

# Listing- und Tabellenverzeichnis

## Kapitel 1

Listing 1.1:	Dithering ein- oder ausschalten (Filmskript)	53	Tabelle 1.13:	Darstellertypen und mögliche Importformate	92
Listing 1.2:	Farbtiefe und -palette überprüfen (Filmskript)	54	Tabelle 1.14:	Importformate PICT und BMP	96
Listing 1.3:	Grafik zerschneiden (Filmskript)	54	Tabelle 1.15:	Importformate GIF, JPEG und PNG	97
Listing 1.4:	Text in Bitmap umwandeln (Filmskript)	64	Tabelle 1.16:	Importformat Photoshop-Datei (.psd)	98
Listing 1.5:	QuickTime-Film in Abhängigkeit vom Director-Frame positionieren (Filmskript)	79	Tabelle 1.17:	Importformate QuickTime 3, AVI, FLI/FLC, MPEG, Animated GIF und Director-Medien	99
Tabelle 1.1:	Shortcuts der Director-Fenster, -Editoren und -Inspektoren	32	Tabelle 1.18:	Vektorgrafik- und Vektoranimationsformate	100
Tabelle 1.2:	Shortcuts für die Bühne; die meisten Einstellungen finden Sie auch im Property-Inspektor.	33	Tabelle 1.19:	3-D-Formate	101
Tabelle 1.3:	Shortcuts für die Werkzeugpalette	34	Tabelle 1.20:	Vergleich Photocaster – Fireworks Import-Xtra	109
Tabelle 1.4:	Shortcuts in der Besetzung	36	Tabelle 1.21:	Features des PDF-Xtras (M   W = MacOS und Windows; W = nur Windows)	112
Tabelle 1.5:	Shortcuts im Drehbuch	39			
Tabelle 1.6:	Shortcuts für Drehbuch und Bühne	38	<b>Kapitel 2</b>		
Tabelle 1.7:	Shortcuts für die Abspielsteuerung	40	Listing 2.1:	Fehlerhafte Deklaration globaler Variablen (Filmskript)	124
Tabelle 1.8:	Shortcuts im Nummernblock auf einen Blick	40	Listing 2.2:	Deklaration globaler Variablen innerhalb einer Prozedur (Filmskript)	124
Tabelle 1.9:	Shortcuts für das Malfenster	46	Listing 2.3:	Deklaration globaler Variablen außerhalb einer Prozedur (Filmskript)	124
Tabelle 1.10:	Shortcuts im Textfenster	58	Listing 2.4:	Anzeige der Property spriteNum (Behavior-Skript)	125
Tabelle 1.11:	Ink-Effekte	73	Listing 2.5:	Umkehrung einer linearen Liste oder Property-Liste (Filmskript)	126
Tabelle 1.12:	Exportformate für Animationen und die speziellen Director-Features, die im jeweiligen Format unterstützt werden	84			

Listing 2.6:	Sortierung einer Property-Liste nach den Werten (Filmskript)	127	Listing 2.25:	Löschen eines Objekts aus der ActorList (Fortsetzung Behavior- oder Parent-Skript)	150
Listing 2.7:	Verknüpfung zweier linearer Listen (Filmskript)	128	Listing 2.26:	Unterdrückung sämtlicher Fehlermeldungen (Filmskript)	153
Listing 2.8:	Verknüpfung zweier Property-Listen (Filmskript)	129	Listing 2.27:	Initialisierung der in ein Parent-Skript ausgelagerten alertHook-Prozedur	153
Listing 2.9:	Test-Behavior zur Ausgabe der Objektreferenz me (Behavior-Skript)	134	Listing 2.28:	Das zugehörige Parent-Skript „errhandler“	153
Listing 2.10:	Erweitertes Test-Behavior zur Ausgabe der Objektreferenz me (Behavior-Skript)	135	Listing 2.29:	Unterdrückung aller Fehlermeldungen mit Ausnahme der Alert-Ausgaben (Parent-Skript)	154
Listing 2.11:	Ausgabe von Sprite-Properties im Nachrichtenfenster (Behavior-Skript)	136	Listing 2.30:	Ausgabe in das Nachrichtenfenster (Filmskript)	154
Listing 2.12:	Dialog mit getPropertyDescriptionList (Fortsetzung Behavior-Skript)	137	Listing 2.31:	Skriptgesteuerte Erzeugung von Variablen (Filmskript)	158
Listing 2.13:	Anwendungsbeispiel für die Prozedur isOKToAttach (Behavior-Skript)	140	Listing 2.32:	Ermittlung eines Wertebereichs aus einer Liste (Filmskript)	159
Listing 2.14:	Veranschaulichung der Prozedur runPropertyDialog (Behavior-Skript)	141	Listing 2.33:	Test auf den Wert <NULL> (Filmskript)	160
Listing 2.15:	Mit sendSprite aufgerufene Prozedur im Skriptkanal (Frame-Skript)	141	Listing 2.34:	Test auf die Werte <NULL> oder <VOID> (Filmskript)	160
Listing 2.16:	Tastatureingaben filtern (Behavior-Skript)	144	Tabelle 2.1:	In den verschiedenen Event-Ebenen auftretende Events (Auf die Darstellung der Movie-in-a-Window- und der sonstigen Events wurde in der oben genannten Tabelle verzichtet.)	134
Listing 2.17:	Dialogbox mit getPropertyDescriptionList (Behavior-Skript)	145	Tabelle 2.2:	Events, auf die Behaviors mit Event-Handlern reagieren können	143
Listing 2.18:	Initialisierung der globalen Sprite-Liste (Filmskript)	146	Tabelle 2.3:	#format-, #range- und #default-Angaben für getPropertyDescriptionList	145
Listing 2.19:	Puzzle-Setup (Frame-Skript)	147	<b>Kapitel 3</b>		
Listing 2.20:	Überwachung des Spielstandes (Frame-Skript)	147	Listing 3.1:	Fenster öffnen, verändern und schließen (Nachrichtenfenster)	173
Listing 2.21:	Skript der Puzzlefelder (Behavior-Skript)	148	Listing 3.2:	Animation mit repeat-Schleife (Behavior-Skript)	177
Listing 2.22:	Skript mit Ancestor (Behavior- oder Parent-Skript)	149	Listing 3.3:	Animation in Abhängigkeit von der Bildrate (Behavior-Skript)	177
Listing 2.23:	Die Prozedur getMyData (Ancestor-Skript)	149	Listing 3.4:	Animation mit fester Dauer (Behavior-Skript)	178
Listing 2.24:	Aufnahme eines Objekts in die ActorList (Behavior- oder Parent-Skript)	150			

