

Deutsche Version © ABVENT Mai 1999



Katabounga

Benützerhandbuch

Version 2.08

www.abvent.com

A B V E N T

- **ABVENT France** tél : (33) 01 53 01 05 05 • Paris
 e-mail : commercial@abvent.fr
- **ABVENT International
Headquarters** tél : (33) 01 53 01 05 09 • Paris
 e-mail : sales@abvent.fr
- **ABVENT USA** tél : (415) 431 3412 • San Francisco
 e-mail : USA_sales@abvent.com
- **ABVENT Abacus Italie** tél : (39) 0 523 59 11 00 • Piacenza
 e-mail : info@abacus.it
- **ABVENT Suisse** tél : (41) 26 663 93 50 • Estavayer Le Lac
 e-mail : abvent@urbanet.ch

Inhaltsverzeichnis

Rechtlicher Hinweis	11
Willkommen zu Katabounga	12
Katabounga installieren	13
Erster Kontakt mit Katabounga	14
Das erste Aufstarten	14
Funktionsfähige Demo-Version	14
Beim Öffnen eines Drehbuchs	15
Kontrolle der Medien	15
Arbeitsumgebung	15
Drehbuch-Fenster	16
Bildschirm-Fenster	17
Paletten	18
Das Drehbuch	24
Werkzeuge des Drehbuch-Fensters	24
Sequenzen	25
Bildschirme	26
Der Startbildschirm	27
Haltebildschirme	28
Objekte	29
Globale Objekte	30
Befehle	31
Struktur des Drehbuchs	34
Inhalt eines Elementes ein-/ ausblenden	34
Elemente verschieben	35

Elemente duplizieren	38
Ausdrucken des Drehbuchs	39
Sequenzen	40
Befehle in Verbindung mit Sequenzen	40
Bildschirme	41
Die Werkzeug-Palette	41
Ebenen	43
Hintergrundfarbe	44
Das Fadenkreuz	45
Rasterfang	45
Befehle in Verbindung mit Bildschirmen	46
Voreinstellungen des Bildschirms	47
Beim Erstellen eines Bildschirms	47
Anzeige	48
Objekte	49
Manipulationen	49
Ein Objekt erstellen	49
Auswahl	50
Bewegung	50
Ausrichten	51
Größeneinstellung	52
Duplizieren	52
Löschen	53
Ein Medium zuweisen	53
Räumliche Ebenen	53
Objekte verketten	54
Die Maske	55
Befehle zuweisen	57
Textobjekte	57
Formatieren des Textes	58
Spezialtexte	59

Anzeige der Variablen60
Objektparameter und -attribute61
Name61
Koordinaten62
Gesperrt62
Inaktiv62
Globales Objekt63
Verdeckt63
Farbe63
Transparent64
Rahmen64
Cursor64
Skalierung65
Ebene66
Die Objekt-Palette67
Befehle in Verbindung mit Objekten69
Voreinstellungen Objekte70

Medien

Die Medien-Palette72
Medien hinzufügen73
Medien löschen73
Liste der Medien73
Der Vorschaubereich75
Das Pop-up-Menü76
Bilder79
Konvertierungswerkzeuge80
Tips80
Texte80
Texte unter Windows81
Töne81
Konvertierungswerkzeuge81
QuickTime82
Konvertierungswerkzeuge82
Sprites82
Tip83
Der Sprite-Editor83
Buttons84

Der Button-Editor85
Befehle in Verbindung mit den Medien86

Befehle88

Die Befehlsbearbeitungspalette88
Name des Befehls88
Ausführungsbedingungen89
Der Befehl91
Ereignisse92
Einblenden92
Ausblenden93
Mausklick93
Maus-Dpklick93
Loslassen der Maus93
Mauseintritt94
Mausaustritt94
Mausbewegung94
Maustaste gedrückt95
Aktiviert95
Deaktiviert95
Markiert95
Nicht markiert95
Gestartet96
Gestoppt96
Pfadanfang96
Pfadende96
Meldung...97
Kollision97
Ende der Eingabe97
Bildschirmzeit...98
Keine98
Überblendeffekte98
Das Pop-up-Menü „Effekt zuweisen“99
Der Geschwindigkeitscursor100
Navigationbefehle100
Zu einem Bildschirm gehen101
Zu einer Sequenz gehen103
Zurückblättern im Stapel105

Abspielen stoppen	106
Befehle zur Objektsteuerung	107
Objekte einblenden/parametrieren	107
Objekte einstellen	110
Objekte starten	113
Lautstärke eines Objekts einstellen	116
Objekt nach vorne/nach hinten rücken	118
Audio-Befehle	119
Audio-Sequenz starten	120
Lautstärke einer Audio-Sequenz	122
Audio-Sequenz stoppen	124
Befehle zum Bewegen von Objekten	126
Linear bewegen	126
In den/aus dem Bildschirm ziehen	130
Mit Maus bewegen	133
Mit Zoom bewegen	136
Nach definierter Strecke bewegen	139
Impulsweise bewegen	143
Bewegung stoppen	146
Befehle zur Manipulation der Variablen	147
Variablen erfassen	147
Numerische Variablen ändern	149
Allgemeine Befehle	152
Ein Anwendungsprogramm starten	152
Mauszeiger verwalten	153
Zur Bildschirmzeit gehen	154
Meldung aussenden	156
Der Befehl „QuickTime-VR-Steuerung“	159
QuickTime-VR-Steuerung	159
Der Befehl „Skript definieren“	161
Ein Skript definieren	162
Schlüsselwörter	162
Anweisungen	164
Semantik	169

Variablen

Die Variablen-Palette	173
Variablen hinzufügen	173

Variablen löschen	174
Liste der Variablen	174
Die Eingabefelder	174
Vordefinierte Variablen	174
Meldungen	176
Synchronisierungsmeldungen	176
Meldungen im Kontext mit Audiosequenzen	176
Meldungen im Kontext mit QuickTime-Sequenzen	176
Meldungen im Kontext mit Sprites	176
Meldungen im Kontext mit Bewegungen nach definierter Strecke	177
Vordefinierte Meldungen	177
QuickTime VR-Meldungen	178
Benutzermeldungen	178
Assistenten	180
Dia-Show	180
Einblenden/ Ausblenden	181
Befehl duplizieren	182
Objekt duplizieren	182
Objektattribute	182
Stil ändern...	183
Bildschirmhintergrund	184
Foto schießen	184
Text in Bild konvertieren	184
Text in Button konvertieren	185
Spezialwerkzeuge	186
Abspielen und filmen...	186
Allgemeines zur QuickTime-Aufzeichnung	187
Umfang der QuickTime-Aufzeichnung	187
Die Palette „Fehler und Meldungen“	188
Der Befehl „Analyse und Kontrollen“	188

Der Modus Debug	189
Der Befehl „AutoExec erstellen“	190
Macintosh-Konfiguration für ein AutoExec-Drehbuch	190
Windows-Konfiguration für ein AutoExec-Drehbuch	191
Datenspeicherung	192
Erstellte Elemente	193
Die Medien	195
Brennen einer Multiplattform-CD-ROM	196
Einen „Medien“-Ordner gemeinsam benutzen	196
Die Schriftarten	197
Speicher	199
Funktionsunterschiede zwischen Mac und Windows	200
Probleme bei der Ausführung auf Macintosh	200
Menüs	201
Ablage	201
Bearbeiten	203
Drehbuch	205
Objekte	206
Layout	209
Fenster	212
Inkompatibilitäten	214
Drehbuchoptimierung	215
Grundausrüstung	215
Datenträger	215
Speicher	215
Interne Funktionsweise von Katabounga	216
Das Drehbuch	216
Optimierung der Bilder	217
Optimierung von QuickTime-Filmen	219
Optimierung von Textobjekten	219
Optimierung der Audiosequenzen	220
Erforderlicher Speicher	221

Rechtlicher Hinweis

Über Katabounga

Die Software Katabounga, von ABVENT SA herausgegeben und von ALPMEDIA entwickelt, ist urheberrechtlich geschützt. Weltweit sind alle Rechte vorbehalten (© 1998).

