الكتاب الأكثر مبيعاً فى العالم

المرجع رقم ١ فى العالم

100 %
ONE HUNDRED PERCENT
COMPREHENSIVE
AUTHORITATIVE
WHAT YOU NEED
ONE HUNDRED PERCENT

Deliver high-performance multimedia for the Internet, CD-ROM, and DVD-ROM
Create cross-platform video clips, sound and visual effects, and real-time animations
Leverage Lingo for added

د. خالد العامرى

# دايركتور ٧ ولغة لينجو

# Director® 7 and Lingo Bible

MAC
WINDOWS

CD-ROM INSIDE!

Sample movies, clip media, and Xtras on CD-ROM, plus cool demos and full-featured utilities!

تأليف
جوناثان باكون
روبرت مارتن
جون نيكوست

إعداد
قسم الترجمة بدار الفاروق
د/ خالد العامرى
م/ مصطفى رضا

1-23-005-1

1-23-005-1

# دايركتور ولغة لينجو ٧ بايبل

# Director and Lingo 7 Bible

# المحتويات

تقديم ٧

## الجزء الأول : بعض معلومات الخلفية الضرورية

الفصل الأول : التعرف على برنامج ( Director ) ٤٣
كيف يعمل برنامج ( Director ) ؟ ٤٥
ما الجديد فى برنامج ( Director 7 ) ؟ ٤٧
الواجهة ( Interface ) ٥٤
مصحح المنظر ( Score Editor ) ٥٥
مصحح العرض ( Cast Editor ) ٥٧
المصححات الأخرى ٥٨
شريط الأدوات ( Toolbar ) وملحوظات الأدوات ( Tooltips ) ٥٩
لوحة الأدوات العائمة ( Floating ) ٦١
لوحة المكتبات ( Library Palette ) ٦٣
المفتشون ( Inspectors ) ٦٥
القوائم المنسدلة ( Pop-up Menus ) ٦٦
شريط القوائم ( Menu bar ) ٦٧
الموارد الخارجية ( Xternal Resources ) ٦٨
إضافة برامج ( Xtras ) إلى نظامك ٦٩
إستخدام الإضافات ( Xtras ) ٧٠
مكتبات العرض ( Cast Libraries ) ٧١
نظام المساعدة لبرنامج ( Director ) ٧٢
إستخدام المساعدة الحساسة للسياق ٧٣
المساعدة على الويب ٧٤

الفصل الثانى : التعامل مع الرسومات ( Graphics ) ٧٧
التنظيم ٧٩
إنشاء مبدأ ( Concept ) ٧٩
تخطيط العرض التقديمى ( Presentation ) ٨١
الرسومات النقطية ( Bitmaps ) مقابل المتجهة ( Vector ) ٨٢
التعامل مع نافذة الرسم النقطى ( Paint ) ٨٣
نظرة عامة على أدوات الرسم النقطى ( Paint Tools ) ٨٤
الألوان والتدريجات ( Gradients ) ٨٧
النماذج ( Patterns ) ٩٠
عرض الخطوط ( Line Width ) ٩٣
مبين عمق الألوان ٩٣
الرسم النقطى باستخدام الألوان والظلال ( Ink Effects ) ٩٤
إستخدام ( Reveal ) وتأثيرات الحبر الأخرى ٩٧
تقنيات الرسم النقطى الأساسية ٩٩
رسم قطعة رسومية ( Graphic ) ١٠٠
تلوين قطعة رسومية ( Graphic ) ١٠٤
فُرش الرسم المجهزة ( Custom Brushes ) ١٠٩
إستخدام تأثيرات الحبر ( Ink Effects ) ١١١
تقنيات اختيار القطع الرسومية ١١٢
القلب ( Flipping ) ، الدوران وتطبيق التأثيرات ( Effects ) على الرسم ١١٦
نقل ، نسخ ، قص ولصق القطع المختارة ١١٩
تحسين نافذة الرسم النقطى ١٢٠
التعامل مع نافذة الأشكال المتجهة ( Vector Shapes ) ١٢٢
إنشاء الرسومات بواسطة لوحة الأدوات العائمة( Floating Tool Palette ) ١٣٠
إستيراد الصور ( Importing ) ١٣٢

تحديد الإختيارات الخاصة بالصورة المستوردة ١٣٦
تحديد عمق اللون ( Color Depth ) ١٣٩
ترتيب وتنظيم أعضاء العرض ١٤٣