Listing 3.5:	Generisches Button-Behavior für Grafikdarsteller (Behavior-Skript)	179	Listing 3.27:	Erweiterung: Sprite-Kette (Behavior-Skript)	191
Listing 3.6:	Generisches Button-Behavior für Button-Darsteller (Behavior-Skript)	179	Listing 3.28:	Darstellertypen ohne Image-Objekt nutzen (Skript-Ausschnitt)	197
Listing 3.7:	Sinuskurve zeichnen (Behavior-Skript)	180	Listing 3.29:	Alpha- und Farbwerte aus Integerwert extrahieren (Filmskript; von Werner Sharp/Macromedia)	198
Listing 3.8:	Sinuskurve zeichnen (Forts.: Behavior-Skript)	180	Listing 3.30:	Alphawert bestimmen (Nachrichtenfenster)	198
Listing 3.9:	Sinuskurve: Parameter ändern (Nachrichtenfenster)	181	Listing 3.31:	Farbseparation mit Imaging-Lingo (Filmskript)	199
Listing 3.10:	Sprite auf Kreisbahn animieren (Behavior-Skript)	181	Listing 3.32:	Imaging-Funktionen in den Leinwand-Behaviors (Skriptausschnitte aus den Bibliotheks-Behaviors von James Newton)	201
Listing 3.11:	Kreisbahn: Parameter ändern (Nachrichtenfenster)	181	Listing 3.33:	Differenzbild berechnen (Filmskript)	201
Listing 3.12:	Rotation des Sekundenzeigers (Behavior-Skript)	181	Listing 3.34:	Clickmap für Bitmaps (Behavior-Skript)	203
Listing 3.13:	Rotation des Minutenzeigers (Behavior-Skript)	182	Listing 3.35:	Einfaches Morphing (Behavior-Skript)	205
Listing 3.14:	Rotation des Stundenzeigers (Behavior-Skript)	182	Listing 3.36:	In den Bildbuffer der Bühne malen (Frame-Skript)	205
Listing 3.15:	Einfacher Raum (Behavior-Skript)	184	Listing 3.37:	Schlagschatten erzeugen (Filmskript)	207
Listing 3.16:	Forts.: Einfacher Raum (Behavior-Skript)	185	Listing 3.38:	Schlagschatten (Modifikation; Filmskript)	207
Listing 3.17:	3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript, Original von David Calaprice und John Dowdell (Macromedia))	186	Listing 3.39:	Sprite-Transitions: Nachbilden der Standard-Transitions (Behavior-Skript, Grundgerüst; nach einem Beispiel von Gary Rosenzweig)	208
Listing 3.18:	Fortsetzung: 3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	187	Listing 3.40:	Sprite-Transitions (Behavior-Skript; Fortsetzung)	209
Listing 3.19:	Fortsetzung: 3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	187	Listing 3.41:	Sprite-Transitions (Behavior-Skript; Fortsetzung)	210
Listing 3.20:	Fortsetzung: 3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	188	Listing 3.42:	Farbreduktion auf 8 Bit (Filmskript)	211
Listing 3.21:	Fortsetzung: 3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	188	Listing 3.43:	Media-Converter (Filmskript)	213
Listing 3.22:	3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	188	Listing 3.44:	Der Befehl showprops() für Vectorshapes (Nachrichtenfenster)	215
Listing 3.23:	Fortsetzung: 3D-Matrix-Berechnungen (Behavior-Skript)	189	Listing 3.45:	Ausgabe der vertexList (Nachrichtenfenster, gekürzt)	216
Listing 3.24:	Sprite-Kette (Behavior-Skript)	190			
Listing 3.25:	Fortsetzung: Sprite-Kette (Behavior-Skript)	191			
Listing 3.26:	Erweiterung: Sprite-Kette (Behavior-Skript)	191			

