



Entdecken Sie

Katabounga

in 30 Minuten

Schnellstart für Katabounga

Übersicht

I. Installation von Katabounga	Seite 3
II. Die Arbeitsumgebung von Katabounga	Seite 4
III. 1. Übung: Grundlagen zum navigieren in der Benutzeroberfläche ..	Seite 5
IV. 2. Übung: Steuerung von QuickTime Filmen	Seite 13
V. 3. Übung: Sprites-Buttons-Töne	Seite 16
VI. 4. Übung: Einfügen von QuickTime VR	Seite 24

Was ist Katabounga® ?

Katabounga ist eine Software der neusten Generation, das heißt sie ist vollständig objektorientiert. Sie dient zur Erstellung von selbstständig lauffähigen Multimedia-Anwendungen für PC und Mac.

I. Katabounga installieren

Nach der Installation gemäß der Anweisung, finden Sie auf Ihrer Harddisk folgende Objekte:

- a) Katabounga
- b) Modules Katabounga
- c) Medien (Schnellstart)

Weiter müssen Sie noch QuickTime 3.0 oder höher installiert haben.

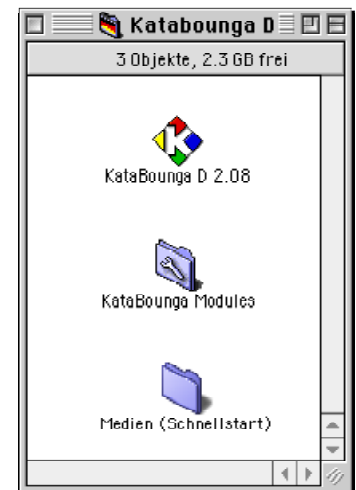


Abb. 1

Starten Sie Katabounga mit Doppelklick auf das Symbol. Wählen Sie **[Ablage] [Neues Drehbuch]**, es erscheint Abb.3.

Bestimmen hier das Format Ihrer Präsentation, die Farbtiefe und die Größe der Präsentation.



Abb. 2



Abb. 3

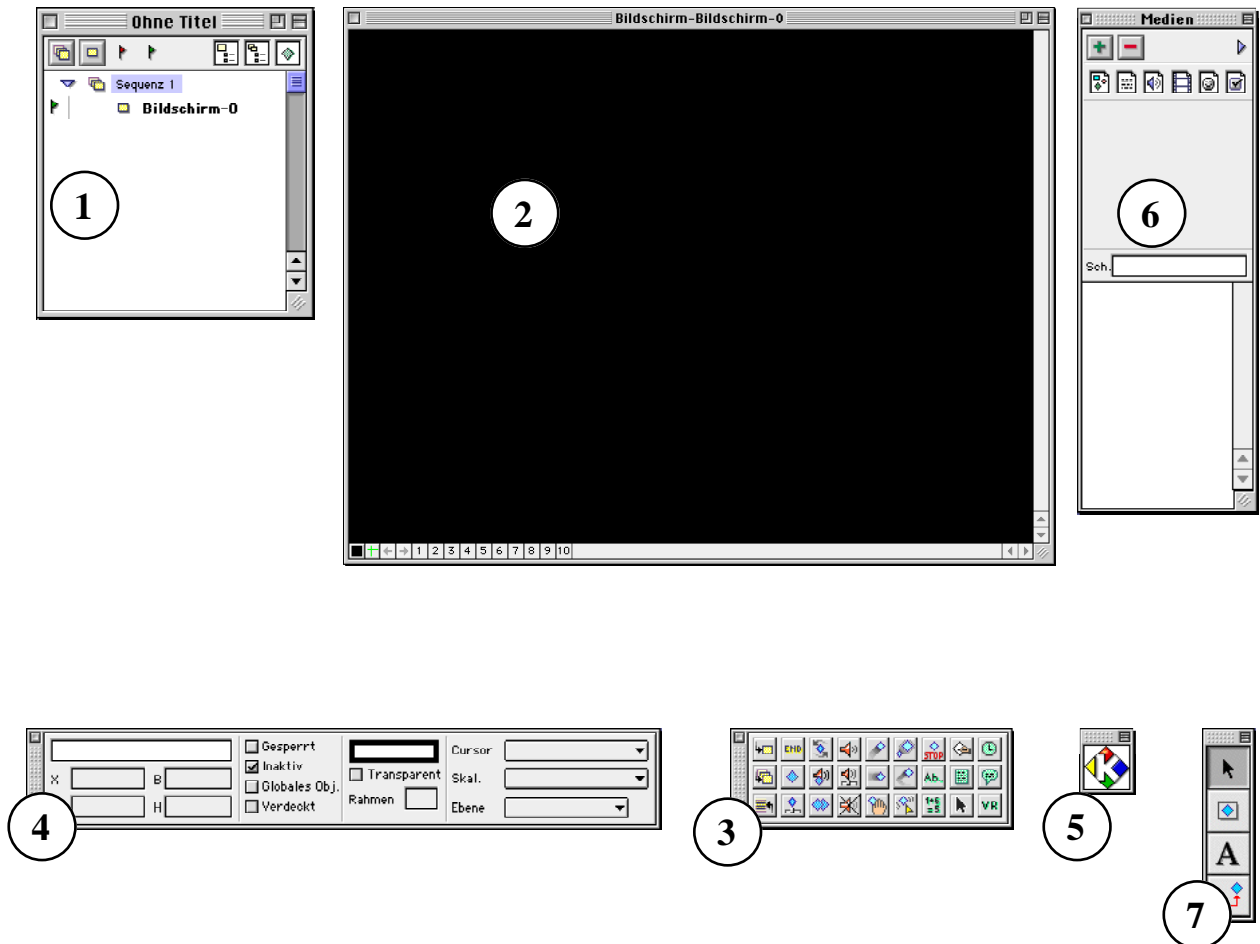
Es erscheint Ihre Arbeitsumgebung wie auf der folgenden Seite abgebildet.

II. Die Arbeitsumgebung von Katabounga

Doppelklicken Sie im Fenster Drehbuch auf das Symbol vor Bildschirm-0. Es erscheint der erste Bildschirm.

Jetzt stellt sich Ihnen die Arbeitsumgebung folgendermassen dar:

Die Fenster von Katabounga (Modus Erstellen)



- 1 Das Drehbuch-Fenster
- 2 Der aktuelle Bildschirm-Fenster
- 3 Die Befehlspalette
- 4 Die Objekt-Palette
- 5 Die Assistenten-Palette oder Papierkorb
- 6 Die Medien-Palette
- 7 Die Werkzeug-Palette

Katabounga unterscheidet drei Modi:

1. Editieren (Präsentationen erstellen und bearbeiten)
2. Abspielen (Abspielen einer Präsentation ohne Kompilation)
3. Runtime (selbständiges Abspielen einer Präsentation ohne die Software Katabounga)

III. 1. Übung: Grundlagen zum navigieren in der Benutzeroberfläche

Lernziele:

- Medien importieren
- Bildschirme erstellen und benennen
- Medien positionieren
- Navigieren zwischen den Bildschirmen (Modus Editieren)
- Hintergrundfarbe ändern
- Die Medien anwenden
- Abspielen eines Drehbuchs im Modus Editieren
- Umwandeln eines Mediums in globales Objekt
- Button (Tasten) erstellen

Medien importieren

Klicken Sie in der Medien-Palette auf die Taste + (Abb. 1).

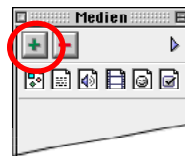


Abb. 1

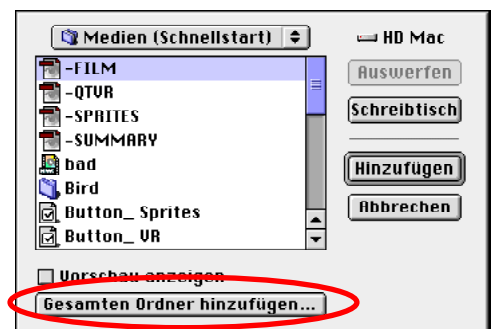


Abb. 2

Wählen Sie und öffnen Sie den Ordner "Medien (Schnellstart)". Klicken Sie auf die Taste "Gesamten Ordner hinzufügen" (Abb. 2).

Bildschirme erstellen und benennen

Klicken Sie im Drehbuch-Fenster 3 mal auf die Taste neuer Bildschirm. Im Drehbuch befinden sich jetzt 4 Bildschirme.

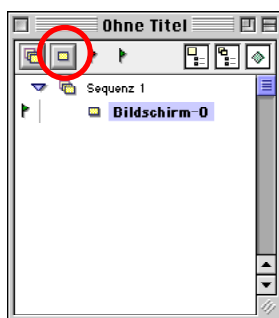


Abb. 3



Abb. 4

Um jedem Bildschirmen einen eindeutigen Namen zuzuweisen, aktivieren Sie den entsprechenden Namen "Bildschirm-0,1....4", doppelklicken Sie auf diesen und geben Sie die Namen wie in Abb. 2 ein.

