کتابخانه دات کام

آموزش نرم افزار Multimedia Builder

شناسنامه اثر

عنوان: آموزش نرم افزار کامپیوتری Multimedia Builder
موضوع: آموزش نرم افزار / کامپیوتر
نویسنده: گروه فناوری اطلاعات تبریزی

مفاهیم اولیه

این برنامه را میتوانید از سایت زیر دریافت و بر روی کامپیوتر خود نصب کنید، حجم این نرم افزار تنها ۵ مگا بایت میباشد.

http://www.mediachance.com

اجزای تشکیل دهنده مالتی مدیا

برنامه مالتی مدیا از چهار جزء اساسی تشکیل می شود. این چهار جزء عبارتند از :

۱. تصاویر
۲. اصوات
۳. فیلم
۴. نوشته و متن

این اجزاء در کامپیوتر تحت عنوان فایل ذخیره میشوند و ما برای تهیه یک برنامه مالتی مدیا به این نوع فایلها نیاز داریم. بنابراین آشنائی مختصری با انواع فایلها برای هر کسی که بخواهد مالتی مدیا کار کند ضروری است.

تصاویر

فایلهای تصویری از لحاظ نوع و ساختار بسیار متنوع میباشند و انواع گوناگونی را شامل می شوند. اما در یک دسته بندی کلی فایلهای تصویری را به دو دسته نقشه بیتی و برداری تقسیم می کنند.

فایلهای نقشه بیتی فایلهائی هستند که اطلاعات تک تک نقاط تصویر را از لحاظ رنگ و مختصات در خود دارند. اما فایلهای برداری فایلهائی هستند که معادلات هندسی و ریاضی اجزاء تشکیل دهنده تصویر و مسیرهای رسم شده را در خود دارند.

در برنامه های مالتی مدیا ما با فایلهای نقشه بیتی سرو کار داریم. برای آشنائی بیشتر با قالبهای تصویری مهمی که توسط بیلدر پشتیبانی می شوند و همچنین حجم هر کدام از آنها , ما جدولی را در زیر تهیه کرده ایم که یک فایل تصویری را در تمام قالبها به همراه حجمشان به شما نشان میدهد.

حجم فایل	قالب بندی
مگا بایت۱.۲۵	bmp
کیلو بایت ۳۶۱	کیفیت پایین jpg
کیلو بایت ۷۹	کیفیت بالا jpg
کیلو بایت ۹۴۰	png
کیلو بایت ۷۵۲	tif
مگا بایت ۱.۰۶	pcx
کیلو بایت ۲۷۴	gif

اصوات

فایلهای صوتی نیز از لحاظ تنوع و ساختار انواع زیادی دارند. انواع مهمتر این فایلها که در بیلدر نیز به خوبی پشتیبانی می شوند عبارتند از : م

فایلهایWav : این نوع فایلها از لحاظ کیفیت دارای سطح مطلوبی می باشند و انواع اصوات و فرکانسها را نیز میتوانند در خود ذخیره کنند و از لحاظ ظرفیت بسیار حجیم اند زیرا هیچ گونه فشردگی ندارند.

فایلهای Mid : این نوع فایلها بیشتر برای ذخیره ملودی ها مناسب هستند. در واقع این نوع فایلها تنها محتوی نت های موسیقی به صورت اعداد و فرکانس هستند. از اینرو از لحاظ حجم بسیار اندک می باشند. حجم این فایلها معمولاً بیشتر از ۱۰۰ کیلو بایت نمیشود.م

فایلهای Mod : این فایل نیز در واقع نوع پیشرفته ای از فایل بالا میباشد. این فایلها نیز از نظر حجم نسبتاً کوچک هستند اما از نوع قبلی حجیمتر می باشند.

فایلهای Mp3 : این نوع فایلهای موسیقی در سالهای اخیر محبوبیت زیادی یافته و بسیار متداول شده اند. این فایلها علاوه بر کیفیت بسیار مطلوبی که دارند دارای فشردگی و حجم بسیار پایینی هستند.ن

فیلم

فایلهای ویدیوئی نیز انواع گوناگونی دارند که مهمترین آنها عبارتند از :ن

فایلهایAvi : این نوع فایلهای ویدیوئی دارای کیفیت مطلوبی بوده ولی از لحاظ حجم هیچ فشرده سازی بر روی آنها انجام نشده و بدین خاطر فایلهای حجیمی هستند.ک

فایلهای Mpeg : این نوع فایلها دارای کیفیت مطلوبی بوده و از لحاظ ذخیره سازی از الگوریتم فشرده سازی مناسبی برخوردارند و برای فیلمهای طولانیتر مناسبند.

فایلهایDat : این نوع فایلها فرمت مخصوص ویدئو سی دی می باشد. این فایلها نیز از فشردگی خوبی برخوردارند.

فایلهای Mov : این فایلها از فشردگی خوبی برخوردار هستند و دارای کیفیت مناسبی نیز هستند. ولی اشکال اینجاست که برای پخش آنها نیاز به برنامه مخصوص دارید.

فایلهایRm : این نوع فایلها دارای فشرده ترین فرمت بوده و از کیفیت بالائی نیز دارند.

متنها

یکی دیگر از اجزاء مهم تشکیل دهنده مالتی مدیا ,متنها هستند. متن میتواند از نوع ساده باشد ویا ساختار پیچیده تر و قالب بندی شده تری داشته باشد.مسئله اساسی که در متنها باید مورد توجه قرار گیرد نوع فونت و کد پیچ متن میباشد. باید توجه داشت که یک متن که در یک کامپیوتر به درستی در برنامه ای مثلاً واژه پرداز نمایش میابد, ممکن است در کامپیوتر دیگر کاملاً در هم ریخته باشد و یا اصلاً چیزی غیر از آنچه که مورد نظر شماست را نمایش دهد. اما اصلاً فونت و کد پیچ متن چیست؟

فونت: در واقع نوع قلم است و نوع نمایش متن را تعیین میکند. هر فونت دارای خاصیتهای دیگری مثل سایز , ضخامت , خمیدگی وزیر خط است.

کدپیج:یکد پیج در واقع جدولی است که مقادیر " اسکی" را به کاراکترهای مشخص نسبت میدهد. به عبارت دیگر , توسط جدول کد پیج مقادیر عددی ۰ تا ۲۵۵ کد اسکی به اشکال یا حروف یک زبان خاص نسبت داده می شوند.

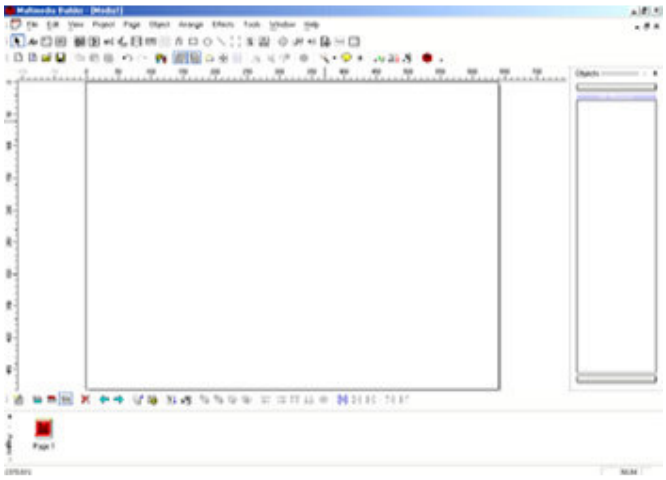
مشکلی به نام فارسی نویسی و ۲ راه حل ساده برای آن

راه حل اول: در این راه حل باید از فونت هایی استفاده کرد که علاوه بر فارسی بودن , بر اساس کد پیج انگلیسی مرتب شده باشند. فونتهای ایران سیستم از این نمونه فونتها هستند .شما تنها کافی است که این نوع فونتها را در قسمت فونت در شاخه ویندوز کاربر به وسیله یک اسکریپت که در بیلدر موجود است, نصب کنید

راه حل دوم: تبدیل متن به تصویر است. در این راه حل به هر طریق ودر هر ویندوزی میتوان متنهای فارسی را نوشت و سپس این متنها را به صورت فایل تصویری و گرافیکی در آورد.برنامه هایی مثل فتوشاپ و فری هند میتوانند در این امر شما را کمک کنند .