Listing 3.46:	Animation durch Austauschen der vertexList (Behavior-Skript)	216	Listing 4.5:	QuickTime-Maske entfernen bzw. invertieren (Behavior-Skript)	254
Listing 3.47:	Startpunkt des Verlaufs ändern (Behavior-Skript, Fortsetzung)	216	Listing 4.6:	QTVR-Drehung (Behavior-Skript)	256
Listing 3.48:	Zahl der Verlaufsdurchgänge verändern (Behavior-Skript, Fortsetzung)	216	Listing 4.7:	QTVR – Endlose Drehung (Behavior-Skript)	256
Listing 3.49:	reset-Handler für Vectorshape-Manipulationen (Behavior-Skript, Fortsetzung)	217	Listing 4.8:	QTVR – Auf Klicks und Mausbewegung reagieren (Behavior-Skript)	257
Listing 3.50:	Vectorshape als Motion Guide nutzen (Behavior-Skript)	219	Listing 4.9:	Interaktion in QuickTime-Filmen ermöglichen (Behavior-Skript)	258
Listing 3.51:	Statusanzeige für Flash-Sprite (Behavior-Skript)	224	Listing 4.10:	Einfache Rückkommunikation aus einem interaktiven QuickTime-Film (Behavior-Skript)	264
Listing 3.52:	Flash-Abspielsteuerung (Behavior-Skript)	226	Listing 4.11:	QuickTime einmalig installieren (Filmskript)	266
Listing 3.53:	Flash-Variablen und -Properties verändern (Behavior-Skript)	228	Listing 4.12:	Sound über zwei Sekunden ausblenden (Frame-Skript)	269
Listing 3.54:	Button-Skripte in Flash (ActionScript)	230	Listing 4.13:	Vollständiger Playlist-Eintrag und Aufruf mit queue()	271
Listing 3.55:	Flash-Events in Director auffangen (Behavior-Skript)	230	Listing 4.14:	Synchrone Wiedergabe von Sounds (Frame- oder Behavior-Skript)	273
Listing 3.56:	Flash-Callback-Problem gelöst (ActionScript und Director-Behavior)	231	Listing 4.15:	CuePoint-Aufrufe auffangen (Filmskript und Behavior-Skript)	275
Listing 3.57:	Darstellerwechsel im Flash-Sprite (Behavior-Skript, Prinzip von Foster Langbein)	231	Listing 4.16:	Abspielpfopf anhalten, bis CuePoint erreicht ist (Frame-Skript)	275
Listing 3.58:	Referenz-Timing auslesen (Frame- und Filmskript)	234	Listing 4.17:	Universelles Frame-Behavior (Frame-Skript)	277
Listing 3.59:	Gesicherte Timingliste einlesen (Filmskript)	235	Listing 4.18:	Überprüfung auf Direct-Sound Version 1 (Filmskript)	280
Listing 3.60:	Festes Timing (Frame-Skript)	236	Listing 4.19:	Überprüfung auf DirectSound Version 2 (Filmskript)	280
Tabelle 3.1:	Ink-Effekte und ihre logischen Operationen (Quelle: Werner Sharp, Macromedia)	199	Listing 4.20:	Einfacher Test auf QuickTime/Windows (Nachrichtenfenster)	282
<b>Kapitel 4</b>			Listing 4.21:	Versionsüberprüfung für QuickTime (Nachrichtenfenster)	282
Listing 4.1:	QuickTime-Darsteller on-the-fly erzeugen (Filmskript)	248	Listing 4.22:	ActiveX-Sprite steuern	283
Listing 4.2:	QuickTime-Tracks analysieren (Nachrichtenfenster)	252	Listing 4.23:	Ist eine MPEG-Wiedergabe möglich? (Filmskript)	284
Listing 4.3:	QuickTime-Sprachumschaltung (Behavior-Skript)	252	Listing 4.24:	Auf Ende warten für AVIs (Behavior-Skript)	289
Listing 4.4:	QuickTime-Maske zuweisen (Behavior-Skript)	254	Listing 4.25:	Sanduhr-Cursor vermeiden (Behavior-Skript)	290