Das Benutzerhandbuch ist alleiniges Eigentum der Firma ABVENT SA (© 1998).

Nach dem Urheberrechtsgesetz ist das Kopieren, Vervielfältigen oder Übersetzen der Software und des Handbuchs, im Ganzen oder in Teilen, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Firma ABVENT SA nicht gestattet. Alle weiteren Rechte an der Software sind im Benutzer-Lizenzvertrag festgelegt.

Gewährleistungs- und Haftungsbeschränkungen

ABVENT hat das in diesem Handbuch beschriebene Programm getestet und dessen Inhalt überarbeitet. Dennoch übernimmt ABVENT SA keine Gewähr, ob ausdrücklich oder stillschweigend, für die Software, ihre Qualität, ihre Leistungsfähigkeit oder ihre Nutzungsmöglichkeit für einen bestimmten Zweck. Folglich werden das Programm und das dazugehörige Handbuch im Ist-Zustand verkauft, d.h. der Käufer übernimmt alle Risiken hinsichtlich deren Qualität und Funktionsfähigkeit.

ABVENT SA haftet nicht für direkte oder indirekte Schäden, die durch einen Fehler im Programm oder im Handbuch bzw. durch fehlerhafte Anwendung seitens des Benutzers verursacht wurden.

ABVENT SA behält sich das Recht vor, den Inhalt des Programms und des Benutzerhandbuchs ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

Eingetragene Warenzeichen

Katabounga ist eingetragenes Warenzeichen der ABVENT SA. Folgende Programmbezeichnungen sind ebenfalls eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller: Photoshop (Adobe), De Babelizer (Millenium), ArchiCAD (GRAPHISOFT), Graphic Converter. Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp. Apple, das Apple-Logo, Macintosh, Mac OS, Finder, QuickTime, QuickTime VR sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc.

Willkommen zu Katabounga

Katabounga ist eine Software zum Erstellen von interaktiven Multimedia-Präsentationen (Kombinationen aus Texten, Tönen, Bildern und Filmen). Nach einem einfachen Konzept verwaltet Katabounga die vier Etappen bei der Produktion eines Multimedia-Titels: das Drehbuch, die Medien, die Befehle und die Kompilierung. Ein effizienter Assistent steht dabei zur Seite.

Das Handbuch

Das Handbuch soll Ihnen eine praktische Einführung in die Software Katabounga geben. Es liefert eine genaue Beschreibung sämtlicher Funktionen und Werkzeuge, die in dieser Version von Katabounga enthalten sind.

Katabounga installieren

Vor der Installation von Katabounga sollten Sie überprüfen, ob Ihre komplette Hard- und Softwarekonfiguration die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

MacOS-kompatibler Computer mit PowerPC-Prozessor, Betriebssystem MacOS 7.6 oder höher und QuickTime 3.0. Mit mindestens 8 MB Arbeitsspeicher ist Katabounga lauffähig.

Wir empfehlen, Katabounga mit der Version 8.xx von MacOS zu verwenden und dem Programm mindestens 16 MB RAM zuzuteilen. Dies garantiert optimale Funktionsfähigkeit.

Katabounga auf Ihrer Festplatte installieren

Ziehen Sie den Katabounga-Ordner auf Ihre Festplatte. Dieser Ordner enthält das Programm und die erforderlichen Module für die Mac- und PC-Runtimes (Win95 & Win98).

Vor dem ersten Starten von Katabounga raten wir Ihnen, das mit der CD-ROM gelieferte Lernprogramm (Schnelleinstieg) durchzuarbeiten. Es erleichtert Ihnen das Kennenlernen von Katabounga und hilft Ihnen beim Erstellen Ihrer ersten Präsentation.

Erster Kontakt mit Katabounga

Mit Katabounga kann ein Drehbuch erstellt werden, um eine Multimedia-Präsentation zu strukturieren.

Ein Drehbuch besteht aus Bildschirmen, die in Sequenzen gruppiert werden können.

Ein Bildschirm kann ein oder mehrere Objekte enthalten.

Einem Objekt, das ein Medium enthält, kann man einen oder mehrere Befehle zuweisen.

Das erste Aufstarten

Beim ersten Starten von Katabounga müssen Sie Ihren Namen (oder den Ihrer Firma) und ihren persönlichen Zugriffscode eingeben.

Anmerkung: Den Zugriffscode finden Sie auf der Garantiekarte, die dem Programm beiliegt.

Damit eine korrekte Identifikation erfolgen kann, muß die Original-CD-ROM von Katabounga im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.

Sollte dies nicht der Fall sein, bittet Sie Katabounga, die CD einzulegen.

Die Dialogbox erscheint nicht mehr beim normalen Gebrauch des Programms.

Dennoch sollten Sie den Zugriffscode sorgfältig aufbewahren, denn das Programm könnte Sie bei einer Neuinstallation, beim Installieren eines Updates oder bei einer Systemänderung erneut danach fragen.

Anmerkung: Falls Sie Ihren Zugriffscode nicht mehr finden können, kontaktieren Sie Ihren Händler.

Funktionsfähige Demo-Version

Wenn Sie keinen Zugriffscode eingeben, können Sie Katabounga trotzdem zu

Evaluationszwecken verwenden. In diesem Fall sind alle Funktionalitäten des Programms verfügbar. Einzige Einschränkung bildet die Größe des Drehbuchs, das beim Erstellen mit der Demo-Version 400/300 Pixel nicht überschreiten darf. Größere Drehbücher können zwar geöffnet werden, aber man kann sie nur speichern, wenn sie auf 400/300 Pixel reduziert werden.

Beim Öffnen eines Drehbuchs

Beim Öffnen eines Drehbuchs führt Katabounga am Drehbuch verschiedene Integritätskontrollen durch.

Wenn Sie Zeit sparen wollen, können Sie die Kontrollen durch Drücken der Option-Taste beim Öffnen des Drehbuchs überspringen.

Kontrolle der Medien

Beim Öffnen eines Drehbuchs kontrolliert Katabounga die Integrität der Medien und überprüft, ob jedes Dokument, das Medien des Drehbuchs enthält, auch tatsächlich den im Drehbuch integrierten Medien entspricht.

Es kann durchaus der Fall sein, daß Dokumente, die Medien enthalten, unter Beibehaltung des gleichen Zugriffspfades und der gleichen Bezeichnung einen anderen Inhalt aufweisen.

Informationen zur Aktualisierung der internen Referenzen eines Mediums, dessen Inhalt geändert wurde, finden Sie im Kapitel "Die Medien-Palette".

Arbeitsumgebung

Wird ein Drehbuch geöffnet, erscheint die Arbeitsumgebung von KataBounga, die verschiedene Fenster umfaßt.

Einzelne Fenster bleiben ständig geöffnet, während andere je nach Bedarf des Anwenders geöffnet oder geschlossen werden können; wiederum andere werden von Katabounga je nach Kontext ein- bzw. ausgeblendet.

Drehbuch-Fenster



Das Drehbuch-Fenster ist ständig geöffnet. Es zu schließen kommt dem Schließen des Drehbuchs gleich. Beim Erstellen eines neuen Drehbuchs erhält das Fenster die Bezeichnung "Ohne Titel", bis das Drehbuch unter einem bestimmten Namen gesichert wird.

Wenn das Drehbuch-Fenster im Hintergrund ist, kann es per Mausklick auf seine Oberfläche oder durch Aufrufen des Drehbuch-Befehls im Fenster-Menü in den Vordergrund gebracht werden.

Das Drehbuch-Fenster zeigt die komplette Drehbuch-Struktur an: Sequenzen, Bildschirme und Befehle. Dort kann man

- neue Sequenzen und neue Bildschirme erzeugen,
- Sequenzen, Bildschirmen und Objekten Befehle zuweisen,
- Sequenzen, Bildschirme, Objekte und Befehle umbenennen,
- die Organisation des Drehbuchs durch Verschieben von Sequenzen, Bildschirmen, Objekten und Befehlen ändern
- und auf Bildschirme, Objekte und die Parametereinstellung der Befehle zugreifen.

