

Część 1. Podstawy (25)

Rozdział 1. Animacja w Directorze (27)

- Animacja w programie Director (27)
- Wprowadzenie do programu Director (27)
 - o Opcje odtwarzania (29)
 - o Przykład filmu (30)
- Obsada (33)
 - o Typy aktorów (34)
 - o Właściwości i ustawienia okna obsady (36)
 - o Wiele obsad (37)
 - o Zewnętrzne obsady (38)
- Scena (39)
- Scenariusz (40)
 - o Elementy okna scenariusza (40)
 - o Dostosowywanie okna scenariusza (42)
 - o Preferencje okna scenariusza (44)
 - o Okno dialogowe preferencji sprite'ów (45)
 - o Inne ustawienia scenariuszy i sprite'ów (46)
- Inne narzędzia sterowania (46)
 - o Panel sterowania (46)
 - o Paleta narzędzi (48)
 - o Inspektor sprite'ów (50)
 - o Etykiety sprite'ów (50)
 - o Pasek narzędzi (51)
- Tworzenie animacji z użyciem obsady, sceny i scenariusza (52)
 - o Nagrywanie poklatkowe (52)
 - o Nagrywanie w czasie rzeczywistym (53)
 - o Przestrzeń w czas (54)
 - o Obsada w czas (54)
 - o Sekwencjonowanie (55)
 - o Praca ze sprite'ami (58)
- Eksportowanie animacji (60)
- Jak uniknąć błędów? (62)
- Czy wiesz, że... (63)

Rozdział 2. Prezentacje w Directorze (65)

- Projektowanie ekranów (65)
 - o Planowanie spójnego wyglądu (65)
 - o Narzędzia projektowania ekranu (67)
- Prezentacje liniowe (68)
 - o Tworzenie prezentacji (68)
 - o Ustalanie tempa (69)
- Prezentacje nieliniowe (71)
 - o Dodawanie przycisków Wstecz i Początek (71)
 - o Dodawanie ekranu menu (73)
- Zaawansowane prezentacje (74)
 - o Odtwórz i powrót (74)
 - o Podświetlanie przycisków (75)

- o Zmiany kształtu kursora (75)
- o Przejścia (76)
- o Dodawanie dźwięków (77)
- o Dodawanie animacji do prezentacji (78)
- Przedstawianie prezentacji (79)
 - o Użycie Directora do przedstawienia prezentacji (79)
 - o Tworzenie samodzielnego projektora (80)
 - o Tworzenie filmu Shockwave (82)
- Jak uniknąć błędów? (83)
- Czy wiesz, że... (84)

Część 2. Praca z aktorami (85)

Rozdział 3. Aktorzy bitmapowi (87)

- Typy bitmap (87)
 - o Palety (88)
 - o Wybór głębi bitowej (89)
- Importowanie bitmap (90)
- Okno rysunkowe (Paint) (92)
 - o Narzędzia selekcji (93)
 - o Punkt rejestracyjny (94)
 - o Gumka (94)
 - o Rączka (95)
 - o Lupka (95)
 - o Kroplomierz (96)
 - o Wiadro z farbą (96)
 - o Tekst (96)
 - o Ołówek (97)
 - o Aerograf (97)
 - o Pędzel (97)
 - o Łuk (98)
 - o Linia (98)
 - o Kształt (99)
 - o Próbki kolorów (99)
 - o Gradienty (100)
 - o Wzorki (100)
 - o Grubość linii (101)
 - o Tryby okna rysunkowego (101)
 - o Preferencje okna rysunkowego (102)
 - o Pasek narzędziowy efektów (103)
 - o Właściwości aktorów bitmapowych (104)
 - o Technika "skóry cebuli" (105)
 - o Filtry Photoshopa (107)
- Jak uniknąć błędów? (108)
- Czy wiesz, że... (109)

Rozdział 4. Aktorzy i pola tekstowe (111)

- Aktorzy tekstowi (111)
 - o Edycja tekstu (112)

