

# Objekte

---

Die Objekte sind die elementaren Einheiten von Katabounga. Ein Objekt ist der Grundbaustein eines Bildschirms. Er kann ein Medium enthalten, und es können ihm Befehle zugewiesen werden.

Bestimmte Manipulationen an Objekten sind vom Drehbuch-Fenster aus möglich: nach vorne/nach hinten rücken, Verschiebung eines Objekts von einem Bildschirm zu einem anderen, Duplizierung oder Zuweisung von Befehlen.

---

*Weitere Informationen zur Manipulation von Objekten im Drehbuch-Fenster finden Sie im Kapitel "Das Drehbuch".*

---

Dennoch werden Objekte in erster Linie im Bildschirm-Fenster und mit Hilfe der Werkzeug-Palette manipuliert. Die Parameter werden über die Objekt-Palette festgelegt. Im Bildschirm-Fenster werden das Format der Objekte, ihr Erscheinungsbild und ihre Funktionsweise bestimmt.

## Manipulationen

### Ein Objekt erstellen

Ein Objekt kann nur im Bildschirm-Fenster erstellt werden.



*Symbol für das Werkzeug zum Erstellen von Objekten*

Das oben abgebildete Symbol stellt das Werkzeug zum Erstellen von Objekten dar. Zieht man damit ein Rechteck auf dem Bildschirm auf, entsteht ein Objekt in der Größe des Rechtecks, das kein Medium, kein Attribut und keinen Befehl enthält und die Bezeichnung ObjektN trägt, wobei N die laufende Nummer des Objekts ist.

Je nach definierten Voreinstellungen wird der Name des Objekts unten links im Objekt angezeigt, sofern es die Größe des Objekts zulässt. Der Objektrahmen erscheint gepunktet auf dem Bildschirm, wenn diese Option in den Voreinstellungen abgehakt ist.



*Symbol des Cursors beim Erstellen eines Objekts per Drag and Drop eines Mediums.*

Ein Objekt kann auch erstellt werden, indem man ein Medium von der Medien-Palette auf die Oberfläche eines Bildschirms zieht. Das auf diese Weise erzeugte Objekt enthält automatisch das ausgewählte Medium und hat die gleiche Größe. Es enthält kein Attribut und keinen Befehl und nimmt den Namen des abgelegten Mediums an. Das Ziehen und Ablegen eines Tonmediums erzeugt kein Objekt. Objekte können auch automatisch von bestimmten Katabounga-Assistenten erzeugt werden.

---

*Zur Erstellung von Textobjekten siehe Abschnitt "Textobjekte".*

---

## Auswahl



*Symbol für das Standardwerkzeug zum Manipulieren von Objekten*

Wenn das hier abgebildete Werkzeug markiert ist, wird ein Objekt durch Anklicken seiner Oberfläche ausgewählt. Zieht man die Maus über die Oberfläche des Bildschirms, entsteht ein gepunktetes Rechteck. Alle Objekte, die sich wenigstens teilweise innerhalb des Rahmens befinden, werden ausgewählt.

**Zieht man das Rechteck bei gedrückter Option-Taste auf, werden nur die Objekte ausgewählt, die vollständig vom Rahmen erfaßt werden.**

Klicken an eine leere Stelle im Bildschirm, hebt die Auswahl aller Objekte auf.

Hält man die Umschalttaste gedrückt, können mehrere Elemente ausgewählt werden.

Wenn ein Objekt nicht per Mausclick auf seine Oberfläche ausgewählt werden kann, ist sehr wahrscheinlich ein anderes, transparentes Objekt davor plaziert.

## Bewegung

Ergreift man ein Objekt mit der Maus an einem Punkt seiner Oberfläche, so kann es verschoben und an einer anderen Stelle des Bildschirms abgelegt werden.

Wenn man gleichzeitig die Befehlstaste drückt, lassen sich bereits ausgewählte Objekte manipulieren, auch wenn sie durch andere im Vordergrund plazierte Objekte verdeckt sind.

Katabounga stellt verschiedene Hilfen zum Positionieren von Objekten auf dem

Bildschirm bzw. relativ zu anderen Objekten bereit: das Fadenkreuz, ein magnetisches Raster, der Ausrichten-Befehl im Objekte-Menü, die Objekt-Koordinaten in der Objekt-Palette und das Drücken der Befehlstaste beim Verschieben eines Objekts, wodurch sich feststellen läßt, wann das Objekt die gleiche Ausrichtung wie die anderen Objekte aufweist.

---

Weitere Informationen zum Fadenkreuz und zum magnetischen Raster finden Sie im Kapitel "Bildschirme".

---

## Ausrichten



Der Ausrichten-Befehl im Objekte-Menü zeigt ein Untermenü an, mit dessen Optionen sich eine Auswahl von Objekten an deren linkem, rechtem, oberem oder unterem Rand bzw. vertikal oder horizontal an deren Mitte ausrichten läßt.

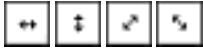
Mit dem Befehl "Ausrichten Links" im Objekte-Menü werden alle ausgewählten Objekte am linken Rand des am weitesten links platzierten Objekts der Auswahl ausgerichtet. "Ausrichten Rechts" bewirkt das gleiche am rechten Rand der Auswahl. Die Optionen "Ausrichten Oben" und "Ausrichten Unten" im Objekte-Menü führen zum gleichen Ergebnis am oberen bzw. unteren Rand.

Der Befehl "Ausrichten Vertikal zentriert" richtet alle ausgewählten Objekte am Mittelpunkt zwischen den äußersten Punkten der Auswahl vertikal aus. Der Befehl "Ausrichten Horizontal zentriert" führt den gleichen Schritt horizontal aus.

**Hält man die Befehlstaste beim manuellen Verschieben eines Objekts gedrückt, wird durch blinkende Linien zwischen den betreffenden Objekten darauf hingewiesen, daß die Ränder des Objekts die gleiche Ausrichtung wie die anderen Objekte des Bildschirms aufweisen.**

Mit dem Befehl "Ausrichten Seitenzentriert" im Objekte-Menü kann ein Objekt genau in die Mitte des Bildschirms platziert werden.

## Größeneinstellung



*Symbole für die Cursor an den Seiten oder Eckpunkten eines Objekts.*

Bewegt man das Standardwerkzeug zur Manipulation von Objekten über die Seitenlinien oder Eckpunkte eines ausgewählten Objekts, nimmt der Cursor eine der oben abgebildeten Formen an.

Man kann ein Objekt in der Breite verändern, indem man an seiner linken oder rechten Seite zieht. Zieht man am oberen oder unteren Rand, wird seine Höhe verändert. Zieht man an den Eckpunkten, können Höhe und Breite gleichzeitig geändert werden.

In Katabounga läßt sich die Größe eines Objekts auch über die Koordinaten in der Objekt-Palette ändern.

## Anpassen

Der Anpassen-Befehl im Objekte-Menü blendet ein Untermenü ein, über dessen Optionen die Größe des Objekts geändert werden kann, indem man es der Größe des darin enthaltenen Mediums anpaßt.

Je nach gewählter Option paßt sich die Größe des Objekts X% der Originalgröße des darin enthaltenen Mediums an. Die Koordinaten der linken oberen Ecke des Objekts werden nicht abgeändert.

## Duplizieren

Mit dem Duplizieren-Befehl im Objekte-Menü kann ein Duplikat eines ausgewählten Objekts erstellt werden, das zum Originalobjekt um 15 Pixel horizontal und vertikal versetzt angezeigt wird.

Die so duplizierten Objekte werden Name\_des\_ursprünglichen\_Objekts#N genannt, wobei N die laufende Nummer des Duplikats ist.

Objekte können auch im Drehbuch-Fenster dupliziert werden.

---

*Für weitere Informationen zur Manipulation von Objekten im Drehbuch-Fenster siehe Kapitel "Das Drehbuch".*

---

## Löschen

Katabounga erlaubt es, ausgewählte Objekte mit der Backspace-Taste, über den Papierkorb des Finder oder die K-Palette zu löschen.

Wird ein Objekt gelöscht, gehen gleichzeitig auch alle darin enthaltenen Befehle verloren.

Drückt man die Backspace-Taste, werden alle ausgewählten Objekte ohne Bestätigungsdialog gelöscht.

Zieht man die ausgewählten Objekte auf den Papierkorb des Finder oder auf die K-Palette, wird eine Dialogbox eingeblendet, die Sie auffordert, den Löschbefehl zu bestätigen.

Der Papierkorb des Finder und die K-Palette haben in diesem Fall die gleiche Funktion, jedoch kann man auch auf die K-Palette zugreifen, wenn der Bildschirm mit Fenstern zugedeckt ist.

## Ein Medium zuweisen

Zieht man bei gedrückter Befehlstaste ein Medium aus der Medien-Palette auf ein leeres Objekt oder auf ein Objekt, das schon ein Medium enthält, wird dem betreffenden Objekt das neue Medium zugewiesen.



*Symbol des Cursors, wenn einem Objekt ein Medium zugewiesen wird.*

Zieht man bei gedrückter Befehlstaste die Maus über das Zielobjekt, nimmt der Cursor die oben abgebildete Form an.

Das abgelegte Medium wird im Objekt angezeigt, ggf. anstelle des vorigen Mediums. Je nach definierten Voreinstellungen ändert Katabounga nicht die Größe des Objekts oder paßt dessen Größe der Originalgröße des abgelegten Mediums an (Standardeinstellung). Die Koordinaten des Objektwinkels links oben im Objekt werden nicht abgeändert.

Wenn die Befehlstaste nicht gedrückt wird, erzeugt Katabounga ein neues Objekt mit dem Medium und plaziert es über das anvisierte Objekt.

## Räumliche Ebenen

Werden zwei Objekte etwa an gleicher Stelle auf einem Bildschirm plaziert, liegen sie

übereinander und eines erscheint vor dem anderen. Sie befinden sich nicht auf der gleichen räumlichen Ebene. Das zu oberst plazierte ist im Vordergrund, das andere im Hintergrund.

Jedes Objekt in einem Bildschirm gehört seiner individuellen Tiefenebene an. Wenn der Anwender keine anderen Einstellungen vornimmt, ist das zuerst erstellte Objekt aus der Perspektive des Anwenders das entfernteste und das zuletzt erstellte das am nächsten plazierte.

### **Nach vorne/nach hinten rücken**

Mit Katabounga können Objekte nach vorne oder nach hinten gerückt werden, damit sie vor bzw. hinter anderen Objekten erscheinen.

Der Befehl "In den Vordergrund" im Objekte-Menü ändert die Reihenfolge der räumlichen Ebenen des Bildschirms und plaziert das bzw. die ausgewählten Objekte in den Vordergrund, d.h. vor alle anderen.

Der Befehl "In den Hintergrund" im Objekte-Menü plaziert das bzw. die ausgewählten Objekte in den Hintergrund, d.h. hinter alle anderen.

Mit dem Befehl "Nach vorne" werden die ausgewählten Objekte um eine räumliche Ebene nach vorne verschoben.

Mit dem Befehl "Nach hinten" werden die ausgewählten Objekte um eine räumliche Ebene nach hinten verschoben.

Wird die Reihenfolge der Objekte eines Bildschirms im Drehbuch-Fenster geändert, ändert sich auch ihre Position in der Tiefe des Bildschirms. Das an oberster Stelle in der Liste aufgeführte Objekt ist im Hintergrund, das an unterster Stelle plazierte Objekt erscheint im Vordergrund des Bildschirms.

---

*Für weitere Informationen zur Manipulation von Objekten im Drehbuch-Fenster siehe Kapitel "Das Drehbuch".*

---

### **Objekte verketteten**



*Symbol für das Werkzeug zum Verketteten von Objekten*

Zieht man die Maus von einem Objekt zu einem anderen, wenn das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt ist, wird eine Verbindungslinie zwischen beiden Objekten gezeichnet. Ein Pfeil zeigt in Richtung des Objekts, von dem die Verbindungslinie

ausgeht.

Je nach definierten Voreinstellungen wird die zwischen zwei verketteten Objekten bestehende Verbindung angezeigt oder nicht.

**Das Verketteten von Objekten erspart das Ablegen von Befehlsduplikaten auf mehreren Objekten, welche die gleiche Funktionsweise haben.**

Wenn ein Objekt auf diese Weise mit einem anderen verkettet ist, wird es mit den gleichen Befehlen ausgestattet. Die Verbindung muß vom Objekt ohne Befehle zum Objekt, das Befehle enthält, hergestellt werden. Der Verbindungspfeil gibt die Richtung für die Weitergabe der Befehle an.

---

**Anmerkung: Sämtliche Befehle, die durch ein Ereignis des Typs "Bildschirmzeit..." ausgelöst werden, sind von der Weitergabe ausgeschlossen.**

---

*Für weitere Informationen zur Zuweisung von Befehlen siehe Kapitel "Befehle".*

---

## Die Maske

Jedes Objekt besitzt eine Maske. Dabei handelt es sich um einen Teil seiner Oberfläche, den man aktivieren kann und in dem das im Objekt enthaltene Medium erscheint, und/oder der die dahinter platzierten Objekte verdeckt, wenn das Objekt nicht transparent ist.

Diese Maske ist standardmäßig der rechteckige Rahmen des Objekts. Sie kann kleiner als dieses Rechteck sein, aber niemals größer. Sie kann im übrigen jegliche Form annehmen, vorausgesetzt, sie paßt in das Rechteck des Objekts.

Über den Maskenbearbeitungsbefehl im Bearbeiten-Menü kann man in den Maskenbearbeitungsmodus des ausgewählten Objekts übergehen. Befindet man sich im Maskenbearbeitungsmodus, ist der Menübefehl "Maskenbearbeitung" abgehakt. Durch erneutes Aufrufen des gleichen Menübefehls verläßt man wieder den Maskenbearbeitungsmodus und der Menübefehl ist nicht mehr abgehakt.

Mit dem Tastaturkürzel Befehl-E kann man ebenfalls in den Maskenbearbeitungsmodus übergehen bzw. ihn verlassen.



*Die Werkzeugpalette, wenn eine Objektmaske bearbeitet wird.*

Sobald man sich im Maskenbearbeitungsmodus befindet, nimmt die Werkzeugpalette die hier abgebildete Form an.

Im Bearbeitungsmodus blinkt die Umrandung des ausgewählten Objekts auf und lassen an jeder Bruchstelle einen Ankerpunkt, ein kleines schwarzes Quadrat erkennen, in der Standardeinstellung an jeder Ecke.

### Maskenbearbeitungswerkzeuge



*Symbol für das Werkzeug zum Verschieben der Ankerpunkte einer Objektmaske*

Ist das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt, können die Ankerpunkte eines Objekts verschoben werden, indem man daran zieht.



*Symbol für das Werkzeug zum Hinzufügen von Ankerpunkten in einer Objektmaske*

Ist das hier abgebildete Symbol ausgewählt, können einer Objektmaske Ankerpunkte hinzugefügt werden, indem man in den Rand der Maske klickt. Der auf diese Weise hinzugefügte Ankerpunkt kann sogleich verschoben werden, wenn man unmittelbar nach dem Klick daran zieht.

Jeder hinzugefügte Ankerpunkt erzeugt eine Bruchstelle in der Umrißlinie der Objektmaske.



*Symbol für das Werkzeug zum Löschen von Ankerpunkten einer Objektmaske*

Ist das hier abgebildete Symbol ausgewählt, kann der Ankerpunkt einer Objektmaske gelöscht werden, indem man darauf klickt. Löscht man einen Ankerpunkt, ändert sich die Umrißlinie einer Objektmaske: Die beiden Ankerpunkte, zwischen denen der gelöschte Punkt lag, werden miteinander verbunden.



*Symbol für das Werkzeug zur Wiederherstellung der ursprünglichen Objektmaske*

Klickt man auf das hier abgebildete Symbol, wird, nach Bestätigung über eine Dialogbox, die ursprüngliche Objektmaske, d.h. der rechteckige Rahmen des Objekts, wiederhergestellt.



## Befehle zuweisen

Einem Objekt können ein oder mehrere Befehle zugewiesen werden, indem man das Symbol eines Befehls von der Befehlspalette auf ein Objekt zieht und dort ablegt.



Klickt man bei gedrückter Control-Taste auf das Symbol eines einem Objekt zugewiesenen Befehls, wird das hier abgebildete Kontextmenü eingeblendet, das zwei Optionen bietet: "Vor die anderen plazieren" und "Hinter die anderen plazieren".

"Vor die anderen plazieren" plaziert den ausgewählten Befehl im Objekt an erster Stelle, d.h. der Befehl wird als erster ausgeführt.

"Hinter die anderen plazieren" plaziert den ausgewählten Befehl im Objekt an letzter Stelle, d.h. der Befehl wird zuletzt ausgeführt.

Auch im Drehbuch-Fenster können einem Objekt ein oder mehrere Befehle zugewiesen werden.

---

*Weitere Informationen zur Manipulation von Objekten im Drehbuch-Fenster finden Sie im Kapitel "Das Drehbuch".*

---

Über die Voreinstellungen läßt sich bestimmen, ob die Symbole der Befehle oben links im Objekt zu sehen sind oder nicht. Dies ist allerdings nur möglich, wenn die Objektoberfläche groß genug ist.

## Textobjekte

Ein Textobjekt nimmt eine Sonderstellung ein, da es nur editierbaren Text enthält und ihm kein Medium zugewiesen werden kann.

**Ein Textobjekt ist nicht zu verwechseln mit einem Standardobjekt, das ein Textmedium enthält.**



Symbol für das Werkzeug zum Erstellen und Bearbeiten von Textobjekten  
Das hier abgebildete Symbol ist das Werkzeug zum Erstellen von Textobjekten. Ein Textobjekt wird erzeugt, indem man auf dem Bildschirm ein Rechteck aufzieht. Sobald die Maus losgelassen wird, blinkt die Einfügemarke oben links im gezeichneten Rechteck und der Benutzer kann Zeichen eingeben.

Wenn die Standardeinstellung nicht abgeändert wurde, ist die Schriftart Geneva und die Schriftgröße 18.

Das hier abgebildete Werkzeug dient auch der Bearbeitung von Textobjekten. Klickt man damit auf ein existierendes Textobjekt, kann der Textinhalt eines Objekts bearbeitet werden. Man kann die Einfügemarke an einer beliebigen Stelle plazieren oder einen Textteil auswählen, um ihn abzuändern oder zu korrigieren.

Sobald ein Textobjekt ausgewählt ist, wird das Layout-Menü aktiviert. Mit Hilfe der verschiedenen Optionen des Layout-Menüs läßt sich der im Objekt enthaltene Text formatieren, in ein Bild konvertieren oder man kann ihm Spezialtexte zuweisen.



## Formatieren des Textes

### Schriftart

Mit dem Schriftart-Befehl im Layout-Menü kann über ein Hierarchie-Untermenü, das die Liste der installierten Schriftarten anzeigt, die gewünschte Schriftart für den im Objekt enthaltenen Text ausgewählt werden.

### Schriftgröße

Mit dem Schriftgröße-Befehl im Layout-Menü kann über ein Hierarchie-Untermenü, das die Liste der Standardgrößen von Schriftarten anzeigt, die gewünschte Schriftgröße für den im Objekt enthaltenen Text ausgewählt werden.

### Stil

Mit dem Stil-Befehl im Layout-Menü kann über ein Hierarchie-Untermenü, das die Liste der Standardstile der Schriftarten anzeigt, der gewünschte Zeichenstil für den im Objekt enthaltenen Text ausgewählt werden.

## Ausrichtung

Mit dem Ausrichtung-Befehl im Layout-Menü kann über ein Hierarchie- Untermenü, das die drei möglichen Ausrichtungstypen – linksbündig, zentriert und rechtsbündig – anzeigt, die Ausrichtung für den im Objekt enthaltenen Text ausgewählt werden.

## Anti-Aliasing

Wenn diese Option im Layout-Menü abgehakt ist (Standardeinstellung), kann die Anzeige von Text in einem ausgewählten Objekt geglättet werden.

**Das Markierungsfeld "Anzeige" der Bildschirm-Voreinstellungen kann, wenn es nicht abgehakt ist, der Funktionsweise dieser Option entgegenwirken.**

## Spezialtexte

Mit dem Befehl "Spezialtexte" im Layout-Menü kann einem ausgewählten Textobjekt einer der im Hierarchie-Untermenü zur Auswahl stehenden Spezialtexte zugewiesen werden: Name aktueller Bildschirm, Name aktuelle Sequenz, Uhrzeit, Datum.

Bei den Spezialtexten handelt es sich im Grunde um "Variablen", denen Katabounga fortlaufend die entsprechenden Werte zuweist. Man kann sie auch wie jeden anderen Text erfassen. Sie zeigen dann das gleiche Ergebnis an, wenn die Rechtschreibung beachtet wird.

Allerdings können diese "Variablen" nicht in einen anderen Text eingefügt werden.

### Name des aktuellen Bildschirms

Mit der Option "Name aktueller Bildschirm" kann im Textobjekt der Name des Bildschirms angezeigt werden, in dem sich das Objekt befindet. Im Bearbeitungsmodus des Textes wird die Variable #NameBildschirm angezeigt.

Wird das Textobjekt verschoben oder in einen anderen Bildschirm kopiert, wird der Name des neuen Bildschirms angezeigt, in dem sich das Objekt befindet.

**Handelt es sich um ein globales Textobjekt, d.h. ein Objekt, das an eine Sequenz angehängt ist, zeigt das Textobjekt bei jedem Bildschirm dieser Sequenz den Namen des gerade bearbeiteten Bildschirms an.**

### Name der aktuellen Sequenz

Mit der Option "Name aktuelle Sequenz" kann im Textobjekt der Name der Sequenz angezeigt werden, in der sich das Objekt befindet. Im Bearbeitungsmodus des Textes

wird die Variable #NameSequenz angezeigt.

Wird das Textobjekt verschoben oder in einen Bildschirm kopiert, der einer anderen Sequenz angehört, wird der Name der neuen Sequenz angezeigt, in der sich der Bildschirm befindet, dem das Objekt angehört.

## **Uhrzeit**

Mit den Optionen "Uhrzeit kurz" und "Uhrzeit lang" kann im Textobjekt die aktuelle Uhrzeit angezeigt werden, zu der das Objekt eingeblendet wird. Je nach gewählter Option erscheint die Uhrzeit im Kurzformat (Stunden, Minuten) oder im Langformat (Stunden, Minuten, Sekunden). Im Bearbeitungsmodus dieser Spezialtexte werden die Variablen #Uhrzeit oder #UhrzeitLang angezeigt.

Über ein paar einfache Befehle kann das wiederholte Einblenden des Objekts und somit die Anzeige der jeweils aktuellen Uhrzeit veranlaßt werden.

---

*Für weitere Informationen zu den Befehlen siehe Kapitel "Befehle".*

---

## **Datum**

Mit den Optionen "Datum kurz" und "Datum lang" kann im Textobjekt das aktuelle Datum der Objektanzeige eingeblendet werden. Je nach gewählter Option erscheint das Datum im Kurzformat (tt/mm/jj) oder im Langformat (Wochentag tt Monatsname jjjj). Im Bearbeitungsmodus dieser Spezialtexte werden die Variablen #Datum oder #DatumLang angezeigt.

## **Anzeige der Variablen**

Mit Katabounga können Variablen in einem Textobjekt angezeigt werden.

Damit eine Variable in einem Textobjekt angezeigt werden kann, muß folgende Syntax beachtet werden:

#Name\_der\_Variablen (Beispiel: #MouseH).

Mit Katabounga lassen sich Variablen in ein Textobjekt einfügen.

Damit eine Variable in ein Textobjekt eingefügt werden kann, muß folgende Syntax beachtet werden:

@ "Meine\_Zeichenkette" ++Name\_der\_Variablen ++ "Fortsetzung".

Beispiel: @ "Die Position der Maus ist " ++ MouseH ++ ", " ++ MouseV ++ ". "

# Objektparameter und -attribute

Jedes Objekt, ob Standard oder Text, kann eine gewisse Anzahl Attribute aufweisen, die bestimmen, wie das Objekt auf Ereignisse reagiert, welche Aktivitäten es ausführt und/oder wie es aussieht.

Alle diese Auszeichnungen werden mit Hilfe der Objekt-Palette zugewiesen.

---

*Weitere Informationen zur Objekt-Palette finden Sie im Abschnitt "Die Objekt-Palette".*

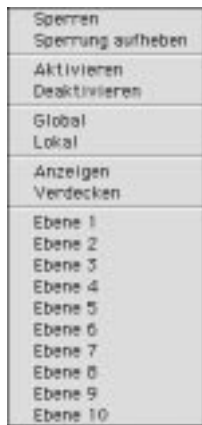
---

Klickt man bei gedrückter Control-Taste auf ein Objekt, wird das hier abgebildete Kontextmenü eingeblendet, über das die meisten Attribute des ausgewählten Objekts bestimmt werden können:

gesperrt, aktiviert, global, angezeigt, Ebene.

Wurden mehrere Objekte ausgewählt, kann man über dieses Kontextmenü die Attribute auch mehreren Objekten gleichzeitig zuteilen.

Über die Voreinstellungen können Sie bestimmen, ob Objektparameter und -attribute im Objektrechteck erscheinen sollen oder nicht.



## Name

Jedem Objekt wird bei der Erzeugung ein Name zugewiesen. Wurde es mit der Werkzeug-Palette erstellt, erhält es standardmäßig den Namen ObjektN, wobei N für

die laufende Nummer des Objekts steht. Wurde es per Drag and Drop ab der Medien-Palette erstellt, trägt es standardmäßig die gleiche Bezeichnung wie das abgelegte Medium.

Dieser Name kann vom Benutzer in der Objekt-Palette geändert werden. Jeder Name darf aber nur einmal im Drehbuch verwendet werden.

**Der Name eines Objekts läßt sich auch im Drehbuch-Fenster abändern.**

## Koordinaten

Die Koordinaten eines Objekts sind die Koordinaten des Objektrechtecks und nicht die seiner Maske oder des darin enthaltenen Mediums.

Bei den Objektkoordinaten handelt es sich um die X- und Y-Koordinaten seines Ursprungs, d.h. der linken oberen Objektecke, im Verhältnis zum Ursprung des Bildschirm-Fensters, d.h. der linken oberen Fensterecke. Hinzu kommen seine Breite und Höhe. Koordinaten werden in Pixeln ausgedrückt.

## Gesperrt



*Dieses Symbol signalisiert, daß ein Objekt gesperrt ist.*

Ist ein Objekt gesperrt, kann weder seine Form noch seine Bildschirmposition mit der Maus verändert werden. Seine Koordinaten, das darin enthaltene Medium und alle ihm zugewiesenen Attribute sind aber weiterhin modifizierbar.

Das oben abgebildete Symbol erscheint auf gesperrten Objekten in der rechten unteren Ecke.

## Inaktiv



*Dieses Symbol signalisiert, daß ein Objekt inaktiv ist.*

Ist ein Objekt inaktiv, reagiert es nicht auf Mausereignisse: Mausklick, Maus über Button, etc. Dennoch kann es Befehle enthalten und auf Katabounga-Ereignisse reagieren.

Der Cursor ändert seine Form nicht, wenn man ihn über ein inaktives Objekt bewegt. Das abgebildete Symbol erscheint auf inaktiven Objekten in der Ecke rechts unten.

## Globales Objekt



*Dieses Symbol signalisiert, daß ein Objekt global ist.*

Ein Objekt mit der Auszeichnung "global" ist an eine Sequenz angefügt und 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. Die Fotos werden für jeden einzelnen Bildschirm definiert, der zur Sequenz gehört.

Ist ein Objekt global, erscheint das oben abgebildete Symbol in seiner rechten unteren Ecke.

**Einem Objekt kann man auch die Auszeichnung "global" zuweisen, indem man es im Drehbuch-Fenster auf eine Sequenz zieht und dort ablegt.**

## Verdeckt



*Dieses Symbol signalisiert, daß ein Objekt verdeckt ist.*

Ist ein Objekt verdeckt, wird es beim Einblenden seines Bildschirms während dem Abspielen des Drehbuchs nicht angezeigt.

Ein Befehl kann das Einblenden als Reaktion auf ein bestimmtes Bildschirm- oder Drehbuch-Ereignis auslösen.

Ist ein Objekt verdeckt, erscheint das oben abgebildete Symbol in seiner rechten unteren Ecke.

## Farbe

Oberfläche und Rahmen von Objekten erscheinen in bestimmten Farben.

Standardmäßig ist die Flächenfarbe Weiß und die Rahmenfarbe Schwarz.

Die Farben können in der Objekt-Palette vom Benutzer neu definiert werden.

## Transparent

Wird einem Objekt die Auszeichnung "transparent" zugewiesen, ist nicht das gesamte Objekt durchsichtig, sondern nur eine bestimmte Farbe im Objekt. Standardmäßig werden weiße Flächen durchsichtig. In der Objekt-Palette kann aber auch eine andere Farbe definiert werden.

Enthält ein Objekt kein Medium, kann es völlig durchsichtig und somit während dem Drehbuchablauf unsichtbar sein. Enthält es ein Medium, sind nur die Teile des Mediums während dem Drehbuchablauf unsichtbar, deren Farben der definierten Transparenz-Farbe entsprechen.

**Ein vollkommen unsichtbares Objekt ist ideal, um Befehle unterzubringen. Man kann dort auch mausempfindliche Bereiche definieren und es über ein anderes Objekt plazieren.**

## Rahmen

Ein Objekt kann mit einem Rahmen versehen werden. Standardmäßig ist die Rahmenstärke null und die Farbe Schwarz. Ein Objekt zeigt einen Rahmen an, wenn die Stärke größer als null ist. Rahmenstärke und -farbe können in der Objektpalette definiert werden.

Der Rahmen eines Objekts wird nicht dem Objektrechteck zugewiesen, sondern der Umrandung seiner Maske.

## Cursor



*Symbole für Cursor, zu den Objekten*

Wird die Maus während dem Drehbuchablauf über ein aktives Objekt bewegt, ändert sich die Form des Cursors. Standardmäßig nimmt der Cursor die Form des Standardfingers an, wenn er über ein Objekt bewegt wird. Die Form, die der Cursor annehmen soll, wenn die Maus über Objekte bewegt wird, kann in der Objekt-Palette definiert werden.



Folgende Cursor stehen zur Verfügung: Standard finger, Finger, Up arrow (Pfeil nach oben), Down arrow (Pfeil nach unten), Right arrow (Rechtspfeil), Left arrow (Linkspfeil), Plus, Minus, Standard Cursor, Stop, Closed hand (geschlossene Hand).

**Mit der Option "No cursor" kann ein "leerer" Cursor zugewiesen werden. Bewegt man die Maus über ein Objekt, dem "No cursor" zugewiesen wurde, wird der Cursor unsichtbar.**

## Skalierung

Ein Bildmedium, das in ein Objekt plaziert wurde, kann auf mehrere Arten innerhalb des Objektrahmens angezeigt werden.

Standardmäßig ist die Skalierungsoption "Abdecken" ausgewählt.

### Abdecken

Wird diese Skalierungsoption gewählt, paßt sich das Bild an die Größe des Objekts an und deckt dessen gesamte Fläche ab. Das Bild kann unter Umständen verformt sein, wenn die Proportionen des Objekts nicht mit denen des Bildmediums übereinstimmen.

### Zentrieren

Wird diese Skalierungsoption gewählt, wird das Bild in die Mitte des Objekts plaziert. Wenn das Bild größer als das Objekt ist, wird nur der mittlere Teil im Objekt angezeigt. Wenn das Bild kleiner als das Objekt ist, wird es in seiner vollen Größe im Zentrum des Objekts angezeigt. Um das Bild ist dann ein Rand zu sehen.

### Anpassen

Wird diese Skalierungsoption gewählt, behält das Bild seine Proportionen bei und wird in jedem Fall in voller Größe angezeigt. Ist das Bild größer als das Objekt und ist das Verhältnis Höhe/Breite des Bildes größer als das Verhältnis Höhe/Breite des Objekts, nimmt das Bild die Höhe des Objekts an. Die Breite wird entsprechend angepaßt, und links und rechts vom Bild erscheint ein Rand. Ist das Bild größer als das Objekt und ist das Verhältnis Höhe/Breite des Bildes kleiner als das Verhältnis Höhe/Breite des Objekts, nimmt das Bild die Breite des Objekts an. Die Höhe wird entsprechend angepaßt und oberhalb und unterhalb des Bildes erscheint ein Rand. Ist

das Bild kleiner als das Objekt, wird es in voller Größe in der Mitte des Objekts angezeigt. Um das Bild erscheint dann ein Rand.