معرفی محیط برنامه :

زمانی که برنامه MMB را اجرا کنید , چیزی شبیه به شکل ۱ را مشاهده می کنید.



شکل ۱

همانطور که مشاهده می کنید محیط برنامه به چندین ناحیه به شرح زیر تقسیم میشود :
نوار منوها : که در بالای پنجره اصلی نمایان است و شامل گزینه های مختلفی از قبیل , Progect File , Edit , View و... می باشد.(شکل۲)

نوار ابزار :در صفحه اصلی و در پائین نوار منو , نوار ابزار را مشاهده می کنید که شامل دکمه های دستیابی سریع به امکانات مختلف برنامه از قبیل Open , Load , Save و ... می باشد.(شکل۳)

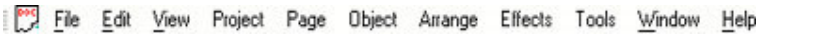
نوار اشیاء : این نوار به طور پیش فرض در سمت چپ پنجره اصلی به صورت عمودی نمایان است که شامل اشیاء متن, دکمه متن, تصویر, صدا و ... می باشد.(شکل۴)

محیط کاری : محیطی است که فضای کاری پروژه را مشخص می کند که اندازه آن قابل تغییر است و تمام اشیاء اعم از تصویر و متن و... بر روی آن قرار می گیرند.(شکل۵)

لیست صفحات : که به طور پیش فرض در انتهائی ترین قسمت پنجره اصلی قرار دارد و شامل لیست صفحات موجود در پروژه جاری می باشد(شکل۶)

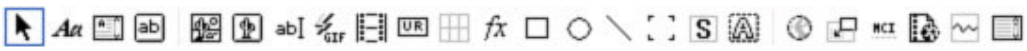
جعبه ابزار صفحه : که شامل ابزارهای مختلفی برای کارکردن با صفحات وهمچنین مدیریت آنها می باشد. به طور پیش فرض این جعبه ابزار در بالای لیست صفحات و در پایین محیط کاری قرار دارد.(شکل۷)

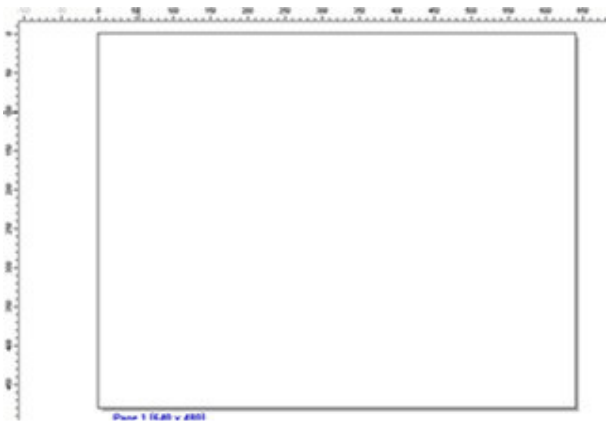
پنجره مدیریت اشیاء : به طور پیش فرض این پنجره در سمت راست پنجره اصلی واقع شده است. با قرار دادن هر یک از اشیاء از نوار اشیاء بر روی ناحیه کاری پروژه , نام آن شیء بر روی این پنجره نمایان می شود. و در وا قع محتوی فهرستی از اشیاء موجود در یک صفحه جاری پروژه می باشد.(شکل۸)

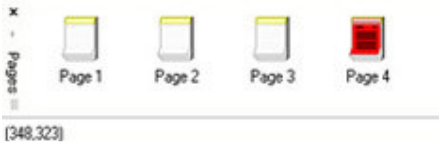


شکل ۲


شکل ۳


شکل ۴

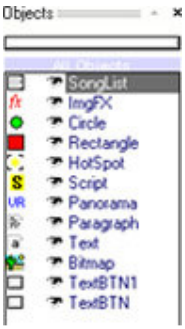

شکل ۵



شکل ۶



شکل ۷



شکل ۸

تو ضیح در مورد نوار منوها :

اولین گزینه در نوار منو , گزینه File می باشد که با کلیک بر روی آن زیر منو های آن به این شکل میباشد : (شکل- ۹)

•New :که یک پروژه جدید را ایجاد می کند.

•New From Tamplate : از الگوهای از قبل آماده شده پروژه ای را ایجاد می کند.

•Open : پروژه از قبل طراحی شده را بار گذاری می کند.

•Clos : پروژه جاری را می بندد.

•Save : آخرین تغییرات در پروژه جاری را ذخیره می کند.

•Save as : پروژه جاری را با یک نام دیگر ذخیره می کند.

• Compress & Export : برای فشرده کردن پروژه و تولید خروجی نهائی استفاده میشود. به وسیله این گزینه میتوان برای فایلهای پروژه password گذاشت تا افراد غیرمجاز نتوانند به فایلهای پروژه دسترسی داشته و از آن استفاده کنند.

•Compile : برای ایجاد فایل اجرایی نهایی مورد استفاده قرار می گیرد.

• Reduce Size : این گزینه باعث کاهش حجم پروژه و حذف تصاویر زائد از پروژه می شود.

• Import Object :اشیاء از پیش تعریف شده یا اضافی را به درون پروژه وارد می کند.

• Export Object : یک یا دسته ای از اشیاء را به صورت یک فایل domدر کنار یکدیگر ذخیره می کند.

• MEF Import : از قابلیتهای جدید در نسخه ۴.۸ و بالاتر که اجازه بارگذاری فایلهای MFFرا در داخل یک پروژه می دهد.

•Webcam Image : اجازه تهییه فیلم از دوربین های کوچک متصل شونده به کامپیوتر را می دهد.
•Import Page : صفحات موجود در پروژه های دیگر را به داخل پروژه جاری وارد می کند.
•Export Page : صفحات موجود در پنجره جاری را به صورت فایل MMP که قابل استفاده برای پروژه های دیگر است را صادر می- کند.
•Print :صفحه جاری پروژه را به چاپگر می فرستد.
•Print Preview :آنچه که قرار است به چاپگر فرستاده شود را روی صفحه نمایش می دهد.
•Print Setup : باعث نمایش پنجره تنظیم چاپگر می شود.
• Exit :برای خروج از برنامه استفاده می شود.



شکل ۹

توضیح در مورد نوار ابزار :
گزینه ها و آیکونهای این نوار در واقع میانبری سریع برای دسترسی به اقلام منوهای از قبل ذکر شده میباشد. شکل ۱ نمای از این نوار را نشان می دهد.