Listing 4.26:	Videos in Shockwave vorausladen (Frame-Skript)	292	Listing 5.10:	Die Prozedur exportScoreText (Filmskript)	310
Tabelle 4.1:	Director-Darstellertypen und deren mögliche Media-Inhalte; Angaben zu QuickTime 5 (QT5) gelten unter Vorbehalt.	238	Listing 5.11:	Die Prozedur exportCastText (Filmskript)	310
Tabelle 4.2:	Xtras und ActiveX-Controls zur Einbindung zeitbasierter und interaktiver Medientypen	239	Listing 5.12:	Die von den beiden Export-Prozeduren verwendete Prozedur saveFile (Filmskript)	310
Tabelle 4.3:	Art der QuickTime-Einbindung in Abhängigkeit von der Plattform	242	Listing 5.13:	Das Skript des Films Text-Export (Parent-Skript)	311
Tabelle 4.4:	In QuickTime 3, 4, 5 und Windows-Technologien verfügbare Video-Codecs	246	Listing 5.14:	Felder in Textdarsteller konvertieren (Filmskript)	312
Tabelle 4.5:	Statuswerte für Sound-Objekte	270	Listing 5.15:	Ermittlung nicht eingebetteter Schriften (Filmskript)	313
Tabelle 4.6:	Soundproperties im Vergleich (Director-8-Soundlingo; SWA-Sprite; Soundkanal)	271	Listing 5.16:	Die MiaW-Variante der Prozedur getMissingFonts() (Filmskript)	314
Tabelle 4.7:	Soundbefehle im Vergleich (Director-8-Sound Control; SWA-Sprite; Soundkanal)	272	Listing 5.17:	Einstellung der Fenstereigenschaften und Löschen des Textdarstellers (Filmskript)	315
Tabelle 4.8:	Technotes zum Thema „Digitales Video“	287	Listing 5.18:	Aufruf der Prozedur getMissingFonts() (Behavior-Skript)	315
<b>Kapitel 5</b>			Listing 5.19:	Skript des Textdarstellers „display“ (Behavior-Skript)	315
Listing 5.1:	Hyperlinks wahlweise im Browser oder lokal öffnen (Behavior-Skript)	299	Listing 5.20:	Xtra-Installation testen (Filmskript)	316
Listing 5.2:	Case-sensitiver Zeichenvergleich mit charToNum() (Filmskript)	301	Listing 5.21:	Skriptgesteuerter Import von Schriften (Filmskript von Roy Pardi)	316
Listing 5.3:	Ausgabe der Hyperlink-Eigenschaften im Nachrichtfenster (Behavior-Skript)	302	Listing 5.22:	Ersetzung einer Schrift durch eine andere (Behavior-Skript)	316
Listing 5.4:	Export der RTF-Komponente in eine externe Datei (Filmskript)	304	Listing 5.23:	Ermittlung der installierten Schriften (Behavior-Skript)	317
Listing 5.5:	Skriptgesteuerter Import einer RTF-Datei (Filmskript)	304	Listing 5.24:	Formatierung des Textdarstellers mit ausgewählter Schrift (Behavior-Skript)	317
Listing 5.6:	RTF-Seitenwechsel interpretieren (Filmskript von James Newton, Bruce Epstein, Glenn Ruehle)	306	Listing 5.25:	Ein- und Ausschalten des Scrollbars in Abhängigkeit von der Textmenge (Behavior-Skript)	319
Listing 5.7:	Tokenbasierte Erzeugung von Textdarstellern (Filmskript)	307	Listing 5.26:	Text-Hilite durch Kolorierung (Behavior-Skript)	320
Listing 5.8:	Behavior des Buttons Text-Export im Tab „Besetzung“	309	Listing 5.27:	Text-Hilite durch Überlagerung mit einem QuickDraw-Shape (Behavior-Skript)	321
Listing 5.9:	Behavior des Buttons Text-Export im Tab „Drehbuch“	309	Listing 5.28:	Speicherung aller Textdarstellernamen in einer Liste (Filmskript)	322
			Listing 5.29:	Automatische Erzeugung von Hyperlinks (Filmskript)	323

Listing 5.30:	Suchen aller Fundstellen in einer Zeichenkette (Filmskript)	323
Listing 5.31:	Test, ob die Textdarsteller existieren (Filmskript)	323
Listing 5.32:	Skriptgesteuerte Formatierung (Filmskript)	324
Listing 5.33:	Zwischenablagefunktionen für Text- und Felddarsteller (Behavior-Skript)	326
Listing 5.34:	Tastatureingaben filtern (Filmskript)	327
Listing 5.35:	Skript des Textdarstellers zur Eingabe des Suchtexts (Behavior-Skript)	327
Listing 5.36:	Verdeckte Passwordeingabe (Behavior-Skript)	329
Listing 5.37:	Abfrage eines mit Flash realisierten Passwortfeldes (Behavior-Skript)	330
Listing 5.38:	Sortierung eines Strings (Filmskript)	331
Listing 5.39:	Erzeugung der Wortliste für einen Index (Filmskript)	332
Listing 5.40:	Erzeugung einer linearen Liste zu Testzwecken (Filmskript)	332
Listing 5.41:	Indizierung der Wortliste (Filmskript)	333
Listing 5.42:	Löschen von Sonderzeichen (Filmskript)	333
Listing 5.43:	Indizierung der Wortliste mit dem Xtra TextCruncher (Filmskript)	334
Listing 5.44:	Aufruf der Scrollfunktion (Behavior-Skript)	335
Listing 5.45:	Skript des scrollbaren Anzeigefelds (Behavior-Skript)	336
Listing 5.46:	Erzeugung einer Liste aus dem Inhalt mehrerer Felddarsteller (Filmskript)	336
Tabelle 5.1:	Unterstützte und nicht unterstützte HTML-Features in Director 8.0	321