### **Muster wiederholen**

Bei dieser Skalierungsoption wird das Bild links oben im Objekt festgehalten und so oft kopiert, bis die gesamte Objektoberfläche abgedeckt ist. Ist das Bild größer als das Objekt, wird nur der obere linke Teil des Bildes im Objekt angezeigt. Ist das Bild kleiner als das Objekt, wird es in seiner vollen Größe oben links im Objekt angezeigt und so oft wie nötig nach rechts und nach unten kopiert.

### **Skalierungsmöglichkeiten je nach Medium**

<b>Medium</b>	<b>Abdecken</b>	<b>Zentrieren</b>	<b>Anpassen</b>	<b>Muster wiederholen</b>
Bild	•	•	•	•
Film	•	o	o	o
Text	o	o	o	o
Button	o	o	o	1 Mal oben links
Sprite	•	•	•	o

### **Ebene**

Ein Objekt ist immer mit einer Ebene verbunden. Standardmäßig wird ein Objekt der Ebene Nr. 1 zugewiesen. Ein Objekt kann vom Benutzer mit Hilfe der Objekt-Palette einer der zehn existierenden Ebenen zugewiesen werden.

Die Nummer der Ebene, an die das Objekt gebunden ist, erscheint in Klammern hinter dem Objektname: Name\_des\_Objekts (N).

Mit Hilfe der Ebenen können verschiedene Objekte gruppiert werden, um sie gleichzeitig ein- bzw. auszublenden. Dies erleichtert das Anordnen und Positionieren der Objekte im Bildschirm in der Drehbucheinstellungsphase oder wenn mehrere Objekte übereinandergelegt wurden.

---

*Zur Manipulation der Ebenen siehe Kapitel "Bildschirme", Abschnitt "Ebenen".*

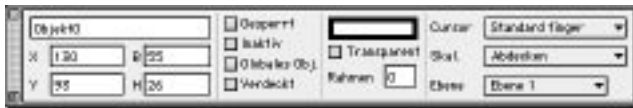
---

# Die Objekt-Palette

Die Objekt-Palette wird mit dem Objekte-Befehl im Fenster-Menü ein- bzw. ausgeblendet. Mit der Objekt-Palette werden die Objektparameter definiert.

Wenn kein Objekt ausgewählt ist, sind die Eingabefelder der Objekt-Palette leer und die Standardeinstellung für die Attribute wird angezeigt. Ist ein Objekt ausgewählt, zeigt die Objekt-Palette die Parameter und Attribute des betreffenden Objekts an.

Jede in der Objekt-Palette vorgenommene Änderung wirkt sich umgehend auf das im Bildschirm-Fenster eingeblendete Objekt aus.



Im Eingabefeld oben links in der Objekt-Palette erscheint der Name des Objekts, den man jederzeit ändern kann.

Das Eingabefeld X zeigt in Pixeln die horizontale Koordinate des Objektsprungs, d.h. der linken oberen Ecke, an. Sie kann durch Eingabe eines anderen Wertes geändert werden.

Das Eingabefeld Y zeigt in Pixeln die vertikale Koordinate des Objektsprungs, d.h. der linken oberen Ecke, an. Sie kann durch Eingabe eines anderen Wertes geändert werden.

Das Eingabefeld B zeigt in Pixeln die Breite des Objekts an, die durch Eingabe eines anderen Wertes geändert werden kann.

Das Eingabefeld H zeigt in Pixeln die Höhe des Objekts an, die durch Eingabe eines anderen Wertes geändert werden kann.

Mit dem Markierungsfeld "Gesperrt" kann man ein Objekt sperren bzw. seine Sperrung aufheben. Standardmäßig ist das Feld nicht abgehakt und das Objekt nicht gesperrt.

Mit dem Markierungsfeld "Inaktiv" kann ein Objekt aktiviert bzw. deaktiviert werden. Standardmäßig ist das Feld nicht abgehakt und das Objekt ist aktiv.

Mit dem Markierungsfeld "Globales Obj." kann man einem Objekt die Auszeichnung "global" zuweisen bzw. entziehen. Standardmäßig ist dieses Feld nicht abgehakt und

das Objekt ist nicht global.

Mit dem Markierungsfeld "Verdeckt" kann ein Objekt verdeckt bzw. angezeigt werden. Standardmäßig ist das Feld nicht abgehakt und das Objekt wird angezeigt.



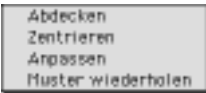
Mit Hilfe des hier abgebildeten Rechtecks kann die Farbe des Objekthintergrundes und des Objektrahmens definiert werden. Klickt man auf den Rahmen oder den Hintergrund des Rechtecks, wird die Katabounga-Farbpalette eingeblendet, aus der Hintergrund- und Rahmenfarbe des Objekts ausgewählt werden können. Zieht der Benutzer die Maus über die Palette hinaus, nimmt der Cursor die Form eines Kreuzes an und funktioniert wie eine Pipette, mit der sich an einer beliebigen Stelle des Bildschirms eine Farbe entnehmen läßt. Standardmäßig ist die Rahmenfarbe Schwarz und die Hintergrundfarbe Weiß.

Mit dem Markierungsfeld "Transparent" kann die einem Objekt zugewiesene Hintergrundfarbe durchsichtig gemacht werden. Standardmäßig ist das Feld nicht abgehakt und das Objekt nicht transparent.

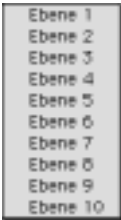
Das Eingabefeld "Rahmen" zeigt in Pixeln die Stärke des Objektrahmens an, die durch Eingabe eines anderen Wertes geändert werden kann. Standardmäßig ist die Rahmenstärke 0, d.h. das Objekt hat keinen Rahmen.



Das Pop-up-Menü "Cursor" zeigt die Liste der Cursor an, die einem Objekt zugeteilt werden können. Standardmäßig ist der Cursor "Standard finger".



Das Pop-up-Menü "Skal." (Skalieren) zeigt die Liste der Skalierungsoptionen an, die einem Objekt zugewiesen werden können. Standardmäßig ist "Abdecken" ausgewählt.



Das Pop-up-Menü "Ebene" zeigt die Liste der zehn Ebenen an, an die ein Objekt gebunden werden kann. Standardmäßig ist die Ebene 1 ausgewählt.

**Ein Objekt kann auch einer Ebene zugeordnet werden, indem man es auf die Nummer der gewünschten Ebene (unterhalb des Bildschirm-Fensters) zieht.**

## Befehle in Verbindung mit Objekten

Bestimmte Befehle ermöglichen die unmittelbare Manipulation von Objekten:

- Mit "**Objekte einblenden/parametrieren**" läßt sich ein Objekt ein- bzw. ausblenden, aktivieren bzw. deaktivieren, etc.
- Mit "**Objekte einstellen**" kann ein Objekt relativ zu anderen Objekten oder entsprechend absoluten Koordinatenwerten, etc. verschoben werden.
- Mit "**Objekte starten**" kann ein animiertes Objekt wie beispielsweise ein QuickTime-Film oder ein Sprite gestartet bzw. gestoppt werden.
- Mit "**Lautstärke eines Objekts einstellen**" kann die Lautstärke eines QuickTime-Objekts festgelegt, erhöht oder reduziert werden.
- Mit "**Objekt nach vorne/nach hinten rücken**" kann ein Objekt in den Vorder- bzw. Hintergrund gebracht oder nach vorne bzw. nach hinten verschoben werden.
- Mit "**Linear bewegen**" kann eine geradlinige Bewegung für ein Objekt definiert werden.
- Mit "**In den/aus dem Bildschirm ziehen**" läßt sich ein Objekt in den Bildschirm

hinein bzw. aus dem Bildschirm heraus bewegen.

- Mit "**Mit Maus bewegen**" kann dem Benutzer die Möglichkeit gegeben werden, ein Objekt am Bildschirm zu verschieben.
- Mit "**Mit Zoom bewegen**" kann die Bewegung eines Objekts im Raum simuliert werden.
- Mit "**Nach definierter Strecke bewegen**" kann für ein Objekt ein bestimmter Pfad definiert werden, auf dem sich das Objekt bewegt.
- Mit "**Impulsweise bewegen**" kann einem Objekt eine Bewegung zugewiesen werden, die wie nach einem Stoß erfolgt.
- Mit "**Bewegung stoppen**" kann die Bewegung eines bzw. aller sich in Bewegung befindlichen Objekte gestoppt werden.

Die Ereignisse, die Befehle auslösen können, sind zum Großteil an die Objekte gebunden.

---

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

---

## Voreinstellungen Objekte

Die Dialogbox zu den Voreinstellungen der Objekte wird über den Befehl "Voreinstellungen... Objekte" im Bearbeiten-Menü aufgerufen. Hier können die Anzeigeparameter für das Objekt im Bildschirm-Fenster festgelegt werden. Standardmäßig sind alle Optionen dieser Voreinstellungen abgehakt.



Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Befehle anzeigen" abgehakt, werden die Symbole der Befehle oben links im Objektrechteck angezeigt, wenn es im Bildschirm-Fenster erscheint.

Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Name anzeigen" abgehakt, wird der Name des Objekts und die Nummer der Ebene, zu der es gehört, unten links im Objektrechteck angezeigt, wenn es im Bildschirm-Fenster erscheint.

Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Attribute anzeigen" abgehakt, werden die Symbole der Attribute unten rechts im Objektrechteck angezeigt, wenn es im Bildschirm-Fenster erscheint.

Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Rahmen anzeigen" abgehakt, wird der Rahmen des Objektrechtecks angezeigt, wenn es im Bildschirm-Fenster erscheint.

Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Medium anzeigen" abgehakt, wird das dem Objekt zugewiesene Medium angezeigt, wenn es im Bildschirm-Fenster erscheint.

Ist das Anzeige-Markierungsfeld "Verbindungen anzeigen" abgehakt, werden die Verbindungen zwischen den Objekten im Bildschirm-Fenster angezeigt.

Das Option-Markierungsfeld "Objekt an abgelegtes Medium anpassen" ermöglicht es, die Größe des Objekts hundertprozentig an die Größe des Mediums anzupassen, wenn letzteres bei gedrückter Befehlstaste per Drag and Drop von der Medien-Palette ins Objekt gezogen wird.

# Medien

---

Medien sind Bilder, Texte, Töne, QuickTime- und QuickTime-VR-Sequenzen, Sprites und Buttons, die mit Katabounga ins Drehbuch integriert, formatiert und mit Hilfe des Befehlssatzes gesteuert werden können.

Die Medien werden über die Medien-Palette verwaltet, mit der sämtliche Manipulationen in Verbindung mit den Medien möglich sind.

## Die Medien-Palette



Mit der Medien-Palette können Medien hinzugefügt bzw. gelöscht werden. Sie zeigt die Liste der im Drehbuch integrierten Medien und die Vorschau des jeweils ausgewählten Mediums an. Über ein Pop-up-Menü, das mit der Palette verbunden ist, lassen sich

- Informationen und spezifische Parameter zu den Medien aufrufen,
- neue Buttons und Sprites erzeugen,
- überflüssige Medien löschen und so das Drehbuch "säubern",
- alle Medien des Drehbuchs in einem Ordner gruppieren oder
- Medien aktualisieren, die gegebenenfalls über ihre jeweiligen Editoren geändert worden sind.



## Medien hinzufügen



*Button zum Hinzufügen neuer Medien*

Mit dem hier abgebildeten Button können neue Medien hinzugefügt werden.

Per Mausklick auf den Button "+" wird die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten angezeigt, wo das zu integrierende Medium bzw. der zu integrierende Medien-Ordner ausgewählt werden kann. Klickt man auf die Schaltfläche "Hinzufügen", wird das ausgewählte Medium ins Drehbuch integriert. Klickt man auf den Button "Gesamten Ordner hinzufügen..." werden alle im ausgewählten Ordner enthaltenen Medien in einem Arbeitsgang ins Drehbuch aufgenommen.

**Zieht man eine Sammlung von Mediendokumenten vom Finder zur Medien-Palette und legt sie dort ab, werden in einem Arbeitsgang alle den abgelegten Dokumenten entsprechenden Medien ins Drehbuch aufgenommen.**

Sobald die Medien im Drehbuch integriert sind, erscheinen sie in der alphabetisch geordneten Liste im unteren Teil der Palette.

## Medien löschen



*Button zum Löschen von Medien*

Mit dem hier abgebildeten Button können Medien gelöscht werden.

Per Mausklick auf den Button "-" wird das in der Liste ausgewählte Medium ohne Bestätigungsdialogbox gelöscht. Das Dokument, das das Medium enthält wird nicht gelöscht.

Ein Medium kann gelöscht werden, auch wenn es in einem Objekt verwendet wird. Nach dem Löschen des Mediums ist dann das Objekt, in dem es enthalten war, leer, jedoch behält es seine Parameter, Attribute und Befehle bei.

Die Medien erscheinen nicht mehr auf der Liste im unteren Teil der Palette, sobald sie aus dem Drehbuch entfernt wurden.

## Liste der Medien



Mit den hier abgebildeten Buttons können die entsprechenden Medien in der Liste im unteren Teil der Palette ein- bzw. ausgeblendet werden. D.h.

von links nach rechts: die Bilder, die Texte, die Töne, die QuickTime- und QuickTime-VR-Sequenzen, die Sprites und die Buttons.

Klickt man auf einen dieser Buttons bei gedrückter Option-Taste, werden die entsprechenden Medien eingeblendet und alle anderen Medien der Liste ausgeblendet.

In einem umfangreichen Drehbuch, wo die Anzahl Medien besonders groß ist, lässt sich mit Hilfe dieser Buttons die Anzeige auf bestimmte Medientypen beschränken, wodurch die Suche nach einem spezifischen Medium erleichtert wird. Ein Klick auf das Symbol des ersten Buttons links blendet die Bilder je nach bestehendem Zustand ein bzw. aus. Die anderen Buttons funktionieren auf die gleiche Weise bei Texten, Tönen, QuickTime-VR-Sequenzen, Sprites bzw. Buttons.

**Drückt man eine Taste, wird das erste Medium aus der Liste ausgewählt, dessen Bezeichnung mit dem gedrückten Buchstaben beginnt, ganz gleich, welche Liste gerade angezeigt wird.**

Klickt man auf den Namen eines Mediums, wird es ausgewählt und im oberen Teil der Palette in Form einer Vorschau angezeigt. Bilder erscheinen proportional verkleinert; bei einem Text werden die ersten Zeilen eingeblendet; bei einem Tonmedium ein Lautsprechersymbol; bei QuickTime-, QuickTime-VR-Sequenzen und Sprites erscheint das erste Bild des jeweiligen Mediums; bei Buttons das Bild des Buttons in Ruhestellung.

Doppelklickt man den Namen eines Bild-, Text-, Ton-, QuickTime- oder QuickTime-VR-Mediums, wird das Dokument, welches das selektionierte Medium enthält zusammen mit der Anwendung geöffnet, mit der es erstellt wurde.

Doppelklickt man den Namen eines Sprites, wird die Bearbeitungspalette für Sprites angezeigt, die die Liste der Bilder enthält, aus denen sich das doppelgeklickte Sprite zusammensetzt.

---

*Weitere Informationen zur Bearbeitung von Sprites finden Sie im Abschnitt "Sprites".*

---

Doppelklickt man den Namen eines Button-Mediums, wird die Bearbeitungspalette für Buttons angezeigt, die die Bilder enthält, die den verschiedenen Zuständen des doppelgeklickten Buttons entsprechen.

---

*Weitere Informationen zur Bearbeitung von Buttons finden Sie im Abschnitt "Buttons".*

---

Zieht man den Namen eines Mediums auf das Bildschirm-Fenster, wird auf dem

Bildschirm ein Objekt erzeugt, das genauso groß wie das darin enthaltene Medium ist. Das Ziehen und Ablegen von Bezeichnungen von Tonmedien bleibt ohne Wirkung. Zieht man den Namen eines Mediums in ein Eingabefeld der Befehlsbearbeitungspalette, wird der Name des abgelegten Mediums dort aufgenommen, wenn das Medium mit dem Eingabefeld kompatibel ist.

## Der Vorschaubereich

Der Vorschaubereich zeigt, wie oben erläutert, eine Übersicht des ausgewählten Mediums an, aber nur dann, und darauf sei ausdrücklich verwiesen, wenn Katabounga das dem Medium entsprechende Dokument ausfindig machen kann, d.h. wenn sich der Zugangspfad zum Dokument, das das Medium enthält, seit dem letzten Sichern nicht geändert hat. Der Zugangspfad ändert sich, wenn der Name geändert oder das Dokument innerhalb der Finder-Hierarchie verschoben wird.



Falls der Zugangspfad geändert wurde, erscheinen im Vorschaubereich die zwei oben abgebildeten Schaltflächen. Mit der ersten können Sie eine Suche nach dem entsprechenden Dokument einleiten, mit der zweiten können Sie ein anderes Originaldokument wählen.

Klickt man auf eine der beiden Schaltflächen, wird die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten angezeigt, mit der das entsprechende Dokument oder ein Ersatzdokument gesucht und ausgewählt werden kann.

Ein Doppelklick auf den Vorschaubereich bleibt ohne Wirkung, wenn es sich um ein Bild-, Text- oder Button-Medium handelt.

Enthält der Vorschaubereich allerdings ein Tonmedium, eine QuickTime-, QuickTime-VR-Sequenz oder ein Sprite, wird das jeweilige Medium abgespielt. Klickt man erneut darauf, wird das Abspielen des Tons, der Sequenz oder des Sprite gestoppt. Zieht man ein Medium vom Vorschaubereich auf das Bildschirm-Fenster, wird auf dem Bildschirm ein Objekt erzeugt, das genauso groß wie das abgelegte Medium ist und dieses enthält. Das Ziehen und Ablegen von Tonmedien bleibt ohne Wirkung.

Zieht man ein Medium vom Vorschaubereich in ein Eingabefeld der Befehlsbearbeitungspalette, wird der Name des abgelegten Mediums dort aufgenommen,

wenn das Medium mit dem Eingabefeld kompatibel ist.

## Das Pop-up-Menü



### Informationen...

Der Befehl "Informationen..." im Pop-up-Menü der Medien-Palette blendet eine Dialogbox mit einigen Informationen zum Medium ein.



Im Eingabefeld "Name im Drehbuch" erscheint der Name des Mediums, den man hier auch ändern kann. Der Name des Mediums stimmt standardmäßig mit dem Namen des Dokuments überein, in dem das Medium enthalten ist.

Der darunterliegende Bereich gibt Auskunft über die Datei und das Medium: Zugriffspfad zum Dokument, das das Medium enthält, Typ des Mediums, Format und Größe des Dokuments, Maße und/oder Länge des Mediums, je nachdem, ob diese Informationen von Bedeutung sind.

Der untere Bereich kann auch, je nach ausgewähltem Medientyp, Elemente zur Parametereinstellung enthalten. Genauere Informationen zu diesen Elementen finden Sie ggf. in den Abschnitten zu den einzelnen Medien.

### **Neuer Button**

Der Befehl "Neuer Button" im Pop-up-Menü der Medien-Palette blendet die Standarddialogbox zum Erstellen von Dokumenten ein und gibt dem neuen Dokument automatisch den Namen "Button Ohne Titel". Wird das Erzeugen eines neuen Buttons bestätigt, zeigt Katabounga die Bearbeitungspalette für einen Button an, die als Titel den zuvor in der Dialogbox definierten Namen aufweist.

Die Bearbeitungspalette für einen Button enthält keine Bilder und ermöglicht es, die verschiedenen Zustände des Buttons zu definieren.

---

*Für weitere Informationen zur Bearbeitung eines Buttons siehe Abschnitt "Buttons".*

---

### **Neues Sprite**

Der Befehl "Neues Sprite" im Pop-up-Menü der Medien-Palette blendet die Standarddialogbox zum Erstellen von Dokumenten ein und gibt dem neuen Dokument automatisch den Namen "Sprite Ohne Titel". Wird das Erzeugen eines neuen Sprites bestätigt, zeigt Katabounga die Bearbeitungspalette für ein Sprite an, die als Titel den zuvor in der Dialogbox definierten Namen aufweist.

Die Bearbeitungspalette für ein Sprite enthält keine Bilder und ermöglicht es, die verschiedenen Bilder des neuen Sprite zu bestimmen.

---

*Für weitere Informationen zur Bearbeitung eines Sprite siehe Abschnitt "Sprites".*

---

### **Medium verwendet in...**

Der Befehl "Medium verwendet in..." im Pop-up-Menü der Medien-Palette zeigt in einem hierarchischen Untermenü die Liste der Bildschirme an, in denen das ausgewählte Medium erscheint. Wenn es sich beim ausgewählten Medium um ein Tonmedium handelt, bleibt das Untermenü leer.

Wählt man den Namen eines Bildschirms in diesem Untermenü an, erscheint der

betreffende Bildschirm im Bildschirm-Fenster.

### **Überflüssiges löschen**

Der Befehl "Überflüssiges löschen" im Pop-up-Menü der Medien-Palette löscht automatisch alle ins Drehbuch integrierte Medien, die an keiner Stelle des Drehbuchs verwendet wurden.

Der Befehl wird ohne Bestätigungsanforderung ausgeführt. Die Medien werden aus dem Drehbuch entfernt, aber die Originaldokumente bleiben intakt. Diese Option ist besonders am Ende der Drehbuchbearbeitung nützlich, wenn man unnötige Elemente eliminieren möchte.

### **Medien gruppieren**

Der Befehl "Medien gruppieren" im Pop-up-Menü der Medien-Palette ermöglicht es, nach einem Bestätigungsdialog, sämtliche im Drehbuch verwendete Medien, unabhängig von ihrem Ursprungsordner, in einem einzigen Ordner mit dem Titel "Medien" zu gruppieren.

Falls schon ein Ordner mit dem Namen "Medien" existiert, der sich auf der gleichen Hierarchiestufe wie das Katabounga-Dokument mit dem Drehbuch befindet, werden die Duplikate aller Dokumente, welche die im Drehbuch verwendeten Medien enthalten, in diesem Ordner gruppiert. Falls kein Ordner mit dem Namen "Medien" auf der gleichen Hierarchiestufe existiert, wird der Ordner zuerst erstellt, bevor die Duplikate darin gruppiert werden.

Dieser Arbeitsschritt kann nicht rückgängig gemacht werden.

---

**Anmerkung: Die Datei eines aus der Medien-Palette entfernten Mediums wird niemals von Katabounga gelöscht.**

---

### **Medien aktualisieren**

Der Befehl "Medien aktualisieren" im Pop-up-Menü der Medien-Palette inspiziert ohne Bestätigungsanforderung alle Dokumente, welche die Medien des Drehbuchs enthalten, und überprüft, ob sie auch tatsächlich den im Drehbuch integrierten Medien entsprechen.

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

## **Medien wiederfinden**

Der Befehl "Medien wiederfinden" blendet die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten ein. Der bzw. die Ordner mit den Medien können dann gesucht und ausgewählt werden, falls sich der Zugriffspfad geändert hat.

## **Bilder**

### **PICT (Bitmap- und/oder Vektorgrafik)**

Hierbei handelt es sich um das Standardformat auf Macintosh. Katabounga verwaltet es optimal, sogar in der Windows-Version des Katabounga "Player".

Wenn Bilder große Bereiche in matten Farben aufweisen sollen, raten wir zu diesem Format.

In der Regel sollten alle Bilder vom Typ "Zeichnung" in diesem Format in Katabounga importiert werden.

Ein Bild im PICT-Format kann "Bitmap"-Bereiche und Vektorobjekte enthalten. Ein PICT-Bild kann auch nur aus Vektorobjekten bestehen.

Die Vorteile des Vektorformats sind:

geringe Bytegröße,

Unabhängigkeit von der Auflösung.

### **Photoshop**

Das Format des Retuschenprogramms kann direkt in Katabounga importiert werden.

Die verschiedenen "Schichten" der Datei werden importiert, ohne daß die Bilder "abgeflacht" werden müssen. Der Alphakanal wird zwar importiert und erkannt, aber in dieser Version von Katabounga nicht transparent verwaltet.

### **JPEG**

Dieses Format ist bei fotografischen Bildern zum Standard geworden.

Mit diesem Format ist auch das Komprimieren möglich, um den Speicherbedarf auf der Festplatte zu reduzieren. Als Nachteil könnte man aufführen, daß die Dekomprimierung stark komprimierter Dateien viel Zeit beansprucht.

## GIF

Hat sich schnell zum Bilderstandard im Internet entwickelt.

Katabounga kann diesen Typ Bilder importieren. Er ist allerdings auf 256 Farben begrenzt.

## Konvertierungswerkzeuge

Es sind zahlreiche Werkzeuge zum Konvertieren von Bilderformaten erhältlich. Mit den meisten Retuschenprogrammen können Dateien in einem von Katabounga akzeptierten Format abgespeichert werden. Professionelle Werkzeuge wie DeBabelizer haben sich in der Konvertierung von Bildern bewährt. Die Shareware GraphicConverter läßt auch zahlreiche Konversionen von Formaten zu.

## Tips

- Verwenden Sie keine unnötig großen Bilder! Wenn Sie beispielsweise das Foto einer Blume in einem Objekt der Größe 300/300 Pixel anzeigen wollen, sollten Sie kein Bildmedium mit 2000/2000 Pixeln verwenden, dessen Anzeige Sie dann im Objekt reduzieren werden. Dies wäre reine Verschwendung, denn der erforderliche Speicherbedarf ergibt sich aus der realen Größe des Mediums und nicht aus der Größe, in der es in einem Bildschirm angezeigt wird!
- Verwenden Sie nur Bilder mit Monitorauflösung, d.h. 72 dpi. Ein Bild mit hoher Auflösung (300 dpi zum Beispiel) belegt 16 mal mehr Speicherplatz, ohne bessere Qualität oder mehr Informationen anzuzeigen!
- Wenn Sie möchten, daß Ihre Bilder rasch angezeigt werden, raten wir Ihnen von zu starker Komprimierung ab. Wenn es für Sie jedoch wichtiger ist, den Speicherbedarf der Medien auf der Festplatte zu reduzieren, dann komprimieren Sie!... auch wenn dies bei der Anzeige Geschwindigkeitseinbußen zur Folge hat.

## Texte

Katabounga beschränkt sich auf den Import von Texten im Format SimpleText, das standardmäßig mit jedem Macintosh geliefert wird. Dieses Format ermöglicht den raschen und einfachen Umgang mit Texten unterschiedlichster Stile.



Der Befehl "Informationen..." im Pop-up-Menü der Medien-Palette zeigt zusätzlich zu den Informationen, die bei allen Medien identisch sind, das Markierungsfeld "Steuereinheit/Rollbox anzeigen" an. Wenn dieses Feld abgehakt ist, erscheint der Text am Bildschirm mit einer Rollbox, die es dem Anwender ermöglicht, den gesamten Fensterinhalt einzusehen.

**Jedes Wort in einem Text, das fett formatiert und unterstrichen ist, erzeugt eine Art Hypertext-Verbindung. Klickt man auf das Wort, wird eine Meldung an das eigentliche Textobjekt ausgesandt, die abgefangen werden kann, um einen Befehl auszulösen. Der Wortlaut der Meldung ist das angeklickte Wort.**

## Texte unter Windows

Beim Windows-Player müssen die Texte im RTF-Format (Rich Text Format) geliefert werden, bei dem es sich um den Multistyle-Standard von Microsoft handelt. Diese Texte müssen im Windows-Format erstellt werden.

---

*Für weitere Informationen verweisen wir Sie auf das Kapitel "Spezialwerkzeuge".*

---

## Töne

### AIFF

Katabounga beschränkt sich ganz bewußt auf das AIFF-Format, das sich zum Standardformat im Multimedia-Bereich entwickelt hat. Mit diesem Format lassen sich sämtliche Audio-"Auflösungen" verwalten.

### Konvertierungswerkzeuge

Es sind zahlreiche Werkzeuge zum Erstellen und Manipulieren von Audio-Sequenzen erhältlich. Alle können im AIFF-Format exportieren (oder im AIFC-Format, bei dem es sich um AIFF handelt, das einen Kompressionsalgorithmus beinhaltet).

Auch mit dem standardmäßig mit jedem Macintosh gelieferten Werkzeug QuickTime Player (MoviePlayer) lassen sich Audio-Sequenzen bequem konvertieren.

## QuickTime

### MooV

Hierbei handelt es sich um das QuickTime-Standardformat. Katabounga ist QuickTime-optimiert.

### MooV (QTVR)

Dies ist das QuickTime-VR-Format von QuickTime.

Katabounga ist QuickTime-VR-optimiert, für Panoramen oder Objekte.

Der Befehl "Informationen..." im Pop-up-Menü der Medien-Palette zeigt zusätzlich zu den Standardinformationen zu allen Medien die beiden Markierungsfelder "Videobedienung direkt am Bildschirm" und "Steuereinheit/Rollbox anzeigen" an. Wenn diese Felder abgehakt sind, erscheint das QuickTime-Medium mit seinem Controller, der es dem Anwender erlaubt, den Ablauf des Mediums zu steuern.

## Konvertierungswerkzeuge

Es existieren zahlreiche Werkzeuge von sehr guter Qualität zum Erstellen und Manipulieren von QuickTime-Filmen. Diese Werkzeuge können Filme in von Katabounga akzeptierten Formaten speichern.

Auch mit dem standardmäßig mit jedem Macintosh gelieferten Werkzeug QuickTime Player (MoviePlayer) lassen sich Filme bequem konvertieren.

Mit den Programmen Zoom, Art•lantis oder Archicad können Dateien im QuickTime-VR-Format erzeugt werden.

## Sprites

Ein Sprite ist eine Folge von Bildern, die nacheinander in einem von Katabounga definierten Tempo angezeigt werden und je nach ausgewählten Bildern eine Animation erzeugen können. Beim Sprite-Format handelt es sich um ein internes

Katabounga-Format.

In Katabounga ist ein Editor integriert, mit dem dieser Medientyp erzeugt und abgeändert werden kann.

## PICS

Katabounga ermöglicht auch das Importieren von Dateien im Standard-PICS-Format. Bei diesem Format ist jedoch Vorsicht geboten.

Das PICS-Format besteht aus einer Reihe von Bildern, die im Ressourcen-Teil der PICS-Datei gespeichert sind. Diese Bilder können von unterschiedlicher Größe sein.

Beim Importieren einer PICS-Datei, wird das PICS-Format von Katabounga wie sein internes Sprite-Format ("QSPR") behandelt. Das Sprite-Format geht aber davon aus, daß alle Bilder die gleiche Größe aufweisen. Bilder im PICS-Format mit unterschiedlicher Größe werden somit falsch interpretiert.

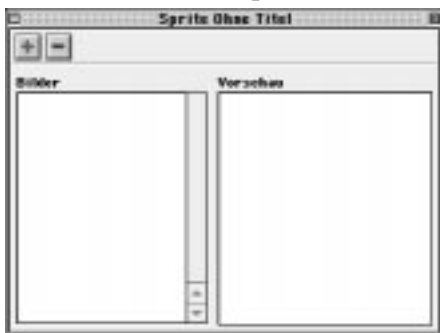
Damit sie korrekt in Katabounga importiert werden können, müssen alle Bilder auf die gleiche Größe gebracht werden. Diese Option wird häufig von Programmen angeboten, die in der Lage sind, diese Art von Dateien zu erzeugen.

## Tip

Benutzen Sie nur Bilder gleicher Größe, um Sprites zu erzeugen.

## Der Sprite-Editor

Katabounga besitzt einen spezifischen Sprite-Editor, auf den entweder über die Option "Neues Sprite" im Pop-up-Menü der Medien-Palette oder per Doppelklick auf den Namen eines Sprites in der Medien-Palette zugegriffen werden kann.



Der Sprite-Editor weist einen Plus- und einen Minus-Button auf sowie zwei Anzeigebereiche mit der Bezeichnung "Bilder" und "Vorschau".



#### *Button zum Hinzufügen von Bildern*

Mit dem hier abgebildeten Button können neue Bilder hinzugefügt werden. Klickt man auf den Plus-Button, erscheint die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten, wo das zu integrierende Bild bzw. der zu integrierende Bilder-Ordner ausgewählt werden kann. Klickt man auf "Hinzufügen" wird das ausgewählte Bild ins Sprite integriert. Klickt man auf "Gesamten Ordner hinzufügen..." werden in einem Arbeitsgang sämtliche Bilder des ausgewählten Ordners integriert.



#### *Button zum Löschen von Bildern*

Mit dem hier abgebildeten Button können Bilder gelöscht werden. Klickt man auf den Minus-Button, wird das in der Bilder-Liste ausgewählte Bild ohne Bestätigungsanforderung aus dem Sprite entfernt. Das Dokument, dem das Bild angehört, wird nicht gelöscht. Das Feld "Bilder" zeigt die Liste der im Sprite integrierten Bilder an. Sie erscheinen in der Reihenfolge, in der sie integriert wurden. Sobald die Bilder ins Sprite integriert wurden, erscheinen sie in der Bilder-Liste; sie werden aus der Liste entfernt, sobald man sie löscht. Ein Klick auf den Namen eines Bildes in der Liste wählt das Bild aus und zeigt es im Vorschaubereich im Kleinformat an.