Im Drehbuch-Fenster können auch der Startbildschirm und ein oder mehrere Haltebildschirme definiert werden. Mit dem Startbildschirm beginnt das Abspielen des Drehbuchs, Haltebildschirme, die vor allem während dem Erstellen und Testen des Drehbuchs nützlich sind, stoppen das Abspielen, sobald sie aufgerufen werden.

Weitere Informationen zum Drehbuch finden Sie im Kapitel "Das Drehbuch".

Die Symbole und/oder Namen von Sequenzen, Bildschirmen, Objekten oder Befehlen können auch - je nach Kontext und durch Verwendung von Drag and Drop - automatisch neue Befehle erzeugen oder Parametern bestehender Befehle zugewiesen werden.

Bildschirm-Fenster



Das Bildschirm-Fenster wird je nach Bedarf vom Benutzer geöffnet oder geschlossen. Ein Doppelklick auf das Symbol eines Bildschirms oder auf das Symbol eines zu diesem Bildschirm gehörenden Objekts im Drehbuch-Fenster öffnet das Bildschirm-Fenster, wenn es geschlossen ist, oder bringt es in den Vordergrund, wenn es geöffnet ist. Der Fenster-Titel enthält die Bezeichnung "Bildschirm-", gefolgt vom Namen des eingblendeten Bildschirms.

Befindet sich das Bildschirm-Fenster im Hintergrund, kann es per Mausklick auf seine Oberfläche oder durch Aufrufen des Bildschirm-Befehls im Fenster-Menü in den Vordergrund gebracht werden.

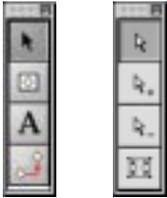
Das Bildschirm-Fenster zeigt einen Bildschirm und die darin enthaltenen Objekte mit ihren Medien an, sofern diese angezeigt werden können. Dort werden das Layout und die Funktionsweise des Bildschirms und der darin enthaltenen Objekte bestimmt, indem man Objekte erzeugt, sie anordnet und ihre Parameter sowie die der ihnen zugewiesenen Befehle definiert.

Weitere Informationen zu den Bildschirmen finden Sie im Kapitel "Bildschirme".

Paletten

Geöffnete Paletten bleiben immer im Vordergrund.

Werkzeug-Palette



Die Werkzeug-Palette ist mit dem Bildschirm-Fenster verbunden. Sie wird beim Öffnen oder Schließen des Bildschirm-Fensters automatisch geöffnet bzw. geschlossen.

Je nach Kontext werden vier verschiedene Werkzeuge angezeigt. Bei der Bearbeitung eines Bildschirms erscheint die Werkzeug-Palette wie oben links abgebildet. Bei der Bearbeitung der Maske eines Objekts sieht die Werkzeug-Palette wie oben rechts aus. Die Werkzeuge dieser Palette dienen der Manipulation von Objekten auf einem Bildschirm.

Weitere Informationen zu den Werkzeugen finden Sie im Kapitel "Objekte".

Medien-Palette



Die Medien-Palette kann je nach Bedarf vom Benutzer geöffnet oder geschlossen

werden. Durch Aufrufen des Medien-Befehls im Fenster-Menü wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Medien-Palette zeigt im unteren Teil die Liste der Medien an, d.h. Bilder, Texte, Töne, QuickTime-Filme, Sprites oder Buttons, die das Drehbuch enthält. Im oberen Teil wird das in der Liste ausgewählte Medium dargestellt.

Mit der Medien-Palette lassen sich Medien hinzufügen, löschen und manipulieren sowie Informationen zu Medien aufrufen. Es können Buttons und Sprites erstellt und bearbeitet werden, und durch Ablegen von Medien auf einem Bildschirm können automatisch Objekte erzeugt werden. Schließlich kann man auch Aliase bestimmter Medien erzeugen.

Weitere Informationen zu den Medien finden Sie im Kapitel "Medien".

Befehlspalette



Die Befehlspalette wird je nach Bedarf vom Benutzer geöffnet oder geschlossen. Wählt man "Befehl" im Fenster-Menü, wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Befehlspalette zeigt die Symbole aller in Katabounga verfügbaren Befehle an.

Über die Befehlspalette können Objekten, Bildschirmen oder Sequenzen Befehle zugewiesen werden. Hierzu zieht man ein Befehl-Symbol und legt es auf einem Objekt, einem Bildschirm oder einer Sequenz ab.

Weitere Informationen zu den Befehlen finden Sie im Kapitel "Befehle".

Befehlsbearbeitungspalette



Die Befehlsbearbeitungspalette wird je nach Bedarf vom Benutzer geöffnet oder geschlossen. Sie kann per Doppelklick auf das Symbol eines Befehls in einem Objekt oder im Drehbuch-Fenster geöffnet werden. Ihr Titel entspricht dem Namen des bearbeiteten Befehls.

Die Befehlsbearbeitungspalette zeigt die Elemente für die Einstellung der Befehlsparameter an und ist je nach bearbeitetem Befehl von unterschiedlichem Inhalt. In der Befehlsbearbeitungspalette können die Ausführungsbedingungen und -parameter eines Befehls definiert werden.

Weitere Informationen zu den Befehlen finden Sie im Kapitel "Befehle".

Objekt-Palette



Die Objekt-Palette wird je nach Bedarf vom Benutzer geöffnet oder geschlossen. Ruft man den Objekt-Befehl im Fenster-Menü auf, wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Objekt-Palette zeigt die Elemente für die Einstellung der Objektparameter an. Über die Objekt-Palette kann man ein Objekt umbenennen, seine Koordinaten, Attribute und sein Aussehen bestimmen, ihm einen spezifischen Cursor zuweisen und es einer Ebene zuordnen.

Weitere Informationen zur Objekt-Palette finden Sie im Kapitel "Objekte".

Variablen-Palette



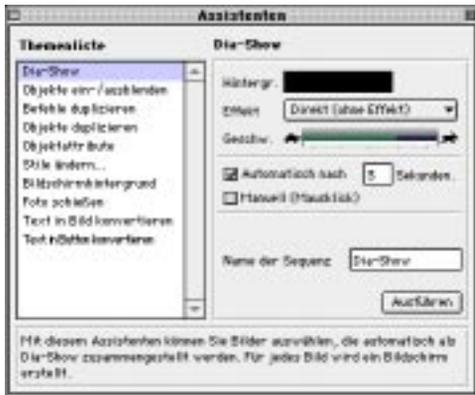
Die Variablen-Palette lässt sich je nach Bedarf vom Benutzer öffnen oder schließen. Durch Aufrufen des Variablen-Befehls im Fenster-Menü wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Variablen-Palette zeigt im unteren Teil die Liste der (vordefinierten und nicht vordefinierten) Variablen des Drehbuchs an, im oberen Teil werden Name und Inhalt der in der Liste ausgewählten Variablen aufgeführt.

Über die Variablen-Palette kann man Variablen erzeugen und löschen, sie umbenennen und ihnen numerische oder alphanumerische Werte zuweisen.

Weitere Informationen zu den Variablen finden Sie im Kapitel "Variablen".

Assistenten-Palette



Die Assistenten-Palette lässt sich je nach Bedarf vom Benutzer öffnen oder schließen. Ruft man den Assistenten-Befehl im Fenster-Menü auf, wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Assistenten-Palette zeigt auf der linken Seite die Liste der in Katabounga verfügbaren Assistenten an, auf der rechten Seite die verschiedenen Parametrierungsmöglichkeiten für den jeweils ausgewählten Assistenten.

Über die Assistenten können verschiedene Arbeitsschritte automatisiert und das Erstellen bestimmter Drehbücher vereinfacht werden.

Weitere Informationen zu den Assistenten finden Sie im Kapitel "Assistenten".

Palette "Fehler und Meldungen"



Die Palette "Fehler und Meldungen" lässt sich je nach Bedarf vom Benutzer öffnen oder schließen. Ruft man im Fenster-Menü den Befehl "Fehler und Meldungen" auf, wird sie je nach bestehendem Zustand geöffnet bzw. geschlossen.

