

به نام خدا

زایانه کار

Macromedia Director MX 2004

مطابق با آخرین استاندارد سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای

وزارت کار و امور اجتماعی

شماره استاندارد ۶۱/۴۷-۱

مؤلف:

مهندس غلامرضا درویشی

درویشی، غلامرضا، ۱۳۵۲ -
رایانه کار Macromedia Director Mx 2004 [ماکرومدیا دایرکتور ام،
ایکس ۲۰۰۴] / مؤلف غلامرضا درویشی. — تهران: جهان نو، ۱۳۸۴.
۲۵۶ ص: مصور.

ISBN: 964-8458-18-9

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. دایرکتور (فایل کامپیوتری)، ۲. سیستمهای چند رسانه‌ای.
الف. عنوان.

QA ۷۶/۵۷۵ / ۵۴۲

کتابخانه ملی ایران

۰۰۶ / ۷۸۶

۸۴-۱۹۵۷۳

نام کتاب : رایانه کار Macromedia Director MX 2004

مؤلف : مهندس غلامرضا درویشی

ناشر : جهان نو

لیتوگرافی : طیف نگار

صفحه آری : گروه هنری رز

چاپ : ظفر - دیبا

نوبت چاپ : اول ۱۳۸۴

تیراژ : ۲۰۰۰

قیمت : ۲۰۰۰۰ ریال

مراکز پخش:

نشر و پخش آیلار

انقلاب - خیابان شهید منیری جاوید (اردیبهشت) - چهارراه شهدای ژاندارمری - شماره ۲۲۳

(ساختمان دانشجو) طبقه اول تلفن ۶۶۴۰۱۲۵۵ دورنگار ۶۶۴۹۴۴۳۱

فروشگاه شماره ۱

انقلاب - روبروی دبیرخانه دانشگاه تهران - بازارچه کتاب، (کتاب آیلار) تلفن ۶۶۴۱۱۸۶۵

فروشگاه شماره ۲

کریمخان زند - مابین ایرانشهر و خردمند جنوبی - شماره ۱۴۴

ISBN: 964-8458-18-9

شابک ۹۶۴-۸۴۵۸-۱۸-۹

فهرست مطالب

فصل اول / توانایی نصب نرم افزار دایرکتور	۱۳
۱-۱- آشنائی با نرم افزار دایرکتور	۱۴
۱-۲- امکانات موردنیاز برای نصب و راه اندازی دایرکتور	۱۴
۱-۳- نصب نرم افزار دایرکتور	۱۵
۱-۳-۱- باز کردن برنامه دایرکتور	۱۶
۱-۳-۲- نوار ابزار Standard	۱۸
۱-۳-۳- جعبه ابزار (Tool Palette)	۲۰
۱-۳-۴- پانل ها (Panels)	۲۱
پرسشهای چهار گزینه ای فصل اول	۲۲
پاسخ پرسشهای چهار گزینه ای فصل اول	۲۲
فصل دوم / توانائی کار با پنجره های اصلی دایرکتور	۲۳
۲-۱- تابلوی کنترل (Control Panel)	۲۴
۲-۲- پنجره Cast	۲۴
خصوصیات یک Cast	۲۵
۲-۲-۱- تنظیمات پنجره Cast	۲۶
۲-۲-۲- بررسی Cast های داخلی و خارجی	۲۷
۲-۳- شناسائی اصول کار با Cast member ها	۲۸
۲-۳-۱- ایجاد Cast member با استفاده از گزینه Import	۲۸
۲-۳-۲- یافتن Cast member ها	۲۹

2-4	استفاده از كنترل‌های Cast	30
2-5	مدیریت Castهای خارجی	32
2-5-1	ایجاد یک Cast خارجی	32
2-5-2	اتصال یک Cast خارجی به یک فیلم	33
2-5-3	قطع اتصال یک Cast خارجی از فیلم	33
2-6	پنجره Score	34
2-7	آشنائی با فریم	34
2-8	آشنائی با اسپرایت	35
2-9	هد اجرایی ((Playback Head	36
2-10	كار با كانال‌های Score	36
2-11	نوار ابزار اسپرایت	43
2-12	افزودن یک اسپرایت به Score	44
2-12-1	نمایش برچسب‌های اسپرایت در Score	45
2-13	پنجره Stage	46
2-13-1	مرتب کردن اسپرایت‌ها در Stage با استفاده از پنجره Align	48
2-13-2	تغییر بزرگنمایی در Stage	48
2-14	پنجره بازیبن خصوصیات ((Property Inspector	50
	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل دوم	53
	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل دوم	54
	فصل سوم / توانائی كار با تصاویر Bimap و Vector	55
3-1	پنجره Vector Shape	56
3-1-1	استفاده از ابزار نقاشی برداری	56
3-2	تنظیم ویژگی‌های Cast member های برداری	57
3-3	شناسائی پنجره نقاشی	58
3-3-1	نحوه استفاده از ابزار پنجره نقاشی	61
3-3-2	استفاده از فیلترهای Bitmap	61
3-3-3	استفاده از Onion Skin	62
3-3-4	تغییر مشخصات پنجره نقاشی	63

