

Πίνακας Περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
ΜΑΘΗΜΑ 1 ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΤΟΥ DIRECTOR	6
Δημιουργία ενός Φακέλου στον Σκληρό σας Δίσκο	
Άνοιγμα του Director	
Εμφάνιση της Γραμμής Εργαλείων	
Προβολή της Σκηνής	
Αναπαραγωγή μιας Ταινίας	
Προβολή του Cast	
Άνοιγμα του Score	
Εργασία με Εργαλεία και Επεξεργαστές	
Χρήση του Συστήματος Βοήθειας	
Καθορισμός των Παραθύρων σας για Εύκολη Εργασία	
Δημιουργία μιας Νέας Ταινίας	
Καθορισμός του Μεγέθους της Σκηνής	
Εισαγωγή μιας Εικόνας	
Προσθήκη ενός Ειδώλου στην Σκηνή	
Δημιουργία Μελών Κειμένου του Cast	
Αλλαγή του Χρώματος Μελών του Cast	
Προσθήκη Ειδώλων στο Score	
Αλλαγές σε Πολλαπλά Είδωλα	
Αλληλουχία Ειδώλων	
Αναπαραγωγή μιας Ταινίας	
Εξάσκηση	

ΜΑΘΗΜΑ 2	ΚΙΝΟΥΜΕΝΕΣ ΛΙΣΤΕΣ ΜΕ ΚΟΥΚΚΙΔΕΣ	60
	Καθορισμός	
	Επέκταση του Score	
	Επέκταση της Ταινίας	
	Προσθήκη Μελών Κειμένου του Cast	
	Χρήση του Επεξεργαστή Paint	
	Τοποθέτηση Ειδώλων στο Score	
	Τοποθέτηση Ειδώλων στην Σκηνή	
	Ονομασία Μελών του Cast	
	Στοίχιση Ειδώλων με τον Τομέα Align	
	Κίνηση Κειμένου με Χρήση Πλαισίων Κλειδιών	
	Επανάληψη της Διαδικασίας Κίνησης	
	Αναλυτική Εξέταση του Property Inspector	
	Στοίχιση Ειδώλων με Χρήση του Property Inspector	
	Εξάσκηση	
ΜΑΘΗΜΑ 3	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΚΙΝΗΣΕΩΝ	102
	Καθορισμός	
	Καθορισμός του Χρώματος της Σκηνής	
	Προσθήκη μιας Κίνησης	
	Καθορισμός του Ρυθμού της Ταινίας	
	Εισαγωγή στο Control Panel	
	Εισαγωγή Στοιχείων Μέσων μέσα στο Cast	
	Χρήση Εφέ Μελάνης στην Εικόνα Φόντου	
	Επέκταση του Ειδώλου Φόντου	
	Κίνηση μιας Δεύτερης Εικόνας Γραφικού	
	Αντιστροφή Κινήσεων	
ΜΑΘΗΜΑ 4	ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ, ΗΧΟΙ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ	130
	Καθορισμός Σημείων Εγγραφής	
	Ανταλλαγή Μελών του Cast	
	Χρήση μιας Έναλλαγής Οθόνης	
	Προσθήκη Ήχων στο Score	
	Προσθήκη Ψηφιακού Βίντεο	
ΜΑΘΗΜΑ 5	ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ	152
	Καθορισμός	
	Δημιουργία μιας Οθόνης Μενού	
	Συγγραφή ενός Σκριπτ Lingo	
	Δημιουργία μιας Οθόνης Προορισμού	
	Προσθήκη Σημαδιών για Πλοήγηση	
	Δημιουργία Σκριπτ Πλοήγησης	
	Δημιουργία μιας Προβολής	
	Διατήρηση του Δεσμού	
	Εξάσκηση	