Die Palette "Fehler und Meldungen" zeigt einen Bericht über den Ablauf des abgespielten Drehbuchs an.

Auf diese Weise lässt sich die Abfolge der beim Abspielen des Drehbuchs auftretenden Ereignisse einsehen und überprüfen.

Weitere Informationen zur Palette "Fehler und Meldungen" finden Sie im Kapitel "Spezialwerkzeuge".

K-Palette



Die K-Palette ist ständig geöffnet und zeigt das Katabounga-Symbol an. Über die K-Palette können Sequenzen, Bildschirme, Objekte und/oder Befehle gelöscht werden, wenn man beispielsweise nicht auf den Papierkorb des Finder zugreifen kann.

Das Drehbuch

Ein Drehbuch ist eine im Aufbau befindliche Multimedia-Präsentation. Es verknüpft Bilder, Texte, Töne, Filme usw., indem es sie auf Bildschirmen anordnet und ihren Ablauf sowie ihre Interaktionen definiert.

Das Drehbuch-Fenster zeigt die komplette Drehbuch-Struktur an: Sequenzen, Bildschirme und Befehle. Dort kann man

- neue Sequenzen und neue Bildschirme erzeugen,
- den Sequenzen, Bildschirmen und Objekten Befehle zuweisen,
- Sequenzen, Bildschirme, Objekte und Befehle umbenennen,
- die Organisation des Drehbuchs durch Verschieben von Sequenzen, Bildschirmen, Objekten und Befehlen ändern
- und auf Bildschirme, Objekte und die Parametereinstellung der Befehle zugreifen.

Im Drehbuch-Fenster können auch der Startbildschirm und ein oder mehrere Haltebildschirme definiert werden. Mit dem Startbildschirm beginnt das Abspielen des Drehbuchs, Haltebildschirme, die vor allem während dem Erstellen und Testen des Drehbuchs nützlich sind, stoppen das Abspielen, sobald sie aufgerufen werden.

Werkzeuge des Drehbuch-Fensters

Das Drehbuch-Fenster enthält unterhalb seiner Titelleiste vier Symbole auf der linken Seite und drei Symbole auf der rechten Seite, bei denen es sich um Spezialwerkzeuge zum Strukturieren und Anzeigen des Drehbuch-Inhalts handelt: Erstellung von Sequenzen, Erstellung von Bildschirmen, Bestimmung der Haltebildschirme, Bestimmung des Startbildschirms und Ein-/ Ausblenden der Befehle in Verbindung mit einem Bildschirm, Ein-/ Ausblenden der Befehle in Verbindung mit einer Sequenz, Ein-/ Ausblenden der globalen Objekte.



Symbol für das Werkzeug zum Erstellen von Sequenzen



Symbol für das Werkzeug zum Erstellen von Bildschirmen



Symbol für das Werkzeug zur Bestimmung des Haltebildschirms (rote Flagge)



Symbol für das Werkzeug zur Bestimmung des Startbildschirms (grüne Flagge)



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden der Befehle in Verbindung mit einem Bildschirm



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden der Befehle in Verbindung mit einer Sequenz



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden von globalen Objekten

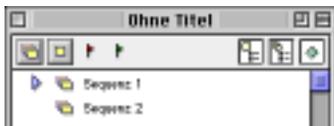
Sequenzen

In einer Sequenz können ein oder mehrere Bildschirme gruppiert werden, was das Ordnen und Strukturieren des Drehbuchs erleichtert. Einer Sequenz kann man Befehle zuweisen, und bestimmte Objekte, sogenannte globale Objekte, können daran angehängt werden.

Weitere Informationen zu globalen Objekten finden Sie im Abschnitt "Globales Objekt".



Ein Drehbuch weist mindestens eine Sequenz auf. Sie wird automatisch beim Erstellen eines neuen Drehbuchs erzeugt und trägt standardmäßig die Bezeichnung "Sequenz 1".

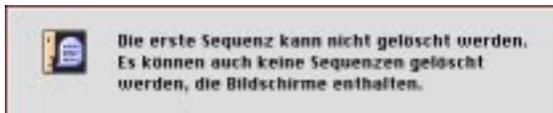


Per Mausklick auf den ersten Button links unter der Titelleiste wird eine neue Sequenz mit Namen SequenzN erzeugt, wobei N für die laufende Nummer der Sequenz steht. Die Anzahl Sequenzen ist unbegrenzt.

Doppelklickt man auf den Namen einer Sequenz, wird die Textzeile zu einem Eingabefeld und man kann den Text ändern. Ein Sequenzname darf nicht mehr als 40 Zeichen umfassen.



Zieht man eine Sequenzzeile auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, kann sie, nach Bestätigung über eine Dialogbox, gelöscht werden.



Die erste Sequenz kann nicht gelöscht werden. Es kann auch keine Sequenz gelöscht werden, die mindestens einen Bildschirm enthält. Der Benutzer wird mit folgendem Hinweis auf das Scheitern seines Versuchs aufmerksam gemacht: "Die erste Sequenz kann nicht gelöscht werden. Es können auch keine Sequenzen gelöscht werden, die Bildschirme enthalten."

Bildschirme

Der Bildschirm ist der Grundbaustein eines Drehbuchs. Der Bildschirm und sein Inhalt sind beim Abspielen sichtbar. Er enthält Objekte und deren verschiedene Medien. Es können ihm Befehle zugewiesen werden.



Per Mausklick auf den zweiten Button links unter der Titelleiste wird ein neuer

Bildschirm mit Namen Bildschirm-N erzeugt, wobei N für die laufende Nummer des Bildschirms steht. Die Anzahl Bildschirme ist unbegrenzt.

Der erste erstellte Bildschirm wird als Startbildschirm definiert: Sein Name ist fett formatiert, und links daneben erscheint eine grüne Flagge.

Wenn keine Sequenz ausgewählt wurde, werden die Bildschirme in der ersten Sequenz erstellt, die standardmäßig "Sequenz 1" genannt wird. Soll ein Bildschirm in einer anderen Sequenz erstellt werden, muß diese zuerst per Mausklick ausgewählt werden.



Doppelklickt man auf den Namen eines Bildschirms, wird die Textzeile zu einem Eingabefeld, und man kann den Text ändern. Ein Bildschirmname darf nicht mehr als 20 Zeichen umfassen.

Ein Doppelklick auf das Bildschirm-Symbol öffnet das Bildschirm-Fenster, falls dieses geschlossen ist, oder bringt es in den Vordergrund, falls es schon geöffnet ist, und zeigt den ausgewählten Bildschirm an.

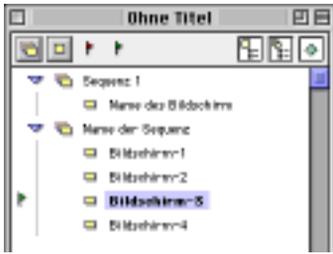
Zieht man eine Bildschirmzeile auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, kann sie, nach Bestätigung über eine Dialogbox, gelöscht werden.

Das Löschen eines Bildschirms bewirkt gleichzeitig das Löschen aller darin enthaltenen Objekte und Befehle.

Der Startbildschirm

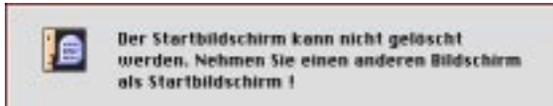
Mit dem Startbildschirm beginnt das Abspielen des Drehbuchs. Dabei handelt es sich standardmäßig um den zuerst erstellten Bildschirm.

Pro Drehbuch kann nur ein Startbildschirm definiert werden.



Zieht man das Symbol zur Bestimmung des Startbildschirms, d.h. die kleine grüne Flagge unter der Titelleiste, von dort oder vom aktuellen Startbildschirm auf einen anderen Bildschirm, wird dieser als neuer Startbildschirm definiert.

Ein Haltebildschirm kann nicht als Startbildschirm definiert werden.



Ein Startbildschirm kann nicht gelöscht werden. Um ihn zu löschen, muß zuerst ein anderer Bildschirm als Startbildschirm definiert werden.