- o Importowanie tekstu (114)
- o Opcje aktorów tekstowych (114)
- o Inspektor tekstu (117)
- o Okno dialogowe czcionek (117)
- o Okno dialogowe akapitu (118)
- Pola tekstowe (119)
- Kiedy stosować pola, a kiedy aktorów tekstowych (121)
- Aktorzy czcionek (122)
- Jak uniknąć błędów? (124)
- Czy wiesz, że... (124)

Rozdział 5. Aktorzy dźwiękowi (125)

- Formaty plików dźwiękowych (125)
- Częstotliwość i głębina bitowa (126)
- Wewnętrzni aktorzy dźwiękowi (127)
- Dźwięki zewnętrzne (128)
- Shockwave Audio (129)
- Wykorzystanie dźwięku w Directorze (131)
 - o Odtwarzanie dźwięku w scenariuszu (131)
 - o Generowanie dźwięków za pomocą behaviorów z wbudowanej biblioteki (131)
- Oczekiwanie na dźwięki i punkty wskazujące (132)
- Jak uniknąć błędów? (133)
- Czy wiesz, że... (133)

Rozdział 6. Cyfrowe wideo (135)

- Formaty cyfrowego wideo (135)
 - o Typy plików (135)
 - o Kompresja (136)
 - o Współczynnik bitowy (137)
- Importowanie cyfrowego wideo (137)
- Ustawienia cyfrowego wideo (138)
- Praca z cyfrowym wideo (139)
- Własne panele sterowania wideo (140)
- Jak uniknąć błędów? (141)
- Czy wiesz, że... (141)

Rozdział 7. Aktorzy wektorowi (143)

- Kształty (143)
- Aktorzy wektorowi (145)
 - o Okno edycyjne kształtów wektorowych (145)
- Właściwości kształtów wektorowych (148)
 - o Techniki tworzenia kształtów wektorowych (149)
- Aktorzy Flash (151)
- Jak uniknąć błędów? (152)
- Czy wiesz, że...? (152)

Rozdział 8. Inne typy aktorów (153)

- Przyciski (153)
- Check boxy (154)
- Przyciski opcji (155)
- Aktorzy palet (156)
- Dodatkowe kursory (159)
 - o Kursory wbudowane (159)
 - o Własne kursory (159)
 - o Kursory animowane (160)
- Animowane GIF-y (161)
- QuickTime VR (162)
- Dodawanie nowych typów aktorów za pomocą rozszerzeń (162)
- Jak uniknąć błędów? (163)
- Czy wiesz, że... (163)

Część 3. Tworzenie filmów (165)

Rozdział 9. Środowisko Directora (167)

- Organizacja pracy w Directorze (167)
 - o Planowanie (167)
 - o Dokumentacja (168)
 - o Podział pracy (169)
- Ustawianie preferencji (170)
 - o Preferencje ogólne (170)
 - o Preferencje sieciowe (171)
 - o Preferencje edytorów (172)
 - o Preferencje okna skryptowego (173)
 - o Właściwości filmu (174)
 - o Właściwości odtwarzania filmu (175)
 - o Ustawienia Shockwave Audio (176)
 - o Inspektor pamięci (177)
- Biblioteki Directora (177)
- Rozszerzenia (178)
- Pomoc Directora (178)
- Jak uniknąć błędów? (179)
- Czy wiesz, że... (179)

Rozdział 10. Właściwości sprite'ów i klatek (181)

- Tempo klatki (181)
- Palety klatki (182)
- Przejścia pomiędzy klatkami (184)
- Tryby wyświetlania sprite'ów (186)
- Wtapianie sprite'ów (188)
- Kolory sprite'ów (189)
- Kształty sprite'ów (190)
- Inne właściwości sprite'ów (192)
 - o Edytowalność (editable) (193)
 - o Przesuwalność (moveable) (193)
 - o Ślady (trails) (193)
- Jak uniknąć błędów? (194)

- Czy wiesz, że... (195)

Rozdział 11. Zaawansowane techniki (197)

