

به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیباگران تهران

راهنمای کاربردی

Macromedia Director MX 2004

مترجم

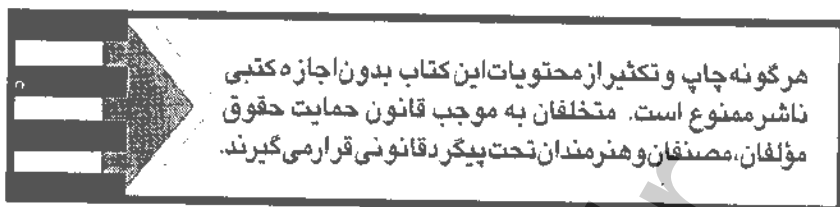
مهندس رامین مولاناپور

RWTUV



دارنده گواهینامه ISO 9001/2000

در زمینه نشر کتاب و طراحی جلد



هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی
ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق
مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

راهنمای کاربردی Macromedia Director MX 2004

مترجم: مهندس رامین مولاناپور

ناشر: مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

حروفچینی و صفحه آرایی: مجتمع فنی تهران

طرح روی جلد: مجتمع فنی تهران

چاپ: طنین پاسارگاد

نوبت چاپ: اول

تاریخ نشر: آذر ماه ۱۳۸۳

تیراژ: ۳۰۰۰ نسخه

قیمت: ۴۲۰۰۰ ریال

راهنمای کاربردی Macromedia Director MX 2004

[ماکرومیدیا دایرکتور ام.ایکس ۲۰۰۴] مترجم رامین مولاناپور. - تهران:

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران، ۱۳۸۳.

۴۲۰ ص: مصور، جدول.

ISBN 964-354-498-2

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.

Macromedia Director MX 2004

عنوان به انگلیسی:

Using Director.

۱. سیستم های چند رسانه ای. ۲. دایرکتور (فایل کامپیوتر). ۳. نرم افزار - تولید.

الف. مولاناپور، رامین، ۱۳۵۰ - مترجم.

