

Inhaltsverzeichnis

E Am Anfang	15
Was Sie erwartet ...	17
Im Buch verwendete Schreibweisen und Konventionen	21
Director 7	23
Wie alles anfing	23
Die Benutzeroberfläche von Director 7	27
Überblick: Neue Features in Director 7	38
Die Lingo-Umgebung	48
Dot-Syntax	52
Ressourcen	58
1 Materialerstellung: Grafik, Text und Animation	63
Szenarien: Grafik- und Texterstellung für Director	65
Grafik extern vorproduzieren und importieren	65
Grafik extern, erst für Runtime importieren	66
Ebenendateien nutzen	67
Skriptgesteuerter Import zur Laufzeit	67
Grafikeditoren in Director	68
Das Director-Malfenster – und wozu es sich (nicht) eignet	68
Vectorshapes erstellen und importieren	77
Paletteneditor: (fast) obsolet	84
Animierte, farbige Cursor erstellen	88
Grafikimportformate	90
Formatabhängige Optionen	92
Die wichtigsten Importformate im Überblick	94
Grafikformate und Arbeitstechniken	102
Dateigrößen minimieren	102
Performance-Erfordernisse minimieren	104
Arbeitsaufwand minimieren	105
Text: in Grafik integriert oder in Director gesetzt?	113
Fonts importieren	114
Textdarstelleroptionen	116
Text in Bitmap konvertieren	118



Maskierungseffekte mit Text	119
Texte in Director formatieren	120
RTF und HTML nutzen	124
Kompositionstechniken	125
Transparenz- und Alpha-Information nutzen	125
Ink- und Farbeffekte	130
Farbe in Director 7	131
Matte-Ink für Hotspots nutzen	134
Clickmap für Hotspots anlegen	136
Animationstechniken	138
Drehbuch als Grundlage	138
Keyframes und Tweening	140
Einzelbildanimation (Onion-Skinning, Cast-to-Time)	149
Trails	150
Nutzung von Animationen	151
Exkurs: Das Director-Koordinatensystem	153
Animation & Lingo	157
Puppets: Sprite-Kontrolle mit Lingo	159
Der repeat-Loop ist out: Überlegungen zum Timing	
Lingo-gesteuerter Animationen	163
Quadding	166
Z-Order mit Lingo ändern	176
Pfadanimationen:	
Vectorshapes als „Motion Guides“	177
2 Video und andere zeitbasierte oder interaktive Medien in Director 7	181
QuickTime als Digital Media-Architektur	183
QuickTime-Medien	184
Unterstützte Plattformen	187
Video-Komprimierung	190
Optionen des QuickTime 3 Asset-Xtras	197
QuickTime-Tracks und -Medientypen nutzen	200
Videos maskieren	201
QTVR in Director	204
Interaktive QuickTime-Filme in Director	206
QuickTime-Distribution	208
Windows-Soundmixing	210
Die Problemlage	210
Problemlösungsansätze	211
DirectSound 5 und das DirectSound-Xtra	212
Authoring-Erwägungen (ab Director 7.02)	214

Die Zeitachse bei Video und Sound	215
QuickTime vs. Sound und SWA/MP3	215
Synchronisierung von Animation und Sound/Video	222
Tips & Tricks	226
Alternativen	226
Video-Tips	233
MIDI	239
Sound	241
Flash-Einbindung	248
Flash-Darstelleroptionen	249
Flash-Sprite-Funktionen	251
Flash – Director – Flash-Kommunikation	253
Flash und QuickTime 4	255
3 Director und Datenbanken	259
Was ist eine Datenbank?	259
Die Arbeitsbeispiele im Überblick	262
Die Datenbank mit Bordmittel: Das Tierlexikon	262
V12 – Fußball	263
Datagrip – Wörterbuch	264
Einwahlknoten eines Online-Providers	265
Datenbank-Xtra oder nicht? Wenn ja, welches?	265
Listen in Lingo	267
Listen duplizieren	270
getprop oder getaprop? Fehlermeldungen vermeiden	270
Mit Listen rechnen	271
Listen verknüpfen	272
Arbeitsbeispiel „Das Tierlexikon“	273
Import und Speicherung der Daten	275
Realisierung der Suchfunktion	279
Arbeitsbeispiel V12	285
Die CD-ROM Fußball WM 1930-98	286
Arbeitsbeispiel Wörterbuch: Das Datenbank-Xtra Datagrip	291
Das Wörterbuch	293
Einwahlknoten eines Online-Providers	304
Online-Datenbanken	308
V12 Online	309
Datagrip Net	310
4 Shockwave – Internet im Direktzugriff	313
Arten der Online-Einbindung	314
Browser-Kontrolle	314
<i>Browser-Aufruf im Projektor</i>	314
<i>Browser-Kontrolle aus Shockwave-Filmen</i>	317