ΜΑΘΗΜΑ 6	ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΗΣ	180
Καθορισμός Ιδιοτήτων Ταινίας		
Καθορισμός Πλαισίων Κλειδιών		
Δημιουργία μιας Κίνησης Κυκλικής Διαδρομής		
Ομαλοποίηση της Κίνησης		
Κίνηση με Καταγραφή Πραγματικού Χρόνου		
Εξάσκηση		
ΜΑΘΗΜΑ 7	ΠΛΑΙΣΙΑ ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΠΕΔΑ	198
Δημιουργία μιας Προσαρμοσμένης Σκηνής		
Εισαγωγή των Μέσων		
Καθορισμός του Ρυθμού Ταινίας		
Τοποθέτηση των Γραφικών στην Σκηνή		
Αντιγραφή Ειδώλων σε μια νέα Θέση		
Δημιουργία της Κίνησης με Πλαίσια Κλειδιά		
Κλείδωμα Ειδώλων		
Αναπαραγωγή Μόνο Επιλεγμένων Πλαισίων		
Ολοκλήρωση της Βασικής Κίνησης		
Τοποθέτηση Ειδώλων σε Επίπεδα		
Ανταλλαγή Μελών του Cast		
Προσθήκη Μουσικής Παρασκηνίου		
ΜΑΘΗΜΑ 8	ΒΡΟΧΟΙ ΦΙΛΜ ΚΑΙ ΚΟΥΜΠΙΑ	224
Προβολή Ετικετών Ειδώλων		
Δημιουργία ενός Βρόχου Φιλμ		
Ιδιότητες Βρόχου Φιλμ		
Ανταλλαγή Μελών του Cast με τον Βρόχο Φιλμ		
Αποσυσχευασία ενός Βρόχου Φιλμ		
Αντικατάσταση Μελών του Cast		
Αντιστροφή μιας Κίνησης		
Δημιουργία Κουμπιών		
Αντιγραφή ενός Μέλους του Cast		
Προσθήκη Διαλογικότητας με τον Behavior Inspector		
Προσθήκη μιας Δεύτερης Συμπεριφοράς		
Δημιουργία μιας Συμπεριφοράς για Παύση της Ταινίας		
Εξάσκηση		
ΜΑΘΗΜΑ 9	ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ	256
Τοποθέτηση των Γραφικών		
Προσθήκη Συμπεριφορών		
Χρήση του Behavior Inspector		
Τροποποίηση Συμπεριφορών		
Εξάσκηση		

ΜΑΘΗΜΑ 10 ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΜΕΝΟΙ ΔΡΟΜΕΙΣ ΚΑΙ ΚΟΥΜΠΙΑ 274

Αλλαγή ενός Δρομέα
Επαναφορά του Δρομέα
Περιοχές Οριοθέτησης Ειδώλων
Αλλαγή του Ειδώλου
Δημιουργία Καλύτερων Κουμπιών
Δημιουργία ενός Νέου και Κινούμενου Δρομέα
Εφαρμογή του Δρομέα
Τροποποίηση του Ρυθμού Πλαισίου
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 11 ΚΑΝΑΛΙΑ ΑΛΦΑ ΚΑΙ ΜΑΣΚΕΣ 300

Ορισμός του Καναλιού Άλφα
Πειραματισμός με ένα Κανάλι Άλφα
Χρήση Μασκών στον Director
Εφαρμογή Διαφορετικών Μελανών
Δημιουργία μιας Μάσκας Άλφα
Τοποθέτηση σε Επίπεδο της Μάσκας
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 12 ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΩΛΩΝ 328

Εισαγωγή Στοιχείων Μέσων
Καθορισμός Μεγέθους Σκηνής, Χρώματος Φόντου και Προεπιλεγμένης Παλέτας μιας Ταινίας
Καθορισμός Προτιμήσεων Cast και Ειδώλου
Οργάνωση του Cast
Καθορισμός της Θέσης ενός Ειδώλου
Έλξη σε ένα Οδηγό
Δημιουργία μιας Συμπεριφοράς για Στοιχεία Πλοήγησης
Ολοκλήρωση των Στοιχείων Μενού
Τροποποίηση Ιδιοτήτων Ειδώλου
Επιλογή Χρώματος στον Director
Έλεγχος ενός Χρώματος
Δημιουργία ενός Σχήματος
Τροποποίηση ενός Σχήματος
Προσθήκη μιας Εισαγωγής

