



Scoprite
Katabounga II
in 30 mn

Guida QuickStart Katabounga II

Sommario

I. Installare Katabounga II	pag 3
II. Ambiente di lavoro Katabounga II	pag 4
III. Primo Esercizio : Approccio con l'interfaccia di Navigazione	pag 5
IV. Secondo Esercizio : Manipolare un Film Quicktime	pag 13
V. Terzo Esercizio : Sprites-Bottoni-Suoni	pag 16
VI. Quarto Esercizio : Manipolare un Film Quicktime VR	pag 24

Che cos'è Katabounga II?

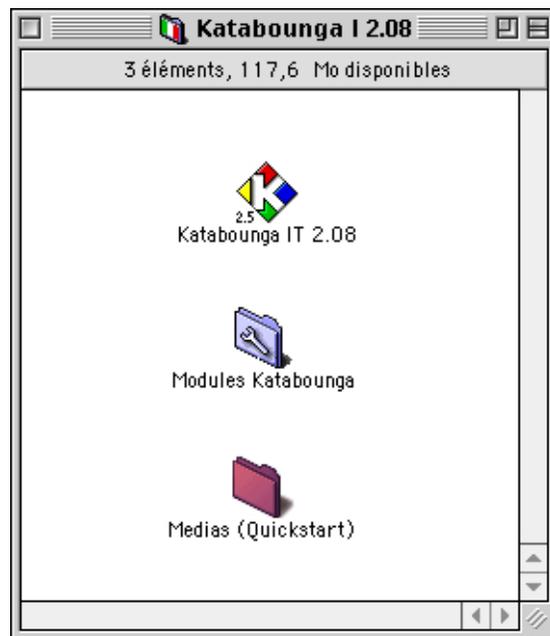
Katabounga è un'applicazione di nuova generazione, per gli autori di multimedia, completamente orientata ad oggetti. Essa permette di realizzare delle applicazioni autonome (Run-Times) per Macintosh e PC, libere di qualsiasi diritto.

I. Installare Katabounga II

Sul vostro disco rigido, dovete avere una cartella contenente i seguenti elementi :

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

Quicktime 3.0 o superiore deve assolutamente essere installato.



Dopo avere aperto Katabounga, con un doppio clic, selezionate **Nuovo scenario** nel menu **Archivio** (Fig.2) e verrete apparire l'ambiente di lavoro descritto in pagina 4.



Fig. 1



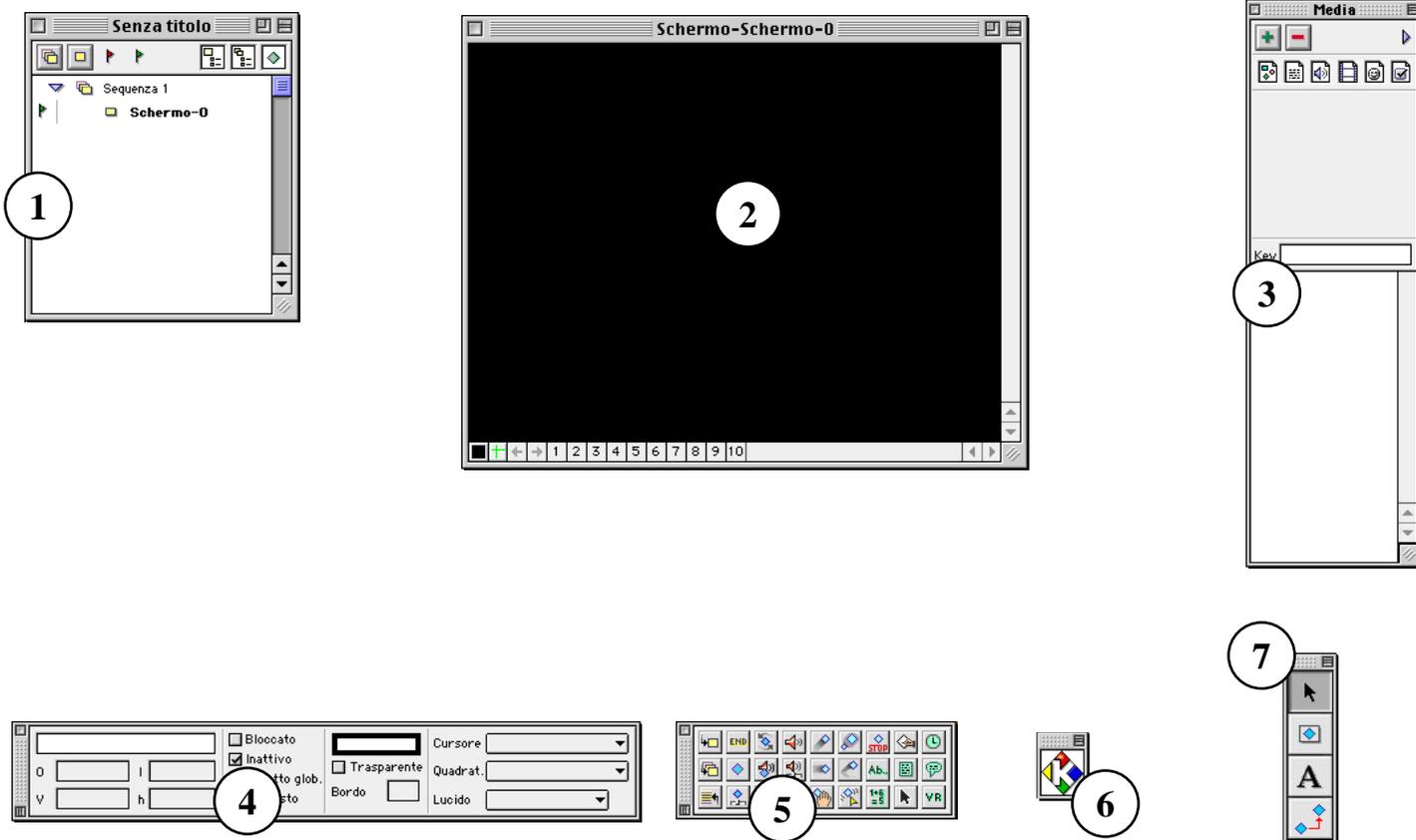
Fig. 2

La finestra della Fig.2 appare. Scegliete la risoluzione (numeri di colori e dimensione) delle schermate future.

II. L'ambiente di lavoro di Katabounga II

- Dopo avere effettuato tutto quello richiesto prima, l'ambiente di lavoro seguente apparre. Doppio clic sulla parola **Schermo-0** della Palette Scenario per aprire il primo schermo.

Le finestre di Katabounga II (Modo Creazione)



- 1 La finestra dello scenario
- 2 Lo schermo corrente
- 3 La palette dei media
- 4 La palette attributi degli oggetti
- 5 La palette dei comandi o comportamenti
- 6 L'assistente e/o cestino Katabounga
- 7 La palette degli utensili

Esistono 3 modi in Katabounga II :

- 1) Il modo Edizione (Creazione di progetto)
- 2) Il modo Play ou Run (Esecuzione senza compilare)
- 3) Il modo Runtime (Lancia il progetto in modo autonomo senza avere bisogno dell'applicazione Katabounga)

III. Primo Esercizio : Approccio con l'interfaccia e navigazione

Obiettivi :

- Importare dei media
- Creare e rinomare dei schermi
- Posizionare i media
- Navigare in modo edizione
- Cambiare il colore di sfondo schermo
- Attribuire dei comportamenti ai media
- Eseguire lo scenario in modo creazione
- Trasformare un media in oggetto globale
- Fabbricare un bottone

• Importare dei media

- Nella palette media cliccate sul bottone +

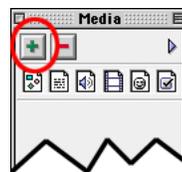


Fig. 1



Fig. 2

- Selezionate e aprite la cartella "Medias (Quickstart)". Cliccate sul bottone "Aggiungere tutta la cartella".

• Creare et rinominare i schermi

- Nella palette Scenario cliccate 4 volte sul bottone schermo in modo di creare 4 schermi supplementari.



Fig. 3



Fig. 4

- Per rinominare ogni schermo, doppio clic sui nomi dei Schermi-0,1...4 nella Palette Scenario poi chiamatele come richiesto qui sotto in Fig. 2.