<i>JavaScript-Funktionen aufrufen</i>	318
<i>BrowserCtrl-Xtra</i>	319
Das Shockwave-Plug-in/-ActiveX-Control	320
<i>Systemvoraussetzungen</i>	320
<i>Marketing-Talk</i>	320
<i>Lizenzierung des Plug-ins</i>	322
<i>Installation</i>	322
<i>Xtras: Die Standardausstattung</i>	322
<i>Auto-Update, Privacy</i>	324
Shockwave-Authoring: Konzepte und Arbeitshilfen	327
<i>Director-Hilfsmittel</i>	327
<i>HTML-Einbindung und Server-Setup</i>	329
<i>Internet-Sicherheit von Shockwave</i>	333
<i>Zusammenspiel von Online-/Offline-Medien</i>	339
<i>Lokale Medien beim Testing</i>	341
<i>Projektor, Shockwave-Projektor, komprimierter Projektor</i>	341
<i>Asynchrones Scripting</i>	342
<i>Browser-spezifische Einschränkungen</i>	348
Netlingo	348
<i>Netzwerkparameter überprüfen und setzen</i>	348
<i>Daten aus dem Netzwerk anfordern</i>	350
<i>Netzwerkoperationen überprüfen und Ergebnisse anzeigen</i>	354
<i>Mit dem Browser kommunizieren</i>	356
<i>netError()</i>	359
<i>Aufruf von CGIs</i>	360
<i>Pseudo-CGI (eindeutige URL)</i>	362
<i>Andere Internet-Protokolle nutzen</i>	362
<i>Shockwave-Kommunikation via Prefs</i>	366
Streaming	367
<i>Director-Filme und -Besetzungen</i>	367
<i>Video</i>	370
<i>Flash</i>	371
<i>Audio</i>	373
Multiuser-Xtra und -Server	377
<i>Einsatzbeispiele</i>	378
<i>Lizenzierung des Servers</i>	379
<i>Multiuser-Jump-Start: Die Chat-Behaviors</i>	379
<i>Datenbankfunktionen des Multiuser-Servers</i>	382
<i>Peer-to-peer-Verbindungen</i>	384
Zukunftsmusik: Java, XML und mehr	385
<i>Save As Java?</i>	385
<i>XML-Parser-Xtra</i>	385

Techniken und Arbeitsbeispiele	386
AOL aus Director heraus steuern	386
Kommunikation zwischen Shockwave-Filmen	390
Kommunikation mit dem Browser	393
<i>Problem 1: Unterstützte Browser</i>	394
<i>Problem 2: ActiveX und JavaScript</i>	394
<i>Problem 3: Timing-Problem in Netscape/LiveConnect</i>	395
<i>Die Lingo-Schnittstelle</i>	396
<i>Die HTML-Seite als Ganzes</i>	396
<i>Weitere Browser-Befehle</i>	397
Webcam-Bilder in Shockwave anzeigen	398
Multiuser-Datenbankeinsatz	402
HTML als Director-Text nutzen	413
Highscore	416
<i>Installation des CGI</i>	417
<i>CGI-Input</i>	417
<i>Aufruf in Director</i>	418
Multiuser-Picture-Chat	423
5 Objektorientierte Arbeitsweisen	427
OOP Intro	429
Behaviors	429
Parent-Skripte	431
Vererbung mit Ancestor-Skripten	431
Die ActorList	433
Fazit	434
Analyse eines einfachen Behaviors	435
Das Behavior „go to URL“	436
Gemeinsame Deklaration und Speicherung mehrerer Objekte	438
Kommunikation zwischen Objekten am Beispiel eines einfachen Schiebepuzzles	441
Property-Anzeige mit einem Ancestor	445
Das Filmskript als automatischer Ancestor	446
OOP Scripting Essentials	448
Arbeitsbeispiele	448
Tooltips	448
ScrollDelayedPerLine – Ein einfaches	
Scrollbutton-Behavior	451
OOP Scrolling	453
Der Objektinspektor	456