ΜΑΘΗΜΑ 13 ΣΗΜΑΔΙΑ ΚΑΙ ΠΛΟΗΓΗΣΗ 368

Εισαγωγή Σημαδιών
Δημιουργία μιας Οθόνης Προορισμού
Ανταλλαγή Μελών του Cast
Πλοήγηση σε ένα Σημάδι
Σχετικά Σημάδια
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 14 ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ ΚΑΙ ΜΕΝΟΥ	394
Προσθήκη ενός Σημαδιού για την Αλληλουχία Τέλους Αλλαγή του Διαφανούς Χρώματος Φόντου Κίνηση Ειδώλων Εργασία με Κείμενο και Γραμματοσειρές Κίνηση με Αναμείξεις Δημιουργία Προσαρμοσμένων Μενού Προσθήκη Αναδυόμενων Μενού Εξάσκηση	
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 15 ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΤΑΙΝΙΩΝ	438
Διανομή Ταινιών του Director Μελέτη των Xtras Κατανόηση των Τύπων Προβολών Εξερεύνηση του Shockwave και των Xtras Δημιουργία μιας Ταινίας Shockwave Εξερεύνηση των Ρυθμίσεων Publish Προετοιμασία μιας Ταινίας για Streaming Shockwave Εξάσκηση	
ΜΑΘΗΜΑ 16 ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ LINGO	474
Λίγη Ιστορία Δημιουργία ενός Απλού Σκριπτ Lingo Έλεγχος ενός Σκριπτ Χρήση του Παράθυρου Μηνύματος Εξέταση Στοιχείων της Lingo Σύγκριση Λεκτικής Σύνταξης και Σύνταξης Τελείας Εξέταση Τύπων Σκριπτ της Lingo Δημιουργία Διαφορετικών Τύπων Σκριπτ Αλλαγή Τύπων Σκριπτ Επεξεργασία Συμπεριφορών	
ΜΑΘΗΜΑ 17 ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΝΤΑ	506
Τι Είναι τα Συμβάντα Παρακολούθηση Συμβάντων Καταγραφή Συμβάντων Χειριστές και Ιεραρχία Χειριστών Παράμετροι και Τιμές που Επιστρέφονται Εξάσκηση	

ΜΑΘΗΜΑ 18 ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ LINGO 532

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Έλεγχος Ιδιοτήτων Ταινίας και Συμπλήρωση του Score
Χρήση της Lingo για Αναμονή στο Κύριο Μενού
Χρήση Σημαδιών για Ονομασία Πλαισίων
Διακλάδωση σε ένα Σημάδι
Προσθήκη ενός Κουμπιού Back
Προσθήκη του Κουμπιού Location
Διακλάδωση σε μια Άλλη Ταινία
Υλοποίηση ενός Κουμπιού Quit

ΜΑΘΗΜΑ 19 ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΗ ΠΛΟΗΓΗΣΗ 560

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Προσθήκη Οπτικής Ανάδρασης με Χρήση του mouseEnter
Ολοκλήρωση της Αλληλουχίας Ανάδρασης με Χρήση του mouseLeave
Ανάθεση Πρόσθετων Σκριπτ σε ένα Είδωλο
Τροποποίηση των Υπόλοιπων Κουμπιών
Καθορισμός του Ρυθμού
Πλοήγηση Σχετικά με Σημάδια
Προσθήκη Ηχητικής Ανάδρασης
Έλεγχος Συνθηκών με την Lingo
Βρόχος υπό Συνθήκη σε ένα Πλαίσιο
Χρήση της Εντολής puppetTransition
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 20 ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΟ ΒΙΝΤΕΟ 594

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Εισαγωγή ενός Ψηφιακού Βίντεο
Αναπαραγωγή ενός Μέλους Ψηφιακού Βίντεο του Cast
Δημιουργία Κινούμενου Κειμένου
Χρήση Σημείων Cue στην Ταινία QuickTime
Συγχρονισμός της Κίνησης Χρησιμοποιώντας το Κανάλι Tempo
Συγχρονισμός της Κίνησης με Χρήση της Lingo
Χρήση Μεταβλητών
Προσθήκη Σχολίων και μιας Καθολικής Μεταβλητής σε ένα Σκριπτ Ταινίας
Μετακίνηση Κειμένου Έξω από την Σκηνή
Αναγνώριση Σφαλμάτων Σκριπτ
Προσθήκη ενός Φόντου Μετακινώντας Κανάλια

ΜΑΘΗΜΑ 21 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ 624

Λήψη Πληροφοριών Χρόνου από ένα Ψηφιακό Βίντεο
Συγχρονισμός με Φωνή σε μια Ταινία
Καθορισμός της Ιδιότητας movieTime