- Tworzenie własnych behaviorów (197)
 - o Tworzenie kompleksowych behaviorów (198)
 - o Dodawanie zdarzeń do behaviorów (200)
 - o Dodawanie akcji do behaviorów (201)
- Pętle filmowe i filmy połączone (202)
- Sekwencjonowanie kolorów (204)
- Odtwarzanie potokowe filmów Shockwave (206)
- Jak uniknąć błędów? (208)
- Czy wiesz, że... (208)

Część 4. Podstawy Lingo (209)

Rozdział 12. Zasady Lingo (211)

- Czym jest Lingo? (211)
- Pierwsze kroki w Oknie wiadomości (212)
- Typy skryptów (213)
- Komunikaty i uchwyt (215)
 - o Typy komunikatów (216)
 - o Hierarchia komunikatów (217)
 - o Tworzenie własnych uchwytów (217)
- Zmienne (218)
- Pisanie kodu (220)
 - o Programista Lingo (220)
 - o Programowanie jako sposób rozwiązywania problemów (221)
 - o Podział zadań (221)
 - o Optymalizacja aktorów skryptowych (222)
 - o Pisanie własnego kodu (223)
- Jak uniknąć błędów? (224)
- Czy wiesz, że... (224)

Rozdział 13: Podstawy składni Lingo (225)

- Zmienne liczbowe (225)
 - o Wykonywanie działań (225)
- Liczby całkowite i dziesiętne (226)
 - o Priorytety (227)
 - o Operacje i zmienne (228)
- Funkcje (228)
- Zmienne znakowe (229)
 - o Wyrażenia częściowe (230)
 - o Operacje na łańcuchach (231)
- Porównywanie zmiennych (232)
- Uchwyt (234)
 - o Uchwyt zdarzeń (234)
 - o Własne uchwyt (235)
 - o Funkcje (235)

- Struktury if...then (237)
 - o Wyrażenie if (237)
 - o Wyrażenie warunkowe case (238)
 - o Zagnieżdżone wyrażenia warunkowe if (239)
 - o Operatory logiczne (239)
- Pętle powtarzania (240)
 - o Repeat with (240)
 - o Repeat while (241)
 - o Pozostałe pętle (241)
 - o Powtarzanie ciągle (242)
- Polecenia nawigacyjne (243)
 - o Go (243)
 - o Zastosowania polecenia go (245)
 - o Play (246)
- Opuszczanie filmu (246)
- Sterowanie właściwościami sprite'ów (247)
 - o Pozycje sprite'ów (247)
 - o Aktorzy sprite'ów (248)
 - o Ramka ograniczająca sprite'a (249)
 - o Tryby wyświetlania sprite'ów (249)
 - o Kolory sprite'ów (250)
- Sterowanie właściwościami aktorów (251)
- Listy zmiennych (251)
 - o Listy liniowe (251)
 - o Listy właściwości (253)
 - o Skrypty klatki (253)
- Jak uniknąć błędów? (254)
- Czy wiesz, że...? (254)

Część 5. Skrypty (255)

Rozdział 14. Tworzenie behaviorów (257)

- Sterowanie pojedynczym sprite'em (257)
 - o Komunikaty sprite'ów (257)
 - o Właściwości (258)
 - o "Me" (259)
- Tworzenie prostych behaviorów (260)
 - o Behaviory nawigacyjne (260)
 - o Behaviory reagujące na najechanie kursorem myszy (262)
 - o Behaviory animacji (265)
- Prosty behavior przycisku (266)
- Kompleksowe behaviory (268)
 - o Opis behaviora (268)
 - o Lista opisu właściwości behaviora (268)
 - o Automatyczne ustawienia właściwości (270)
- Etykiety (271)
- Kompleksowy behavior przycisku (272)
- Tworzenie parametrów (272)
 - o Tworzenie uchwytów zdarzeń (275)
- Tworzenie behaviorów animacyjnych (279)

- o Odbijanie od ścian (279)
 - o Uwzględnienie grawitacji (281)
- Komunikacja pomiędzy behaviorami (283)
- Jak uniknąć błędów? (285)
- Czy wiesz, że...? (285)

Rozdział 15. Elementy interfejsu graficznego (287)