Haltebildschirme

Haltebildschirme stoppen das Abspielen des Drehbuchs, sobald einer von ihnen aufgerufen wird. Sie ermöglichen es, nur Teile des Drehbuchs abzuspielen, beispielsweise zu Testzwecken während der Drehbuchbearbeitung.



Zieht man das Symbol zur Bestimmung eines Haltebildschirms, d.h. die kleine rote Flagge unter der Titelleiste, auf einen Bildschirm, wird dieser als Haltebildschirm definiert.

Zieht man das Symbol zur Bestimmung eines Haltebildschirms, d.h. die kleine rote Flagge, von einem aktuellen Haltebildschirm auf einen anderen Bildschirm, wird dieser als neuer Haltebildschirm definiert. Das Halteattribut des vorigen wird gelöscht.

Der Benutzer kann beliebig viele Haltebildschirme festlegen.



Der Startbildschirm kann nicht als Haltebildschirm definiert werden.

Zieht man das Symbol zur Bestimmung eines Haltebildschirms, die kleine rote Flagge, von einem aktuellen Haltebildschirm auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, wird das Halteattribut dieses Bildschirms gelöscht.

Objekte

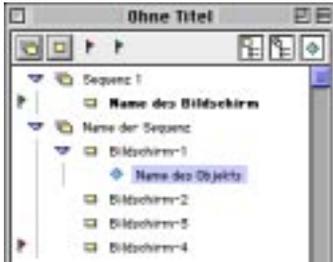
Das Objekt ist der Grundbaustein eines Bildschirms, die von Katabounga manipulierte elementare Einheit. Es kann ein Medium enthalten und man kann ihm Befehle zuweisen.



Ein Objekt kann nicht im Drehbuch erzeugt werden. Objekte, auch wenn sie global

sind, können nur in einem Bildschirm erzeugt werden. Sobald ein Objekt in einem Bildschirm erzeugt wurde, erscheint es im Fenster "Name_des_Drehbuchs" unterhalb des entsprechenden Bildschirms.

Weitere Informationen zur Erzeugung von Objekten finden Sie im Kapitel "Objekte".



Durch einen Doppelklick auf den Namen eines Objekts wird die entsprechende Zeile zu einem Eingabefeld, und der Text kann abgeändert werden. Ein Objektname kann maximal 30 Zeichen umfassen.

Ein Doppelklick auf das Symbol eines zu einem Bildschirm gehörenden Objekts öffnet das Bildschirm-Fenster, wenn es geschlossen ist, oder bringt es in den Vordergrund, wenn es schon geöffnet ist, und zeigt den Bildschirm an, zu dem das ausgewählte Objekt gehört.

Zieht man eine Objektzeile auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, kann das Objekt, nach Bestätigung über eine Dialogbox, gelöscht werden.

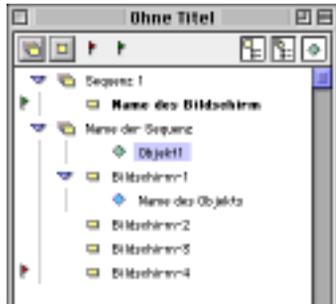
Das Löschen eines Objekts bewirkt gleichzeitig das Löschen aller darin enthaltenen Befehle.

Globale Objekte

Ein globales Objekt ist ein Objekt, das an eine Sequenz angefügt ist. Es erscheint auf allen Bildschirmen, die zu dieser Sequenz gehören.

Mit einem globalen Objekt wird ein gemeinsames Muster für eine Reihe von Bildschirmen erstellt. Nur die spezifischen Merkmale jedes einzelnen Bildschirms werden dann im jeweiligen Bildschirm definiert. Bei einer Fotoreihe zum Beispiel, deren Fotos alle mit dem gleichen Rahmen erscheinen sollen, kann der Rahmen ein

einziges Mal als globales Objekt einer Sequenz definiert werden, während die Fotos für jeden einzelnen Bildschirm definiert werden, der zur Sequenz gehört.



Zieht man eine Objektzeile auf eine Sequenz, wird das betreffende Objekt zum globalen Objekt. Es erscheint dann im Drehbuch-Fenster direkt unter der Sequenz, an die es angefügt wurde.

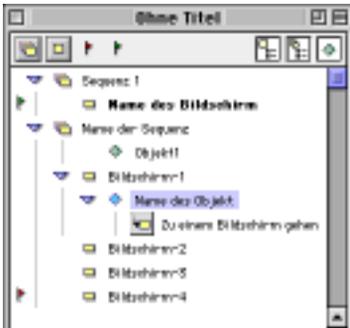
Die Auszeichnung "global" kann auch durch Ankreuzen des Markierungsfeldes "Globales Objekt" auf der Objekt-Palette zugewiesen werden.

Ein Doppelklick auf das Symbol eines globalen Objekts bleibt ohne Wirkung, da ein globales Objekt nicht einem bestimmten Bildschirm, sondern einer Sequenz zugeordnet ist.

Weitere Informationen zur Erzeugung von globalen Objekten finden Sie im Kapitel "Objekte".

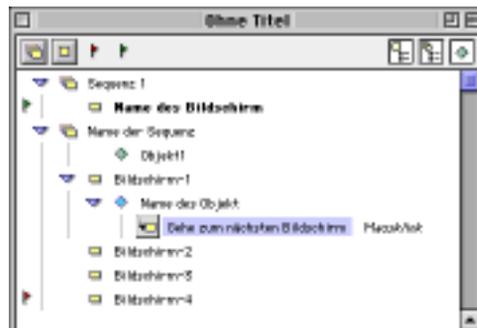
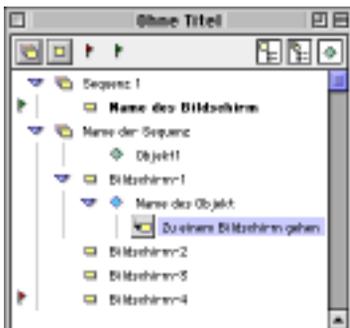
Befehle

Mit einem Befehl lässt sich eine bestimmte Aktion in einem Drehbuch definieren, wie beispielsweise der Zugriff auf einen Bildschirm, das Einblenden eines Objekts, das Abspielen eines Sounds usw. Ein Befehl ist immer an eine Sequenz, einen Bildschirm oder ein Objekt gebunden.



Zieht man das Symbol eines Befehls von der Befehlspalette auf ein Objekt, einen Bildschirm oder eine Sequenz im Drehbuch-Fenster, wird der jeweilige Befehl am entsprechenden Ort erzeugt. Sein Symbol erscheint direkt unter dem Element, auf dem er abgelegt wurde, d.h. auf einem Objekt, einem Bildschirm oder einer Sequenz. **Ein an ein Objekt gebundener Befehl kann auch erzeugt werden, indem man ein Symbol von der Befehlspalette zieht und auf einem Objekt im Bildschirm-Fenster ablegt.**

Es kann kein Befehl erzeugt werden, wenn die Befehlspalette nicht eingeblendet ist.

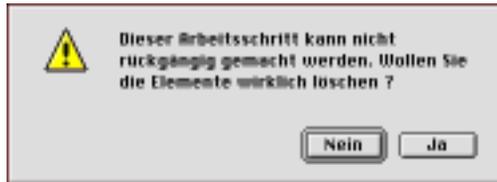


Im Drehbuch-Fenster wird rechts neben den Befehlen in Schrägschrift angezeigt, welches Ereignis den Befehl auslöst (Beispiel: Mausklick).

Durch Doppelklicken eines Befehlsnamens wird die Zeile zu einem Eingabefeld, und man kann den Text ändern. Ein Befehlsname kann maximal 30 Zeichen umfassen.

Ein Doppelklick auf das Symbol eines Befehls blendet die Befehlsbearbeitungspalette ein. Hier kann man die Ausführungsbedingungen für den Befehl bestimmen und den Ausführungsmodus parametrieren.

Zieht man eine Befehlszeile auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, wird der Befehl, nach Bestätigung über eine Dialogbox, gelöscht.