## **Buttons**

Ein Button umfaßt ein bis sechs Bilder, die jeden der sechs möglichen Zustände eines Buttons darstellen: Ruhestellung, Button gedrückt, Maus über Button, Button markiert, Maus über Button und Button markiert, inaktiv. Katabounga erkennt nur Buttons seines eigenen Formats. Das Programm besitzt einen spezifischen Button-Editor, auf den entweder über den Befehl "Neuer Button" im Pop-up-Menü der Medien-Palette oder per Doppelklick auf den Namen eines Buttons in derselben Palette zugegriffen werden kann.

## Der Button-Editor



Der Button-Editor weist einen "+" und einen "-"-Button auf, ein Markierungsfeld und sechs Anzeigebereiche, die folgende Bezeichnungen tragen: Ruhestellung, Gedrückt, Maus über Button, Markiert, Mark./Maus ü.B. (Markiert/Maus über Button), Inaktiv. Jeder der sechs Anzeigebereiche stellt den jeweiligen Zustand des Buttons dar.

Der Button ist in der Ruhestellung, wenn kein Ereignis auf ihn einwirkt. Der Zustand "Gedrückt" tritt ein, wenn sich der Cursor bei gedrückter Maustaste über dem Button befindet. Der Zustand "Maus über Button" stellt sich ein, wenn die Maus über den Button bewegt wird. "Markiert" ist der Button, wenn ihm der Anwender eine Funktionsweise vom Typ Markierungsfeld zugewiesen hat und wenn mit der Maus in den Button geklickt wurde. "Markiert/Maus über Button" bedeutet, daß der Button markiert ist und die Maus sich darüber befindet. "Inaktiv" ist der Zustand, wenn der Button für inaktiv erklärt wurde.

Jedes der sechs Felder kann per Mausklick ausgewählt werden.

Wird ein Feld ausgewählt, erscheint darunter ein schwarze Linie.

Einem Button kann auch nur ein Bild für die Ruhestellung zugewiesen werden. In diesem Fall hat der Button bei allen Zuständen das gleiche Aussehen. Wenn einem Zustand kein Bild zugewiesen wurde, übernimmt Katabounga für diesen Zustand das gleiche Erscheinungsbild wie in der Ruhestellung.



*Button zum Hinzufügen von Bildern*

Mit dem hier abgebildeten Button können neue Bilder für die verschiedenen Zustände

des Buttons hinzugefügt werden.

Klickt man auf den Plus-Button, erscheint die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten, wo das Bild bzw. der Bilder-Ordner ausgewählt werden kann, dessen Bilder den verschiedenen Zuständen des Buttons zugeordnet werden sollen. Klickt man auf "Hinzufügen" wird das ausgewählte Bild dem selektionierten Button zugewiesen. Klickt man auf "Gesamten Ordner hinzufügen..." werden in einem Arbeitsgang sämtliche Bilder des ausgewählten Ordners den verschiedenen Zuständen des Buttons zugeordnet. Enthält der Ordner sechs Bilder, wird jedes einzelne einem Zustand zugewiesen. Sind im Ordner weniger als sechs Bilder enthalten, werden nur die ersten Zustände mit Bildern versehen. Umfaßt der Ordner mehr als sechs Bilder, berücksichtigt Katabounga nur die ersten sechs.

**Wird eine Sammlung von Dokumenten, die Bilder enthalten, per Drag and Drop vom Finder zur Button-Bearbeitungspalette gezogen, werden den Button-Zuständen in einem Arbeitsschritt alle Bilder zugeordnet, die den abgelegten Dokumenten entsprechen.**



*Button zum Löschen von Bildern*

Mit dem hier abgebildeten Button können Bilder, die den verschiedenen Zuständen des Buttons zugeordnet sind, gelöscht werden.

Klickt man auf den Minus-Button, wird das dem selektionierten Zustand zugeordnete Bild ohne Bestätigungsanforderung gelöscht. Das Dokument, dem das Bild angehört, wird nicht gelöscht.

Über das "Markierungsfeld" kann für den betreffenden Button eine entsprechende Funktionsweise definiert werden, d.h. durch einen ersten Mausklick wird der Button markiert, ein weiterer Mausklick hebt die Markierung auf.

Per Drag and Drop kann ein Bild, das einem Button-Zustand zugeordnet wurde, zum Anzeigebereich eines anderen Zustands verschoben werden. In diesem Fall wird das Bild vom ersten entfernt und auf dem zweiten Zustand abgelegt. Wird während dem Verschiebe-Vorgang die Option-Taste gedrückt, bleibt das Bild im ersten Zustand bestehen und ein Duplikat wird im zweiten Zustand abgelegt.

## **Befehle in Verbindung mit den Medien**

Einige Befehle erlauben das unmittelbare Manipulieren der Medien:

- Mit "**Audiosequenz starten**" lässt sich eine Audiosequenz abspielen, gegebenenfalls in einer Schleife.
- "**Lautstärke einer Audiosequenz einstellen**" ermöglicht das absolute oder relative Regulieren der Lautstärke und des Feinabgleichs (Balance) einer Audiosequenz.
- Mit "**Audiosequenz stoppen**" kann man eine oder alle ablaufenden Audiosequenzen stoppen.
- Mit "**QuickTime-VR-Steuerung**" lässt sich automatisch eine QuickTime-VR-Sequenz manipulieren.

---

*Genauere Beschreibungen dieser Befehle finden Sie im Kapitel "Befehle".*

---

# Befehle

---

Befehle sind die Elemente von Katabounga, die Objekten, Bildschirmen oder Sequenzen zugewiesen werden. Sie bestimmen Ablauf und Funktionsweise des Drehbuchs.

## Die Befehlsbearbeitungspalette



Man kann auf die Befehlsbearbeitungspalette zugreifen, indem man das Symbol eines Befehls doppelklickt, der zuvor einem Objekt, einem Bildschirm oder einer Sequenz im Drehbuch- bzw. Bildschirm-Fenster zugewiesen wurde.

Die Befehlsbearbeitungspalette besteht aus drei Teilen: dem Eingabefeld für den Befehlsnamen, dem Bereich für die Festlegung der Ausführungsbedingungen und dem Definitionsbereich des eigentlichen Befehls.

Das Eingabefeld für den Befehlsnamen und der Bereich für die Festlegung der Ausführungsbedingungen sind bei allen Befehlen gleich. Der Bereich für die Definition des eigentlichen Befehls ist je nach Befehlstyp unterschiedlich.

## Name des Befehls

Jeder in Katabounga erzeugte Befehl trägt standardmäßig den gleichen Namen wie der Befehlstyp, mit dem er erzeugt wurde. Die Befehlsbezeichnung erscheint auch in der Titelleiste der Befehlsbearbeitungspalette.

Der Anwender kann den Namen eines erzeugten Befehls ändern und ihm ggf. einen aussagekräftigeren Titel zuweisen. Ein Befehlsname kann bis zu 30 Zeichen umfassen.



Mehrere Befehle können die gleiche Bezeichnung tragen.

## Ausführungsbedingungen

Es gibt drei Arten von Ausführungsbedingungen für einen Befehl: Auftreten eines Ereignisses, Zustand einer Variablen, Zustand eines Objekts.

Diese drei Bedingungsarten können miteinander kombiniert werden, um mehrere Bedingungen zu definieren, die durch ein logisches "und" verbunden werden.

Soll ein und derselbe Befehl ausgeführt werden, wenn zwei Bedingungen zutreffen, die durch ein logisches "oder" verbunden sind, muß der Befehl dupliziert werden. Jedes Befehlsexemplar wird dann ausgeführt, wenn eine der Bedingungen wahr ist.

### Bei einem bestimmten Ereignis

Einblende
Ausblenden
Mausklick
Maus-Doppelklick
Loslassen der Maus
Mauseintritt
Mausaustritt
Mausbewegung
Mausmaße gedrückt
Aktiviert
Deaktiviert
Markiert
Nicht markiert
Gestartet
Gestoppt
Platzanfang
Platzende
Heilung
Kollision
Ende der Eingabe
Bildschirmzeit...
Keine

Das Pop-up-Menü "Bei..." zeigt die Liste der registrierbaren Ereignisse an, aus denen der Anwender dasjenige auswählt, das den gewünschten Befehl auslösen soll.

---

*Weitere Informationen zu den Ereignissen finden Sie im Abschnitt "Ereignisse".*

---

Wird ein Befehl einem Bildschirm oder einer Sequenz zugewiesen, kann er weder Maus- noch Objekt ereignisse registrieren. Die einzigen Ereignisse, die er wahrnehmen

kann, sind der Empfang einer Meldung und die Anzeigzeit seines Bildschirms bzw. eines anderen Bildschirms der Sequenz. Wird der Befehl jedoch einem Objekt zugewiesen, kann er sämtliche Ereignisse registrieren.



Gewisse Ereignisse wie "Meldung..." und "Bildschirmzeit..." benötigen ein zusätzliches Argument. Wird eines dieser Ereignisse ausgewählt, erscheint rechts daneben ein Feld zur Eingabe des Arguments.

### Wenn Variable



Wird das Markierungsfeld "Wenn Variable" abgehakt, erscheinen zwei Pop-up-Menüs, ein weiteres Markierungsfeld und ein Eingabefeld.

Das erste Pop-up-Menü zeigt die Liste der im Drehbuch definierten Variablen an. Es erscheinen sowohl die vordefinierten Katabounga-Variablen als auch die vom Anwender definierten. Die zu prüfende Variable wird hier ausgewählt.



Das zweite Pop-up-Menü zeigt die Liste der Vergleichsoperatoren an: gleich, ungleich, größer, kleiner, größer oder gleich, kleiner oder gleich. Hier wird der gewünschte Operator ausgewählt.

Mit dem Markierungsfeld "Variable/Wert" können Sie bestimmen, ob die gewählte Variable mit einem absoluten Wert oder mit einer anderen Variablen verglichen werden soll. In der Standardeinstellung ist das Feld nicht abgehakt, d.h. die Variable muß mit einem absoluten Wert verglichen werden.

Wenn das Markierungsfeld Variable/Wert nicht abgehakt ist, kann im Eingabefeld der absolute Wert eingegeben werden, mit dem die gewählte Variable verglichen wird.

Ist das Markierungsfeld Variable/Wert abgehakt, kann im eingeblendeten Pop-up-

Menü die gewünschte Vergleichsvariable ausgewählt werden.

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

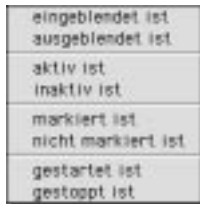
## Wenn Objekt



Wird das Markierungsfeld "Wenn Objekt" abgehakt, kommen zwei Pop-up-Menüs zum Vorschein.

Das erste Pop-up-Menü zeigt die Liste der in den Bildschirmen der jeweiligen Sequenz enthaltenen Objekte an, aus denen das zu prüfende Objekt ausgewählt werden kann. Die Objektliste enthält das Objekt "Ich selbst", bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugewiesen wurde. Es wird standardmäßig ausgewählt.

**Wird ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt, gilt er für sämtliche Objekte, denen er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**



Das zweite Pop-up-Menü zeigt die Liste der möglichen Objektzustände an: eingebildet, ausgebildet, aktiv, inaktiv, markiert, nicht markiert, gestartet, gestoppt. Hier kann der zu prüfende Zustand ausgewählt werden.

## Der Befehl

Je nach Katabounga-Befehl ist die Befehlsdefinition unterschiedlich. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Befehle finden Sie weiter hinten.

# Ereignisse

Ein Ereignis ist ein von Katabounga übertragenes Signal, das sich in einer bestimmten Art und Weise auf den Ablauf des Drehbuchs auswirkt. Ereignisse können dem Drehbuch oder seinem Ablauf entstammen oder vom Anwender ausgelöst werden.

Einblendend
Ausblendend
Flusslinie
Fluss-Objekt
Leitendes der Fluss
Hauseintritt
Hausexit
Hausbewegung
Hauslaut gedrückt
Aktiviert
Deaktiviert
Markiert
Nicht markiert
Gestartet
Gestoppt
Platzierung
Platzierung
Heilung
Kollision
Ende der Eingabe
Bildschirmzeit
Keine

## Einblenden

Das Ereignis "Einblenden" wird ausgesandt, wenn ein Objekt geöffnet wird, d.h. wenn es am Bildschirm erscheint.

Erscheint das Objekt beim Zugriff auf den Bildschirm (Standardeinstellung), wird das Ereignis "Einblenden" ausgesandt, sobald man effektiv auf diesen Bildschirm zugreift. Ist das Objekt verdeckt, wird das Ereignis "Einblenden" ausgesandt, wenn die Anzeige des Objekts herbeigeführt wird.

Wenn das Objekt, nachdem es eingeblendet wurde, durch spezifische Befehle verdeckt und erneut angezeigt wird, wird das Ereignis "Einblenden" beim erneuten Einblenden ausgesandt.

Handelt es sich um ein globales Objekt, wird das Ereignis "Einblenden" jedesmal ausgesandt, wenn das Objekt in einem der Bildschirme der Sequenz angezeigt wird.

---

*Weitere Informationen zu globalen Objekten finden Sie im Kapitel "Objekte", Abschnitt "Objektparameter und -attribute".*

---

Das Ereignis "Einblenden" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Ausblenden**

Das Ereignis "Ausblenden" wird ausgesandt, wenn ein Objekt geschlossen wird, d.h. wenn es vom Bildschirm verschwindet.

Wenn das Objekt beim Zugriff auf den Bildschirm verdeckt ist, wird das Ereignis nicht ausgesandt.

Das Ereignis "Ausblenden" wird nicht ausgesandt, wenn auf einen anderen Bildschirm übergegangen wird.

Das Ereignis "Ausblenden" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Mausklick**

Das Ereignis "Mausklick" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender auf das Objekt klickt.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Mausklick" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Mausklick" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Maus-Dpklick**

Das Ereignis "Maus-Dpklick" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender das Objekt doppelklickt, d.h. die Maustaste in schneller Folge zweimal betätigt.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Maus-Dpklick" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Maus-Dpklick" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Loslassen der Maus**

Das Ereignis "Loslassen der Maus" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender die Maustaste über einem Objekt losläßt. Ob der vorausgegangene Mausclick auf dem Objekt oder außerhalb erfolgt ist, ist dabei ohne Bedeutung.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Loslassen der Maus" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Loslassen der Maus" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Mauseintritt**

Das Ereignis "Mauseintritt" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender den Cursor in das Objekt zieht.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Mauseintritt" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Mauseintritt" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Mausaustritt**

Das Ereignis "Mausaustritt" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender den Cursor aus dem Objekt herausbewegt.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Mausaustritt" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Mausaustritt" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Mausbewegung**

Das Ereignis "Mausbewegung" wird jedesmal ausgesandt, wenn der Anwender den Cursor innerhalb des Objekts bewegt. Im Gegensatz zu den Ereignissen "Mauseintritt" und "Mausaustritt" wird das Ereignis "Mausbewegung" auch dann ausgesandt, wenn der Cursor innerhalb der Objektoberfläche bleibt.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Mausbewegung" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Mausbewegung" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Maustaste gedrückt**

Das Ereignis "Maustaste gedrückt" wird ausgesandt, solange der Anwender die Maustaste über einem Objekt gedrückt hält. Im Gegensatz zur den Ereignissen "Mausklick" und "Maus-Dplklick" wird das Ereignis "Maustaste gedrückt" auch dann ausgesandt, wenn die Maustaste außerhalb der Objektoberfläche losgelassen wird.

Das Objekt muß angezeigt und aktiv sein, damit das Ereignis "Maustaste gedrückt" ausgesandt werden kann.

Das Ereignis "Maustaste gedrückt" wird auch bei transparenten Objekten ausgesandt.

## **Aktiviert**

Das Ereignis "Aktiviert" wird ausgesandt, wenn das Objekt vom inaktiven Zustand in den aktiven übergeht.

Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Deaktiviert**

Das Ereignis "Deaktiviert" wird ausgesandt, wenn das Objekt vom aktiven Zustand in den inaktiven übergeht.

Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Markiert**

Das Ereignis "Markiert" wird ausgesandt, wenn das Objekt vom nicht markierten Zustand in den markierten übergeht.

Sämtliche Objekte können markiert oder nicht markiert werden, aber dieser Zustandswechsel wirkt sich nur auf das Erscheinungsbild von Button-Objekten aus.

Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Nicht markiert**

Das Ereignis "Nicht markiert" wird ausgesandt, wenn das Objekt vom markierten Zustand in den nicht markierten übergeht.

Alle Objekte können markiert oder nicht markiert werden, aber dieser Zustandswechsel wirkt sich nur auf das Erscheinungsbild von Button-Objekten aus. Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Gestartet**

Das Ereignis "Gestartet" wird ausgesandt, wenn das Objekt gestartet wird. Sämtliche Objekte können gestartet oder gestoppt werden, aber dieser Zustandswechsel wirkt sich nur auf das Erscheinungsbild von Sprites, QuickTime- oder QuickTime-VR-Objekten aus. Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Gestoppt**

Das Ereignis "Gestoppt" wird ausgesandt, wenn das Objekt gestoppt wird. Alle Objekte können gestartet oder gestoppt werden, aber dieser Zustandswechsel wirkt sich nur auf das Erscheinungsbild von Sprites, QuickTime- oder QuickTime-VR-Objekten aus. Der Zustandswechsel kann nur durch einen Befehl herbeigeführt werden.

## **Pfadanfang**

Das Ereignis "Pfadanfang" wird ausgesandt, wenn das Objekt beginnt, sich auf einem durch einen Befehl definierten Pfad zu bewegen. Dieses Ereignis wird nicht ausgesandt, wenn das Objekt von Hand bewegt wird.

## **Pfadende**

Das Ereignis "Pfadende" wird ausgesandt, wenn das Objekt eine Bewegung auf einem durch einen Befehl definierten Pfad beendet. Dieses Ereignis wird nicht ausgesandt, wenn das Objekt von Hand bewegt wird.



## Meldung...

Das Ereignis "Meldung..." benötigt ein zusätzliches Argument, bei dem es sich um den Wortlaut der Meldung handelt, die registriert werden soll.

Der Wortlaut und das Aussenden von Meldungen können in Katabounga vordefiniert sein oder vom Drehbuchautor bestimmt werden.

### Teilmeldungen

Katabounga läßt das Abfangen sogenannter "Teilmeldungen" zu.

Wird hinter den Wortlaut der zu registrierenden Meldung ein Fragezeichen gesetzt, wird das Ereignis "Meldung..." beim Empfang sämtlicher Meldungen aktiviert, deren Text den definierten Wortlaut zum Inhalt hat.

Ein Befehl, der beispielsweise bei der Meldung "öffnen?" ausgeführt werden soll, wird auch ausgeführt bei "Bildschirm öffnen", "Drehbuch öffnen", "Toto öffnen", "Sitzung eröffnen" usw.

---

*Weitere Informationen zu den Meldungen finden Sie im Kapitel "Meldungen".*

---

## Kollision

Das Ereignis "Kollision" wird ausgesandt, wenn ein Objekt, das sich auf einem Pfad bewegt, auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder ganz überlagern.

Das Ereignis "Kollision" wird nicht vom Objekt registriert, das sich bewegt, sondern vom Objekt, das sich auf dem Pfad des sich bewegenden Objekts befindet.

Dieses Ereignis wird nicht ausgesandt, wenn das Objekt von Hand bewegt wird.

---

**Anmerkung: Ein sich bewegendes Objekt sendet standardmäßig keine Kollisionsinformationen aus. Der Befehl, der die Objektbewegung startet, muß dies über die Option "Kollisionsmeldungen" anfordern.**

---

## Ende der Eingabe

Sofern die Eingabe einer Variablen möglich ist, wird das Ereignis "Ende der Eingabe" ausgesandt, sobald der Anwender die Eingabe per Mausklick außerhalb des Objekts

oder durch Betätigung der Eingabe-Taste beendet.

Das Ereignis "Ende der Eingabe" wird vom Textobjekt registriert, auf dem die Eingabe erfolgt.

## **Bildschirmzeit...**

Das Ereignis "Bildschirmzeit..." benötigt ein zusätzliches Argument, bei dem es sich um die Zeit zwischen der Anzeige des Bildschirms und dem Aussenden des Ereignisses handelt.

Dieser Zeitraum wird in Ticks, d.h. in 60stel Sekunden ausgedrückt. Gibt der Anwender 300 ein, wird das Ereignis "Bildschirmzeit..." 5 Sekunden nach Öffnen des Bildschirms ausgegeben.

## **Keine**

"Keine" ist kein Ereignis. Ein Befehl, der auf das Ereignis "Keine" hin ausgeführt werden soll, wird nur dann ausgeführt, wenn ein Skript diesen Befehl ausdrücklich aufruft.

Wenn ein Befehl durch ein Skript aufgerufen werden soll, hat der Anwender mit Hilfe des Ereignisses "Keine" die Gewißheit, daß der betreffende Befehl niemals auf andere Weise aufgerufen wird.

---

*Weitere Informationen zu den Skripts finden Sie im Abschnitt "Der Skript-Befehl".*

---

Während dem Erstellen des Drehbuchs können mit dem Pseudo-Ereignis "Keine" Befehle beibehalten werden, die aber mit Gewißheit nicht ausgeführt werden.

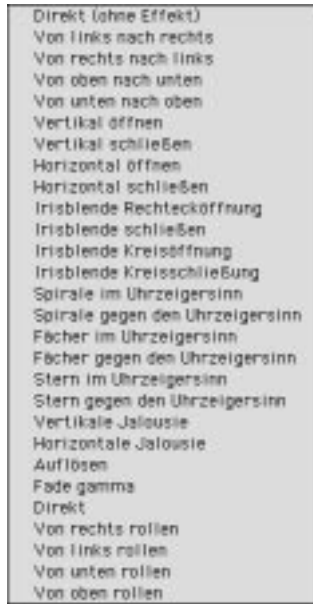
## **Überblendeffekte**

Mehrere Befehle weisen in ihren Argumenten unter anderem die Definition eines Überblendeffekts auf. Dieser Effekt kann je nach Befehl einem Bildschirm oder einem Objekt zugewiesen werden.

Folgende Befehle weisen Bildschirmen einen Überblendeffekt zu: Zu einem

Bildschirm gehen, Zu einer Sequenz gehen, Zurückblättern im Stapel.  
Der Befehl "Objekte einblenden/parametrieren" weist Objekten einen Überblendeffekt zu.

## Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen"



Im Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" kann aus der angezeigten Liste der gewünschte Effekt ausgewählt werden, der beim Ein- bzw. Ausblenden eines Objekts am Bildschirm oder beim Übergang von einem Bildschirm zu einem anderen bzw. von der Sequenz zu einer anderen verwendet werden soll.

Ein Überblend- bzw. Übergangseffekt bestimmt, wie ein Bildschirm oder ein Objekt bei ihrem Erscheinen im Drehbuchablauf grafisch eingeblendet werden.

Die Ausführungsgeschwindigkeit für den Effekt kann anhand des Geschwindigkeitscursors definiert werden.

Folgende Effekte sind möglich: Direkt (ohne Effekt), Von links nach rechts, Von rechts nach links, Von oben nach unten, Von unten nach oben, Vertikal öffnen, Vertikal schließen, Horizontal öffnen, Horizontal schließen, Irisblende Rechtecköffnung,

Irisblende schließen, Irisblende Kreisöffnung, Irisblende Kreisschließung, Spirale im Uhrzeigersinn, Spirale gegen den Uhrzeigersinn, Fächer im Uhrzeigersinn, Fächer gegen den Uhrzeigersinn, Stern im Uhrzeigersinn, Stern gegen den Uhrzeigersinn, Vertikale Jalousie, Horizontale Jalousie, Auflösen, Fade gamma, Direkt, Von rechts rollen, Von links rollen, Von unten rollen, Von oben rollen.

**Unter Windows sind die Effekte vom Typ "Fading" und "Auflösen" nicht implementiert.**

## Der Geschwindigkeitscursor



Über den Geschwindigkeitscursor kann mit der Maus festgelegt werden, mit welcher Geschwindigkeit der Effekt beim Ein- bzw. Ausblenden eines Objekts am Bildschirm eintreten soll.

Die Geschwindigkeit für die Ausführung des Übergangseffekts wird eingestellt, indem man in die farbige Cursor-Leiste klickt und den Cursor mit der Maus an die gewünschte Position zieht. Je weiter links sich der Cursor befindet, desto langsamer vollzieht sich der Effekt. Je weiter rechts der Cursor steht, desto schneller vollzieht sich der Effekt.

Die Geschwindigkeit ist ein Parameter proportionaler Art. Sie ist nicht bei allen Effekten gleich.

## Navigationsbefehle

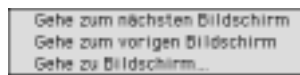
Bei den sogenannten Navigationsbefehlen handelt es sich um einen Befehlssatz, der es ermöglicht, von einem Bildschirm zu einem anderen zu springen und den Ablauf des Drehbuchs zu beeinflussen. Es gibt vier Navigationsbefehle: Zu einem Bildschirm gehen, Zu einer Sequenz gehen, Zurückblättern im Stapel, Abspielen stoppen.

## Zu einem Bildschirm gehen



Der Befehl "Zu einem Bildschirm gehen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Sprungbefehl", gegebenenfalls das Feld "Name des Bildschirms", das Markierungsfeld "Aktuellen Bildschirm im Stapel speichern", das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" und den Geschwindigkeitscursor.

### Das Pop-up-Menü "Sprungbefehl"



Das Pop-up-Menü "Sprungbefehl" bietet drei Möglichkeiten zum Übergang auf einen anderen Bildschirm: Gehe zum nächsten Bildschirm, Gehe zum vorigen Bildschirm, Gehe zu Bildschirm...

- "**Gehe zum nächsten Bildschirm**" beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den nächsten Bildschirm der gleichen Sequenz an, d.h. den Bildschirm, der sich im Drehbuch-Fenster direkt unter dem aktuellen Bildschirm befindet. Wenn in der gleichen Sequenz kein Bildschirm auf den aktuellen folgt, bleibt "Gehe zum nächsten Bildschirm" ohne Wirkung.
- "**Gehe zum vorigen Bildschirm**" beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den vorigen Bildschirm der gleichen Sequenz an, d.h. den Bildschirm, der sich im Drehbuch-Fenster direkt über dem aktuellen Bildschirm befindet. Wenn es in der gleichen Sequenz keinen Bildschirm vor dem aktuellen Bildschirm gibt, bleibt "Gehe

zum vorigen Bildschirm" ohne Wirkung.

- **"Gehe zu Bildschirm..."** beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den Bildschirm an, dessen Name im Feld "Name des Bildschirms" definiert ist. Der Zielbildschirm kann einer beliebigen Sequenz angehören. Wenn das Drehbuch keinen Bildschirm mit der eingegebenen Bezeichnung enthält, bleibt "Gehe zu Bildschirm..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Bildschirms"**

Das Feld "Name des Bildschirms" wird nur angezeigt, wenn die Option "Gehe zu Bildschirm..." im Pop-up-Menü "Sprungbefehl" ausgewählt ist. Hier wird der Zielbildschirm definiert, indem man aus dem angrenzenden Einblendmenü den gewünschten Bildschirm auswählt oder ihn per Drag and Drop aus dem Drehbuchfenster in das Feld zieht.

Wenn die Optionen "Gehe zum nächsten Bildschirm" bzw. "Gehe zum vorigen Bildschirm" im Pop-up-Menü "Sprungbefehl" ausgewählt sind, erscheint anstelle des Feldes "Name des Bildschirms" der Hinweis "Kein Bildschirm zur Auswahl".

### **Das Markierungsfeld "Aktuellen Bildschirm im Stapel speichern"**

Ist das Markierungsfeld "Aktuellen Bildschirm im Stapel speichern" abgehakt, speichert Katabounga die Tatsache, daß der Anwender diesen Bildschirm passiert hat. Auf diese Weise kann er zu einem späteren Zeitpunkt mit Hilfe des Befehls "Zurückblättern im Stapel" den gleichen Weg zurückgehen.

### **Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen"**

Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" zeigt eine Liste mit Überblendeffekten an, aus denen der Anwender den gewünschten Effekt auswählt, der beim Bildschirmwechsel verwendet werden soll.

Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".

### **Der Geschwindigkeitscursor**

Über den Geschwindigkeitscursor kann mit der Maus festgelegt werden, mit welcher Geschwindigkeit der beim Bildschirmwechsel verwendete Überblendeffekt

ausgeführt werden soll.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

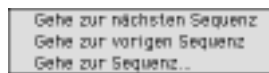
**Zieht man einen Bildschirm vom Strukturfenster auf ein Objekt im Bildschirmfenster, wird im betreffenden Objekt ein Befehl des Typs "Zu einem Bildschirm gehen" erzeugt. Der Zielbildschirm ist dann automatisch der aus dem Strukturfenster gezogene Bildschirm.**

## Zu einer Sequenz gehen



Der Befehl "Zu einer Sequenz gehen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", gegebenenfalls das Feld "Name der Sequenz", das Markierungsfeld "Zielbildschirm im Stapel speichern", das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" und den Geschwindigkeitscursor.

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet drei Möglichkeiten zum Übergang auf eine andere Sequenz: Gehe zur nächsten Sequenz, Gehe zur vorigen Sequenz, Gehe zur Sequenz...

- **"Gehe zur nächsten Sequenz"** beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den

ersten Bildschirm der nächsten Sequenz im Drehbuch an, d.h. der Sequenz, die sich im Drehbuch-Fenster direkt unter der aktuellen Sequenz befindet. Wenn im Drehbuch keine Sequenz auf die aktuelle folgt, bleibt "Gehe zur nächsten Sequenz" ohne Wirkung. Wenn die nächste Sequenz keinen Bildschirm enthält, bleibt "Gehe zur nächsten Sequenz" ebenfalls ohne Wirkung.

- **"Gehe zur vorigen Sequenz"** beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den ersten Bildschirm der vorigen Sequenz an, d.h. der Sequenz, die sich im Drehbuch-Fenster direkt über der aktuellen befindet. Wenn es im Drehbuch keine Sequenz vor der aktuellen gibt, bleibt "Gehe zur vorigen Sequenz" ohne Wirkung. Wenn die vorige Sequenz keinen Bildschirm enthält, bleibt "Gehe zur vorigen Sequenz" ebenfalls ohne Wirkung.

- **"Gehe zur Sequenz..."** beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den ersten Bildschirm der Sequenz an, deren Name im Feld "Name der Sequenz" definiert ist. Wenn das Drehbuch keine Sequenz mit der eingegebenen Bezeichnung enthält, bleibt "Gehe zur Sequenz..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name der Sequenz"**

Das Feld "Name der Sequenz" wird angezeigt, wenn die Option "Gehe zur Sequenz..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt ist. Hier wird die Zielsequenz definiert, indem man aus dem angrenzenden Einblendmenü die gewünschte Sequenz auswählt oder sie per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld zieht.

Wenn die Optionen "Gehe zur nächsten Sequenz" bzw. "Gehe zur vorigen Sequenz" im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt sind, erscheint anstelle des Feldes "Name der Sequenz" der Hinweis "Keine Sequenz zur Auswahl".

### **Das Markierungsfeld "Zielbildschirm im Stapel speichern"**

Wird das Markierungsfeld "Zielbildschirm im Stapel speichern" abgehakt, speichert Katabounga die Tatsache, daß der Anwender diesen Bildschirm passiert hat. Auf diese Weise kann er zu einem späteren Zeitpunkt mit Hilfe des Befehls "Zurückblättern im Stapel" den gleichen Weg zurückgehen.

### **Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen"**

Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" zeigt eine Liste mit Überblendeffekten an, aus



denen der Anwender den gewünschten Effekt auswählt, der beim Sequenzenwechsel verwendet werden soll.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

## Der Geschwindigkeitscursor

Über den Geschwindigkeitscursor kann mit der Maus festgelegt werden, mit welcher Geschwindigkeit der beim Bildschirmwechsel verwendete Überblendeffekt ausgeführt werden soll.

Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".

## Zurückblättern im Stapel



Der Befehl "Zurückblättern im Stapel" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" und den Geschwindigkeitscursor.

- **"Zurückblättern im Stapel"** beendet den aktuellen Bildschirm und zeigt den Bildschirm an, der durch die Befehle "Zu einem Bildschirm gehen" oder "Zu einer Sequenz gehen" zuletzt gespeichert wurde, unter der Voraussetzung, daß deren Option "Aktuellen Bildschirm im Stapel speichern" abgehakt wurde. Wenn kein Bildschirm gespeichert wurde, bleibt "Zurückblättern im Stapel" ohne Wirkung.

## Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen"

Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" zeigt eine Liste mit Überblendeffekten an, aus denen der Anwender den gewünschten Effekt auswählt, der beim Bildschirmwechsel verwendet werden soll.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

## Der Geschwindigkeitscursor

Über den Geschwindigkeitscursor kann mit der Maus festgelegt werden, mit welcher Geschwindigkeit der beim Bildschirmwechsel verwendete Überblendeffekt ausgeführt werden soll.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

## Abspielen stoppen



Der Befehl "Abspielen stoppen" lässt kein Argument zu.

- **"Abspielen stoppen"** stoppt den Drehbuchablauf und beendet den Ausführungsmodus. Im Interpretationsmodus kehrt man durch das Beenden des Abspielens zum Drehbuchaufbau zurück. Im Kompilationsmodus kehrt man zum Schreibtisch zurück. Im Runtime-Modus beendet die Tastenkombination Befehl-Q das Abspielen und kehrt zum Schreibtisch zurück. Im Drehbucherstellungsmodus kehrt man durch Drücken der ESC-Taste zum Drehbuch-Bearbeitungsmodus zurück.

# Befehle zur Objektsteuerung

Bei den sogenannten Objektsteuerungsbefehlen handelt es sich um einen Befehlssatz, mit dem die Objektattribute geändert und die Objekte im Raum verschoben werden können. Darüber hinaus können damit Sprites oder QuickTime-Sequenzen gestartet und deren Parameter definiert werden. Es handelt sich um fünf Befehle: Objekte einblenden/parametrieren, Objekte einstellen, Objekte starten, Lautstärke eines Objekts einstellen, Objekt nach vorne/nach hinten rücken.

## Objekte einblenden/parametrieren



Der Befehl "Objekte einblenden/parametrieren" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Name des Objekts", gegebenenfalls das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" und den Geschwindigkeitscursor.

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "**Ausführen**" zeigt eine Liste an, die zehn Möglichkeiten zur Änderung der Anzeige und der Parameter eines Objekts bietet: Objekt einblenden..., Objekt ausblenden..., Objekt einblenden-ausblenden..., Objekt aktivieren..., Objekt deaktivieren..., Objekt aktivieren-deaktivieren..., Objekt markieren..., Markierung des Objekts aufheben..., Objekt markieren-Markierung aufheben, Objekt auffrischen...

- Mit "**Einblenden...**" wird die Anzeige des Objekts herbeigeführt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" aufgeführt ist, wobei ggf. ein im Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" ausgewählter Übergangseffekt verwendet wird. Wenn das betreffende Objekt schon angezeigt ist, bleibt "Einblenden..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Einblenden..." ebenfalls ohne Wirkung.

- Mit "**Ausblenden...**" wird das im Feld "Name des Objekts" definierte Objekt vom Bildschirm entfernt, wobei ggf. ein im Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" ausgewählter Übergangseffekt verwendet wird. Ist das betreffende Objekt verdeckt, bleibt "Ausblenden..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Ausblenden..." ebenfalls ohne Wirkung.

- Mit "**Einblenden-ausblenden...**" wird das im Feld "Name des Objekts" definierte Objekt je nach bestehendem Zustand ein- bzw. ausgeblendet, wobei ggf. ein im Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" ausgewählter Übergangseffekt verwendet wird. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Einblenden-ausblenden..." ohne Wirkung.

- "**Aktivieren...**" aktiviert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" aufgeführt ist. Wenn das betreffende Objekt schon aktiv ist, bleibt "Aktivieren..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Aktivieren..." ebenfalls ohne Wirkung.

- "**Deaktivieren...**" deaktiviert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" aufgeführt ist. Wenn das betreffende Objekt schon inaktiv ist, bleibt "Deaktivieren..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Deaktivieren..." ebenfalls ohne Wirkung.

- Mit "**Aktivieren-deaktivieren...**" wird das im Feld "Name des Objekts" definierte Objekt je nach bestehendem Zustand aktiviert bzw. deaktiviert. Wenn das betreffende

Objekt nicht existiert, bleibt "Aktivieren-deaktivieren..." ohne Wirkung.

- "**Markieren...**" markiert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" aufgeführt ist. Ist das betreffende Objekt schon markiert, bleibt "Markieren..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Markieren..." ebenfalls ohne Wirkung.

Prinzipiell können alle Objekte markiert werden, verändert wird aber lediglich das Erscheinungsbild von Button-Objekten.

- "**Markierung aufheben...**" hebt die Markierung des Objekts auf, dessen Name im Feld "Name des Objekts" aufgeführt ist. Ist die Markierung des betreffenden Objekts schon aufgehoben, bleibt "Markierung aufheben ..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Markierung aufheben ..." ebenfalls ohne Wirkung.

Prinzipiell kann die Markierung aller Objekte aufgehoben werden, verändert wird aber lediglich das Erscheinungsbild von Button-Objekten.

- Mit "**Markieren-Markierung aufheben...**" wird das im Feld "Name des Objekts" definierte Objekt je nach bestehendem Zustand markiert bzw. seine Markierung wird aufgehoben. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Markieren-Markierung aufheben ..." ohne Wirkung.

Prinzipiell können alle Objekte markiert bzw. nicht markiert werden, verändert wird aber lediglich das Erscheinungsbild von Button-Objekten.

- "**Auffrischen...**" baut ein Objekt neu auf. Wenn das Objekt nach diversen Manipulationen nicht mehr richtig am Bildschirm erscheint, korrigiert "Auffrischen..." die Anzeige. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Auffrischen..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.

### Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen"

Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" erscheint nur, wenn im Ausführen-Menü "Objekt einblenden...", "Objekt ausblenden..." oder "Objekt einblenden-ausblenden..." aufgerufen werden. Das Pop-up-Menü "Effekt zuweisen" zeigt eine Liste mit Überblendeffekten an, aus denen der Anwender den gewünschten Effekt auswählt, der beim Ein- bzw. Ausblenden des Objekts verwendet werden soll.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

### Der Geschwindigkeitscursor

Der Geschwindigkeitscursor erscheint nur, wenn im Ausführen-Menü "Einblenden...", "Ausblenden..." oder "Einblenden-ausblenden..." aufgerufen werden. Über den Geschwindigkeitscursor kann mit der Maus festgelegt werden, mit welcher Geschwindigkeit der beim Ein- bzw. Ausblenden des Objekts verwendete Überblendeffekt ausgeführt wird.

---

*Weitere Informationen zu den Überblendeffekten finden Sie im Abschnitt "Überblendeffekte".*

---

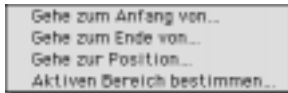
## Objekte einstellen



Der Befehl "Objekte einstellen" ist für Objekte vorgesehen, die animierte Medien enthalten, d.h. QuickTime-Animationen oder Sprites.

Der Befehl "Objekte einstellen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Name des Objekts" und ggf. die Eingabefelder "Anfangsbild" und "Endbild".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt eine Liste an, die vier Möglichkeiten zur Objekteinstellung bietet: Gehe zum Anfang von..., Gehe zum Ende von..., Gehe zur Position..., Aktiven Bereich bestimmen... .

- **"Gehe zum Anfang von..."** spult das im Objekt enthaltene QuickTime- oder Sprite-Medium, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, auf dessen erstes Bild und blendet dieses ein. Wenn sich das im Objekt enthaltene QuickTime-, QuickTime-VR- oder Sprite-Medium schon auf dem ersten Bild befindet, bleibt die Option "Gehe zum Anfang von..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Gehe zum Anfang von..." ebenfalls ohne Wirkung.
- **"Gehe zum Ende von..."** spult das im Objekt enthaltene QuickTime- oder Sprite-Medium, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, auf dessen letztes Bild und blendet dieses ein. Wenn das im Objekt enthaltene QuickTime- oder Sprite-Medium schon auf dem letzten Bild ist, bleibt die Option "Gehe zum Ende von..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Gehe zum Ende von..." ebenfalls ohne Wirkung.
- **"Gehe zur Position..."** spult das im Objekt enthaltene QuickTime- oder Sprite-Medium, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, auf das Bild, dessen Index im Feld "Anfangsbild" eingegeben wurde, und blendet dieses ein. Wenn der im Eingabefeld "Anfangsbild" definierte Index außerhalb des Definitionsbereichs des Mediums liegt, bleibt "Gehe zur Position..." ohne Wirkung. Wenn sich das im Objekt enthaltene QuickTime oder Sprite-Medium schon auf dem betreffenden Bild befindet,

bleibt "Gehe zur Position..." auch ohne Wirkung, ebenso wenn das betreffende Objekt gar nicht existiert.

- Mit "**Aktiven Bereich bestimmen...**" kann bestimmt werden, bei welchem Bild das Abspielen des im Feld "Name des Objekts" aufgeführten QuickTime-Films oder Sprites beginnen und bei welchem es enden soll. Hierzu müssen die Indizes der jeweiligen Bilder in den entsprechenden Feldern "Anfangsbild" und "Endbild" eingegeben werden. Liegt einer der definierten Indizes außerhalb des Definitionsbereichs des Mediums, bleibt "Aktiven Bereich bestimmen..." ohne Wirkung. Wenn das im Objekt enthaltene QuickTime- oder Sprite-Medium schon am letzten Bild angelangt ist, bleibt "Aktiven Bereich bestimmen..." ebenfalls ohne Wirkung, ebenso wenn das betreffende Objekt gar nicht existiert.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Anfangsbild"**

Das Eingabefeld "Anfangsbild" erscheint nur, wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Optionen "Gehe zur Position..." oder "Aktiven Bereich bestimmen..." ausgewählt wurden. Hier wird der Index des anzuzeigenden Bildes eingegeben bzw. der Index des Bildes, mit welchem das Abspielen des Mediums beginnen soll. Dieser Index kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü ausgewählt werden.

Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Optionen "Gehe zum Anfang von..." oder "Gehe zum Ende von..." ausgewählt wurden, kommt das Eingabefeld nicht zum Vorschein.



## Das Eingabefeld "Endbild"

Das Eingabefeld "Endbild" erscheint nur, wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Aktiven Bereich bestimmen..." ausgewählt wurde. Hier wird der Index des Bildes bestimmt, mit dem das Abspielen des Mediums enden soll. Dieser Index kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü ausgewählt werden.

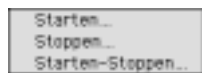
Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Optionen "Gehe zum Anfang von...", "Gehe zum Ende von..." oder "Gehe zur Position..." ausgewählt wurden, kommt das Eingabefeld nicht zum Vorschein.

## Objekte starten



Der Befehl "Objekte starten" ist für Objekte vorgesehen, die animierte Medien enthalten, d.h. QuickTime-Filme oder Sprites.

Der Befehl "Objekte starten" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Name des Objekts", das Eingabefeld "Geschw. (Geschwindigkeit) in 1/60 Sek" sowie die Markierungsfelder "Schleife", "Hin und zurück" und "Synchronisierungsmeldungen".



## Das Pop-up-Menü "Ausführen"

Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt eine Liste an, die drei Möglichkeiten zum Starten oder Stoppen eines Objekts bietet: Objekt starten..., Objekt stoppen..., Objekt starten-stoppen....

- **"Starten..."** startet das Medium im Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, mit der im entsprechenden Eingabefeld bestimmten Geschwindigkeit in 1/60 Sek und ab dem Bild, auf dem es sich zum Zeitpunkt der Befehlsausführung befindet. Wenn sich das im betreffenden Objekt enthaltene Medium am Ende befindet, bleibt "Starten..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Starten..." ebenfalls ohne Wirkung.

- **"Stoppen..."** stoppt das Medium im Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist. Wenn das betreffende Objekt, nicht existiert, bleibt "Stoppen..." ohne Wirkung.

- **"Starten-stoppen..."** startet bzw. stoppt das Medium im Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, je nachdem, ob das Medium in Ruhestellung ist oder sich im Ablauf befindet. Der Start erfolgt mit der im entsprechenden Eingabefeld bestimmten Geschwindigkeit in 1/60 Sek und ab dem Bild, auf dem es sich zum Zeitpunkt der Befehlsausführung befindet. Wenn sich das im betreffenden Objekt enthaltene Medium am Ende befindet, bleibt "Starten-stoppen..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt, nicht existiert, bleibt "Starten-stoppen..." ebenfalls ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Geschwindigkeit in 1/60 Sek"**

In diesem Feld bestimmen Sie die Geschwindigkeit in 1/60 Sek für den Durchlauf der Bilder des Mediums, welches im betreffenden Objekt enthalten ist.

### **Das Markierungsfeld "Schleife"**

Ist das Markierungsfeld "Schleife" abgehakt, wird das im betreffenden Objekt enthaltene Medium wieder von neuem abgespielt, sobald es das Ende erreicht hat. Das Medium wird somit kontinuierlich abgespielt, bis es durch einen Haltebefehl gestoppt wird.

### **Das Markierungsfeld "Hin und zurück"**

Ist das Markierungsfeld "Hin und zurück" abgehakt, läuft das im betreffenden Objekt enthaltene Medium rückwärts bis zum Anfang, sobald es das Ende erreicht hat. Das Abspielen erfolgt somit einmal in jede Richtung.

### **Das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen"**

Ist das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während dem Abspielen des im betreffenden Objekt enthaltenen Mediums Synchronisierungsmeldungen ausgesandt. Die Synchronisierungsmeldungen werden während dem gesamten Medienablauf ausgesandt.

Die ausgesandten Meldungen lauten folgendermaßen: Name\_des\_Mediums Nummer\_des\_Bildes (Beispiel: MeinFilm 18).

Diese Meldungen können abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

### **Das Markierungsfeld "Rückwärts"**

Ist das Markierungsfeld "Rückwärts" abgehakt, können (ausschließlich) Sprite-Objekte am Ende des Lesevorgangs nochmals rückwärts gelesen werden.

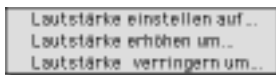
## Lautstärke eines Objekts einstellen



Der Befehl "Lautstärke eines Objekts einstellen" ist für Objekte vorgesehen, die QuickTime-Medien enthalten.

Der Befehl weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Name des Objekts" und das Eingabefeld "Wert (0-255)".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt eine Liste an, die drei Möglichkeiten zum Einstellen der Lautstärke eines Objekts bietet: Lautstärke einstellen auf..., Lautstärke erhöhen um..., Lautstärke verringern um....

- Mit "**Lautstärke einstellen auf...**" wird festgelegt, mit welcher Lautstärke der Klang des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, ausgegeben wird. Der absolute Wert der Lautstärke wird im Eingabefeld "Wert (0-255)" bestimmt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Lautstärke einstellen auf..." ohne Wirkung.
- Mit "**Lautstärke erhöhen um...**" wird die Lautstärke des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, erhöht. Der Wert, um den die Lautstärke erhöht werden soll, wird im Eingabefeld "Wert (0-255)" bestimmt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Lautstärke erhöhen um ..." ohne Wirkung.

- Mit "**Lautstärke verringern um...**" wird die Lautstärke des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, verringert. Der Wert, um den die Lautstärke verringert werden soll, wird im Eingabefeld "Wert (0-255)" bestimmt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Lautstärke verringern um ..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Wert (0-255)"**

Wird die Option "Lautstärke einstellen auf..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt, wird im Eingabefeld "Wert (0-255)" der absolute Wert für die Lautstärke festgelegt, mit welcher der Klang des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, ausgegeben wird. Dieser Wert muß im Bereich von 0 bis 255 liegen, wobei 0 für das schwächste Lautstärkeniveau (Stille) und 255 für maximale Lautstärke steht.

Werden die Optionen "Lautstärke erhöhen um..." oder "Lautstärke verringern um..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt, wird im Eingabefeld "Wert (0-255)" der Wert eingegeben, um welchen die Lautstärke des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, erhöht bzw. verringert wird. Dieser Wert wird entweder zum vorigen Lautstärkenwert addiert oder davon abgezogen. Bei Erhöhung der Lautstärke darf der Gesamtwert 255 nicht überschreiten. Soll die Lautstärke abnehmen, darf der Gesamtwert nicht kleiner als 0 sein.

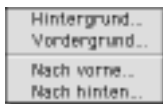
Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen mit Hilfe des angrenzenden Einblendmenüs definiert werden.

## Objekt nach vorne/nach hinten rücken



Der Befehl "Objekt nach vorne/nach hinten rücken" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen" und das Feld "Name des Objekts".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt eine Liste an, die vier Möglichkeiten zur Änderung der räumlichen Ebene eines Objekts bietet: In den Hintergrund..., In den Vordergrund..., Nach vorne..., Nach hinten... .

- **"In den Hintergrund"** plaziert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, hinter alle anderen Objekte. Wenn das betreffende Objekt schon im Hintergrund ist, bleibt "In den Hintergrund" ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "In den Hintergrund" ebenfalls ohne Wirkung.
- **"In den Vordergrund"** plaziert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, vor alle anderen Objekte. Wenn das betreffende Objekt schon im Vordergrund ist, bleibt "In den Vordergrund" ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "In den Vordergrund" ebenfalls ohne Wirkung.

- **"Nach vorne"** plaziert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, um eine räumliche Ebene nach vorne. Wenn das betreffende Objekt schon im Vordergrund ist, bleibt "Nach vorne" ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Nach vorne" ebenfalls ohne Wirkung.
- **"Nach hinten"** plaziert das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, um eine räumliche Ebene nach hinten. Wenn das betreffende Objekt schon im Hintergrund ist, bleibt "Nach hinten" ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Nach hinten" ebenfalls ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.

## **Audio-Befehle**

Bei den Audio-Befehlen handelt es sich um einen Befehlssatz, der nur Klangmedien zugewiesen wird. Sie dienen dem Starten und der Parameterbestimmung von Audio-Sequenzen. Der Befehlssatz umfaßt drei Befehle: Audio-Sequenz starten, Lautstärke einer Audio-Sequenz, Audio-Sequenz stoppen.

## Audio-Sequenz starten



Der Befehl "Audio-Sequenz starten" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Audio-Medium" sowie die Markierungsfelder "Synchronisierungsmeldungen" und "Am Ende entfernen".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt zwei Möglichkeiten an, um eine Audio-Sequenz zu starten: Sequenz starten..., Sequenz loopen... .

- "**Sequenz starten...**" startet das Abspielen des Audio-Mediums, dessen Name im Feld "Audio-Medium" definiert ist. Wenn das betreffende Audio-Medium nicht existiert, bleibt "Sequenz starten..." ohne Wirkung.
- "**Sequenz loopen...**" startet das Abspielen des Audio-Mediums, dessen Name im Feld "Audio-Medium" definiert ist, und läßt es in einer Schleife laufen, d.h. das Audio-Medium wird wieder von neuem abgespielt, sobald es das Ende erreicht hat. Dies erfolgt solange, bis der Vorgang durch einen Haltebefehl gestoppt wird. Wenn das betreffende Audio-Medium nicht existiert, bleibt "Sequenz loopen..." ohne Wirkung.



## Das Feld "Audio-Medium"

Im Feld "Audio-Medium" wird die Audio-Sequenz definiert, welcher der Befehl zugewiesen wird. Hierzu wählt man das gewünschte Audio-Medium entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder man zieht es per Drag and Drop aus der Medien-Palette in das Feld.

## Das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen"

Ist das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während dem Abspielen der betreffenden Audio-Sequenz Synchronisierungsmeldungen ausgesandt. Die Synchronisierungsmeldungen werden beim Start der Audio-Sequenz, während dem Abspielen zu jeder Sekunde sowie am Ende der Audio-Sequenz ausgesandt.

Die Startmeldung lautet folgendermaßen: Start Name\_des\_Mediums (Beispiel: Start MeineMusik).

Die Meldungen, die während dem Abspielen ausgesandt werden, lauten: Name\_des\_Mediums Zeit\_in\_Sekunden (Beispiel: MeineMusik 25).

Die Stopmeldung lautet: Stop Name\_des\_Mediums (Beispiel: Stop MeineMusik).

Diese Meldungen können abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

## Das Markierungsfeld "Am Ende entfernen"

Ist das Markierungsfeld "Am Ende entfernen" abgehakt, wird der von der Audio-Sequenz beanspruchte Arbeitsspeicher freigegeben, sobald die Sequenz abgespielt ist. Diese Option ist in der Standardeinstellung abgehakt. Wenn Sie die Option nicht abhaken, wird die Audio-Sequenz nur entfernt, wenn Sie den Befehl "Audio-Sequenz stoppen" verwenden. Die Sequenz bleibt solange im Arbeitsspeicher, bis der Befehl aufgerufen wird.

Es lohnt sich, Sequenzen im Arbeitsspeicher zu belassen, wenn diese wiederholt verwendet werden sollen. So wird vermieden, daß bei jedem Abspielen die entsprechende Datei erneut geladen werden muß.

---

**Anmerkung: Achten Sie darauf, den Arbeitsspeicher nicht mit zu vielen Sequenzen zu belasten. Diese Option ist unnötig bei Sequenzen, die in einer Schleife laufen.**

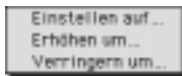
---

## Lautstärke einer Audio-Sequenz



Der Befehl "Lautstärke einer Audio-Sequenz" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Audio-Medium" und die Eingabefelder "Lautstärke (0 bis 255)" und "Balance (-127 bis +127)".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt eine Liste an, die drei Möglichkeiten zum Einstellen der Lautstärke eines Objekts bietet: Lautstärke einstellen auf..., Lautstärke erhöhen um..., Lautstärke verringern um....

- Mit "**Lautstärke einstellen auf...**" werden Lautstärke und Feinabgleich der abgespielten Audio-Sequenz festgelegt, die im Feld "Audio-Medium" definiert ist. Der absolute Wert der Lautstärke wird im Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)" bestimmt. Der absolute Wert für den Feinabgleich wird im Eingabefeld "Balance (-127 bis +127)" bestimmt. Wenn das betreffende Audio-Medium nicht existiert, bleibt "Lautstärke einstellen auf..." ohne Wirkung.
- Mit "**Lautstärke erhöhen um...**" werden Lautstärke und Feinabgleich der abgespielten Audio-Sequenz, die im Feld "Audio-Medium" definiert ist, erhöht. Der Wert, um den die Lautstärke erhöht werden soll, wird im Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)" bestimmt. Der Wert, um den der Feinabgleich erhöht werden soll, wird im

Eingabefeld "Balance (-127 bis +127)" bestimmt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Lautstärke erhöhen um ..." ohne Wirkung.

- Mit "**Lautstärke verringern um...**" werden Lautstärke und Feinabgleich der abgespielten Audio-Sequenz, die im Feld "Audio-Medium" definiert ist, verringert. Der Wert, um den die Lautstärke reduziert werden soll, wird im Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)" bestimmt. Der Wert, um den der Feinabgleich reduziert werden soll, wird im Eingabefeld "Balance (-127 bis +127)" bestimmt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Lautstärke verringern um ..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Audio-Medium"**

Im Feld "Audio-Medium" wird die Audio-Sequenz definiert, welcher der Befehl zugewiesen wird. Hierzu wählt man das gewünschte Audio-Medium entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder man zieht es per Drag and Drop aus der Medien-Palette in das Feld.

### **Das Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)"**

Wird die Option "Lautstärke einstellen auf..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt, wird im Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)" der absolute Wert für die Lautstärke festgelegt, mit welcher der Klang der Sequenz, deren Name im Feld "Audio-Medium" definiert ist, ausgegeben wird. Dieser Wert muß im Bereich von 0 bis 255 liegen, wobei 0 für das schwächste Lautstärkeniveau (Stille) und 255 für maximale Lautstärke steht.

Werden die Optionen "Lautstärke erhöhen um..." oder "Lautstärke verringern um..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt, wird im Eingabefeld "Lautstärke (0 bis 255)" der Wert eingegeben, um welchen die Lautstärke des Mediums, dessen Name im Feld "Audio-Medium" definiert ist, erhöht bzw. verringert wird. Dieser Wert wird entweder zum vorigen Lautstärkenwert addiert oder davon abgezogen. Bei Erhöhung der Lautstärke darf der Gesamtwert 255 nicht überschreiten. Soll die Lautstärke abnehmen, darf der Gesamtwert nicht kleiner als 0 sein.

Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen mit Hilfe des angrenzenden Einblendmenüs definiert werden.

## Das Eingabefeld "Balance (-127 bis +127)"

Ist die Option "Lautstärke einstellen auf..." im Pop-up-Menü "Ausführen" ausgewählt, wird im Eingabefeld "Balance (-127 bis +127)" der absolute Wert für den Feinabgleich festgelegt, mit welchem die Sequenz, deren Name im Feld "Audio-Medium" definiert ist, ausgegeben wird. Dieser Wert muß im Bereich von -127 bis +127 liegen. Der Wert 0 bewirkt, daß der Klang gleichmäßig auf den rechten und linken Ausgang verteilt wird. Bei einem Wert von -127 wird der Ton ausschließlich über den linken Ausgang ausgegeben, bei +127 ausschließlich über den rechten.

Der Feinabgleich kann nur mit absoluten Werten definiert werden.

Die Werte können manuell erfaßt oder durch Zuweisung von Variablen mit Hilfe des angrenzenden Einblendmenüs definiert werden.

## Audio-Sequenz stoppen



Der Befehl "Audio-Sequenz stoppen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Ausführen" und ggf. das Feld "Audio-Medium".

## Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" zeigt drei Möglichkeiten an, um eine Audio-Sequenz zu stoppen: Sequenz stoppen..., Schleife stoppen..., Alle Sequenzen stoppen... .

---

**Anmerkung: "Sequenz stoppen..." und "Alle Sequenzen stoppen..." entfernen automatisch alle laufenden Audio-Sequenzen aus dem Arbeitsspeicher, auch wenn die Option "Am Ende entfernen" im Befehl zum Starten der jeweiligen Sequenz nicht abgehakt ist.**

---

- **"Sequenz stoppen..."** stoppt das Abspielen der Audio-Sequenz, die im Feld "Audio-Medium" definiert ist. Wenn das betreffende Audio-Medium nicht existiert, bleibt "Sequenz stoppen..." ohne Wirkung.
- **"Schleife stoppen..."** löscht die Schleifen-Funktion für die Audio-Sequenz, die im Feld "Audio-Medium" definiert ist. Das Abspielen der Audio-Sequenz wird dadurch nicht unterbrochen, sondern endet normal am Schluß der Sequenz. Wenn das betreffende Audio-Medium nicht existiert, bleibt "Schleife stoppen..." ohne Wirkung.
- **"Alle Sequenzen stoppen..."** stoppt alle Audio-Sequenzen, die gerade abgespielt werden. Wenn kein Audio-Medium abgespielt wird, bleibt "Alle Sequenzen stoppen..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Audio-Medium"**

Das Feld "Audio-Medium" kommt nur zum Vorschein, wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Optionen "Sequenz stoppen..." bzw. "Schleife stoppen..." ausgewählt werden.

Im Feld "Audio-Medium" wird die Audio-Sequenz definiert, welcher der Befehl zugewiesen wird. Hierzu wählt man die gewünschte Sequenz entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder man zieht die Sequenz per Drag and Drop aus dem Medien-Fenster in das Feld.

Das Feld erscheint nicht, wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Alle Sequenzen stoppen..." ausgewählt wurde.

# Befehle zum Bewegen von Objekten

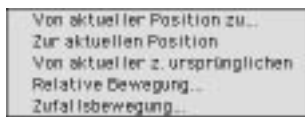
Bei den Befehlen zum Bewegen von Objekten handelt es sich um einen Befehlssatz, der die Bewegung von Objekten am Bildschirm steuert. Dies kann geradlinig oder nach einer vom Benutzer definierten Strecke erfolgen, gemäß absoluten oder relativen Werten oder auch manuell. Im einzelnen handelt es sich um sieben Befehle: Linear bewegen, In den/aus dem Bildschirm ziehen, Mit Maus bewegen, Mit Zoom bewegen, Nach definierter Strecke bewegen, Impulsweise bewegen, Bewegung stoppen.

## Linear bewegen



Der Befehl "Linear bewegen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden können: das Pop-up-Menü "Bewegung", das Feld "Name des Objekts" und die Eingabefelder "Anzahl Schritte", "H-Punkt", "V-Punkt", "Meldung am Ende" sowie das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen".

## Das Pop-up-Menü "Bewegung"



Das Pop-up-Menü "Bewegung" zeigt eine Liste an, die fünf Möglichkeiten zur Bewegung von Objekten auf einer linearen Strecke bietet: Von aktueller Position zu...,

Zur aktuellen Position, Von aktueller zur ursprünglichen, Relative Bewegung..., Zufallsbewegung... .

- Mit der Option "**Von aktueller Position zu...**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von der Position, in der es sich zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung befindet, zu einem Punkt bewegt, dessen Koordinaten in den Eingabefeldern "H-Punkt" und "V-Punkt" definiert sind. Dabei vollzieht es die Anzahl Schritte, die im Eingabefeld "Anzahl Schritte" definiert sind. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Von aktueller Position zu..." ohne Wirkung.
- Mit der Option "**Zur aktuellen Position...**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig vom Punkt, dessen Koordinaten in den Eingabefeldern "H-Punkt" und "V-Punkt" definiert sind, zur Position bewegt, in der sich das Objekt zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung befindet. Dabei vollzieht es die Anzahl Schritte, die im Eingabefeld "Anzahl Schritte" definiert sind. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Zur aktuellen Position ..." ohne Wirkung.
- Mit der Option "**Von aktueller zur ursprünglichen**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von der Position, in der es sich zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung befindet, zur ursprünglichen Position bewegt, die ihm beim Bildschirmaufbau zugewiesen wurde. Dabei vollzieht es die Anzahl Schritte, die im Eingabefeld "Anzahl Schritte" definiert sind. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Von aktueller zur ursprünglichen" ohne Wirkung.
- Mit der Option "**Relative Bewegung...**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von der Position, in der es sich zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung befindet, zu einem Punkt bewegt, dessen Koordinaten sich aus dem Addieren der Ausgangskordinaten und der in den Eingabefeldern "H-Punkt" und "V-Punkt" definierten Werte ergeben. Dabei vollzieht es die Anzahl Schritte, die im Eingabefeld "Anzahl Schritte" definiert sind. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Relative Bewegung ..." ohne Wirkung.  
Sind  $X_1$  und  $Y_1$  die Ausgangskordinaten des Objekts, so lauten die Koordinaten des Endpunktes  $X_2=X_1+\text{PunktH}$  und  $Y_2=Y_1+\text{PunktV}$ .
- Mit der Option "**Zufallsbewegung...**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von der Position, in der es sich zum

Zeitpunkt der Befehlsauslösung befindet, zu einem Punkt bewegt, dessen Koordinaten sich aus dem Addieren der Ausgangskordinaten und der Zufallswerte ergeben, deren Höchstwerte in den Eingabefeldern "H-Punkt" und "V-Punkt" definiert werden. Dabei vollzieht das Objekt eine willkürliche Anzahl Schritte, deren Höchstwert im Eingabefeld "Anzahl Schritte" definiert wird. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Zufallsbewegung ..." ohne Wirkung.

Sind  $X_1$  und  $Y_1$  die Ausgangskordinaten des Objekts, so liegen die Koordinaten des Endpunktes in folgendem Bereich:  $X_1 \leq X_2 \leq X_1 + \text{PunktH}$  und  $Y_1 \leq Y_2 \leq Y_1 + \text{PunktV}$ .

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### Das Eingabefeld "Anzahl Schritte"

Im Eingabefeld "Anzahl Schritte" wird die Anzahl Schritte eingegeben, mit der die Bewegung des Objekts erfolgt. Dieser Wert muß im Bereich zwischen 0 und 500 liegen.

**Die Anzahl Schritte legt fest, mit welcher Geschwindigkeit sich das Objekt auf seinem Pfad bewegt. Je höher der eingegebene Wert ist, desto langsamer läuft die Bewegung ab.**

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Option "Zufallsbewegung..." ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "Anzahl Schritte" der Höchstwert für die vorzunehmenden Schritte festgelegt.

### Das Eingabefeld "H-Punkt"

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Optionen "Von aktueller Position zu...", "Zur aktuellen Position" oder "Von aktueller zur ursprünglichen" ausgewählt sind, wird im



Eingabefeld "H-Punkt" die horizontale Koordinate des Ausgangs- bzw. Endpunktes bestimmt.

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Option "Relative Bewegung..." ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "H-Punkt" der Wert bestimmt, um den die aktuelle horizontale Koordinate des betreffenden Objekts erhöht werden soll.

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Option "Zufallsbewegung" ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "H-Punkt" der Höchstwert bestimmt, um den die aktuelle horizontale Koordinate des betreffenden Objekts erhöht werden soll.

Dieser Wert muß im Bereich von -1200 und +1200 liegen.

Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen mit Hilfe des angrenzenden Einblendmenüs definiert werden.

