



Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0

di Francesco Petroni

Rispetto alla versione 1.x, provata nel numero 104 di MC, e successivamente ripresa in un articolo di approfondimento nel numero 106, il nuovo ToolBook della Asymetrix presenta numerosi miglioramenti, ma ha rispettato totalmente la sua precedente organizzazione.

Con ToolBook si realizzano dei book, libri, organizzati in pagine. Più pagine possono sfruttare la stessa pagina di background, che contiene elementi comuni. In una pagina possono esserci più elementi, anche organizzati in gruppi. Ad ogni elemento di ogni classe (ricapitolando gli elementi/oggetti sono: book, background, page, group, oggetto semplice) possono essere assegnate una serie di caratteristiche, che vengono poi variate al verificarsi di eventi.

La programmazione si fa definendo, per l'evento associato ad un oggetto (es. il clic su un pulsante, l'entrata in una pagina, l'apertura del book, ecc.)

Multimedia ToolBook 3.0

Produttore:
Asymetrix Europe
Arnulfstrasse, 27
D/8000 M2 Germany

Distributori:
Modo S.r.l.
Via Masaccio, 11
42100 - Reggio Emilia
Tel.: 0522/512828

J. Soft S.r.l.
Via Cassanese, 224 Palazzo Tintoretto
20090 - Centro Direz. Milano Oltre Segrate (MI)
Tel.: 02/26920700

Ingram Micro Italia
Via Roma, 74
20060 - Cassina de' Pecchi (MI)
Tel.: 02/95343604

Prezzo (IVA esclusa):
Asymetrix Multimedia
ToolBook 3.0 (inglese)

Lit. 1.519.000

una serie di istruzioni scritte in OpenScript, il linguaggio di programmazione interno.

Nelle figure a corredo, opportunamente commentate, vediamo alcuni aspetti dell'uso di ToolBook.

Il pacchetto

Di ToolBook 3.0 esistono due versioni, quella normale e quella Multimedia. I Manuali fondamentali sono gli stessi per le due versioni. La versione Multimedia ne ha due in più.

Il prodotto è fornito su CD (l'occupazione totale su CD è di quasi 350 megabyte) e quindi l'installazione parte dal CD. Nella scatola c'è comunque un tagliando che permette di ricevere la versione su dischetti, ma in tal caso si rinuncia al materiale ClipArt, che è davvero abbondante. Il prodotto viene installato sull'hard disk e quindi può essere usato anche senza dover inserire il CD.

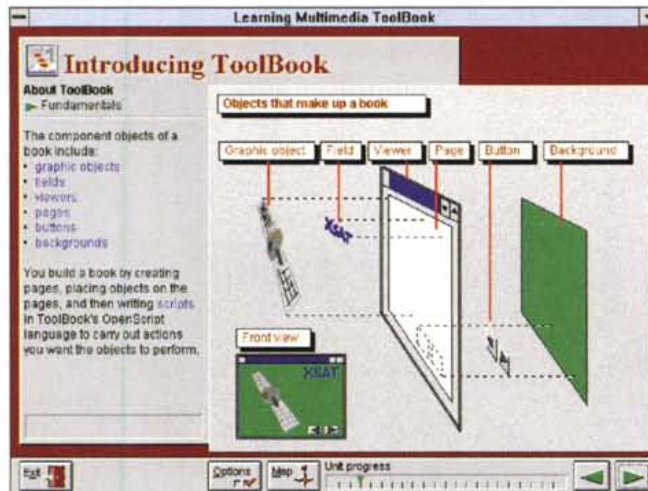
Passiamo ai manuali cominciando con l'opuscolo (in formato «landscape» e di 74 pagine) The Concise Guide to Multimedia che introduce al mondo del multimedia. Vengono descritti e commentati i vari media, e vengono successivamente suggeriti i momenti fondamentali che caratterizzano lo sviluppo di un'applicazione MM. Vengono utilizzate molte illustrazioni, schemi e tabelle riassuntive. Ottimo per il principiante che si accosti per la prima volta a tale tecnologia.

Il volume più grande è il ToolBook User Manual di 550 pagine. Si può dividere in due parti: la prima, comprendente i primi diciassette capitoli, descrive l'ambiente, i vari oggetti e le varie funzionalità di servizio. A partire dal capitolo 18 si comincia a parlare di OpenScript, che è il linguaggio con il quale si scrivono i sottoprogrammi sottostanti l'applicazione. Anche in questo caso il manuale è molto ed efficacemente illustrato.