Struktur des Drehbuchs

Alle Elemente des Drehbuchs, d.h. Sequenzen, Bildschirme, Objekte und Befehle, bilden seine Struktur. Jedes dieser Elemente kann im Drehbuch-Fenster manipuliert werden: man kann es bearbeiten, verschieben, einem anderen Element zuweisen, seinen Inhalt ausblenden, etc.

Inhalt eines Elementes ein-/ausblenden



Wenn eine Sequenz keinen Bildschirm enthält, wird kein Symbol links in der gleichen Zeile angezeigt.

Enthält eine Sequenz mindestens einen Bildschirm, erscheint ein kleines, nach unten zeigendes Dreieck links auf gleicher Höhe, und die Liste der darin enthaltenen Bildschirme wird nachfolgend eingeblendet.

Klickt man auf das nach unten zeigende Dreieck, wird die Liste der Bildschirme dieser Sequenz ausgeblendet, und das Dreieck zeigt nach rechts.

Klickt man erneut auf das Dreieck, wird die Liste der in der Sequenz enthaltenen Bildschirme wieder angezeigt, und das Dreieck zeigt erneut nach unten.

Wenn ein Bildschirm kein Objekt enthält, wird kein Symbol links in der gleichen Zeile angezeigt. Sobald er mindestens ein Objekt enthält, erscheint auch hier ein kleines Dreieck links auf gleicher Höhe, das wie soeben beschrieben funktioniert und die im Bildschirm enthaltenen Objekte ein- bzw. ausblendet.

Enthält ein Objekt keinen Befehl, erscheint kein Symbol links in der gleichen Zeile. Sobald es mindestens einen Befehl enthält, wird auch hier dem Objekt-Symbol ein kleines Dreieck vorangestellt, das wie bei Sequenzen und Bildschirmen funktioniert und die dem Objekt zugeordneten Befehle ein- bzw. ausblendet.

Einem Bildschirm zugewiesene Befehle ein-/ausblenden



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden der einem Bildschirm zugewiesenen Befehle

Klickt man auf den Button zum Ein-/Ausblenden der einem Bildschirm zugewiesenen Befehle, der sich unter der Titelleiste befindet, werden die Symbole aller den Bildschirmen zugewiesenen Befehle im Drehbuch-Fenster je nach bestehendem Zustand ein- bzw. ausgeblendet.

Alleiniger Zweck dieses Werkzeugs ist es, den Überblick über die Struktur des Drehbuchs zu erleichtern.

Einer Sequenz zugewiesene Befehle ein-/ausblenden



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden der einer Sequenz zugewiesenen Befehle

Klickt man auf den Button zum Ein-/Ausblenden der einer Sequenz zugewiesenen Befehle, der sich unter der Titelleiste befindet, werden die Symbole aller den Sequenzen zugewiesenen Befehle im Drehbuch-Fenster je nach bestehendem Zustand ein- bzw. ausgeblendet.

Alleiniger Zweck dieses Werkzeugs ist es, den Überblick über die Struktur des Drehbuchs zu erleichtern.

Globale Objekte ein-/ausblenden



Symbol für das Werkzeug zum Ein-/Ausblenden von globalen Objekten

Klickt man auf den Button zum Ein-/Ausblenden von globalen Objekten, der sich unter der Titelleiste befindet, werden die Symbole aller globalen Objekte im Drehbuch-Fenster je nach bestehendem Zustand ein- bzw. ausgeblendet.

Alleiniger Zweck dieses Werkzeugs ist es, den Überblick über die Struktur des Drehbuchs zu erleichtern.

Elemente verschieben

Die Elemente eines Drehbuchs können verschoben werden:

- innerhalb eines Elementes, d.h. Sequenzen innerhalb des Drehbuchs, Bildschirme innerhalb einer Sequenz, Objekte innerhalb eines Bildschirms, Befehle innerhalb

eines Objekts;

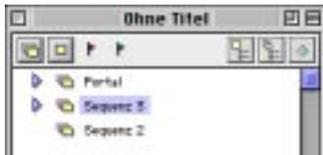
- aus einem Element, d.h. Bildschirme aus der ursprünglichen Sequenz, Objekte aus dem ursprünglichen Bildschirm, Befehle aus dem ursprünglichen Objekt.

In jedem Fall werden mit einem Element auch alle darin enthaltenen Elemente verschoben. Eine Sequenz wird mit allen Bildschirmen, ein Bildschirm mit allen Objekten und ein Objekt mit allen Befehlen verschoben.

Innerhalb eines Elementes



Verschiebt man das Symbol einer Sequenz mit der Maus im Drehbuch-Fenster, kommt während dem Verschiebe-Vorgang überall dort, wo die Sequenz eingefügt werden kann, eine graue Linie zum Vorschein.



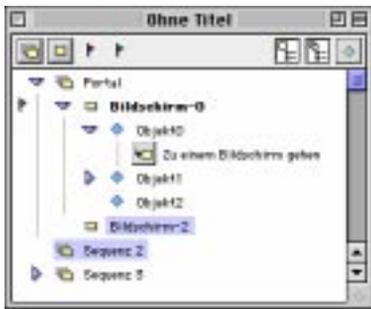
Lässt man die Maustaste auf einer dieser grauen Linien los, wird die ausgewählte Sequenz an diesem Punkt eingefügt und der Ablauf des Drehbuchs entsprechend geändert. Die Reihenfolge der Sequenzen im Drehbuch-Fenster wirkt sich auf die Funktionsweise des Drehbuchs und insbesondere auf die Funktionsweise der Befehle **"Gehe zur nächsten Sequenz"** oder **"Gehe zur vorigen Sequenz"** aus.

Bildschirme können auf die gleiche Weise innerhalb einer Sequenz verschoben werden. Die Reihenfolge der Bildschirme innerhalb einer Sequenz wirkt sich auf die Funktionsweise des Drehbuchs und insbesondere auf die Funktionsweise der Befehle **"Gehe zum nächsten Bildschirm"** oder **"Gehe zum vorigen Bildschirm"** aus.

Objekte können auf die gleiche Weise innerhalb eines Bildschirms verschoben werden. Die Reihenfolge der Objekte innerhalb eines Bildschirms wirkt sich auf die Funktionsweise des Drehbuchs und insbesondere auf das Einblenden der Objekte im Bildschirm aus. Die Reihenfolge, in der die Objekte eines Bildschirms im Drehbuch-Fenster angezeigt werden, entspricht der Reihenfolge der räumlichen Ebenen, auf denen sich die Objekte im Bildschirm befinden. Das erste Objekt der Liste befindet sich somit im Hintergrund, während das letzte Objekt der Liste im Vordergrund positioniert ist.

Befehle können auf die gleiche Weise innerhalb eines Objekts verschoben werden. Die Reihenfolge der Befehle innerhalb ein und desselben Objekts wirkt sich auf die Funktionsweise des Drehbuchs und auf die Ausführungsabfolge der Befehle aus, die durch das gleiche Ereignis ausgelöst werden.

Aus einem Element ziehen



Zieht man das Symbol eines Bildschirms mit Hilfe der Maus im Drehbuch-Fenster aus der Sequenz, zu der er gehört, wird bei der Verschiebung jede Sequenz ausgewählt (grau hervorgehoben), in die er integriert werden kann.

Lässt man die Maus über dem Symbol einer Sequenz los, wird der Bildschirm und sein Inhalt in der ausgewählten Sequenz abgelegt.



Objekte können auf die gleiche Weise aus einem Bildschirm oder einer Sequenz gezogen werden. Lässt man die Maus über dem Symbol eines Bildschirms los, wird das Objekt und sein Inhalt im ausgewählten Bildschirm abgelegt. Lässt man die Maus über dem Symbol einer Sequenz los, wird das Objekt und sein Inhalt in der ausgewählten Sequenz abgelegt. Das Objekt wird zum globalen Objekt.

Wenn ein globales Objekt von einer Sequenz zu einem Bildschirm verschoben wird, verliert es die Auszeichnung "global".