۰۰۶/۷

QAY615Y51/2

۱۳۸۳

۸۳-۱۸۸۷۶

کتابخانه ملی ایران

شابک: ۹۶۴-۳۵۴-۴۹۸-۲

ISBN: 964-354-498-2

آدرس: سعادت آباد، میدان کاج، خ سرو شرقی، روبه روی خ علامه. ساختمان شماره ۹۷

صندوق پستی: ۱۴۳۳۵/۹۴۳

تلفن: ۷-۲۰۹۸۴۴۶

فهرست مطالب

۱۷.....مقدمه ناشر

۱۸.....مقدمه مترجم

فصل اول: مقدمه

۱۹.....مطالبی درباره دایرکتور

۲۰.....نکات جدید در دایرکتور MX 2004

۲۲.....راهنما برای رسانه آموزشی

۲۲.....استفاده از راهنمای online

۲۳.....منابع اطلاعات

۲۴.....قرار دادهای سند

فصل دوم: پنجره‌های Score، Stage و Cast

۲۵.....استفاده از پالت Tool یا پنجره Stage

۲۶.....تنظیم خصوصیات Stage

۲۶.....تنظیم خصوصیات خطوط راهنما و مشبک

۲۸.....استفاده از چند پنجره Score

۲۸.....تغییر تنظیمات Score

۲۹.....انتخاب و ویرایش فریم‌ها در Score

۳۰.....نکاتی در مورد مجموعه Cast Member

۳۲.....پنجره Cast در نمای لیست

۳۲.....ایجاد Castهای جدید

۳۳.....ایجاد cast memberها

۳۵.....استفاده از پنجره Cast

۳۵.....تغییر نمای پنجره Cast

۳۶.....کار کردن با گروه‌های پائل Cast

۳۷.....مدیریت Castها

۳۸.....مدیریت Castها در فیلم‌های قدیمی دایرکتور

- ۳۸..... استفاده از کنترل‌های پنجره Cast
- ۴۰..... انتخاب cast member ها در پنجره Cast
- ۴۰..... کپی کردن cast member ها
- ۴۱..... نام‌گذاری cast member ها
- ۴۲..... استفاده از نمای لیست Cast
- ۴۳..... تغییر اندازه ستون‌ها در نمای Cast List
- ۴۳..... مرتب کردن ستون‌های نمای Cast List
- ۴۳..... درباره ترتیب cast member در نمای Cast List
- ۴۴..... استفاده از نمای Cast Thumbnail
- ۴۵..... ایجاد یک نمونه تصویری cast member سفارشی
- ۴۶..... انتقال cast member ها در پنجره Cast
- ۴۷..... سازمان‌دهی cast member ها در پنجره Cast
- ۴۸..... تنظیم ارجحیت‌های پنجره Cast
- ۵۰..... تغییر خصوصیات Cast
- ۵۱..... مشاهده و تنظیم خصوصیات cast member
- ۵۲..... باز کردن ویراستارهای cast member
- ۵۲..... پیدا کردن cast member ها
- ۵۴..... وارد کردن cast member ها
- ۵۷..... درباره فرمت فایل‌های وارداتی
- ۵۸..... درباره پیوند به فایل‌ها
- ۵۹..... انتخاب گزینه‌های تصویر وارد شده
- ۶۰..... باز کردن ویراستارهای خارجی
- ۶۱..... کنترل Unload کردن cast member
- ۶۲..... مدیریت Cast های خارجی
- ۶۳..... ایجاد کتابخانه‌ها
- ۶۴..... تنظیم خصوصیات cast member با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
- ۶۴..... تنظیم خصوصیات Xtra cast member

فصل سوم: اسپرایت‌ها

۶۸		ساختن اسپرایت‌ها
۶۸		تغییر ارجحیت‌های عمومی اسپرایت
۶۹		انتخاب اسپرایت‌ها
۷۲		نام‌گذاری اسپرایت‌ها
۷۳		تنظیم خصوصیت نام اسپرایت در ساختار دستوری لینگو یا جاوا اسکریپت
۷۴		یافتن اسپرایت‌ها
۷۵		ایجاد نام‌های کانال اسپرایت
۷۶		لایه‌بندی اسپرایت‌ها
۷۶		نمایش و ویرایش خصوصیات اسپرایت
۷۷		نمایش و ویرایش خصوصیات اسپرایت در Property inspector
۷۹		نمایش خصوصیات اسپرایت در نوار ابزار اسپرایت
۷۹		نحوه استفاده از Sprite Overlay
۸۱		نمایش برچسب‌های اسپرایت در Score
۸۲		ویرایش خصوصیات اسپرایت با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۸۳		قفل کردن و باز کردن قفل اسپرایت‌ها
۸۴		تعیین موقعیت اسپرایت‌ها
۸۵		قراردادن ویژوال اسپرایت‌ها روی Stage
۸۵		تعیین موقعیت اسپرایت‌ها به وسیله Property inspector
۸۶		تعیین موقعیت اسپرایت‌ها با پنجره Tweak
۸۶		تعیین نحوه قرار گرفتن اسپرایت‌ها با استفاده از راهنماها، مشبک یا پنجره Align
۸۹		تعیین موقعیت اسپرایت‌ها با لینگو یا جاوا اسکریپت
۹۰		تغییر زمان نمایش اسپرایت روی Stage
۹۱		تغییر مدت زمان یک اسپرایت در Stage
۹۳		جدا کردن و وصل کردن اسپرایت‌ها
۹۳		تغییر ظاهر اسپرایت‌ها
۹۴		تغییر اندازه و تغییر مقیاس اسپرایت‌ها
۹۵		چرخاندن و مایل کردن اسپرایت‌ها
۹۸		برگرداندن اسپرایت‌ها
۹۸		تغییر رنگ یک اسپرایت

۹۹.....	تنظیم تداخل رنگ‌ها
۱۰۰.....	نحوه استفاده از جوهرهای اسپرایت
۱۰۱.....	نحوه استفاده از جوهر Mask برای ساختن جلوه‌های شفاف
۱۰۳.....	مطالبی درباره جوهرهای تیره کننده و روشن کننده
۱۰۳.....	تعاریف جوهرها
۱۰۶.....	انتساب یک cast member برای یک اسپرایت با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۱۰۷.....	تعویض cast memberها