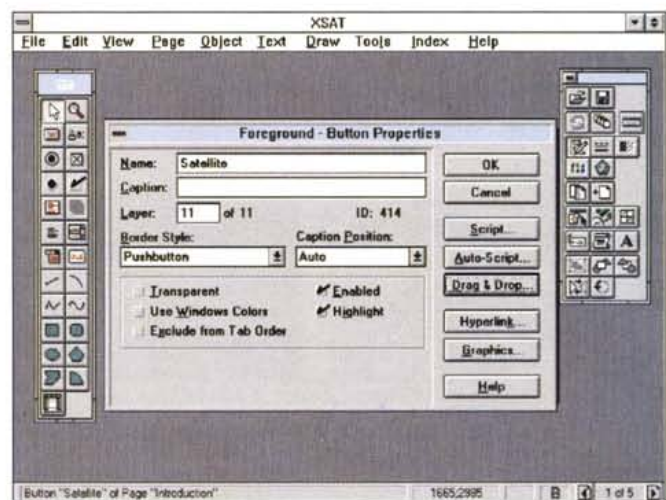
Continuiamo con l'OpenScript Reference Manual, l'elenco alfabetico, ed arricchito di esempi, delle istruzioni OpenScript. Le pagine sono più di 400.

Disponibile solo nella versione Multimedia è il Multimedia ToolBook User Manual e OpenScript Reference, di circa 150 pagine.

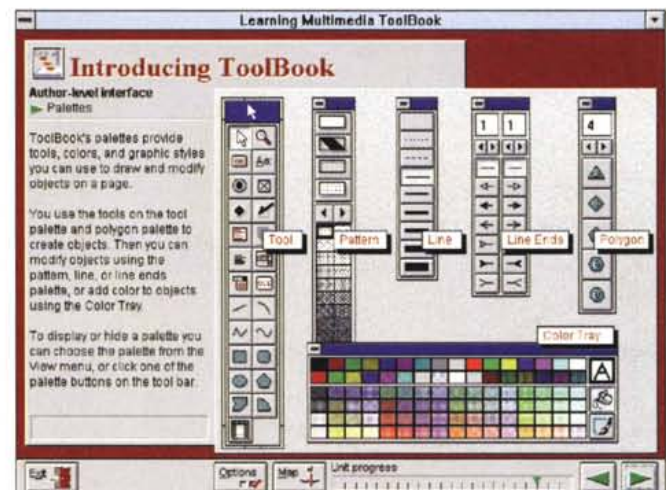
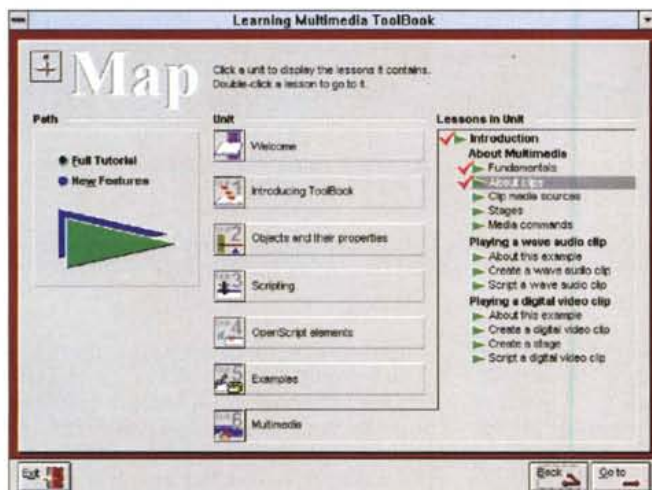
Infine c'è l'opuscolo tascabile Multimedia ToolBook Quick Reference, che elenca i pulsanti delle barre, i vari oggetti e le loro caratteristiche, poi elenca, suddividendoli per categoria, i comandi del linguaggio OpenScript, indicandone la relativa sintassi.