۶۴	۳-۴- شناختن الگوهای رنگ
۶۸	۳-۵- فشرده سازی تصاویر Bitmap با استفاده از کاهش تعداد بیت‌ها
۷۱	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل سوم
۷۲	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل سوم
۷۳	فصل چهارم / توانایی کار با متن در دایرکتور
۷۴	۴-۱- ایجاد متن
۷۵	۴-۱-۱- ایجاد متن با استفاده از پنجره متن Text Window
۷۹	۴-۱-۲- ایجاد متن از طریق فرمان Import
۷۹	۴-۲- تغییر نوع فونت متن
۸۲	۴-۳- ایجاد Hyperlink
۸۳	۴-۴- تبدیل متن به Bitmap
۸۴	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل چهارم
۸۴	پاسخ به پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل چهارم
۸۵	فصل پنجم / توانایی ایجاد کار با کنترل‌ها
۸۶	۵-۱- شناسایی Push Button
۸۶	۵-۲- شناسایی Radio Button
۸۸	۵-۳- شناسایی Check Box
۸۹	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل پنجم
۸۹	پاسخ پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل پنجم
۹۱	فصل ششم / توانایی استفاده از رفتارها در دایرکتور
۹۲	۶-۱- ایجاد یک رفتار
۹۲	۶-۱-۱- ایجاد رفتار با استفاده از پنجره Library
۹۸	۶-۱-۲- ایجاد رفتار با استفاده از بازین رفتار ((Behavior Inspector
۱۰۳	۶-۱-۳- نوشتن رفتارها با استفاده از لینگو
۱۰۴	۶-۲- ارسال پیغام به رفتاری مرتبط با اسپرایت
۱۰۵	۶-۳- ارث بری در رفتارها
۱۰۷	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل ششم

۱۰۸	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل ششم
۱۰۹	فصل هفتم / توانائی کار با اسپریت
۱۱۰	۷-۱- اصول ایجاد یک اسپریت
۱۱۰	۷-۲- لایه بندی اسپریت
۱۱۲	۷-۳- ویرایش ویژگی‌های اسپریت
۱۱۵	۷-۴- نمایش اسپریت در حالت Overlaye
۱۱۶	۷-۵- تغییر مشخصات اسپریت با استفاده از Lingo
۱۱۶	۷-۶- اصول فعال کردن اسپریت
۱۱۹	۷-۷- فرمانهای Split و Join در اسپریت
۱۲۰	۷-۸- پالت ابزار برای ایجاد تغییرات در اسپریت
۱۲۲	۷-۹- شناسائی جوهرهای اسپریت (Ink)
۱۲۴	۷-۹-۱- جوهر ماسک
۱۲۵	۷-۹-۲- جوهر کپی
۱۲۵	۷-۹-۳- جوهر Matte
۱۲۵	۷-۹-۴- جوهر Transparent
۱۲۵	۷-۹-۵- سایر جوهرها
۱۲۵	۷-۱۰- ویرایش تک تک فریم‌های اسپریت
۱۲۶	۷-۱۱- اصول تعویض Cast memberها برای اسپریت
۱۲۷	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل هفتم
۱۲۸	پاسخ به پرسشهای چند گزینه‌ای فصل هفتم
۱۲۹	فصل هشتم / توانائی متحرک سازی و ایجاد انیمیشن
۱۳۰	۸-۱- استفاده از Key frame در ایجاد تحرک
۱۳۱	۸-۲- کار با فرمان Tweening
۱۳۱	۸-۲-۱- متحرک سازی با استفاده از فرمان Tweening
۱۳۲	۸-۲-۲- تغییر در ویژگی‌های دیگر اسپریت با استفاده از Tweening
۱۳۳	۸-۲-۳- تغییر مشخصات Tweening با استفاده از Sprite Tweening
۱۳۴	۸-۳- ایجاد چرخه فیلم Film Loop