فصل چهارم: انیمیشن

۱۰۹.....	نکاتی در مورد میان‌یابی در دایرکتور
۱۱۰.....	میان‌یابی مسیر یک اسپرایت
۱۱۲.....	تندی و کندی سرعت اسپرایت‌ها
۱۱۳.....	میان‌یابی سایر خصوصیات اسپرایت‌ها
۱۱۵.....	رهکردها و میان‌برهایی برای میان‌یابی
۱۱۶.....	تغییر دادن تنظیمات مربوط به میان‌یابی
۱۱۷.....	سوییچ کردن به cast memberهای یک اسپرایت
۱۱۸.....	ویرایش فریم‌های اسپرایت
۱۱۹.....	انیمیشن فریم به فریم
۱۲۱.....	میان‌برهایی برای انیمیشن‌سازی با cast memberهای متعدد
۱۲۱.....	به کارگیری فرمان Cast to Time
۱۲۲.....	به کارگیری فرمان Space to Time
۱۲۴.....	استفاده از حلقه‌های فیلم
۱۲۶.....	تنظیم خصوصیات حلقه فیلم
۱۲۷.....	ثبت مرحله‌ای انیمیشن
۱۲۸.....	ثبت بلادرنگ انیمیشن
۱۲۹.....	لینک کردن یک توالی با Paste Relative
۱۳۰.....	متحرک‌سازی اسپرایت‌ها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت

فصل پنجم: نقش‌بیتی‌ها

۱۳۲.....	اطلاعاتی در خصوص وارد کردن نقش‌بیتی‌ها
۱۳۴.....	استفاده از GIFهای متحرک
۱۳۵.....	استفاده از پنجره Paint

۱۳۵	استفاده از کنترل‌ها و ابزارهای پنجره Paint
۱۴۰	استفاده از ابزار Lasso
۱۴۱	استفاده از ابزار محدوده انتخاب
۱۴۲	استفاده از ابزار Airbrush
۱۴۳	استفاده از ابزار Brush
۱۴۴	استفاده از خط‌کش‌های پنجره Paint
۱۴۵	درشت‌نمایی و کوچک‌نمایی در پنجره Paint
۱۴۵	تغییر نواحی انتخاب شده یک نقش‌بیتی
۱۴۶	برگردان‌سازی، چرخش و اعمال جلوه‌ها به نقش‌بیتی‌ها
۱۵۰	استفاده از Auto Distort
۱۵۱	تغییر نقاط ثبت
۱۵۳	تغییر اندازه، شدت رنگ و پالت رنگی جهت نقش‌بیتی‌ها
۱۵۴	کنترل تصاویر نقش‌بیتی با لینگو یا جاوا اسکریپت
۱۵۵	ایجاد اشیای تصویری
۱۵۶	ویرایش اشیای تصویری
۱۵۸	استفاده از گرادیان‌ها
۱۵۹	ویرایش گرادیان‌ها
۱۶۲	استفاده از الگوها
۱۶۲	ویرایش الگوها
۱۶۳	ایجاد یک کاشی سفارشی
۱۶۴	استفاده از جوهرهای پنجره Paint
۱۶۷	استفاده از فیلترهای نقش‌بیتی
۱۶۹	استفاده از فیلترها جهت ایجاد جلوه‌های متحرک
۱۷۰	استفاده از Onion Skinning
۱۷۴	اطلاعاتی در خصوص گزینه Paste as Pict
۱۷۴	تنظیم خصوصیات cast member نقش‌بیتی
۱۷۵	تنظیم خصوصیات cast member مختص PICT
۱۷۶	تنظیم ارجحیت‌های پنجره Paint
۱۷۷	فشرده‌سازی نقش‌بیتی‌ها
۱۷۹	کار با Macromedia Fireworks

۱۷۹.....	جای‌گذاری فایل‌های Fireworks در دایرکتور
۱۷۹.....	صدور گرافیک‌ها با شفافیت
۱۸۰.....	صدور محتوای لایه‌لایه و بریده شده به دایرکتور
۱۸۱.....	وارد کردن فایل‌های Fireworks در دایرکتور
۱۸۲.....	ویرایش cast memberهای مختص دایرکتور در Fireworks
۱۸۳.....	بهینه‌سازی cast memberها در دایرکتور