الفصل الثالث : التعامل مع لوحة العرض ( Stage ) ، الأشباح ( Sprites ) و المنظر ( Score ) ١٤٧
ما هو الشبح ( Sprite ) ؟ ١٤٩
الإنتقال إلى لوحة العرض ( Stage ) ١٥٢
إستخدام نافذة المنظر ( Score ) ١٥٥
ضبط مواصفات الشبح ١٥٨
وضع أشباح متعددة على لوحة العرض ١٦١
إستخدام الإطارات الحاكمة ( Keyframes ) والتحريك ( Tweening ) ١٦٣
إنشاء الإطارات الحاكمة ( Keyframes ) ١٦٣
إنشاء تتابعات حركية ( Animations ) أكثر نعومة ١٧١
إستخدام نافذة الرسم النقطى ( Paint ) فى الحركة ( Animation ) ١٧٣
تقشير البصل ( Onion Skinning ) والتسجيل ( Registration ) ١٧٤
التعامل مع الحلقات الفيلمية ١٧٩
إستخدام ( Auto-Distort ) لتوليد أعضاء العرض ١٨٣
عودة إلى لوحة العرض ( Stage ) ١٨٦
فصل وربط الأشباح ١٨٦
تبديل أعضاء العرض ١٨٩
إستخدام التسلسل العكسى ١٩٣
رسم الأشباح ( Sprites ) باستخدام ( Blends ) و ( Inks ) ١٩٤
إنشاء تأثيرات الخفوت ( Fade Effects ) ١٩٥
تأثيرات الحبر ( Ink Effects ) على الأشباح ١٩٨
إستخدام التسجيل على خطوات وفى الوقت الحقيقى ٢٠٥
التحريك ( Animation ) باستخدام الأمر ( Step Recording ) ٢٠٥

التحريك باستخدام الأمر ( Real-Time Recording ) ٢٠٨

الفصل الرابع : إستخدام النص ( Text ) فى برنامج ( Director ) ٢١٣

التعامل مع النص فى برنامج ( Director ) ٢١٥

عضو العرض النصى ( Text Cast Member ) ٢١٦

مميزات وعيوب الهيئة ( Rich Text Format ) ٢١٧

إنشاء عضو عرض نصى جديد ٢١٩

إستخدام نافذة النص ٢٢٤

تحديد اختيارات التهيئة ٢٢٦

تحديد مواصفات النص ٢٢٨

وضع أعضاء العرض النصية فى الفيلم ٢٣٢

أعضاء العرض النصية الحقلية ٢٣٦

تحديد مواصفات النص الحقلى ٢٣٧

إستيراد النصوص ٢٣٨

إدراج الفونتات فى أفلامك ٢٣٩

الفصل الخامس : إستخدام الصوت ( Sound ) ٢٤٣

أساسيات الصوت ٢٤٥

إستيراد الأصوات ٢٤٦

إستخدام الأصوات الداخلية مقابل الأصوات الخارجية ٢٤٨

إختيار هيئة الصوت ٢٥٠

تصحيح الأصوات خارجيا ٢٥٢

عينات درجات الصوت ، حالات التسجيل وموضوعات أخرى ٢٥٤

الحصول على الأصوات لأفلامك ٢٥٧

إضافة وتصحيح الأصوات ٢٥٨

وضع الأصوات فى المنظر ( Score ) ٢٥٨

إستخدام القنوات ( Channels ) بكفاءة ٢٦٢

إدارة الأصوات ٢٦٣
إستخدام نقط إرشادية ( Cue Points ) فى الفيلم ٢٦٤
الإيقاع ( Tempo ) ، الأصوات والتفاعلية ٢٦٦
الأصوات الحلقية ( Looping ) ٢٦٧
ضبط شدة الصوت ( Volume ) فى الفيلم ٢٧٠
التعامل مع إضافات الصوت ( Sound Xtras ) ٢٧١
إستخدام ( Shockwave Audio ( SWA ٢٧٢
فهم الضغط ( Compression ) فى برنامج ( Shockwave ) ٢٧٣
البرنامج ( Beatnik Xtra Lite ) ٢٧٨
إستخدام تصرفات الصوت ( Sound Behaviors ) ٢٨٠

الفصل السادس : إستخدام الفيديو الرقمى ( Digital ) ٢٨٣
التعامل مع الفيديو الرقمى ٢٨٦
تحديد معدل إطارات فعال ٢٨٧
التعامل مع أبعاد الصورة ٢٨٧
دراسة عمق اللون ( Color Depth ) ٢٨٨
التحكم فى حجم الملف واختيار الضغط ٢٩٠
إختيار جودة الصورة ٢٩٢
إضافة الفيديو الرقمى ( Digital Videos ) إلى أفلامك ٢٩٣
فهم الحالة ( Direct to Stage ) ٢٩٧
تحديد بيانات ضبط برنامج ( Director ) لرفع أداء الفيديو ٢٩٩
ضبط الحجم وقص الفيديو الرقمى ٣٠١
ضبط تفضيلات الحلقات والمراقب ( Controller ) ٣٠٥
تحديد مصحح فيديو خارجى ٣٠٦
تصحيح فيديو رقمى من خلال برنامج ( Director ) ٣٠٨
إدارة أعضاء عرض الفيديو ٣١٢
التعامل مع تصرفات الفيديو ٣١٢
تحديد بيانات ضبط الإيقاع ٣١٣