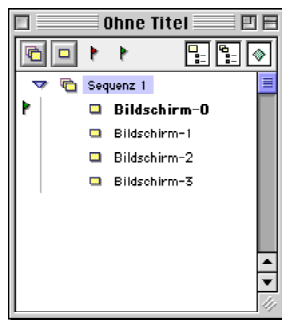


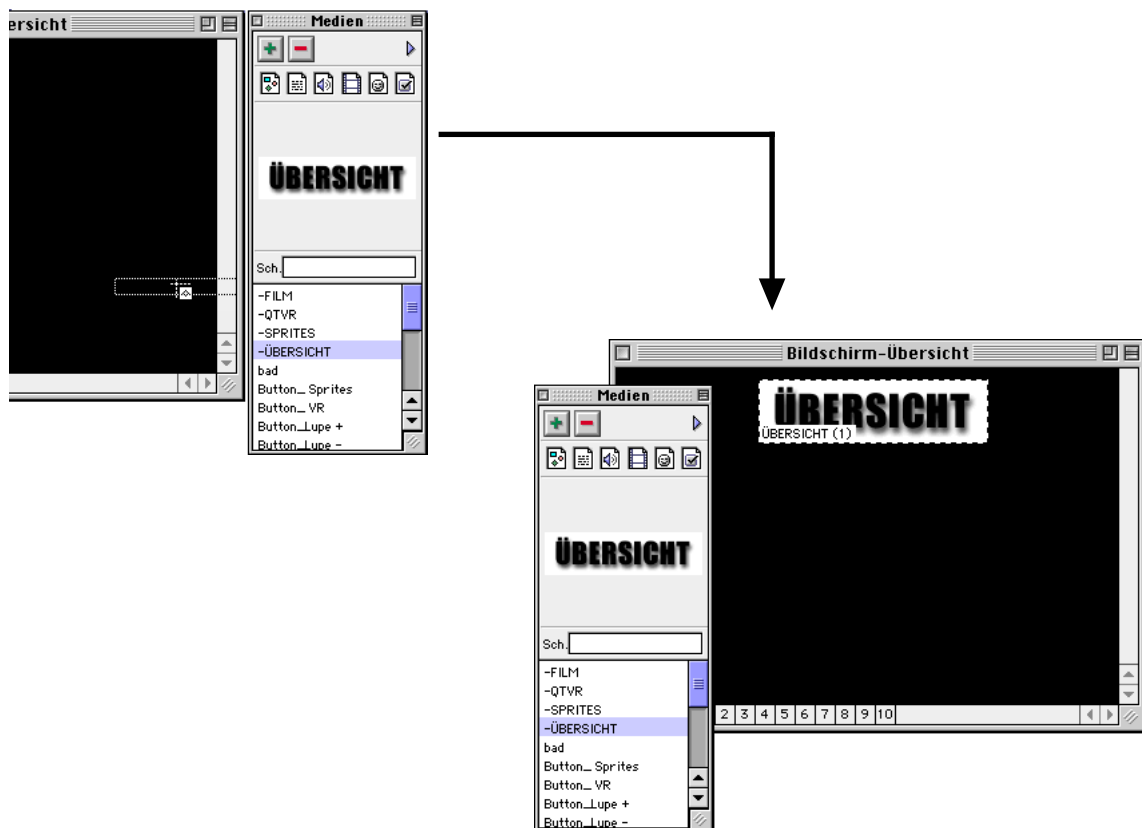
Abb. 1



Abb. 2

Medien positionieren

Wählen Sie in der Medien-Palette das Symbol **-Übersicht** und bewegen Sie es in den ersten Bildschirm.



Navigieren zwischen den Bildschirmen (Modus Editieren)

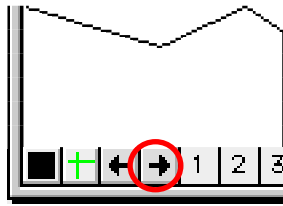


Abb. 1

Um zwischen den einzelnen Bildschirmen zu navigieren, klicken Sie auf die Pfeil-Tasten unten im Bildschirm (Abb.1) oder Doppelklicken Sie im Drehbuch-Fenster auf das entsprechende Symbol (Abb. 2).

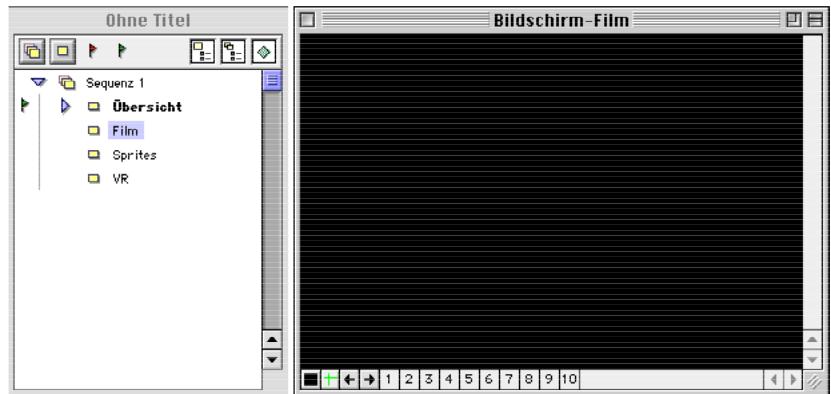


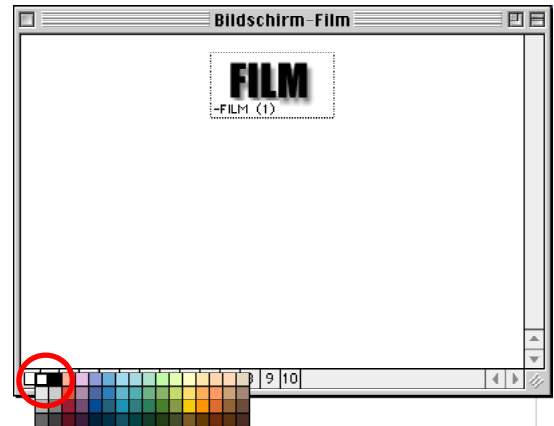
Abb. 2

Positionieren Sie die weiteren Objekte -FILM, -SPRITES, -QTVR auf den entsprechenden Bildschirmen.



Hintergrundfarbe ändern

Ändern Sie in der Farbpalette alle Hintergründe auf weiß.



Die Medien anwenden

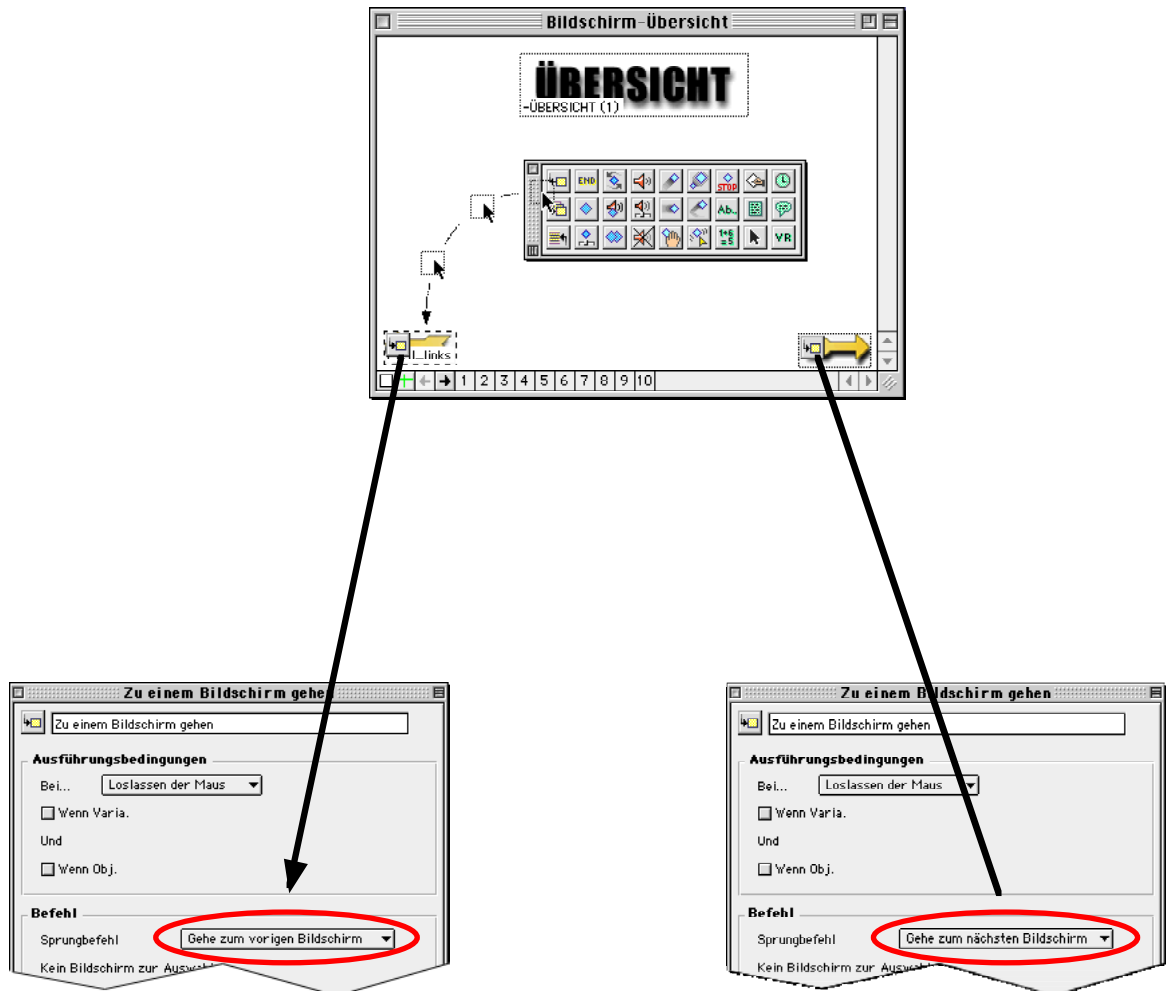
- a) Positionieren Sie im Bildschirm "Übersicht" in den entsprechenden unteren Ecken die Medien-Objekte **Pfeil_links** und **Pfeil_rechts**.