فصل ششم: شکل‌های برداری

۱۸۵.....	ترسیم شکل‌های برداری
۱۸۷.....	درشت‌نمایی و کوچک‌نمایی کردن در پنجره Vector Shape
۱۸۷.....	کاربرد ابزارهای ترسیم شکل برداری
۱۸۹.....	انتخاب تنظیمات خط و زمینه برای شکل‌های برداری
۱۹۰.....	تعیین خطوط دور و زمینه‌های شکل برداری با استفاده از لینگو
۱۹۱.....	ویرایش شکل‌های برداری
۱۹۳.....	تعریف گرادیان‌های مختص شکل‌های برداری
۱۹۵.....	کنترل شکل‌های برداری با لینگو یا جاوا اسکریپت
۱۹۵.....	تنظیم خصوصیات شکل برداری
۱۹۷.....	استفاده از شکل‌ها
۱۹۷.....	تنظیم خصوصیات cast member شکل

فصل هفتم: رنگ، تمپو و ترانزیشن‌ها

۱۹۹.....	کنترل رنگ
۲۰۰.....	تعیین ایندکس پالت و رنگ RGB
۲۰۱.....	تغییر دادن عمق رنگ یک فیلم
۲۰۱.....	انتخاب رنگ‌هایی برای عناصر فیلم
۲۰۴.....	تغییر پالت‌های رنگ در طی پخش یک فیلم
۲۰۶.....	کاربرد پنجره Color Palettes
۲۰۹.....	تغییر دادن رنگ‌ها در یک پالت رنگ
۲۱۰.....	ویرایش رنگ‌های انتخاب شده در پنجره Color Palettes
۲۱۱.....	کنترل پالت‌های رنگ توسط لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۱۱.....	برطرف کردن مشکلات مربوط به پالت رنگ
۲۱۳.....	تنظیم خصوصیات cast member پالت

۲۱۵.....	نکاتی در مورد Tempo
۲۱۵.....	تعیین خصوصیات tempo
۲۱۷.....	مقایسه سرعت واقعی با تمپوهایی که تنظیم کرده‌اید
۲۱۸.....	قفل کردن مدت زمان‌های فریم
۲۱۸.....	کنترل تمپو با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۱۸.....	کاربرد ترانزیشن‌ها
۲۱۹.....	ایجاد ترانزیشن‌ها
۲۲۰.....	نکاتی در مورد استفاده از ترانزیشن‌ها
۲۲۰.....	کاربرد توسعه‌های Xtra ترانزیشن
۲۲۱.....	کنترل ترانزیشن‌ها با لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۲۱.....	تنظیم خصوصیات cast member ترانزیشن

فصل هشتم: متن

۲۲۴.....	ضمیمه کردن فونت‌ها به فیلم
۲۲۶.....	ایجاد cast memberهای متنی
۲۲۶.....	طریقه ایجاد متن در دایرکتور
۲۲۷.....	وارد کردن متن
۲۲۷.....	وارد کردن متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۲۸.....	ویرایش و فرمت‌بندی متن
۲۲۸.....	انتخاب و ویرایش متن در Stage
۲۲۹.....	فرمت‌بندی کاراکترها
۲۳۰.....	فرمت‌بندی پاراگراف‌ها
۲۳۲.....	فرمت‌بندی کل cast memberها
۲۳۲.....	فرمت‌بندی با استفاده از Text inspector
۲۳۳.....	نکاتی در مورد متن هموار شده
۲۳۴.....	نکاتی در مورد فاصله بین کاراکترهای خاص
۲۳۴.....	یافتن و جایگزین کردن متن
۲۳۵.....	ایجاد لینک فوق‌متن
۲۳۶.....	کار با فیلم‌ها
۲۳۷.....	استفاده از متن قابل ویرایش
۲۳۸.....	تبدیل متن به گرافیک نقش‌بیتی

۲۳۸	نگاشت فونت‌ها در محیط‌های مختلف برای cast member های فیلدی
۲۳۹	تنظیم خصوصیات cast member های متنی یا فیلدی
۲۴۲	استفاده از ویژگی Save Bitmap در متون Pre-render شده
۲۴۳	فرمت‌بندی قطعاتی از متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۳	فرمت‌بندی متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۴	اعمال فرمت‌بندی پاراگراف‌ها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۴	فرمت‌بندی cast member ها متنی یا فیلدی با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۵	تنظیم ویژگی‌های Anti-aliasing و Kerning با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۵	فرمت‌بندی کادرهای متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۶	تنظیم ستون‌بندی خودکار متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۶	کنترل پیمایش متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۷	یافتن موارد خاص در متن با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۴۷	اصلاح رشته‌ها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت

فصل نهم: استفاده از Flash و سایر انواع رسانه‌های محاوره‌ای

۲۵۰	استفاده از محتوای Flash
۲۵۱	افزودن cast member محتوای Flash
۲۵۴	اطلاعاتی در خصوص استفاده از محتوای Flash در فیلم دایرکتور
۲۵۵	ویرایش یک Flash cast member
۲۵۶	کنترل محتوای Flash با لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۵۶	کنترل ظاهر محتوای Flash با لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۵۷	برگردان‌سازی، دوران و انحراف اسپرایت‌های Flash
۲۵۷	رنگ‌زنی و ترکیب اسپرایت‌های Flash
۲۵۷	تغییر مقیاس محتوای Flash
۲۵۸	تبعیت از تنظیمات مکان‌نمای محتوای Flash
۲۵۸	کنترل نقاط ثبت مستطیل محصورکننده محتوای Flash
۲۵۹	قرار دادن محتوای Flash در Stage
۲۵۹	به جریان انداختن محتوای Flash با لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۶۰	پخش محتوای Flash با لینگو
۲۶۰	کنترل پخش محتوای Flash با لینگو یا جاوا اسکریپت
۲۶۱	کنترل محاوره‌ای بودن محتوای Flash با لینگو یا جاوا اسکریپت

۲۶۲	 استفاده از لینگو برای تنظیم و آزمایش متغیرهای Flash
۲۶۲	 ارسال پیام‌ها از محتوای Flash با استفاده از getURL
۲۶۳	 ارسال پیام‌های ساده و عبارات اسکریپت
۲۶۵	 ارسال عبارات اسکریپت با آرگومان‌ها
۲۶۶	 ارسال داده XML از Flash به دایرکتور
۲۶۶	 استفاده از اشیای Flash در اسکریپت
۲۶۸	 تنظیم برگردان‌های تماس برای اشیای Flash
۲۶۹	 استفاده از شی اتصال محلی Flash
۲۷۰	 مقداردهی خصوصیات
۲۷۰	 ایجاد شی اتصال محلی
۲۷۰	 تنظیم برگردان‌های تماس
۲۷۲	 نوشتن مدیران برگردان تماس
۲۷۳	 ارسال پیغام‌ها و بستن اتصال
۲۷۴	 استفاده از Flash Communication Server MX 2004
۲۷۶	 استفاده از پانل Flash Settings
۲۷۶	 گشودن پانل Settings
۲۷۷	 تقلید کردن از منوی زمینه Flash Player در Shockware
۲۷۸	 نکات عملکرد پخش جهت محتوای Flash
۲۸۰	 استفاده از فیلم‌های دایرکتور در فیلم‌های دایرکتور
۲۸۱	 تنظیم خصوصیات فیلم دارای پیوند دایرکتور
۲۸۲	 استفاده از کنترل‌های ActiveX
۲۸۳	 اضافه کردن یک کنترل ActiveX
۲۸۴	 تنظیم خصوصیات کنترل ActiveX
۲۸۵	 استفاده از متدهای کنترل ActiveX
۲۸۶	 استفاده از رویدادهای کنترل ActiveX

فصل دهم: صدا و هم‌زمان‌سازی

۲۹۰	 وارد کردن صداهای داخلی و لینک شده
۲۹۱	 تنظیم خصوصیات cast member صدا
۲۹۲	 کنترل صدا در Score
۲۹۳	 حلقه‌سازی یک صدا

۲۹۴.....	استفاده از صدا در ویندوز.....
۲۹۴.....	پخش صدا با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۲۹۵.....	پخش cast member های صدا.....
۲۹۶.....	پخش فایل های صوتی خارجی.....
۲۹۶.....	کنترل کانال های صوتی.....
۲۹۷.....	نکاتی درباره Windows Media Audio.....
۲۹۷.....	نکاتی در مورد Shockwave Audio.....
۲۹۷.....	کیفیت فشرده سازی در Shockwave Audio.....
۲۹۸.....	فشرده سازی صداها داخلی با استفاده از Shockwave Audio.....
۳۰۰.....	به جریان انداختن فایل های صوتی MP3 و Shockwave Audio لینک شده.....
۳۰۱.....	پخش صوت MP3 یا Shockwave Audio با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۰۲.....	همزمان سازی رسانه ها.....
۳۰۴.....	همزمان سازی صدا با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۰۵.....	قابلیت دسترسی.....