تصدير الفيديو الرقمى ٣١٧

## الجزء الثانى : تجميع كل الأشياء معا

الفصل السابع : قوة التصرفات ( Behaviors ) ٣٢٧
ما هى التصرفات ( Behaviors ) ؟ ٣٢٩
التعامل مع التصرفات المعرفة سابقا لبرنامج ( Director ) ٣٣٠
ربط التصرفات المعرفة سابقا بالأشياء ٣٣٤
بناء فيلم أكثر جودة ٣٣٦
التصميم الجيد للأزرار ( Buttons ) ٣٣٦
إستخدام التصرفات الملاحية فى بناء الأزرار ٣٣٧
إستخدام مفتش التصرفات ( Behavior Inspector ) ٣٤٣
عرض القطعة البرمجية ( Script ) وراء التصرف ٣٤٤
إضافة التصرفات باستخدام مفتش التصرفات ٣٤٧
حذف تصرفات من الشبح ( Sprite ) ٣٤٩
ترتيب التصرفات المرتبطة بشبح ٣٥٠
إستخدام التصرفات التفاعلية ( Interactive Behaviors ) ٣٥٥
إنشاء التصرفات الأساسية الخاصة بك ٣٥٨
إنشاء أزرار متعددة الحالات ٣٧٠
إنشاء أزرار الدفع ( Push Buttons ) ٣٧١
إنشاء زر قلاب متعدد الحالات ( Multi-state Toggle Button ) ٣٧٤
إضافة أمر ( Lingo ) إلى تصرف ( Behavior ) ٣٧٧
الملاحة بواسطة العلامات الإرشادية ( Makers ) ٣٧٩
إضافة علامات إرشادية ( Makers ) إلى الفيلم ٣٧٩
إستخدام التصرف ( Jump to Maker ) ٣٨٣
من أين أتى هذا التصرف ؟ ٣٨٧
مكتبات العرض ( Cast Libraries ) ٣٨٨
إضافة تصرف مجهز إلى الفيلم ٣٨٩

إرسال رسالة من تصرف إلى آخر ٣٩٤
إرسال رسالة من تصرف ٣٩٦
إستقبال رسالة من تصرف آخر ٣٩٩

الفصل الثامن : ضبط وإخراج الأفلام ٤٠٥
تغيير الإيقاع ( Tempo ) ٤٠٧
تشغيل لوحة التحكم ( Control Panel ) ٤٠٨
تحديد بيانات ضبط الإيقاع فى نافذة المنظر ٤١٠
التعامل مع النقلات ( Transitions ) ٤١٦
إختيار نقلة ( Transition ) ٤١٦
تطبيق والتحكم فى النقلة ( Transition ) ٤١٩
التعامل مع اللون ( Color ) ٤٢٢
أولا : نظرية الألوان القليلة ٤٢٣
لون ( RGB ) مقابل لون اللوحة الفهرسية ( Palette Index Color ) ٤٢٤
مطابقة الصور مع لوحات الألوان ٤٢٨
تعديل اللوحات ( Palettes ) ٤٣٣
إنشاء التأثيرات مع اللوحات ( Palettes ) ٤٣٧
بناء أجهزة الإسقاط ( Projectors ) ٤٤٠
إنشاء جهاز إسقاط ( Projector ) ٤٤٢
توزيع جهاز الإسقاط ٤٤٨
إستخدام الإضافة ( Update Movies Xtra ) ٤٤٨
دفع الفيلم إلى الويب ( Shocking ) ٤٥١
التصميم للويب ٤٥٢
إنشاء فيلم ( Shockwave ) ٤٥٣
إستخدام برنامج ( Aftershock ) ٤٥٧
إنشاء أدوات ( Java ) للفيلم ٤٦٦
أفضل استخدامات أدوات ( Java ) ٤٦٨
التحزين على هيئة ( Java ) ٤٦٨

الفصل التاسع : إنشاء عرض تقديمى تفاعلى ( Presentation ) ٤٧٥
تصميم الواجهة ( Interface ) ٤٧٧
إنشاء خريطة تدفق ( Flowchart ) ٤٧٨
تصميم نظام الملاحة ( Navigation ) ٤٧٩
تخطيط المشروع ٤٨٠
نقش الشاشة ( Carving ) ٤٨١
تنظيم العمل فى برنامج ( Director ) ٤٨٣
تحليل الفيلم ٤٨٤
إنشاء الحركة الإفتتاحية ( Opening Animation ) ٤٨٦
تحديد أبعاد الأشباح ( Tweaking ) ٤٩٢
التحريك بواسطة التصرف ( Behavior ) ٤٩٥
بناء العناصر الملاحية ٤٩٨
تخطيط العناصر الملاحية الأولية ٤٩٩
إضافة العلامات الملاحية ( Navigation Markers ) ٤٩٩
إضافة التصرفات الملاحية ( Navigation Behaviors ) ٥٠٥
إستخدام التصرف ( Jump to Marker ) للزر ( Quit ) ٥٠٨
إنهاء التطبيق ٥١٢
تكنولوجيا ( QuickTime VR ) ٥١٤
إستيراد أفلام ( QuickTime VR Tour ) فى برنامج ( Director ) ٥١٦
عرض المراقب ( Controller ) فى أفلام ( QTVR ) ٥١٩
إضافة محتويات من مصادر أخرى ٥٢١
إستيراد عروض تقديمية من برنامج ( PowerPoint ) ٥٢١
إستخدام نصوص ( HTML ) فى الفيلم ٥٢٩
تشغيل فيلم ( Director ) خارجى ٥٣٤