شکل ۱

اقلام موجود در این نوار به شرح زیر هستند :

با کلیک برروی آن یک پروژه جدید باز می شود.
از الگوهای از قبل آماده شده پروژه ایجاد می کند.
پروژه از قبل آماده شده را بارگذاری می کند.
آخرین تغییرات را در پروژه جاری ذخیره می کند.
شیء انتخاب شده را کپی میکند. (در داخل clipboard ذخیره می کند)
شیء کپی شده در داخل clipboard را در محل مورد نظر می چسباند.
اگر clipboard ویندوز دارای تصویری باشد آنرا در محل مورد نظر می چسباند.
آخرین کار انجام شده را به حالت اولیه باز میگرداند.
عکس عمل Undo می باشد.
باعث باز شدن پنجره تنظیم پروژه می باشد.
باعث نمایان و یا مخفی شدن پنجره مخصوص به لیست صفحه ها می شود.
باعث نمایان و یا مخفی شدن پنجره مخصوص به لیست اشیاء می شود.
باعث نمایان و یا مخفی شدن پنجره مخصوص به اشیاء از قبل طراحی شده می شود.
پنجره ای که مختصات شیء را نمایش می دهد.
باعث نمایان شدن خطوط راهنما به صورت نقطه چین بر روی صفحه کاری می شود.
باعث قرینه ی عمودی شکل می شود.
باعث قرینه ی افقی شکل می شود.
اگر سایز تصویر تغییر کرده باشد آن را به حالت اولیه باز می گرداند.
پنجره تنظیمات رنگ می باشد.
منوی ویزارد که خود دارای منوهای زیر می باشد.

- Insert Back/Next Buttons : با زدن این گزینه دو دکمه Back و Next به صفحه جاری اضافه می شود که با کلیک روی آنها می توانید به صفحات بعد یا قبل بروید.
- Insert Clos Button : دکمه ای به شکل × به صفحه جاری اضافه می کند که برای خارج شدن از برنامه مورد استفاده قرار می گیرد.
- Insert Video Controls : دکمه های مربوط به کنترل ویدئو را اضافه می کند.
- Insert CD Audio Controls : دکمه های مربوط به کنترل سی دی های موسیقی را به صفحه اضافه می کند.

• Insert Mp3 Controls : دکمه های مربوط به کنترل موسیقی با فرمت MP3 را به صفحه اضافه می کند.

• Insert MOD Controls : دکمه مربوط به کنترل فایلهایی با فرمت MOD را به صفحه اضافه می کند.

• Insert Lens Flare : یک افکت تلفیقی از نور را به صفحه اضافه می کند.

• Glow on mouse move : افکتی بر شیء قرار می دهد که با رفتن ماوس بر روی آن حالت برجسته می گیرد.

• Capture Esc and Exit Key : که خود شامل گزینه های زیر است :

Exit 1 Mac Like : منوی خارج شدن که به صورت دیالوگ از قبل آماده شده می باشد و به فرم مکینتاش طراحی شده است.(شکل-۲)

Exit 2 (Question) : منوی از پیش آماده شده ای با دو گزینه ی Exit و Cancel را به صفحه ی جاری اضافه می کند. (شکل-۳)

Exit 3 (Yes - No) : منوی از پیش آماده شده ای با دو گزینه Yes و No را به صفحه جاری اضافه می کند. (شکل- ۴)

Go To Last Page : شیء اسکریپت را به صفحه جاری اضافه می کند که در صورت اجرا به آخرین صفحه ی موجود میرود.

باعث نمایان شدن پنجره buble می شود که شامل Metafile های از پیش آماده شده می باشد.(شکل-۵)

باعث نمایش پنجره Sparkle می شود که شامل افکتهای از پیش طراحی شده می باشد که در صورت لزوم برای ایجاد درخشندگی و جلب توجه از آن استفاده میشود. این حالت روی زمینه تاریک جلوه ی بهتری دارد.(شکل- ۶)

باعث نمایان شدن پنجره ی تولید فایل اجرایی می شود.

باعث دیباگ کردن پروژه جاری می شود.

باعث اجرای پروژه جاری می شود.

باعث نمایان شدن پنجره ی about می شود.



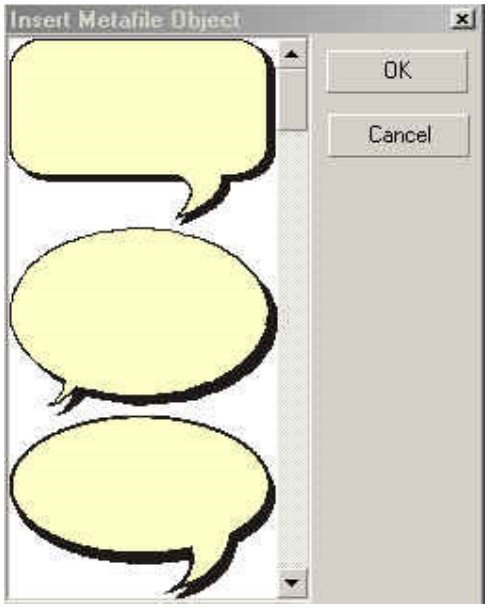
شکل ۲



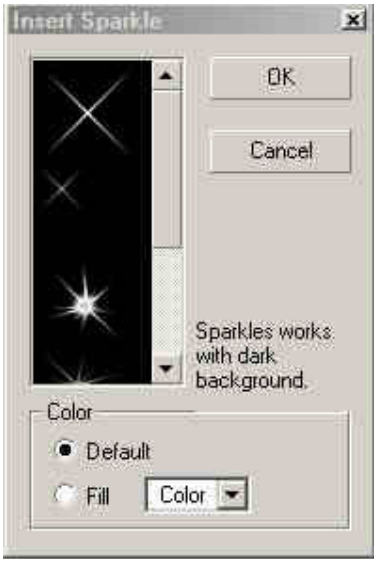
شکل ۳



شکل ۴



شکل ۵


Insert Sparkle
OK
Cancel
Sparkles works with dark background.
Color
Default
Fill
Color

شکل ۶



شکل ۱

توضیح در مورد نوار اشیاء :

با استفاده از گزینه های این نوار میتوان به سرعت , اشیاء مختلف مورد نظرتان را ایجاد کرده و بر روی صفحات پروژه قرار دهید.شکل ۱.

اقلام موجود در این نوار به شرح زیر هستند:

- نشانگر ماوس را به حالت اولیه خود باز می گرداند.
- یک شیء متنی یک خطی ایجاد می کند. کافی است بر روی آن کلیک کرده تا انتخاب شود.
- یک شیء متنی چند خطی ایجاد می کند. این شیء میتواند حاوی متون گوناگون و طولانی با فونت و سایز دلخواه باشد.
- با استفاده از این آیکون می توان یک دکمه برروی صفحه ایجاد کرد.
- یک شیء تصویری بوجود می آورد. این شیء میتواند حاوی حاوی تصاویر مختلف با فرمتهای گوناگون باشد.
- یک دکمه تصویری بوجود می آورد که به مانند شیء تصویری می باشد. با این تفاوت که در حالت انتخاب عکس می توانیدسه عکس دلخواه را انتخاب نمایید.
- جعبه متنی مخصوص برای ورود یا تایپ متن توسط کاربر ایجاد می کند.(مانند باکسهای متنی در فرمها)
- این آیکون شیء حاوی تصویر متحرک از نوع Gif Animation را به صفحه کاری وارد می کند.
- شیء ویدئو را به صفحه ی کاری وارد میکند. فرمت پیش فرض این شیء , همان فرمت استاندارد فیلمهای مخصوص ویندوز , یعنی Avi می باشد.
- یک شیء حاوی تصویر دلخواه را به صفحه اضلفه می کند. قابلیت ویژه ی این شیء این است که تصویر داخل آن میتواند به وسیله ماوس پیمایش شود.
- ماتریسی از تصاویر دلخواه را بوجود می آورد. هر خانه این ماتریس حاوی ۳ شکل می باشد. البته این سه شکل برای تمام خانه های ماتریس یکسان است.قابل توجه است که این سه شکل برروی هم قرار میگیرند.
- یک شیء پویا برروی صفحه ایجاد می کند.این شیء یک تصویر فعال با جلوه های ویژه خاص و قابل تغییر می باشد. از آنجا که این جلوه ها با استفاده از فرمولهای ریاضی است پس حجم برنامه را خیلی بالا نمی برد , ولی از سرعت CPU کامپیوتر کاربر می کاهد.
- به وسیله ی این آیکون می توانید یک مستطیل رنگی در محیط کاری ایجاد کنید.
- می توانید یک دایره ی رنگی در محیط کاری ایجاد کنید.
- می توانید یک خط در محیط کاری ایجاد کنید.
- باعث ایجاد یک شیء نامرئی بر روی صفحه می شود که این شیء نسبت به حرکت ماوس و کلیک ماوس حساس است و در قبال آن میتواند کاری را انجام دهد.
- یک شیء اسکریپت بر روی صفحه ایجاد میکند.این شیء میتواند حاوی قطعه کدهای وخصوص MMB باشد که هر یک وظایف خاصی را انجام می دهد.