- Reakcje na najechnięcie (287)
- Check boxy (288)
- Przyciski opcji (291)
- Przeciąganie sprite'ów (294)
 - o Prosty skrypt przeciągania (294)
 - o Ulepszony behavior przeciągania (295)
 - o Kliknij, przeciągnij i zablokuj (296)
 - o Przeciągnij i rzuć (299)
- Suwaki (301)
- Paski postępu (307)
- Graficzne menu rozwijane (309)
- Jak uniknąć błędów? (313)
- Czy wiesz, że...? (313)

Część 6. Lingo i media (315)

Rozdział 16. Sterowanie tekstem (317)

- Łańcuchy i wyrażenia częściowe (317)
 - o Tworzenie łańcuchów (317)
 - o Wyrażenia częściowe (318)
 - o Porównywanie łańcuchów (319)
 - o Funkcje wykorzystywane w łańcuchach (320)
 - o Stałe łańcuchowe (323)
 - o Odniesienia do tekstu (324)
- Tekst a pole tekstowe (324)
 - o Pola (324)
 - o Aktorzy tekstowi (328)
- Tworzenie list tekstowych (331)
- Tekstowe menu rozwijane (333)
- Wejścia z klawiatury (336)
 - o Polecenia klawiatury (336)
 - o Rozpoznawanie znaku końca akapitu (337)
 - o Ograniczanie wejść z klawiatury (338)
 - o Przechwytywanie klawiszy (340)
- Rich Text Format (341)
- HTML i tabele (342)
 - o Prosta aplikacja HTML (342)
 - o Tabele (343)
- HTML i hipertekst (345)
 - o Ustawianie i wykorzystanie hiperłączy (346)
 - o Modyfikowanie hiperłączy z poziomu Lingo (347)
- Pliki tekstowe i rozszerzenie FileIO Xtra (348)

- Jak uniknąć błędów? (352)
- Czy wiesz, że...? (352)

Rozdział 17. Sterowanie dźwiękiem (355)

- Polecenia sterujące dźwiękiem (355)
- Odtwarzanie dźwięków zewnętrznych (357)
- Shockwave Audio (358)
- Jak uniknąć błędów? (360)
- Czy wiesz, że...? (360)

Rozdział 18. Sterowanie grafiką rastrową (361)

- Zniekształcanie sprite'ów (361)
 - o Właściwość rect (361)
 - o Właściwość rotation (362)
 - o Właściwości flipH i flipV (363)
 - o Właściwość skew (364)
 - o Właściwość quad (364)
 - o Inne właściwości zniekształcające (366)
- Tworzenie efektów 3D (367)
 - o Zmniejszanie sprite'ów (367)
 - o Zmniejszanie i poruszanie sprite'a (369)
 - o Tworzenie iluzji z wykorzystaniem właściwości quad (370)
 - o Mapowanie sprite'ów (373)
- Sterowanie aktorami bitmapowymi (374)
- Jak uniknąć błędów? (376)
- Czy wiesz, że...? (376)

Rozdział 19: Sterowanie aktorami video (377)

- Polecenia cyfrowego video (377)
 - o Właściwości aktorów (377)
 - o Właściwości sprite'ów (378)
 - o Maski (379)
- Tworzenie paneli sterowania video (379)
- Inne techniki wykorzystywane dla plików video (381)
- Jak uniknąć błędów? (385)
- Czy wiesz, że...? (385)

Rozdział 20. Sterowanie grafiką wektorową (387)

- Polecenia aktorów Flash (387)
- Polecenia aktorów wektorowych (389)
- Tworzenie grafiki wektorowej w Lingo (392)
- Zaawansowane techniki oprogramowania grafiki wektorowej (401)
- Jak uniknąć błędów? (403)
- Czy wiesz, że...? (403)

Część 7. Zaawansowane Lingo (405)

Rozdział 21. Sterowanie środowiskiem Directora (407)

- Menu (407)
 - Tworzenie menu (407)
- Sterowanie menu (409)
- Kursory (410)
 - Kursory wbudowane (410)
 - Kursory bitmapowe (412)
 - Rozszerzenie Cursor Xtra (412)
- Limity czasowe (413)
- Polecenia systemowe (414)
- Zwracanie daty i godziny (415)
- Zarządzanie pamięcią (418)
 - Ładowanie aktorów (418)
 - Informacje o pamięci (420)
- Uruchamianie innych aplikacji (420)
- Inne polecenia sterujące środowiskiem Directora (421)
- Jak uniknąć błędów? (422)
- Czy wiesz, że... (422)