۱۳۸	۸-۳-۱- ایجاد انیمیشن فریم به فریم (Step Recording)
۱۴۰	۸-۳-۲- تنظیم مشخصات چرخه فیلم
۱۴۱	۸-۴- ایجاد انیمیشن به روش Real - Time Recording
۱۴۱	۸-۵- متحرک سازی توسط لینگو
۱۴۱	۸-۶- معکوس کردن یک انیمیشن
۱۴۲	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل هشتم
۱۴۲	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل هشتم
۱۴۳	فصل نهم / توانائی نوشتن اسکریپت توسط لینگو
۱۴۴	۹-۱- آشنائی با اسکریپت
۱۴۶	۹-۲- آشنائی با اصطلاحات لینگو
۱۴۶	۹-۳- شناسائی گرامر لینگو
۱۴۷	۹-۴- استفاده از پیغامها برای تعیین رویدادها
۱۴۸	۹-۵- استفاده از اداره کننده ها (Handler)
۱۴۹	۹-۶- شناسائی متغیرها
۱۵۲	۹-۶-۱- متغیرهای محلی و سراسری
۱۵۳	۹-۷- کار با متغیرها
۱۵۶	۹-۸- استفاده از دستورات If و Case ، حلقه
۱۵۸	۹-۹- استفاده از اسکریپت با استفاده از پنجره اسکریپت
۱۵۹	۹-۱۰- استفاده از اصطلاحات رایج لینگو با استفاده از منوهای موجود
۱۶۰	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل نهم
۱۶۱	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل نهم
۱۶۳	فصل دهم / توانائی کار با مارکرها
۱۶۴	۱۰-۱- ایجاد مارکرها
۱۶۴	۱۰-۲- حذف مارکر
۱۶۵	۱۰-۳- حرکت به مارکر
۱۶۵	۱۰-۴- مارکهای نسبی
۱۶۷	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل دهم

۱۶۷	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل دهم
۱۶۹	فصل یازدهم / توانایی واکنش دار کردن وجابجایی اسپریت
۱۷۰	۱۱-۱- شناسایی Navigation Library
۱۷۰	۱۱-۲- ایجاد کنترل‌های Navigation با استفاده از رفتارها
۱۷۱	۱۱-۲-۱- حرکت به یک موقعیت خاص
۱۷۱	۱۱-۲-۲- حرکت به یک URL
۱۷۲	۱۱-۲-۳- ایجاد یک حلقه
۱۷۳	۱۱-۳- قابل ویرایش کردن اسپریت در زمان اجرای فیلم
۱۷۴	۱۱-۴- قابل حرکت نمودن اسپریت در هنگام اجرای فیلم
۱۷۵	۱۱-۵- اصول کلیک‌ها و حرکات ماوس با لینکر
۱۷۵	۱۱-۶- اصول بررسی کلیدهای صفحه کلید با لینکر
۱۷۵	۱۱-۷- تغییر دادن مکان نما
۱۷۶	۱۱-۸- ایجاد مکان نمای سفارشی
۱۷۸	۱۱-۸-۱- مکان نمای متحرک رنگی
۱۷۸	۱۱-۸-۲- استفاده از مکان نمای رنگی متحرک در فیلم
۱۸۰	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل یازدهم
۱۸۰	پاسخ پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل یازدهم
۱۸۱	فصل دوازدهم / توانایی استفاده از Xtra
۱۸۲	۱۲-۱- انواع Xtra
۱۸۲	۱۲-۲- نصب Xtra
۱۸۴	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل دوازدهم
۱۸۴	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل دوازدهم
۱۸۵	فصل سیزدهم / توانایی کار با صدا و فیلم‌های خارجی
۱۸۶	۱۲-۱- بکار گیری صدا و فیلم با استفاده از فرمان Import
۱۸۹	۱۲-۲- افزودن صدا به فیلم با استفاده از کانال صدا
۱۹۰	۱۲-۳- کنترل صدا در Score
۱۹۱	۱۲-۳-۱- در حلقه قرار دادن صدا