الفصل العاشر : تصميم عملية إنتاج ٥٣٧
تحديد مجال المشروع ٥٤١
إستخدام نموذج تحليل المشروع ( Project Analysis Form ) ٥٤١
العملية الإبداعية ( Creative Process ) ٥٤٥
إنشاء خريطة التدفق ٥٤٧
قيمة العرض المتسلسل ( Storyboarding ) ٥٤٨
إعتبارات تدفق العمل ( Work Flow ) ٥٥١
إدارة العملية ٥٥٢
إستخدام برمجيات إدارة المشروعات ٥٥٤
العمل فى بيئة شبكية ٥٥٤
فهم موضوعات حقوق النسخ ( Copyright ) ٥٥٨
ما الذى يمكن حمايته بحقوق النسخ ؟ ٥٥٩
الإستخدام السليم للأغراض التعليمية ٥٦١
فوائد حقوق النسخ للمطورين ٥٦٣

الجزء الثالث : تعلم لغة ( Lingo )

الفصل الحادى عشر : أساسيات كتابة البرامج ٥٦٧
إستخدام نافذة الرسائل ( Message Window ) ٥٦٩
المتغيرات ( Variables ) ٥٧٠
إنشاء المتغيرات ٥٧٢
تسمية المتغيرات ٥٧٢
أنواع المتغيرات ٥٧٤
التعبيرات ( Expressions ) ٥٧٦
العبارات ( Statements ) ٥٧٦
المعاملات ( Operators ) ٥٧٧
معامل التخصيص ( Assignment Operator ) ٥٧٧
المعاملات الرياضية ( Arithmetic Operators ) ٥٧٨

جامعة المنيا
المكتبة المركزية




| | |
|---|---|
| الأقواس والأسبقيات | ٥٨٣ |
| معاملات المقارنة | ٥٨٣ |
| المعاملات المنطقية | ٥٨٥ |
| معاملات الربط ( Concatenation ) | ٥٨٧ |
| المناولات ( Handlers ) | ٥٨٨ |
| المعاملات | ٥٩٠ |
| الوظائف ( Functions ) | ٥٩١ |
| تراكيب التحكم ( Control Structures ) | ٥٩٣ |
| التركيبة ( If ) | ٥٩٣ |
| التركيبة ( Case ) | ٥٩٩ |
| التكرار ( Iteration ) | ٦٠٢ |
| إنشاء الأنواع المختلفة من القطع البرمجية ( Scripts ) | ٦٠٨ |
| القطع البرمجية للأفلام | ٦٠٩ |
| التصرفات ( aka Score Scripts ) | ٦٠٩ |
| القطع البرمجية لأعضاء العرض ( Cast Member Scripts ) | ٦١٤ |
| القطع البرمجية للوالدين ( Parent Scripts ) | ٦١٥ |
| أولويات الأحداث والقطع البرمجية | ٦١٦ |
| مجال المتغيرات ( Variable Scope ) | ٦٢٥ |
| المتغيرات العامة ( Global Variables ) | ٦٢٦ |
| المتغيرات المحلية ( Local Variables ) | ٦٢٦ |
| المواصفات | ٦٢٧ |
| الفصل الثانى عشر : القوائم ( Lists ) والتراكيب الأخرى | ٦٢٩ |
| إستخدام القوائم ( Lists ) | ٦٣١ |
| التعامل مع القوائم الخطية ( Linear Lists ) | ٦٣٤ |
| الحصول على القيم ( Values ) | ٦٣٦ |
| ضبط القيم | ٦٤١ |
| الإضافة إلى القائمة | ٦٤٣ |