- b) Aus der Befehlspalette bewegen Sie das Symbol des Befehls "Zu einem Bildschirm gehen" auf jede der beiden Abbildungen von Pfeil_links und Pfeil_rechts.



Doppelklicken Sie auf das Symbol  im Bildschirm und bestimmen Sie die jeweils die richtigen Einstellungen wie abgebildet.



- Um Ihre Präsentation ein erstes mal abzuspielen, wählen Sie [Drehbuch] [Abspielen] oder  + R.
- Klicken Sie jetzt auf den rechten Pfeil und Sie gelangen in den Bildschirm **FILM**.

Sobald Sie sich im Bildschirm FILM befinden, können Sie noch nicht weiter navigieren, da noch keine weiteren Befehle integriert wurden. Um wieder zurück in den Editier-Modus zu gelangen, drücken Sie die Taste "Esc".

- Die Pfeile erscheinen tatsächlich nur auf dem Bildschirm "Übersicht", weil sie noch keine globalen Objekte sind.
Wählen Sie auf dem Bildschirm die beiden Pfeile (Mehrfachauswahl mit der Umschalttaste) und aktivieren Sie in der Objekt-Palette "Globale Obj." (Abb. 1).

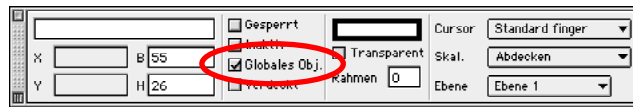


Abb. 1


- Wählen Sie [Drehbuch] [Abspielen] oder  + R um jetzt nochmals ohne Problem zwischen den Bildschirmen zu navigieren.



Abb. 2

- Klicken Sie im Drehbuchbuch-Fenster auf das Dreieck vor Übersicht (Abb. 2).
- Die Abbildung 3 zeigt die Sequenz ohne globale Objekte.
- Die Abbildung 4 zeigt die Sequenz wenn die Objekte "Pfeil_links" und "Pfeil_rechts" als globale Objekte definiert sind (schalten Sie in der Objekt-Palette die Option ein und aus und sehen Sie den Unterschied).

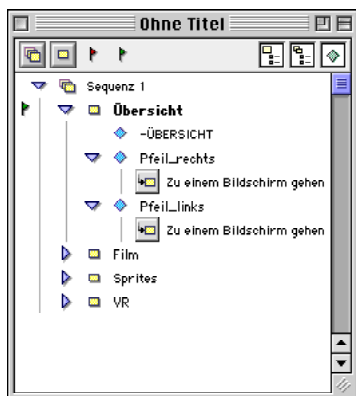


Abb. 3

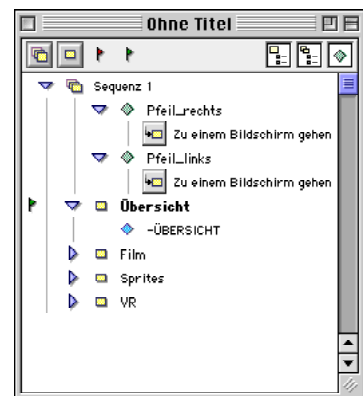


Abb. 4

Button (Taste) erstellen

Was ist ein Button? Ein Button besteht aus einer Anzahl von Bildern (bis zu 6), die die Funktion einer Taste oder eines Schalters übernehmen.

- Um einen Button zu erstellen, wählen Sie in der Medien-Palette (Abb. 1) im Einblendmenü den Befehl "Neuer Button" (Abb. 1a). Geben Sie dem Button einen geeigneten Namen und sichern Sie ihn im gewünschten Ordner (Abb. 2).



Abb. 1



Abb. 1a



Abb. 2

- Importieren Sie jetzt noch den neuen Button in Ihre Medien-Palette indem Sie auf die Taste "+" klicken (Abb. 3) und wählen Sie in der Dateiauswahl (Abb. 4) den neuen Button "Button_Kamera" mit Doppelklick.



Abb. 3



Abb. 4



Abb. 5

- Sobald ein neuer Button in der Medien_Palette (Abb. 5) installiert ist, steht er jetzt für die Präsentation zur Verfügung, jedoch noch gesichtslos, ohne Interface (Oberfläche). Um das Interface zu gestalten Doppelklicken Sie in der Medien-Palette auf **Button_Kamera**.

Es erscheint das Fenster für das Interface des Button (Abb. 6).

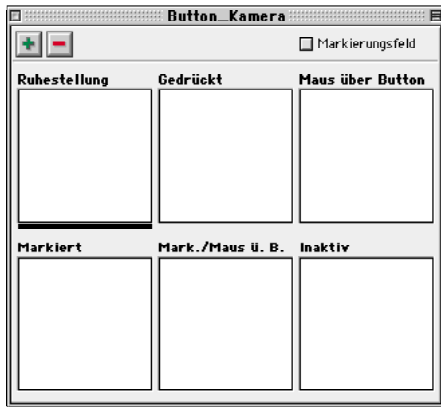


Abb. 6



Abb. 7

- Sie müssen jetzt die Oberflächen der Tasten bestimmen. Klicken Sie dazu auf die Taste "+". Importieren Sie die Bilder Kamera_1, Kamera_2 und Kamera_3 indem Sie auf die Taste "Gesamten Ordner hinzufügen" klicken.

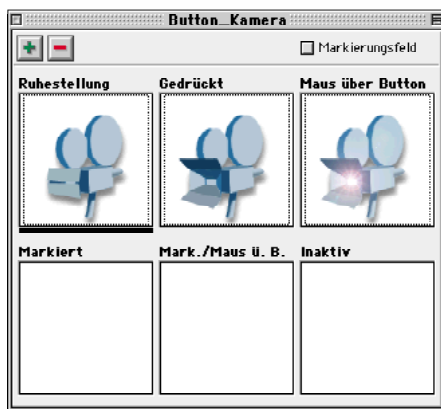



Abb. 8

- Schliessen Sie das Fenster "Button_Kamera" (Abb. 8). Der neue Button ist jetzt funktionsbereit. Die Button "Button_Sprites" und "Button_VR" wurden bereits mit der gleichen Technik erstellt.
- Aus der Medien-Palette heraus, können Sie "Button_Kamera", "Button_Sprites" und "Button_VR" in den Bildschirm "Übersicht" bewegen und dort platzieren.
- Um den Film mit Klick auf den Button starten zu können, klicken Sie in der Medien-Palette auf das Symbol "Film" und platzieren es direkt auf dem Objekt "Button_Kamera" (Abb. 9).

- Bewegen Sie das Symbol "Sprites" auf das Objekt "Button_Sprites". Verfahren Sie genauso für "Button_VR".
- Wählen Sie [Drehbuch]  + R um jetzt mit den Buttons und den Pfeiltasten zwischen den Bildschirmen zu navigieren.
- Um wieder zurück in den Editier-Modus zu gelangen, drücken Sie die Taste "Esc".

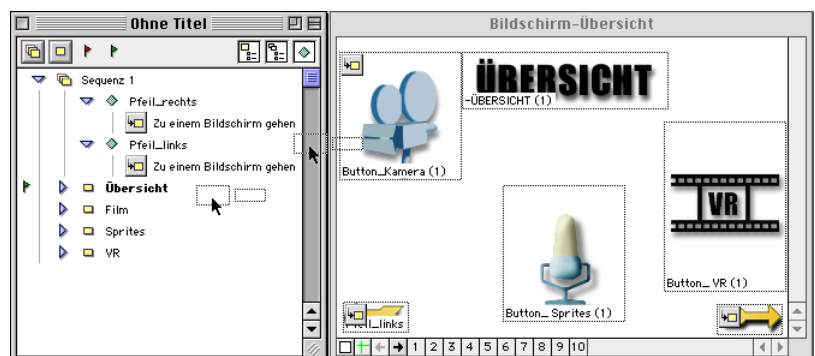


Abb. 9

2. Übung: Steuerung von QuickTime Filmen



Lernziele:


- QuickTime Film starten
- Maskieren / eines Objekts
- Synchronisieren von Aktionen

QuickTime Film starten



Abb. 1

- Wählen Sie den Bildschirm "Film". Bewegen Sie den QuickTime Film "**Space Shuttle**" (aus der Medien_Palette) in den Bildschirm "Film".
- Bewegen Sie den Befehl  (Objekt starten) aus der Befehlspalette auf den QuickTime Film (Abb. 1).
- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G um nur diesen Bildschirm zu starten. Klicken in den QuickTime Film startet diesen selbstständig mit einer Endlosschleife.
- Um wieder zurück in den Editier-Modus zu gelangen, drücken Sie die Taste "Esc".