فصل یازدهم: استفاده از ویدیوی دیجیتال

۳۰۸.....	نکاتی درباره فرمت های ویدیوی دیجیتال.....
۳۰۹.....	استفاده از پنجره های Video.....
۳۱۰.....	پخش مستقیم ویدیوی دیجیتال در Stage.....
۳۱۱.....	کنترل ویدیوی دیجیتال در Score.....
۳۱۱.....	پخش کامل ویدیوهای دیجیتال.....
۳۱۲.....	پخش ویدیوی دیجیتال با لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۱۲.....	کنترل پخش ویدیوی دیجیتال با لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۱۳.....	تعیین محتوای ویدیوی دیجیتال با لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۱۴.....	فعال و غیر فعال کردن تراک های ویدیوی دیجیتال با لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۱۴.....	تنظیم خصوصیات cast member ویدیوی دیجیتال QuickTime.....
۳۱۶.....	کنترل QuickTime با لینگو یا جاوا اسکریپت.....
۳۱۷.....	اعمال ماسک ها برای QuickTime.....
۳۱۷.....	پاسخ گویی به محاوره کاربر.....
۳۱۹.....	دوران و تغییر مقیاس ویدیوی QuickTime.....
۳۱۹.....	جابه جایی QuickTime VR.....

۳۱۹.....	QuickTime نمایش ویدیوی
۳۲۰.....	QuickTime VR
۳۲۰.....	استفاده از فایل‌های Windows Media در دایرکتور
۳۲۰.....	وارد کردن Windows Media
۳۲۱.....	اضافه کردن Windows Media
۳۲۲.....	تنظیم خصوصیات Windows Media
۳۲۳.....	استفاده از پنجره ویدیوی Windows Media
۳۲۴.....	کنترل اسب‌های Windows Media با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۲۴.....	استفاده از محتوای رسانه DVD در دایرکتور
۳۲۴.....	پیوند به محتوای رسانه DVD
۳۲۵.....	استفاده از پنجره ویدیوی DVD
۳۲۵.....	تنظیم خصوصیات DVD cast member
۳۲۶.....	برش ویدیوی دیجیتالی
۳۲۷.....	مواردی در خصوص استفاده ویدیوی دیجیتالی در اینترنت
۳۲۸.....	همزمان‌سازی ویدیو و انیمیشن
۳۲۹.....	استفاده از محتوای RealMedia در دایرکتور
۳۲۹.....	الزامات سیستم
۳۳۰.....	محدودیت‌های مجوز و اطلاعات حق نشر
۳۳۱.....	فایل نمونه RealMedia
۳۳۲.....	اطلاعاتی در خصوص جریان‌های موجود در دایرکتور
۳۳۲.....	RealMedia cast member مختص
۳۳۳.....	RealMedia ویدیوی
۳۳۳.....	RealMedia صوت
۳۳۴.....	RealMedia پخش جریان
۳۳۴.....	جریان‌داری
۳۳۵.....	تألیف نکات
۳۳۷.....	ایجاد RealMedia cast member مختص
۳۳۸.....	کسب خصوصیات پویای RealMedia cast member مختص
۳۳۹.....	برگه RealMedia در Property inspector
۳۴۲.....	اطلاعاتی در خصوص رفتارهای RealMedia

۳۴۳.....	استفاده از رفتارهای RealMedia
۳۴۴.....	ناظر RealMedia
۳۴۶.....	انشار فیلم‌های Shockwave با RealMedia
۳۴۷.....	استفاده از عناصر صوتی لینگو یا جاوا اسکریپت با RealMedia
۳۴۷.....	عناصر صوتی پشتیبانی شده
۳۴۸.....	عناصر صوتی پشتیبانی نشده