Rozdział 22. Shockwave i Internet (423)

- Sterowanie przeglądarkami internetowymi (423)
- Pobieranie tekstu z Internetu (425)
- Wysyłanie tekstu (427)
 - Wysyłanie tekstów poleceniem getNetText (427)
 - Wysyłanie tekstu poleceniem postNetText (428)
- Praca z przeglądarkami (429)
 - Parametry znaczników EMBED i OBJECT (429)
 - Komunikacja z JavaScriptem (430)
 - Komunikacja z Shockwave'em (432)
- Wykorzystanie plików konfiguracyjnych Shockwave (cookies) (432)
- Komunikacja z serwerem i klientami (433)
- Jak uniknąć błędów? (434)
- Czy wiesz, że... (435)

Rozdział 23. Programowanie zorientowane obiektowo (437)

- Co to jest obiekt? (437)
- Zalety korzystania z obiektów (438)
 - Organizacja kodu (438)
 - Oszczędność pamięci (438)
 - Łatwość testowania (439)
 - Łatwiejsze i bardziej wydajne programowanie (439)
 - Wielokrotne wykorzystanie (440)
- Tworzenie obiektów w Lingo (440)
- Właściwości obiektów (442)
- Wykorzystanie programowania zorientowanego obiektowo (443)
- Przodkowie (444)

- Jak uniknąć błędów? (446)
- Czy wiesz, że... (446)

Rozdział 24. Filmy w oknach (449)

- Stosowanie filmów w oknach (449)
 - o Tworzenie MIAW (449)
 - o Właściwości MIAW (450)
 - o Polecenia okien (452)
 - o Właściwości systemowe filmów w oknach (452)
 - o Uchwyty zdarzeń filmów w oknach (453)
- Okna dialogowe (454)
 - o Okna potwierdzenia (454)
 - o Okna komunikatów (455)
 - o Okna do wprowadzania tekstu (455)
- Inne zastosowania filmów w oknach (456)
- Wykorzystanie filmów dołączonych (457)
- Rozszerzenie okien dialogowych MUI Xtra (458)
 - o Okno dialogowe otwierania pliku (458)
 - o Okno dialogowe zapisywania pliku (459)
 - o Okno dialogowe adresu URL (459)
 - o Okna komunikatów (460)
 - o Własne okna dialogowe (460)
- Jak uniknąć błędów? (464)
- Czy wiesz, że... (464)

Rozdział 25. Xtra (465)

- Co to jest Xtra? (465)
- Rozszerzenia dołączone do Directora 7 (465)
- Rozszerzenia firm wspomagających (467)
 - o Buddy API Xtra (467)
 - o Print-O-Matic Lite (468)
 - o PhotoCaster 2 (469)
 - o Beatnik (470)
 - o 3D Groove (472)
- Stosowanie poleceń Xtra (472)
- Pozostałe rozszerzenia (473)
- Jak uniknąć błędów? (474)
- Czy wiesz, że... (474)

Rozdział 26. Zaawansowane narzędzia projektowania (475)

- Nagrywanie scenariusza (475)
 - o Zapisywanie scenariusza (475)
 - o Narzędzia nagrywające (476)
- MIAW jako rozszerzenia (478)
- Biblioteki behaviorów (478)
- Jak uniknąć błędów? (479)
- Czy wiesz, że... (479)

Część 8. Tworzenie profesjonalnych aplikacji (481)

Rozdział 27. Aplikacje edukacyjne (483)

- Dobieranka (483)
- Rysowanie (488)
- Warstwy (493)
- Quiz geograficzny (495)
- Tworzenie testów (500)
- Jak uniknąć błędów? (504)
- Czy wiesz, że... (504)

Rozdział 28. Aplikacje biznesowe (505)