حذف القيم من القوائم الخطية ٦٤٧

التعامل مع قوائم المواصفات ٦٥٢

الحصول على القيم من قوائم المواصفات ٦٥٨

الحصول على معلومات المواصفات ٦٦٢

ضبط القيم ٦٦٣

إضافة عنصر إلى قائمة المواصفات ٦٦٦

حذف المواصفات ٦٦٧

البحث خلال قائمة المعجم ( Dictionary List ) ٦٦٨

تشغيل القوائم ٦٧١

حساب ( Counting ) عدد العناصر فى القائمة ٦٧٢

تحويل قائمة إلى سلسلة حرفية ( String ) ٦٧٣

تحويل عناصر إلى قائمة ( List ) ٦٧٤

تحويل قائمة إلى عناصر ٦٧٦

العمليات الحسابية مع القوائم ٦٧٩

هل هى قائمة ؟ ٦٨١

ربط قائمتين ٦٨٣

إنشاء برنامج كتاب عناوين ( Address Book ) بسيط ٦٨٤

النقط والمستطيلات ٦٩٢

النقط ( Points ) ٦٩٢

المستطيلات ( Rects ) ٦٩٤

التحويل بين المستطيلات ، النقط والقوائم ٧٠٤

الألوان ( Colors ) ٧٠٥

التواريخ ( Dates ) ٧٠٨

الفصل الثالث عشر : البرمجة الموجهة للأشياء من خلال ( Lingo ) ٧١١

مفاهيم البرمجة الموجهة للأشياء ( OOP ) ٧١٣

التجريد ( Abstraction ) ٧١٣

التغليف ( Encapsulation ) ٧١٤

التوارث ( Inheritance ) ٧١٥

تعدد الأشكال ( Polymorphism ) ٧١٥

القطع البرمجية الوالدة ( Parent ) والأطفال ٧١٥

المقارنة مع لغة ( C++ ) ٧١٥

ما هى الأشياء ( Objects ) ؟ ٧١٨

عودة إلى برنامج ( Address Book ) ٧٢٥

التحكم فى الأشباح بواسطة الأشياء ( Objects ) ٧٢٦

إنشاء الأجداد ( Ancestors ) ٧٢٧

إستخدام القائمة ( ActorList ) ٧٣١

إستخدام القطع البرمجية الوالدة بدلا من المتغيرات العامة ٧٣٤

التصرفات والأشياء الطفلية ٧٣٧

تحويل القطعة البرمجية الوالدة إلى تصرف ٧٣٧

خدع الأنسال الأخرى ٧٤٢

القطع البرمجية الخاصة بأعضاء العرض ( Cast Members ) ٧٤٣

الفصل الرابع عشر : بناء الأزرار ( Buttons ) ٧٤٥

أحداث الفأرة ( Mouse Events ) ٧٤٧

إنشاء وتطبيق تصرف ٧٤٨

إضافة تصرف إلى التصرف ٧٥٢

التصرف الأفضل للزر ٧٥٥

التحكم فى الأحداث التى يستقبلها الشبح ٧٥٦

إضافة الحالة الخاملة ( Inert State ) ٧٥٩

إنشاء ديالوج المعاملات ( Parameters ) ٧٦٢

بناء ديالوج ٧٦٣

توثيق التصرفات ٧٦٩

الفصل الخامس عشر : التحكم فى الأشباح بلغة ( Lingo ) ٧٧١
تحريك الأشباح ٧٧٣
موضع الشبح ٧٧٣
تغيير الموضع الرأسى ( locV ) ٧٧٥
تغيير الموضع الأفقى ( locH ) ٧٧٦
تثبيت تعديلات الأشباح ٧٧٧
القفز إلى إطارات ( Frames ) مختلفة ٧٧٨
إستخدام العلامات ( Markers ) ٧٨١
مزيد من المعالجات للأشباح ٧٨٢
تغيير عضو العرض ٧٨٢
تغيير الرؤية والموضع ( locZ ) ٧٨٤
الدوران ، الميل ( Skewing ) ، القلب ( Flipping ) وضبط الحجم للأشباح ٧٨٦
الخلفيات المتزلقة ( Scrolling Backgrounds ) ٧٩٣
إستخدام القطع البرمجية الوالدة ( Parent Scripts ) مع الأشباح ٧٩٩
إنشاء القطعة البرمجية الوالدة ( Parent Script ) ٧٩٩
تخفيز ( Instantiating ) القطعة البرمجية الوالدة ٨٠٢
عودة إلى دوران الأشباح ٨٠٤
إستخدام الأداة ( Quads ) ٨٠٧
تسجيل المنظر ٨٠٩
تطويع الأشباح من خلال لغة ( Lingo ) - Puppeting ٨١٠

