écran puis les déposer sur la poubelle du finder ou "l'assistant-corbeille" Katabounga comme décrit en Fig.2.
- La procédure s'applique à l'identique pour supprimer des comportements.

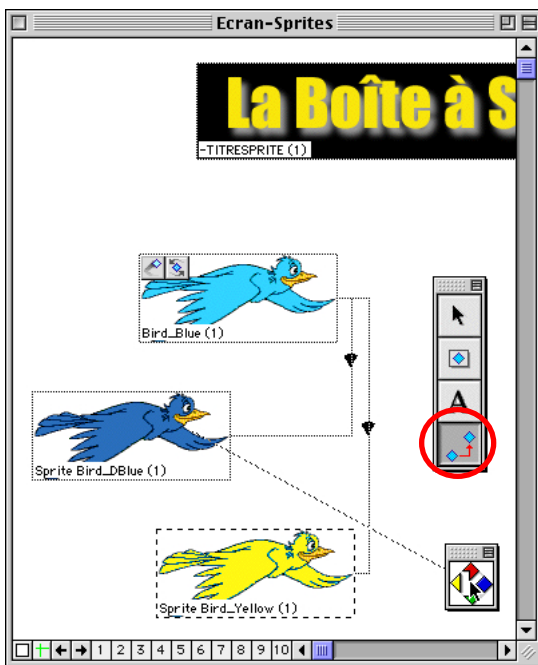


Fig.1 Suppression de liens

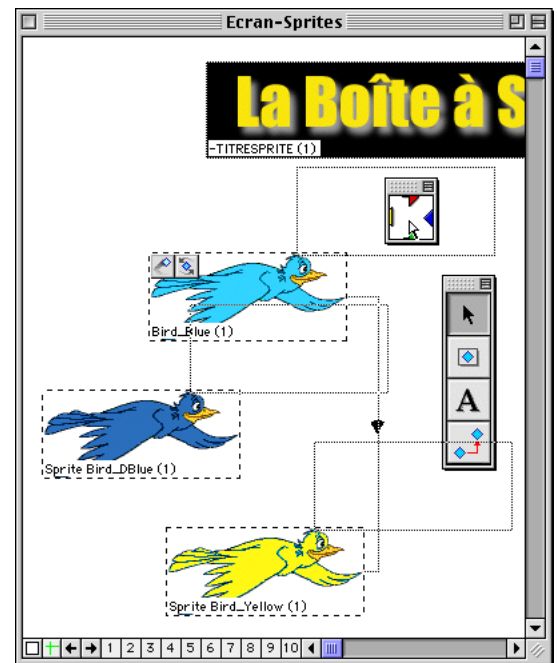


Fig.2 Suppression d'objets

- Enlevez tous les oiseaux de l'écran et appliquez un fond noir à l'écran.

- Affecter du son à un objet


- Déposez sur l'écran "Sprites" l'image Gramophone (Palette des médias). Puis affectez le comportement son  (palette des commandes).



Fig.1

- Double-cliquez sur le comportement son, puis affectez le son "music", comme décrit en Fig.2.

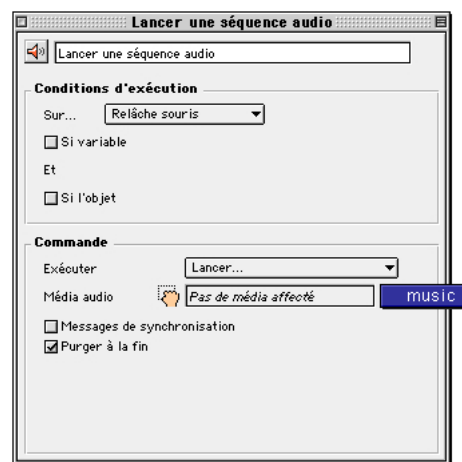



Fig.2

- Après avoir activé  et **G** simultanément, prenez plaisir à écouter le son émis par le Gramophone, sur relâche souris.
- Sortir du mode play en appuyant sur la touche **Escape**.

- Déposez le sprite "Dancer" sur l'écran puis sélectionnez la couleur rouge grâce à la pipette (Fig.3). Cochez ensuite Transparent afin de détourer le sprite (Fig.4).