6 Text und Hypertext	461
Die neue Text-Engine	461
Chunk-Expressions	466
Die Point-Funktionen	469
Textimport und -export	471
Automatische Feldkonvertierung	474
Textdarsteller skriptgesteuert erzeugen	476
Hilite für Textdarsteller	478
Hilite durch Kolorierung	478
Hilite durch Überleger	479
HTML-Import	481
Individuelle Kolorierung von Hyperlinks	482
Automatische Generierung von Hyperlinks	482
RTF-Parsing	485
Batch-Formatierung, Textexport	486
Text über die Zwischenablage kopieren	487
Texteingaben ermöglichen	489
Indizierte Textsuche	491
Umfangreiche Textlisten verwalten	495
7 Plattformspezifische Arbeitstechniken	499
environment: wo befinden wir uns?	502
Geht's auch genauer?	502
Plattformspezifisches Director-Verhalten	504
Gamma	504
Farbtiefen- und Auflösungs-Umschaltung	505
Schrift & Fontmapping	508
Systemelemente in Director	508
CD-Laufwerksbuchstaben ermitteln	510
FileIO-Xtra	514
Sound & Video	515
Transitions	516
Export von Director-Animationen und -Darstellern	516
Temporäre Daten	517
Menüs	518
Keys	520
Nutzung von Systemtechnologien	520
Lizenzen, SDAs und Informationen	520
Autostart von CD-ROM	521
Mehrfachstarts verhindern	523
Lange Ladezeiten unter Windows verkürzen bzw. überbrücken	528
DOS-Batchfileprocessing mit Director	529
Explorer-Fenster gezielt öffnen	530

AppleScript nutzen	531
Icon-Ressourcen ändern	532
QuickTime-Deinstallation	533
ActiveX am Beispiel Web-Browser	534
Object Linking and Embedding (OLE)	540
Schreibgeschützte Dateien unter Windows	541
DLLs und XCMDs/XFNCs	541
Plattformspezifische Lösungen	542
Bildschirmschoner erstellen	542
Bildschirmaktivitäten aufzeichnen	543
Screenshots im Projektor erstellen und weiterverwenden	544
Installer	545
Virenschutzprogramme	546
Mastering	546
Mac-ISO-Hybrid-Premastering	548
CD-Extra-Mastering (CDPlus, CD+, Enhanced CD)	552
8 Arbeitshilfen	555
Gut versteckte, undokumentierte, unterdokumentierte oder falsch dokumentierte Director-Features	555
Darsteller im Drehbuch suchen	555
Lingo.ini, on startUp	555
Projektorname.ini; Nachrichtenfenster	556
Xtrainfo.txt	557
Umlaute, fontmap.txt	558
Drucken	558
Dateinamen	559
RTF-Import und Pagebreaks	559
Debugger & Nachrichtenfenster	559
Suchen in der Hilfe am Mac	560
@	560
Dot-Syntax	561
the stage und Movies in a Window	561
the colorDepth	562
the editable, the keyboardFocusSprite	562
getPixel, setPixel	563
Die If-then-Anweisung	563
importFileInto	564
the machineType	564
the movie, the applicationPath	564
on new	564
netPresent() vs. the netPresent	564
<NULL> vs. <VOID>	565



on prepareFrame, on prepareMovie	566
the puppet of sprite, puppetSprite	566
puppetTempo	566
rect(a,b,c,d).prop	566
ref	567
scriptList und scriptInstanceList	567
updateStage	568
the visible of sprite	569
value()	569
windowType	570
word ... of	571
Neu in Director 7: Die „Bibliothek“	571
Besonderheiten der Library-Skripte	571
Eigene Behaviors erstellen	572
Eigene Behavior-Libraries anlegen	577
Tool-Skripte und Movies in a Window	577
Prinzipielles zu MiaW-Tools	580
Beispiele für MiaW-Tools	592
Makros	597
UIHelper-Xtra	599
Häufigste Problemfelder	600
Probleme mit Farbpaletten	600
Pfadprobleme	602
Speicherprobleme	605
Lingo-Fehler	610
Performance-Probleme	616
Debugging-Tools	618
Debugging-Tools in Director nutzen	619
Trace-Funktionen nutzen	622
Projektor-Debugging	623
Score-Recording	623
Drehbuchvorbereitung mit Score-Recording	623
Häufige Fragen und ihre Lösungen	625
Muß ich Director für beide Plattformen besitzen, um Projektoren für Mac und Windows zu erstellen?	625
Wie erstelle ich einen universellen Startprojektor?	625
Wie kann ich den Projektorstart beschleunigen?	626
Wie ändere ich Projektor-Icons?	627
Wie kann ich aus Director-Produktionen einen Screensaver erstellen?	627
Wie kann ich den Director-Film an verschiedene Bildschirmgrößen anpassen?	628
Wie kann ich den Director-Film an verschiedene Farbtiefen anpassen?	628

Wie kann ich eine transparente oder unregelmäßig geformte Bühne erreichen?	629
3-State-Button: Framework	630
Wie kann ich alle Quit-Tastenkombinationen abfangen?	632
Wie realisiere ich eine „verdeckte“ Paßworteingabe?	632
Wie kann ich Strings sortieren?	634
Wie kann ich Spielstände oder andere Zustände meiner Anwendung speichern?	635
Wie realisiere ich eigene Dialogboxen?	637
Wie kann ich defekte Director-Dateien retten?	638
Wie kann ich Daten aus geschützten Filmen kopieren?	639
Produktionstechnisches	639
Fragebogen 1: Projektstart	640
Fragebogen 2: Grafiker-Briefing	642
Fragebogen 3: Testing	643
Fragebogen 4: Golden Master	645
Fragebogen 5: Auftrag für das Preßwerk	646
9 Xtra-Essentials	649
Ich brauche ein Xtra, das ...	649
Xtra-Basics	650
Welche Typen von Xtras gibt es?	650
Welche Xtras sind installiert?	651
Welche Xtras werden von meinem Director-Film genutzt?	652
Wie kann ich überprüfen, ob ein Xtra vorhanden ist?	653
Wozu dient die Datei XTRAINFO.TXT?	654
Sollen Xtras in den Projektor integriert werden?	655
Welche Gründe kann es haben, daß ein Xtra nicht geladen wird?	656
Welche Funktionen enthält ein Lingo-Xtra?	657
Oder ganz einfach: Das Tool-Xtra XtraList	657
Was ist ein globaler Handler? Wann muß ich eine Xtra-Instanz bilden?	658
Lingo-Xtras	660
FileIO-Xtra	660
FileXtra	662
UIHelper-Xtra	663
JavaConvert	664
BudAPI	666
MasterApp	672
OSUtil-Xtra	676
Install-Xtra	680



Registry Reader-Xtra	683
QuickTimeSupport	684
Mui Dialog-Xtra	684
TaskXtra	686
TextCruncher	687
DMChangeRes-Xtra	689
Ravware Winshaper-Xtra	689
V12 DBE-Xtra	691
PrintOMatic	693
Easybase-Xtra	695
Browser Controller-Xtra	697
DirectEmail-Xtra	701
DirectCommunication-Xtra	701
XtraNet	702
Multiuser-Xtra	704
CD Pro-Xtra	705
ScreenXtra	707
Grabber-Xtra	708
Zscript-Xtra	709
Transition-Xtras	710
Asset- und Import-Xtras	711
Photocaster-Xtra	711
Alphamania-Xtra und Effector Sets 1 & 2	711
ActiveX Control-Xtra	711
A Darsteller- und Sprite-Properties, darstellerspezifische Funktionen	713
Für alle Darstellertypen gültig	714
#digitalVideo, #quickTimeMedia	717
#flash	722
#animGIF	727
#vectorshape	729
#bitmap	733
#text	736
#field	742
B ASCII-Codes	747
Stichwortverzeichnis	753