یک شیء مخصوص نمایش فایلهای HTML را بر روی صفحه قرار میدهد.این شیء از اکتیو ایکس های مخصوص مرورگر اینترنت مایکروسافت (IE) بهره میگیرد. پس میتواند حاوی کدهای جاوا هم باشد.
این شیء میتواند یک برنامه ی تحت ویندوز را در داخل خود اجرا کند. به وسیله ی این شیء حتی میتوان به اقلام داخل منوهای آن برنامه نیز دسترسی داشت.
این آیکون برای نمایش دادن فایلهای ویدئویی و فیلم با فرمت Mpeg , Dat , Mov استفاده می شود.

خوب دوستان ما در طی جلسات قبل تقریبا به طور کامل با تمامی منوهاو آیکونهای موجود در برنامه آشنا شدیم و کاری را که هریک انجام می داد را بیان کردیم.
از این به بعد می خواهیم تا به بیان جزییات بیشتر پرداخته و پروژه هایی را با همکاری یکدیگر برای آشنایی بیشتر با امکانات برنامه انجام دهیم.

پنجره ی خصوصیات صفحه :

همانطور که قبلا نیز گفتیم , هر پروژه ی MMB شامل تعدادی صفحه می باشد که اشیاء مختلف بر روی این صفحات قرار می گیرند. هر یک از این صفحات خصوصیات خاص خود را دارد که می تواند با دیگر صفحات متمایز باشد.
برای دسترسی به پنجره تنظیم خصوصیات صفحه از منوی Page گزینه ی Properties را انتخاب می کنیم و یا از جعبه ابزار صفحه , آیکون
را کلیک کنید.با این کار پنجره خصوصیات صفحه ی جاری باز می شود.
در این پنجره میتوانید اسم صفحه را تغییر دهید , رنگ زمینه را تغییر دهید , عکس زمینه برایش بگذارید و موزیک متن برای آن بارگذاری نمایید. و یا حتی اسکریپتی برای صفحه بگذاریم که به محض اجرای صفحه این قطعه کد نیز اجرا شود. و حالا شکل و جزییات بیشتر : (شکل۲)

- Label : نام صفحه را در این جعبه متن میتوان وارد کرد.
- Default : از لیست باز شونده ی این گزینه می توانید نوع نمایش نشانگر ماوس را در هنگام فعال شدن این صفحه تعیین کرد.شکلهایی مانند : دست, نشانگر سیاه ماوس, نقطه سیاه و ... از آن جمله اند.
- Background : اجزای موجود در این قسمت مربوط به تنظیم پشت زمینه این صفحه می باشد و شامل موارد زیر است :

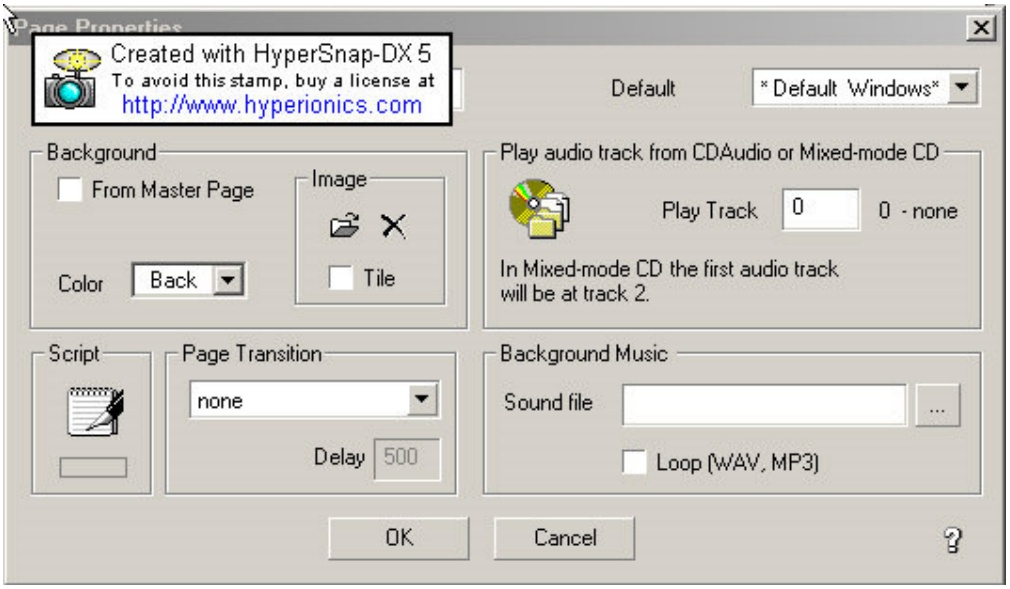
From Master Page : علامت زدن این گزینه باعث می شود تا این صفحه تصویر زمینه ی خود را از Master Page بگیرد. یعنی تصویری که در Master Page به عنوان پشت زمینه ی تنظیم شده باشد در این صفحه هم پشت زمینه خواهد بود. این قابلیت می تواند جلوی کپی شدنهای متوالی و تکراری یک تصویر خالی را در تعداد زیادی صفحه بگیرد و در نتیجه حجم پروژه به مقدار قابل توجهی پایین آمده و سرعت اجرای برنامه نیز بالا رود.

Color : اگر بخواهید از تصویر Master Page پیروی نکنید و فقط یک صفحه رنگی داشته باشید, میتوانید از این قسمت رنگ مورد نظر را انتخاب کنید.

Image : اگر به هر دلیلی نخواهید از تصویر Master Page استفاده کنید, میتوانید بر روی آیکون کلیک کرده و عکس دلخواهتان را از پنجره ی باز شده انتخاب کنید و سپس کلید Open را کلیک کنید. اگر بخواهید تصویر انتخاب شده ای را حذف کنید از آیکون Del استفاده کنید. اگر تصویر شما ابعاد کوچکی داشت , شما با استفاده از Tile میتوانید آنرا در پشت زمینه ی صفحه متوالیا تکرار کنید.

• Script : با کلیک بر روی آیکون پنجره ی مخصوص به نوشتن اسکریپت باز خواهد شد. اینکه برای یک صفحه چگونه اسکریپت بنویسیم را در جلسات آینده مورد بررسی قرار می دهیم.
• Page Teransition : این گزینه یکی از قابلیتهای کم نظیر در MMB است. با استفاده از این گزینه می توانیدافکتهای بسیار زیبایی را به صفحات خود بدهید. این جلوه های ویژه هنگامی پدیدار می شوند که بخواهیم به این صفحه وارد شویم و یا اینکه می خواهیم به صفحه دیگر برویم. مقدار زمان اجرای این جلوه ها به طور پیش فرض ۵۰۰ میلی ثانیه است که شما با استفاده از Delay می توانید آنرا به میل خود تغییر دهید.
• Play Audio Track from CD Audio : این گزینه هم هنگامی کاربرد دارد که پروژه ی شما بر روی CD ای عرضه شود که تلفیقی از ترکهای موسیقی و داده می باشند. عددی که در جعبه متنی این قسمت وارد میکنیم , مشخص کننده این است که کدام ترک موسیقی موجود بر روی CD به هنگام نمایش این صفحه پخش شود.
• Background Music : در این قسمت می توانید مشخص کنید که در هنگام نمایش صفحه , چه فایل موسیقی به عنوان موزیک متن پخش شود. علامت زدن گزینه Loop در زیر این جعبه متن باعث می شود تا هنگامی که موسیقی به انتها رسید , موزیک مجددا پخش شود.