- Baza danych (505)
 - o Główne menu (505)
 - o Wprowadzanie danych (506)
 - o Nawigacja w bazie danych (508)
 - o Wykaz rekordów bazy danych (511)
- Wykresy słupkowe i kołowe (513)
 - o Wykresy słupkowe (513)
 - o Wykresy kołowe (514)
- Kwestionariusze (518)
- Programy szkoleniowe (522)
- Jak uniknąć błędów? (525)
- Czy wiesz, że... (526)

Rozdział 29. Programy graficzne (527)

- Przeglądarki graficzne (527)
- Przewijanie dużych obrazków (530)
- Paski przewijania dużych obrazków (533)
- Powiększanie i pomniejszanie dużych obrazków (539)
- Sterowanie kolorami i trybami wyświetlania (543)
- Jak uniknąć błędów? (545)
- Czy wiesz, że... (545)

Rozdział 30. Aplikacje dźwiękowe (547)

- Pianino (547)
- Grające pianino (550)
- Dźwięk stereofoniczny (552)
- Dźwięk 3D (554)
- Regulacja głośności (555)
 - o Suwak głośności (555)
 - o Przycisk głośności (558)
- Jak uniknąć błędów? (559)
- Czy wiesz, że... (559)

Rozdział 31. Aplety Shockwave (561)

- Strony nawigacyjne (561)
- Paski nawigacyjne (563)
- Projekty reklamowe (565)
- Przetwarzanie i wyświetlanie informacji (566)
- Jak uniknąć błędów? (570)
- Czy wiesz, że... (570)

Rozdział 32. Gry (573)

- Dobieranka (573)
- Przesuwane puzzle (576)
- Spadające obiekty (579)
- Strzelnica (582)
- Inwazja sprite'ów (586)
 - o Sprite'y najeźdźców (587)
 - o Statek użytkownika (590)
 - o Skrypt klatki (592)
- Zgadywanka (593)
- Blackjack (595)
- Jak uniknąć błędów? (603)
- Czy wiesz, że... (603)

Część 9. Zagadnienia końcowe (605)

Rozdział 33. Usuwanie błędów (607)

- Jak dobrze programować? (607)
 - o Komentarze w kodach (607)
 - o Stosowanie nazw opisowych (609)
 - o Pisanie kodu odpornego na błędy (612)
 - o Obsługa błędów (619)
- Narzędzia do usuwania błędów w kodzie (620)
 - o Debugger (620)
 - o Stróż (622)
 - o Okno skryptu (623)
 - o Okno wiadomości (623)
 - o Śledzenie (624)
 - o Inne metody usuwania błędów (625)
- Testowanie kodu (626)
 - o Częste testy (626)
 - o Testy w firmie (626)
 - o Testy beta (627)
- Czy wiesz, że... (627)

Rozdział 34. Wydajność (629)

- Projektowanie na docelową platformę (629)
 - o Kompromis (629)
 - o Przykładowe wymagania (630)
- Składniki wpływające na wydajność (632)
 - o Sprzęt (632)

- o Oprogramowanie (635)
 - o Sieć (637)
- Poprawa wydajności (637)
 - o Ładowanie aktorów (638)
 - o Rozmiary plików Shockwave i odtwarzanie potokowe (638)
 - o Rozwiązania alternatywne (639)
 - o Optymalizacja mediów (639)
 - o Usuwanie zbędnych elementów (640)
 - o Optymalizacja wydajności Lingo (641)
- Czy wiesz, że... (643)

Rozdział 35. Aplikacje hybrydowe (645)

- Projektowanie dla MacOS i Windows (645)
 - o Czcionki (645)
 - o Palety kolorów (647)
 - o Jasność wyświetlania (648)
 - o Cyfrowe wideo (648)
 - o Ścieżki dostępu (648)
 - o Polecenia Lingo działające tylko na jednej platformie (649)
- Projektowanie dla Netscape Navigатора i Microsoft Internet Explorera (650)
- Lista kontrolna dla aplikacji hybrydowych (651)
- Czy wiesz, że... (651)

Rozdział 36. Produkt końcowy (653)