Befehle können auf die gleiche Weise zwischen Objekten, Bildschirmen und Sequenzen hin- und hergeschoben werden. Wird ein Befehl von einem Objekt zu einem Bildschirm oder einer Sequenz verschoben, ändert sich die Liste der Ereignisse, die er registrieren kann.

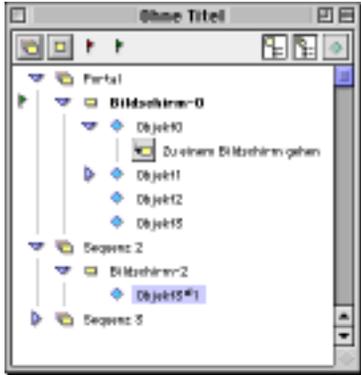
Das Verschieben eines Bildschirms von einer Sequenz zu einer anderen, das Verschieben eines Objekts von einem Bildschirm zu einem anderen wie auch das Verschieben von Befehlen zwischen Objekten wirken sich selbstverständlich auf den Ablauf des Drehbuchs aus.

Elemente duplizieren

Sequenzen und Bildschirme können nicht dupliziert werden.

Verschiebt man ein Objekt oder einen Befehl bei gedrückter Option-Taste, wird ein Duplikat des Objekts bzw. des Befehls erzeugt.

Ein Objekt wird mit allen darin enthaltenen Elementen dupliziert.



Wird ein Objekt dupliziert, besteht der Name des neuen Objekts aus dem ursprünglichen Objektname und dem Suffix #N, wobei N für die laufende Nummer der Kopie des Objekts steht: Name_des_Objekts#1.

Wird ein Befehl dupliziert, stimmt der Name des neuen Befehls mit dem des Originals überein.

Ausdrucken des Drehbuchs

Über den Befehl "Drucken..." im Ablage-Menü, kann die Struktur des Drehbuchs, d.h. der Inhalt des Drehbuch-Fensters, ausgedruckt werden.

Der Ausdruck entspricht genau dem Inhalt des am Bildschirm angezeigten Drehbuch-Fensters, d.h. nur die eingeblendeten Elemente werden ausgedruckt, nicht die ausgeblendeten.

Sequenzen

In einer Sequenz können mehrere Bildschirme gruppiert werden, was das Ordnen und Strukturieren des Drehbuchs erleichtert. Einer Sequenz können Befehle zugewiesen und bestimmte Objekte, sogenannte globale Objekte, angefügt werden. Sämtliche Arbeitsschritte in Verbindung mit den Sequenzen, sei es das Erstellen, Löschen, Verschieben oder Zuweisen von Bildschirmen, Objekten oder Befehlen, werden im Drehbuch-Fenster vorgenommen. Sequenzen können nur im Drehbuch-Fenster bearbeitet werden.

Weitere Informationen zur Handhabung der Sequenzen finden Sie im Kapitel "Das Drehbuch".

Befehle in Verbindung mit Sequenzen

Folgender Befehl ermöglicht die unmittelbare Manipulation von Sequenzen:
o Zu einer Sequenz gehen ermöglicht den Sprung zum ersten Bildschirm der angegebenen Sequenz.

Anmerkung: Mit Hilfe der beiden Optionen "Gehe zum nächsten Bildschirm" und "Gehe zum vorigen Bildschirm" des Befehls "Zu einem Bildschirm gehen" kann man sich innerhalb einer Sequenz hin- und herbewegen.

Bildschirme

Die Bildschirme sind die Grundbausteine des Drehbuchs. Sie werden im Bildschirm-Fenster angezeigt.

Mit Katabounga werden Bildschirme erstellt, indem Objekte und Medien wie Bilder, Texte, Töne, QuickTime-Filme, Sprites und Buttons darin angeordnet werden. Ebenen, das Fadenkreuz und ein parametrierbares Raster erleichtern die Manipulation und das Verschieben der Objekte im Bildschirm.

Einem Bildschirm kann eine Hintergrundfarbe, ein Überblendeffekt und eine bestimmte Anzahl spezifischer Befehle zugewiesen werden.



Über eine Reihe von Symbolen unten links am Bildschirm-Fenster kann der Benutzer die Ebenen, die Hintergrundfarbe und das Fadenkreuz einstellen und zum vorigen bzw. zum nächsten Bildschirm springen.

Die Werkzeug-Palette

Beim Öffnen oder Schließen des Bildschirm-Fensters wird auch automatisch die Werkzeug-Palette geöffnet bzw. geschlossen.



Die Werkzeug-Palette, wenn ein Bildschirm bearbeitet wird.

Wenn ein Bildschirm bearbeitet wird, nimmt die Werkzeug-Palette die oben links abgebildete Form an. Sie enthält die Werkzeuge zum Manipulieren und Erstellen von Objekten, zum Erzeugen von Textobjekten und zum Verketteten von Objekten.



Symbol für das Standardwerkzeug zur Manipulation von Objekten.

Das hier abgebildete Symbol stellt das Standardwerkzeug zur Manipulation von Objekten dar. Dieses Werkzeug ist standardmäßig ausgewählt. Damit kann man ein Objekt im Bildschirm per Mausklick auswählen, es verformen, indem man an Ecken oder Seitenlinien zieht, oder es verschieben, indem man an einem Punkt seiner Oberfläche zieht.



Symbol zum Erstellen von Objekten

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Erstellen von Objekten dar. Man erstellt ein Objekt, indem man mit der Maus ein Rechteck auf der Bildschirmoberfläche aufzieht.



Symbol zum Erstellen und Bearbeiten von Textobjekten

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Erstellen von Textobjekten dar. Man erstellt ein Textobjekt, indem man ein Rechteck auf der Bildschirmoberfläche aufzieht.



Symbol zur Objektverkettung

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zur Verkettung von Objekten dar. Zwei Objekte können verkettet werden, indem man die Oberfläche des ersten anklickt und die Maus auf dem zweiten wieder losläßt.



Werkzeugpalette, wenn eine Objektmaske bearbeitet wird

Wenn eine Objektmaske bearbeitet wird, nimmt die Werkzeug-Palette die oben links abgebildete Form an. Sie enthält die Werkzeuge zum Verschieben, Hinzufügen und Löschen von Ankerpunkten und zur Wiederherstellung der ursprünglichen Maske.



Symbol für das Werkzeug zum Verschieben der Ankerpunkte einer Objektmaske

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Verschieben der Ankerpunkte einer Objektmaske dar. Wird eine Objektmaske bearbeitet, ist es standardmäßig ausgewählt. Durch Ziehen der Ankerpunkte kann die Objektmaske verformt werden.



Symbol für das Werkzeug zum Hinzufügen von Ankerpunkten

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Hinzufügen von Ankerpunkten dar. Klickt man in den Rand einer Objektmaske, entsteht ein neuer Ankerpunkt.



Symbol für das Werkzeug zum Löschen von Ankerpunkten einer Objektmaske

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Löschen von Ankerpunkten einer Objektmaske dar. Klickt man in einen Ankerpunkt, wird er gelöscht.



Symbol für das Werkzeug zur Wiederherstellung der ursprünglichen Objektmaske

Das hier abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zur Wiederherstellung der ursprünglichen Objektmaske dar. Damit kann, nach Bestätigung über eine Dialogbox, die bearbeitete Maske gelöscht und die ursprüngliche Objektmaske, d.h. das Rechteck des Objekts, wiederhergestellt werden.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Werkzeugen finden Sie im Kapitel "Objekte".

Ebenen

Ein Bildschirm umfaßt 10 Ebenen, die jeweils eine beliebige Anzahl Objekte enthalten können. Jede einzelne Ebene kann markiert oder nicht markiert sein. Ist eine Ebene markiert, werden alle darin enthaltenen Objekte angezeigt. Ist eine Ebene nicht markiert, sind alle darin enthaltenen Objekte ausgeblendet.