- Doppelklick auf das Symbol  (Objekt starten) im Bildschirm öffnet das Fenster für die Einstellungen für diese Objekt. Aktivieren Sie die Option "Synchronisationsmeldung".
- Ist diese Option aktiviert, sendet das betreffende Objekt während dem Abspielen ein Synchronisierungssignal (Bild 1, Bild 2, Bild 3.....). Diese Meldungen können abgefragt werden, um die Ausführung weiterer Befehl zu starten.



Objekte maskieren / einblenden

- Sie werden jetzt eine Meldung dazu verwenden ein Objekt auf dem Bildschirm zustarten sobald ein bestimmter Bild in QuickTime Film erscheint.
- Das einzublendende Objekt soll der Text "Bye bye !" sein.
- Aus der Werkzeug-Palette wählen Sie das Werkzeug "Text" und öffnen Sie im Bildschirm einen Textrahmen. Geben Sie den "Bye bye !" ein.



- Danach definieren Sie die weiteren Attribute für diesen Text.
[Layout] [Schriftart] "Times"
[Layout] [Schriftgröße] "36"
- In der Objekt-Palette bestimmen Sie gelb als Hintergrundfarbe und aktivieren Sie Option "Verdeckt".



- Ihr Text ist jetzt wie unten abgebildet formatiert (Hinweis: das Kreuz im Feld rechts bedeutet: Maskiert beim Öffnen des Bildschirms).



- Aus der Befehlspalette platzieren Sie den Befehl  "Objekte einblenden /parametrieren" im Textobjekt.

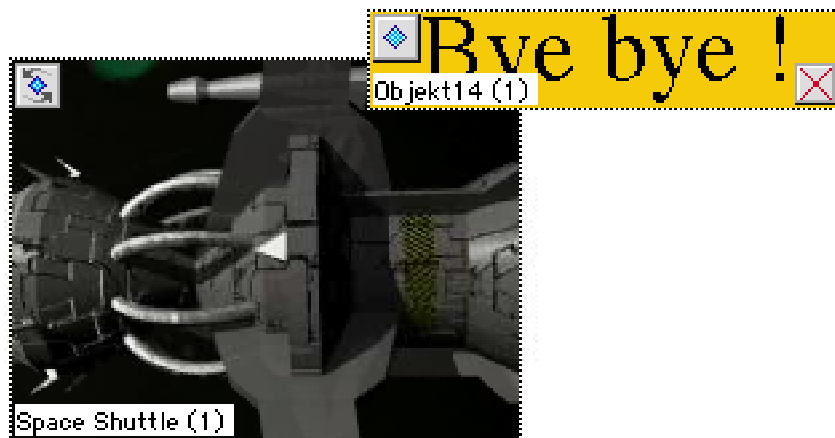


Abb. 1

Aktion synchronisieren

- Wählen Sie im Fenster "Objekt einblenden/parametrieren" den Befehl "Meldung" wie in Abb. 2.

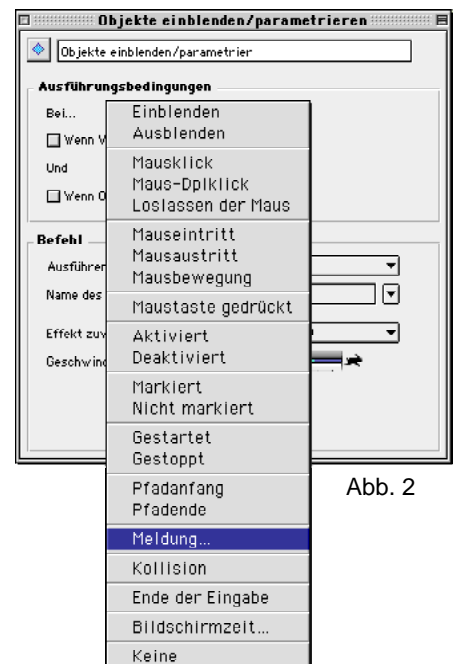



Abb. 2



Abb. 3

- Tippen Sie "**Space Shuttle 25**" im Eingabefeld hinter "Meldung..." ein.
Wobei **Space Shuttle** der Name des Mediums ist und **25** die Bildnummer.

Hinweis: vergessen Sie nicht den Leerschlag (Abstand) zwischen **Space Shuttle** und **25**.

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G. Betrachten Sie den Film und wie das Objekt "Bye bye!" auf den Bildschirm erscheint.

Verblüffend! Nicht?

3. Übung: Sprites-Buttons-Töne

Lernziele:

- Erstellen eines Sprites
- Bewegen eines Sprites entlang eines Pfads
- Verketteten von Verhalten
- Beeinflussung von Ton auf ein Objekt
- Anwenden des Befehls Meldung
- Bewegen eines Objekts mit der Maus im Abspielmodus

Sprits erstellen



Abb. 1

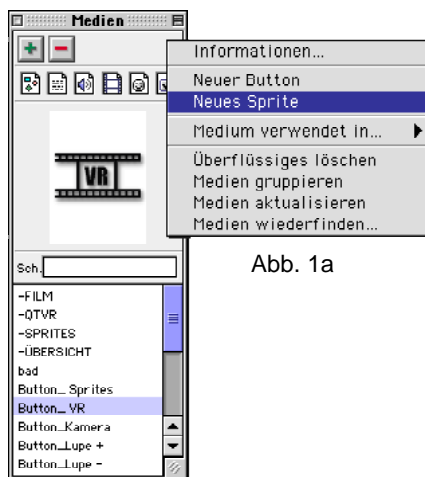


Abb. 1a

- Aktivieren Sie den Bildschirm "Sprites".
- Öffnen Sie in der Medien-Palette das Einblendmenü und wählen Sie "Neues Sprite" (Abb. 1 und 1a).
- Sichern Sie das Sprite unter "Sprite Bird_Blue" (Abb. 2).
- Importieren Sie jetzt die Bilder aus dem sich das Sprite zusammensetzt mit der Taste "+" (Abb. 3 und 4). Bestimmen Sie die Bilder und wählen Sie "Gesamten Ordner hinzufügen".
- Sie können die einzelnen Bilder einsehen, wenn Sie in der linken Fensterseite auf den Namen klicken (Abb. 5).
- Doppelklick in den Bereich "Vorschau" spielt das ganze Sprite.



Abb. 3

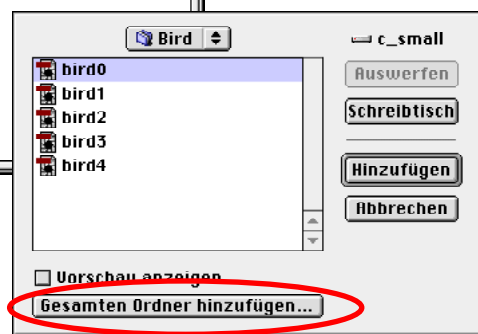


Abb. 4

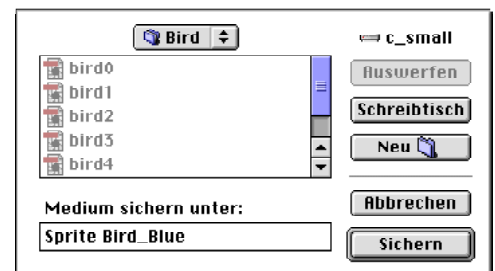


Abb. 2

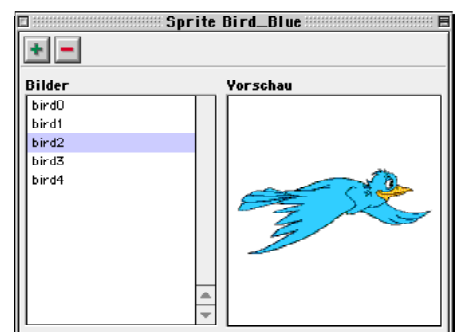




Abb. 5

Bewegen eines Sprites entlang eines Pfads

- Plazieren Sie den Sprite "Sprite Bird_Blue" aus der Medien-Palette im Bildschirm Sprites.
- Aus der Befehlspalette plazieren Sie den Befehl  "Nach definierter Strecke bewegen" im Objekt "Sprite Bird_Blue" (Abb. 1).
- Doppelklick auf das Symbol  (Nach definierter Strecke bewegen) im Bildschirm öffnet das Fenster für die Einstellungen für diese Objekt (Abb. 2). Klicken Sie in "Bearbeiten".
- Die Werkzeug-Palette ändert ihre Werkzeuge. Wählen Sie den Zeichenstift und zeichnen Sie den Pfad dem der Vogel folgen soll.