پس از انجام تنظیمات بر روی صفحه مورد نظر , کلید OK را فشاردهید. اگر به هر دلیلی از تغییرات داده شده منصرف شدید, کلید Cancel را بزنید.



شکل ۲

توضیح در مورد فایلهای جانبی :

منظور از فایلهای جانبی یک پروژه ، تمامی فایلها و فهرستهایی هستند که از فایلهای اجرایی (EXE) پروژه مجزا ولی در ارتباط با پروژه باشند. این فایلها ممکن است قالبهای گوناگونی داشته باشند و هر یک برای کاری خاص در پروژه در نظر گرفته شده باشند.

مهمترین نکته ای که در ارتباط با فایلهای جانبی باید به آن توجه کرد ، تعیین مسیر (آدرس) صحیح آن فایل در کنار پروژه است. از آنجا که اکثر برنامه های مالتی مدیا بر روی CD ارائه می شوند، شروع مسیر این فایلها را با نام درایو CD مشخص می کند و همچنین به دلیل اینکه کامپیوترهای مختلف ، الزاما تعداد درایوهای یکسانی ندارند، نام درایو CD در کامپیوترهای گوناگون نیز متفاوت خواهد بود.

مثلا ممکن است نام درایو CD در کامپیوتر شما F یا G باشد ، ولی کامپیوتر دوستتان درایو CD را با نام H بشناسد. حال راه حل چیست؟

MMB این مشکل را با دو عبارت <SrcDir> و <SrcDrive> حل کرده است. عبارت اول کل مسیری که پروژه شما از آنجا در حال اجرا هست را برمیگرداند و عبارت دوم، تنها نام درایوی را که برنامه از روی آن درایو اجرا میشود را برخواهد گرداند.

فایلهای جانبی ممکن است از نوع فایلهای تصویری ، فایلهای موسیقی ، فایلهای فیلم ، فایلهای حاوی متن ، فایلهای فونت ، فایلهای دیگر MMB، فایلهای جانبی و اجرایی باشد.

پنجره خصوصیات پروژه :

برای باز کردن این پنجره از منوی Project گزینه ی Embedded Setting را انتخاب کنید و یا از نوار ابزار ، روی آیکون آن که به شکل می باشد.(شکل ۳)

windows Size: در این قسمت می توانید طول و عرض پنجره پروژه را تعیین کنید .توجه داشته باشید که خروجی نهایی برنامه شما در این ابعاد دیده خواهد شد.اندازه استاندارد برنامه های مالتی مدیا ۶۴۰×۴۸۰ می باشد . این حداقل سایزی است که ویندوز پشتیبانی می نماید .

Window Title : عبارتی که در این جعبه متن وارد می کنید تیر پنجره پروژه تان را مشخص می کند .

Style : این قسمت دارای سه گزینه می باشد :

Always on top : علامت زدن این گزینه باعث می گردد تا خروجی پروژه شما همیشه بر روی دیگر پنجره های ویندوز قرارگیرد .

Windows Desktop Component : با علامت زدن این گزینه هنگامی که پروژه را اجرا می کنیم ، برنامه اجرایی در زیر هر پنجره باز دیگری بر روی دسکتاپ ویندوز قرار می گیرد .

Save Last Position In Registery : آخرین وضعیت مکانی پنجره شما را در رجیستری ویندوز ثبت می کند و دفعه آینده که پروژه خود را اجرا نمودید ، پنجره پروژه در همان مکان باز می گردد . جعبه متنی که در زیر گزینه آخر مشاهده می کنید ، اسم دلخواهی است که پروژه شما با این نام در رجیستری ویندوز ثبت می گردد .

Standard Window : این گزینه در وسط پنجره تنظیمات پروژه قرار دارد که به طور پیش فرظ علامت خورده است . علامت خوردن این گزینه بدین معنی است که خروجی پروژه شما در داخل پنجره استاندارد ویندوز نمایش یابد . علامت این نقطه باعث غیر فعال شدن برخی اقلام زیر آن می شود .

Movable : علامت خوردن این گزینه باعث می شود که کاربر بتواند پنجره خروجی پروژه را به هر جای دیگر صفحه نمایش منتقل کند .

Window has Custom Shape : یکی از امکانات بی نظیر MMB است و به شما اجازه می دهد که پنجره های پروژه را به هر شکل دلخواهی در آورید . البته در اینجا احتیاج به یک شکل گرافیکی که مورد نظرتان است خواهید داشت .

Outeline Shaper : در این قسمت روی آیکون کلیک کنید و سپس طرحی را که در قسمت بالا توضیح داده شد انتخاب نموده و دکمه Open را کلیک کنید . جعبه Tolerance میزان دقت حذف رنگ بیرونی را مشخص می کند و دو جعبه x و Y مربوط به Start Print نقطه شروعی را مشخص می کند که از آن نقطه ، رنگ حذف شونده مشخص می شود .(بهتر است مختصات ۰ و ۰ دست نزنید .) اکنون اگر دکمه OK را بزنید می بینید که خط چینی به همان فرم لبه بیرونی طرح شما بر روی صفحه پروژه افتاده است . اگر پروژه را اجرا کنید می بینید خروجی پروژه شما به جای شکل پنجره عادی ویندوز، حالت طرح شما را گرفته است .

B/W/Mask : این قسمت تا حدود زیادی شبیه به قسمت قبلی می باشد با این تفاوت که در اینجا طرحی را که انتخاب می کنید تنها می تواند از دو رنگ تشکیل شده باشد.

Background Mode : در قسمت سمت راست، این گزینه را می توانید مشاهده کنید که در زیر خود تعدادی تنظیمات به شرح زیر دارد :

Full Screen Backgroud :اگر این گزینه علامت نخورد ، بقیه گزینه های زیرین در این قسمت نیز قابل دسترسی خواهد بود . علامت خوردن این گزینه به تنهایی باعث می شود تا هنگام اجرای پروژه

تمامی زمینه به رنگ مورد نظر شما که در لیست باز شونده Solid Fill مشاهده می کنید ، در بیاید و خروجی پروژه بر روی این رنگ نمایان شود . (رنگ پیش فرض سیاه می باشد.)

Disable Alt -Tab In Win 95 : علامت زدن این گزینه باعث می شود تا کلید های Alt و Tabدر ویندوز در طول اجرای برنامه شما غیر فعال گردد .

Cover Windows Taskbar : با علامت زدن این گزینه پروژه شما نوار Taskbar ویندوز را نیز خواهد پو شاند. در زیر این گزینه ها یک آیکون به شکل را مشاهده می کنید . با کلیک ماوس بر روی آن می توانید تصویر دلخواه را انتخاب کنید تا این تصویر به عنوان پشت زمینه بجای رنگ یک نواختی که در بالا توضیح دادیم (Solid Fill) ، قرار گیرد .

سه گزینه Normal , Tile و Stretch باعث خواهد شد که این تصویر به صورت کاشی کاری ، ساده و یا عکس به حدی کشیده شود که کل پشت زمینه را بپوشاند ، قرار گیرد .