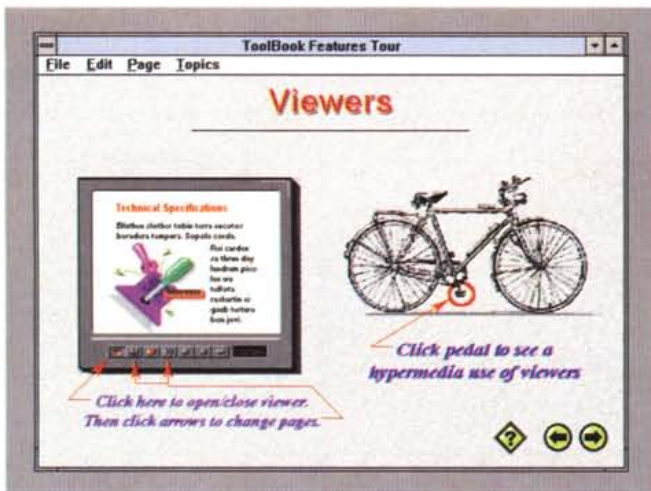
Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Programmazione del pulsante. L'ambiente operativo di ToolBook sfrutta due ricche barre di pulsanti. La prima comprende i pulsanti che attivano i comandi generali, la seconda i pulsanti che servono per disegnare i vari oggetti. Ogni oggetto dispone di sue finestre di dialogo per specificarne nel dettaglio le varie caratteristiche. Qui vediamo cosa succede quando si fa clic su un bottone. Script è un brano di programma, Hyperlink è invece il richiamo di un'altra pagina, con o senza ritorno.



Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - La metafora della pagina. ToolBook si poggia sulla metafora del libro, che è, ovviamente, fatto di pagine. A sua volta la pagina si divide in due strati, il background, la parte fissa comune a tutto il libro o a un gruppo di pagine, e la pagina vera e propria (detta foreground). Ogni strato contiene propri oggetti, bottoni, campi, elementi grafici e quant'altro. I vari oggetti possono essere, a loro volta, organizzati in gruppi.



Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Pagine scelte dal Learning Multimedia ToolBook. Quale migliore esempio di applicazione ToolBook di un Book per l'apprendimento di ToolBook? L'applicazione, che consta di circa 150 pagine, occupa, trattandosi di contenuto prevalentemente testuale, solo un paio di megabyte. Come si vede dalle videate si tratta di una applicazione sufficientemente dettagliata. È anche dotata di pagine «speciali» all'interno delle quali l'utilizzatore può esercitarsi direttamente nell'ambiente ToolBook Author. Vale la pena di usarla per il primo apprendimento di tutte le funzionalità del prodotto.

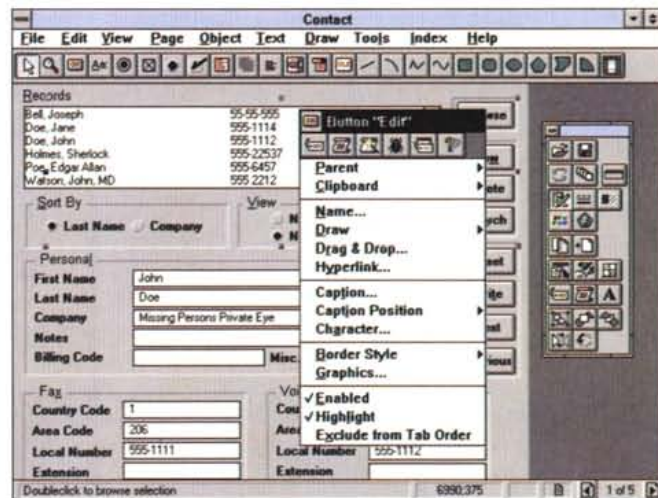
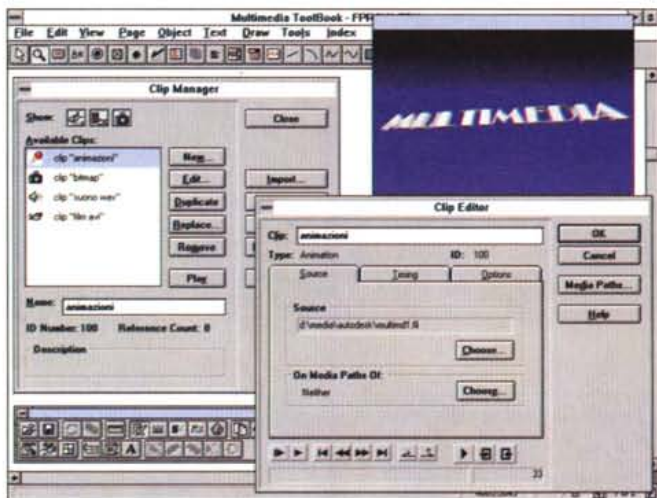


Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Le animazioni.

