

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	Die Hybrid-CD-ROM	11
	Vorwort	13
	Zum Inhalt	15
	Danksagung	17
	Konventionen	19
Teil 1	Multimedia-Grundlagen	21
Kapitel 1	Was ist Macromedia Director?	23
	1.1 Bestandteile einer Multimedia-Anwendung	25
	1.2 Geschichte der Multimedia-Anwendungen	27
	1.3 Anwendungsbereiche von Multimedia-Programmen	29
	1.4 Autorensysteme im Vergleich	34
	1.4.1 Kartenorientierte Autorensysteme	34
	1.4.2 Regieorientierte Autorensysteme	36
	1.4.3 Strukturorientierte Autorensysteme	36
	1.4.4 Andere Systeme	36
	1.5 Entwicklung von Macromedia Director	37
Kapitel 2	Entscheidungen im Vorfeld	41
	2.1 Zielgruppe	43
	2.2 Distribution	43
	2.2.1 Zielmarkt	44
	2.2.2 Distributionsformen	44
	2.3 Verpackung	48
	2.4 Präsentationsmedium	51
	2.5 Bildschirmauflösung	53

2.6	Farbtiefe	57
2.6.1	Speicherung von Farben im Computer	57
2.6.2	Welche Farbtiefe für Ihre Anwendung?	59
2.7	Internationale Sprachvarianten	61
2.7.1	Was muß angepaßt werden?	61
2.7.2	Wie werden die Sprachvarianten eingesetzt?	62

Kapitel 3 Die Arbeitsumgebung 65

3.1	Systemanforderungen	67
3.1.1	Die Apple-Macintosh-Plattform	68
3.1.2	Die Windows-Plattform	69
3.2	Director installieren	70
3.3	Programm starten und beenden	71
3.4	Einstellungen, die Director beeinflussen	72
3.5	Weitere empfehlenswerte Programme	75
3.5.1	Bildbearbeitung	75
3.5.2	Zeichnungen	76
3.5.3	Texte	77
3.5.4	Tonbearbeitung	81
3.5.5	Automatisierungswerkzeuge	81
3.5.6	Planungshilfsmittel	85
3.5.7	Sonstiges	86

Kapitel 4 Gestaltung der Benutzeroberfläche 89

4.1	Bildschirmaufteilung	91
4.1.1	Gestaltungsvorgaben durch das Ziel	92
4.1.2	Technisch begründete Gestaltungsvorgaben	92
4.1.3	Wirkung und Funktionalität	92
4.1.4	Ästhetische Gesichtspunkte	93
4.2	Gestaltung von Hintergründen	95
4.2.1	Einfarbige Hintergründe	95
4.2.2	Farbverläufe	96
4.2.3	Abgetönte Bilder	97
4.2.4	Strukturen	99
4.3	Optische Gestaltung von Schaltflächen	100

4.4	Interaktivität von Schaltflächen	102
4.5	Texte auf dem Bildschirm	105

Kapitel 5 Begriffe und Konzepte 111

5.1	Die Bühne	114
5.2	Bilder	114
5.3	Sprites	115
5.4	Schlüsselbilder	115
5.5	Kanäle	116
5.6	Lingo-gesteuerte Sprites	116

Teil 2

Arbeiten mit Director 119

Kapitel 6 Die Fenster und Paletten von Director 121

6.1	Die Bühne	128
6.1.1	Modifizieren der Filmeigenschaften	128
6.1.2	Allgemeine Voreinstellungen für die Bühne	132
6.1.3	Allgemeines zur Bühne	134
6.1.4	Sprites	135
6.2	Die Palette Steuerpult	138
6.3	Das Fenster Besetzung	141
6.3.1	Import von Darstellern	142
6.3.2	Typen von Darstellern	146
6.3.3	Umgang mit Darstellern	153
6.4	Das Fenster Drehbuch	157
6.4.1	Wichtige Elemente des Drehbuchfensters	157
6.4.2	Arbeiten im Drehbuchfenster	163
6.4.3	Markierungen	163
6.4.4	Zeitsteuerungskanal	164
6.4.5	Farbpalettenkanal	164
6.4.6	Übergangskanal	166
6.4.7	Soundkanäle	169

6.4.8	Verhaltenskanal (Skriptkanal)	170
6.4.9	Animationskanäle	170
6.5	Das Fenster Malen	177
6.5.1	Die Funktionen der Werkzeugleiste	180
6.5.2	Transformationen von Bitmaps	194
6.6	Das Fenster Text	197
6.7	Das Fenster Werkzeuge	203
6.8	Das Fenster Feld	207
6.9	Das Fenster QuickTime	211
6.10	Das Fenster Farbpaletten	212
6.11	Das Fenster Skript	214
6.12	Das Fenster Nachricht	215
6.13	Die Palette Schub	215
6.14	Das Fenster Markierungen	216
6.15	Das Fenster Debugger	216
6.16	Das Fenster Watcher	216
6.17	Das Fenster Vektorform	216

Kapitel 7 Animation 223

7.1	Raumwirkung von Animationen	225
7.1.1	2D-Animation	225
7.1.2	3D-Animation	226
7.2	Steuerung von Animationen	227
7.2.1	Eindimensionale Steuerung	227
7.2.2	Zweidimensionale Steuerung	228
7.2.3	Dreidimensionale Steuerung	229
7.3	Animieren mit Director	230
7.3.1	Pfadanimation	231
7.3.2	Darsteller in Kanal	236
7.3.3	Bild in Kanal	237
7.3.4	Echtzeitaufzeichnung	238
7.3.5	Schrittweise Aufzeichnung	239
7.3.6	Filmschleifen	240
7.3.7	Farbpalettenanimation	241
7.3.8	Import/Export von Digital-Video und QTVR	242
7.3.9	Animationen mit Lingo	243

7.3.10	Animation mit Verhalten	244
7.4	Leistungsbeeinflussende Faktoren	244

Kapitel 8 Ton, Video und Synchronisation 247

8.1	Tondateien	249
8.1.1	Samplingrate	250
8.1.2	Datentiefe	250
8.1.3	Kompression von Tondateien	252
8.1.4	mp3-Sound	253
8.1.5	Shockwave Audio	253
8.2	Midi-Dateien	253
8.3	Digital-Video (QuickTime)	257
8.3.1	QuickTime VR	260
8.4	Synchronisation	261

Kapitel 9 Interaktion 267

9.1	Verhalten verwenden	270
9.2	Der Verhaltensinspektor	271
9.3	Verhalten mit dem Inspektor erzeugen	273
9.4	Verhalten mit Lingo erstellen	274

Kapitel 10 Speicherverwaltung und Projektoren 283

10.1	Laden von Darstellern	285
10.2	Aufteilung in Teilfilme	287
10.3	Gemeinsame externe Besetzungen	289
10.4	Komprimieren	293
10.5	Geschützt speichern	294
10.6	Projektoren erstellen	294
10.7	Exportieren	297
10.7.1	Exportieren als Digital-Video	297
10.7.2	Als Shockwave-Film sichern	300
10.7.3	Als Java speichern	301

Anhang

Anhang

A	Anhang	303
B	Glossar	305
C	Bibliographie	313
	Index	317

<http://www.springer.com/978-3-540-66609-7>

Macromedia Director für Durchstarter

Welsch, N.; Kuhlberg, F. von

2000, 328 S. 798 Abb., 161 Abb. in Farbe. Mit CD-ROM.,

Hardcover

ISBN: 978-3-540-66609-7