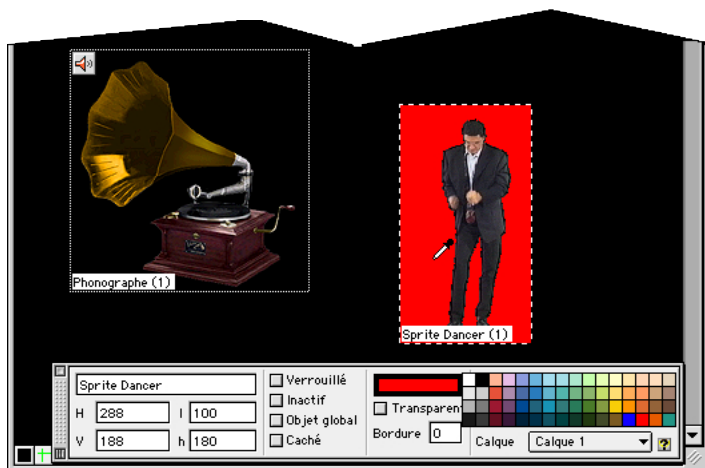


Fig.3

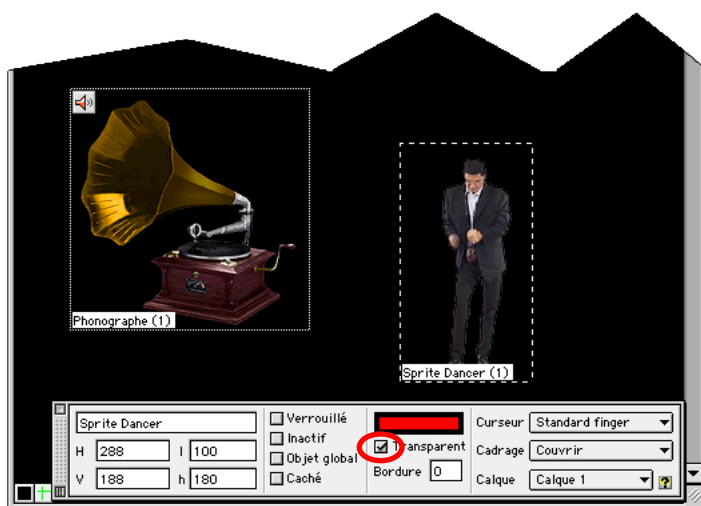


Fig.4

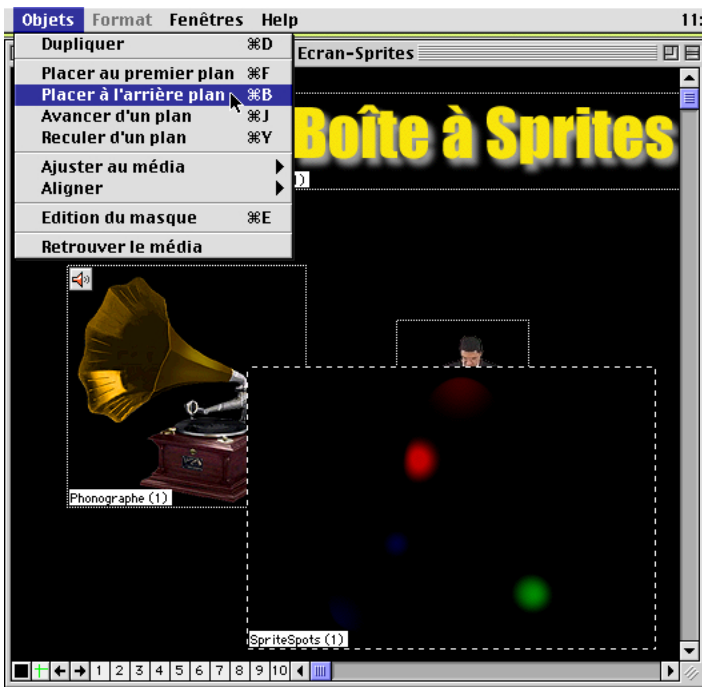


Fig.1

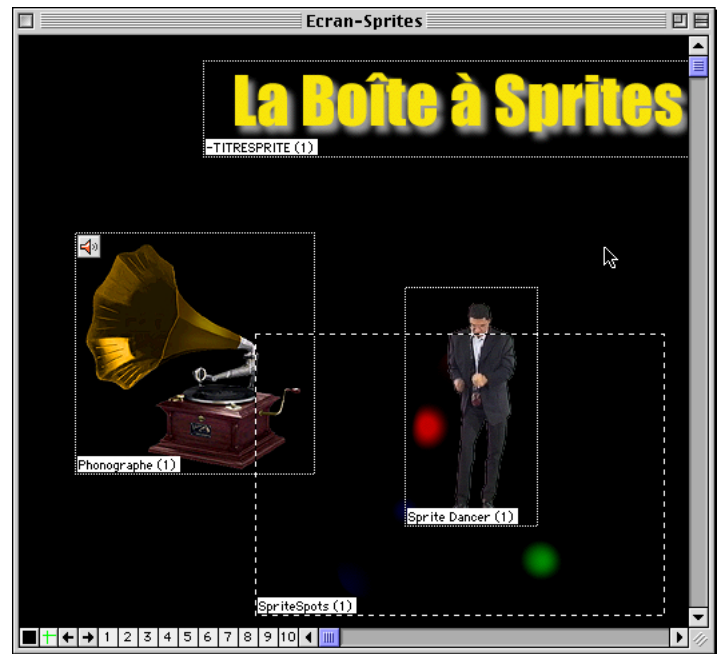



Fig.2

• Utiliser la commande message

• Nous allons maintenant apprendre à utiliser le concept du message (comment envoyer un message aux différents objets présents dans la scène).

• Sélectionnez la commande message  et appliquez-la sur le Gramophone (Fig.3). Puis double-cliquez sur la commande message et entrez le message **"Dansez SVP"** comme décrit en (Fig.4). Vous pouvez bien entendu taper votre propre message.