Sono possibili due tipi di animazione. Ovviamente è possibile visualizzare un file esterno, e quindi qualsiasi tipo di file multimediale, come FLI o FLC, realizzato con i prodotti della AutoDesk, oppure AVI, ripreso con apparecchiature per il Video Digitale, oppure MMM (MS o MacroMedia). Sono possibili animazioni «fatte in casa», realizzando individualmente i singoli fotogrammi dell'oggetto in movimento.

Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Il concetto di Outline.

Molto utile per l'organizzazione di un libro complesso è la possibilità di lavorare con la struttura (il termine inglese è Outline) il che permette di gerarchizzare le pagine del book. L'outline dispone di una sua finestra che può servire anche per un passaggio più diretto da una pagina all'altra.



Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Il manager dei Clip.

L'inserimento dei vari elementi squisitamente multimediali, suoni, immagini, animazioni, ecc., è aiutato da un apposito manager, che li elenca e che permette la definizione delle varie specifiche, che, trattandosi di oggetti particolari, sono anche esse particolari, differenti dagli altri tipi di oggetto.

Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Applicazione con vista sul... Database.

ToolBook dispone anche di una serie di istruzioni che permettono l'accesso diretto ad un file DBF o Paradox. Questo può essere comodo non tanto per costruire delle applicazioni gestionali, quanto per visualizzare database alfanumerici cui siano associati od associabili oggetti MM. Tratteremo questo specifico argomento in un prossimo articolo.

Due o tre cose su ToolBook 3.0

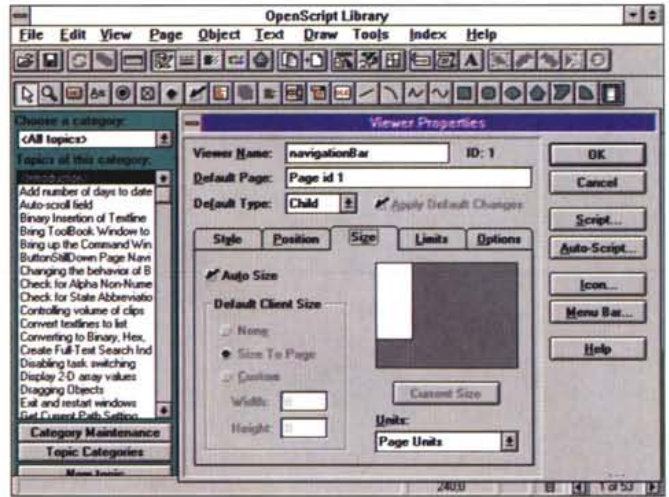
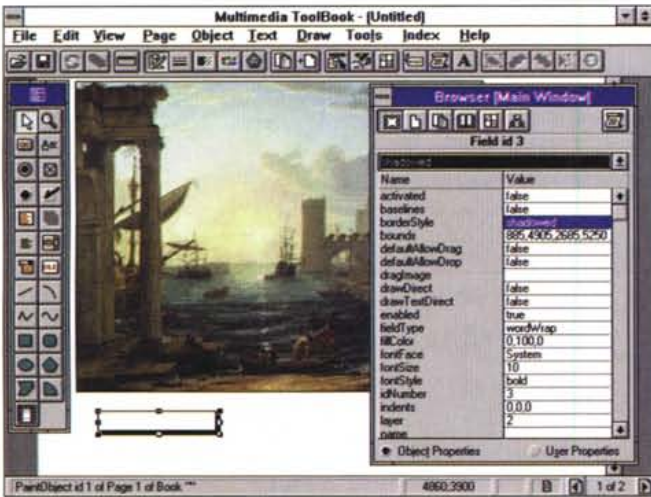
L'Asymetrix è una casa molto vicina alla Microsoft, per il fatto che i due rispettivi responsabili, Paul Allen e Bill Gates, sono amici da sempre e sono da molto tempo soci... in affari.

In molti aspetti, come evidente dalle immagini, si coglie anche una notevole somiglianza tra prodotti delle due case, il che fa pensare anche ad un produttivo

interscambio di tecnologie. L'Asymetrix è specializzata in prodotti grafici e multimediali. ToolBook è infatti inserito in una famiglia che comprende l'ottimo Compel, DeskTop Presentation, molto evoluto sia in termini di «navigabilità» sia in termini di possibilità di inserimento di oggetti MM, e l'interessante MediaBlitz, che invece è più che altro un assemblatore di oggetti MM di varia provenienza.