## Kapitel 6

Listing 6.1:	Konvertierung einer CSV-Datei in eine Listenstruktur (Filmskript)	343
Listing 6.2:	Die Suchfunktion für die erzeugte Listenstruktur (Filmskript)	343
Listing 6.3:	Anzeige ausgewählter Properties der Listenstruktur (Filmskript)	344
Listing 6.4:	Erweiterte Anzeige ausgewählter Properties der Listenstruktur (Filmskript)	345
Listing 6.5:	Initialisierung der V12-Datenbank	347
Listing 6.6:	Die Suchfunktion (Filmskript)	348
Listing 6.7:	Die Suchfunktion – Fortsetzung (Filmskript)	348
Listing 6.8:	Suchergebnisliste in String konvertieren (Filmskript)	349
Listing 6.9:	Nachrichtenversand an ein PDF-Sprite (Frameskript)	350
Listing 6.10:	Öffnen einer PDF-Datei (Behavior-Skript)	350
Listing 6.11:	Ausgabe der Datagrip-Fehlermeldungen im Nachrichtenfenster (Filmskript)	353
Listing 6.12:	Suchtexteingabe in ein editierbares Feld (Behavior-Skript)	355
Listing 6.13:	Scrollfunktion der Wortliste (Behavior-Skript)	357
Listing 6.14:	Scrollen nach unten (Behavior-Skript)	357
Listing 6.15:	Scrollen nach oben (Behavior-Skript)	357
Listing 6.16:	Datenbankfunktionen des Wörterbuches (Filmskript)	359
Listing 6.17:	Textdarsteller mit Dateiinhalte beschreiben (Behavior-Skript)	360
Listing 6.18:	XML-String parsen (Behavior-Skript)	360
Listing 6.19:	Initialisierung des Xtras (Filmskript)	360
Listing 6.20:	Zeichenketten aus verschachtelten Property-Listen extrahieren (Filmskript)	360

Listing 6.21:	Konvertierung der Listenansicht (Behavior-Skript)	361	Listing 7.16:	Status von Netzaktionen testen II (Parent-Skript)	400
Listing 6.22:	Aufruf der Prozedur makeLinks (Behavior-Skript)	361	Listing 7.17:	Callback implementieren (Parent-Skript)	401
Listing 6.23:	Generierung von Hyperlinks (Filmskript)	361	Listing 7.18:	Streamstatus überprüfen (Filmskript)	402
Tabelle 6.1:	Funktionen zur Navigation innerhalb eines Recordsets	354	Listing 7.19:	Shockwave-Mindesteinbindung (HTML-Skript)	403
<b>Kapitel 7</b>					
Listing 7.1:	Darsteller in Abhängigkeit vom Ladezustand austauschen (Behavior-Skript)	381	Listing 7.20:	Externe Parameter einlesen (Filmskript)	405
Listing 7.2:	Shockwave-Audio-Streaming kontrollieren (Frame-Skript)	384	Listing 7.21:	HTML-Output des Befehls Veröffentlichen	405
Listing 7.3:	Proxy-Server testen (Nachrichtenfenster)	386	Listing 7.22:	Ladefortschritt (Behavior-Skriptgerüst)	406
Listing 7.4:	Testen, ob ein Shockwave-Film im Browser wiedergegeben wird (Filmskript)	387	Listing 7.23:	CD-Laufwerksbuchstaben aus Shockwave ermitteln (Filmskript)	412
Listing 7.5:	Testen, ob das Wiedergabeprogramm Shockmachine ist (Filmskript)	387	Listing 7.24:	Preferences in den Shockwave-Support-Folder schreiben (Filmskript)	412
Listing 7.6:	Netzwerkdaten anfordern und den Vorgang überprüfen (Behavior-Skript)	388	Listing 7.25:	URL-Länge für getNetText() überprüfen (Filmskript)	414
Listing 7.7:	Shockwave-Film vorausladen und dann aufrufen (Frame-Skript)	389	Listing 7.26:	URL mit Browser-Check aufrufen (Filmskript)	416
Listing 7.8:	Dateien mit downloadNetThing() lokal kopieren (Filmskript)	389	Listing 7.27:	URL mit bestimmtem Browser öffnen (Filmskript)	416
Listing 7.9:	Ladevorgang abbrechen bei Timeout (Behavior-Skript)	390	Listing 7.28:	Browser testen (Nachrichtenfenster)	417
Listing 7.10:	MIME-Typ analysieren (Behavior-Skript)	391	Listing 7.29:	Seitenaufruf mit Target (Behavior-Skript)	418
Listing 7.11:	JavaScript-Funktionsaufrufe in Shockwave auswerten (Filmskript)	392	Listing 7.30:	JavaScript-Aufrufe (vgl. Beispielfilm)	418
Listing 7.12:	Externe Parameter einlesen (Filmskript)	393	Listing 7.31:	Netscape als Standardbrowser setzen (Filmskript)	419
Listing 7.13:	CGI-Aufruf mit getNetText() (Skriptausschnitt)	394	Listing 7.32:	E-Mail versenden (Behavior-Skript)	427
Listing 7.14:	CGI-Aufruf mit postNetText (Skriptausschnitt)	395	Listing 7.33:	Skript des Buttons „Absenden“ (Behavior-Skript)	428
Listing 7.15:	Status von Netzaktionen testen I (Frame-Skript)	400	Listing 7.34:	Bildung der Instanz des Parent-Skripts (Filmskript)	428
			Listing 7.35:	Das Skript „Mailer“ (Parent-Skript)	429
			Listing 7.36:	Warten auf den Abschluss der Netzoperation (Frame-Skript)	429
			Listing 7.37:	HTML-Form in Lingo umgesetzt (Behavior-Skript)	431