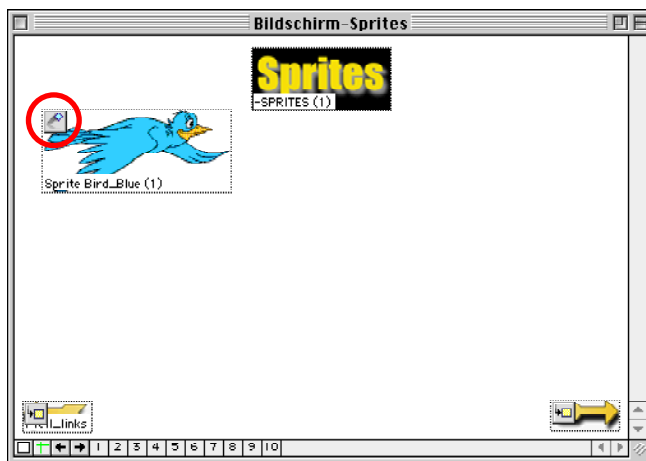


Abb. 1

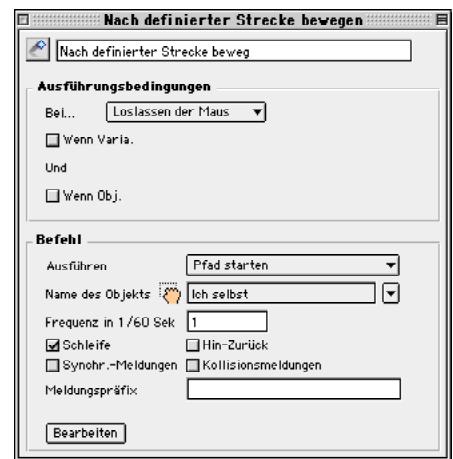


Abb. 2

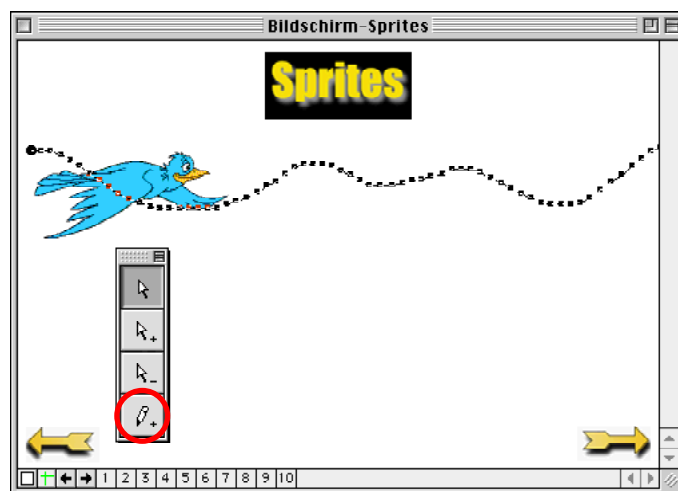





Abb. 3

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G. Klicken Sie auf den Blue Bird und er bewegt sich entlang dem gezeichneten Pfad.
- Um den Abspiel-Modus zu verlassen, drücken Sie die Taste "Esc".

- Nachdem sich der Vogel korrekt entlang des Pfads bewegt, muß der Flügelschlag gestartet werden. Bewegen Sie dazu den Befehl  "Objekt Starten" auf das Sprite und doppelklicken Sie auf das Symbol.
- Bestimmen Sie als Geschwindigkeit 5/60 Sek. (Abb. 4)
- Testen Sie mit [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G.

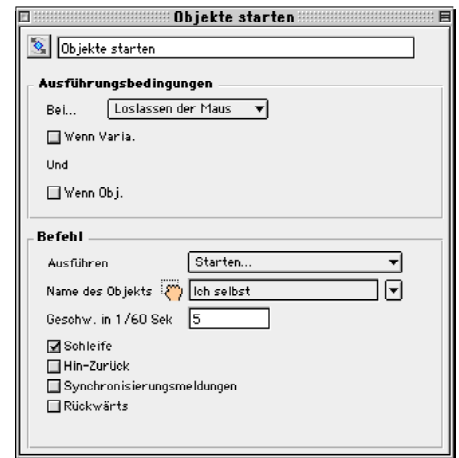


Abb. 4

Verketteten von Verhalten

- Positionieren Sie "Sprite Bird_DBlue" und "Sprite Bird_Yellow" im Bildschirm "Sprites".
- Nachdem Sie das Werkzeug "Verketteten" aktiviert haben, klicken Sie in "Sprite Bird_DBlue", halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Cursor in "Sprite Bird_Blue". Lassen Sie jetzt die Maustaste los. (Abb. 5 und 6)

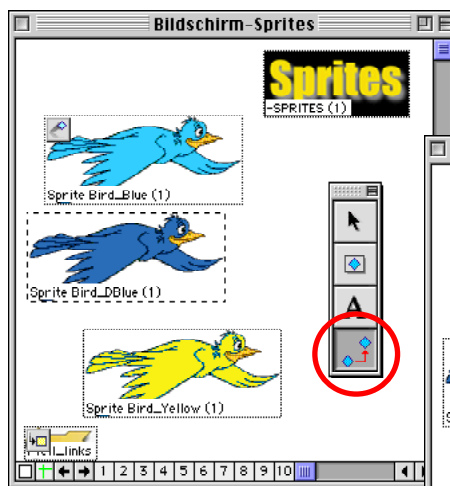


Abb. 5



Abb. 6

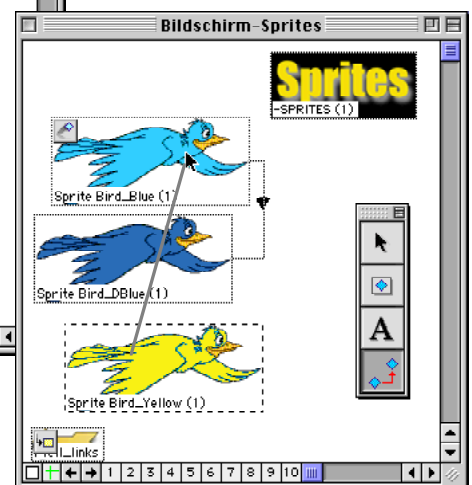


Abb. 7

- Verfahren Sie gleich für "Sprite Bird_Yellow".

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G. Klicken Sie auf jeden der drei Vögel und sehen Sie die Auswirkung einer Verkettung.

Katabounga II zeigt hier die Feinheiten der objektorientierten Programmierung.

- Um eine Verkettung zu löschen wählen Sie das Werkzeug "Objekte verketten" und bewegen Sie das "abzukettende" Objekt in den Papierkorb auf dem Schreibtisch oder auf das Symbol "Assistent / Katabounga–Papierkorb" (Abb. 1).
- Um ein Objekt zu löschen wählen Sie das Objekt auf dem entsprechenden Bildschirm und bewegen Sie es in den Papierkorb auf dem Schreibtisch oder auf das Symbol "Assistent / Katabounga–Papierkorb" (Abb. 2).
- Löschen Sie so alle Objekt im Bildschirm "Sprites" außer der Überschrift.

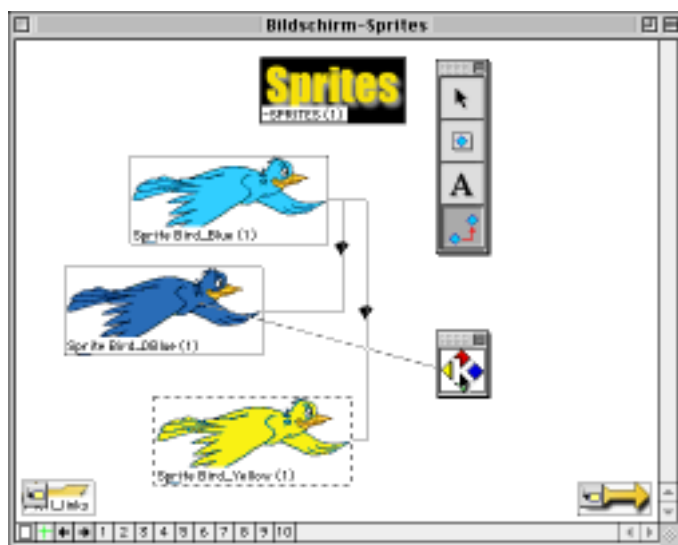


Abb. 1

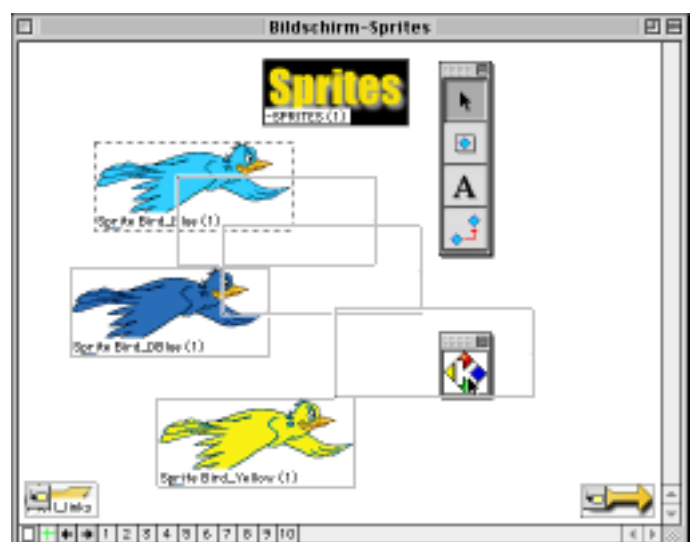


Abb. 2

- Schalten Sie für die nächste Übung jetzt den Bildschirmhintergrund "Sprites" wieder auf schwarz.

Beeinflussung von Ton auf ein Objekt

- Positionieren Sie (aus der Medien-Palette) das Bild "Gramophone" auf dem Bildschirm "Sprites" und darauf den Befehl  "Audio-Sequenz starten".



Abb. 1

- Doppelt klicken Sie auf den Befehl und wählen Sie im Einblendmenü "music" (Abb. 2).