### **Das Eingabefeld "V-Punkt"**

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Optionen "Von aktueller Position zu...", "Zur aktuellen Position" oder "Von aktueller zur ursprünglichen" ausgewählt sind, wird im Eingabefeld "V-Punkt" die vertikale Koordinate des Ausgangs- bzw. Endpunktes bestimmt.

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Option "Relative Bewegung..." ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "V-Punkt" der Wert bestimmt, um den die aktuelle vertikale Koordinate des betreffenden Objekts erhöht werden soll.

Wenn im Pop-up-Menü "Bewegung" die Option "Zufallsbewegung" ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "V-Punkt" der Höchstwert bestimmt, um den die aktuelle vertikale Koordinate des betreffenden Objekts erhöht werden soll.

Dieser Wert muß im Bereich von -1200 und +1200 liegen.

Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen mit Hilfe des angrenzenden Einblendmenüs definiert werden.

### **Das Eingabefeld "Meldung am Ende"**

Im Eingabefeld "Meldung am Ende" wird der Meldungstext bestimmt, der am Ende des Pfades ausgesandt wird.

Die am Pfadende ausgesandte Meldung kann abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

### **Das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen"**

Ist das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga

während der Bewegung des betreffenden Objekts Kollisionsmeldungen ausgesandt. Die Kollisionsmeldungen werden ausgesandt, wenn das sich bewegende Objekt auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder ganz überdecken.

Kollisionsmeldungen können nur in dem Objekt registriert werden, auf das ein sich bewegendes Objekt beim Ereignis "Kollision" stößt.

Das Ereignis "Kollision" kann die Ausführung weiterer Befehle starten.

## In den/aus dem Bildschirm ziehen



Der Befehl "In den/aus dem Bildschirm ziehen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Richtung", das Feld "Name des Objekts", das Eingabefeld "Anzahl Schritte", das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen", das Pop-up-Menü "Ziehen" und das Eingabefeld "Meldung am Ende".

### Das Pop-up-Menü "Ziehen"



Das Pop-up-Menü "Ziehen" bietet zwei Möglichkeiten, ein Objekt zu bewegen: In den Bildschirm, aus dem Bildschirm.

- Mit der Option "**In den Bildschirm**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von einem Bereich außerhalb des Bildschirms,

der im Pop-up-Menü "Richtung" definiert wird, zur Position gezogen, die das Objekt zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung einnimmt. Dabei vollzieht es die im entsprechenden Eingabefeld definierte Anzahl Schritte. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "In den Bildschirm ziehen" ohne Wirkung.

- Mit der Option "**Aus dem Bildschirm**" wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, geradlinig von der Position, die es zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung einnimmt, in einen Bereich außerhalb des Bildschirms gezogen, der im Pop-up-Menü "Richtung" definiert wird. Dabei vollzieht es die im entsprechenden Eingabefeld definierte Anzahl Schritte. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Aus dem Bildschirm ziehen" ohne Wirkung.

### Das Pop-up-Menü "Richtung"



Das Pop-up-Menü "Richtung" bietet die Auswahl zwischen acht Richtungen für die Objektbewegung: Links, Oben, Rechts, Unten, ObenLinks, ObenRechts, UntenLinks, UntenRechts.

- "**Links**" bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich links außerhalb des Bildschirms befindet.
- "**Oben**" bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich oberhalb des Bildschirms befindet.
- "**Rechts**" bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich rechts außerhalb des Bildschirms befindet.
- "**Unten**" bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in

einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich unterhalb des Bildschirms befindet.

- **"ObenLinks"** bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich links oberhalb des Bildschirms befindet.
- **"ObenRechts"** bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich rechts oberhalb des Bildschirms befindet.
- **"UntenLinks"** bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich links unterhalb des Bildschirms befindet.
- **"UntenRechts"** bedeutet, daß ein Objekt, je nach gewählter Option im "Ziehen"-Menü, in einen Bereich bzw. aus einem Bereich gezogen wird, der sich rechts unterhalb des Bildschirms befindet.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Anzahl Schritte"**

Im Eingabefeld "Anzahl Schritte" wird die Anzahl Schritte eingegeben, die das Objekt zurücklegen muß, bevor es sein Ziel erreicht. Dieser Wert muß im Bereich zwischen 0 und 500 liegen.

**Die Anzahl Schritte legt fest, mit welcher Geschwindigkeit sich das Objekt auf seinem Pfad bewegt. Je höher der Wert ist, desto langsamer läuft die Bewegung ab.**

## Das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen"

Ist das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während der Bewegung des betreffenden Objekts Kollisionsmeldungen ausgesandt. Die Kollisionsmeldungen werden ausgesandt, wenn das sich bewegende Objekt auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder ganz überdecken.

Kollisionsmeldungen können nur in dem Objekt registriert werden, auf das ein sich bewegendes Objekt beim Ereignis "Kollision" stößt.

Das Ereignis "Kollision" kann die Ausführung weiterer Befehle starten.

## Das Eingabefeld "Meldung am Ende"

Im Eingabefeld "Meldung am Ende" wird der Meldungstext bestimmt, der am Ende des Pfades ausgesandt wird.

Die am Pfadende ausgesandte Meldung kann abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

## Mit Maus bewegen

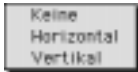


Der Befehl "Mit Maus bewegen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Einschränkung", das Feld "Name des Objekts", das Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts", das Eingabefeld "Rand im Objekt", das Markierungsfeld "Eingeschlossene Objekte bewegen" und das Eingabefeld "Meldung wenn losgelassen".

- **"Mit Maus bewegen"** erlaubt dem Benutzer, das Objekt, dessen Name im Feld

"Name des Objekts" definiert ist, manuell im Bildschirm zu bewegen, wobei die Einschränkungen gelten, die im Pop-up-Menü "Einschränkung" und/oder im Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" und/oder im Eingabefeld "Rand im Objekt" definiert wurden.

### Das Pop-up-Menü "Einschränkung"



Dieses Pop-up-Menü bietet drei Möglichkeiten, die Bewegung eines Objekts einzuschränken: Keine, Horizontal, Vertikal.

- **Keine:** Das Objekt kann vom Anwender in alle Richtungen verschoben werden.
- **Horizontal:** Das Objekt kann vom Anwender nur auf einer horizontalen Linie verschoben werden.
- **Vertikal:** Das Objekt kann vom Anwender nur auf einer vertikalen Linie verschoben werden.

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.

### Das Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts"

Ist das Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" abgehakt, kommt ein Pop-up-Menü mit den Objekten des Bildschirms zum Vorschein, aus denen man das gewünschte Objekt auswählt, dessen Oberfläche den Bewegungsbereich für das im Feld "Name

des Objekts" definierte Objekt bilden soll.

Das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, kann dann vom Anwender nicht aus diesem Bereich herausbewegt werden.

**Mit dieser Option kann beispielsweise eine Art Cursor definiert werden, der ähnlich wie der Cursor funktioniert, mit dem sich die Ausführungsgeschwindigkeit von Überblendeeffekten festlegen läßt.**

### **Das Eingabefeld "Rand im Objekt"**

Im Eingabefeld "Rand im Objekt" wird ein Pixelwert für den Rand eingegeben, der dem im Einblendmenü neben dem Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" definierten Objekt zugewiesen wird. Dieser Rand legt die Grenzen für die Bewegung des Objekts fest, das im Feld "Name des Objekts" definiert ist.

Ist dieser Wert positiv, legt er die Bewegungsgrenzen innerhalb der Oberfläche des Objekts fest, welches im Einblendmenü neben dem Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" definiert ist.

Ist der Wert negativ, legt er die Bewegungsgrenzen außerhalb der Oberfläche des Objekts fest, welches im Einblendmenü neben dem Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" bestimmt ist.

Ist das Markierungsfeld "Innerhalb des Objekts" nicht abgehakt, bleibt der im Eingabefeld "Rand im Objekt" definierte Wert ohne Wirkung.

### **Das Markierungsfeld "Eingeschlossene Objekte bewegen"**

Wird das Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, bewegt, wenn das Markierungsfeld "Eingeschlossene Objekte bewegen" abgehakt ist, werden alle darin enthaltenen Objekte mitbewegt.

"Eingeschlossene" Objekte sind solche, die von der Oberfläche des betreffenden Objekts erfaßt und räumlich davor plaziert sind.

### **Das Eingabefeld "Meldung wenn losgelassen"**

Im Eingabefeld "Meldung wenn losgelassen" wird der Meldungstext definiert, der ausgesandt werden soll, wenn der Anwender die Maus losläßt, d.h. wenn die Objektbewegung abgeschlossen ist.

Die am Ende der Bewegung ausgesandte Meldung kann abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

## Mit Zoom bewegen



Der Befehl "Mit Zoom bewegen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Richtung", das Feld "Name des Objekts", das Eingabefeld "Geschwindigkeit", das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" und die Eingabefelder "H-Punkt", "V-Punkt", "Start (100 bis -500)", "Meldung am Ende".

- **"Mit Zoom bewegen"** löst die Bewegung des Objekts aus, das im Feld "Name des Objekts" definiert ist. Die Bewegung erfolgt mit einem dreidimensionalen Effekt und einer Geschwindigkeit, die im Eingabefeld "Geschwindigkeit" definiert wird.

### Das Pop-up-Menü "Richtung"

Zur aktuellen Position

Das Pop-up-Menü "Richtung" läßt nur eine Richtung für die Objektbewegung zu: Zur aktuellen Position.

- **"Zur aktuellen Position"** bewirkt eine Bewegung, die von einem Punkt ausgeht, dessen horizontale, vertikale und räumliche Koordinaten in den Eingabefeldern "H-Punkt", "V-Punkt" bzw. "Start (100 bis -500)" definiert werden, zur Position, die das betreffende Objekt zum Zeitpunkt der Befehlsauslösung einnimmt. Das Objekt, das sich anfänglich weit hinter dem Bildschirm zu befinden scheint, kommt immer näher und wird größer, bis es am Ende des Pfades seine Originalgröße erlangt.



## **Das Feld "Name des Objekts"**

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

## **Das Eingabefeld "Geschwindigkeit"**

Im Eingabefeld "Geschwindigkeit" wird die Geschwindigkeit definiert, mit der das Objekt die Bewegung ausführt. Der eingegebene Wert muß im Bereich zwischen 0 und 60 liegen.

## **Das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen"**

Ist das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während der Bewegung des betreffenden Objekts Kollisionsmeldungen ausgesandt. Die Kollisionsmeldungen werden ausgesandt, wenn das sich bewegende Objekt auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder ganz überdecken.

Kollisionsmeldungen können nur in dem Objekt registriert werden, auf das ein sich bewegendes Objekt beim Ereignis "Kollision" stößt.

Das Ereignis "Kollision" kann die Ausführung weiterer Befehle starten.

## **Das Eingabefeld "H-Punkt"**

Im Eingabefeld "H-Punkt" wird die horizontale Koordinate des Ausgangspunktes bestimmt. Es muß ein Wert zwischen -1200 und +1200 eingegeben werden. Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

## **Das Eingabefeld "V-Punkt"**

Im Eingabefeld "V-Punkt" wird die vertikale Koordinate des Ausgangspunktes

bestimmt. Es muß ein Wert zwischen -1200 und +1200 eingegeben werden. Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

### **Das Eingabefeld "Start (100 bis -500)"**

Im Eingabefeld "Start (100 bis -500)" wird die räumliche Koordinate des Ausgangspunktes bestimmt. Es muß ein Wert zwischen 100 und -500 eingegeben werden. In Wirklichkeit legt dieser Wert fest, um wieviel Prozent das Bild reduziert wird, wodurch der Tiefeneffekt entsteht. Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

### **Das Eingabefeld "Meldung am Ende"**

Im Eingabefeld "Meldung am Ende" wird der Meldungstext bestimmt, der am Ende des Pfades ausgesandt wird.

Die am Pfadende ausgesandte Meldung kann abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

## Nach definierter Strecke bewegen



Der Befehl "Nach definierter Strecke bewegen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Feld "Name des Objekts", das Eingabefeld "Frequenz in 1/60 Sek", die Markierungsfelder "Schleife", "Hin und zurück", "Synchronisierungsmeldungen" und "Kollisionsmeldungen", das Eingabefeld "Meldungspräfix" und den Button "Bearbeiten".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet nur eine Möglichkeit zum Verschieben des Objekts an: Pfad starten.

- **"Pfad starten"** startet die Bewegung des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist. Mit Hilfe der Pfadbearbeitungswerkzeuge, auf die über den "Bearbeiten"-Button zugegriffen werden kann, bestimmt der Drehbuchautor den Pfad. Die gewünschte Frequenz wird im Eingabefeld "Frequenz in 1/60 Sek" definiert.

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet

wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Frequenz in 1/60 Sek"**

Im Feld "Frequenz in 1/60 Sek" wird für das Objekt die Bewegungsfrequenz auf den Pfadpunkten definiert.

### **Das Markierungsfeld "Schleife"**

Ist das Markierungsfeld "Schleife" abgehakt, wird die Bewegung des betreffenden Objekts wieder von neuem gestartet, sobald es das Pfadende erreicht hat. Das Objekt wird somit kontinuierlich bewegt, bis es durch einen Haltebefehl gestoppt wird.

### **Das Markierungsfeld "Hin und zurück"**

Ist das Markierungsfeld "Hin und zurück" abgehakt, bewegt sich das betreffende Objekt rückwärts bis zum Anfang, sobald es das Pfadende erreicht hat. Die Bewegung erfolgt somit einmal in jede Richtung. Dieser Befehl gilt nur für Sprite-Objekte.

### **Das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen"**

Ist das Markierungsfeld "Synchronisierungsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während der Bewegung des betreffenden Objekts Synchronisierungsmeldungen ausgesandt. Die Synchronisierungsmeldungen werden während dem gesamten Bewegungsablauf ausgesandt.

Die ausgesandten Meldungen lauten wie folgt: der im entsprechenden Eingabefeld definierte Präfix, gefolgt von der Nummer des Pfadpunktes (Beispiel: Mein Präfix57). Diese Meldungen können abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

### **Das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen"**

Ist das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga während der Bewegung des betreffenden Objekts Kollisionsmeldungen ausgesandt. Die Kollisionsmeldungen werden ausgesandt, wenn das sich bewegende Objekt auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder

ganz überdecken.

Kollisionsmeldungen können nur in dem Objekt registriert werden, auf das ein sich bewegendes Objekt beim Ereignis "Kollision" stößt.

Das Ereignis "Kollision" kann die Ausführung weiterer Befehle starten.

### **Das Eingabefeld "Meldungspräfix"**

Im Eingabefeld "Meldungspräfix" wird der Präfix der Synchronisierungsmeldungen definiert.

### **Der Button "Bearbeiten"**

Mit dem Button "Bearbeiten" kann man in den Pfadbearbeitungsmodus für das betreffende Objekt übergehen. Der Button wird dann in "Schließen" umbenannt und es erscheint ein Einblendmenü direkt daneben.

Ein Klick auf "Schließen" beendet den Pfadbearbeitungsmodus.



*Die Werkzeug-Palette, wenn ein Pfad bearbeitet wird.*

Wird der Pfad eines Objekts bearbeitet, nimmt die Werkzeug-Palette die oben abgebildete Form an.

Im Pfadbearbeitungsmodus erscheint in der linken oberen Ecke des Objekts ein kleiner Kreis, der den Ausgangspunkt des Pfades darstellt. Ist schon ein Pfad definiert, erscheint an jeder Ecke der gepunkteten Linie, die den Pfad darstellt, ein kleines Quadrat, und jeder Punkt wird mit dem nächsten durch eine blinkende Linie verbunden.

### **Pfadbearbeitungswerkzeuge**



*Werkzeug zum Verschieben der Pfadpunkte*

Wenn das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt ist, können die Punkte, die den Pfad des Objekts definieren, verschoben werden, indem man daran zieht.

Läßt man die Maustaste auf einem der Pfadpunkte gedrückt, wird die Nummer des betreffenden Punktes angezeigt.



*Werkzeug zum Hinzufügen von Pfadpunkten*

Wenn das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt ist, kann der Pfad des Objekts verlängert werden, indem man Punkte hinzufügt. Jeder hinzugefügter Punkt erweitert die gepunktete Linie, die den Pfad des Objekts definiert, um ein zusätzliches Segment.



*Werkzeug zum Löschen von Pfadpunkten*

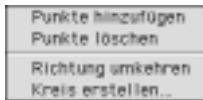
Wenn das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt ist, können Pfadpunkte gelöscht werden, indem man sie anklickt. Sobald ein Punkt gelöscht wird, werden die beiden Punkte, zwischen denen der gelöschte Punkt lag, miteinander verbunden, wodurch sich der Pfad des Objekts entsprechend ändert.



*Werkzeug zum Zeichnen eines Pfades*

Wenn das hier abgebildete Werkzeug ausgewählt ist, kann man einen Pfad für ein Objekt einzeichnen, indem man die Maus am Bildschirm bewegt. Es werden automatisch Pfadpunkte erstellt, die der Zeichnung entsprechend angeordnet sind.

## Das Pop-up-Menü "Pfadbearbeitung"

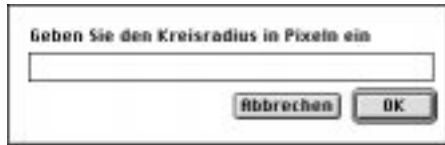


Das Pop-up-Menü "Pfadbearbeitung" bietet vier Hilfsoptionen bei der Definition eines Pfades an: Punkte hinzufügen, Punkte löschen, Richtung umkehren, Kreis erstellen...

- Mit "**Punkte hinzufügen**" wird die Zeichnung des Pfades verfeinert, indem Linienpunkte hinzugefügt werden. Neue Punkte werden genau in die Mitte zwischen zwei bestehende Punkte gesetzt.
- Mit "**Punkte löschen**" wird die Zeichnung des Pfades vergrößert, indem Linienpunkte entfernt werden. Jeder zweite Punkt wird gelöscht, und die neuen Segmente

verbinden jetzt die Punkte, zwischen denen der jeweils gelöschte Punkt lag.

- "**Richtung umkehren**" ändert die Richtung des Pfades. Der zuletzt definierte Punkt des Pfades wird zum Ausgangspunkt.
- "**Kreis erstellen...**" zeigt eine Dialogbox an, in die der Radius des gewünschten Kreises eingegeben werden muß.



Sobald die Eingabe bestätigt wird, zeichnet Katabounga einen kreisförmigen Pfad mit dem eingegebenen Radius. Der Ausgangspunkt des Pfades ist der oberste Punkt des Kreises.

## Impulsweise bewegen



Der Befehl "Impulsweise bewegen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Impulstyp", das Feld "Name des Objekts", die Eingabefelder "Richtung (Winkel)" und "Kraft", die Markierungsfelder "Kollisionsmeld.", "Zufallswinkel", "Abprallen" und "Kollisionswinkel" sowie das Eingabefeld "Meldung am Ende".

- "**Impulsweise bewegen**" bewegt das Objekt, dessen Name im Feld "Name des

Objekts" definiert ist, in eine Richtung, die im Eingabefeld "Richtung (Winkel)" definiert wird, und mit einer Kraft, die im Eingabefeld "Kraft" definiert wird. Die Bewegung erfolgt, als ob das betreffende Objekt mit einer bestimmten Kraft in eine bestimmte Richtung geworfen würde.

### Das Pop-up-Menü "Impulstyp"



Das Pop-up-Menü "Impulstyp" bietet nur einen Impulstyp für die Bewegung des Objekts an: Linear.

- **"Linear"** bedeutet, daß die Bewegung nach einem linearen Pfad erfolgt.

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.

### Das Eingabefeld "Richtung (Winkel)"

Im Eingabefeld "Richtung (Winkel)" wird der Startwinkel für das Objekt definiert. Der Wert muß in einem Bereich zwischen  $-179$  und  $+180$  liegen.

### Das Eingabefeld "Kraft"

Im Eingabefeld "Kraft" wird die Kraft eingegeben, mit welcher das Objekt geworfen wird. Der Wert muß in einem Bereich zwischen  $0$  und  $1000$  liegen.

### Das Markierungsfeld "Kollisionsmeld."

Ist das Markierungsfeld "Kollisionsmeldungen" abgehakt, werden von Katabounga



während der Bewegung des betreffenden Objekts Kollisionsmeldungen ausgesandt. Die Kollisionsmeldungen werden ausgesandt, wenn das sich bewegende Objekt auf ein anderes Objekt stößt, d.h. wenn sich die Oberflächen beider Objekte teilweise oder ganz überdecken.

Kollisionsmeldungen können nur in dem Objekt registriert werden, auf das ein sich bewegendes Objekt beim Ereignis "Kollision" stößt.

Das Ereignis "Kollision" kann die Ausführung weiterer Befehle starten.

### **Das Markierungsfeld "Zufallswinkel"**

Ist das Markierungsfeld "Zufallswinkel" abgehakt, berücksichtigt Katabounga den im Feld "Richtung (Winkel)" eingegebenen Wert nicht, sondern weist dem Startwinkel einen Zufallswert zu.

### **Das Markierungsfeld "Abprallen"**

Ist das Markierungsfeld "Abprallen" abgehakt, prallt das Objekt bei seiner Bewegung an den Rändern des Bildschirms ab.

### **Das Markierungsfeld "Kollisionswinkel"**

Mit dem Markierungsfeld "Kollisionswinkel" kann, wenn der hier beschriebene Befehl "Impulsweise bewegen" durch das Ereignis "Kollision" ausgelöst wird, ein Startwinkel relativ zum Aufschlagwinkel definiert werden.

### **Das Eingabefeld "Meldung am Ende"**

Im Eingabefeld "Meldung am Ende" wird der Meldungstext bestimmt, der am Ende des Pfades ausgesandt wird.

Die am Pfadende ausgesandte Meldung kann abgefangen werden, um die Ausführung weiterer Befehle zu starten.

## Bewegung stoppen



Der Befehl "Bewegung stoppen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen" und das Feld "Name des Objekts".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet zwei Möglichkeiten, um die Bewegung eines Objekts zu stoppen: Stoppt den Pfad von..., Stoppt alle Pfade.

- **"Stoppt den Pfad von..."** stoppt die Bewegung des Objekts, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist. Wenn sich das betreffende Objekt gerade nicht bewegt, bleibt "Stoppt den Pfad von..." ohne Wirkung. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt der Befehl ebenfalls ohne Wirkung.
- **"Stoppt alle Pfade"** stoppt die Bewegung aller Objekte. Wenn sich gerade kein Objekt bewegt, bleibt "Stoppt alle Pfade" ohne Wirkung.

### Das Feld "Name des Objekts"

Das Feld "Name des Objekts" erscheint nur, wenn im Ausführen-Menü die Option "Pfad stoppen von..." ausgewählt wurde.

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen

werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

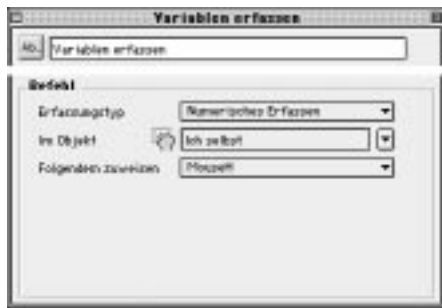
Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

## Befehle zur Manipulation der Variablen

Mit den Befehlen zur Manipulation von Variablen kann der Anwender alphanumerische oder numerische Variablen erfassen sowie Zuweisungen und Berechnungen in Zusammenhang mit numerischen Variablen vornehmen. Es handelt sich um zwei Befehle: "Variablen erfassen" und "Numerische Variablen ändern".

### Variablen erfassen



Der Befehl "Variablen erfassen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Erfassungstyp", das Feld "Name des Objekts" und das Pop-up-Menü "Folgendem zuweisen".

## Das Pop-up-Menü "Erfassungstyp"



Alphanumerisches Erfassen  
Numerisches Erfassen

Das Pop-up-Menü "Erfassungstyp" bietet zwei Möglichkeiten zur Erfassung einer Variablen: Alphanumerisches Erfassen, Numerisches Erfassen.

- "**Alphanumerisches Erfassen**" verwandelt das Textobjekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, für den Anwender in ein Eingabefeld, das sämtliche alphanumerische Zeichen aufnehmen kann. Der erfaßte Wert wird der Variablen zugewiesen, die im Pop-up-Menü "Folgendem zuweisen" definiert ist.
- "**Numerisches Erfassen**" verwandelt das Textobjekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, für den Anwender in ein Eingabefeld, das sämtliche numerische Zeichen aufnehmen kann. Der erfaßte Wert wird der Variablen zugewiesen, die im Pop-up-Menü "Folgendem zuweisen" definiert ist.

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Textobjekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Der Befehl "Variablen erfassen" kann nur Textobjekten zugewiesen werden.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.

### Das Pop-up-Menü "Folgendem zuweisen"

Im Pop-up-Menü "Folgendem zuweisen" kann aus der Liste der im Drehbuch definierten Variablen eine Variable ausgewählt werden, der ein erfaßter alphanumerischer bzw. numerischer Wert zugewiesen wird.

## Numerische Variablen ändern



Der Befehl "Numerische Variablen ändern" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: die Pop-up-Menüs "Ausführen" und "Speichern in", das Eingabefeld "Wert A" und gegebenenfalls das Pop-up-Menü "Operator" und das Eingabefeld "Wert B".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet zwei Methoden zur Änderung einer numerischen Variablen an: Einen Wert zuweisen... und Berechnen...

- **"Einen Wert zuweisen..."** erlaubt es, der über das Pop-up-Menü "Speichern in" definierten Variablen den im Feld "Wert A" definierten numerischen Wert zuzuweisen.
- **"Berechnen..."** erlaubt es, der über das Pop-up-Menü "Speichern in" definierten Variablen das Ergebnis der Rechenoperation zuzuweisen, die über das Operator-Menü zwischen den numerischen Werten der Felder "Wert A" und "Wert B" definiert wurde.

### Das Pop-up-Menü "Speichern in"

Im Pop-up-Menü "Speichern in" kann aus der Liste der im Drehbuch definierten Variablen die Variable ausgewählt werden, der ein erfaßter alphanumerischer bzw. numerischer Wert zugewiesen wird.

### Das Eingabefeld "Wert A"

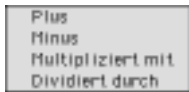
Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Einen Wert zuweisen..." ausgewählt wurde, kann im Eingabefeld "Wert A" der numerische Wert definiert werden, der der gewählten Variablen zugewiesen werden soll.

Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Berechnen..." ausgewählt wurde, kann im Eingabefeld "Wert A" der numerische Wert des ersten Arguments der gewählten Rechenoperation definiert werden.

Dieser Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

### Das Pop-up-Menü "Operator"

Wenn im Ausführen-Menü die Option "Einen Wert zuweisen..." ausgewählt wurde, kommt das Operator-Menü nicht zum Vorschein.



Das Operator-Menü stellt vier Rechenoperationen zur Auswahl: Plus, Minus, Multipliziert mit, Dividiert durch.

- "**Plus**" addiert die numerischen Werte, die in den Eingabefeldern "Wert A" und "Wert B" definiert sind ( $A+B$ ).
- "**Minus**" subtrahiert den numerischen Wert im Eingabefeld "Wert B" vom numerischen Wert im Eingabefeld "Wert A" ( $A-B$ ).
- "**Multipliziert mit**" multipliziert die numerischen Werte, die in den Eingabefeldern "Wert A" und "Wert B" definiert sind ( $A*B$ ).
- "**Dividiert durch**" dividiert den numerischen Wert A durch den numerischen Wert B ( $A/B$ ).

## Das Eingabefeld "Wert B"

Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Einen Wert zuweisen..." ausgewählt wurde, kommt das Eingabefeld "Wert B" nicht zum Vorschein.

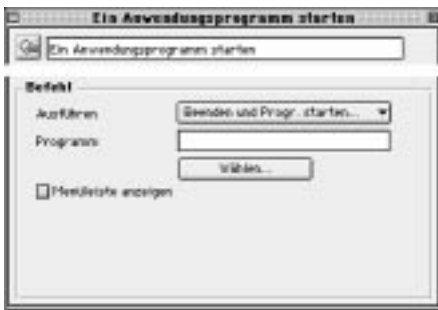
Wenn im Pop-up-Menü "Ausführen" die Option "Berechnen..." ausgewählt wurde, kann im Eingabefeld "Wert B" der numerische Wert des zweiten Arguments der gewählten Rechenoperation definiert werden.

Dieser Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

# Allgemeine Befehle

Die sogenannten allgemeinen Befehle ermöglichen es, eine Applikation zu starten, die Anzeige des Mauszeigers zu verwalten, auf die Bildschirmluhr Einfluß zu nehmen und Meldungen auszusenden. Es handelt sich im einzelnen um vier Befehle: Ein Anwendungsprogramm starten, Mauszeiger verwalten, Zur Bildschirmzeit gehen, Meldung aussenden.

## Ein Anwendungsprogramm starten



Der Befehl "Ein Anwendungsprogramm starten" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen", das Eingabefeld "Programm" und den Button "Wählen...".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet zwei Methoden zum Starten eines Anwendungsprogramms an: "Programm starten" oder "Beenden (Katabounga) und Programm starten".

- **"Programm starten"** startet das Anwendungsprogramm, dessen Name im Eingabefeld "Programm" definiert ist. Wenn das betreffende Programm nicht existiert, bleibt "Programm starten" ohne Wirkung.



- **"Beenden und Programm starten"** beendet den aktuellen Katabounga-Runtime und startet das Anwendungsprogramm, dessen Name im Eingabefeld "Programm" definiert ist. Wenn das betreffende Programm nicht existiert, bleibt "Beenden und Programm starten" ohne Wirkung.

---

**Anmerkung: Das Starten des Programms funktioniert nur im Runtime-Modus. Das Anwendungsprogramm muß sich auf der gleichen Stufe wie der Runtime befinden.**

---

### Das Eingabefeld "Programm"

Hier wird der Name des Anwendungsprogramms definiert, das gestartet werden soll.

### Der Button "Wählen..."

Klickt man auf diese Schaltfläche, öffnet sich die Standarddialogbox zum Öffnen von Dokumenten, damit die zu startende Anwendung gesucht und ausgewählt werden kann. Nach Bestätigung erscheint der Name der ausgewählten Anwendung im Eingabefeld "Programm".

### Mauszeiger verwalten

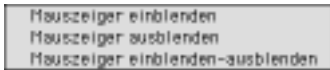


Der Befehl "Mauszeiger verwalten" ermöglicht es, den Mauszeiger ein- bzw. auszublenden. Der Mauszeiger wird auf diese Weise global ein- bzw. ausgeblendet, d.h. er ist am gesamten Bildschirm zu sehen bzw. nicht zu sehen.

Wenn der Mauszeiger auf einem bestimmten Objekt ausgeblendet werden soll, können Sie dem Objekt den Cursor "No cursor" zuweisen.

Der Befehl weist ein Argument auf, das über das Pop-up-Menü "Ausführen" definiert wird.

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet drei Methoden zum Verwalten des Mauszeigers an: Mauszeiger einblenden, / ausblenden, / einblenden-ausblenden.

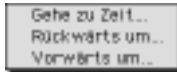
- **"Mauszeiger einblenden"** bewirkt, daß der Mauszeiger am Bildschirm erscheint. Wenn der Mauszeiger schon angezeigt ist, bleibt "Mauszeiger einblenden" ohne Wirkung.
- **"Mauszeiger ausblenden"** bewirkt, daß der Mauszeiger vom Bildschirm verschwindet. Wenn der Mauszeiger schon ausgeblendet ist, bleibt "Mauszeiger ausblenden" ohne Wirkung.
- **"Mauszeiger einblenden-ausblenden"** bewirkt, daß der Mauszeiger am Bildschirm erscheint bzw. ausgeblendet wird, je nachdem, ob er zuvor angezeigt war oder nicht.

### Zur Bildschirmzeit gehen



Der Befehl "Zur Bildschirmzeit gehen" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen" und das Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet drei Methoden an, um zur Bildschirmzeit zu gehen: Gehe zu Zeit..., Rückwärts um..., Vorwärts um...

- Mit "**Gehe zu Zeit...**" kann der Wert der Bildschirmzeit verändert werden, indem ihr der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierte Wert zugewiesen wird. Die Bildschirmzeit gibt an, wie viele Sechzigstelsekunden seit der Anzeige des Bildschirms abgelaufen sind.
- Mit "**Rückwärts um...**" kann der Wert der Bildschirmzeit verändert werden, indem ihr aktueller Wert um den im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierten Wert reduziert wird. Die Bildschirmzeit gibt an, wie viele Sechzigstelsekunden seit der Anzeige des Bildschirms abgelaufen sind.
- Mit "**Vorwärts um...**" kann der Wert der Bildschirmzeit verändert werden, indem ihr aktueller Wert um den im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierten Wert erhöht wird. Die Bildschirmzeit gibt an, wie viele Sechzigstelsekunden seit der Anzeige des Bildschirms abgelaufen sind.