Fig. 1

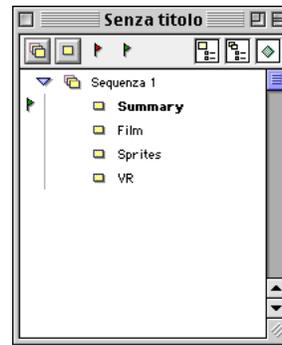
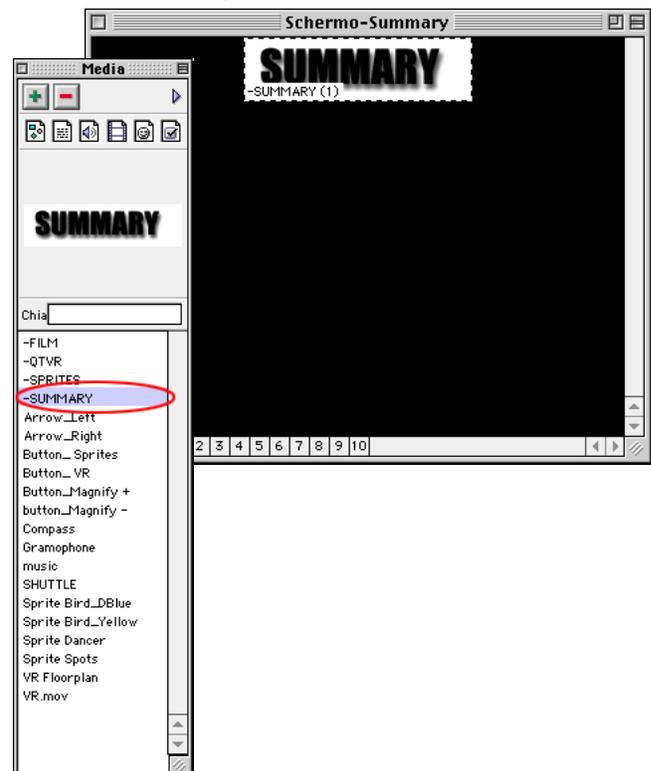
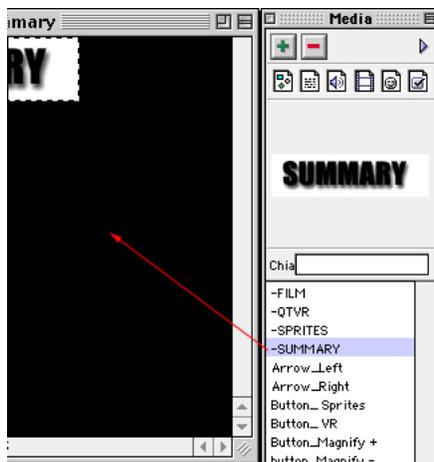


Fig. 2

• Posizionare i media

- Selezionare nella palette dei media l'immagine **-Summary**, trascinarla sullo schermo corrente "summary" con un drag and drop.



- Navigare in modo creazione

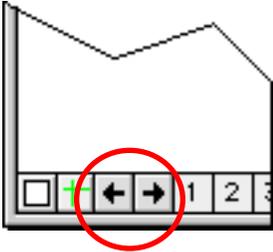


Fig. 1

Per navigare da uno schermo verso l'altro, attivare le frecce della Fig.1 o doppio clic direttamente sull'icona dello schermo scelto come spiegato in Fig.2.

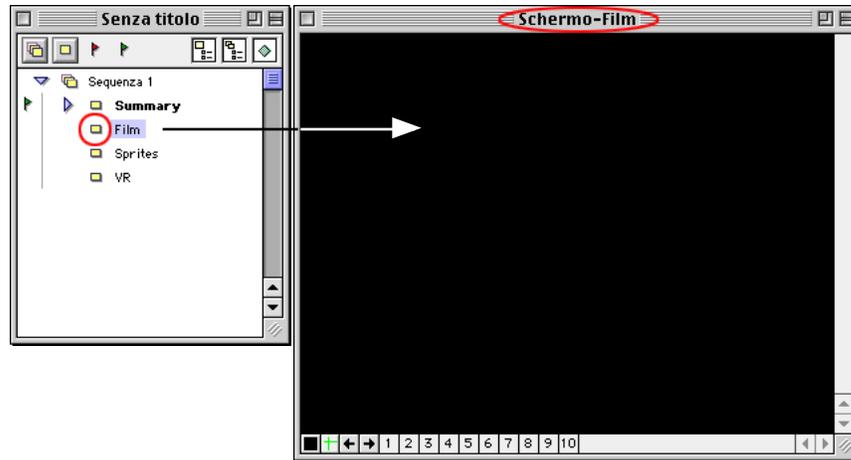


Fig. 2

- Posizionare le immagini -FILM,-SPRITES,-QTVR, nella parte superiore dei 3 ultimi schermi.



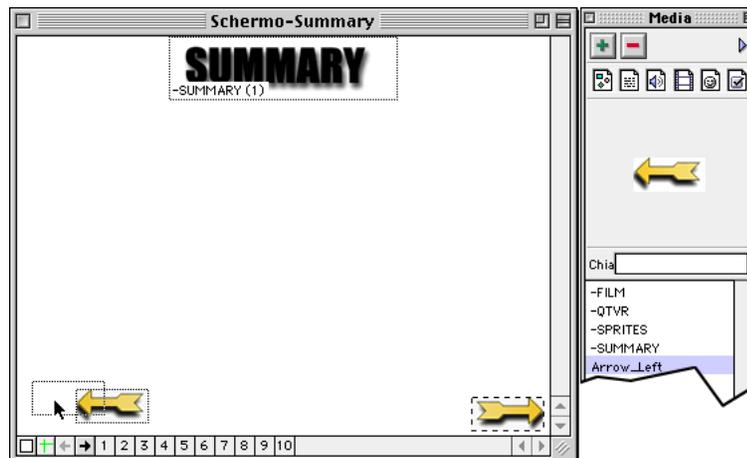
- Cambiare il colore di sfondo schermo

Eccetto per lo schermo “Sprites”, Scegliete il colore bianco come sfondo schermo.



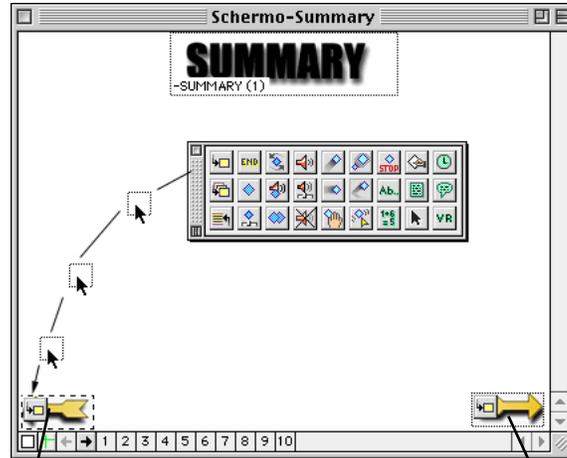
- Attribuire dei comportamenti ai media

- Sullo schermo “Summary” posizionare successivamente negli angoli a destra e a sinistra le immagini **Arrow_Left** e **Arrow_Right**.



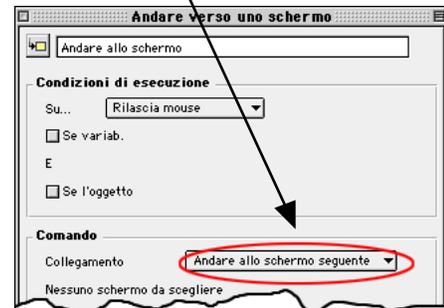
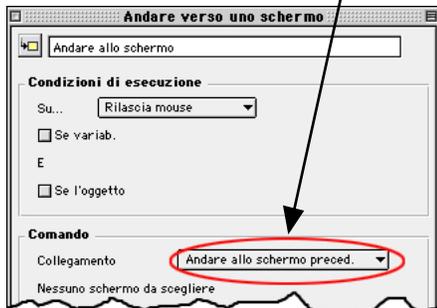
- Tramite la palette dei comandi (o comportamenti) posizionare il comando “Andare verso uno schermo”  sulle immagini **Arrow-Left** e **Arrow-Right**.

- Doppio clic sull'icona  e parametrare la finestrina di dialogo selezionando correttamente schermo precedente, schermo seguente.