Display Resolution : به کمک گزینه های آن می توانید تنظیمات رزولوشن ویندوز را به اندازه مورد نظر خود تغییر دهیم . البته ما توصیه نمکنیم که این کار را بکنید ،زیرا برخی از کاربران از دستکاری شدن تنظیمات ویندوزشان به شدت عصبانی خواهند گشت .

Set Process Priority : این گزینه دارای سه انتخاب زیر است :

High : علامت زدن این گزینه باعث می شود تا بیشترین تقدم پردازش توسط CPU به برنامه شما داده شود .

NORMAL : پردازش برنامه به صورت عادی انجام می شود .

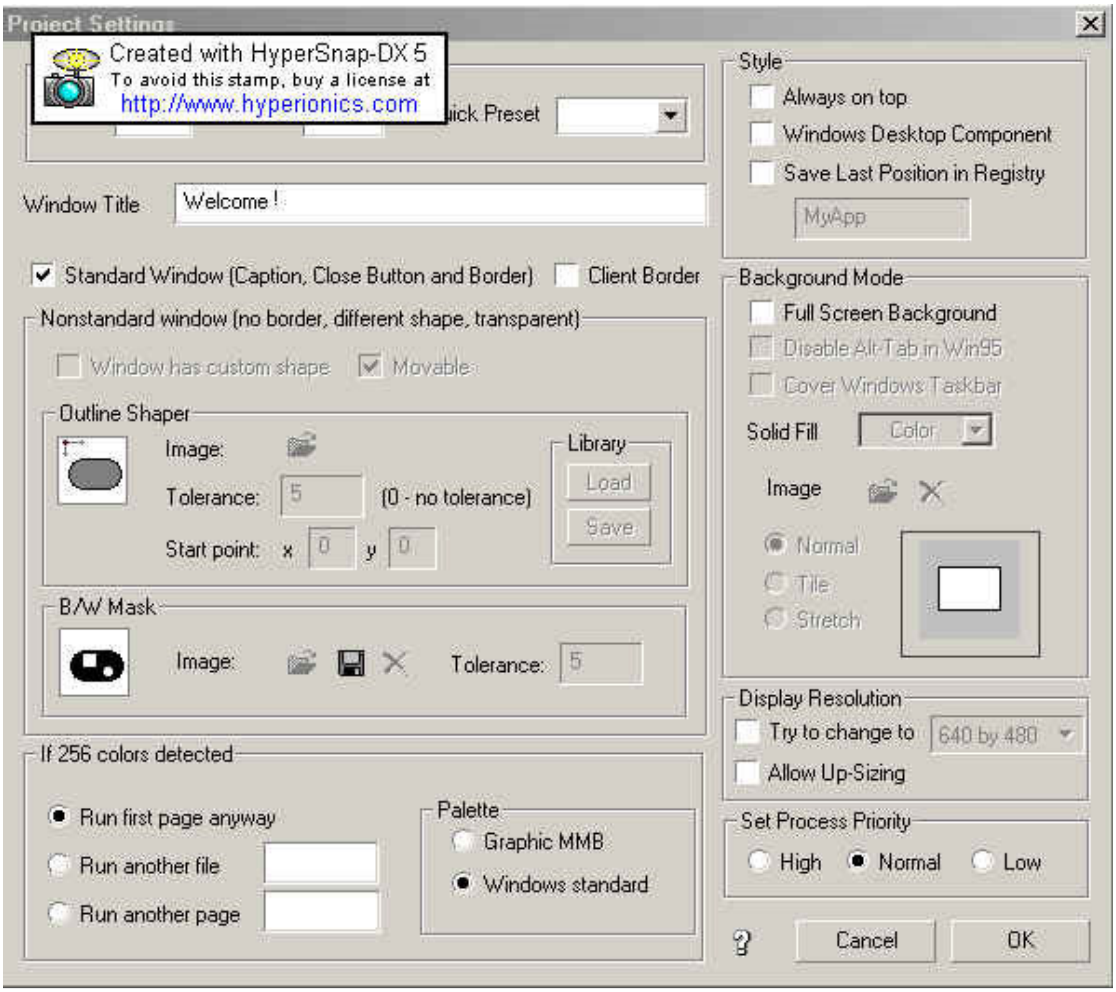
LOW : کمترین تقدم پردازش توسط CPU به برنامه شما داده می شود .

If 256 Color Detected: شامل گزینه های زیر است .این گزینه ها هنگامی اثر خود را در پروژه می گذارند که کامپیوتر مقصد که برنامه بر روی آن اجرا می شود حداقل بتواند ۲۵۶ رنگ را پشتیبانی کند :

Run First Page Anyway : بطور پیش فرض علامت خورده است و باعث می شود هنگام اجرای برنامه شما ،اولین صفحه از پروژه به طور پیش فرض نمایش داده شود.

Run Another File : با علامت زدن این گزینه اگر حداقل ۲۵۶ رنگ در کامپیوتر مقصد تشخیص داده شود ، یک برنامه دلخواه دیگر اجرا خواهد شد .این برنامه را در جعبه متن روبروی این گزینه مشخص کنید.

Run Another Page : با علامت زدن این گزینه اگر حداقل ۲۵۶ رنگ در کامپیوتر مقصد تشخیص داده شود ،یک صفحه دیگر از پروژه که مورد نظر ماست ، در ابتدا نمایش خواهد یافت ، صفحه مورد نظر در جعبه متن روبروی این گزینه مشخص می شود.


Project Settings
Created with HyperSnap-DX 5
To avoid this stamp, buy a license at
http://www.hyperionics.com
Quick Preset
Window Title
Welcome !
Standard Window (Caption, Close Button and Border)
Client Border
Nonstandard window (no border, different shape, transparent)
Window has custom shape
Movable
Outline Shaper
Image:
Tolerance:
5
(0 - no tolerance)
Start point:
x
0
y
0
Library
Load
Save
B/W Mask
Image:
Tolerance:
5
If 256 colors detected
Run first page anyway
Run another file
Run another page
Palette
Graphic MMB
Windows standard
Style
Always on top
Windows Desktop Component
Save Last Position in Registry
MyApp
Background Mode
Full Screen Background
Disable Alt-Tab in Win95
Cover Windows Taskbar
Solid Fill
Color
Image
Normal
Tile
Stretch
Display Resolution
Try to change to
640 by 480
Allow Up-Sizing
Set Process Priority
High
Normal
Low
Cancel
OK

شکل ۳

ایجاد اولین پروژه مالتی مدیا:

برای ایجاد این پروژه نیاز به چندین فایل صوتی و تصویری دارید.این فایلها کاملا به دلخواه شما می باشند. بنابراین حداقل ۳ فایل تصویری و ۲ فایل صوتی را از قبل در شاخه ای از کامپیوترتان کپی و آماده کنید.

اکنون برنامه ی MMB را اجرا کنید. این برنامه هنگامی که اجرا می شود ، به طور پیش گزیده یک صفحه برای پروژه جدید نیز باز خواهد کرد و شما شکلی مانند (شکل۱) را ملاحظه خواهید کرد. اگر چنین چیزی وجود نداشت، باید از منوی File گزینه New را انتخاب کنید تا یک پروژه جدید ایجاد شود.

ما می خواهیم پروژه ای با ۴ صفحه مختلف ایجاد کنیم و همچنین این توانایی را داشته باشیم که بین این صفحات به راحتی حرکت کنیم. برخی از این صفحات دارای صوت و ما بقی دارای تصویر می باشند.

در ابتدای کار باید ۴ صفحه در این پروژه ایجاد کنیم . برای ایجاد صفحات جدید به منوی Page رفته و گزینه Add Page را انتخاب کنید. با تکرار این عمل ۴ صفحه جدید را ایجاد کنید. این صفحات را میتوانید در لیست صفحات در انتهایی ترین قسمت MMB مشاهده کنید (شکل۲).