### Das Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek"

Wenn im Ausführen-Menü die Option "Gehe zu Zeit..." ausgewählt ist, kann im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" der absolute Wert für die Bildschirmzeit definiert werden. Wenn die Optionen "Rückwärts um..." oder "Vorwärts um..." ausgewählt werden, kann im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" der Wert eingegeben werden, um den die Bildschirmzeit reduziert bzw. erhöht werden soll.

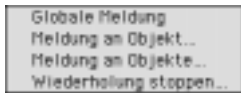
Die Zeit wird in Ticks ausgedrückt, d.h. in Sechzigstelsekunden.

## Meldung aussenden



Der Befehl "Meldung aussenden" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Ausführen", gegebenenfalls das Feld "Name des Objekts" oder das Eingabefeld "Präfix der Objektnamen", das Eingabefeld "Meldung", gegebenenfalls das Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" und das Markierungsfeld "Sendung wiederholen".

### Das Pop-up-Menü "Ausführen"



Das Pop-up-Menü "Ausführen" bietet vier Methoden zum Versenden einer Meldung an: Globale Meldung, Meldung an Objekt..., Meldung an Objekte..., Wiederholung stoppen ... .

- Mit "**Globale Meldung**" wird an das gesamte Drehbuch eine Meldung ausgesandt, deren Text im Eingabefeld "Meldung" definiert wird, was nach der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierten Zeit erfolgt. Ist das Markierungsfeld "Sendung wiederholen" abgehakt, wird die Sendung in zeitlichen Abstand, der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definiert ist, wiederholt.

---

*Anmerkung: Nur vorhandene Elemente können global ausgesandte Meldungen empfangen.*

---

- Mit "**Meldung an Objekt...**" wird an ein bestimmtes Objekt, dessen Name im Feld "Name des Objekts" definiert ist, eine Meldung ausgesandt, deren Text im Eingabefeld

"Meldung" definiert wird, was nach der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierten Zeit erfolgt. Ist das Markierungsfeld "Sendung wiederholen" abgehakt, wird die Sendung im zeitlichen Abstand, der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definiert ist, wiederholt. Wenn das betreffende Objekt nicht existiert, bleibt "Meldung an Objekt..." ohne Wirkung.

- Mit **"Meldung an Objekte..."** wird an bestimmte Objekte, deren Namen mit dem im Eingabefeld "Präfix der Objektnamen" definierten Präfix beginnen, eine Meldung ausgesandt, deren Text im Eingabefeld "Meldung" definiert wird, was nach der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definierten Zeit erfolgt. Ist das Markierungsfeld "Sendung wiederholen" abgehakt, wird die Sendung im zeitlichen Abstand, der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definiert ist, wiederholt.
- Mit **"Wiederholung stoppen..."** kann die Wiederholung der Meldung, deren Text im Eingabefeld "Meldung" definiert ist, gestoppt werden. Wenn die Meldung nicht existiert, bleibt "Wiederholung stoppen..." ohne Wirkung.

### **Das Feld "Name des Objekts"**

Wenn im Ausführen-Menü die Optionen "Globale Meldung", "Meldung an Objekte..." oder "Wiederholung stoppen..." ausgewählt werden, kommt das Feld "Name des Objekts" nicht zum Vorschein.

Wenn im Ausführen-Menü die Option "Meldung an Objekt..." ausgewählt ist, kann im Feld "Name des Objekts" das Objekt definiert werden, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt das gewünschte Objekt entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü wird standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### **Das Eingabefeld "Präfix der Objektnamen"**

Wenn im Ausführen-Menü die Optionen "Globale Meldung", "Meldungen an

Objekt..." oder "Wiederholung stoppen..." ausgewählt sind, kommt das Eingabefeld "Präfix der Objektnamen" nicht zum Vorschein.

Wenn die Option "Meldung an Objekte..." ausgewählt ist, wird im Eingabefeld "Präfix der Objektnamen" die Vorsilbe der Namen der Objekte definiert, denen der Befehl zugewiesen werden soll.

Der Präfix darf nicht länger als vier Zeichen sein.

### **Das Eingabefeld "Meldung"**

Im Eingabefeld "Meldung" kann der Wortlaut der ausgesandten Meldung definiert werden.

### **Das Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek"**

Im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" kann die Zeit bis zum Aussenden der Meldung bzw. der zeitliche Abstand zwischen jeder Wiederholung der Meldung definiert werden, sofern das Markierungsfeld "Sendung wiederholen" abgehakt ist.

Die Zeit wird in Ticks ausgedrückt, d.h. in Sechzigstelsekunden.

### **Das Markierungsfeld "Sendung wiederholen"**

Ist das Markierungsfeld "Sendung wiederholen" abgehakt, wird das Aussenden der Meldung in dem zeitlichen Abstand wiederholt, der im Eingabefeld "Zeit in 1/60 Sek" definiert wird.

# Der Befehl "QuickTime-VR-Steuerung"

## QuickTime-VR-Steuerung



Mit dem Befehl "QuickTime-VR-Steuerung" können Navigationsoperationen reproduziert und gesteuert werden, die beim direkten Manipulieren einer QuickTime-VR-Sequenz möglich sind.

Der Befehl "QuickTime-VR-Steuerung" weist mehrere Argumente auf, die über folgende Elemente definiert werden: das Pop-up-Menü "Name des Objekts" sowie die Markierungs- und Eingabefelder "Knoten", "Winkel (in Graden)", "Tilt (in Graden)", "Zoom" und "Relative Werte".

### Das Feld "Name des Objekts"

Im Feld "Name des Objekts" wird das Objekt definiert, dem der Befehl zugewiesen werden soll. Man wählt es entweder aus dem angrenzenden Einblendmenü aus oder zieht es per Drag and Drop aus dem Drehbuch-Fenster in das Feld.

Im angrenzenden Einblendmenü ist standardmäßig das Objekt "Ich selbst" ausgewählt, bei dem es sich um das Objekt handelt, dem der Befehl zugeordnet wurde.

**Ein Befehl, der das Objekt "Ich selbst" betrifft, kann dupliziert und auf anderen Objekten abgelegt werden. Er gilt dann auch für das Objekt, dem er zugewiesen wurde. Es ist keine neue Parametereingabe nötig.**

### Das Markierungs- und Eingabefeld "Knoten"

Ist das Markierungsfeld "Knoten" abgehakt, wird bei der Ausführung des Befehls der im angrenzenden Eingabefeld definierte Wert berücksichtigt.  
Im Eingabefeld "Knoten" wird die Nummer des zu erreichenden Knotens definiert.  
Dieser Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

---

*Bei "Knoten" handelt es sich um die wörtliche Übersetzung von "node". Für weitere Informationen zur Bedeutung von "node" verweisen wir Sie auf die Dokumentation zu QuickTime VR.*

---

### **Das Markierungs- und Eingabefeld "Winkel (in Graden)"**

Ist das Markierungsfeld "Winkel (in Graden)" abgehakt, wird bei der Ausführung des Befehls der im angrenzenden Eingabefeld definierte Wert berücksichtigt. Im Eingabefeld "Winkel" wird der horizontale Blickwinkel definiert. Dieser Wert muß in einem Bereich zwischen 0 und 360 Grad liegen. Der Wert 0 definiert den horizontalen Standardblickwinkel.

Der Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

Wenn das Markierungsfeld "Relative Werte" abgehakt ist, wird durch einen negativen Winkelwert eine Drehung nach links und durch einen positiven Wert eine Drehung nach rechts ermöglicht.

### **Das Markierungs- und Eingabefeld "Tilt (in Graden)"**

Ist das Markierungsfeld "Tilt (in Graden)" abgehakt, wird bei der Ausführung des Befehls der im angrenzenden Eingabefeld definierte Wert berücksichtigt.

Im Eingabefeld wird der vertikale Blickwinkel definiert. Dieser Wert muß in einem Bereich zwischen -90 und 90 Grad liegen. Der Wert 0 definiert den vertikalen Standardblickwinkel.

Dieser Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

Wenn das Markierungsfeld "Relative Werte" abgehakt ist, wird durch einen negativen Tilt-Wert eine Drehung nach unten und durch einen positiven Wert eine Drehung nach oben ermöglicht.

### **Das Markierungs- und Eingabefeld "Zoom"**

Ist das Markierungsfeld "Zoom" abgehakt, wird bei der Ausführung des Befehls der



im angrenzenden Eingabefeld definierte Wert berücksichtigt.

Im Eingabefeld "Zoom" wird die Reichweite des Sichtfeldes definiert. Dieser Wert muß in einem Bereich zwischen -90 und 90 liegen. Der Wert 0 definiert das Standardsichtfeld.

Dieser Wert kann manuell erfaßt oder durch Zuweisung einer Variablen über das angrenzende Einblendmenü definiert werden.

Wenn das Markierungsfeld "Relative Werte" abgehakt ist, kann man sich bei Eingabe eines negativen Zoom-Wertes einem Objekt nähern und bei Eingabe eines positiven Wertes von einem Objekt entfernen.

### Das Markierungsfeld "Relative Werte"

Wenn das Markierungsfeld "Relative Werte" nicht abgehakt ist, werden die Werte in den Eingabefeldern "Winkel (in Graden)", "Tilt (in Graden)" und "Zoom" als absolute Werte betrachtet, d.h. die aktuelle Position wird nicht berücksichtigt.

Ist das Markierungsfeld "Relative Werte" jedoch abgehakt, werden die Werte in den Eingabefeldern "Winkel (in Graden)", "Tilt (in Graden)" und "Zoom" als relative Werte betrachtet, d.h. in bezug auf die aktuelle Position.

## Der Befehl "Skript definieren"



## Ein Skript definieren

Bei einem Skript handelt es sich um ein kleines Programm, das in Katabounga-eigener Sprache geschrieben wird und mit dem sämtliche Arbeitsschritte vorgenommen werden können, die nicht einem Standardbefehl entsprechen.

Der Befehl "Skript definieren" gliedert sich in drei Bereiche: das Eingabefeld für den Skripttext, den Bildlaufbereich für Schlüsselwörter und Anweisungen sowie den Anzeigebereich für die Online-Hilfe.

Das Fenster des Befehls "Skript definieren" weist unten rechts ein Feld zur Größeneinstellung auf, mit dem der Anwender das Fenster auf die von ihm gewünschte Größe bringen kann.

### Das Eingabefeld für den Skripttext

Der obere Eingabebereich erlaubt das Erfassen von Skripttext gemäß den Katabounga-eigenen Syntax- und Semantikregeln.

Schlüsselwörter und Befehle werden umgehend interpretiert und fett formatiert.

### Der Bildlaufbereich für die Schlüsselwörter

Im Bildlaufbereich unten links wird eine Liste mit Katabounga-eigenen Schlüsselwörtern und Befehlen angezeigt, aus denen der Anwender die gewünschten auswählen kann.

### Der Anzeigebereich für die Online-Hilfe

Der Anzeigebereich unten rechts zeigt den Hilfetext der Online-Hilfe an, der sich auf das Schlüsselwort oder auf den Befehl bezieht, der links im Bildlaufbereich für die Schlüsselwörter ausgewählt ist.

## Schlüsselwörter

**If...Else...End**

**IF** Vergleich

Anweisungen

**ELSE**

## Anweisungen

**END**

Dies ist der Standard der bedingten Anweisung der Programmiersprache. Auf diese Weise können zwei Zahlenwerte verglichen werden, damit anschließend, je nach Ergebnis des Vergleichs, ein Skriptteil ausgeführt werden kann.

**IF** A>5

Ausführung wenn wahr

...

**ELSE**

Ausführung wenn falsch

...

**END**

Die numerischen Vergleichsoperatoren sind:

< kleiner als

> größer als

<> ungleich

= gleich

<= kleiner / gleich

>= größer / gleich

Beispiel:

**IF** MouseH>Objekt.Right

MoveObject MySelf,MouseH,Objekt.Top

**ELSE**

MoveObject MySelf, Objekt.Right,Objekt.Top

**END**

Es können auch Tests an vordefinierten Booleschen Ausdrücken ausgeführt werden.

**IF** Macintosh

Message GoMac

**ELSE**

Message GoIBM

**END**

Siehe : "Vordefinierte Variablen"

*IfObject...Else...End*

**IfObject** Objekt,Zustand

Diese Anweisung funktioniert wie die Anweisung IF und wird auf die gleiche Weise verwendet. Damit wird der Zustand eines Objekts getestet. Zwei Parameter sind dazu nötig : die Referenz eines Objekts und den zu testenden Zustand.

**IfObject** MySelf,shown

...

**Else**

...

**End**

**IfObject** MySelf,shown

**IfObject** Bild,hidden

**IfObject** Toto,marked

**IfObject** Objekt0,unmarked

**IfObject** MySelf,active

**IfObject** MySelf,inactive

## **Anweisungen**

*Show*

**Show** Objekt

Diese Anweisung erteilt einem Objekt den Befehl, sich einzublenden.

**Show** Bildobjekt

**Show** MySelf

*Hide*

**Hide** Objekt

Diese Anweisung erteilt einem Objekt den Befehl, vom Bildschirm zu verschwinden.

**Hide** Bildobjekt

**Hide** MySelf

*Mark*

**Mark** Objekt

Mit dieser Anweisung wird ein Objekt markiert. Der markierte Status wird grafisch dargestellt, wenn das Objekt ein Medium vom Typ "Button" enthält, das eine Markierung zulässt.

**Mark** Bildobjekt  
**Mark** MySelf

### *Unmark*

**Unmark** Objekt

Mit dieser Anweisung wird der markierte Zustand eines Objekts aufgehoben. Dieser Status wird grafisch dargestellt, wenn das Objekt ein Medium vom Typ "Button" enthält, das eine Markierung zulässt.

**Unmark** Bildobjekt

**Unmark** MySelf

### *Active*

**Active** Objekt

Diese Anweisung aktiviert ein Objekt. Der aktive Zustand wird grafisch dargestellt, wenn das Objekt ein Medium vom Typ "Button" enthält. Andernfalls wird das Objekt einfach nur "anklickbar".

**Active** Bildobjekt

**Active** MySelf

### *Inactive*

**Inactive** Objekt

Mit dieser Anweisung wird ein Objekt deaktiviert. Der deaktivierte Zustand wird grafisch dargestellt, wenn das Objekt ein Medium vom Typ "Button" enthält. Andernfalls kann das Objekt nicht mehr angeklickt werden.

**Inactive** Bildobjekt

**Inactive** MySelf

### *BringToFront*

**BringToFront** Object

Ermöglicht es, ein bestimmtes Objekt in den Vordergrund zu bringen. Das Objekt wird vor alle anderen plazierte.

**BringToFront** MySelf

**BringToFront** Bild

### *SendBehind*

**SendBehind** Object

Ermöglicht es, ein bestimmtes Objekt in den Hintergrund zu bringen. Das Objekt wird

hinter alle anderen plaziert.

**SendBehind** MySelf

**SendBehind** Bild

### *MoveObject*

**MoveObject** Object,H\_Pixels,V\_Pixels

Ermöglicht es, ein bestimmtes Objekt in die horizontalen und vertikalen Koordinaten zu plazieren. Die Koordinaten haben ihren Ursprung links oben im Drehbuch.

**MoveObject** MySelf,10,10

**MoveObject** Objekt\_Film,MySelf.Right+5,MySelf.Top

### *SizeObject*

**SizeObject** Object,H\_Pixels,V\_Pixels

Ermöglicht es, die Größe eines Objekts zu ändern.

Die Größe wird in Pixeln ausgedrückt.

**SizeObject** MySelf, (MySelf.Right - MySelf.Left) / 2,100

**SizeObject** Objekt\_Film,100,100

Beispiel: Bildschirmfüllende Plazierung eines Objekts und Starten seines Mediums.

**MoveObject** Objekt\_Film,0,0

**SizeObject** Objekt\_Film,SceneWidth,SceneHeight

**Message** Start\_Film,Objekt\_Film

### *SlideObject*

**SlideObject** Object,H\_Pixels,V\_Pixels,Anzahl\_an\_Schritten

Mit dieser Anweisung wird die Bewegung eines Objekts gestartet.

Das zu bewegendende Objekt wird bestimmt sowie die Richtung H und die Richtung V in Pixeln.

Anzahl\_an\_Schritten gibt die Anzahl Zwischenpositionen an, die das Objekt einnehmen muss, bevor es ans Ziel gelangt.

Je größer die Anzahl Schritte, desto langsamer erfolgt die Bewegung.

**SlideObject** MySelf,100\*(Toto/10),100,10

**SlideObject** MySelf,MouseH,MouseV,5

**SlideObject** Objekt,Objekt.Right,Objekt.Top,10

### *Refresh*

**Refresh** Object

Ermöglicht es, ein bestimmtes Objekt neu zu zeichnen.

Diese Operation ist nur bei "Text"-Objekten nötig, die anzuzeigende Variablen enthalten.

Diese Anweisung ähnelt ihrem Symbol-Äquivalent.

**Refresh** MySelf

**Refresh** Bild

### *SoundVolume*

**SoundVolume** Audio\_Medium,Volume,Balance

Definiert die Lautstärke für das Audio-Medium sowie den Feinabgleich zwischen dem linken und dem rechten Kanal.

Die Lautstärke reicht von 0 (Stille) bis 255 (maximale Lautstärke) bei Standard-einstellungen.

Die Lautstärke kann "geboostet" werden, indem ein Wert höher als 255 eingegeben wird.

Jedoch kann der Klang dadurch "übersättigt" werden.

Der Balance-Bereich reicht von -127 bis 127.

Negativwerte erhöhen den linken Kanal und Positivwerte den rechten Kanal.

Der Wert 0 (Standardeinstellung) gewährleistet ein Gleichgewicht zwischen rechtem und linkem Kanal.

**SoundVolume** Sound,150,0

**SoundVolume** MyMusic,200,-50

### *Soundstart*

**SoundStart** Audio\_Medium[,Loop]

Ermöglicht das Starten einer Audio-Sequenz.

Wenn Sie die "Loop"-Option aktivieren, wird der Ton immer wieder abgespielt.

**SoundStart** Musik,Loop

**SoundStart** Beep

### *Soundstop*

**SoundStop** Tonmedium

Stoppt das Audio-Medium.

Eine Audio-Sequenz wird am Ende gestoppt, wenn die Schleifen-Funktion (loop) nicht aktiviert wurde.

Wenn die Schleifen-Funktion (loop) aktiviert wurde, kann sie mit dieser Anweisung gestoppt werden.

**SoundStop** Musik

### *Num2String*

**Num2String** Variable,Num\_Ausdruck

Diese Anweisung weist der Variablen 'Variable' die Konvertierung von Num\_Ausdruck in eine Zeichenkette zu.

**Num2String** Text,Objekt.left

**Num2String** A,12\*(Toto/3)

### *String2Num*

**String2Num** Variable,Zeichenkette

Diese Anweisung weist der Variablen 'Variable' die Konvertierung von Zeichenkette in einen numerischen Ausdruck zu.

**Num2String** A,ErfasfterText

**Num2String** A,"100"++VarText

### *MakeString*

**MakeString** Variable,Zeichenkette

Ermöglicht es, einer Variablen eine Zeichenkette zuzuweisen.

Die Variable muss in der Variablen-Palette vordefiniert sein.

**MakeString** Toto,"Hallo "++NameErfasfterText++" wie geht's?"

(Siehe "Zeichenketten" zum besseren Verständnis von Ausdrücken des Typs Zeichenkette)

### *Debug*

**Debug** Zeichenkette

Mit dieser Anweisung wird ein Text ans Fenster "Fehler&Meldungen" gesandt, der editiert im "Fenster"-Menü erscheint. Sie ist von Nutzen, wenn man die Funktionsweise eines Drehbuchs überprüfen möchte.

**Debug** ScreenName

**Debug** MyName++" wurde angeklickt"++\_13++"Das ist nicht gut..."

(Siehe 'Zeichenketten' für weitere Informationen)



# Semantik

## Vordefinierte Variablen

### Boolesche Variablen

Macintosh

Windows

WWW

Hiermit läßt sich bestimmen, auf welcher Plattform das Drehbuch abgespielt wird.

**IF** Macintosh

**SoundStart** Hello\_world

**ELSE**

**SoundStart** Mistake

**END**

Button

Überprüft, ob die Maustaste gedrückt ist oder nicht.

**IF** Button

    Die Taste ist gedrückt

**ELSE**

    Die Taste ist nicht gedrückt.

**END**

### Numerische Variablen

SceneWidth

SceneHeigth

Breite und Höhe des Drehbuchs.

MouseH

MouseV

Aktuelle Maus-Koordinaten im Drehbuch-Fenster.

**MoveObject** MySelf,MouseH-20,MouseV-20

DeltaH

DeltaV

Diese zwei Koordinaten (in Pixeln) sind Variablen, die nach der Bewegung eines Objekts mit der Maus zu lesen sind.

Sie werden automatisch von KataBounga aktualisiert, wenn ein Objekt mit einem

Begrenzungsobjekt verschoben wird.

Wenn kein Begrenzungsobjekt definiert wurde, sind diese Werte nicht definiert (ungültig).

Random

Diese vordefinierte Variable enthält einen Zufallswert zwischen 0 und 255.

ScreenTime

SceneTime

Geben die Zeit (in Sekunden) des aktuellen Bildschirms oder Drehbuchs an.

### **Text-Variablen**

ScreenName

Name des aktuellen Bildschirms.

FolderName

Name der Sequenz, in welcher sich das Skript befindet. Auch wenn das Skript in einem Objekt ist, das sich in einem Bildschirm befindet, welcher seinerseits in der Sequenz plziert ist.

MyName

Name des Objekts, auf dem sich das Skript befindet. Nicht definiert, wenn das Skript nicht auf einem Objekt plziert ist.

### **Objekt-Variablen**

MySelf

Definiert das Objekt, auf dem sich das Skript befindet. Es handelt sich um das Objekt "Ich selbst".

Dieser Ausdruck kann jedes Mal verwendet werden, wenn auf das Objekt verwiesen wird, das den Skript-Befehl enthält.

SizeObject MySelf,100,100

.left

.top

.right

.bottom

Diese Erweiterungen definieren die Koordinaten eines Objekts.

MoveObject Bild,Bild.left+10,Bild.Top+20

### **Nummerische Variablen**

### **Dynamische Variablen-Erstellung**

Variablen werden in der Variablen-Palette definiert.

Zusätzlich zu den vom Anwender definierten Variablen können temporäre Variablen in einem Skript erstellt und verwaltet werden. Die so erstellten Variablen sind während dem gesamten Drehbuchablauf verwendbar.

Zum Erstellen einer Variablen wird folgende Syntax verwendet:

A:=0

B:=45\*MouseH

Toto:=Bildobjekt.Left/2

Wert:=Wert+1

### **Numerische Ausdrücke**

Bei den numerischen Ausdrücken, die in Anweisungen der Skriptsprache verwendet werden, kann es sich um folgende handeln :

um einen einfachen Zahlenwert :

1

-43

123,90

um den Namen einer Variablen

Toto

A

Wert

um einen vordefinierten Wert

MouseH

MouseV

... (siehe "Vordefinierte Variablen" )

um eine Kombination aus allen Möglichkeiten...

Toto+((4\*A)/Objekt.Left)

SceneWidth-43

...

### **Zeichenketten**

Das Aneinanderreihen von Zeichen wird "Zeichenkette" genannt.

Jedes Mal, wenn eine Anweisung der Skriptsprache eine Zeichenkette erfordert, können Sie die folgenden Definitionen verwenden.

Eine Zeichenkette kann eine in der Variablen-Palette definierte Variable sein.

Eine Zeichenkette kann auch ein Text in Anführungszeichen sein:

"Essen"

"Toto"

Beide können auch kombiniert werden

"Das Essen von"++Variable++" ist gesund"

ergibt die Kette

"Das Essen von Suppe ist gesund", wenn der Variablen 'Variable' das Element 'Suppe' zugewiesen wurde.

Eine alphanumerische Variable wird unverändert wiedergegeben. Wenn eine aufgerufene Variable numerisch ist, wird ihr Wert in Text konvertiert.

Es können auch vordefinierte Zeichenketten verwendet werden:

MyName

ScreenName

FolderName

(siehe "vordefinierte Variablen")

Es können auch Sonderzeichen verwendet werden, indem man ihren ASCII-Code eingibt.

\_13

\_32

...

Message "Clic on"++MyName

Debug "Screen is "++ScreenName++\_13++"Object is "++MyName

## **Befehle**

Ein Befehl kann direkt durch Eingabe seines Namens aufgerufen werden.

Ein Befehlsname ist sein Titel. Es darf sich dabei nicht um ein Schlüsselwort handeln, das schon als solches in der Skriptsprache eine bestimmte Bedeutung hat.

Der Befehl wird am Ende der Skriptausführung ausgeführt.

# Variablen

---

Variablen sind numerische oder alphanumerische Werte, die durch ihren Namen definiert sind. In Katabounga gibt es sowohl vordefinierte als auch vom Benutzer definierte Variablen.

Die Variablen werden über die Variablen-Palette verwaltet, über die sämtliche Arbeitsschritte in Zusammenhang mit den Variablen möglich sind.

## Die Variablen-Palette



Die Variablen-Palette ermöglicht das Hinzufügen oder Löschen von Variablen und zeigt die Liste der Variablen des Drehbuchs sowie den Wert der ausgewählten Variablen an.

## Variablen hinzufügen



*Button zum Hinzufügen neuer Variablen*

Mit dem hier abgebildeten Button können neue Variablen hinzugefügt werden. Ein Mausklick auf den Button "+" erstellt eine neue Variable mit der Bezeichnung "Ohne Titel".

## Variablen löschen



*Button zum Löschen von Variablen*

Mit dem hier abgebildeten Button können Variablen gelöscht werden. Ein Mausklick auf den Button "-" löscht die in der Liste ausgewählte Variable.

Vordefinierte Variablen können nicht gelöscht werden.

## Liste der Variablen

Ein Mausklick auf den Namen einer Variablen wählt diese aus und zeigt in den darüber gelegenen Eingabefeldern den Namen und den Wert der ausgewählten Variablen.

## Die Eingabefelder

Das Eingabefeld "Name" zeigt den Namen der in der Liste ausgewählten Variablen an, den man ändern kann, wobei eine Länge von max. 40 Zeichen erlaubt ist.

Der Name einer vordefinierten Variablen kann nicht geändert werden.

Das Eingabefeld "Wert" zeigt den Wert der in der Liste ausgewählten Variablen an, den man ändern kann.

Vor Zahlenwerten muß das Zeichen "=" eingegeben werden. Jeder Wert, dem nicht das Zeichen "=" vorangestellt ist, wird als alphanumerischer Wert interpretiert. Alphanumerische Werte dürfen nicht mehr als 100 Zeichen umfassen.

Der Wert einer vordefinierten Variablen kann nicht geändert werden.

## Vordefinierte Variablen

Vordefinierte Variablen sind Variablen, die von Katabounga verwaltet werden. Sie können bei der Parametereinstellung von Befehlen verwendet werden.

---

*Zur genaueren Verwendung der vordefinierten Variablen verweisen wir Sie auf das Kapitel "Der Befehl ‚Skript definieren‘".*

---

## **MouseH**

Die Variable MouseH enthält permanent die horizontale Koordinate der Maus bezogen auf das Bildschirm-Fenster. Die Koordinate 0 entspricht der linken Bildschirmseite. Der Wert wird in Pixeln ausgedrückt.

## **MouseV**

Die Variable MouseV enthält permanent die vertikale Koordinate der Maus bezogen auf das Bildschirm-Fenster. Die Koordinate 0 entspricht der oberen Bildschirmseite. Der Wert wird in Pixeln ausgedrückt.

## **ScreenTime**

Die Variable ScreenTime enthält permanent die Anzahl Sekunden, die seit Anzeige des Bildschirms abgelaufen sind.

## **SceneTime**

Die Variable SceneTime enthält permanent die Anzahl Sekunden, die seit Starten des Drehbuchs abgelaufen sind.

## **DeltaH**

Wird einem Objekt der Befehl "Mit Maus bewegen" zugewiesen und dabei die Option "Innerhalb des Objekts" aktiviert, enthält die Variable DeltaH den horizontalen Abstand zwischen dem bewegten Objekt und dem Objekt, das die Bewegung einschränkt. Der Wert wird in Pixeln ausgedrückt.

## **DeltaV**

Wird einem Objekt der Befehl "Mit Maus bewegen" zugewiesen und dabei die Option "Innerhalb des Objekts" aktiviert, enthält die Variable DeltaV den vertikalen Abstand zwischen dem bewegten Objekt und dem Objekt, das die Bewegung einschränkt. Der Wert wird in Pixeln ausgedrückt.

## **Random**

Die Variable Random enthält permanent einen numerischen Zufallswert, der in einem Bereich zwischen 0 und 255 liegt.

# Meldungen

Bei den Meldungen handelt es sich um bestimmte Zeichenketten, die während des Abspielens eines Drehbuchs ausgesandt werden. Sie können über das Ereignis "Meldung..." abgefangen werden, um die Ausführung eines Befehls einzuleiten. Eine Meldung kann maximal 20 Zeichen umfassen.

## Synchronisierungsmeldungen

### Meldungen im Kontext mit Audiosequenzen

**Start Name\_der\_Audio\_Sequenz** wird beim Start der Audiosequenz ausgesandt. Diese Meldung erfolgt systematisch.

**Stop Name\_der\_Audio\_Sequenz** wird ausgesandt, wenn die Audiosequenz gestoppt wird. Diese Meldung erfolgt systematisch.

**Name\_der\_Audio\_Sequenz Zeit\_in\_Sekunden** wird während des gesamten Ablaufs der Audiosequenz zu jeder Sekunde ausgesandt. Diese Meldung erfolgt, falls die Option Synchronisierungsmeldungen markiert ist.

### Meldungen im Kontext mit QuickTime-Sequenzen

**Name\_der\_QuickTime\_Sequenz Nummer\_des\_Bildes** wird während des gesamten Ablaufs der QuickTime-Sequenz bei jedem Bild ausgesandt. Diese Meldung erfolgt, falls die Option Synchronisierungsmeldungen markiert ist.

### Meldungen im Kontext mit Sprites

**Name\_des\_Sprite Nummer\_des\_Bildes** wird während des gesamten Ablaufs des Sprites bei jedem Bild ausgesandt. Diese Meldung erfolgt, falls die Option Synchronisierungsmeldungen markiert ist.



## Meldungen im Kontext mit Bewegungen nach definierter Strecke

**Präfix\_der\_Meldung Nummer\_des\_Punktes** wird während der gesamten Bewegung eines Objekts gemäß einer vom Benutzer definierten Strecke bei jedem Punkt ausgesandt. Diese Meldung erfolgt, falls die Option Synchronisierungsmeldungen markiert ist.

## Vordefinierte Meldungen

Open scenario
Close scenario
Open screen
Close screen
Key-
Left arrow
Right arrow
Up arrow
Down arrow
Return
Tab
Mouse click
Before screen draw

**Open scenario** wird von Katabounga einmalig beim Start des Drehbuchs ausgesandt.

**Close scenario** wird von Katabounga einmalig beim Schließen des Drehbuchs ausgesandt.

**Open screen** wird von Katabounga einmalig beim Öffnen eines Bildschirms ausgesandt.

**Close screen** wird von Katabounga einmalig beim Schließen eines Bildschirms ausgesandt.

**Keyboard-** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn der Benutzer die Tastatur betätigt. Das Symbol – steht für das Zeichen, das der benutzten Taste entspricht (Keyboard-A, Keyboard-B, ..., Keyboard-Z, ...).

**Left arrow** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die nach links zeigende Pfeiltaste vom Benutzer betätigt wird.

**Right arrow** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die nach rechts zeigende Pfeiltaste vom Benutzer betätigt wird.

**Up arrow** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die nach oben zeigende

Pfeiltaste vom Benutzer betätigt wird.

**Down arrow** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die nach unten zeigende Pfeiltaste vom Benutzer betätigt wird.

**Return** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die Return-Taste vom Benutzer betätigt wird.

**Tab** wird von Katabounga jedesmal ausgesandt, wenn die Tabulator-Taste vom Benutzer betätigt wird.

**Click mouse** wird von Katabounga bei jedem Mausklick ausgesandt, ohne die jeweilige Position der Maus zu berücksichtigen.

**Before screen draw** wird von Katabounga vor der Anzeige eines bestimmten Bildschirms ausgesandt.

## QuickTime VR-Meldungen

**IVR\_Name@Nummer\_des\_Knotens@Nummer\_des\_Hot\_Spots** (Beispiel: IMeinFilm@231@67) wird von Katabounga ausgesandt, wenn die Maus in den Hot Spot einer QuickTime VR-Sequenz eintritt.