Listing 7.38:	URL oder AOL-Kennwort mit AOL aufrufen (Windows-Version, Filmskript)	433	Listing 7.58:	Multiuser-Datenbank: allgemeine Handler (Filmskript)	450
Listing 7.39:	AOL-Aufruf (MacOS, AppleScript)	433	Listing 7.59:	Multiuser-Datenbank: Callbacks definieren und Verbindung zum Server herstellen (Filmskript; Fortsetzung)	451
Listing 7.40:	URL oder AOL-Kennwort mit AOL aufrufen (MacOS; Behavior-Skript)	434	Listing 7.60:	Multiuser-Datenbank: Status- und Fehlermeldungen (Filmskript; Fortsetzung)	451
Listing 7.41:	Prefs-Kommunikation (Behavior-Skript, Teil 1)	435	Listing 7.61:	Multiuser-Datenbank: Callbacks (Filmskript)	453
Listing 7.42:	Prefs-Kommunikation (Behavior-Skript, Teil 2)	436	Listing 7.62:	Button-Funktionalität (Filmskript)	455
Listing 7.43:	Prefs-Kommunikation (Behavior-Skript, Teil 2)	436	Listing 7.63:	HTML-Parser (Parent-Skript)	457
Listing 7.44:	Prefs regelmäßig überprüfen (Frame-Skript)	436	Listing 7.64:	Highscore an CGI übertragen (Behavior-Skript von Gretchen MacDowall, )	459
Listing 7.45:	VBScript-Wrapper für JavaScript-Funktionsaufruf (VBScript)	437	Listing 7.65:	Auslesen der Highscore-Datei (Behavior-Skript von Gretchen MacDowall, )	460
Listing 7.46:	JavaScript-Funktion mit Verzögerung (JavaScript)	438	Listing 7.66:	CGI-Rückgabe dekodieren (Filmskript von Gretchen MacDowall, )	461
Listing 7.47:	Funktionsaufruf an den Browser senden (Behavior-Skript)	438	Tabelle 7.1:	Geeignete Browser-Versionen für die Shockwave-Wiedergabe	373
Listing 7.48:	Daten vom Browser empfangen (Filmskript)	438	Tabelle 7.2:	Xtras der Shockwave-8-Grundinstallation	377
Listing 7.49:	Shockwave-Browser-Shockwave-Kommunikation (HTML/JavaScript/VBScript)	439	Tabelle 7.3:	Macromedia-Xtras, die nachträglich installiert werden können	378
Listing 7.50:	Abspielsteuerung für Shockwave-Filme (HTML/JavaScript)	440	Tabelle 7.4:	Fehlercodes für Netzwerkfunktionen	395
Listing 7.51:	Webcam-Bilder laden (HTML/JavaScript)	441	Tabelle 7.5:	Maximale Shockwave-Größen	398
Listing 7.52:	Webcam-Bilder laden (Behavior-Skript)	442	Tabelle 7.6:	Platzhalter in den Publish Templates (Angaben in Klammern haben keine eindeutige Entsprechung im Dialog Veröffentlichungseinstellungen)	404
Listing 7.53:	Binäre Daten über das Multiuser-Xtra verschicken (Filmskript)	447	Tabelle 7.7:	HTML-Parameter für die Shockwave-Einbindung; dargestellt ist die Syntax für das <embed>-Tag.	407
Listing 7.54:	Callback-Handler definieren (Parent-Skript)	447	Tabelle 7.8:	Datenbankbefehle des Multiuser-Servers	423
Listing 7.55:	Bildaustausch mit dem Multiuser-Xtra (Parent-Skript)	448	Tabelle 7.9:	externalEvent-Browserstatistik	440
Listing 7.56:	Logon zum Multiuser-Server (Behavior-Skript)	449			
Listing 7.57:	Multiuser-Datenbank: Standard-Button-Skript (Behavior-Skript)	450			