در لیست صفحات بر روی اولین صفحه کلیک کنید تا رنگ آن به قرمز تبدیل شود ، اکنون این صفحه فعال شماست و شما در حال ویرایش آن خواهید بود. ما می خواهیم بر روی این صفحه ، یک عکس با یک دکمه قرار دهیم.

برای قرار دادن عکس روی صفحه شئ Bitmap را از نوار ابزار انتخاب کرده و سپس مکان نما را به محل دلخواهی از صفحه می بریم و یکبار کلیک می کنیم. با این کار پنجره مخصوصی باز خواهد شد و شما می توانید از طریق آن ، عکس مورد نظر خود را انتخاب کنید و سپس کلید Open را فشار دهید. می بینید که عکس در مکان مورد نظر شما نمایان می شود. اگر تصویر کوچکتر یا بزرگتر از اندازه ی مورد نظر شما بود ، روی آن یکبار کلیک کنید تا حاشیه آن به طور نقطه چین نمایان شود و سپس با استفاده از نقاط مربع سیاهرنگ در لبه های آن ، سایز تصویر را به اندازه ی دلخواه تغییر دهید. (شکل۳)

اکنون به این صفحه یک دکمه نیز اضافه می کنیم. برای این کار از نوار اشیاء ، شئ دکمه (Button) را انتخاب کنید و سپس در محل دلخواه خود بر روی صفحه کلیک کنید تا دکمه در آنجا قرار گیرد. و سپس برای تغییر خصوصیات آن ، روی آن ۲ بار کلیک کنید و یا روی آن کلیک کرده و از منوی Object گزینه Properties را انتخاب کنید. با این کار پنجره خصوصیات دکمه باز خواهد شد.(شکل۴)

برای تغییر عنوان آن در جعبه متنی که با نام Text مشخص شده ، کلمه Next را تایپ کنید. با این کار عنوان دکمه به Next تغییر خواهد کرد. برای تنظیم اینکه این دکمه در هنگام فشرده شدن باید چه عملی را انجام دهد ، به قسمت Action از این پنجره می رویم که در پایین و سمت چپ همین پنجره قرار دارد. روی اولین آیکون آن که در شکل دور آن با نوار قرمز مشخص شده است، کلیک کنید. با این کار پنجره دیگری با نام External Command and Page Action باز می شود.این پنجره را در شکل۵ مشاهده می کنید.

روی اولین لیست باز شونده با عنوان On Mouse Click کلیک کنید و گزینه go to Next Page را انتخاب نمایید. سپس روی دکمه OK کلیک کنید تا تنظیمات Action ثبت شود. حال در پنجره تنظیم خصوصیات دکمه ، روی دکمه OK کلیک می کنیم تا کل تنظیمات اعمال شوند. در اینجا کار ما با صفحه ۱ تمام شده است.

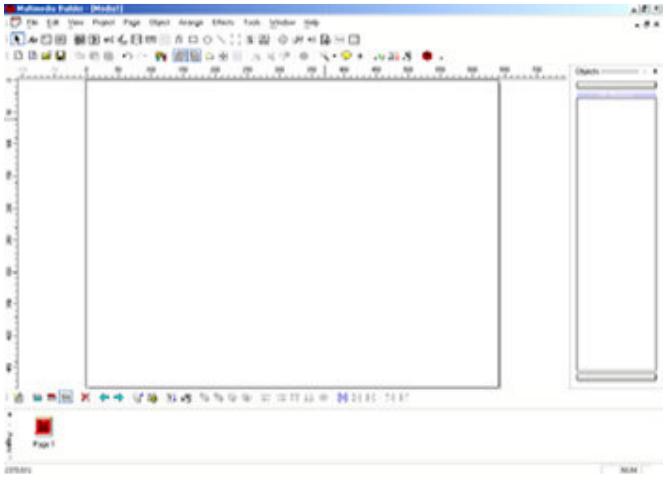
اکنون به صفحه ۲ پروژه می رویم. برای این کار روی این صفحه در لیست صفحات کلیک کنید. وای!!!؟... چه اتفاقی می افته!!!... تمام کارهای ما روی صفحه اول ناپدید شد!!؟؟... نگران نباشید. تمام کارهای شما بر روی صفحه ۱ محفوظ است و شما الان در صفحه سفید بدون محتوای ۲ هستید. حال به صفحه ۲ ، چند خط متن اضافه می کنیم. برای این کار از نوار اشیاء ، شئ Text را انتخاب کنید. آیکون آن به صورت Aa است. سپس در یک نقطه دلخواه از صفحه ی ۲ کلیک کنید تا شئ در آنجا قرار گیرد. در این هنگام باید عبارت Double Click Here را در صفحه کاری مشاهده کنید.

برای جایگزین کردن متن دلخواه خود کافی است روی این عبارت ۲ بار کلیک کنید تا پنجره خصوصیات آن باز شود ، و یا روی آن کلیک کرده و از منوی Object گزینه Properties را انتخاب کنید. با این کار پنجره خصوصیات متن باز خواهد شد.(شکل۶)

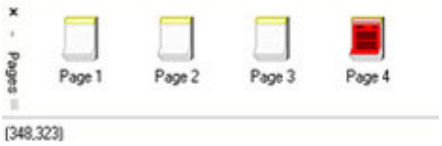
اکنون در محل مربوطه در این پنجره ، عبارت " Double click here " را پاک کرده و متن خود را جایگزین آن کنید و از دیگر قسمتهای این پنجره رنگ و فونت و اندازه متن را به دلخواه تغییر دهید و سپس کلید OK را فشار دهید. مشاهده می کنید که متن شما در صفحه جایگزین شده است.

در صفحه ۲ ما به دو دکمه Back و Next احتیاج داریم تا بتوانیم به صفحه قبل (در اینجا page۱) و صفحه بعد (در اینجا page۳) حرکت کنیم. برای قرار دادن دکمه ها روی صفحه۲، از نوار اشیاء ، گزینه Button را انتخاب و این کار را ۲ مرتبه انجام دهید تا دو دکمه داشته باشید. تنظیم خصوصیات دکمه Next ، مانند آنچه که در صفحه۱ انجام دادیم می باشد. برای تنظیمات دکمه Back نیز به پنجره تنظیم خصوصیات آن رفته و در قسمت Text عبارت Back را تایپ کنید تا عنوان دکمه تغییر کند. سپس از قسمت Action ای که در صفحه ۱ گفته شده ، گزینه go to Perev Page را انتخاب کنید تا هنگام کلیک بر روی این دکمه ، ما به صفحه قبل که در اینجا همان صفحه ۱ است ، برویم.سپس روی دکمه OK کلیک کنید تا تغییرات ثبت شود. در اینجا نیز کار ما با صفحه ۲ تمام میشود.