الفصل السادس عشر: معالجة النصوص بلغة ( Lingo ) ٨١٥
فهم مواصفات النصوص ٨١٧
ضبط لون الواجهة ( Foreground Color ) ٨١٨
ضبط لون الخلفية ( Background Color ) ٨١٩
ضبط حجم الفونت ٨٢٠
ضبط نوع الفونت ٨٢١
ضبط الهيئة ( Style ) ٨٢٥
إستخدام المواصفة ( autoTab ) ٨٢٦
إستخدام المواصفة ( Picture ) ٨٢٦
إستخدام المواصفة ( boxType ) ٨٢٧
إستخدام المواصفة ( Editable ) ٨٢٧
إستخدام التعبيرات المجمعة ( Chunk Expressions ) ٨٢٧
فهم السلاسل الحرفية ( Strings ) ٨٢٨
إرشادات للتعامل مع السلاسل الحرفية ٨٢٨
فهم الكلمات الحاكمة المجمعة ( Chunk Keywords ) ٨٣٢
الروابط الفائقة ( Hyperlinks ) فى أعضاء العرض النصية ٨٤٧
الرابطة الفائقة ( Hyperlink ) ٨٤٨
الروابط الفائقة ( Hyperlinks ) ٨٤٨
مدى الرابطة الفائقة ( HyperlinkRange ) ٨٤٨
حالة الرابطة الفائقة ( HyperlinkState ) ٨٤٩
التعبيرات التجزيئية الأخرى ٨٤٩
الوظيفة ( Last() ) ٨٤٩
يحتوى على ( Contains ) ٨٤٩
الوظيفة offset() ٨٥٠
تهيئة الفقرات فى الأعضاء النصية ٨٥٠
المواصفة ( fixedLineSpace ) ٨٥١
المسافات أسفل وأعلى النص ٨٥٢

## الجزء الرابع : المزيد عن لغة ( Lingo )


الفصل التاسع عشر : حل مشاكل الكود ( Troubleshooting ) ٩٧٩

إكتشاف أخطاء قطعك البرمجية ٩٨١

تحديد مكان المشكلة ٩٨٢

تحديد أخطاء الهيئة ( Syntax ) وأخطاء الهجاء ٩٨٢

تصحيح أخطاء المنطق ( Logic ) ٩٨٥

التصحيح ( Debugging ) فى نافذة الرسائل ٩٨٦

إختبار الأوامر مباشرة فى نافذة الرسائل ٩٩١

إستخدام الأمر ( showGlobals ) ٩٩٤

إستخدام المواصفة ( Globals ) ٩٩٥

إستخدام نافذة المراقب ( Watcher Window ) ٩٩٨

تصميم المتغيرات المطلوب مراقبتها ٩٩٨

إضافة وحذف المتغيرات إلى ومن قائمة المراقبة ١٠٠٠

وضع قيم المتغيرات فى قائمة المراقبة ١٠٠٠

إستخدام نافذة المصحح ( Debugger ) ١٠٠٣

وضع نقط وقوف ( Breakpoints ) خلال القطع البرمجية ١٠٠٤

التجول خلال القطع البرمجية فى نافذة المصحح ( Debugger ) ١٠٠٦

تمرين على استخدام نافذة المصحح ١٠٠٨

الفصل العشرون : إدارة الذاكرة ١٠١٥

فهم الذاكرة ( Memory ) ١٠١٧

تحديد متطلبات الذاكرة ١٠١٩

الإختبار لتجنب مشاكل الذاكرة ١٠٢٢

تحميل أعضاء العرض ( Cast Members ) ١٠٢٢

تحديد قيم التحميل ( SWA ) ١٠٢٣

إستخدام لغة ( Lingo ) لتحديد قيم التحميل ١٠٢٦

ضبط أولويات التطهير ( Purge ) ١٠٢٨

الدخول الأيسر والدخول الأيمن ٨٥٣
الدخول فى أول الفقرة ( firstIndent ) ٨٥٤
المسافة بين الحروف ( charSpacing ) ٨٥٥
عدد الحقول ( TabCount ) ٨٥٦
الحقول ( tabs ) ٨٥٦
ضبط حدود الفقرة ( alignment ) ٨٥٦
إنزلاق النص ( Scrolling ) ٨٥٦
الإنزلاق بالسطر ( scrollByLine ) ٨٥٧
الإنزلاق بالصفحة ( scrollByPage ) ٨٥٧
الإنزلاق لأعلى ( scrollTop ) ٨٥٧
تحديد مواضع السطور والحروف ٨٥٧
الوظيفة ( linePosToLocV ) ٨٥٨
الوظيفة ( LocVToLinePos ) ٨٥٨
الوظيفة ( LocToCharPos ) ٨٥٨
الوظيفة ( charPosToLoc ) ٨٥٩
الوظائف ( pointTo ) ٨٥٩
مزيد من مواصفات عضو العرض النصى ٨٦٠
لغة ( HTML ) ، والأعضاء النصية ٨٦٠
الهيئة ( RTF ) ٨٦١
المواصفتان ( antiAlias ) و ( AliasThreshold ) ٨٦١
المواصفتان (kerning ) و ( kerningThreshold ) ٨٦٢
إختيار النص ٨٦٣
الكلمة الحاكمة ( Selection ) ٨٦٣
المواصفتان ( selStart ) و ( selEnd ) ٨٦٤
الأمر ( hilite ) ٨٦٦
المواصفة ( selectedText ) ٨٦٦
مواصفات الحقول فقط ( Field-only ) ٨٦٧

تصميم الأفلام مع اعتبارات الذاكرة ١٠٣٠
إرشادات لتوفير الذاكرة ١٠٣١
الضبط على القرص المدمج ( CD ) ١٠٣٢
بناء الصورة المثالية ( Virtual Image ) ١٠٣٣
أساسيات الأقراص المدمجة ١٠٣٤
التسجيل على مرة واحدة أم عدة مرات ( Multisession ) ؟ ١٠٣٥