Doppio clic

Doppio clic



- Provate la vostra presentazione premendo simultaneamente i tasti  e **R**.
- Cliccate sulla freccia di destra per andare allo schermo **FILM**.

Una volta sullo schermo **FILM** le frecce spariscono e non si può più navigare, premete sulla tastiera **escape** per uscire del modo prova.

- Infatti, le frecce non appaiono su tutte le schermate perchè non sono state dichiarate globale. Per risolvere questo, selezionate i due oggetti frecce (per selezionare parecchi oggetti, premete SHIFT) poi nella palette oggetti attivate l'opzione Oggetto Globale (Fig. 1).



Fig. 1

- Selezionate di nuovo  e **R**, potete adesso navigare da uno schermo verso l'altro senza nessun problema.

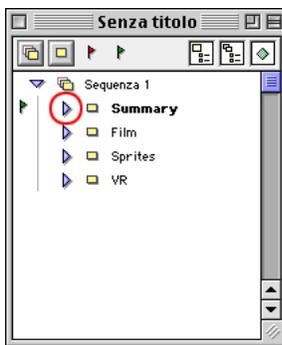


Fig. 2

- Cliccate sul triangolino per aprire la struttura dello schermo Summary (Fig.2)
- La Fig. 3 mostra lo scenario senza oggetti globali
- La Fig. 4 illustra gli oggetti **Arrow_Left** e **Arrow_Right** dichiarati come oggetti globali.



Fig. 3



Fig. 4

• Creare un bottone

Che cos'è un bottone? È un media costituito da una collezione di immagini (fino a 6) che appaiono in dipendenza dello stato del bottone.

Per creare un bottone, selezionate “Nuovo bottone” nella palette dei media come spiegato sotto e poi registrate il nome del bottone nella cartella che scegliete voi (Fig.2).



Fig.1



Fig.1 bis

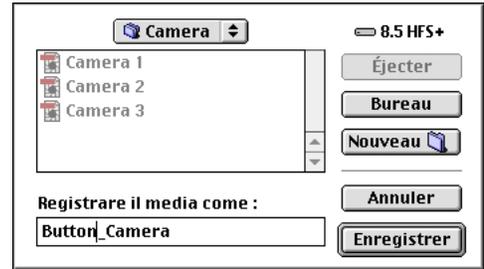


Fig.2



Fig.3



Fig.4



Fig.5

Ora importate, tramite il bottone + della palette dei media, il media “**Button_Camera**” (Fig.4). Una volta installato “**Button_Camera**” nella palette dei media, doppio clic su di esso per comporre il bottone (Fig.5).



Fig.6

Vedrete apparire l'interfaccia di composizione come descritto in Fig.6. Cliccate sul bottone "+". Adesso, importate le immagini Camera1, Camera2, Camera3 cliccando sul bottone "aggiungi tutta la cartella"(Fig.7).



Fig.7

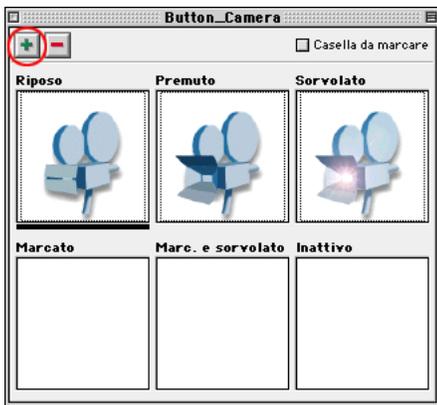


Fig.8

Richiudete la finestra "Button_Camera" (Fig.8).

Il nostro bottone è ora operativo.

I bottoni : "Button_Sprite" e "Button_VR" sono stati concepiti con la stessa tecnica.

Dalla palette Media, trascinate **Button_Camera**, **Button_Sprite** e **Button_VR** sullo schermo Summary.

Per andare allo schermo Film cliccando sul Bottone, trascinate l'icona schermo Film (palette scenario) direttamente sul **Button_Film** come descritto in Fig.9.

Trascinate l'icona schermo Sprites sul bottone Sprite. Applicate la stessa procedura col Bottone VR.

Premete simultaneamente i tasti



e **R**, per lanciare il modo Play e navigare da uno schermo verso l'altro cliccando successivamente sulle frecce destra-sinistra o i nostri 3 bottoni.

Premete su **ESC** per tornare in modo Edizione.

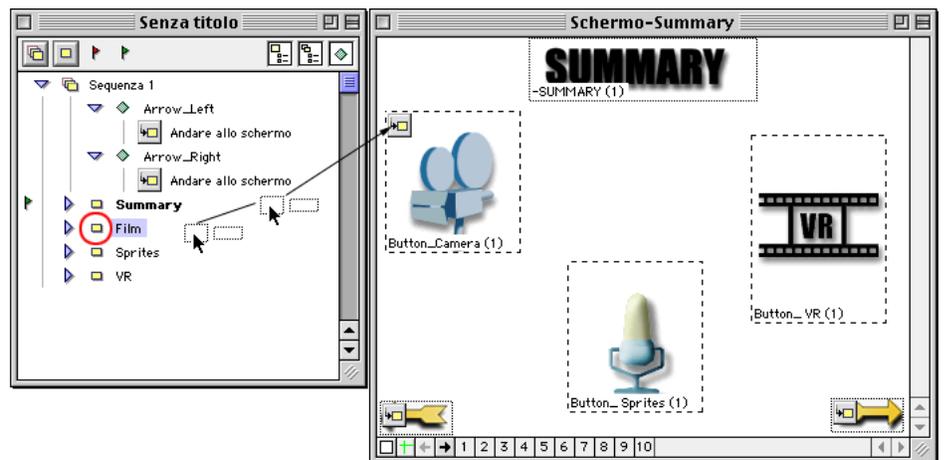


Fig.9

III. Secondo Esercizio : Manipolare un film Quicktime

Obiettivi :

- Lanciare un film Quicktime
- Mostrare/Nascondere un oggetto
- Sincronizzare un'azione

- Lanciare un film Quicktime

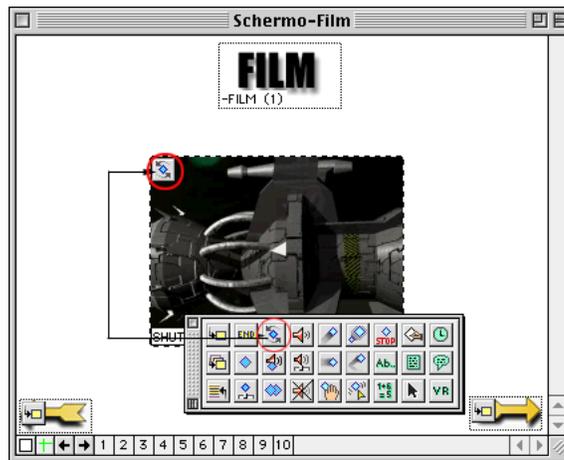


Fig.1

- Selezionate lo schermo **FILM**. Posizionate, trascinandolo, il film Quicktime “**SpaceShuttle**” dalla palette dei media sullo schermo FILM.
- Trascinate il comportamento “Avviare oggetto”  (palette dei comandi) sul film Quicktime (Fig.1).
- Premete i tasti  e **G** , che significa “Eseguire dallo schermo corrente” (selezionato e aperto nello schermo) cliccate poi rilasciate il mouse, il film QuickTime deve avviarsi automaticamente.
- Uscite dal modo “play” premendo sulla tastiera **escape**.

- Parametrate il comportamento “Avviare oggetto”  facendo doppio clic sulla sua icona e marcate l’opzione “Messaggi di sincronizzazione”.



• Mostrare/Nascondere un oggetto

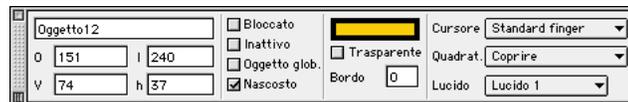
- Adesso, andiamo ad utilizzare questa facoltà di potere mandare dei messaggi per far apparire un oggetto nello schermo subito quando la navetta fugge verso il sole (Immagine del film Quicktime N°25).

- L’oggetto che deve apparire è il testo “BYE, BYE!!!”.

- A partire della palette utensili, selezionate l’utensile testo. Definite una zona di testo trascinandola, poi in questa zona, scrivete il testo “BYE, BYE!!!”.



- Poi nel Menu Formato, selezionate la font (Times), la dimensione (36), l’allineamento (centrato), la lievigatura (attiva). A partire della palette “Attributi oggetti”, scegliete uno sfondo giallo, poi marcate l’opzione “Nascosto”.



- Dovete ottenere l’oggetto 12 come descritto qui sopra (notate la croce sulla parte bassa destra che significa : nascosto all’apertura dello schermo).

- A partire dalla palette dei comandi trascinate il comportamento  “Mostrare/Parametrizzare oggetto” .



Fig.1

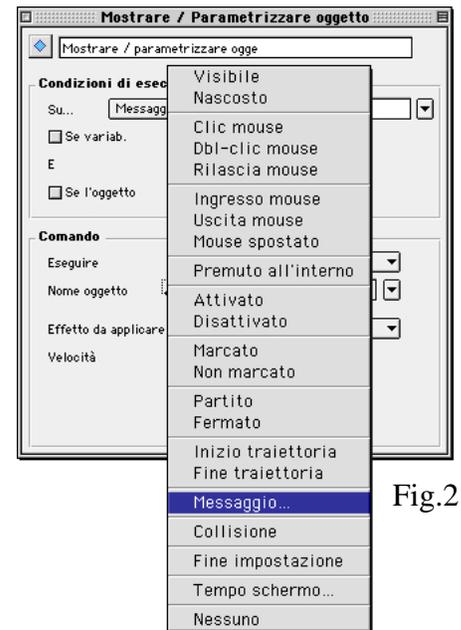


Fig.2

- Sincronizzare un'azione
- Selezionate la funzione “Messaggio” nel pop-up menu come in Fig.2.



Fig.3

- Scrivete "SpaceShuttle 25" nella zona testo come in Fig.3. dovè **SpaceShuttle** è il nome del media, **25** è il numero dell'immagine nel film Quicktime.
NB: Non dimenticare di mettere uno spazio tra **SpaceShuttle** e **25** per separarli.

- Premete sui tasti  e **G**. Visionate il film al momento in cui la navetta spaziale fugge verso il sole, l'oggetto “BYE, BYE!!!” deve apparire nello schermo.

Affascinante! no?

IV. Terzo esercizio : Sprites - Bottoni - Suoni

Obiettivi :

- Creare uno Sprite
- Spostare uno Sprite su una traiettoria
- Trasmettere dei comportamenti
- Assegnare un suono ad un oggetto
- Utilizzare il comando messaggio
- Spostare un oggetto con il mouse nello schermo in modo play

Che cos'è uno Sprite? Uno Sprite è una collezione d'immagini che funziona come un cartone animato (o Flipbook). Tutte le immagini sfilano come in una pellicola per dare l'illusione di un movimento o di un'animazione.

• Creare uno Sprite



Fig.1

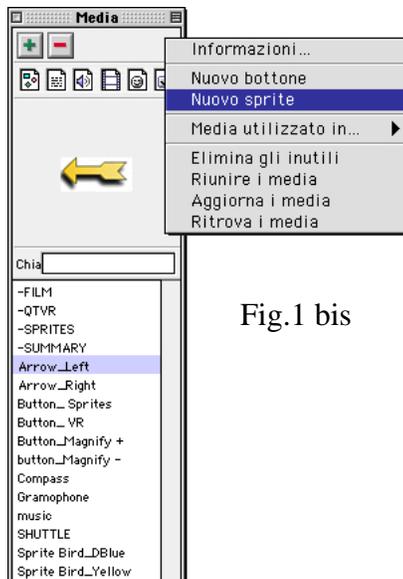


Fig.1 bis

- Attivare lo schermo Sprites.
- Nella palette Media selezionate nuovo sprite nel pop-up menu della palette media (Fig.1 et 1 bis).
- Registrate lo sprite come "Sprite Blue Bird" (Fig.2).
- Importate adesso le immagini che costituiranno lo sprite premendo il tasto "+" (Fig.3 et Fig.4).
- Potete visualizzare tutte le immagini cliccando sulla parte sinistra (Occhiata) della finestra sprite (Fig. 5).
- Un doppio clic nella parte Occhiata esegue lo sprite.

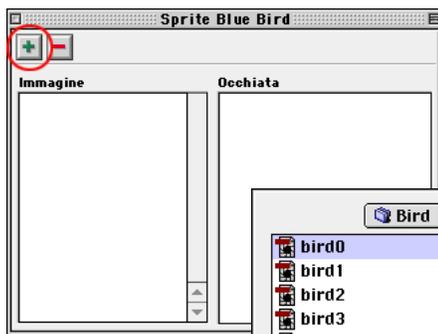


Fig.3



Fig.4

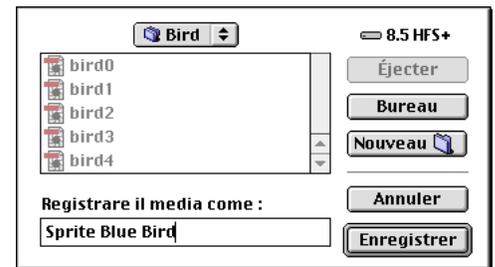


Fig.2

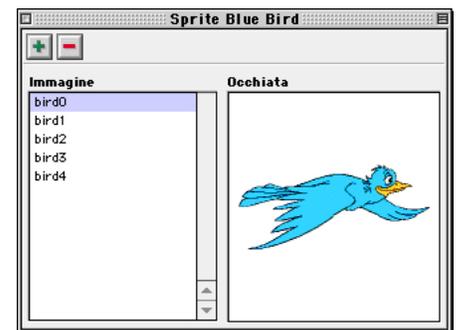


Fig.5

• Spostare uno sprite su una traiettoria

- Trascinate lo sprite “**Sprite Blue Bird**” (palette dei media) nello schermo Sprites.
- Trascinate il comportamento “Spostare su percorso”  (palette dei comandi) sull’oggetto “**Sprite Blue Bird**” (Fig.1).
- Doppio cliccando sul comportamento “Spostare su percorso”, parametrizzatelo come descritto in Fig.2 poi cliccate sul bottone **Editare**.
- La palette utensili si trasforma. Selezionate la matita e disegnate a mano levata partendo dal punto nero.

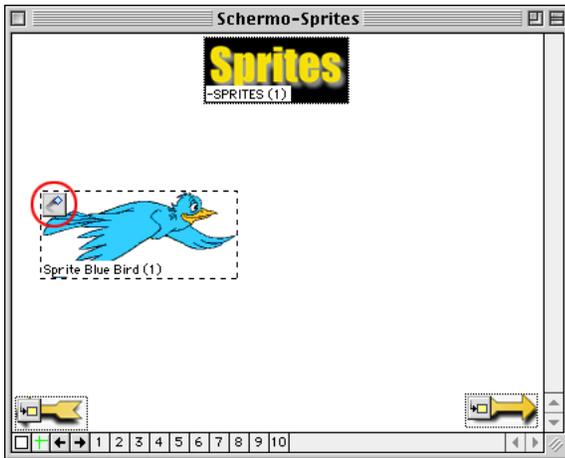


Fig.1



Fig.2

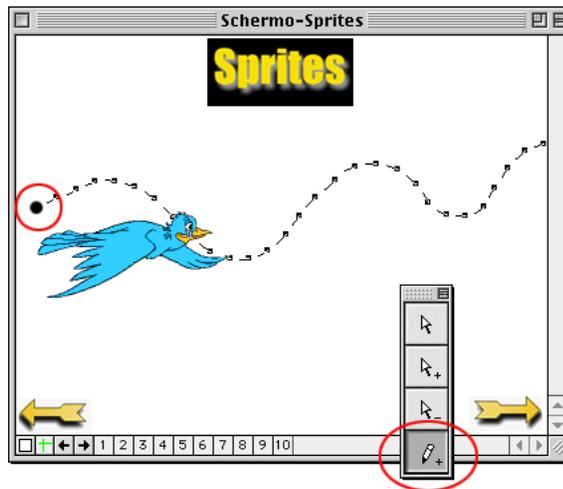


Fig.3

- Premete i tasti  e **G**. Cliccando sull’uccello poi rilasciando il mouse su di lui, si sposterà sulla traiettoria definita prima.
- Uscite dal modo “play” premendo sul tasto **escape**.

- L'uccello si sposta correttamente sulla traiettoria, ma le sue ale non battono. Per correggere questo problema, aggiungere il comportamento "Avviare oggetto" . Assegnare una velocità di 5/60 ° di sec (Fig.1).

- Rifate la prova  e G .



Fig.3

- Trasmettere dei comportamenti
- Trascinate "Sprite Bird_DBlue" e "Sprite Bird_Yellow" nello schermo "Sprites".
- Dopo avere selezionato, l'utensile Vincolo, legate **Sprite Bird_DBlue** con **Sprite Blue Bird** tirando un vincolo da **Sprite Bird_DBlue** verso **Sprite Blue Bird** (Fig.4 e Fig.5). Il senso è molto importante (sempre dal "figlio" verso il "padre"). In caso contrario, non avviene nulla!

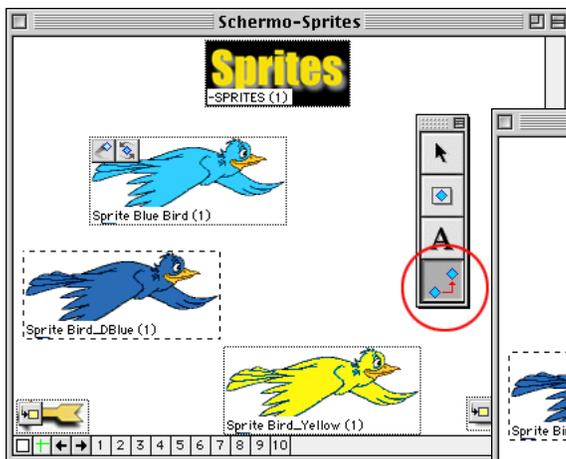


Fig.4

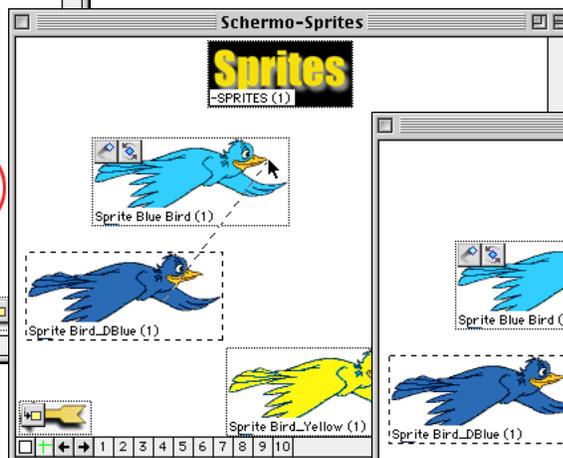


Fig.5

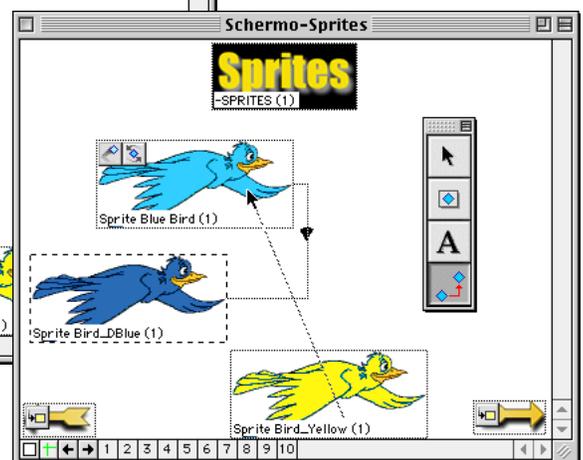


Fig.6

- Fatte lo stesso con "Sprite Bird_Yellow" (Fig.6).

- Dopo avere premuto  e **G** simultaneamente, verificate che su un “rilascia mouse” sui 3 uccelli, il comportamento sia lo stesso.

Katabounga 2.08 dimostra la flessibilità della programmazione orientata oggetti !

- Per sopprimere un vincolo, selezionate l’utensile “Vincolo” poi cliccate sull’oggetto da “svincolare “ e tirate un nuovo vincolo verso l’assistente-cestino di Katabounga o verso il cestino del finder come descritto in Fig.1.
- Per cancellare uno o più oggetti, selezionate gli oggetti da eliminare dallo schermo poi trascinateli verso l’assistente-cestino di Katabounga o verso il cestino del finder come descritto in Fig.2.
- La procedura per cancellare dei comportamenti è la stessa.

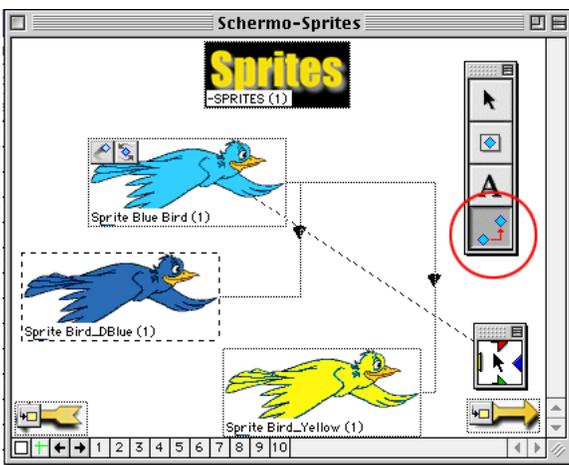


Fig.1 Soppressione di vincoli

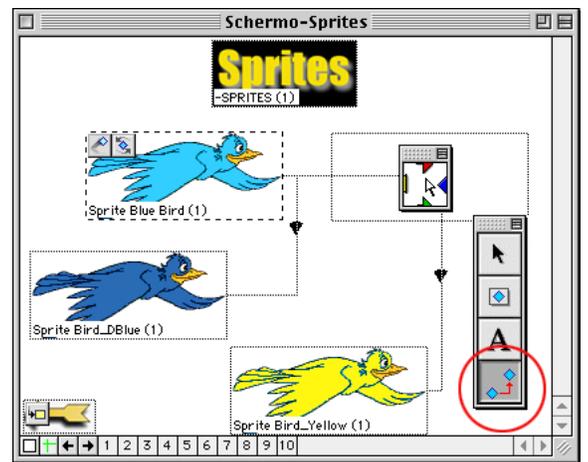


Fig.2 Soppressione d’oggetti

- Eliminate dallo schermo tutti gli uccelli e scegliete uno sfondo schermo nero.

- Assegnare un suono ad un oggetto

- Trascinate l'immagine Gramophone (Palette dei media) sullo schermo "Sprites". Poi applicate il comportamento "Lanciare una sequenza audio" (Fig.1).

- Doppio cliccate sul comportamento "Suono", come descritto in Fig.2.

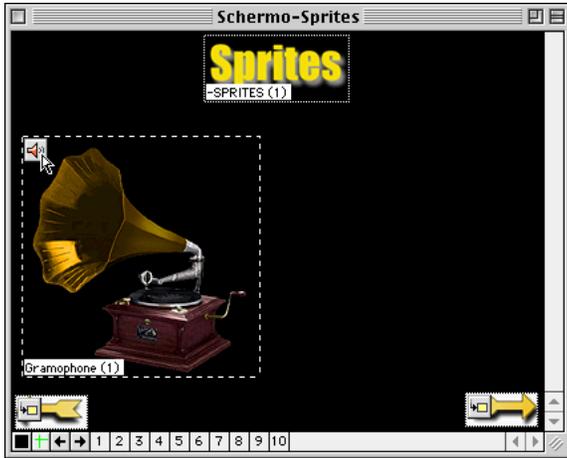


Fig.1



Fig.2

- Dopo avere premuto  e **G** simultaneamente, verificate che dopo un rilascio mouse sul Gramophone, la musica sia correttamente suonata.
- Uscire dal modo Play, premendo sulla tastiera **Escape**.

- Trascinate lo sprite "Dancer" sullo schermo, poi selezionate il colore rosso con la pipetta (Fig.3). Poi, marcate l'opzione trasparente nella palette oggetti in modo di rendere trasparente lo sprite (Fig.4).



Fig.3



Fig.4



Fig.1



Fig.2

Dalla Palette dei media, trascinare sullo schermo Sprites l'immagine "Sprite Spots". Spolarla in secondo piano tramite l'opzione "Sposta in secondo piano" del menu oggetti come descritto in Fig.1. Dovete ottenere il risultato della Fig.2.

• Utilizzare il comando Messaggio

• Adesso, andiamo ad utilizzare il concetto di Messaggio (come inviare un Messaggio ai diversi oggetti presenti nella scena).

• Selezionate il comando "Inviare un messaggio"  e applicatelo sul Gramophone (Fig.3). Poi, doppio-cliccate sul comando "Inviare un messaggio" e inserite il messaggio "**Balla**" come spiegato in Fig.4. Potete anche scrivere il vostro proprio messaggio personale.

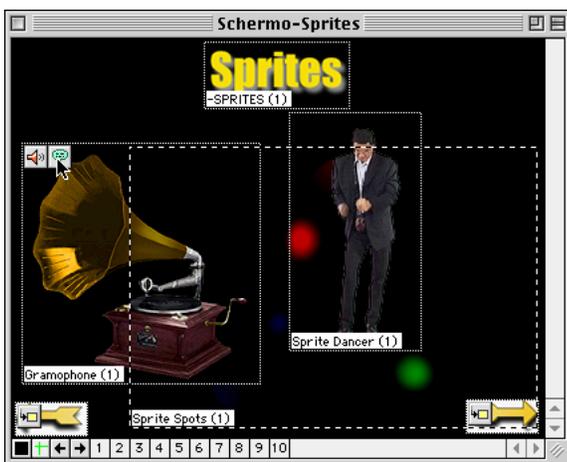


Fig.3

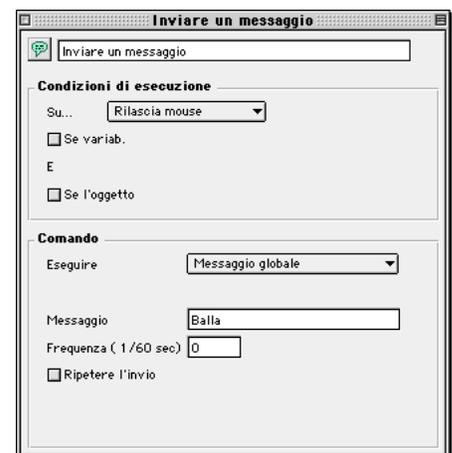


Fig.4

- Ora si devono attivare i sprites “Dancer” e “Spots” a ricevere il messaggio “**Balla**”. Per questo, trascinare un comportamento “Avviare oggetto”  sullo sprite “**Dancer**” poi parametrarlo come nella Fig.1 e Fig.2.
- Sul Messaggio “**Balla**” avviare Me-stesso. Marcare l’opzione “Andata-Ritorno” ed assegnare il valore 4 nell’opzione velocità per rallentare 4 volte la cadenza dello sprite.

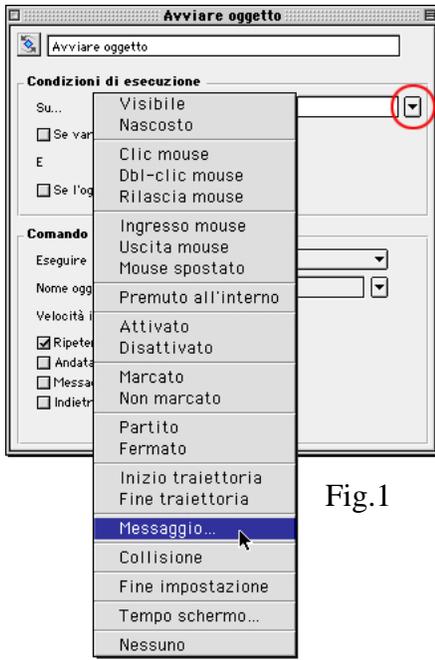


Fig.1

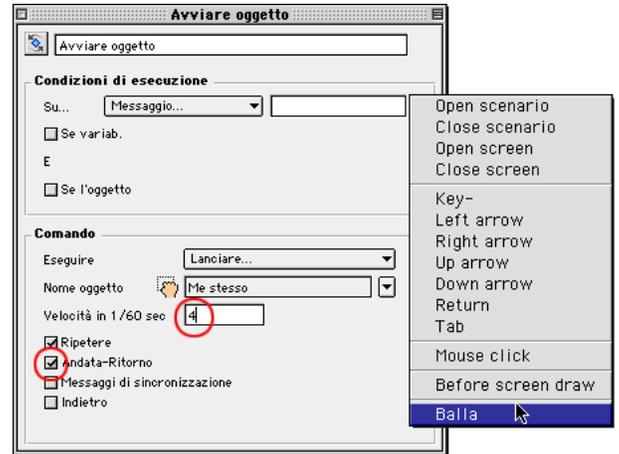


Fig.2

- Selezionate il comando che abbiamo ora parametrato e mantenendo il tasto  premuto, trascinate il comando “Avviare oggetto” sullo Sprite “Spots”. Sarà duplicato con lo stesso parametraggio.

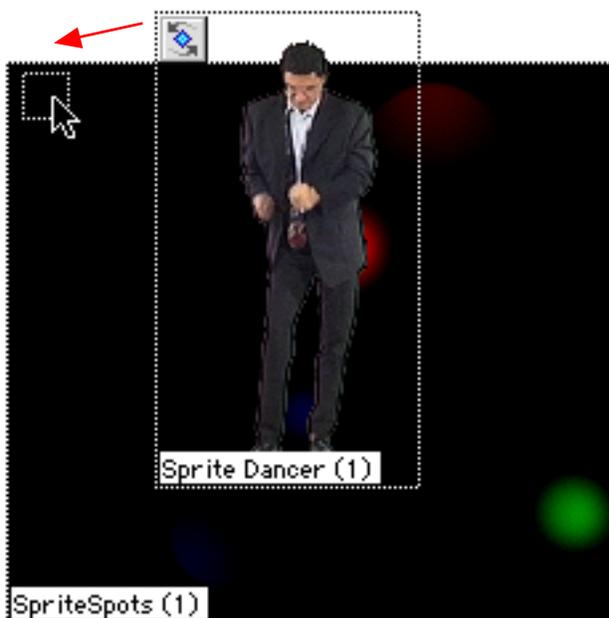


Fig.3

• Spostare un oggetto nello schermo con il mouse in modo Play

• Trascinate il comportamento “Spostare con il mouse”  sullo Sprite “Dancer” e parametrizzate questo comportamento come descritto in Fig.2.



Fig.1

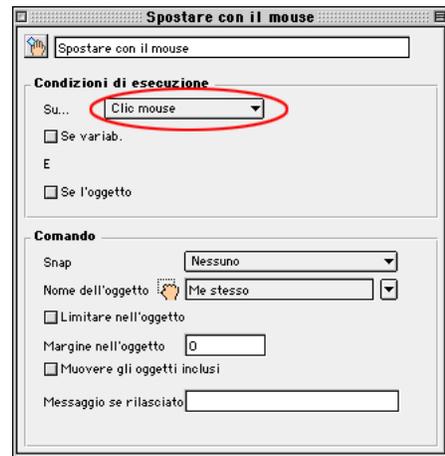


Fig.2

• Selezionate l'oggetto Sprite Dancer e premete simultaneamente su  e **D** (duplicazione d'oggetti).
Duplicate 4 volte il ballerino.

• Dopo avere attivato  e **G** simultaneamente, poi cliccato e rilasciato il mouse sul Phonographe, vedete che il suono è correttamente emesso mentre che i sprites ballerini e Spots si muovano correttamente. Hanno ricevuto bene il messaggio.

• Cliccate su qualsiasi ballerino e mantenendo il bottone del mouse premuto, spostatelo dove vi pare !!

• Uscite dal modo Play premendo sulla tastiera **Escape**.

IV. Quarto Esercizio : Manipolare un film Quicktime VR

Obiettivi :

- Lanciare un film Quicktime VR
- Pilotare un film QuickTime VR tramite il comando VR
- Lanciare un film Quicktime VR
- Selezionate lo schermo VR, poi, a partire della palette dei media trascinate l'immagine "VR Floorplan" sullo schermo poi fatela passare in secondo piano (Menu Oggetti) per ottenere la Fig.1.
- Dopo, trascinate il Film Quicktime VR "VR.mov" nello schermo corrente, ridurlo al 50% tramite il sottoMenu "adatta al media" del menu **Oggetti** per ottenere la Fig.2.

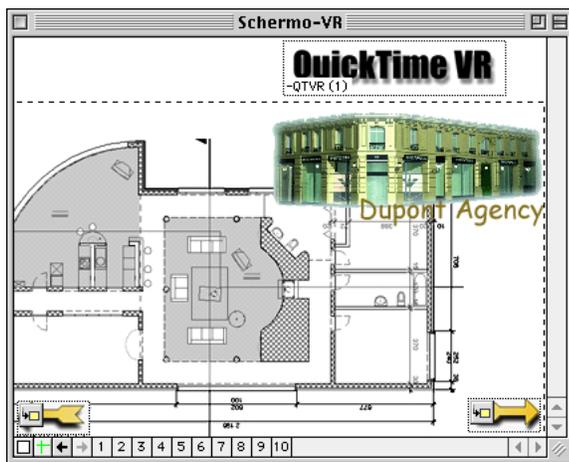


Fig.1

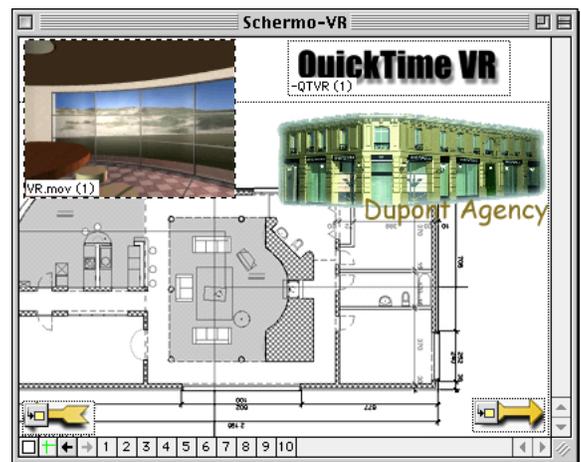


Fig.2

- Premete  e **G** simultaneamente, e cliccate direttamente sul film VR. Potete già manipolarlo direttamente.
- Pilotare un film Quicktime VR tramite il comando VR
- Ora, trascinate la bussola Fig.3 (marcate l'opzione trasparente), poi disegnate due rettangoli per ricevere il comando VR come mostrato in Fig.4. Renderli anch'essi trasparenti.

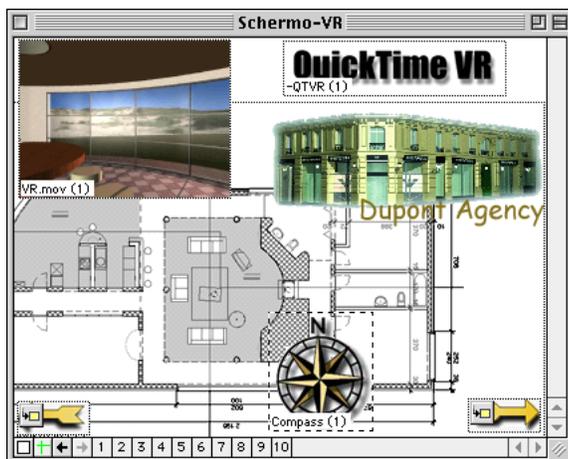


Fig.3

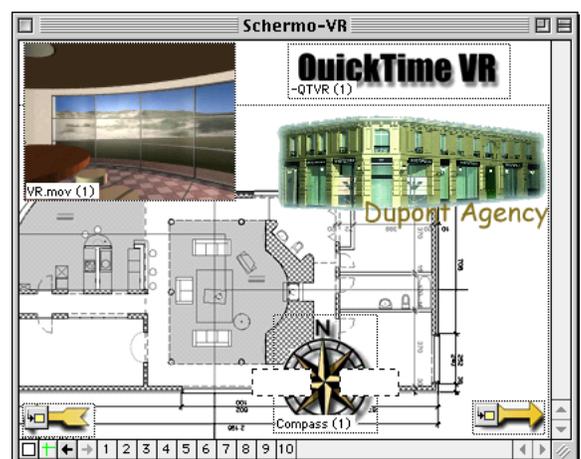


Fig.4

- Adesso, andiamo ad imparare come trascinare e depositare dei comportamenti direttamente nella finestra Scenario. Premete il triangolino dello schermo “VR”, per fare apparire la totalità degli oggetti contenuti nello schermo “VR”, come illustrato in Fig.1. Poi, trascinate il comportamento VR su dell’oggetto19 (primo Rettangolo) poi su dell’oggetto19#1. Dovete ottenere la Fig.2.

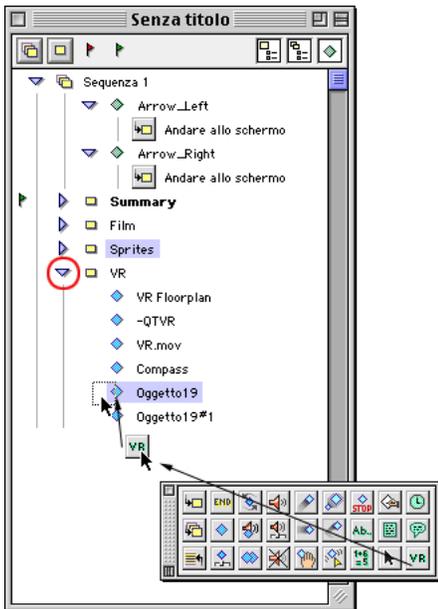


Fig.1

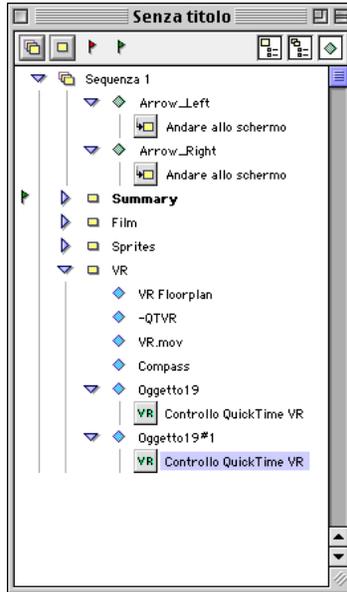


Fig.2

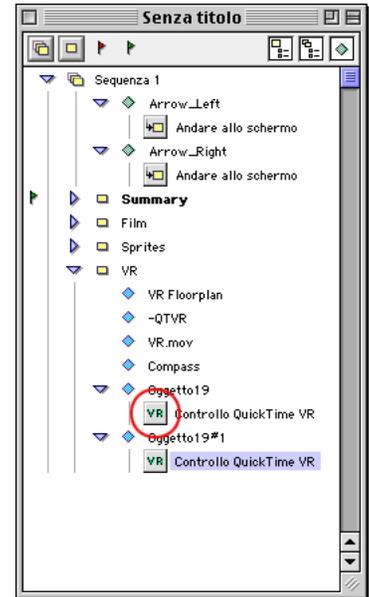


Fig.3

- Doppio-cliccate sul comportamento VR direttamente dalla palette Scenario (Fig.3) e parametrizzate la finestra di dialogo del comportamento VR come nella Fig. 4 (Drag and Drop del film VR direttamente “Nome dell’oggetto”) e impostate il valore indicato in Fig. 5.

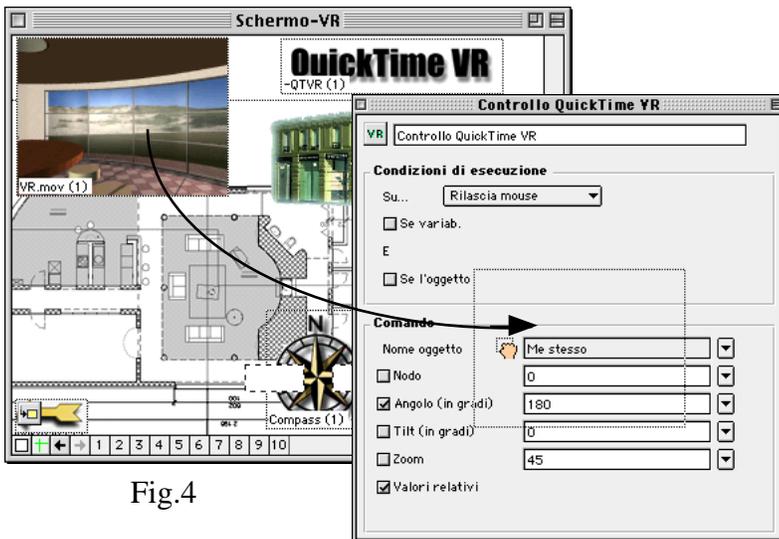


Fig.4

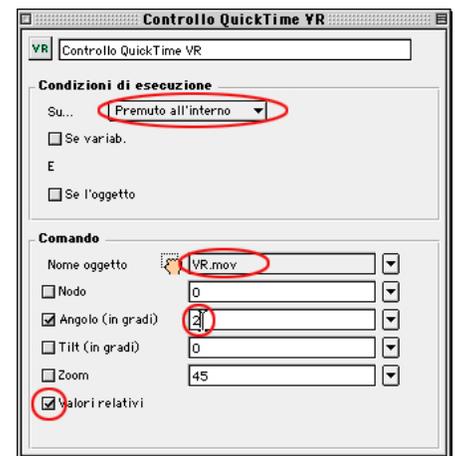


Fig.5

- Per il secondo rettangolo, fate lo stesso e cambiate 2 in -2.
- Dopo avere premuto  e **G** simultaneamente, cliccate (mantenendo il bottone del mouse premuto) alternativamente sulla parte destra e sinistra della bussola. Il film VR gira a destra poi a sinistra di 2 gradi in 2 gradi. Pilotate il film VR dall’esterno senza una sola linea di programmazione.

- Posizionate ora i due bottoni “**Button_Magnify +**” e “**Button_Magnify -**”.
- Trascinate sui due ZOOM un comportamento VR. Poi parametrateli come nelle Fig. 2 e 3.

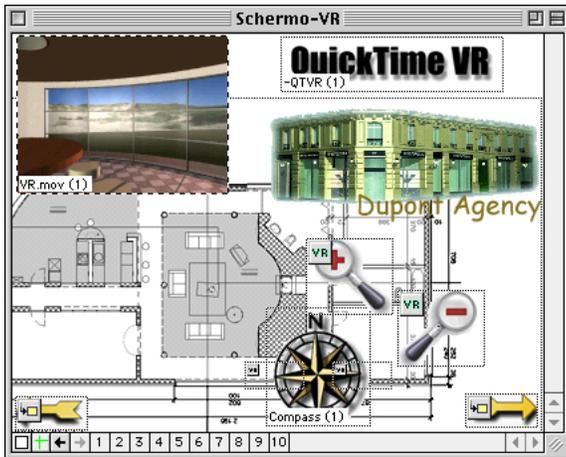


Fig.1

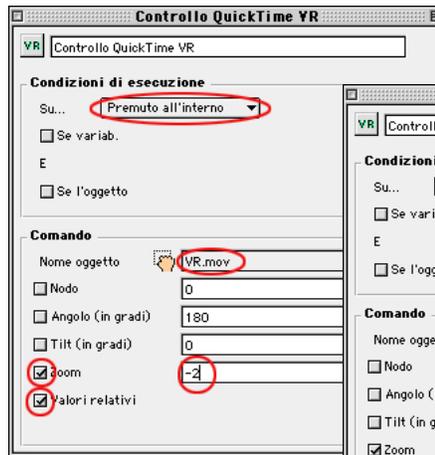


Fig.2 (ZOOM +)

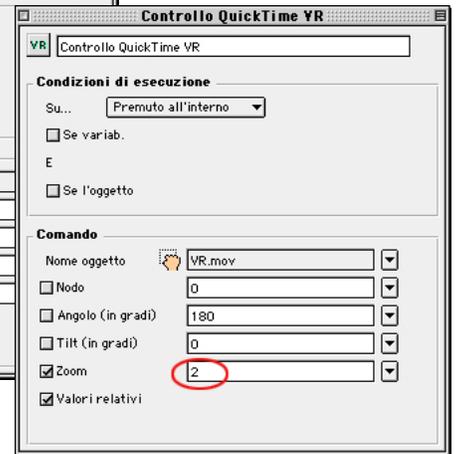


Fig.3 (ZOOM -)

- Premete di nuovo  e G, per verificare il risultato ZOOM +, ZOOM - .
- Ci manca soltanto di potere passare da un nodo all'altro. Il film VR che manipoliamo ha 2 nodi. Disegnate 2 rettangoli (Fig.4), rendeteli trasparenti poi applicate di nuovo i comportamenti VR (Fig.5).

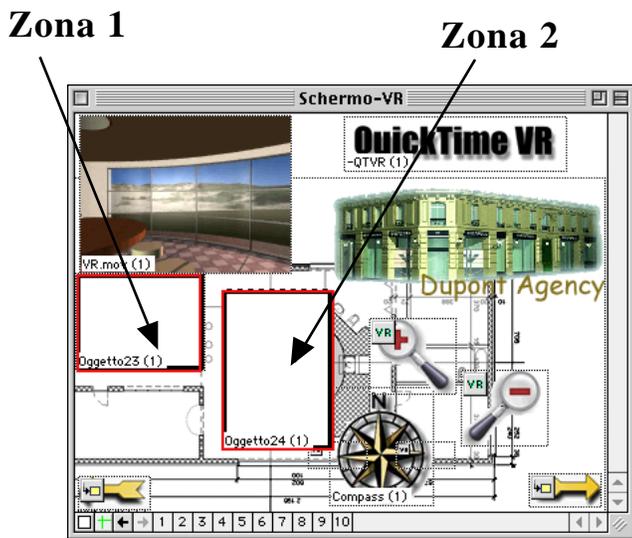


Fig.4

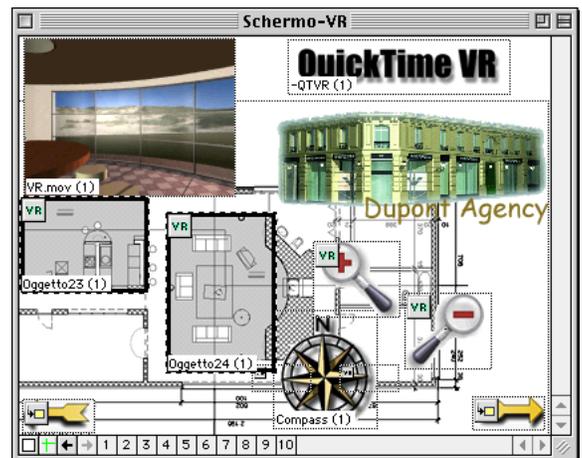


Fig.5

- “Valori relativi” marcato significa : Fino a quando il bottone del mouse rimane premuto, l'angolo di rotazione gira di 2 gradi in 2 gradi (dunque il film gira continuamente).

- Parametrize ogni comportamento VR come spiegato in Fig.1 e Fig.2.

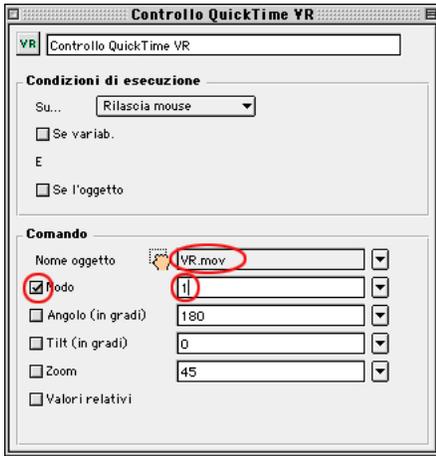


Fig.1

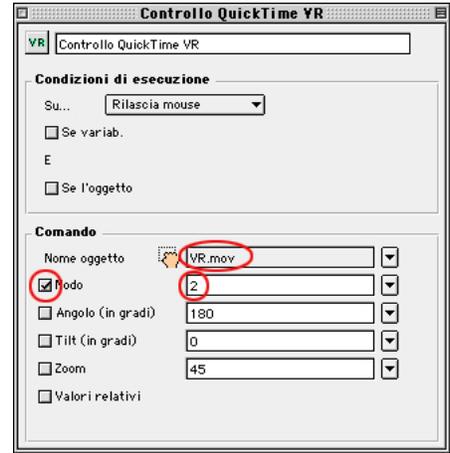


Fig.2

- Premete di nuovo  e G, poi cliccate sulla zona Zona1, poi Zona 2. Verificate che passate da un nodo all'altro.

NB: Tutti i marchi citati sono marchi registrati.