Abb. 2


- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G und vergnügen Sie sich mit der Musik nach einem Klick auf den Gramophone.
- Verlassen Sie den Abspiel-Modus mit der Taste "Esc".
- Positionieren Sie (aus der Medien-Palette) das Bild "Dancer" auf dem Bildschirm "Sprites". Öffnen Sie die Farbpalette und picken Sie dann mit der Pipette (Abb. 3) die rote Hintergrundfarbe im Sprite "Dancer". Jetzt aktivieren Sie noch die Option "Transparent", der rote Hintergrund der Tänzers ist jetzt durchsichtig. (Abb. 4)



Abb. 3



Abb. 4

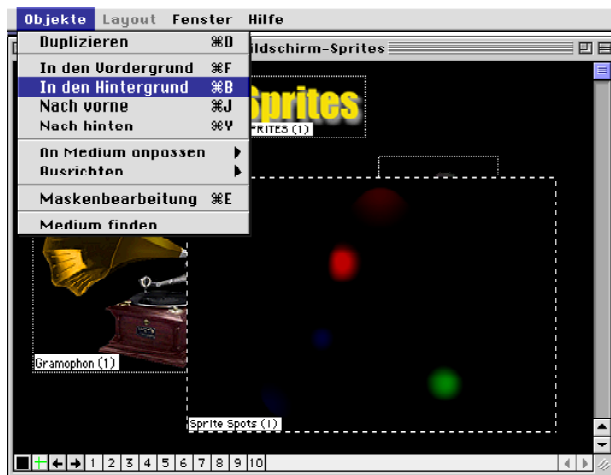


Abb. 1

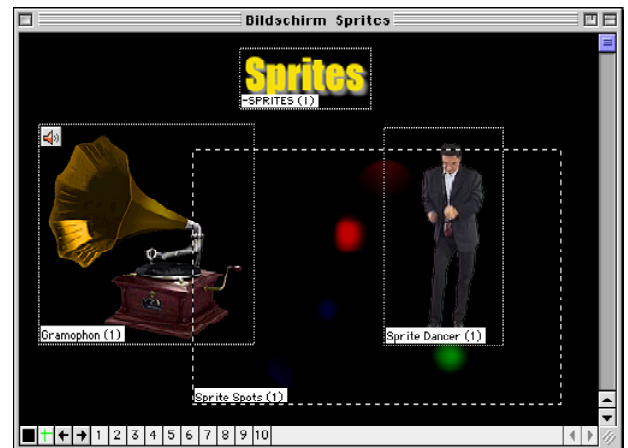



Abb. 2

Anwenden des Befehls Meldung

- Sie lernen jetzt noch etwas mehr über das Konzept der Meldungen, wie das versenden von Meldungen an mehrere in der Szenen vorhandenen Objekte.
- Bewegen Sie dazu den Befehl  "Meldung aussenden" auf das Sprite "Gramophone" (Abb. 3) und doppelklicken Sie dann auf dieses Symbol. Geben Sie im Eingabefeld hinter Meldung den Name der Meldung ein. In unserem Beispiel "**Tanzen-bitte**", Sie können aber auch eine eigenen Bezeichnung verwenden.

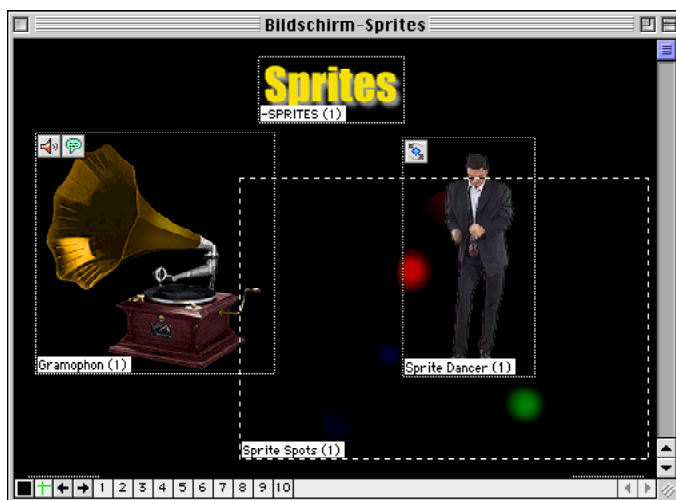



Abb. 3



Abb. 4

- Jetzt gilt es noch die Sprites "Dancer" und "Spots" mit der Meldung "**Tanzen-bitte**" gleichzeitig zu aktivieren.
- Bewegen Sie dazu den Befehl  "Objekt Starten" auf das Sprite "Danzer" und doppelklicken Sie auf das Symbol. (Abb. 1 und 2)
- Auf die Meldung "**Tanzen-bitte**" startet dieses Objekt sich selbst. Kreuzen Sie jetzt noch "Hin-zurück" an und im Eingabefeld "Geschw. in 1/60 Sek" geben Sie 4 ein für die Abspielgeschwindigkeit des Sprite.

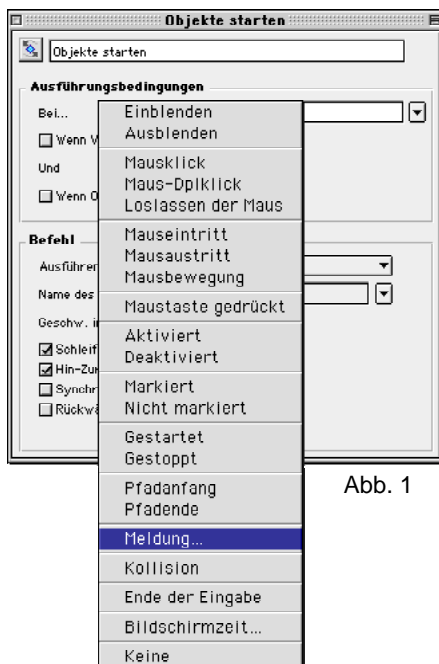


Abb. 1

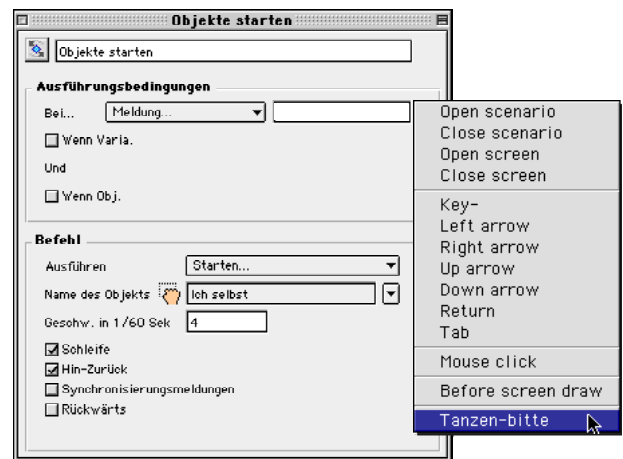



Abb. 2

- Das Sprite "Spots" soll gleichzeitig mit der gleichen Meldung gestartet werden. Halten Sie die Taste  gedrückt und bewegen Sie den eben bearbeiteten Befehl mit gedrückter Maustaste in die Fläche des Sprite "Spots". Der Befehl wird mit den selben Parametern dupliziert. (Abb. 3)

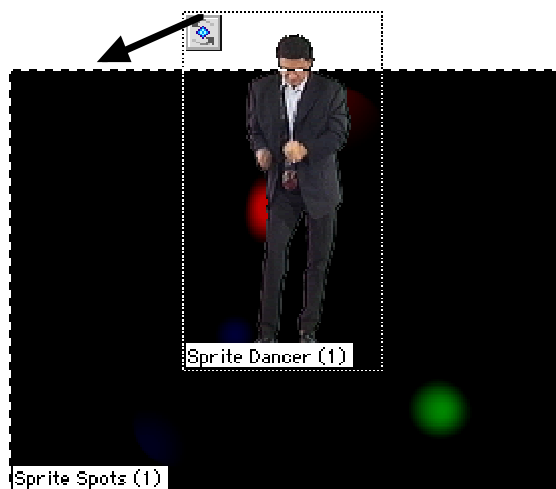



Abb. 3

Bewegen eines Objekts mit der Maus im Abspielmodus

- Bewegen Sie den Befehl  "Mit der Maus bewegen" auf das Sprite "Dancer" (Abb. 2) und bestimmen Sie die Einstellungen wie in Abb. 2.

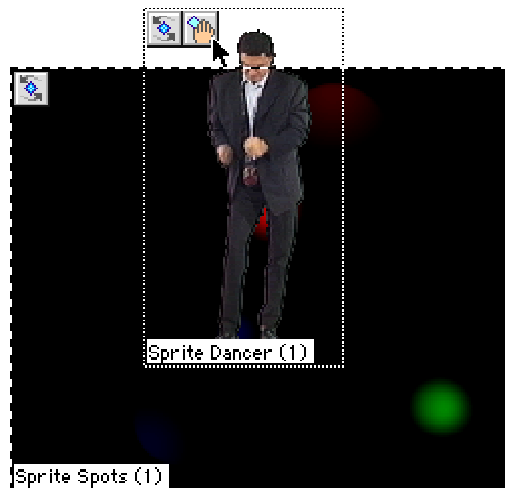


Abb. 1

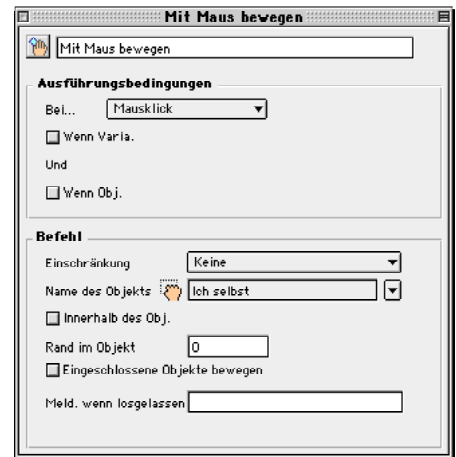




Abb. 2

- Wählen Sie das Objekt Sprite Dancer, halten die -Taste gedrückt und tippen Sie 3 mal auf die Taste D um das Objekt zu duplizieren.
- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G und klicken Sie auf den Gramophone.
- Klicken Sie auf einen der Tänzer und bewegen Sie ihn mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position.
- Verlassen Sie den Abspiel-Modus mit der Taste "Esc".