۱۹۱	۱۳-۴- کار با Sockwave audio
۱۹۱	۱۳-۴-۱- فشرده کردن صداهای داخلی با Sockwave audio
۱۹۲	۱۳-۵- حالت جریانی ((Streaming
۱۹۲	۱۳-۶- حالت جریانی برای صدا
۱۹۳	۱۳-۷- استفاده از فیلم‌های Flash
۱۹۶	۱۳-۷-۱- کنترل فیلم فلاش با Lingo
۱۹۶	۱۳-۸- استفاده از فیلم‌های Power Point
۱۹۷	۱۳-۹- استفاده از Active X
۲۰۰	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل سیزدهم
۲۰۱	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل سیزدهم
۲۰۳	فصل چهاردهم / توانایی ایجاد فیلم با فرمت‌های مختلف برای توزیع
۲۰۴	۱۴-۱- آشنایی با فیلم‌های توزیع شده
۲۰۴	۱۴-۲- آشنایی با Shockwave
۲۰۴	۱۴-۲-۱- سازگاری مرور گرما و Shockwave
۲۰۴	۱۴-۳- پیش نمایش فیلم در مرورگرها
۲۰۴	۱۴-۴- مدیریت Xtraها برای فیلم‌های توزیع
۲۰۵	۱۴-۵- فرمت‌های توزیع
۲۰۵	۱۴-۶- فیلم Shockwave
۲۰۵	۱۴-۶-۱- ایجاد فیلم Shockwave با استفاده از فرمان Publish
۲۰۶	۱۴-۶-۲- تنظیم فیلم با استفاده از Publish Setting
۲۱۱	۱۴-۷- فیلم Projector
۲۱۱	۱۴-۷-۱- ایجاد فیلم Projector
۲۱۴	۱۴-۸- فیلم محافظت شده ((DXR
۲۱۵	۱۴-۹- نحوه پردازش فیلم با Update Movie
۲۱۵	۱۴-۱۰- صادر نمودن فیلم‌ها بصورت Digital video و Bitmap (فریم به فریم)
۲۱۶	پرسشهای چند گزینه‌ای فصل چهاردهم
۲۱۸	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل چهاردهم

۲۱۹	فصل پانزدهم / توانائی اجرای فیلم در سطح اینترنت
۲۲۰	۱۵-۱- آشنائی با عملکردهای شبکه
۲۲۰	۱۵-۲- تنظیم گزینه‌های Playback
۲۲۱	۱۵-۳- برنامه‌های کاربردی چند کاربره
۲۲۱	۱۵-۳-۱- سرور چند کاربره Shockwave
۲۲۲	۱۵-۴- نصب سرور چند کاربره Shockwave
۲۲۲	۱۵-۵- اجرای سرور چند کاربره Shockwave
۲۲۳	۱۵-۶- اصول فعال کردن بیش از ۵۰ اتصال به سرور
۲۲۳	۱۵-۷- استفاده از رفتارهای چند کاربره
۲۲۷	۱۵-۸- اتصال کار با سرور چند کاربره
۲۳۰	۱۵-۹- ارتباط Streaming با Score و رفتارها
۲۳۰	۱۵-۹-۱- رفتارهای Streaming ایجاد پرش
۲۳۱	۱۵-۹-۲- رفتارهای چرخه‌ای
۲۳۲	۱۵-۱۰- Download فایل با استفاده از لینگو
۲۳۳	۱۵-۱۱- استفاده از لینگو با توجه به محدودیت‌های امنیت در اینترنت
۲۳۴	۱۵-۱۲- تفاوت برنامه نویسی با لینگو برای مرورگرهای مختلف
۲۳۴	۱۵-۱۳- شناسائی لینک‌هایی که با مرورگرها پشتیبانی نمی‌شوند
۲۳۵	۱۵-۱۴- بررسی فیلم‌ها برای اطمینان از اجرا در همه مرورگرها
۲۳۵	۱۵-۱۵- افزایش سرعت Download
۲۳۶	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل پانزدهم
۲۳۶	پاسخ سوالات چند گزینه‌ای فصل پانزدهم
۲۳۷	فصل شانزدهم / توانائی ایجاد فیلم‌های سه بعدی
۲۳۸	۱۶-۱- آشنائی با متن D۳
۲۳۸	۱۶-۲- کار با متن D۳
۲۳۹	۱۶-۳- رفتارهای D۳
۲۴۱	۱۶-۴- انواع رفتارها
۲۴۱	۱۶-۴-۱- Tigger
۲۴۱	۱۶-۴-۲- Local action

۲۴۲	Public action -۱۶-۴-۳
۲۴۳	Independent action -۱۶-۴-۴
۲۴۴	Shockwave 3D استفاده از پنجره -۱۶-۵
۲۴۶	Castmember های سه بعدی -۱۶-۶
۲۴۷	شناسائی دنیای سه بعدی -۱۶-۷
۲۴۸	۱-۱۶-۷-مدل‌ها و منابع مدل
۲۴۹	۲-۱۶-۷-نورها و دوربین‌ها
۲۴۹	۳-۱۶-۷-گروه‌ها
۲۵۰	۴-۱۶-۷-سایه‌ها و بافت‌ها
۲۵۰	۵-۱۶-۷-اصلاح کننده‌ها
۲۵۰	۶-۱۶-۷-انیمیشن‌ها
۲۵۳	۸-۱۶-شناسائی D Xtra۳
۲۵۴	پرسشهای چهار گزینه‌ای فصل شانزدهم
۲۵۵	پاسخ پرسشهای چند گزینه‌ای فصل شانزدهم