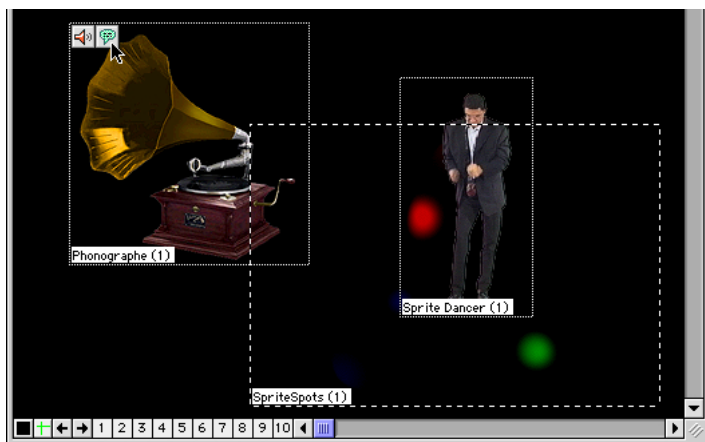


Fig.3

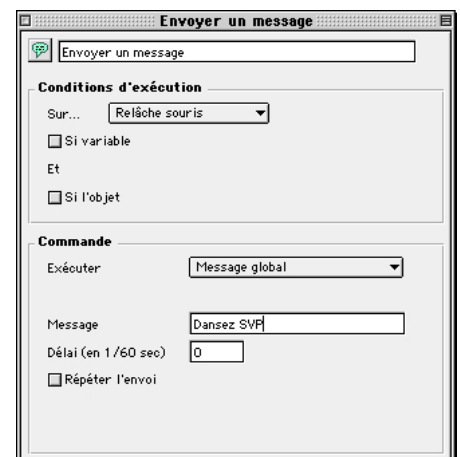



Fig.4

- Il s'agit maintenant d'activer les sprites "Dancer" et "Spots" dès que le message "**Dancez SVP**" sera envoyé. Pour cela, appliquer le comportement démarrer objet  sur le sprite "**Dancer**" puis le paramétrer selon les Fig.1 et Fig.2.

- Sur Message "**Dancez SVP**" Démarrer Moi-même. Cochez "Aller-Retour" et rentrez la valeur 4 dans la case Vitesse en 1/60 sec pour ralentir 4 fois la vitesse du Sprite.