- Tworzenie projektorów (653)
 - o Pełne projektory (653)
 - o Małe projektory (654)
- Tworzenie filmów Shockwave (655)
 - o Znacznik EMBED Netscape Navigатора (655)
 - o Znacznik OBJECT Internet Explorera (656)
 - o Jednoczesne używanie znaczników EMBED i OBJECT (657)
- Tworzenie CD-ROM-ów (658)
- Jak uniknąć błędów? (658)
- Czy wiesz, że...? (659)

Rozdział 37. Tworzenie apletów Javy (661)

- Funkcja Save As Java (661)
 - o Przerabianie gotowego filmu na aplet (662)
 - o Tworzenie apletu od podstaw pod kątem Javy (662)
- Ograniczenia rozszerzenia Save As Java (663)
 - o Aktorzy (663)
 - o Sprite'y (665)
 - o Czcionki (666)
 - o Obsady (666)
 - o Sieciowe polecenia Lingo (666)
 - o Inne polecenia Lingo (667)
 - o Przejścia (668)

- Przebieg procesu konwersji (668)
- Korzystanie z rozszerzenia (669)
- Zasady tworzenia apletów Javy (671)
 - o Behaviory Javy (671)
 - o Ukrywanie poleceń Lingo w kodach Javy (672)
 - o Osadzanie kodu Javy (672)
- Dopracowanie apletu Javy (672)
 - o Pakowanie apletu (672)
 - o Kompatybilność (673)
 - o Informacje dodatkowe (673)
- Jak uniknąć błędów? (673)

Część 10. Dodatki (675)

Dodatek A Nowości Directora 7 (677)

- o Scenariusz (677)
- o Scena (677)
- o Obsada (677)
- o Sprite'y (677)
- o Projektory (678)
- o Shockwave i Internet (678)
- o Kształty wektorowe (678)
- o Bitmapy (678)
- o Tekst (679)
- o Kolor (679)
- o Dźwięk (679)
- o Lingo (680)
- o Inne nowe możliwości (680)

Dodatek B Słowniczek (681)

Dodatek C Director w Internecie (687)

- o Director Web (687)
- o Macromedia (687)
- o CleverMedia (688)
- o Director Online Users Group (DOUG) (688)
- o UpdateStage (688)
- o Direct-L (688)
- o Behaviors.com (689)
- o DirectOregon (689)
- o Grommet.com (689)
- o Yahoo Clubs: Macromedia Director (689)

Dodatek D Tabele (691)

- Tablica znaków ASCII (691)
- Typy aktorów (693)
- Przejścia (693)
- Tryby wyświetlania (695)
- Kolory (697)

- Stany Shockwave Audio (699)
- Stany aktorów Flash (700)
- Typy filmów w oknach (MIAW) (700)

Dodatek E Spis tematyczny słów kluczowych Lingo (703)

Dodatek F Przewodnik po bibliotece behaviorów (713)

- Animacja, Automatyczna (Animation, Automatic) (713)
- Animacja, Interaktywna (Animation, Interactive) (714)
- Elementy sterujące (Controls) (715)
- Internet, Formularze (Internet, Forms) (716)
- Internet, Praca w sieci (Internet, Multiuser) (716)
- Internet, Odtwarzanie potokowe (Internet, Streaming) (716)
- Media, Flash (717)
- Media, QuickTime (717)
- Media, Dźwięk (Media, Sound) (717)
- Nawigacja (Navigation) (718)
- Tekst (Text) (718)

Dodatek G Skróty klawiaturowe (721)

- Skróty klawiaturowe Macintosha (721)
- Skróty klawiaturowe Windows (729)

Dodatek H Przewodnik po rozszerzeniach (737)

Dodatek I Zawartość CD-ROM-u (769)

- Filmy z książki (769)
- Filmy dodatkowe (769)
 - o Wersje demonstracyjne rozszerzeń (770)
- Inne demo (770)
- Dodatki (770)
- Aplikacje wspomagające (771)
- Przeglądarki (771)
- Grafika (771)
- Rozszerzenia (771)

Dodatek J Spis alfabetyczny słów kluczowych Lingo (773)

Skorowidz (861)