فصل دوازدهم: رفتارها

۳۵۰.....	طریقه اتصال رفتارها
۳۵۳.....	تغییر ترتیب رفتارهای متصل شده
۳۵۳.....	کسب اطلاعات بیشتر در مورد رفتارها
۳۵۴.....	ایجاد و اصلاح رفتارها
۳۵۷.....	رویدادها و اعمال موجود در Behavior inspector
۳۵۹.....	طریقه نوشتن رفتارها با استفاده از توابع لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۶۰.....	تنظیم کادر محاوره‌ای Parameters
۳۶۰.....	تنظیم خصوصیات رفتار با استفاده از اسکریپت
۳۶۱.....	اختصاصی‌سازی خصوصیات رفتار
۳۶۳.....	ایجاد مدیر on getPropertyDescriptionList
۳۶۳.....	ضمیمه کردن توضیح به Behavior inspector
۳۶۴.....	نمونه‌ای از یک رفتار کامل
۳۶۵.....	ارسال پیام به رفتار متصل شده به اسپرایت‌ها
۳۶۵.....	ارسال پیام به یک اسپرایت
۳۶۵.....	ارسال پیام به تمامی اسپرایت‌ها
۳۶۶.....	ارسال پیام به برخی از رفتارهای خاص
۳۶۷.....	استفاده از وراثت در رفتارها

فصل سیزدهم: هدایت و ارتباط متقابل کاربر

۳۷۰.....	ایجاد کنترل‌های هدایت اولیه با استفاده از رفتارها
۳۷۱.....	افزافه کردن دکمه‌های فشاری، دکمه‌های رادیویی و کادرهای انتخاب
۳۷۱.....	تنظیم خصوصیات مختص دکمه‌های فشاری، دکمه‌های رادیویی و کادرهای انتخاب
۳۷۲.....	جهش به مکان‌ها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۲.....	جهش به یک فریم دیگر

۳۷۳.....	جهش به یک URL
۳۷۳.....	حلقه‌سازی در گروهی از فریم‌ها
۳۷۴.....	جهش پیوسته و بازگشت به مکان اولیه
۳۷۴.....	شناسایی کلیک‌های ماوس با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۵.....	قابل ویرایش کردن و قابل کشیدن کردن اسپریت‌ها
۳۷۶.....	قابل ویرایش کردن یا متحرک کردن اسپریت‌ها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۶.....	بررسی متن زیر اشاره‌گر با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۷.....	پاسخ به Rollloverها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۸.....	یافتن مکان‌های اشاره‌گر ماوس با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۸.....	بررسی کلیدها با استفاده از لینگو یا جاوا اسکریپت
۳۷۹.....	کلیدهای چندمحیطی معادل
۳۸۰.....	مشخص کردن کلیدها در صفحه کلیدهای مختلف
۳۸۰.....	مطالبی در مورد مکان‌نماهای رنگی متحرک شده
۳۸۱.....	توسعه‌های Xtra که از مکان‌نماهای متحرک شده پشتیبانی می‌کنند
۳۸۱.....	الزامات مربوط به مکان‌نماهای رنگی متحرک شده
۳۸۲.....	ایجاد یک cast member مکان‌نمای رنگی متحرک شده
۳۸۴.....	استفاده از یک مکان‌نمای رنگی متحرک شده در یک فیلم

پیوست

۳۸۷.....	آشنایی با فضای کاری
۳۸۷.....	آشنایی با استعاره دایرکتور
۳۸۸.....	حرکت در فضای کاری دایرکتور
۳۸۹.....	آشنایی با فضای کاری پیش‌فرض
۳۸۹.....	دست کاری فضای کاری پیش‌فرض
۳۹۰.....	آشنایی با انواع پنجره
۳۹۱.....	استفاده از Stage
۳۹۱.....	جابه‌جایی روی Stage
۳۹۱.....	افزایش یا کاهش نمای Stage
۳۹۲.....	استفاده از بوم خارج از صحنه
۳۹۳.....	استفاده از Score
۳۹۴.....	پیمایش Score