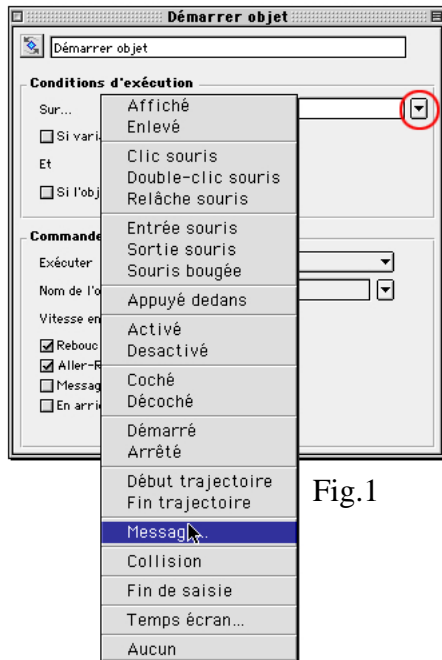


Fig.1

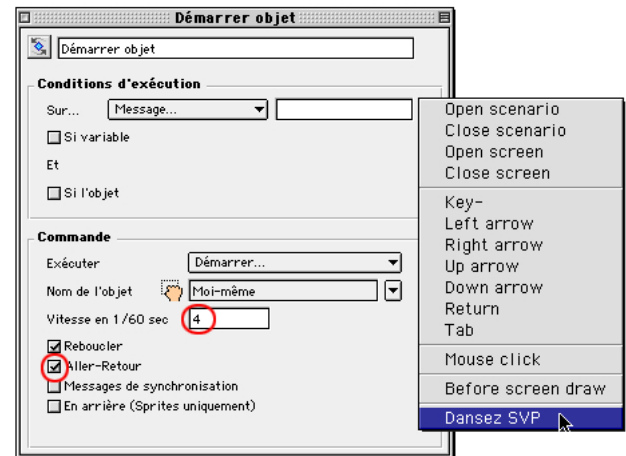



Fig.2

- Sélectionnez la commande que nous venons de paramétrer et tout en maintenant la touche option  enfoncée, Glissez-Déposez la commande "Démarrer objet" sur le Sprite "Spots". Elle sera dupliquée à l'identique avec le même paramétrage.

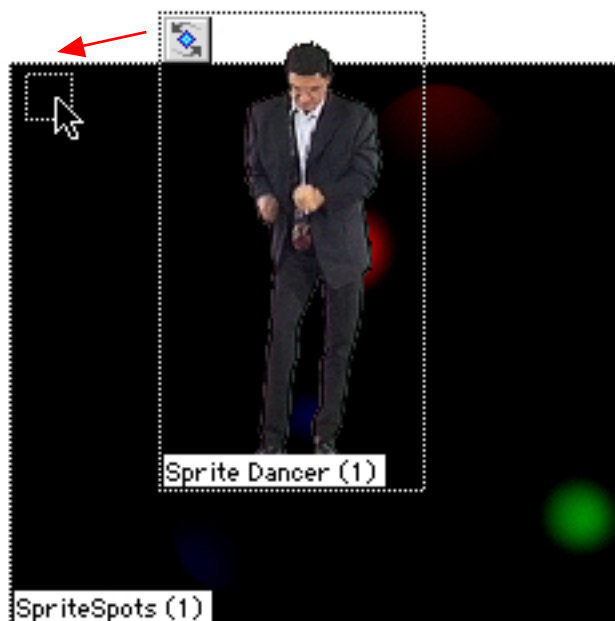


Fig.3

- Déplacer un objet dans l'écran à la souris en mode Play

- Affectez le comportement "Déplacer objet"  au Sprite "Dancer" et paramétrez ce comportement comme décrit en Fig.2.