**Kapitel 8**

Listing 8.1:	Auflösung umschalten (Filmskript)	469	Listing 8.22:	Ermittlung der Liste konfigurierter DFÜ-Verbindungen (Filmskript)	487
Listing 8.2:	ChangeRes-Xtra einsetzen (Filmskript)	469	Listing 8.23:	Ermittlung der Standard-DFÜ-Verbindung (Filmskript)	487
Listing 8.3:	Auflösungsabhängiger Filmaufruf (Filmskript)	470	Listing 8.24:	Start der Standard-DFÜ-Verbindung (Filmskript)	488
Listing 8.4:	CD-Laufwerksbuchstaben ermitteln (Filmskript)	472	Listing 8.25:	AppleEvent aus AppleScript heraus generieren (AppleScript)	488
Listing 8.5:	Erstes CD-Laufwerk ermitteln (Filmskript)	472	Listing 8.26:	Verzeichnis im Finder öffnen (AppleScript)	489
Listing 8.6:	Testen, ob die richtige CD eingelegt ist (Filmskript)	473	Listing 8.27:	AppleScript mit dem zScript-Xtra ausführen (Filmskript)	490
Listing 8.7:	getOSDirectory-Bug korrigieren (Filmskript)	474	Listing 8.28:	Programmumschalter ausschalten (AppleScript)	490
Listing 8.8:	Windows-Linefeed hinzufügen und entfernen (Filmskript)	474	Listing 8.29:	Dialog mit Listenauswahl anzeigen (AppleScript)	490
Listing 8.9:	Menü installieren (Filmskript)	477	Listing 8.30:	Datei kopieren (AppleScript)	490
Listing 8.10:	Registrierung einer Dateierweiterung mit BudAPI (Filmskript)	479	Listing 8.31:	Datei mit FileIO und FileXtra kopieren (Filmskript)	491
Listing 8.11:	Mehrfachstart von Projektoren mit TaskXtra verhindern (Filmskript)	482	Listing 8.32:	AppleScript-Test (AppleScript)	491
Listing 8.12:	Mehrfachstart von Projektoren mit BudApi verhindern (Filmskript)	482	Listing 8.33:	AppleScript-Test (zScript-Xtra)	491
Listing 8.13:	Batch-Dateiaufruf mit Parameter (Skriptausschnitt)	484	Listing 8.34:	Gestaltabfragen definieren (Felddarsteller; Returns sind nur um der besseren Lesbarkeit willen eingefügt)	492
Listing 8.14:	Ausgabe des DOS-Befehl dir in eine Textdatei (.bat-Skript)	484	Listing 8.35:	Grundstruktur Gestaltabfrage-Skript (Filmskript)	493
Listing 8.15:	Textdatei einlesen mit FileIO (Skriptausschnitt)	484	Listing 8.36:	Hilfsfunktionen für die Gestaltabfragen (Filmskript); vollständiges Skript auf CD-ROM.	493
Listing 8.16:	Explorerfenster öffnen (Nachrichtenfenster)	484	Listing 8.37:	QuickTime deinstallieren (.bat-Datei)	495
Listing 8.17:	Kontrollfeld öffnen (Nachrichtenfenster)	484	Listing 8.38:	Webbrowser-Control steuern (Behavior-Skripte)	497
Listing 8.18:	Ermittlung der Systemsprache (Filmskript)	485	Listing 8.39:	Testen, ob ActiveX und das Control verfügbar sind (Filmskript)	497
Listing 8.19:	Ini-Datei in Property-Liste umwandeln (Filmskript)	486	Listing 8.40:	Registrieren des Webbrowser-Controls (Frame-Skript)	498
Listing 8.20:	Ermittlung des Speicherorts einiger Standardapplikationen (Filmskript)	487	Listing 8.41:	Registrieren des Webbrowser-Controls (Frame-Skript)	498
Listing 8.21:	Pfad zum Standard-Mailprogramm ermitteln (Filmskript)	487	Listing 8.42:	Projektor auf Maus- und Tastenaktivität beenden (Filmskript)	501