**OVR\_Name@Nummer\_des\_Knotens@Nummer\_des\_Hot\_Spots** (Beispiel: OMeinFilm@231@67) wird von Katabounga ausgesandt, wenn die Maus aus einem Hot Spot einer QuickTime VR-Sequenz austritt.

**BVR\_Name@Nummer\_des\_Knotens@Nummer\_des\_Hot\_Spots** (Beispiel: BMeinFilm@231@67) wird von Katabounga ausgesandt, wenn die Maustaste innerhalb eines Hot Spots einer QuickTime VR-Sequenz gedrückt ist.

## Benutzermeldungen

Wortlaut und Sendezeitpunkt einiger Meldungen können vom Benutzer selbst definiert werden.

Für folgende Befehle können Benutzermeldungen ausgesandt werden: Meldung aussenden, Linear bewegen, In den/aus dem Bildschirm ziehen, Mit Maus bewegen, Mit Zoom bewegen, Impulsweise bewegen, Skript definieren.

---

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

---

In einem Objekt, das ein Textmedium enthält, wird per Mausklick auf eine Hypertext-Verbindung (fett und unterstrichen) eine Meldung ausgesandt, die auf das angeklickte

Wort lautet. Diese Meldung wird lediglich an das Objekt gesandt, das das Textmedium enthält.

# Assistenten

Unter den Assistenten von Katabounga versteht man zusätzliche Hilfsfunktionen des Programms, mit denen einige gängige und manchmal mühselige Abläufe automatisiert werden können, um die Erstellung eines Drehbuchs zu erleichtern.

## **Dia-Show**

Mit diesem Assistenten können auf der Grundlage eines Bildmedien-Ordners eine Reihe von Bildschirmen erstellt werden.

## **Hintergrund**

Zur Wahl der Farbe des Bildschirmhintergrunds.

## **Effekt/Geschwindigkeit**

Zur Wahl von Effekt und Geschwindigkeit bei automatischem bzw. manuellem Übergang.

## **Automatisch**

Zur Eingabe eines Wertes (in Sekunden) für die Erstellung eines automatischen Bildschirmablaufs.

## **Manuell**

Erstellt auf jedem Bildschirm ein Objekt (in transparenter Form unten auf dem Bildschirm), das auf einen Mausklick hin den Befehl "Gehe zum nächsten Bildschirm" auslöst.

## **Name der Sequenz**

Geben Sie den Namen ein, den Sie der für die Dia-Show erstellten Sequenz zuordnen möchten.

## Ausführen

Leitet die Ausführung des Assistenten ein.

Katabounga bittet Sie in einem Standarddialog um die Wahl eines oder mehrerer Bildmedien.

Es wird empfohlen, "Gesamten Ordner hinzufügen" zu wählen, da ansonsten eine Dia-Show mit nur einem einzigen Bildmedium erstellt wird!

Der Assistent erzeugt so viele Bildschirme, wie Sie Bildmedien gewählt haben.

Die Bilder werden jeweils in ein auf jedem Bildschirm zentriertes Objekt plaziert.

Die Bildschirme sind alle mit der gewählten Hintergrundfarbe versehen.

Wenn die Option "Automatisch" markiert ist, fügt der Assistent einen globalen Befehl in die Sequenz ein, mit dem ein automatischer Bilderablauf in einem im entsprechenden Feld definierten Tempo durchgeführt werden kann. Die Option "Manuell" ermöglicht die Erstellung eines globalen Objekts mit der gleichen Art von Befehl, der aber auf einen Mausklick hin von einem Bild zum anderen wechselt.

## Einblenden/Ausblenden

Wenn die Maus auf ein anderes Objekt bewegt wird, muß oftmals ein bestimmtes Objekt ein- oder ausgeblendet werden.

Mit diesem Assistenten kann diese Aufgabe automatisiert werden.

Dazu wird ihm ein als "empfindlich" definiertes Objekt genannt, auf das die Maus reagiert.

Weiterhin wird ihm ein zweites Objekt angegeben, das je nach Ein- oder Austritt der Maus ein- oder ausgeblendet wird.

Ziehen Sie dasjenige Objekt, das als empfindlich gelten soll, in den Bereich "Empfindliches Objekt".

Ziehen Sie das ein- oder auszublendende Objekt in den Bereich "Ein-/auszublendendes Objekt".

Wählen Sie einen Effekt und eine Geschwindigkeit (ACHTUNG: Die Reaktionszeiten werden verlangsamt, wenn Sie nicht "Direkt" verwenden).

Klicken Sie auf "Ausführen".

Katabounga nimmt daraufhin die folgenden Einstellungen vor:

Das ein- oder auszublendende Objekt erhält die Standardeinstellung "Verdeckt".

Dem empfindlichen Objekt werden zwei Befehle zugewiesen. Der erste erteilt bei dem

Ereignis "Mauseintritt" die Anweisung, das ein- oder auszublendende Objekt anzuzeigen. Der zweite erteilt bei dem Ereignis "Mausaustritt" die Anweisung, das ein- oder auszublendende Objekt zu verdecken.

## **Befehl duplizieren**

Mit diesem Assistenten kann ein Befehl für bestimmte, innerhalb der Drehbuchstruktur ausgewählte Elemente dupliziert werden.

Befehle lassen sich für Objekte, Bildschirme und Sequenzen duplizieren.

Bewegen Sie den betreffenden Befehl mit der Maus in den Bereich "Ziehen Sie den zu duplizierenden Befehl".

Markieren Sie im Drehbuchfenster diejenigen Elemente, für die Sie den Befehl duplizieren möchten.

Klicken Sie auf "Ausführen".

## **Objekt duplizieren**

Mit diesem Assistenten kann ein Objekt in einem Bildschirm dupliziert werden.

Dieser Vorgang dient beispielsweise dazu, mehrere Objekte aneinanderzureihen.

Ziehen Sie ein Objekt des Bildschirms in den Bereich "Zu duplizierendes Objekt".

"Richtung" weist auf die Duplizierungsrichtung hin, und "Anzahl" steht für die Zahl der Duplizierungsvorgänge (zusätzlich zum Original).

Klicken Sie auf "Ausführen".

## **Objektattribute**

Dieser Assistenten ermöglicht Attribute eines Objekts auf ein anderes zu kopieren.

Ziehen Sie das Objekt, dessen Attribute Sie kopieren möchten, in den Bereich "Referenzobjekt".

Wählen Sie im Fenster der Drehbuchstruktur diejenigen Objekte aus, denen Sie dieselben Attribute zuweisen möchten.

Klicken Sie auf "Ausführen".

Folgende Attribute werden für sämtliche Arten von Objekten kopiert:

Global/lokal

Rahmenstärke

Farben

Transparenz

Cursor

Aktiv/inaktiv

Wenn es sich bei dem Objekt um ein Textobjekt handelt, werden auch folgende Attribute kopiert:

Schriftart

Schriftgröße

Stil

Glättung

## Stil ändern...

Mit diesem Assistenten kann bei einer Reihe von Textobjekten der Stil verändert werden. Die Wahl der zu verändernden Objekte erfolgt willkürlich und in Abhängigkeit von der Stilsuche.

Wenn Sie in Ihrem Drehbuch auf verschiedenen Bildschirmen den Stil Ihrer Textobjekte abändern möchten, ist dieser Assistent für Sie geeignet.

Ziehen Sie ein Textobjekt in das Feld "Zu änderndes Textobjekt"

Ziehen Sie ein weiteres Textobjekt in das Feld "Referenz-Textobjekt".

Wählen Sie die gewünschten Kopieroptionen.

Klicken Sie auf "Ausführen".

Allen Objekten, deren Stil (oder die Stilparameter, die über Markierungsfelder definiert werden) mit demjenigen Objekt übereinstimmt, das in das Feld "Zu änderndes Textobjekt" gezogen wurde, werden die Auszeichnungen desjenigen Objekts zugewiesen, das im Feld "Referenz-Textobjekt" definiert wurde. Die ins Feld "Zu änderndes Textobjekt" gezogenen Objekte werden sodann mit den (über die Markierungsfelder definierten) Auszeichnungen des "Referenz-Textobjekts" versehen.

Nur die in den Markierungsfeldern definierten Parameter werden verändert.

Sämtliche Objekte des Drehbuchs werden in die Suche einbezogen.

## Bildschirmhintergrund

Jeder Bildschirm verfügt über seine eigene Hintergrundfarbe. Mit diesem Assistenten kann der Hintergrund sämtlicher Bildschirme einer Sequenz verändert werden.

Wählen Sie dazu eine Hintergrundfarbe.

Ziehen Sie anschließend eine Sequenz in den Bereich "Bildschirmen folgender Sequenz zuweisen".

Klicken Sie auf "Ausführen".

## Foto schießen

Mit diesem Assistenten kann ein Bildschirm für die Erstellung eines Bildmediums ganz oder teilweise kopiert werden.

Die Option "Ganzer Bildschirm" ermöglicht das Kopieren der gesamten Bildschirmoberfläche.

Wenn diese Option nicht markiert ist, können Sie den zu kopierenden Bildschirmabschnitt bestimmen, indem Sie ihn auswählen.

Klicken Sie auf "Ausführen".

Wenn "Ganzer Bildschirm" nicht markiert ist, müssen Sie den zu kopierenden Bildschirmabschnitt jetzt mit der Maus auswählen.

Anschließend bittet Sie Katabounga um die Speicherung eines neuen Bildmediums, das aufgrund des fotografierten Bereichs erstellt wurde.

## Text in Bild konvertieren

Mit diesem Assistenten läßt sich ein Textobjekt in ein Bildobjekt verwandeln.

Ziehen Sie ein Textobjekt in den Bereich "Zu konvertierendes Textobjekt".

Die Option "Hintergrund kopieren" weist Katabounga an, auch den Objekt-hintergrund in das Bild zu kopieren.

Wenn der Hintergrund nicht transparent ist, kopiert Katabounga die Hintergrundfarbe.



Bei transparentem Hintergrund kopiert KataBounga alles, was dahinter zu sehen ist. Klicken Sie auf "Ausführen", woraufhin Sie Katabounga bittet, das Medium zu speichern.

Bestätigen Sie.

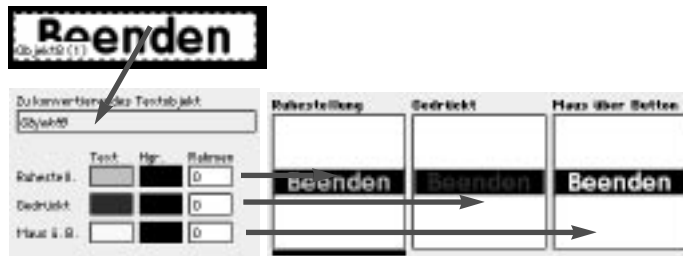
Mit diesem Vorgang wurde ein neues Bildmedium erstellt und in ein soeben erzeugtes Objekt plaziert. Das frühere Textobjekt ist somit endgültig gelöscht.

## Text in Button konvertieren

Mit diesem Assistenten läßt sich aufgrund eines Textobjekts ein Buttonmedium erstellen.

Der Assistent erzeugt das Medium "Button" und plaziert automatisch drei Bilder in dieses Medium: ein Bild für den Zustand "Ruhestellung", ein Bild für den Zustand "Gedrückt" (der angezeigt wird, wenn mit der Maus auf den Button geklickt wird), und ein Bild für den Zustand "Maus über Button" (der angezeigt wird, wenn sich die Maus im Bereich des Buttons befindet).

Sie können eine Textfarbe definieren (und eine Rahmenfarbe, soweit ein Rahmen vorhanden ist), sowie eine Hintergrundfarbe für jeden Status.



Ziehen Sie ein Textobjekt in den Bereich "Zu konvertierendes Textobjekt".

Die Farben und Rahmen der Standardeinstellung werden mit den Parametern des Textobjekts aktualisiert.

Wählen Sie Farben und Rahmen für die verschiedenen Zustände.

Klicken Sie auf "Ausführen".

Der Assistent bittet Sie daraufhin um die Benennung des neu erstellten Mediums "Button".

Anschließend berechnet er die verschiedenen Zustände.

## Abspielen und filmen...

---

**Hinweis: Dieser Befehl erfordert ein leistungsfähiges Gerät mit einer umfangreichen Festplatte. Die Festplatte muß genügend freien Speicherraum aufweisen.**

---

Wie die Befehle "Abspielen" und "Ab Bildschirm abspielen" leitet auch dieser Befehl die Ausführung des Drehbuchs ein und ermöglicht die Herstellung eines QuickTime-Films, während das Drehbuch abgespielt wird.

---

**Hinweis: Obwohl mit diesem Befehl der GESAMTE Ablauf der Ereignisse eines Drehbuchs gefilmt werden kann, empfehlen wir Ihnen, mit ihm nur Filme aufgrund von Animationen herzustellen, die keine allzu komplexen Interaktionen erfordern.**

---

Nachdem Bezeichnen oder Sichern des QuickTime-Films, erscheint folgender Dialog:



### Reale Bildschirmaufzeichnung

Diese Option ist in der Standardeinstellung inaktiv. In aktivem Zustand ermöglicht sie es, den realen Ablauf auf dem Bildschirm einschließlich der Mausbewegung zu filmen. In inaktivem Zustand zeichnet Katabounga nur den "OffScreen"-Ablauf des Drehbuchs ab, was eine höhere Abspielqualität ermöglicht.

### Aufzeichnungsfrequenz 1/60 Sekunden

Mit dieser Option kann die Aufzeichnungsfrequenz festgelegt werden. Es handelt sich dabei um eine in Sechzigstelsekunden ausgedrückte Zeiteinheit, die zwischen jeder Aufzeichnung des Drehbuchablaufs verstreicht.

## **Allgemeines zur QuickTime-Aufzeichnung**

Mit Katabounga lassen sich rasche und flüssige Animationen erstellen. Damit der produzierte QuickTime-Film auch entsprechend reibungslos ablaufen kann, muß er möglichst rasch hergestellt werden. Aus diesem Grund werden seine Bilder auch nicht von Katabounga komprimiert, da dadurch der Ablauf der zu filmenden Ereignisse deutlich verlangsamt wird. Bei der Erstellung des Films wird demnach von Katabounga keine Komprimierungsoption vorgeschlagen.

Der fertiggestellte QuickTime-Film beansprucht jedoch beträchtlichen Speicherraum. Daher bleibt es Ihnen überlassen, den Film aus Platzgründen später noch zu komprimieren.

**Mit dem QuickTime Player (MoviePlayer), mit dem jeder Macintosh standardmäßig ausgerüstet ist, können QuickTime-Filme sehr wirksam komprimiert werden.**

---

**Hinweis: Während der Speicherung von QuickTime kann das Abspulen des Drehbuchs etwas ruckartig erscheinen. Das ist jedoch eine normale Erscheinung. Der daraus hervorgehende Film wird in jedem Falle flüssig ablaufen.**

---

## **Umfang der QuickTime-Aufzeichnung**

Der Umfang der Filme (was ihre Speicherbelegung betrifft), die mit Katabounga erstellt werden, hängt von ihrem Inhalt ab und läßt sich im voraus nur schwer abschätzen.

Die Größe wird von der Komplexität der zu filmenden Oberfläche bestimmt. Handelt es sich lediglich um einfache grafische Bilder mit sehr vielen Abflachungen, wird der Film weniger umfangreich sein. Erstellen Sie dagegen einen Film mit komplexen fotografischen Bildern, wird er mehr Platz in Anspruch nehmen.

Eine Minute Film im Format 640/480, der aufgrund von bewegten Fotografien auf dem Bildschirm erstellt wurde, beansprucht in etwa 100 MB. Sie können ihn mit einem Algorithmus vom Typ MPEG oder Sorenson“ komprimieren und so auf etwa 5

MB reduzieren!

Eine Minute Film im Format 320/240, der aufgrund von einfacheren belebten Bildern hergestellt wird, beansprucht in etwa 1 MB. Nach der Kompression kann der Umfang des Films auf 80 KB gesenkt werden!

## Die Palette "Fehler und Meldungen"

Diese Palette kann mit dem entsprechenden Befehl im Menü Fenster ein- oder ausgeblendet werden.

Sie zeigt die Fehler an, die während des Ablaufs eines Drehbuchs aufgetreten sind, das Skriptbefehle enthält.

Falls während der Ausführung eines Skripts ein Fehler auftritt, wird er in der Palette gespeichert. Nach Ablauf des Drehbuchs können Sie die Palette abrufen, um mögliche Fehler zu identifizieren.

Neben den Fehlern können während der Ausführung des Drehbuchs in dieser Palette auch Meldungen gespeichert werden. Sie werden mit dem Befehl Debug von einem Skript aus ausgesandt.

Näheres erfahren Sie im Abschnitt zum Skript-Befehlstyp.

**Hinweis: Der Inhalt dieser Palette wird jedes Mal initialisiert, wenn das Abspielen des Drehbuchs neu gestartet wird.**

## Der Befehl "Analyse und Kontrollen"

Mit diesem Befehl kann ein Bericht zum gerade geöffneten Drehbuch erstellt werden. Dieser Bericht wird in Form einer tabellierten Textdatei angelegt und kann mit jeder Anwendung eingesehen werden, mit der sich eine Textdatei öffnen läßt.

Beim Aufruf dieses Befehls erscheint ein Dialog, in dem die Informationen



ausgewählt werden können, die in den Bericht aufgenommen werden sollen.

### **Globale Informationen**

Nimmt allgemeine Informationen wie Name des Drehbuchs, Größe, Farben usw. in den Bericht auf.

### **Elemente zählen**

Nimmt Informationen über die Anzahl der Drehbuchelemente in den Bericht auf. Dabei handelt es sich um die Anzahl der Sequenzen, der Bildschirme, der Objekte usw.

### **Medienkontrolle**

Nimmt eine Liste der Drehbuchmedien mit Dateinamen, Größe usw. in den Bericht auf. Informiert den Benutzer über das eventuelle Vorhandensein von ungenutzten Medien.

### **Status der Variablen**

Nimmt eine Liste der Drehbuchvariablen sowie ihren Anfangswert in den Bericht auf.

### **Speicherbelegung der Bildschirme**

Nimmt Informationen zum Umfang des von den verschiedenen Drehbuchbildschirmen beanspruchten Speicherraums in den Bericht auf.

## **Der Modus Debug**

Wenn das Abspielen des Drehbuchs mit gedrückter Optionstaste gestartet wird, wird der Modus Debug in einem Fenster links auf dem Bildschirm aktiviert.

## Der Befehl "AutoExec erstellen"

Nachdem Sie mit Katabounga ein Drehbuch auf Macintosh erstellt haben, können Sie außerdem eine Standalone-Version für die Betriebssysteme Macintosh und Windows 95/98 erzeugen. Dieser Vorgang wird als Kompilierung bezeichnet.

Die Kompilierung wirkt sich in keiner Weise auf das bestehende Drehbuch aus. Die von Katabounga verwaltete Datei dient dabei als Ausgangsdrehbuch, und der von Katabounga bei der Kompilierung erstellte Ordner stellt das Ergebnis der Kompilierung dar. Es läßt sich jederzeit der Drehbuchinhalt verändern und die Kompilierung daraufhin neu in Gang setzen. Die Medien werden zum Zeitpunkt der Kompilierung dupliziert. Davon sind die Originalmedien jedoch nicht betroffen.

Katabounga erstellt bei der Kompilierung einen Ordner, der sämtliche Elemente enthält, die für eine unabhängige Verwendung dieses Drehbuchs auf den beiden Plattformen erforderlich sind.

Ein AutoExec-Drehbuch ist eine autonome Version eines mit Katabounga erstellten Drehbuchs. Das bedeutet, daß das Drehbuch anschließend auch ohne Katabounga abgespielt werden kann.

So läßt sich unter Macintosh eine Multimedia-Präsentation erstellen und an potentielle Benutzer weitergeben. Diese können die Präsentation anschließend unter Windows oder Macintosh ablaufen lassen.

### Erforderliche Macintosh-Konfiguration für ein AutoExec-Drehbuch

PowerMacintosh

Mindestens Betriebssystem 7.6

Arbeitsspeicher je nach Drehbuchumfang

Mindestens QuickTime 3.0

#### **ACHTUNG**

Wie bei allen Anwendungen, die mit QuickTime arbeiten, muß auch diese Erweiterung korrekt installiert werden. Installieren Sie beispielsweise die englische Version von QuickTime auf einem System, das bereits mit einer anderssprachigen Version von QuickTime ausgerüstet ist, kann der Installationsvorgang nicht korrekt erfolgen, da einige Bezeichnungen voneinander abweichen.

Um QuickTime korrekt zu installieren, gehen Sie wie folgt vor:

- Deaktivieren Sie mit "Erweiterungen ein/aus" sämtliche aktuellen Komponenten von QuickTime.
- Öffnen Sie den Ordner "Inaktive Systemerweiterungen" im System-Ordner und löschen Sie die mit QuickTime verbundenen Erweiterungen.
- Starten Sie die Installation der neuen Version.

## **Erforderliche Windows-Konfiguration für ein AutoExec-Drehbuch**

Es wird mindestens ein Pentium-Prozessor mit 200 MHz empfohlen.

Windows 95/98 (im Augenblick noch kein Windows NT)

Mindestens 16 MB Arbeitsspeicher

QuickTime 3.0 auf dem Gerät installiert

Außer QuickTime sind keine besonderen Programme zu installieren.

Mit der Anweisung "AutoExec erstellen" im Menü "Drehbuch" kann die Kompilierung eines Drehbuchs eingeleitet werden. Damit diese Anweisung zur Verfügung steht, muß das Drehbuch mindestens einen Bildschirm enthalten.

Daraufhin wird ein Dialog angezeigt, in dem die Kompilierungsoptionen eingestellt werden können.

Im folgenden werden die verschiedenen Optionen dieses Dialogs und ihre Bedeutung beschrieben.

### **Verwendete Schriftarten einschließen**

Nur Macintosh-Option.

Markieren Sie diese Option, so werden die in den Textobjekten benutzten Schriftarten in die erzeugte Anwendung miteingeschlossen. Auf diese Weise läßt sich sicherstellen, daß die Person, die Ihr Drehbuch abrufen, auch über die passenden Schriftarten verfügt. Achtung: Wenn Sie zahlreiche Schriftarten einbeziehen möchten, kann die fertiggestellte Anwendung sehr viel Speicherraum benötigen.

Näheres erfahren Sie etwas später im Abschnitt zu den Schriftarten.

### **Name des Runtime (Macintosh)**

Geben Sie in diesen Bereich den Namen ein, den Sie der fertiggestellten Macintosh-Anwendung zuordnen möchten.

Standardmäßig wird der Name des Ordners vorgegeben, den Sie im Speicherdialog

abgerufen haben.

### **Name des Runtime (Windows)**

Geben Sie in diesen Bereich den Namen ein, den Sie der fertiggestellten Windows-Anwendung zuordnen möchten.

---

**Hinweis: Wenn Sie eine CD-ROM im Format ISO 9660 brennen, sollte der Name, den Sie der Windows-Anwendung zuteilen, nicht mehr als 8 Zeichen umfassen.**

---

### **Medien kopieren**

Diese Option ist in der Standardeinstellung markiert.

Sie erteilt Katabounga die Anweisung, die Drehbuchmedien in den Ordner "Medien" zu kopieren. In den meisten Fällen werden Sie mit dieser Option arbeiten. Es kann jedoch auch vorkommen, daß ein Drehbuch ohne die Medien erneut kompiliert werden soll. In diesem Fall sind Sie dafür verantwortlich, daß sich die Medien in dem Ordner befinden.

### **Medien umbenennen für ISO 9660-Pressung**

Um eine CD-ROM im Format ISO 9660 zu pressen, dürfen die gewählten Dateinamen höchstens 8 Zeichen umfassen. Ist diese Option markiert, so führt Katabounga den Vorgang für Sie aus. Die Umbenennung der Medien erfolgt anonym. Um die Bereitstellung der Texte unter anderem im ".rtf"-Format zu erleichtern, wird eine Textdatei eröffnet, die eine Übersicht über die Neuzuteilung der indizierten Namen enthält.

### **Datenspeicherung**

Nachdem der Dialog mit den Kompilierungsoptionen bestätigt wurde, bittet Sie Katabounga über einen Standard-Speicherdiallog, den Ordner mit den zu kompilierenden Elementen zu benennen und ihm einen Platz zuzuweisen.

Nach dem Bestätigen beginnt Katabounga mit dem Kompilierungsprozeß.

Dieser Vorgang umfaßt in etwa folgendes:

- Erstellung der eingeschlossenen Anwendung für Macintosh. Sie umfaßt den Ausführungscode sowie die Drehbuchstruktur.



- Kopie der ladefähigen Windows-Anwendung.
- Erstellung des Ordners "Medien" mit den später beschriebenen erforderlichen Strukturdateien.

---

**Hinweis: Dieser Ordner wird auch dann erstellt, wenn die Option "Medien kopieren" nicht markiert ist. So kann Katabounga trotzdem die Dateien an den richtigen Stellen eröffnen.**

---

- Kopie und Konvertierung der Medien, falls die Option markiert ist.

## Erstellte Elemente

Katabounga erzeugt die folgenden Elemente auf dem gewählten Datenträger:

Einen allgemeinen Ordner mit:

- der eingeschlossenen Macintosh-Anwendung,
- der ladefähigen Windows-Anwendung,
- den "Medien"-Ordern.

---

**Hinweis: Diese Elemente werden erstellt, wenn die entsprechenden Module im Ordner "Katabounga-Module" enthalten sind. Dieser Ordner muß sich neben der Katabounga-Anwendung befinden. Falls eines der Elemente dieses Ordners (siehe unter dem vollständigen Ordner) nicht vorhanden ist, kann die Kompilierung nicht durchgeführt werden.**

---

Der Ordner "Medien" umfaßt die Drehbuchmedien. Er enthält auch einige Strukturdateien, die für das Funktionieren der Windows-Anwendung sowie der optionalen Dateien erforderlich sind.

Der Name der Strukturdateien wird in Abhängigkeit von den Bezeichnungen erstellt, die Sie den Macintosh- und Windows-Anwendungen zugeteilt haben. Auf diese Weise können für mehrere Drehbücher gemeinsame "Medien"-Ordner verwaltet werden. Näheres erfahren Sie dazu in den Anhängen.

### NameWindows.kbs

Diese Datei enthält die Drehbuchstruktur für die ladefähige Windows-Anwendung. Sie ist für den Betrieb unter Windows unerlässlich. Ihr Name muß unbedingt mit dem Namen der Windows-Anwendung übereinstimmen.

## **NameMacintosh\_ExtStr\_**

Diese Datei enthält sämtliche Zeichenketten, die in den Textobjekten des Drehbuchs verwendet werden. Achtung: Es handelt sich dabei nicht um die Objekte, die ein Textmedium enthalten.

## **NameWindows.pcs**

Diese Datei enthält sämtliche Zeichenketten, die in den Textobjekten des Drehbuchs verwendet werden. Achtung: Es handelt sich dabei nicht um die Objekte, die ein Textmedium enthalten.

Diese Datei unterscheidet sich insofern von der ersten, als die Zeichen in das Windows-Format umgewandelt wurden.

Diese beiden Dateien im Textformat sind jedoch optional. Falls sie nicht vorhanden sind, benutzen die erzeugten Anwendungen die Originaltexte des Drehbuchs. In der Standardeinstellung werden die Dateien jedoch eröffnet und ermöglichen so die Umwandlung der Texte eines Drehbuchs, ohne das Originaldrehbuch verändern zu müssen.

Sie besitzen folgendes Format:

{Text A}

{Ein etwas größerer und etwas längerer Text.} {usw.}

Jede Zeichenkette wird zwischen zwei geschweifte Klammern gesetzt. Die Zeichenketten erscheinen in der Reihenfolge ihrer Erstellung im Drehbuch.

Jeder Text, der sich nicht zwischen geschweiften Klammern befindet, wird als Kommentar betrachtet.

## **ACHTUNG**

Eine Windows-Textdatei darf nicht auf Macintosh bearbeitet werden. Eine Macintosh-Textdatei darf nicht unter Windows bearbeitet werden. Die beiden Plattformen verwalten den Text nämlich in unterschiedlicher Weise, und der ASCII-Zeichencode stimmt ebenfalls nicht überein. Daher Vorsicht...

## **FONT\_PC.ini**

Diese optionale Datei enthält die Äquivalenztabellen für die Schriftarten unter Windows. Zur Zeit ist es noch schwierig, bei Macintosh und Windows Schriftarten mit absolut identischer Zeichengröße zu finden. Einige Schriftarten weisen zwar identische Formen auf, doch die von einer Zeichenkette eingenommene "Oberfläche"

kann bei den beiden Systemen variieren. Aus diesem Grund wird die Datei FONT\_PC.ini automatisch kopiert und bei der Ausführung des Drehbuchs durch den Windows-Player dynamisch verwaltet.

---

*Näheres erfahren Sie unter dem Abschnitt "Die Schriftarten" etwas weiter hinten in diesem Handbuch.*

---

## Die Medien

Wenn die Option "Medien kopieren" markiert ist (was empfohlen wird), erstellt Katabounga ein Duplikat der Originalmedien in dem "Medien"-Ordner.

Sämtliche in einem kompilierten Drehbuch verwendeten Medien müssen sich in diesem Ordner befinden.

Dieser Ordner besitzt eine relative Pfadangabe: Er muß sich stets in demselben Ordner wie die Anwendung befinden, die mit seinem Inhalt arbeiten soll.

### Medienformat

Bei der Kompilierung werden einige der duplizierten Medien in ein besonderes Format verwandelt. Dieses Format ist eine Spezialität von Katabounga und kann wahrscheinlich an anderer Stelle nicht verwendet werden.

---

**Hinweis: Kopieren Sie daher niemals Medien selbst in einen "Medien"-Ordner für AutoExec-Anwendungen, da einige Formate konvertiert werden müssen.**

---

Die QuickTime-Filme werden in das Format FLATTEN umgewandelt.

Die Katabounga-Buttons werden in ein Sonderformat umgewandelt.

Die Katabounga-Sprites werden in ein Sonderformat umgewandelt.

#### "Text"-Medien:

Mit diesem Medientyp können Texte innerhalb von Objekten angezeigt werden. Sie sind nicht zu verwechseln mit Textobjekten, die von Katabounga intern verwaltet werden.

Auf Macintosh ist es ein Format des Typs SimpleText.

Unter Windows muß das RTF-Format verwendet werden.

Katabounga stellt jedoch nicht automatisch von dem einen auf das andere Format um.

Daher müssen Sie in den "Medien"-Ordner die RTF-Entsprechungen der Macintosh-Textdateien einfügen.

Die Namen dieser Dateien dürfen nicht verändert werden und müssen die Erweiterung ".rtf" aufweisen.

## **Brennen einer Multiplattform-CD-ROM**

Beim Brennen einer Multiplattform-CD-ROM handelt es sich um einen heiklen Vorgang, der Ihrer ganzen Aufmerksamkeit bedarf.

Wir empfehlen Ihnen, in diesem Fall eine CD-ROM mit zwei Partitionen zu erstellen:

- mit einem HFS-Standard-Bereich für den Macintosh-Abschnitt,
- und einem Bereich im Format ISO 9660 für den Windows-Abschnitt.

Dies läßt sich mit den meisten Programmen zum Brennen von CD-Roms bewerkstelligen.

Konsultieren Sie das entsprechende Bedienungshandbuch.

Der Macintosh-Abschnitt kann direkt gepreßt werden, indem ein HFS-Standard-Volume auf der CD-ROM geschaffen wird. Es wird empfohlen, vor dem Pressen eine Defragmentierung vorzunehmen und die Option "Geschwindigkeitsoptimierung" einzustellen, falls sie vorhanden ist.

Der Windows-Abschnitt muß im Format ISO 9660 erstellt werden. Dieses Format enthält mehr Einschränkungen als das HFS-Format. Es besitzt unter anderem den Nachteil, daß die Dateinamen nicht mehr als 8 Zeichen + Erweiterung umfassen dürfen.

---

**Mit der Option "Medien umbenennen für ISO 9660-Pressung" kann dieser Vorgang automatisch durchgeführt werden. Ist die Option markiert, so werden sämtliche Medien automatisch mit einer sequentiellen Indizierung umbenannt.**

---

## **Einen "Medien"-Ordner gemeinsam benutzen**

Sie können für mehrere kompilierte Drehbücher einen "Medien"-Ordner gemeinsam benutzen. In diesem Fall können die AutoExec-Anwendungen sich in demselben Ordner befinden und ein und denselben "Medien"-Ordner verwenden.

Kompilieren Sie die verschiedenen Drehbücher getrennt voneinander mit der Option "Medien kopieren", und bewegen Sie dann die Medien mit Drag and Drop auf dem Desktop.