الفصل الحادى والعشرون : القوائم والديالوجات ١٠٣٩
إنشاء القوائم ( Menus ) ١٠٤١
إنشاء نظام القوائم المنسدلة الخاص بك ١٠٤٢
إنشاء قائمة باستخدام عضو عرض حقلى ١٠٤٢
تركيب القائمة ١٠٤٧
إنهاء المهمة ١٠٤٨
تعديل إسم القائمة أو عنصر القائمة ١٠٥٦
إنشاء ديالوج ١٠٥٨
الحصول على المعلومات الأساسية من خلال ( MUI ) ١٠٥٩
الديالوجات التى تفتح ، تخزن و توجه ( Target ) ١٠٥٩
الخروج ( Abort ) ، المحاولة ( Retry ) و التجاهل ( Ignore ) ١٠٦٣
إضافة بعض الخيال ١٠٦٦

الفصل الثانى والعشرون : الأفلام فى نافذة ( MIAW ) ١٠٦٦

ما الإختلاف فى الأفلام فى نافذة ( MIAW ) ؟ ١٠٦٩
إنشاء فيلم فى نافذة ( MIAW ) ١٠٧٢
كتابة قطع برمجية ( Scripts ) لإنشاء فيلم ( MIAW ) ١٠٧٣
مواصفات النافذة ١٠٧٤
التحكم فى الأفلام ( MIAW ) ١٠٧٩
العبارة ( tell ) ١٠٨٠
العبارات ( tell ) متعددة السطور ( Multi-line ) ١٠٨٢

ضبط الرؤية ( Visibility ) للنافذة ١٠٨٢
نقل الفيلم ( MIAW ) ١٠٨٣
تحميل الأفلام ( MIAWs ) ١٠٨٦
تحريك النوافذ إلى الأمام وإلى الخلف ١٠٨٧
حذف الفيلم ( MIAW ) ١٠٨٨
إنشاء أفلام ( MIAWs ) متعددة ١٠٩٠
إنشاء أدوات للأفلام ( MIAWs ) ١٠٩١

الفصل الثالث والعشرون : برنامج ( Shockwave ) وأوامر ( NetLingo ) ١١٠١
الموضوعات الخاصة بترخيص برنامج ( Director ) ١١٠٣
إحذر مطبات السرعة فى تسليم الويب ١١٠٤
فقد بعض خصائص برنامج ( Director ) ١١٠٥
قيود وفرص الأفلام المسلمة من خلال الويب ١١٠٧
التعامل مع أوامر ( NetLingo ) ١١٠٨
الأوامر التى تبدأ عمليات الشبكة ١١٠٩
الوظائف التى تحدد حالة عمليات الشبكة ١١١٥
الوظائف التى تسترجع نتائج عمليات الشبكة ١١١٦
إلغاء عملية شبكة منتهية جزئيا ١١١٦
الأوامر والوظائف التى تتفاعل مع العارض ( Browser ) ١١١٧
إنشاء الفيلم ( Shockwave ) النموذجى ١١٢٤
التصدير إلى الهيئة ( Java ) ١١٢٧
ما هو التطبيق ( Java Applet ) ؟ ١١٢٨
القيود والمشاكل ١١٢٨
إختيارات ( Java ) ١١٢٩
وضع ( Java ) فى لغة ( Lingo ) ١١٣٢
تصرفات ( Java ) ١١٣٣

الفصل الرابع والعشرون : الإضافات ( Xtras ) ومعالجة الملفات ١١٣٧
زيادة قدرة برنامج ( Director ) ١١٣٩
ما هى الإضافة ( Xtra ) ؟ ١١٣٩
لماذا نستخدم الإضافة ( Xtra ) ؟ ١١٤٠
أنواع الإضافات ( Xtras ) ١١٤١
إستخدام الإضافات ( Xtras ) فى برنامج ( Director ) ١١٤٥
كيف يعرف برنامج ( Director ) أن هناك إضافة ( Xtra ) موجودة ؟ ١١٤٦
تركيب إضافة ( Xtra ) جديدة ١١٤٧
إستخدام أوامر ( Lingo ) المتعلقة بالإضافات ( Xtras ) ١١٤٩
إنشاء نسخة جديدة من الإضافة ( Xtra ) ١١٥٠
عرض الرسائل التى يمكنك إرسالها إلى الإضافة ( Xtra ) ١١٥١
إستخدام الوسائل ( Methods ) المختصة بالإضافات ( Xtras ) ١١٥٢
فتح ملف باستخدام الإضافة ( FileO Xtra ) ١١٥٣
إغلاق ملف باستخدام الإضافة ( FileO Xtra ) ١١٥٤
عرض الديالوج ( Open ) ١١٥٥
إستخدام المرشح ( FileO Xtra filterMask ) ١١٥٥
الوصول إلى البيانات فى ملف ١١٥٩
مزيد من وسائل الإضافة ( FileO ) ١١٦٥
عرض الديالوج ( Save ) ١١٦٥
إنشاء ملف جديد على القرص ١١٦٧
كتابة ملف قرص ١١٦٩
معرفة الموضع الحالى داخل ملف ١١٧٠