4. Übung: Einfügen von QuickTime VR

Lernziele:

- Abspielen von QuickTime VR Filmen
- QuickTime VR Filme steuern mit dem VR Befehl

Abspielen von QuickTime VR Filmen

- Wählen Sie den Bildschirm "VR" und positionieren Sie (aus der Medien-Palette) das Bild "**VR Floorplan**" auf dem Bildschirm und setzen Sie es ganz nach hinten mit [Objekte] [Nach hinten]. (Abb .1)
- Positionieren Sie ebenfalls (aus der Medien-Palette) den QuickTime VR Film "**VR.mov**" auf diesem Bildschirm und reduzieren Sie die Größe auf 50% mit [Objekte] [An Medium anpassen].

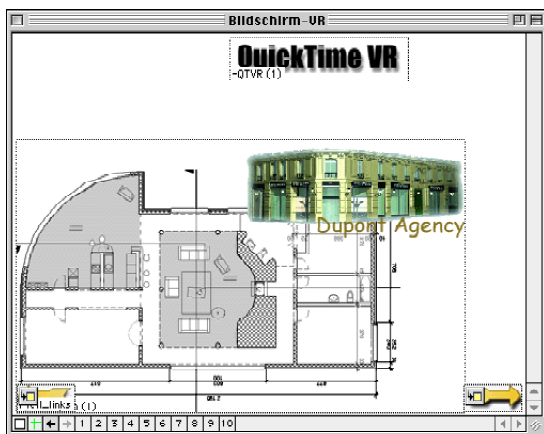


Abb. 1

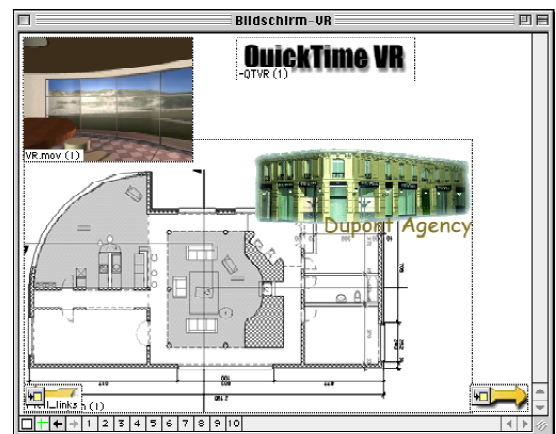


Abb. 2

(Abb. 2)

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G, klicken Sie in den QuickTime VR Film und drehen Sie sich mit gedrückter Maustaste im "Panorama".

QuickTime VR Filme steuern mit dem VR Befehl

- Kehren Sie zum Bildschirm "VR" zurück und positionieren Sie (aus der Medien-Palette) das Bild "**Compass**" auf dem Bildschirm und bestimmen Sie weiß als transparent. (Abb .3)
- Zeichnen Sie mit dem Zeichenwerkzeug ein Rechtecke in den Compass wie abgebildet und duplizieren Sie es. Sie dienen der VR Steuerung (Abb. 4). Aktivieren Sie ebenfalls Transparent für diese Rechtecke.

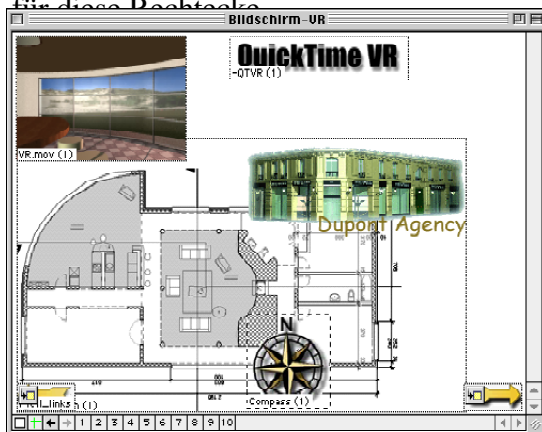


Abb. 3

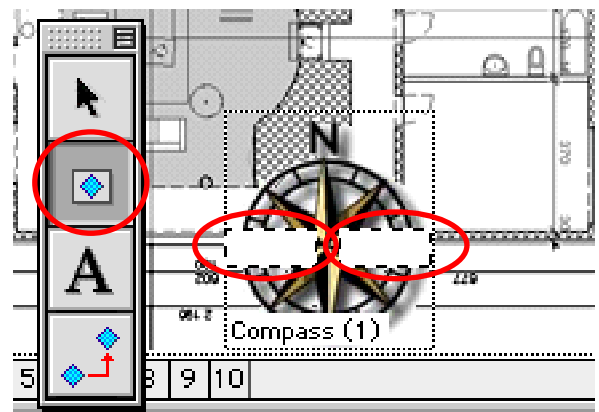


Abb. 4

- Wir haben bis jetzt gelernt wie man die Objekt direkt im Bildschirm plaziert. Aktivieren Sie im Drehbuch das Dreieck vor dem Bildschirm "VR" um so eine Übersicht über die Objekte dieses Bildschirms zu erhalten, wie in Abb. 1 gezeigt. Dann bewegen Sie aus der Befehlspalette den Befehl "VR" über den Namen (hier Objekt 24) des ersten Rechtecks (Abb. 2). Wiederholen Sie dies für das zweite Rechteck (hier Objekt 24#1)

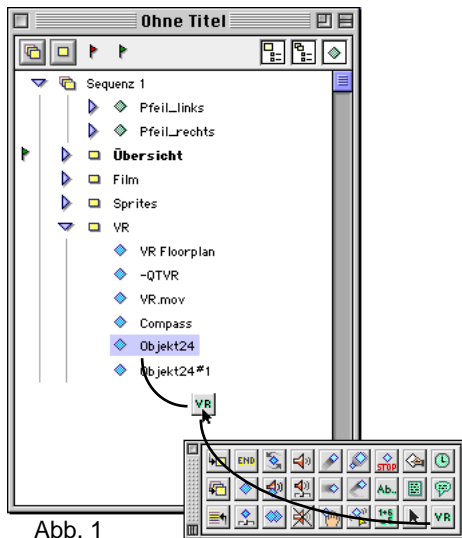


Abb. 1

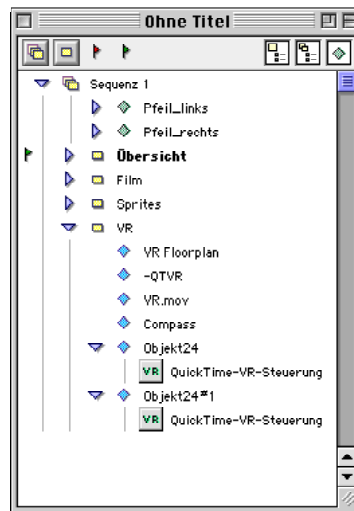


Abb. 2

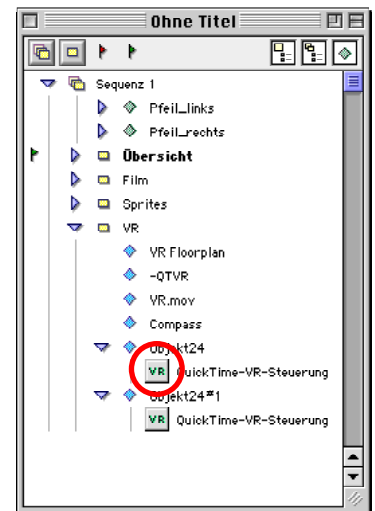
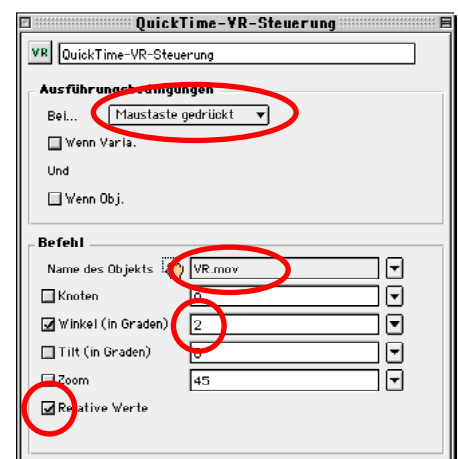
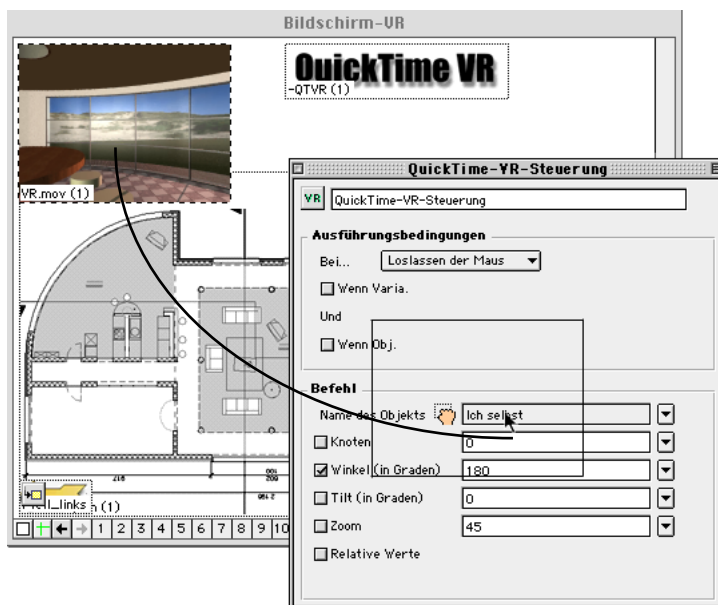