---

**Hinweis: Achten Sie darauf, die einzelnen Drehbücher unter verschiedenen Namen zu kompilieren, vor allem für Windows (Datei: Name\_des\_Drehbuchs.kbs). Ansonsten müssen sie später manuell umbenannt werden.**

---

Wurden Ihre Drehbücher allerdings mit der Option "Medien umbenennen für ISO 9660-Pressung" kompiliert, so kann kein gemeinsamer "Medien"-Ordner verwendet werden, da den Medien in diesem Fall automatisch indizierte Namen zugeteilt wurden. Werden diese Namen manuell verändert, so kann die AutoExec-Anwendung die Medien anschließend nicht mehr finden!

### **Die Schriftarten**

Die in einem Drehbuch verwendeten Schriftarten müssen auf dem System des Geräts installiert sein, auf dem das Drehbuch abgespielt wird. Sind die Schriftarten dort nicht vorhanden, so ist mit einem qualitativ schlechteren Ergebnis zu rechnen.

Was diesen nicht unwichtigen Aspekt betrifft, so schlagen wir verschiedene Lösungen vor, um die Bereitstellung der Schriftarten zu automatisieren.

---

**Hinweis: Die Schriftarten sind ebenso wie die Medien und die Programme urheberrechtlich geschützt. Achten Sie daher darauf, daß Sie nur Schriftarten benutzen, zu deren Verwendung Sie auch berechtigt sind.**

---

### **Macintosh**

Bei der Erstellung der AutoExec-Anwendung für Macintosh können Sie die Anweisung geben, die Schriftarten zu kopieren. In diesem Fall werden die im Drehbuch benutzten Schriftarten in die Anwendung miteingeschlossen und stehen bei einem Systemwechsel immer noch zur Verfügung.

---

**Hinweis: Werden Schriftarten in die AutoExec-Anwendung eingeschlossen, so kann dies den Speicherplatzbedarf beträchtlich erhöhen.**

---

### **ACHTUNG**

Die in "Text"-Medien verwendeten Schriftarten werden nicht kopiert, sondern lediglich die in Textobjekten verwendeten Schriftarten.

## Windows

Da Ihr Drehbuch ursprünglich mit dem Mac OS-Betriebssystem erstellt wurde, sind die unter diesem System verwendeten Schriftarten nicht automatisch auch auf der Windows-Plattform verfügbar. Die beiden Systeme verwenden nämlich unterschiedliche Schriftartformate, und aus diesem Grund können Schriftarten nicht für Windows kopiert oder in die Anwendung miteingeschlossen werden.

Um sicherzugehen, daß die Schriftarten tatsächlich auf dem System installiert sind, auf dem Ihr Drehbuch abgespielt wird, empfehlen wir Ihnen, den Benutzer über diese Notwendigkeit zu informieren, und ihm die Schriftarten mit dem passenden Installationsprogramm zur Verfügung zu stellen.

Um die Übertragbarkeit der mit Katabounga erstellten Drehbücher sicherzustellen, haben wir ein Analysesystem für Schriftarten entwickelt, das unter den verfügbaren Schriftarten der jeweiligen Plattform die geeignetsten auswählt.

Dieses Analysesystem stützt sich auf eine spezielle Datei mit der Bezeichnung FONT\_PC.ini, die optional verfügbar ist.

Diese Textdatei wird automatisch in den "Medien"-Ordner des kompilierten Drehbuchs eingefügt. Sie enthält besondere Angaben zu den Schriftarten, anhand derer das Analysesystem diejenigen Schriftarten ausfindig machen kann, die den gesuchten am nächsten kommen.

Format der Datei FONT\_PC.ini:

Der PC-Player bemüht sich, innerhalb des Systems eine Schriftart ausfindig zu machen, die der Macintosh-Schriftart so weit wie möglich entspricht. Sie haben auch die Möglichkeit, das Äquivalenzsystem selbst zu verwalten, indem Sie die Datei FONT\_PC.ini ergänzen.

Diese Datei enthält standardmäßig Angaben zu einer Reihe von Schriftarten mit der jeweiligen Macintosh- und PC-Entsprechung.

Das benutzte Format lautet:

[Arial] Name der Schriftart auf Macintosh

WINNAME=Arial      Name der Schriftart unter Windows

HNORMAL=120      Skalierungsfaktor horizontal, Stil Standard

VNORMAL=100      Skalierungsfaktor vertikal, Stil Standard

HBOLD=110      Skalierungsfaktor horizontal, Stil bold (fett)

VBOLD=      Skalierungsfaktor vertikal, Stil bold

HITALIC= 120...

VITALIC=120

HUNDERLINED=120

VUNDERLINED=100

## Speicher

Damit die AutoExec-Anwendung richtig funktionieren kann, sollte ihr genügend Speicherraum zugeteilt werden. Katabounga erstellt in Abhängigkeit von dem jeweiligen Drehbuch automatisch eine entsprechende Berechnung, wobei folgendes berücksichtigt wird:

- die Größe des Drehbuchs,
- die Farbtiefe,
- die Anzahl der pro Bildschirm verwendeten Medien.

Katabounga bezieht sämtliche Elemente des Drehbuchs in seine Berechnung mit ein. Es ist jedoch möglich, daß einige Parameter diese Berechnung verfälschen. Die QuickTime-Filme können beispielsweise aufgrund programminterner Einstellungen mehr Speicherraum als vorgesehen beanspruchen.

### Geglättete Textobjekte

Die geglätteten Textobjekte benötigen sehr viel Speicherraum, um korrekt angezeigt werden zu können. Je umfangreicher das Objekt, das den Text enthält, umso größer auch der Bedarf an Speicherplatz.

Ein geglättetes Textobjekt erfordert 16mal mehr Speicher als ein nicht geglättetes Textobjekt oder eine Darstellung dieses Textes in Bildform.

### Speicherkontrolle

Während dem Abspielen des AutoExec-Drehbuchs kann der Speicherzustand kontrolliert werden, indem die Anzeige "Ablaufkontrolle" abgerufen wird. Diese Kontrollfunktion wird mit CTRL-C aktiviert und wieder deaktiviert.

Wir empfehlen Ihnen, einmal während dem Abspielen des gesamten Drehbuchs den Speicher zu kontrollieren, bevor Sie das Drehbuch weitergeben. Falls Sie bemerken, daß nur noch wenig Speicherraum zur Verfügung steht (weniger als 500 KB), muß der Anwendung mehr Speicher zugeteilt werden. Falls Sie im Gegenteil bemerken, daß sehr viel freier Speicherplatz während des GESAMTEN Ablaufs des Drehbuchs verfügbar ist (mehr als 2 MB), kann der zugeteilte Speicherbereich verringert werden.

## **Funktionsunterschiede zwischen Macintosh und Windows (NT, 95 oder 98)**

Die verschiedenen Plattformen weisen einige unterschiedliche Funktionsarten auf. Obwohl wir uns bemüht haben, die größtmögliche Kompatibilität zwischen den Systemen zu erzielen, bleiben doch einige Unterschiede bestehen:

- Die Effekte vom Typ "Fading" und "Auflösen" sind nicht implementiert.
- Nur die Zeichenformate Standard, Fett, Unterstrichen und Kursiv werden übertragen.

## **Probleme bei der Ausführung auf Macintosh**

### **Die Texte werden nicht geglättet angezeigt**

In diesem Fall muß mehr Speicherraum zugeteilt werden. Ein geglätteter Text erfordert 16mal mehr Speicherraum als nicht geglätteter Text oder ein Äquivalent in Bildform. Siehe Abschnitt "Speicher".



# Menüs

---

Die Menüs von Katabounga sind konform mit der Standard-Benutzeroberfläche von Mac OS.

## Ablage



### Neues Drehbuch

Kann nur aktiviert werden, wenn kein Drehbuch geöffnet ist. Erstellt ein neues Drehbuch "Ohne Titel" und öffnet das Drehbuch-Fenster.

Katabounga erzeugt daraufhin in diesem neuen Drehbuch automatisch eine erste Sequenz mit einem Bildschirm.

### Drehbuch öffnen...

Kann nur aktiviert werden, wenn kein Drehbuch geöffnet ist. Zeigt den Standard-dialog zur Eröffnung eines Dokuments an, mit dem ein bestehendes Drehbuch ausgewählt und geöffnet werden kann.

---

*Von einem gesperrten Datenträger aus läßt sich im Editor kein Drehbuch öffnen.*

---

## **Schließen**

Bei "Schließen" erscheint eine Dialogbox, mit der die Speicherung eventueller Veränderungen am Drehbuch bestätigt bzw. aufgehoben oder die Auswahl des Menüs annulliert werden kann. Schließt bei Bestätigung das Drehbuch.

## **Sichern**

Speichert das Drehbuch unter dem bestehenden Namen. Falls dem Drehbuch noch kein Name zugeteilt wurde, erscheint der Dialog von "Sichern unter".

## **Sichern unter...**

Zeigt den Standarddialog zur Erstellung eines Dokuments an, mit dem das Drehbuch benannt oder umbenannt und anschließend gespeichert werden kann.

## **Papierformat...**

Zeigt den Standarddialog zur Einstellung des Druckformats an, das sich nach dem in der Auswahl des Apfel-Menüs gewählten Drucker richtet.

## **Drucken...**

Zeigt den Standarddialog zur Parametereinstellung und der Einleitung des Druckvorgangs je nach Drucker an, der in der Auswahl des Apfel-Menüs gewählt wurde. Druckt den Inhalt des Drehbuch-Fensters.

## **Beenden**

Zeigt einen Dialog an, mit dem die Speicherung eventueller Veränderungen am Drehbuch bestätigt bzw. aufgehoben, oder die Menüauswahl annulliert werden kann. Schließt bei Bestätigung das Drehbuch und beendet die Anwendung.

# Bearbeiten



## Widerrufen

Macht den zuletzt durchgeführten Vorgang rückgängig.

## Ausschneiden

Speichert den ausgewählten Bereich in der Zwischenablage und hebt die Auswahl auf.

## Kopieren

Speichert die Auswahl in der Zwischenablage.

## Einsetzen

Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein.

## Löschen

Löscht den ausgewählten Bereich.

## Alles auswählen

Wählt je nach vorliegendem Fall sämtliche Objekte eines Bildschirms oder einen gesamten Text aus usw.

## Voreinstellungen

Läßt ein Untermenü mit folgenden Optionen erscheinen:



### Rasterfang

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Voreinstellungen des Benutzers im Hinblick auf den Rasterfang bestimmt werden können.

### Objekte

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Voreinstellungen des Benutzers im Hinblick auf die Objekte bestimmt werden können.

### Bildschirm

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Voreinstellungen des Benutzers im Hinblick auf den Bildschirm bestimmt werden können.

### Farben

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Voreinstellungen des Benutzers im Hinblick auf die Farbpalette bestimmt werden können.

# Drehbuch



## Abspielen

Leitet das Abspielen des Drehbuchs vom Startbildschirm aus ein.

## Ab Bildschirm abspielen

Leitet das Abspielen des Drehbuchs ab dem aktuellen Bildschirm ein.

Im Bearbeitungsmodus (bei nicht kompilierter Anwendung) kann mit der Escape-Taste das Abspielen abgebrochen und zum Ausgangsbildschirm zurückgekehrt werden. Mit der Kombination Option-Taste/Escape-Taste wird das Abspielen ebenfalls abgebrochen, jedoch derjenige Bildschirm geöffnet, bei dem die Ausführung gestoppt wurde.

## Abspielen und filmen...

Leitet das Abspielen des Drehbuchs ab dem Startbildschirm ein und erstellt einen QuickTime-Film auf der Grundlage des Drehbuchablaufs.

## Drehbuch-Format...

Zeigt eine Dialogbox an, mit der die Anzahl der Farbabstufungen und die Bildschirmgröße für das Drehbuch festgelegt werden können.

## AutoExec erstellen...

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Kompilierungsoptionen definiert werden können. Das Drehbuch kann so in eine unter Mac OS und Windows 32 Bit lauffähige AutoExec-Anwendung verwandelt werden.

Im Kompilierungsmodus kann mit der Standardkombination Befehlstaste/Q-Taste die Ausführung abgebrochen werden.

## Analyse und Kontrolle...

Zeigt eine Dialogbox an, in der die Voreinstellungen des Benutzers im Hinblick auf den Analysebericht festgelegt werden können.

## Objekte



### Duplizieren

Erstellt ein Duplikat des oder der ausgewählten Objekte.

### In den Vordergrund

Lässt das oder die ausgewählten Objekte im Vordergrund erscheinen.

## In den Hintergrund

Läßt das oder die ausgewählten Objekte im Hintergrund erscheinen.

## Nach vorne

Verschiebt das oder die ausgewählten Objekte um eine Ebene nach vorne.

## Nach hinten

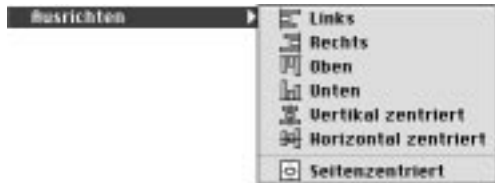
Verschiebt das oder die ausgewählten Objekte um eine Ebene nach hinten.

## An Medium anpassen

Läßt ein Untermenü erscheinen, in dem nach einem gewählten Prozentsatz die Größe des Objekts an den Umfang des in ihm enthaltenen Mediums angepaßt werden kann.

## Ausrichten

Läßt ein Untermenü mit folgenden Optionen erscheinen:



### Links

Richtet die ausgewählten Objekte nach links aus.

### Rechts

Richtet die ausgewählten Objekte nach rechts aus.

## **Oben**

Richtet die ausgewählten Objekte nach oben aus.

## **Unten**

Richtet die ausgewählten Objekte nach unten aus.

## **Vertikal zentriert**

Richtet die ausgewählten Objekte an einer vertikalen Achse aus, die durch ihre Mitte verläuft.

## **Horizontal zentriert**

Richtet die ausgewählten Objekte an einer horizontalen Achse aus, die durch ihre Mitte verläuft.

## **Seitenzentriert**

Richtet das oder die ausgewählten Objekte auf die Seitenmitte aus.

## **Maskenbearbeitung**

Läßt eine neue Symbolpalette erscheinen, mit der die Maske des ausgewählten Objekts bearbeitet werden kann.

## **Medium finden**

Leitet eine Suche nach dem in dem betreffenden Bildschirm ausgewählten Medium ein. Zuvor muß der gesuchte Medientyp auf der Medienpalette aktiviert werden.



# Layout



Das Menü Layout kann nur dann aktiviert werden, wenn ein Objekt ausgewählt wird, das ein Textmedium enthält.

## Schriftart

Lässt ein Untermenü mit der Liste der im System definierten Schriftarten erscheinen und ermöglicht die Auswahl der Schriftart, mit der der Text des ausgewählten Objekts angezeigt werden soll.

## Schriftgröße

Lässt ein Untermenü mit einer vordefinierten Liste von Schriftgrößen erscheinen und ermöglicht die Auswahl der Schriftgröße, mit der der Text des ausgewählten Objekts angezeigt werden soll.

## Stil

Lässt ein Untermenü mit den folgenden Optionen erscheinen:



## **Standard**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Standardstil zu.

## **Fett**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Fett zu.

## **Kursiv**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Kursiv zu.

## **Unterstrichen**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Unterstrichen zu.

## **Konturschrift**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Konturschrift zu.

## **Schattiert**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Schattiert zu.

## **Komprimiert**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Komprimiert zu.

## **Gesperrt**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Stil Gesperrt zu.

## **Ausrichtung**

Läßt ein Untermenü mit folgenden Optionen erscheinen:



### **Linksbündig**

Richtet den Text des ausgewählten Objekts linksbündig aus.

### **Zentriert**

Zentriert den Text des ausgewählten Objekts.

### **Rechtsbündig**

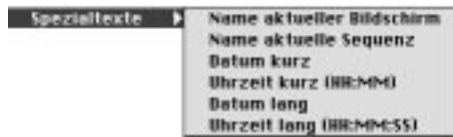
Richtet den Text des ausgewählten Objekts rechtsbündig aus.

### **Anti-Aliasing**

Sorgt für die Glättung des Texts des ausgewählten Objekts.

### **Spezialtexte**

Lässt ein Untermenü mit folgenden Optionen erscheinen:



#### **Name aktueller Bildschirm**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Namen des aktuellen Bildschirms zu.

#### **Name aktuelle Sequenz**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts den Namen der aktuellen Sequenz zu.

#### **Datum kurz**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts das aktuelle Datum im Kurzformat zu.

#### **Uhrzeit kurz**

Weist dem Text des ausgewählten Objekts die aktuelle Uhrzeit im Kurzformat zu.

## Datum lang

Weist dem Text des ausgewählten Objekts das aktuelle Datum im Langformat zu.

## Uhrzeit lang

Weist dem Text des ausgewählten Objekts die aktuelle Uhrzeit im Langformat zu.

## Fenster

Fenster	
Medien	⌘1
Befehle	⌘2
Objekte	⌘3
Variablen	⌘4
✓ Drehbuch	⌘M
Bildschirm	⌘T
Assistenten	⌘.
Fehler und Meldungen	⌘,

## Medien

Blendet die Medienpalette ein oder aus, mit der die verschiedenen Medien des Drehbuchs verwaltet werden können.

## Befehle

Blendet die Befehlspalette ein oder aus, mit der Befehle Bildschirmen und/oder Drehbuchobjekten zugeordnet werden können.

## Objekte

Blendet die Objektpalette ein oder aus, mit der die Parameter der Drehbuchobjekte eingestellt werden können.

## **Variablen**

Blendet die Variablenpalette ein oder aus, mit der die Variablen des Drehbuchs verwaltet werden können.

## **Drehbuch**

Läßt das Drehbuchfenster im Vordergrund erscheinen.

## **Bildschirm**

Läßt das Bildschirmfenster im Vordergrund erscheinen.

## **Assistenten**

Blendet die Assistentenpalette ein oder aus, die eine Liste der verschiedenen Assistenten von Katabounga enthält und die Einstellung ihrer Parameter ermöglicht.

## **Fehler und Meldungen**

Blendet das Fenster "Fehler und Meldungen" ein oder aus, das den Bericht zur Drehbuchausführung enthält.

# Inkompatibilitäten

---

Cameraman 3.01 von MotionWorks:

Wenn diese Erweiterung aktiviert ist, reagieren die Buttons beim Abspielen nicht korrekt, da die Erweiterung Systemereignisse abfängt.

# Drehbuchoptimierung

---

Hier noch einige Ratschläge, um den Drehbuchablauf zu verbessern:

Wenn ein Drehbuch auf einem PowerMacintosh G3 der letzten Generation erstellt und anschließend auf einem PowerMacintosh 6100 mit 60 MHz abgespielt wird, kann das Ergebnis etwas enttäuschend ausfallen! Das ist nicht weiter verwunderlich, da zwischen den beiden Geräten ein 24facher Geschwindigkeitsunterschied besteht. Ein PowerMacintosh G3 arbeitet demnach theoretisch 24mal schneller als ein PowerMac 6100 mit 60 MHz, und daher auch der langsamere Drehbuchablauf.

## Grundausrüstung

Um Daten abrufen oder verwenden zu können, müssen sie vom dem Träger aus geladen werden, auf dem sie sich befinden, ungeachtet dessen, um welchen Träger oder um welche Art der Aufzeichnung es sich dabei handelt.

### Datenträger

Eine CD-ROM arbeitet weniger schnell als eine Festplatte. Die Leistungsfähigkeit der CD-ROM-Laufwerke wird zwar ständig verbessert; sie bleibt jedoch trotzdem hinter der Leistung der Festplatten zurück.

Einige andere Träger ermöglichen zwar eine schnellere Datenübertragung, weisen dafür jedoch eine längere Zugriffszeit auf. Ein ZIP-Laufwerk beispielsweise bietet eine relativ hohe Transfargeschwindigkeit; dagegen muß beim Zugriff mit längeren Wartezeiten gerechnet werden.

### Speicher

Wie Sie sicherlich oft gehört und vielleicht auch festgestellt haben, "laufen" die Anwendungen umso schneller, je mehr Speicherkapazität Sie zu Ihrer Verfügung haben. Dieser Grundsatz gilt auch für Katabounga.

Katabounga verwaltet intern ein recht komplexes "Preloading"-Prinzip. Mit diesem Prinzip läßt sich eine größtmögliche Menge von Informationen für den

Drehbuchablauf in den Speicher vorladen.

Steht nun zu wenig Speicherraum zur Verfügung, kann das Vorladen der Daten nicht stattfinden. In diesem Fall werden die Daten nach und nach eingespeist, wenn sie benötigt werden, was den Ablauf natürlich beträchtlich verlangsamt.

## Interne Funktionsweise von Katabounga

Die interne Struktur von Katabounga auf Macintosh oder unter Windows sieht in etwa folgendermaßen aus:

Ein Katabounga-Drehbuch setzt sich aus Bildschirmen und Objekten zusammen.

Es wird jeweils nur ein einziger Bildschirm zugleich geladen.

Sämtliche Objekte, und damit die in diesen Objekten enthaltenen Medien, werden bei der Eröffnung des Bildschirms geladen. Sie befinden sich daraufhin verwendungsbereit im Arbeitsspeicher. Die benötigte Ladezeit eines Bildschirms hängt daher unmittelbar von der Anzahl der vorhandenen Objekte und VOR ALLEM von der erforderlichen Ladezeit der Medien ab, die sich in diesen Objekten befinden!

Die Audiosequenzen werden im Drehbuch global verwaltet, so daß sie auf mehreren Bildschirmen abgespielt werden können. Eine Audiosequenz wird demnach erst zum Zeitpunkt ihres Abrufs geladen.

## Das Drehbuch

Beachten Sie, daß die Benutzer Ihres Drehbuchs es auch korrekt darstellen können müssen. Ein 1024/768-Drehbuch kann beispielsweise nicht überall ohne weiteres abgerufen werden.

**Die Darstellung des Drehbuchs auf einem 14-Zoll-Bildschirm ist nicht möglich.**

Beachten Sie bei der Wahl der Farbtiefe für Ihr Drehbuch folgendes:

Falls der Endbenutzer nur über einen Bildschirm mit 256 Farben verfügt, sollte man ihm nicht ein Drehbuch mit Tausenden oder sogar Millionen von Farben anbieten.

Das Drehbuch kann natürlich trotzdem abgerufen werden, aber die Bilder, die Darstellungseffekte und die Animationen werden bei weitem keine optimale Qualität aufweisen.

Eine einfache Lösung besteht darin, mehrere Versionen ein und desselben Drehbuchs zur Verfügung zu stellen, und zwar im allgemeinen eine Version mit 256 Farben, und



eine weitere mit Tausenden von Farben.

Der Modus Millionen von Farben ist für ein zur Verbreitung bestimmtes Drehbuch in jedem Fall zu vermeiden.

Dieser Modus kann allerhöchstens für Präsentationsdrehbücher auf hochentwickelten und perfekt eingestellten Geräten in Betracht gezogen werden.

---

**Denken Sie daran: Ein Drehbuch mit einer bestimmten Farbtiefe, das auf einem Bildschirm mit einer anderen Farbtiefe abgespielt wird, weist beim Abspielen eine geringere Leistungsfähigkeit auf. Beim Start wird der Benutzer daher in einer Meldung darauf hingewiesen, seinen Bildschirm auf die erforderliche Farbtiefe einzustellen.**

---

## Optimierung der Bilder

Bei den Bildern handelt es sich wahrscheinlich um den in einem Drehbuch am meisten verwendeten Medientyp.

### Auflösung

Da ja eine Katabounga-Anwendung nicht für die Erstellung einer Titelseite der Zeitschrift "Vogue" gedacht ist, ist es auch nicht erforderlich, hochauflösende Bilder in das Drehbuch einzufügen. Die Darstellungsqualität fällt im Vergleich zu "niedrigauflösenden" Bildern nämlich keineswegs besser aus.

Theoretisch enthält ein Bild mit 300 dpi ungefähr 16mal mehr Informationen als dasselbe Bild mit 72 dpi. Auf dem Bildschirm macht dies jedoch KEINEN UNTERSCHIED. Glauben Sie nicht, daß Sie mehr Details herausarbeiten können oder einen schärferen Kontrast erzielen, wenn Sie ein Bild mit 300 dpi wählen!

Die Ladezeit eines solchen Bildes beträgt dafür (theoretisch) das 16fache!

### Farben

Sind Sie sicher, daß Ihre Bilder Millionen von Farben umfassen sollen?

Falls Sie ein Katabounga-Drehbuch verbreiten möchten, denken Sie daran, daß nicht

jeder entsprechend ausgerüstet ist, um diese Farbtiefe auch darstellen zu können. Wir empfehlen Ihnen daher, Ihre Drehbuchbilder auf die Einstellung Tausende von Farben zu beschränken.

Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß es darum geht, Informationen möglichst zu vermeiden, die unnötigen Speicherraum verbrauchen.

Hier die (theoretischen) Bildgrößen für ein Bild à 600/400 Pixel:

	<b>256 Farben</b>	<b>Tausende</b>	<b>Millionen</b>
<b>72 dpi</b>	240 KB	480 KB	960 KB
<b>300 dpi</b>	3 840 KB	7 680 KB	15 360 KB

Für die verschiedenen Fälle, die in dieser Tabelle beschrieben sind, fallen die Ladezeiten jeweils unterschiedlich aus.

## **Komprimierung**

Ein Bild kann (zum Beispiel mittels JPEG) komprimiert werden, um weniger Speicherraum einzunehmen. Allerdings muß es anschließend auch wieder dekomprimiert werden.

Um ein komprimiertes Bild anzuzeigen, muß das Programm im Vergleich zur Komprimierung die umgekehrte Berechnung anstellen. Dies kann Zeit in Anspruch nehmen...

Daher: Lohnt es sich überhaupt, ein Bild zu komprimieren?

Wenn Sie Speicherplatz gewinnen möchten: JA.

Wenn Sie Wert auf rasches Laden legen: NEIN.

Allerdings ist es in Wirklichkeit nicht immer ganz so einfach. Es ist durchaus möglich, daß ein nicht sehr stark komprimiertes Bild viel Platz spart, die Originalqualität trotzdem nicht beeinträchtigt wird, und außerdem keine sehr umfangreichen Berechnungen bei der Dekomprimierung erforderlich sind. Es gilt daher, jeweils einen Mittelweg zu finden, was nur über Ausprobieren erreicht werden kann.

## Optimierung von QuickTime-Filmen

Die QuickTime-Filme erweisen sich als immer leistungsfähiger und daher auch als immer komplexer.

In Katabounga wird ein Film bei der Eröffnung desjenigen Bildschirms geladen, auf den er plazierte wurde.

---

**Hinweis: Die Funktionsweise ist identisch für Filme mit oder ohne Steuerung.**

---

Ab der Version 2.0 von QuickTime besteht die Möglichkeit, einem Film Vorladeoptionen zuzuweisen. Diese Optionen sind in den jeweiligen Film miteingeschlossen. Katabounga bemüht sich, den Ablauf der QuickTime-Filme soweit wie möglich zu optimieren, wobei die Prinzipien der letzten Versionen von QuickTime (Version 3 für die vorliegende Version von Katabounga) streng eingehalten werden.

Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn die entsprechenden Einstellungen in die QuickTime-Filme miteingeschlossen sind.

Ist die Option "Vorladen" bei einem Film aktiviert, wird der Film zum Zeitpunkt seiner ersten Eröffnung in den Speicher vorgeladen. In Katabounga findet diese erste Eröffnung beim Abruf des betreffenden Bildschirms statt. Das Vorladen erfolgt, sofern genügend Speicher zur Verfügung steht. Dieser Vorgang kann bei der Eröffnung eines Bildschirms eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen. Dagegen läuft der Film selbst daraufhin sehr flüssig ab, auch auf langsamen Geräten!

## Optimierung von Textobjekten

In Katabounga können "Text"-Objekte mit oder ohne Glättung erstellt werden.

Achtung, es handelt sich dabei nicht um Objekte, denen ein "Text"-Medium zugeordnet wurde. Sie besitzen eine andere Funktionsweise.

Die Textobjekte ohne Glättung sind unproblematisch, was Ladezeit und Speicherbelegung betrifft.

Textobjekte mit Glättung benötigen sehr viel mehr Speicherkapazität, um korrekt abgerufen werden zu können. Je umfangreicher das Objekt, das den Text enthält, umso mehr Speicher ist erforderlich.

Ein geglättetes Textobjekt erfordert 16mal mehr Speicher als ein nicht geglättetes

Textobjekt oder die Darstellung des Textes in Bildform.

Die Textglättung nimmt im übrigen nicht nur Speicherraum, sondern auch Berechnungszeit in Anspruch.

Was ist also zu tun?

Bei allen Texten, die "dynamisch" bearbeitet werden sollen, wie die Anzeige von Variablen, Texte, die übersetzt werden sollen usw., müssen die Objekte als solche bestehen bleiben.

Was die "dekorativen" Textobjekte betrifft, so raten wir Ihnen, sie durch Bilder zu ersetzen. Diese Bilder lassen sich entweder in speziellen Anwendungen erstellen, um eine hohe Qualität zu erzielen, oder aber mit Hilfe des Katabounga-Assistenten "Text in Bild konvertieren" umwandeln.

## Optimierung der Audiosequenzen

In Katabounga handelt es sich bei einer Audiosequenz um eine Datei vom Typ AIFF. Sämtliche Audio-"Auflösungen" werden von Katabounga verwaltet.

Unter "Auflösung" verstehen wir:

- die Datenrate (11, 22, 44 kHz),
- die Größe der Einheitsdaten (8 oder 16 Bit),
- die Anzahl der Kanäle (Mono oder Stereo).

Beispiel für den Datenumfang einer Audiosequenz je nach "Auflösung":

	<b>11 kHz</b>	<b>22 kHz</b>	<b>44 kHz</b>
<b>8 Bit Mono</b>	1	2	4
<b>8 Bit Stereo</b>	2	4	8
<b>16 Bit Mono</b>	2	4	16
<b>16 Bit Stereo</b>	4	8	32

Es bleibt Ihnen überlassen, ein entsprechendes Gleichgewicht zwischen der Wiedergabequalität und den beim Ablauf der Audiosequenz zu berücksichtigenden Faktoren herzustellen.

Beim Ablauf einer Audiosequenz muß Katabounga die Filme auf dem Bildschirm, die Objektanimationen, die Präsentationseffekte usw. verwalten. Da der flüssige Ablauf

einer Tonuntermalung (zum Beispiel) prioritär eingestuft wird, erfolgt die Verwaltung der anderen Medien und Ereignisse erst dann, wenn Katabounga den Ablauf der Tonuntermalung "unterstützt" hat.

Je höher die "Auflösung" einer Audiosequenz, umso mehr Daten müssen eingesehen und interpretiert werden, so daß weniger Prozessorzeit für die anderen Vorgänge zur Verfügung steht.

Während des Ablaufs einer Audiosequenz muß Katabounga ein "Datenpaket" lesen, um es anschließend abspielen zu können. Ein solches Paket entspricht einer bestimmten "Spiel"-Zeit der Sequenz. Je höher die Auflösung, umso umfangreicher fällt auch das Paket für eine gegebene Spielzeit aus. Nach der obenstehenden Tabelle, und wenn man davon ausgeht, daß 2 Sekunden Musik geladen werden sollen, so wird zwischen der minimalen und der maximalen "Auflösung" 32mal mehr Zeit benötigt!

## **Erforderlicher Speicher**

Gehen Sie nicht davon aus, daß ein Drehbuch umso mehr Speicherkapazität beansprucht, je mehr Bildschirme es umfaßt.

Dies macht im höchsten Fall einige KB Unterschied aus.

Die notwendige Speicherkapazität wird in der Hauptsache von der Größe (die Oberfläche) des Drehbuchs, der Anzahl der verwendeten Farben und der individuellen Zusammensetzung der Bildschirme bestimmt.

Es wird jeweils nur ein Bildschirm zugleich geladen.

Je mehr Objekte ein Bildschirm enthält, umso mehr Speicher ist erforderlich.

Ein Bildschirm setzt sich aus Objekten zusammen, die ihrerseits Medien enthalten können.

In Katabounga wird das Medium eines bestimmten Objektes stets bei der Eröffnung des betreffenden Bildschirms geladen.

Je umfangreicher das Medium, umso mehr Speicherraum wird beansprucht.

Das Medium wird stets in seiner optimalen Größe in den Speicher geladen. Plazieren Sie ein Bildmedium à 1000/1000 Pixel in ein Objekt, dessen Größe auf 100/100 Pixel reduziert wurde, so nimmt das Medium trotz allem 1000/1000 Pixel im Speicher ein!

Plazieren Sie dasselbe Medium mehrmals auf ein und denselben Bildschirm, so beansprucht es seinen Speicherraum nur einmal.