## الملاحـــــــــــــق

ملحق ( أ ) : تركيب وتوصيف برنامج ( Director ) ١١٨١
ملحق ( ب ) : التصرفات ( Behaviors ) المبنية داخل برنامج ( Director ) ١١٩٧
ملحق ( جـ ) : ملخص عبارات لغة ( Lingo ) ١٢١٥
ملحق ( د ) : المفاتيح المختصرة ( Shortcuts ) ١٢٣١
ملحق ( هـ ) : الموارد ( Resources ) ١٢٤١
ملحق ( و ) : محتويات القرص المدمج ( CD ) ١٢٥٣
ملحق ( ز ) : معانى المصطلحات ( Glossary ) ١٢٧٥

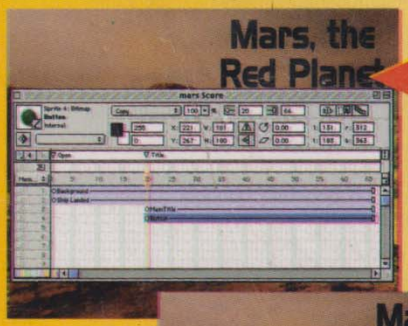
# If Director can do it, you can do it too...

**Whether you're trying to create compelling content for Web-based Shockwave projects, spice up your company's marketing pieces with animation, or develop interactive training modules for the classroom, you'll find all the tips and techniques you need in this authoritative Director 7 reference. Written by a top team of Director developers, Director® 7 and Lingo™ Bible covers it all — from Director 7's easy-to-use drag-and-drop capabilities to its powerful object-oriented scripting language, Lingo.**

# Inside, you'll find complete coverage of Director 7 and Lingo

**8-page color section shows projects created in Director 7**

- Master the fundamentals of Director movies — cast members, sprites, and scores
- Discover the new text capabilities of Director 7
- Incorporate digital audio and video into your projects
- Use built-in behaviors to quickly add interactivity and animation to movies
- Explore new techniques for streamlining production processes
- Learn to program using Director's scripting language, Lingo
- Create reusable, custom sprite behaviors using Lingo
- Learn how to efficiently handle text, sound, and video with Lingo
- Understand the opportunities and constraints related to Web delivery
- Create applications, Shockwave movies, and Java applets




Use Lingo to create dynamic interfaces for Web applications

Quickly create full-blown multimedia applications using Director 7's built-in palettes and windows

**Sample movies, storyboards, clip media, and Xtras included on CD-ROM, plus cool demos and full-featured utilities, including:**

| | | |
|---|---|---|
| Dreamweaver | Media Cleaner Pro | HotDog |
| Flash | Paint Shop Pro | SmartDraw |
| Fireworks | Adobe Acrobat Reader | |
| DeBabelizer | QuickTime 3.01 | |

Shareware programs are fully functional, free trial versions of copyrighted programs. If you like particular programs, register with their authors for a nominal fee and receive licenses, enhanced versions, and technical support. Freeware programs are free, copyrighted games, applications, and utilities. You can copy them to as many PCs as you like—free—but they have no technical support.

Register to win!
my2cents.idgbooks.com

IDG .net

http://www.darelfarouk.com

**System Requirements:** Pentium PC running Windows 95/98/NT 4.0 or later, or Power PC Macintosh running system 7.6.1 or later, 32MB RAM, 20MB free disk space, 2X CD-ROM drive, QuickTime 3.0.

**Reader Level:**
Beginning to Advanced

**Shelving Category:**
Director 7/Lingo/Multimedia


7 85555 00582 2

IDG BOOKS WORLDWIDE™

الوكيل الوحيد على مستوى الشرق الأوسط
دار الفاروق للنشر والتوزيع
DAR EL FAROUK
فرع وسط البلد: ٣٠ شارع منصور المبتديان متفرع من شارع مجلس الشعب بجانب محطة مترو سعد زغلول - القاهرة - مصر
تليفون: ٠٠٢/٠٢/٧٩٥٢٠٣٢ - ٠٠٢/٠٢/٧٩٤٣٢٠٢ - فاكس: ٠٠٢/٠٢/٧٩٤٣٦٤٢
فرع الدقي (الإدارة): ١٢ شارع الدقي - الدور السابع - منزل كوبري الدقي - إتجاه الجامعة
تليفون: ٠٠٢/٠٢/٣٣٨١٠٢٢ - فاكس: ٠٠٢/٠٢/٣٣٨٢٠٧٤ - الجيزه - مصر

ISBN 0-7645-3348-7
54999
9 780764 533488