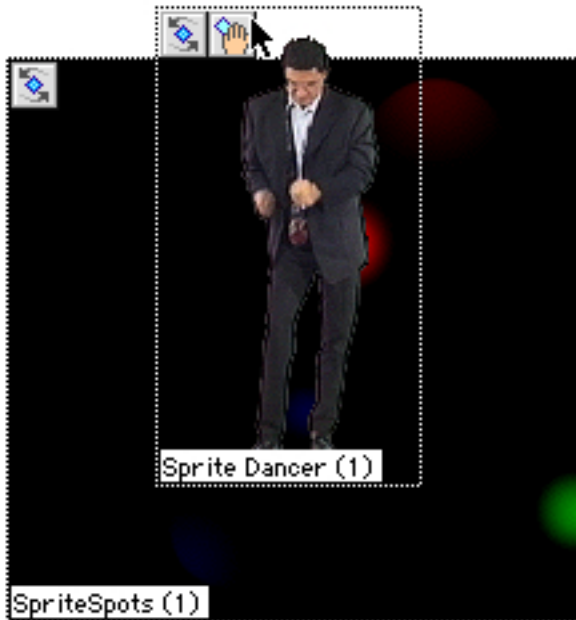


Fig.1

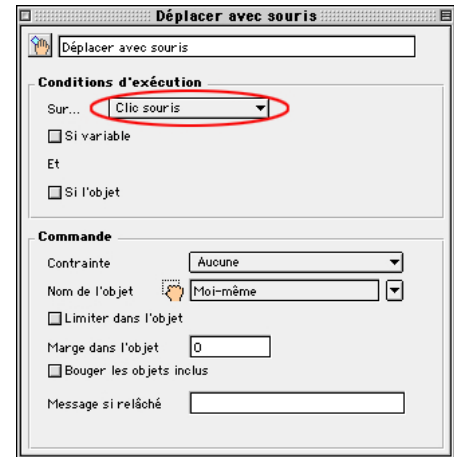




Fig.2

- Sélectionnez l'objet Sprite Dancer et en appuyant simultanément sur  et **D** (duplication d'objets). Dupliquez 4 fois le danseur.
- Après avoir activé  et **G** simultanément, puis cliqué et relâché la souris sur le Gramophone, notez que le son est correctement joué tandis que les sprites Dancer et Spots le sont également. Ils viennent de recevoir le message.
- Cliquez sur n'importe quel Danseur et tout en maintenant la souris enfoncée, déplacez-le à l'endroit que vous désirez !!
- Sortir du mode play en appuyant sur la touche **Escape**.

IV. 4ème Exercice : Gérer un film Quicktime VR

Objectifs :

- Jouer un film Quicktime VR
 - Piloter un film QuickTime VR grâce à la commande VR
-
- Jouer un film Quicktime VR
 - Sélectionnez l'écran VR , puis à partir de la palette médias Glissez-Déposez l'image "**VR Floorplan**" sur l'écran puis faites passer l'image en arrière plan (Menu Objets) pour obtenir la Fig.1.
 - Déposez ensuite le Film Quicktime VR "**VR.mov**" dans l'écran courant, le réduire à 50% via le sous-menu **Ajuster au média** du Menu **Objets** pour obtenir la Fig.2.

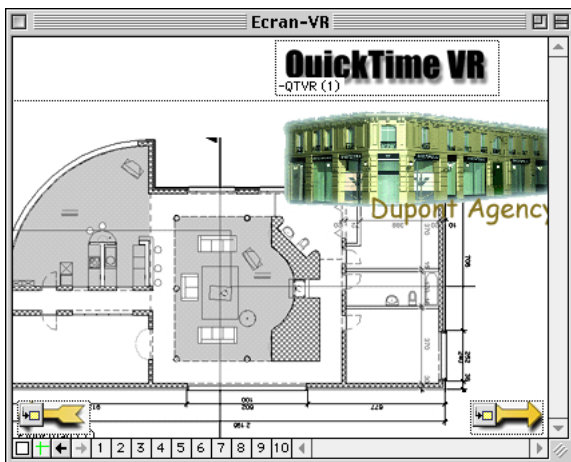


Fig.1

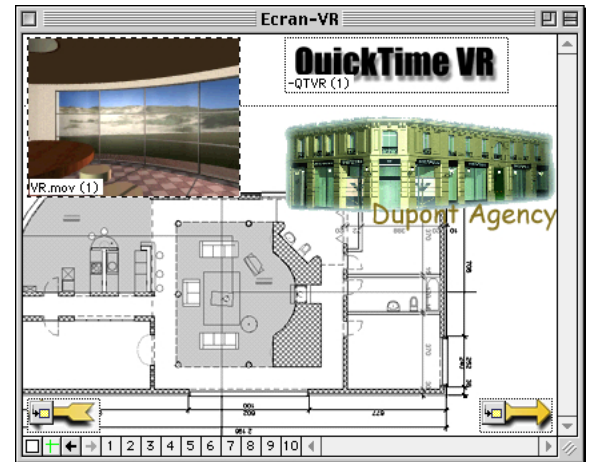


Fig.2

- Piloter un film Quicktime VR grâce à la commande VR

• Activez  et **G** simultanément, et cliquez directement sur le film VR. Vous pouvez déjà le manipuler directement.

- Déposez ensuite la boussole comme précisé sur la Fig.3 (cochez transparent), puis dessinez deux rectangles destinés à recevoir la commande VR comme décrit en Fig.4. Les rendre également transparents.