Χρήση Αριθμών Κινητής Υποδιαστολής
Εισαγωγή της Ιδιότητας `movieRate`
Περισσότερες Ιδιότητες Βίντεο
Εξερεύνηση του `Object Inspector`
Δημιουργία Μηχανισμών Ελέγχου Βίντεο
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 22 ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΙΔΩΛΩΝ ΜΕ ΤΗΝ LINGO

658

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Έλεγχος Καταστάσεων Κουμπιού
Χρήση των `locH` και `locV` για Μετακίνηση του Βραχίονα
Χρήση Βρόχων `repeat`
Δημιουργία Προσαρμοσμένων Μηνυμάτων και Χειριστών
Κλήση ενός Χειριστή Ταινίας από ένα Σκριπτ Μέλους του `Cast`
Χρήση `if-then` για Καθορισμό Ορίων
Ανταλλαγή Μελών του `Cast`
Κλήση των Χειριστών
Βελτιστοποίηση των Σκριπτ σας
Χρήση μιας Πρότασης `case`
Διαχείριση της Ταχύτητας Κίνησης
Δημιουργία Ιδιοτήτων μέσα σε Συμπεριφορές
Χρήση `Lingo` για Αναπαραγωγή Ήχων
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 23 ΕΛΕΓΧΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

706

Εξέταση Τύπων Εισόδου Πληκτρολογίου
Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Καθορισμός και Επαναφορά Κειμένου με την `Lingo`
Καθαρισμός Πεδίων Κειμένου
Ανίχνευση ενός Πατήματος Πλήκτρου
Χρήση Κωδικών `ASCII`
Έλεγχος για Πλήκτρα Τροποποίησης Λειτουργίας
Καθορισμός για την Ταινία `Sketch`
Δημιουργία της Τελείας Σχεδίασης
Χρήση Κωδικών Πλήκτρων για Έλεγχο Ενεργειών
Χρήση μιας Πρότασης `case` αντί μιας `if-then-else`
Χρήση `Icon`
Προσθήκη Κωδικών Πλήκτρων για τα Βέλη Επάνω και Κάτω
Δημιουργία ενός Ορθογώνιου Οριοθέτησης
Χρήση της Ιδιότητας `constraint` για Περιορισμό της Κίνησης
Χρήση της `shiftDown` για Αόρατη Σχεδίαση
Χρήση της `stageColor` για Καθάρισμα του Σχεδίου
Χρήση του Κλικ του Ποντικιού για να Θέσετε την Θέση της Τελείας
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 24 ΧΡΗΣΗ ΛΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ CASTS 736

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Καθορισμός μιας Στρατηγικής για Πολλαπλά Casts
Δημιουργία ενός Νέου Εξωτερικού Cast
Μετακίνηση Στοιχείων σε ένα Εξωτερικό Cast
Σύνδεση ενός Υπάρχοντος Εξωτερικού Cast σε μια Ταινία
Δημιουργία μιας Διάταξης Πρότυπου στο Score
Χρήση της Lingo για Ανταλλαγή Casts
Έλεγχος Πλοήγησης με μια Δομή if - then ή case
Δημιουργία μιας Λίστας Πλοήγησης
Συγγραφή ενός Σκριπτ Πλοήγησης
Διαγραφή Τμήματος ενός String
Δημιουργία του Κουμπιού Previous
Εξάσκηση

ΜΑΘΗΜΑ 25 ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΛΙΣΤΕΣ 774

Δείτε την Ολοκληρωμένη Ταινία
Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Κατανόηση Γραμμικών Λιστών
Κατανόηση Λιστών Ιδιοτήτων
Αντιγραφή Λιστών
Δημιουργία ενός Πεδίου για μια Βάση Δεδομένων
Δημιουργία μιας Λίστας Ιδιοτήτων από Κείμενο Πεδίου
Χρήση του Object Inspector
Παρατήρηση του Σκριπτ στον Debugger
Ανάκτηση Δεδομένων από την Λίστα Ιδιοτήτων

ΜΑΘΗΜΑ 26 ΧΡΗΣΗ ΜΙΑΣ ΒΑΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΛΙΣΤΑΣ 806

Καθορισμός για Αυτό το Μάθημα
Δημιουργία της Συμπεριφοράς Θέσης
Πέρασμα Παραμέτρων
Συνδυασμός Προτάσεων
Δημιουργία ενός Ψευδοχειριστή
Επαναφορά Τιμών από μια Λίστα Παραμέτρων
Χρήση Εκφράσεων Chunk
Συνένωση Δύο Εκφράσεων
Δημιουργία ενός Τονισμού
Χρήση της Συνάρτησης rect για Μετακίνηση Τονισμών
Προσθήκη του Κώδικα Τονισμού στα Κουμπιά
Προσθήκη ενός Άλλου Τονισμού
Αλλαγή Διευθύνσεων
Προσθήκη ενός Ήχου Παρασκηνίου

ΜΑΘΗΜΑ 27 ΕΙΣΟΔΟΣ, ΠΡΟΣΠΕΛΑΣΗ ΚΑΙ ΤΟ FLASH	838
Ανάκτηση της Τρέχουσας Ημερομηνίας	
Πώς να Συγκρίνετε Ημερομηνίες	
Δημιουργία μιας Αριθμομηχανής Ημερομηνιών	
Εμφάνιση της Τρέχουσας Ημερομηνίας	
Κάντε τα Πεδία Επεξεργάσιμα	
Καθορισμός Πρόσθετων Ιδιοτήτων Κειμένου	
Κάντε μια Σύγκριση Ημερομηνιών	
Φιλτράρισμα Εισόδου από το Πληκτρολόγιο	
Προσθήκη Χαρακτηριστικών Προσπελασιμότητας	
Χρήση των Συμπεριφορών Προσπελασιμότητας	
Προσθήκη των Συμπεριφορών Accessibility Speak	
Προσθήκη Ελέγχου Πληκτρολογίου σε Κουμπιά	
Προσθήκη του Speech Xtra	
Προσπέλαση του Macromedia Flash στις Ταινίες σας	
Χρήση ενός Αντικειμένου Ημερομηνίας Macromedia Flash	
Εξάσκηση	
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΟ CD	884
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α ΣΥΝΤΟΜΕΥΣΕΙΣ ΤΩΝ WINDOWS	886
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β ΣΥΝΤΟΜΕΥΣΕΙΣ ΤΟΥ MACINTOSH	891
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ	896
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	CD1
LESSON 28 USING LINGO ON THE WEB	CD2
(Μάθημα 28 Χρήση της Lingo στο Web)	
Setting Up for This Project	
Selecting a Web Browser	
Using gotoNetPage to Launch a Web Browser	
Using a Test File on a Local Drive	
Testing Your Movie on the Internet	
Communicating with Your Browser	
Using a Field to Display Status Information	
Using the Timer to Reset Status Messages	
Using getNetText to Retrieve Data from the Internet	
Creating a Scrolling Text Field	
Using netDone and getTextResult to Display the Downloaded Text	
Using netError	
On Your Own	

LESSON 29 (Μάθημα 29)	DIRECTOR 3D Director 3D)	CD34
Investigating 3D Basics		
Creating 3D Text		
Using the Shockwave 3D Window		
Applying 3D Behaviors		
Modifying 3D Properties		
Lighting 3D Models		
Applying Shaders and Textures		
Changing the Rotation Behavior		
Using a 3D Model		
Moving Multiple Models		
Allowing User Interaction		
Examining Model Properties		
Investigating the 3DPI		
Understanding Axes and Bounding Spheres		
On Your Own		
LESSON 30 (Μάθημα 30)	CREATING HYPERTEXT Δημιουργία Υπερκειμένου)	CD78
Setting Up Your Movie for Hyperlinks		
Assigning a Hyperlink		
Creating a Handler for a <code>hyperlinkClicked</code> Event		
Modifying Hyperlinks with Lingo		
Addressing Hyperlinks		
On Your Own		
LESSON 31 (Μάθημα 31)	MONITORING DIRECTOR Παρακολούθηση του Director)	CD100
Watching the Mouse Position		
Monitoring the Current Sprite and Frame		
Sending Yourself Feedback		
Using <code>Alert</code>		
Logging Messages to a File		
Adding Other Information to the Log File		
On Your Own		