Tabelle 8.1:	System-Eigenschaften mit Xtras abfragen	466	Listing 9.20:	Belegung der Soundkanäle analysieren (für MiaW-Tools, Filmskript)	531
Tabelle 8.2:	Systemnahe Funktionen von Xtras	467	Listing 9.21:	Freien Speicher anzeigen (Film- oder Frame-Skript)	532
Tabelle 8.3:	Virenschutzprogramme	502	Listing 9.22:	Windowtype ändern (Behavior-Skript)	533
<b>Kapitel 9</b>					
Listing 9.1:	Globale Variablen speichern (Filmskript)	517	Listing 9.23:	Windowlist löschen (für Makro-Tool, Filmskript)	533
Listing 9.2:	Globale Variablen einlesen und setzen (Filmskript)	517	Listing 9.24:	Dateipfade ausgeben (für Makro-Tool, Filmskript)	533
Listing 9.3:	Exitlock „de Luxe“ (Filmskript)	518	Listing 9.25:	Objektinstanz erzeugen (Filmskript)	534
Listing 9.4:	Eventhandling Movie-in-a-Sprite (Filmskript)	519	Listing 9.26:	Text extrahieren (Parent-Skript)	534
Listing 9.5:	Filmskript im Movie-in-a-Sprite aufrufen (Nachrichtenfenster)	519	Listing 9.27:	Score-To-List (für MiaW-Tool, Filmskript)	535
Listing 9.6:	MiaW bewegen (Behavior-Skript)	523	Listing 9.28:	GetbehaviorToolTip-Makro 1 (Behavior-Skript)	535
Listing 9.7:	Grundgerüst für MiaW-Tools (aktuelle Darstellerauswahl; Filmskript)	524	Listing 9.29:	GetbehaviorToolTip-Makro 2 (Behavior-Skript)	535
Listing 9.8:	Regpoint setzen (für MiaW-Tools, Filmskript)	525	Listing 9.30:	Universalprojektor 1 (Lingo.ini)	536
Listing 9.9:	Farbtiefe und-palette überprüfen (für MiaW-Tools, Filmskript)	525	Listing 9.31:	Universalprojektor 1 (Film- oder Frame-Skript)	536
Listing 9.10:	Gelinkte Medien importieren (für MiaW-Tools, Filmskript)	525	Listing 9.32:	Universalprojektor 2 (Film- oder Frame-Skript)	536
Listing 9.11:	Boolesche Textsuche (für MiaW-Tool, Filmskript)	525	Listing 9.33:	Suchpfade in Lingo.ini setzen	539
Listing 9.12:	Aufrufbutton für Boolesche Suche (Behavior-Skript)	526	Listing 9.34:	Struktur der Director.ini	540
Listing 9.13:	MiaW-Setup (Filmskript)	526	Listing 9.35:	Xtrainfo.txt: PDF-Xtra eintragen	543
Listing 9.14:	Grundgerüst für MiaW-Tools (aktuelle Besetzung; Filmskript)	527	Listing 9.36:	Props/Movie/Default.txt (Ausschnitt)	545
Listing 9.15:	Grundgerüst für MiaW-Tools (alle Besetzungen; Filmskript)	527	Listing 9.37:	Props/Member/Default.txt (Ausschnitt)	545
Listing 9.16:	Sprite-Referenzen auslesen (Frame-Skript)	528	Listing 9.38:	Props/Member/quicktmemedia.txt (Ausschnitt)	546
Listing 9.17:	Darsteller- und Sprite-Properties auslesen (für MiaW-Tool, Frameskript)	528	Listing 9.39:	Drehbuchvorbereitung mit Score-Recording (Filmskript)	547
Listing 9.18:	Sprites unter der Maus analysieren (Frame-Skript)	528	Listing 9.40:	Pathdelimiter 1 (Filmskript)	550
Listing 9.19:	Globale Variablen auf VOID setzen	529	Listing 9.41:	Pathdelimiter 2 (Filmskript)	550
			Listing 9.42:	the searchPaths (Nachrichtenfenster)	551
			Listing 9.43:	Speichertest, Variante 1 (Behavior-Skript)	553
			Listing 9.44:	Speichertest, Variante 2 (Behavior-Skript)	553

Listing 9.45:	Sprites entladen (Behavior-Skript)	
	553	
Tabelle 9.1:	Möglichkeiten zur Speicherung von externen Spielständen	517
Tabelle 9.2:	Director.ini: für Projektoren nutzbare Einstellungen. Die Eigenschaften MessageWindow und DisplayFullLingoErrorText sind auch in einer Shockwave.ini wirksam.	542

## Kapitel 10

Listing 10.1:	Ausgabe der movieXtraList im Nachrichtenfenster	559
Listing 10.2:	Xtra-Installation testen (Frameskript)	560
Listing 10.3:	Datei mit FileIO lesen (Filmskript)	563
Listing 10.4:	Dialog-Aufruf mit dem MUI Dialog-Xtra (Filmskript)	567
Listing 10.5:	MUI-Dialog mit Popup-Liste und Callback	569
Listing 10.6:	Dialog-Definition für MUI-Xtra (zur Verdeutlichung neu umbrochen)	569
Listing 10.7:	Animierte Maske für MiaWs (Filmskript von Terry Schussler)	572
Listing 10.8:	Datei mit der FileIO-Funktion readToken() lesen (Filmskript)	573
Listing 10.9:	Überschreiben bestehender Datei mit FileIO (Filmskript)	574

Listing 10.10:	Löschen der Ordner-Einträge aus einem Ordner-Listing (Filmskript)	575
Listing 10.11:	Speicherung von Text als externe HTML-Datei (Filmskript)	578
Listing 10.12:	Test auf Standardbrowser am Mac (Filmskript)	578
Listing 10.13:	Ausdruck einer RTF-Datei mit BudAPI und WordPad (Filmskript)	579
Listing 10.14:	Auf Aktivierungsänderungen reagieren (Filmskript)	582
Listing 10.15:	Projektor ausblenden (Frame-Skript)	583
Listing 10.16:	Fensterinhalt als Darsteller sichern (Filmskript oder Behavior-Skript)	584
Listing 10.17:	JPEG-Export eines Darstellers (Filmskript)	585
Listing 10.18:	Erweiterter JPEG-Export (Filmskript)	585
Listing 10.19:	Einfache Textverschlüsselung (Filmskript)	586
Tabelle 10.1:	Funktionen des MUI-Xtras	568

## Kapitel 11

Listing 11.1:	Ausgewählte Skripte für den Export formatieren (Filmskript)	611
---------------	---	-----

## Anhang B

Tabelle B.1:	ASCII-Codes (ASCII 0 bis 255)	666
--------------	-------------------------------	-----