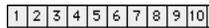
Mit Hilfe der Ebenen können verschiedene Objekte gruppiert werden, um sie gleichzeitig ein- bzw. auszublenden. Auch das Anordnen der Objekte im Bildschirm wird erleichtert, wenn sie beispielsweise übereinandergelegt sind. Ebenen sind nur bei der Erstellung des Bildschirms von Nutzen, es kann ihnen kein Befehl zugewiesen werden.

Die Zugehörigkeit eines Objekts zu einer dieser 10 Ebenen ändert in keiner Weise seine Position in der Tiefe des Bildschirms. Wird ein Objekt nach vorne oder nach hinten gerückt, ändert dies auch nichts an seiner Zugehörigkeit zu einer Ebene. Objekte in ein und derselben Ebene können im Bildschirm ganz unterschiedliche räumliche Positionen einnehmen.

Wird ein anderer Bildschirm im Bildschirm-Fenster angezeigt, hat dies keinen Einfluß auf den markierten bzw. nicht markierten Zustand der Ebenen.

Wie ein Objekt einer Ebene zugewiesen wird, erfahren Sie im Kapitel "Objekte".

Falls keine andere Einstellung vorgenommen wurde, gehören die Objekte eines Bildschirms der Ebene 1 an.



Symbole für den Zugriff auf die Ebenen

Die Ebenen werden über die nummerierten Felder unterhalb des Bildschirm-Fensters manipuliert.

Wurde keine andere Einstellung vorgenommen, sind alle Ebenen aktiv, d.h. alle Objekte auf allen Ebenen sind sichtbar.

Um eine Ebene zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, genügt ein Mausklick auf die Nummer der Ebene unterhalb des Bildschirm-Fensters.

Klickt man bei gedrückter Option-Taste in eine Ebene, wird nur diese aktiviert. Alle anderen sind dann deaktiviert.

Hintergrundfarbe

Die Farbe des Bildschirmhintergrundes hebt die im Bildschirm enthaltenen Objekte hervor und erleichtert deren Manipulation bei der Bearbeitung des Drehbuchs.

Die einem Bildschirm zugewiesene Hintergrundfarbe gilt ausschließlich für diesen Bildschirm.



Über dieses Symbol greifen Sie auf die Bildschirmfarbe zu.

Die Hintergrundfarbe kann über eine Farbpalette geändert werden, auf die über das erste Symbol links unterhalb des Bildschirm-Fensters zugegriffen werden kann.

Die Standardeinstellung für die Hintergrundfarbe des Bildschirms ist Schwarz, jedoch kann über die Voreinstellungen des Programms auch eine andere Farbe definiert werden.

Zur Änderung der Standardeinstellung bezüglich der Hintergrundfarbe siehe Abschnitt "Voreinstellungen des Bildschirms".

Das Fadenkreuz

Das Fadenkreuz erleichtert das Positionieren und Ausrichten der Objekte im Bildschirm. Es kann an einer beliebigen Stelle im Bildschirm-Fenster plziert werden. Seine Farbe ist veränderbar und kann beim Erstellen eines Drehbuchs den Bedürfnissen des Anwenders und den Farben des Bildschirms angepaßt werden.

Das Fadenkreuz ist magnetisch, sein Schnittpunkt zieht die linke obere Ecke von Objekten an, die in seine Nähe bewegt werden.

Das Einblenden eines anderen Bildschirms im Bildschirm-Fenster hat keinen Einfluß auf die Position des Fadenkreuzes.

Das Fadenkreuz erscheint standardmäßig nicht auf dem Bildschirm.



Über dieses Symbol greifen Sie auf das Fadenkreuz zu.

Zieht man die Maus vom zweiten Symbol links unterhalb des Bildschirm-Fensters in den Bildschirm, wird das Fadenkreuz ins Bildschirm-Fenster plziert.

Per Drag and Drop seines Schnittpunktes kann es innerhalb des Bildschirm-Fensters verschoben werden.

Bewegt man das Fadenkreuz aus dem Bildschirm-Fenster, wird es automatisch gelöscht.

Das Fadenkreuz hat die gleiche Farbe wie das magnetische Raster.

Zur Änderung der Farbe des Fadenkreuzes siehe Abschnitt "Rasterfang".

Rasterfang

Das magnetische Raster erleichtert das Positionieren und Ausrichten von Objekten im Bildschirm. Es kann aktiviert bzw. deaktiviert werden, Rastergröße und Farbe sind veränderbar. Beim Erstellen eines Drehbuchs kann es somit auf die Bedürfnisse des Anwenders und auf die Farben des Bildschirms abgestimmt werden.

Ist das magnetische Raster aktiviert, erscheint ein farbiger Punkt an jedem Gitternetzlinienschnittpunkt. Jeder dieser Punkte wirkt wie ein Magnet und zieht die linke obere Ecke von Objekten an, die in seine Nähe bewegt werden.

Wird im Bearbeiten-Menü der Befehl "Voreinstellungen... Rasterfang" aufgerufen, erscheint eine Dialogbox zur Einstellung der Rasterparameter.



Über das Markierungsfeld "Raster aktivieren" kann das magnetische Gitter aktiviert bzw. deaktiviert werden. Über das Eingabefeld "Rastergröße (Pkte)" werden die Maße des Rasters, d.h. der Raum zwischen jeder Gitternetzlinie, in Pixeln definiert. Über das Feld "Farbe" wird aus einer Palette die Farbe des Rasters ausgewählt. Wird die Farbe des magnetischen Rasters geändert, ändert sich auch die Farbe des Fadenkreuzes.

Das Raster ist standardmäßig deaktiviert, seine Größe beträgt 30 Pixel und die Farbe ist Grün.

Befehle in Verbindung mit Bildschirmen

Bestimmte Befehle ermöglichen das unmittelbare Manipulieren der Bildschirme:

- Mit "**Zu einem Bildschirm gehen**" gelangt man zu einem bestimmten Bildschirm.
- Mit "**Zu einer Sequenz gehen**" gelangt man zum ersten Bildschirm einer bestimmten Sequenz.
- Mit "**Zurückblättern im Stapel**" springt man auf den zuvor angezeigten Bildschirm zurück.
- Mit "**Zur Bildschirmzeit gehen**" kann man auf das Timing des Bildschirms Einfluß nehmen. Ein mit dem Bildschirm in Zusammenhang stehendes Ereignis kann Befehle auslösen.
- "**Bildschirmzeit...**", die die Anzahl abgelaufene Ticks ab Einblenden des Bildschirms überprüft.

Eine genaue Beschreibung dieser Befehle finden Sie im Kapitel "Befehle".

Voreinstellungen des Bildschirms

Wird im Bearbeiten-Menü der Befehl "Voreinstellungen... Bildschirm" aufgerufen, kann man über eine Dialogbox die Erstellungsoptionen und die Standardeinstellung für den Anzeigemodus der Bildschirme festlegen.



Beim Erstellen eines Bildschirms

Mit dem Markierungsfeld "Objekt im Hintergrund erstellen" läßt sich automatisch beim Erstellen eines Bildschirms ein gesperrtes Objekt erzeugen, das so groß wie der Bildschirm ist und die gleiche Farbe hat. Es trägt den Namen "Bildschirmhintergrund". In der Standardeinstellung ist das Markierungsfeld nicht angekreuzt.

Einem Bildschirm direkt zugewiesene Befehle können nur bei Empfang einer Meldung oder zu einer bestimmten Zeit ausgelöst werden. Werden die gleichen Befehle dem Objekt "Bildschirmhintergrund" zugewiesen, können sie durch sämtliche Ereignisse ausgelöst werden, wie Mausklick, Mausbewegung, etc.

Mit dem Feld "Bildschirmhintergrundfarbe" wird über eine Palette die Standardeinstellung für die Farbe des Bildschirmhintergrundes gewählt. Standardmäßig ist die Farbe Schwarz.

Anzeige

Mit dem Markierungsfeld "Textobjekte geglättet anzeigen" läßt sich das automatische Glätten von Texten am Bildschirm aktivieren bzw. deaktivieren. Das Feld ist standardmäßig abgehakt. Die Option gilt nur während dem Erstellen des Drehbuchs. Ist diese Option deaktiviert, werden Textobjekte schneller angezeigt.