Abb. 3

- Doppelklicken Sie im Drehbuch auf das neue Objekt "VR" (Abb. 3) und machen Sie die Einstellungen wie in Abb. 4 (Bewegen Sie den QuickTime VR Film aus dem Bildschirm über das Eingabefeld "Name des Objekts"). Bearbeiten Sie die Parameter wie in Abb. 5.



- "Relative Werte" bedeutet, solange die Maustaste gedrückt ist vergrößert sich der Rotationswinkel in Schritten von 2 Grad. Sie drehen sich also im "Panorama" (QTVR).

- Für das zweite Rechteck nehmen Sie die gleichen Einstellungen vor außer, daß Sie den Wert für den Winkel mit "-2" festlegen.
- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G und klicken Sie auf dem Kompaß auf den linken oder rechten Zeiger. Der QuickTime VR Film dreht sich jetzt entsprechend in 2 Gradschritten. Sie können somit den QTVR steuern ohne eine Zeile zu programmieren.
- Kehren Sie zum Bildschirm "VR" zurück und positionieren Sie (aus der Medien-Palette) die Buttons "**Button_Magnify +**" und "**Button_Magnify -**" auf dem Bildschirm. ()
- Positionieren auf beiden Buttons den Befehl "VR" und bestimmen Sie die Parameter wie in Abb .2 und Abb .3

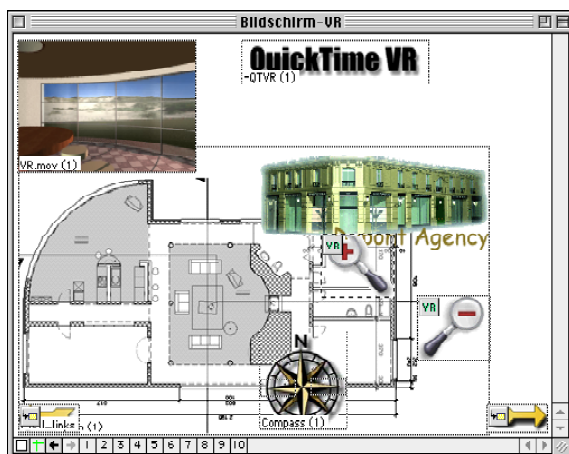


Abb. 1

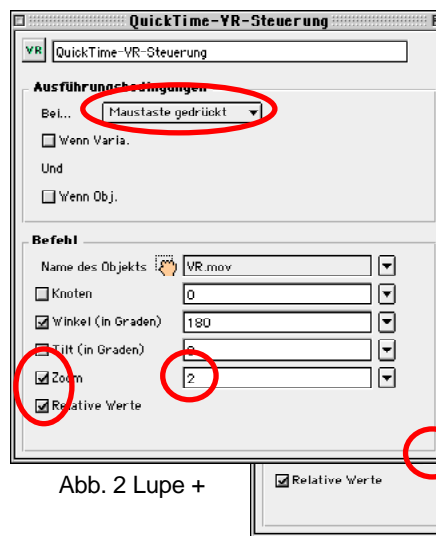


Abb. 2 Lupe +

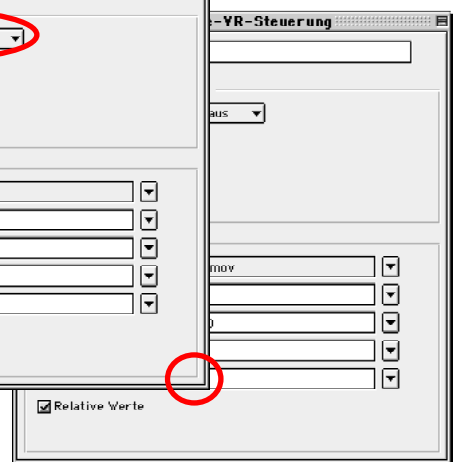



Abb. 3 Lupe -

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G und prüfen Sie das Resultat von ZOOM+ und ZOOM-.
- Es ist bis jetzt noch nicht möglich von einem Knoten zum nächste zu wechseln. In diesem QTVR Film bestehen 2 Knoten. Zeichnen Sie zwei Rechtecke (Abb. 4), stellen Sie diese transparent dar und weisen Sie jedem einen neuen "VR" Befehl zu (Abb. 5).

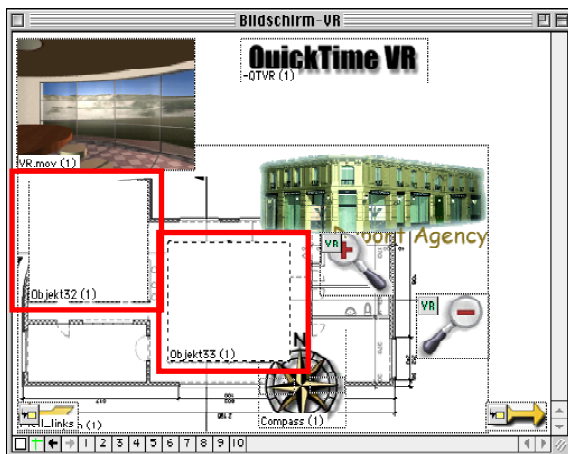


Abb. 4

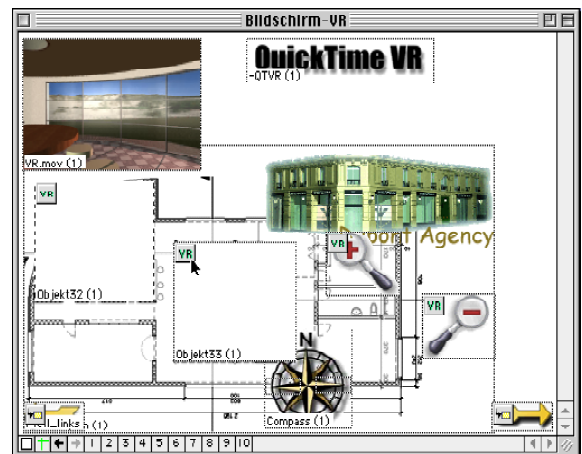


Abb. 5

- Stellen Sie jeden der neuen "VR" Befehle wie unten abgebildet ein (Abb. 1 und Abb. 2).

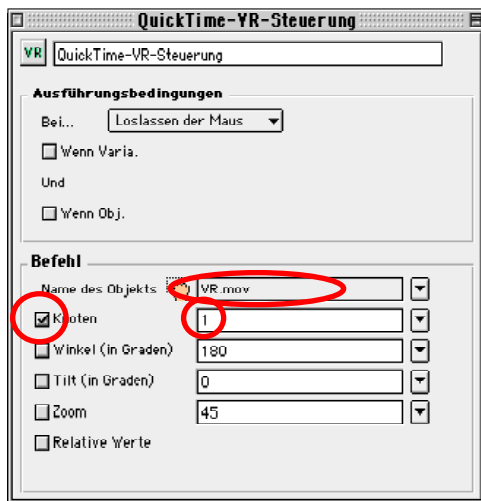


Abb. 1

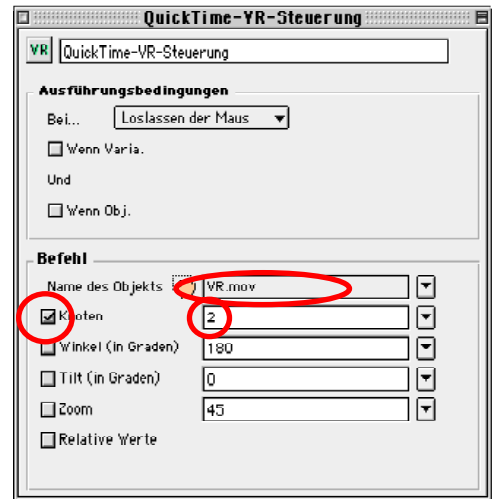



Abb. 2

- Wählen Sie [Drehbuch] [Ab Bildschirm abspielen] oder  + G und klicken Sie in die beiden Räume. Im QTVR wechseln Sie jetzt von einem Knoten zum andern.

QuickTime ist ein eingetragene Warenzeichen der Apple Computer Inc. Alle weiteren Bezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller.