

# Inhaltsverzeichnis

<b>E</b>	<b>inleitung</b>	<b>13</b>
E.1	Am Anfang .....	13
	Was Sie erwartet ... ..	14
	Im Buch verwendete Schreibweisen und Konventionen .....	16
E.2	Überblick: Neue Features in Director 8 ..	18
E.3	Director 8 aus Entwicklersicht .....	22
E.4	Ressourcen.....	26
	Die Website zum Buch: Directorworkshop.de.....	26
	Andere Online-Ressourcen .....	26
	Danke .....	29
<b>1</b>	<b>Grundlegende Arbeitstechniken: Grafik, Text und Animation</b>	<b>31</b>
1.1	Die Benutzeroberfläche von Director ....	32
	Die Bühne.....	33
	Die Besetzung .....	35
	Das Drehbuch.....	37
	Der Property-Inspektor .....	41
1.2	Grafikeditoren in Director .....	42
	Das Director-Malfenster – und wozu es sich (nicht) eignet .....	42
	Vectorshapes erstellen und importieren.....	47
	Paletteneditor: (fast) obsolet .....	51
	Animierte, farbige Cursor erstellen .....	54
	Externe Editoren konfigurieren .....	56
1.3	Text .....	57
	Das Textfenster .....	58
	Fonts importieren .....	58
	Textdarstelleroptionen .....	59
	Texte in Director formatieren .....	61
	Bibliotheks-Behaviors nutzen.....	62
	Text in Bitmap konvertieren.....	63
	RTF und HTML nutzen .....	65
1.4	Erstellung und Integration des Shockwave-Flash-Formats .....	66
	Flash vs. Vectorshapes .....	66
	Flash-Einbindung.....	67
1.5	Kompositionstechniken .....	69
	Transparenz- und Alpha-Information nutzen.....	69
	Ink- und Farbeffekte .....	73
	Farbe .....	73
	Matte-Ink für Hotspots nutzen.....	74
1.6	Animationstechniken.....	76
	Das Drehbuch: Die Basis für die Animation.....	76
	Keyframes und Tweening .....	77
	Einzelbildanimation (Onion-Skinning, Cast-to-Time) .....	82
	Trails .....	84
	Nutzung von Animationen .....	85
1.7	Transitions und Effekte.....	85
	Transition-Darsteller.....	85
	Sprite-Transitions nutzen .....	86
	„Animation“ in der Bibliothek.....	87
	Alphamania und Effektorsets.....	87
1.8	Produktionsszenarien.....	87
	Die Rolle des Director-Anwenders .....	88
	Szenarien: Grafik- und Texterstellung für Director .....	89
1.9	Grafikimportformate .....	91
	Formatabhängige Optionen .....	93
	Kompression .....	95
	Die wichtigsten Importformate im Überblick .....	96
	Dateigrößen minimieren.....	101
	Performance-Erfordernisse minimieren .....	103
1.10	Optimiertes Arbeiten mit Grafik .....	104
	Photocaster: Photoshop-Ebenen extrahieren .....	104

- Die Fireworks 3 – Director-Connection .....106
- Vergleich Photocaster – Fireworks-3-Import-Xtra .....108
- Batch-Bearbeitung von Grafiken..... 110
- 1.11 Integration von PDFs .....111
  - PDF-Darsteller ..... 112
  - Formulare und FDF-Dateien nutzen ..... 113
  - Acrobat Reader-Distribution: Was Sie beachten sollten ..... 114

## 2 Skripting-Grundlagen 115

- 2.1 Ein Wort für Lingo-Lernende vorab ..... 115
- 2.2 Skripting in Director: Kein Buch mit sieben Siegeln ..... 116
  - Wozu Skripting? ..... 116
  - Einsatz der Behavior-Library..... 117
- 2.3 Lingo in Grundzügen..... 117
  - Skripttypen..... 118
  - Die Lingo-Umgebung ..... 119
  - Sprachbestandteile .....123
  - Dot-Syntax vs. klassische Lingo-Notation.....129
- 2.4 Event-Abfolge und -Hierarchie.....133
- 2.5 Behaviors .....134
  - Die Objektreferenz me .....135
  - Behaviors zuweisen.....135
  - Neue Behaviors erzeugen.....137
  - Behaviors vs. Parent-Skripte .....139
  - Vorteile des Einsatzes von Behaviors ..140
  - Behavior-Spezifika .....140
  - Events .....142
  - Properties.....144
  - Kommunikation zwischen Behaviors ...146
- 2.6 Objektorientierte Programmierung in Lingo.....148
  - Vererbung mit Ancestor-Skripten .....149
  - Die ActorList .....150
- 2.7 Debugging / Fehlersuche .....150
  - Lingo-Fehler..... 151
  - Debugging-Tools in Director nutzen ....154
  - Trace-Funktionen nutzen .....156
  - Projektor-Debugging .....156

- 2.8 Externe Skripte nutzen .....157
- 2.9 Skripting-Tools .....157
  - Autocomplete-Xtra .....157
  - Eigene Behavior-Libraries anlegen .....157
  - MiaW-Tools und Makros .....158
- 2.10 Diverse Fragen.....158
  - Eigenschaft oder Funktion? .....158
  - Programmgesteuert globale Variablen erstellen.....158
  - Wertebereiche einer Liste ermitteln.....159
  - Umlaute in Zeichenkettenvergleichen .159
  - Die If-then-Anweisung .....159
  - <NULL> vs. <VOID>.....160
  - the visible of sprite .....160
  - value() .....160
- 2.11 In Director 7 und 8 neu eingeführtes Lingo.....162
- 2.12 Obsoletes Lingo.....166

## 3 Lingo für Animationen und Bildmanipulation 167

- 3.1 Skriptgesteuerte Animation.....167
  - Das Drehbuch gar nicht nutzen? – Ein Statement .....168
  - Darstellereigenschaften vs. Sprite-Eigenschaften .....169
  - Das Koordinatensystem von Director...170
- 3.2 Sprite-Properties manipulieren .....173
  - Puppeting: Sprite-Kontrolle mit Lingo .174
  - Framework für inkrementelles Animieren .....176
  - Button-Behavior: sprite(s).member .....178
  - Sinuskurven und Kreise: sprite(s).loc ..180
  - Die Uhr: sprite(s).rotation..... 181
  - Layer-Änderung: sprite(s).locZ .....182
  - Freies Verzerren: sprite(s).quad .....182
  - Sprites abhängig von anderen Sprites animieren .....189
- 3.3 Imaging Lingo .....192
  - Übersicht über die Imaging-Befehle ....193
  - Die Imaging-Lingo-Behaviors in der Library .....199
  - Differenzbild berechnen .....201
  - Clickmap für Hotspots anlegen ..... 202

- Einfaches Morphing..... 203
- In den Bildbuffer der Bühne schreiben 205
- Schatten-Macher ..... 206
- Sprite-Transitions erstellen ..... 207
- Authoring-Tools.....210
- Tipps zur Performance-Steigerung  
bei Imaging-Operationen.....214
- 3.4 Vectorshapes .....214
- Dancing Gnome .....216
- Vectorshapes als Motion Guides .....217
- 3.5 Flash-Skripting .....219
- Flash-Eigenschaften und -Befehle .....219
- Abspielsteuerung für Flash-Filme ..... 225
- Animierte Textdarsteller ..... 227
- Flash-Sprite als Map..... 228
- Flash an Director..... 229
- Callback-Probleme lösen ..... 230
- Performance-Probleme lösen .....231
- Fortgeschrittene Flash-Features  
    in Director verwenden ..... 232
- 3.6 Drehbuchanimationen retten..... 233

## **4 Video, Sound und verwandte Medien in Director 8 237**

- 4.1 QuickTime als  
Digital-Media-Architektur ..... 238
- QuickTime-Medien ..... 239
- Unterstützte Plattformen ..... 242
- Optionen des QuickTime-Asset-Xtras . 243
- Video-Komprimierung ..... 245
- QuickTime-Tracks und -Medientypen  
    nutzen .....251
- Video-Bearbeitung mit dem  
    QuickTime Player Pro ..... 252
- Videos maskieren ..... 254
- QTVR in Director ..... 255
- Hands-on: Wie Sie aus QuickTime  
    mehr als Video herausholen ..... 257
- QuickTime-Distribution ..... 265
- 4.2 Director-8-Soundfeatures..... 266
- Lingo-Referenz für Sound ..... 267
- Hintergrundinformationen zu  
    den neuen Soundfeatures ..... 272

- 4.3 CuePoints ..... 274
- 4.4 Windows-Soundmixing..... 277
- Die Problemlage ..... 277
- Problemlösungsansätze ..... 278
- DirectSound 5 und  
    das DirectSound-Xtra ..... 279
- Authoring-Erwägungen  
    (Director 7.02 und Director 8) ..... 280
- 4.5 Tipps & Tricks ..... 282
- Alternativen ..... 282
- Video-Tipps ..... 286
- MIDI..... 292
- Sound-Tipps ..... 293

## **5 Text und Hypertext 297**

- 5.1 Die Text-Engines von Director 7 und 8 297
- 5.2 Chunk-Expressions ..... 299
- 5.3 Die Point-Funktionen ..... 301
- 5.4 Textimport und -export ..... 302
- 5.5 RTF-Parsing ..... 305
- 5.6 Textdarsteller skriptgesteuert  
erzeugen ..... 306
- 5.7 Textexport aus Drehbuch  
und Besetzung ..... 307
- Textexport mit einem MiaW-Xtra ..... 308
- Textexport mit einem Parent-Skript ..... 310
- 5.8 Automatische Feldkonvertierung ..... 311
- 5.9 Registrierungspunkte für  
Textdarsteller verändern ..... 312
- 5.10 Wo fehlen welche Schriften?..... 313
- 5.11 Schriften skriptgesteuert integrieren... 316
- 5.12 Ermittlung der installierten  
Schriften ohne Xtra..... 317
- 5.13 Scrollleisten bei Bedarf ein-  
und ausblenden..... 317
- 5.14 Hilite für Textdarsteller ..... 319
- Hilite durch Kolorierung..... 319
- Hilite durch Überleger ..... 320
- 5.15 HTML-Import ..... 322
- 5.16 Automatische Generierung  
von Hyperlinks..... 322
- 5.17 Individuelle Kolorierung  
von Hyperlinks..... 323
- 5.18 Batch-Formatierung..... 324

5.19 Text über die Zwischenablage kopieren ..... 325

5.20 Texteingaben ermöglichen und interpretieren ..... 327

    Die Properties the editable und the keyboardFocusSprite ..... 328

    Passwordeingabe – Variante I ..... 328

    Passwordeingabe – Variante II (Flash) . 329

5.21 Strings sortieren ..... 331

5.22 Indizierte Textsuche ..... 331

5.23 Verwaltung umfangreicher Textlisten . 335

## 6 Director und Datenbanken 337

6.1 Der Datenbank-Begriff ..... 337

6.2 Datenbank-Xtra oder nicht? ..... 338

6.3 Arbeitsbeispiel 1: Die Datenbank mit Bordmitteln ..... 340

    Die Erzeugung der Listenstruktur ..... 341

    Realisierung der Suchfunktion ..... 343

    Anzeige des Suchergebnisses ..... 344

6.4 Arbeitsbeispiel 2: Die V12-PDF-Connection ..... 345

    Indizierung der Daten ..... 346

6.5 Arbeitsbeispiel 3: Wörterbuch – das Xtra Datagrip ..... 350

    Das Wörterbuch ..... 352

6.6 XML und RDF nutzen ..... 359

    Grundsätzliches ..... 359

    Arbeitsbeispiel 4: Linkgenerator ..... 359

6.7 Weitere Xtras ..... 361

    Valentina – der neue Star? ..... 361

    Fileflex – ein totes Produkt? ..... 362

6.8 Online-Datenbanken ..... 362

    V12 Online ..... 362

    Datagrip Net ..... 363

## 7 Shockwave – Internet im Direktzugriff 365

7.1 Die Konkurrenzsituation bei Online-Multimedia ..... 366

7.2 Shockwave als Dateiformat ..... 371

    Director-Dateien komprimieren und schützen ..... 371

    Audio-Kompression ..... 372

7.3 Das Shockwave-Plug-In/ -ActiveX-Control ..... 373

    Marketing-Talk ..... 374

    Lizenzierung und Distribution des Plug-Ins ..... 374

    Installation ..... 374

    Auto-Update, Privacy ..... 375

    Xtras: Die Standardausstattung ..... 376

    Shockmachine ..... 377

7.4 Streaming ..... 379

    Director-Filme und -Besetzungen ..... 379

    Video ..... 381

    Flash ..... 382

    Audio ..... 383

7.5 Netlingo ..... 386

    Netzwerk-Parameter überprüfen und setzen ..... 386

    Wiedergabeparameter überprüfen ..... 387

    Daten aus dem Netzwerk anfordern ... 387

    Netzwerkoperationen überprüfen und Ergebnisse anzeigen ..... 390

    Mit dem Browser kommunizieren ..... 392

    netError() ..... 393

    Aufruf von CGIs ..... 394

    Pseudo-CGI (eindeutige URL) ..... 395

    Andere Internet-Protokolle nutzen ..... 396

    Darstellung im Browser einstellen ..... 397

7.6 Shockwave-Authoring: Konzepte und Arbeitshilfen ..... 398

    Medienspezifika beachten ..... 398

    Asynchrones Scripting ..... 399

    „Publish“ für Fortgeschrittene ..... 403

    Parameter für das <embed>- und das <object>-Tag ..... 406

    Server-Setup ..... 408

    Internet-Sicherheit von Shockwave .... 408

    Zusammenspiel von Online/ Offline-Medien ..... 411

    Lokale Medien beim Testen ..... 412

    Shockwave-Kommunikation via Preferences ..... 413

    Umlautprobleme lösen ..... 413

    Browserspezifische Einschränkungen .414

7.7 Browserkontrolle ..... 415

    Browseraufruf im Projektor ..... 415

Browserkontrolle aus Shockwave-Filmen.....	417	Systemelemente in Director .....	470
JavaScript-Funktionen aufrufen .....	418	CD-Laufwerksbuchstaben ermitteln....	472
BrowserCtrl-Xtra .....	418	FileIO-Xtra .....	473
Browser im Director-Film .....	419	Sound und Video .....	475
7.8 Multiuser-Xtra und -Server .....	419	Transitions .....	475
Einsatzbeispiele .....	421	Export von Director-Animationen und -Darstellern.....	475
Lizenzierung des Servers .....	422	Windows-NT-spezifische Probleme....	476
Datenbankfunktionen des Multiuser-Servers .....	422	Menüs .....	477
Peer-to-Peer-Verbindungen .....	423	Keys.....	478
SMTP, IRC, HTTP mit dem Multiuser-Xtra .....	424	Parameterübergabe mit „the CommandLine“ .....	478
7.9 Save As Java?.....	424	8.4 Nutzung von Systemtechnologien .....	479
7.10 XML-Parser-Xtra .....	425	Betriebssystem-Informationen .....	479
7.11 Techniken und Arbeitsbeispiele.....	425	Autostart von CD-ROM.....	480
Online-Verbindung testen .....	425	Mehrfachstarts verhindern .....	481
E-Mail versenden .....	426	Lange Ladezeiten unter Windows verkürzen bzw. überbrücken .....	482
AOL aus Director heraus steuern .....	432	DOS-Batchfileprocessing mit Director .....	483
Kommunikation zwischen Shockwave-Filmen.....	434	Explorer-Fenster gezielt öffnen .....	484
Kommunikation mit dem Browser .....	436	Ini-Dateien mit FileIO auslesen .....	484
Webcam-Bilder in Shockwave anzeigen .....	441	Windows: Registry-Werte auslesen ....	486
Multiuser-Jump-Start .....	443	AppleScript und AppleEvents nutzen..	488
Multiuser-Picture-Chat .....	446	Mac: Gestalt-Parameter auslesen.....	491
Multiuser-Datenbankeinsatz .....	448	Icon-Ressourcen ändern .....	494
HTML als Director-Text nutzen.....	455	QuickTime-Deinstallation .....	494
Highscore .....	457	ActiveX am Beispiel Web-Browser-Einbindung .....	495
<b>8 Plattformspezifische Arbeitstechniken</b>	<b>463</b>	Object Linking and Embedding (OLE)..	499
8.1 Windows 3.1 und Macintosh 68K .....	464	Schreibgeschützte Dateien unter Windows .....	499
8.2 environment: wo befinden wir uns? ....	465	DLLs und XCMDs/XFNCs .....	500
Geh't's auch genauer? .....	466	8.5 Plattformspezifische Lösungen.....	500
8.3 Plattformspezifisches Director-Verhalten .....	467	Bildschirmschoner erstellen .....	500
Gamma .....	467	Bildschirmaktivitäten aufzeichnen.....	501
Farbtiefen- und Auflösungsumschaltung .....	468	Installer .....	501
Schrift und Fontmapping .....	470	Virenschutzprogramme .....	502
		8.6 Mastering .....	502
		Mac-ISO-Hybrid-Premastering .....	504
		CD-Extra-Mastering (CD-Plus, CD+, Enhanced CD).....	507

<b>9</b>	<b>Arbeitshilfen</b>	<b>511</b>	<b>10</b>	<b>Xtra-Essentials</b>	<b>557</b>
9.1	Legalize it! .....	511	10.1	Ich brauche ein Xtra, das ... .....	557
	Macromedia End User License Agreement (EULA) .....	511	10.2	Xtra-Basics .....	558
	Projektoren für beide Plattformen .....	512		Welche Typen von Xtras gibt es? .....	558
	Weitere Lizenzen .....	512		Welche Xtras sind installiert?.....	559
9.2	Arbeitstechniken .....	513		Welche Xtras werden von meinem Director-Film genutzt? .....	559
	Effektives Authoring .....	513		Wie kann ich überprüfen, ob ein Xtra vorhanden ist?.....	560
	Dateinamen .....	516		Sollen Xtras in den Projektor integriert werden? .....	560
	Spielstände oder andere Zustände einer Anwendung speichern .....	516		Welche Gründe kann es geben, dass ein Xtra nicht geladen wird? .....	561
	Alle Quit-Tastenkombinationen abfangen .....	517		Welche Funktionen enthält ein Lingo-Xtra?.....	561
	Geschützten Code erstellen .....	518		Oder ganz einfach: Das Tool-Xtra XtraList .....	562
9.3	Tool-Skripte und Movies-in-a-Window .....	519		Was ist ein globaler Handler? Wann muss ich eine Xtra-Instanz bilden?.....	563
	Movies-in-a-Window.....	521	10.3	Xtra ja oder nein? Häufige Aufgaben und ihre Lösungen. ....	564
	Prinzipielles zu MiaW-Tools .....	523		User-Interface: Dialoge, Fensterformen u.Ä. ....	564
	Beispiele für MiaW-Tools .....	529		Unregelmäßig geformte/ transparente Fenster erstellen.....	571
	Makros .....	533		Dateien lesen, schreiben, kopieren und löschen.....	573
	UIHelper-Xtra.....	535		Ordner auslesen .....	574
9.4	Projektoren.....	536		Texte manipulieren und Datenbanken einbinden/erstellen .....	575
	Universellen Startprojektor erstellen..	536		Drucken .....	575
	Schnell startende Projektoren erstellen .....	537		Dateien öffnen und Speicherort von Programmen ermitteln.....	579
	Hintergrundwissen zu Projektoren .....	538		Systemparameter lesen und verändern .....	581
	Splash-Screen anzeigen .....	539		Programmkontrolle (Programme, Prozesse und Fenster) ...	582
9.5	Die Ini-Dateien.....	539		Maus-Fernsteuerung .....	583
	Lingo.ini, on startUp .....	539		FlushInputEvents .....	583
	Director.ini, Projektorname.ini, Shockwave.ini .....	540			
	XtraInfo.txt .....	541			
	VDL-Dateien .....	543			
9.6	Score-Recording .....	546			
	Drehbuchvorbereitung mit Score-Recording .....	547			
9.7	Häufigste Problemfelder.....	547			
	Probleme mit Farbpaletten .....	548			
	Pfadprobleme .....	549			
	Speicherprobleme .....	551			
	Performance-Probleme .....	555			

Neue Darstellertypen einbinden .....	583	Info ScreenXtra .....	602
Bildschirminhalt sichern/ Screenshots .....	584	Info SequenceXtra .....	603
Bildinformationen zur Laufzeit exportieren .....	584	Info SetMouse Xtra .....	603
Daten verschlüsseln und vor unbefugtem Zugriff schützen.....	585	Info TaskXtra .....	603
Die Authoring-Umgebung verbessern.	586	Info Textcruncher Xtra .....	604
10.4 Produktangaben .....	588	Info UIHelper Xtra .....	604
Info ActiveX Control Xtra .....	588	Info V12DBE Xtra.....	605
Info Alphamania Xtra & Effector Sets..	588	Info Valentina Xtra .....	605
Info Audio Xtra.....	589	Info XML-Parser Xtra .....	605
Info AutoComplete Xtra .....	589	Info XtraNet .....	606
Info BinaryIO Xtra[ A ] .....	590	Info ZipXtra.....	607
Info BudApi Xtra .....	590	Info Zscript Xtra .....	608
Info BrowserControl Xtra .....	590		
Info CapsLock Xtra.....	591	<b>11 Projektorganisation</b>	<b>609</b>
Info CDPro Xtra .....	591	11.1 Dokumentation von	
Info Datagrip Xtra .....	592	Director-Projekten .....	609
Info DateTimeXtra Xtra .....	592	Director-eigene	
Info DMChangeRes Xtra .....	592	Dokumentationsfunktionen .....	610
Info DirectCommunication Xtra.....	593	11.2 Fragebögen .....	612
Info DirectEmail Xtra .....	593	Fragebogen 1: Kundenkontakt/ Akquise .....	613
Info DirectOS Xtra .....	594	Fragebogen 2: Projektstart .....	619
Info EasyBase Xtra.....	594	Fragebogen 3: Grafiker-Briefing.....	620
Info FileIO-Xtra.....	594	Fragebogen 4: Testing .....	621
Info FileXtra .....	595	Fragebogen 5: Golden Master .....	622
Info Fireworks Import Xtra .....	595	Fragebogen 6:	
Info GLU32 Xtra .....	596	Auftrag für das Presswerk.....	623
Info Grabber-Xtra.....	596	11.3 Gesundheitliche Aspekte von	
Info InstallXtra .....	596	Computerarbeit .....	624
Info JavaConvert Xtra .....	597		
Info KeyPoll Xtra .....	598	<b>A Darsteller- und</b>	
Info MidIIO-Xtra .....	598	<b>Sprite-Properties,</b>	
Info MasterApp Xtra.....	598	<b>darstellerspezifische</b>	
Info MouseTrapper Xtra .....	599	<b>Funktionen</b>	<b>625</b>
Info MUIDialog Xtra .....	599	A.1 Für alle Darstellertypen gültig .....	626
Info Multiuser Xtra.....	599	A.2 #digitalVideo, #quickTimeMedia .....	629
Info OSUtil Xtra.....	600	A.3 #flash .....	634
Info PDF Xtra.....	600	A.4 #animGIF .....	638
Info Photocaster Xtra.....	601	A.5 #vectorshape.....	640
Info PrintoMatic Xtra.....	601	A.6 #bitmap .....	644
Info QuickTime Support Xtra .....	601	A.7 #text .....	647
Info RavWare Winshaper Xtra .....	602	A.8 #field .....	652
Info Registry Reader Xtra .....	602	A.9 Weitere Darstellertypen.....	655

<b>B</b> ASCII-Tabelle	663
Listing- und Tabellenverzeichnis	667
Index	679