Questo fatto delimita abbastanza chiaramente l'ambito di azione di ToolBook, che viene sottoutilizzato se viene impegnato in semplici presentazioni oppure in semplici assemblaggi MM.

ToolBook è un prodotto «full object oriented»: si definiscono oggetti, se ne impostano le caratteristiche, si individuano gli eventi che si vuole gestire, si scrivono i sottoprogrammi che vengono eseguiti al verificarsi di tali eventi.

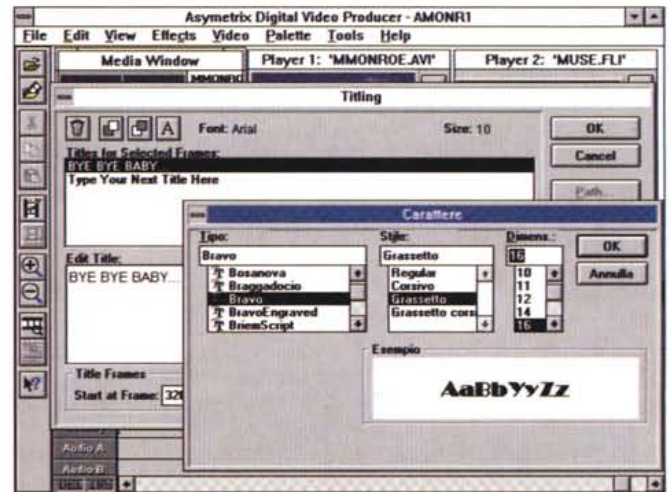


Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Il Browser delle proprietà.

Le proprietà che caratterizzano ciascun oggetto sono tantissime. È possibile gestirle attraverso una comoda finestra di tipo Browser che le mostra tutte insieme e ne permette, in maniera guidata ed aiutata, la corretta impostazione. Assomiglia in maniera impressionante alla finestra delle proprietà degli oggetti del Visual Basic. Questo a conferma di una certa parentela tra i prodotti dell'Asymetrix e quelli della Microsoft.

Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Il concetto di Viewer.

Esiste un nuovo tipo di oggetto, il Viewer, che può raccogliere più oggetti elementari, e che può essere richiamato in vari modi e da varie situazioni. Un oggetto Viewer può essere, ad esempio, una Dialog Box richiamabile da ogni pagina, una Toolbar con comandi generali, una finestra volante che mostra pagine di altre applicazioni, una porzione di pagina fissa che si affianca ad altre porzioni variabili. È gestito attraverso specifici comandi e dialog box, che permettono di impostarne le varie caratteristiche.



Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0 - Digital Video Producer.

Ecco un accessorio di lusso: il DVP. Serve per eseguire il montaggio di più brani AVI. È possibile eseguire degli accodamenti, delle dissolvenze incrociate, delle sovrapposizioni. È anche possibile realizzare i titoli, scrivendoli in un mini editor e scegliendo i font tra quelli True Type disponibili sul sistema. Il risultato finale è un nuovo file AVI.

Poiché, come detto, si lavora sulla metafora del libro si intuisce quale siano gli oggetti: il libro, le pagine (divisibili in background e foreground), i singoli elementi della pagina.

Esistono altri tipi di oggetti, meno intuitivi, ma che permettono di facilitare l'organizzazione del libro. Ad esempio si può riunire in un gruppo una collezione di oggetti, e questo permette di semplificare la programmazione che può agire

solo sul gruppo anziché su ogni suo componente. Altro oggetto, ancor meno intuitivo, è il Viewer, slegato dall'organizzazione del libro e che può essere richiamato in qualsiasi momento. Si pensi per esempio ad una Dialog Box nella quale si impostino le «preferenze» dell'applicazione.

Insomma l'evoluzione dei prodotti object oriented, nel rispetto della filosofia, semplice ed intuitiva, dell'oggetto,

delle proprietà dell'oggetto, dell'evento e dell'azione scatenata al verificarsi dell'evento, sta comportando, nei vari prodotti, la nascita di oggetti più complessi (una sorta di semilavorati) altrettanto facilmente gestibili degli oggetti più elementari.

Questo rende i prodotti sicuramente più potenti e produttivi, però a costo di un maggior impegno iniziale in fase di apprendimento.