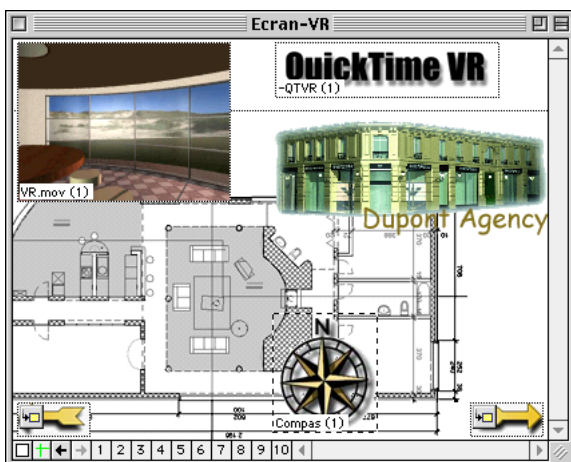


Fig.3

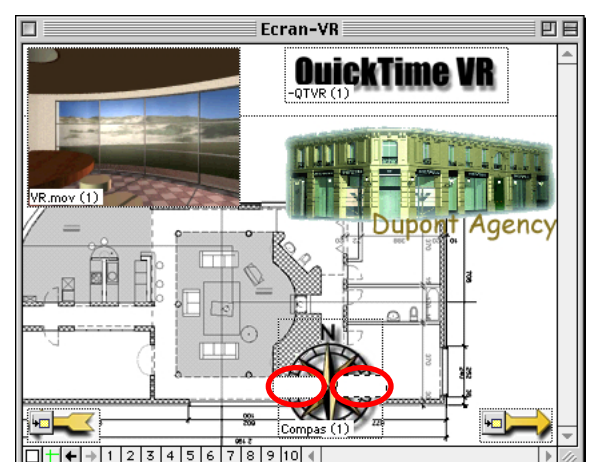


Fig.4

- Nous allons maintenant apprendre à déposer des comportements directement dans la fenêtre scénario. Actionnez le taquet de l'écran "VR", afin de faire apparaître la totalité des objets contenus dans l'écran "VR", comme illustré en Fig.1 puis Glissez-Déposez le comportement VR sur l'objet 18 (1er Rectangle) puis sur l'objet #18. Vous devez obtenir la Fig.2.

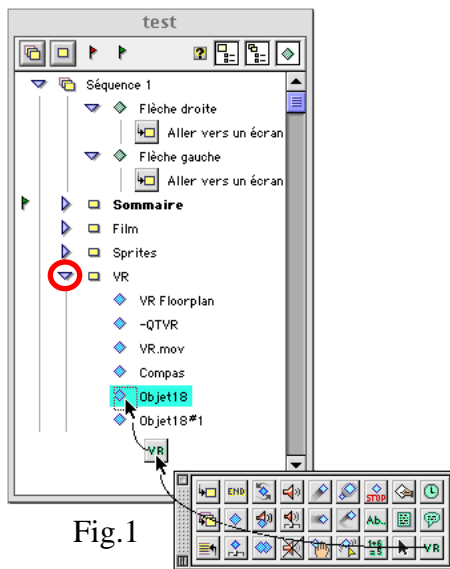


Fig.1

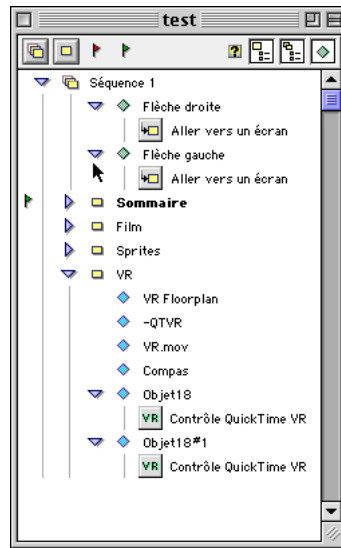


Fig.2

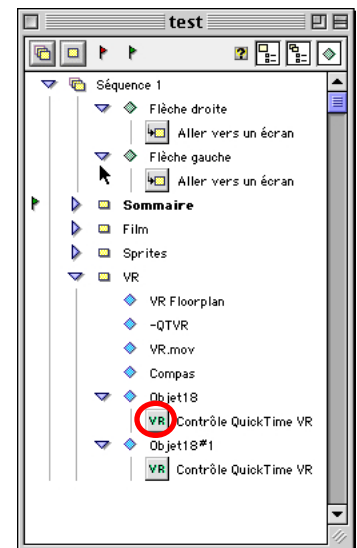


Fig.3

- Double-cliquez à même la palette de scénario sur le comportement VR (Fig.3) et paramétrez la boîte de dialogue du comportement VR selon la Fig. 4 (Glissez-Déposez le film VR directement dans la Zone "Nom de l'objet") et rentrez les valeurs décrite en Fig. 5.

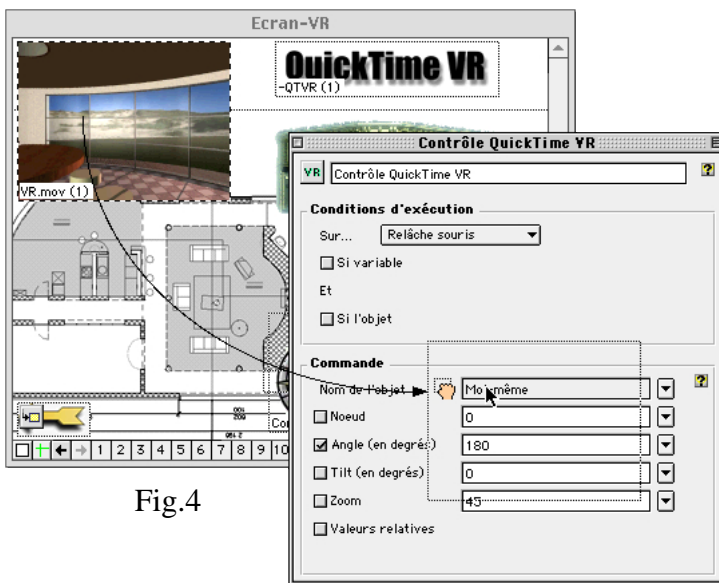


Fig.4

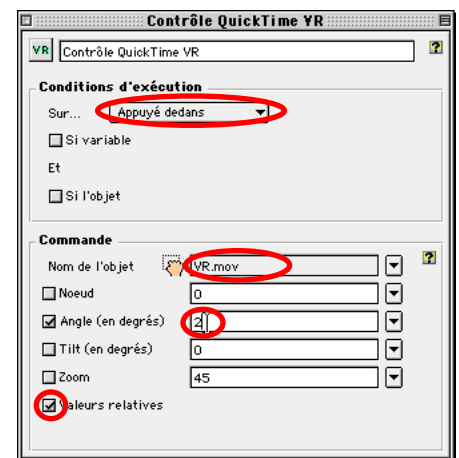



Fig.5

- "Valeurs relatives coché" a pour signification : Tant que le bouton de la souris est enfoncé, l'angle de rotation est incrémenté de 2 degrés en 2 degrés (Donc le film tournera en continu).
- Pour le deuxième rectangle faites de même et changez 2 en -2.
- Après avoir activé  et **G** simultanément, cliquez (en maintenant la souris appuyée) alternativement sur la partie droite et gauche du compas. Le Film VR tourne à droite puis à gauche de 2 degrés en 2 degrés. Vous pilotez le Film VR de l'extérieur sans une seule ligne de programmation!

- Déposez maintenant les 2 boutons “**Button_Magnify +**” et “**Button_Magnify -**”.
- Déposez à même les 2 loupes un comportement VR. Puis les paramétrer selon les Fig. 2 et 3.

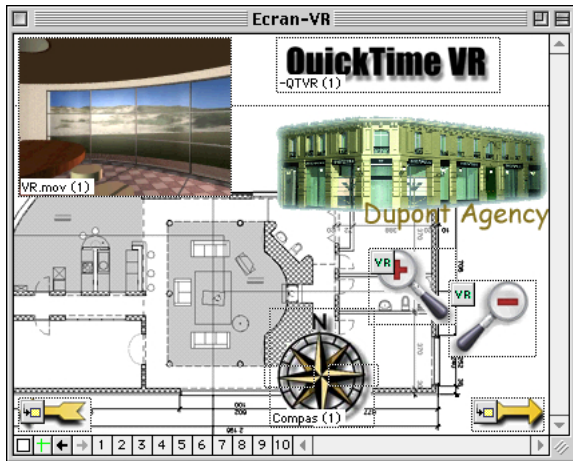


Fig.1

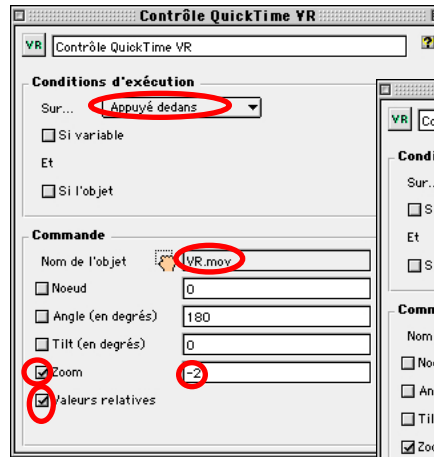


Fig.2 (Magnify +)

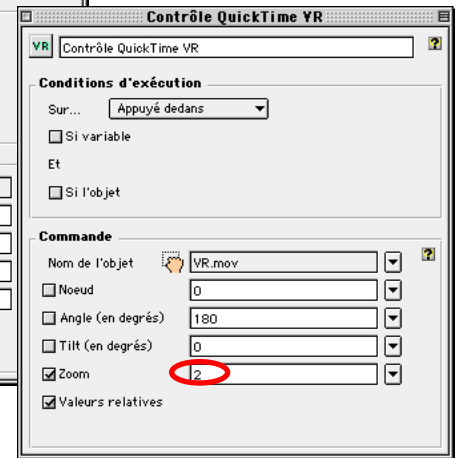



Fig.3 (Magnify -)

- Activez de nouveau  et G, pour vérifier le résultat ZOOM +, ZOOM -.
- Il ne nous reste plus qu'à passer d'un noeud à l'autre. Le film VR que nous manipulons compte 2 noeuds. Dessinez 2 rectangles (Fig.4), rendez les transparents puis appliquez de nouveau les comportements VR (Fig.5).

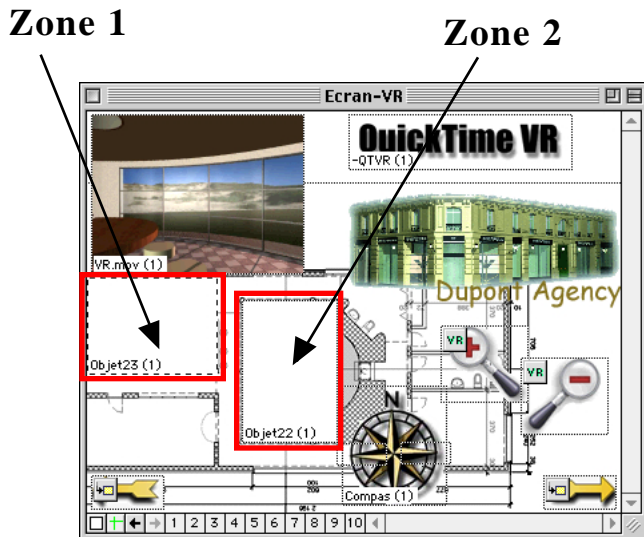


Fig.4

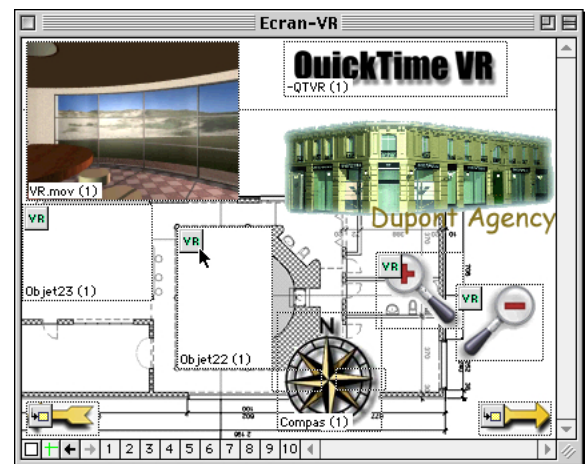


Fig.5

- Paramétrez chaque comportement VR comme décrit en Fig.1 et Fig.2.

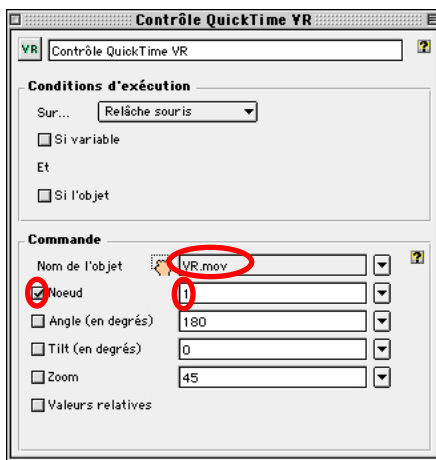


Fig.1

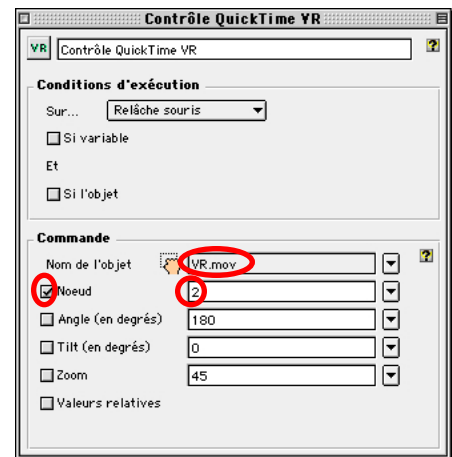



Fig.2

- Activez de nouveau  et **G**, puis cliquez sur la surface Zone1, puis Zone 2. Constatez que vous passez bien d'un noeud à l'autre.

NB: Toutes les marques citées sont des marques déposées par leur propriétaires respectifs