۳۹۵	 آشکار و پنهان کردن کانال‌های جلوه‌ها
۳۹۶	 تنظیم تعداد کانال‌های Sprite
۳۹۶	 فعال یا غیرفعال کردن کانال‌ها
۳۹۷	 تغییر نمای Score
۳۹۷	 استفاده از پانل Control
۳۹۷	 نمایش پانل Control
۳۹۸	 کنترل پخش فیلم
۳۹۸	 هدایت فریم‌ها در یک فیلم
۳۹۹	 استفاده از پنجره Cast
۴۰۱	 استفاده از Property inspector
۴۰۱	 کنترل نمای Property inspector
۴۰۲	 تنظیم خصوصیات cast member و اسپریت
۴۰۳	 تنظیم خصوصیات فیلم
۴۰۵	 استفاده از پنجره Script
۴۰۷	 استفاده از پنجره Message
۴۰۸	 سفارشی کردن فضای کاری
۴۰۹	 سفارشی کردن گروه‌های پانل
۴۱۱	 اتصال گروه‌های پانل
۴۱۲	 ذخیره مجموعه‌های پانل
۴۱۳	 باز کردن، بستن و جمع کردن گروه‌های پانل
۴۱۵	 کار کردن با پسوندهای Xtra
۴۱۵	 افزودن رسانه
۴۱۶	 افزودن اسکریپت
۴۱۶	 افزودن ترانزیشن‌ها
۴۱۷	 توزیع پسوندهای Xtra

مقدمه ناشر

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بیکران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگ این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی دانشگاهی، علوم پایه و کشاورزی و به ویژه علوم کامپیوتر و انفورماتیک گام‌هایی هر چند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم. گستردگی علوم و توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هر روز شاهد تحولات اساسی و چشمگیر در سطح جهان هستیم. این گسترش و توسعه نیاز به منابع مختلف از جمله کتاب را به عنوان قدیمی‌ترین و راحت‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، بیش از پیش روشن می‌نماید. در این راستا، واحد انتشارات مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران با همکاری جمعی از اساتید، مؤلفان، مترجمان، متخصصان، پژوهشگران، محققان و نیز پرسنل ورزیده و ماهر در زمینه امور نشر درصدد هستند تا با تلاش‌های مستمر خود برای رفع کمبودها و نیازهای موجود، منابعی پر بار، معتبر و با کیفیت مناسب در اختیار علاقه‌مندان قرار دهند.

کتابی که در دست دارید با همت "مهندس رامین مولاناپور" و تلاش جمعی از همکاران انتشارات میسر گشته و شایسته است از یکایک این گرامیان تشکر و قدردانی کنیم.

ویرایش کامپیوتری و صفحه‌آرایی: مترجم - خانم لیلا ترابی

ویراستاری: خانم شیوا غمگسار

طراحی روی جلد: خانم شیما صدرا

امور چاپ و نشر: آقای حیدر شفیعی

ناظر چاپ: آقای کریم براغ

در خاتمه از عموم هموطنان عزیز و دانش پژوهان گرامی خواهشمندیم ما را با ارایه پیشنهادات و انتقادهای خود در بهبود کمی و کیفی کارهای انجام شده راهنمایی نمایند تا بتوانیم در آینده کتاب‌هایی با کیفیت بهتر تقدیم حضورشان کنیم.

مدیر انتشارات

مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

مقدمه مترجم

Director MX قوی‌ترین نرم‌افزار ساخت محیط‌های چندرسانه‌ای است. با استفاده از این نرم‌افزار می‌توان انواع رابط‌های کاربر زیبا و جذاب را خلق کرد. این کتاب تمامی مباحث مربوط به کار با این نرم‌افزار و روش‌های تولید اجزای یک نرم‌افزار چندرسانه‌ای را به‌طور کامل تشریح کرده است این کتاب پاسخ‌گوی نیازهای تمامی کاربران در تمام سطوح (از مبتدی تا حرفه‌ای) می‌باشد.

امید آن دارم این کتاب مورد استفاده علاقه‌مندان قرار گیرد. در اینجا جا دارد از زحمات خانم هم‌تا بیداریان که مسئولیت حروفچینی و صفحه‌آرایی کتاب را بر عهده داشته‌اند، تشکر کنم. هم‌چنین از زحمات تمامی کارکنان مؤسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران کمال تشکر را دارم. نظرات و پیشنهادات خود را با آدرس R713US@yahoo.com با اینجانب در میان بگذارید.

مهندس رامین مولاناپور