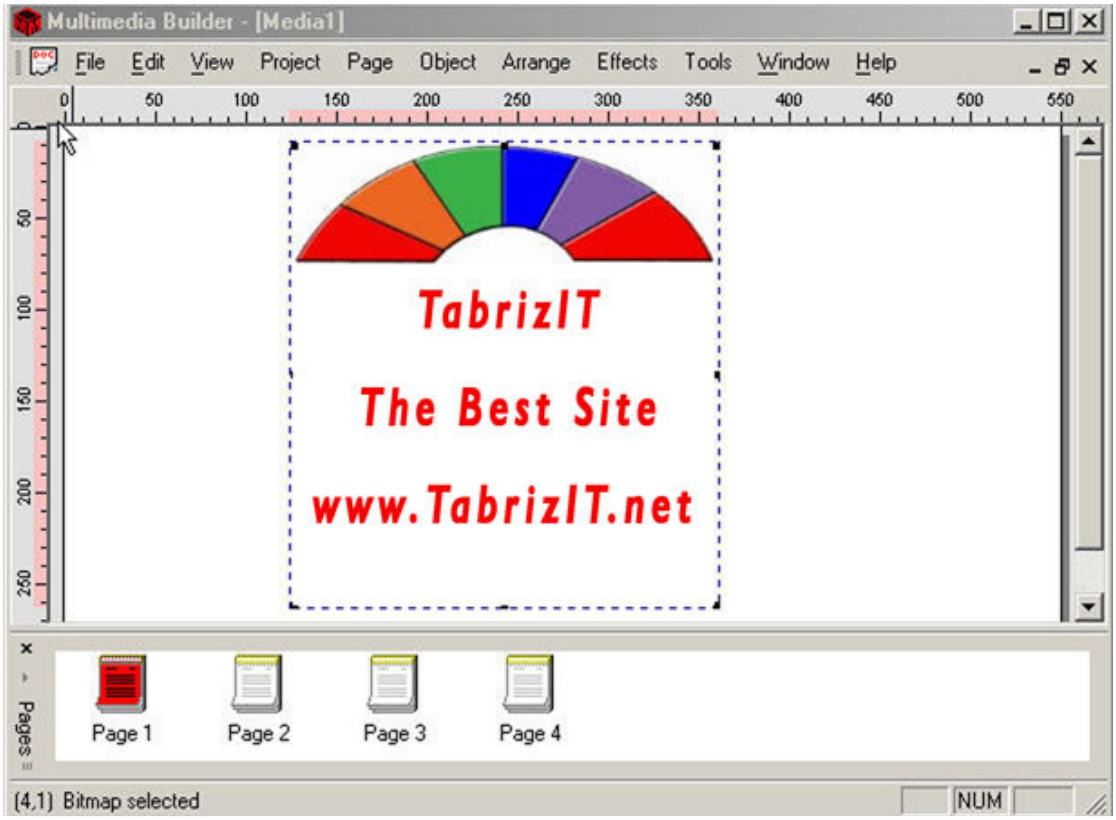
برای این جلسه دیگه بسه. تا شما یه استراحتی بکنید و یه خورده بیشتر با برنامه ور برید، ما هم جلسه بعدی که ادامه ی همین جلسه است را برای شما آماده میکنیم.



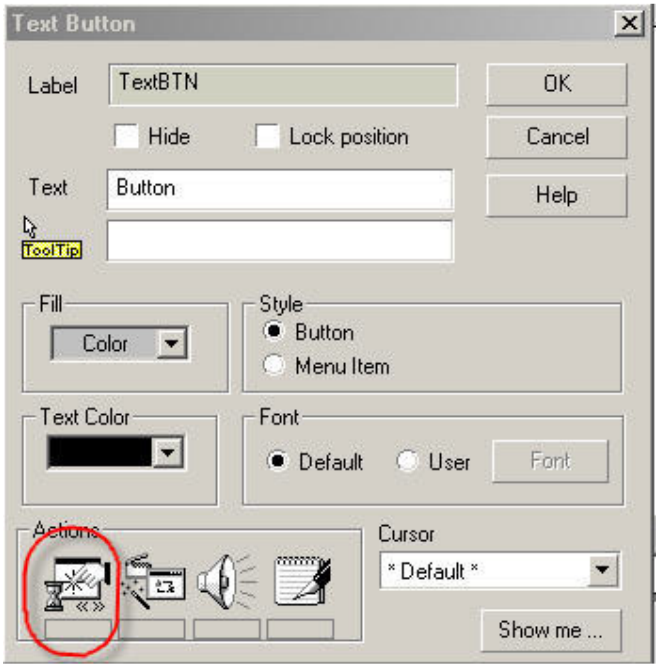
شکل ۱



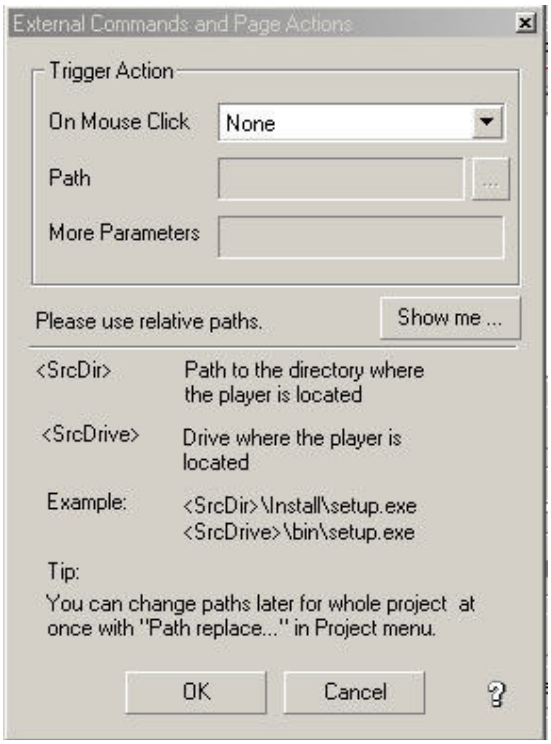
شکل ۲



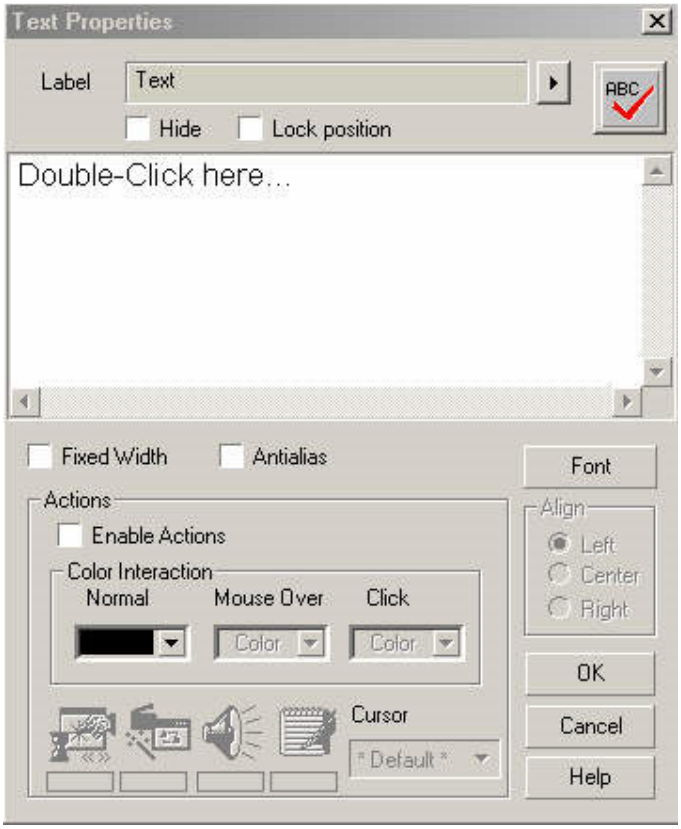
شکل ۳



شکل ۴


External Commands and Page Actions
Trigger Action
On Mouse Click
None
Path
More Parameters
Please use relative paths.
Show me ...
<SrcDir>
Path to the directory where the player is located
<SrcDrive>
Drive where the player is located
Example:
<SrcDir>\Install\setup.exe
<SrcDrive>\bin\setup.exe
Tip:
You can change paths later for whole project at once with "Path replace..." in Project menu.
OK
Cancel

شکل ۵

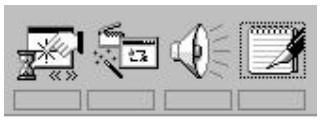

Text Properties
Label
Text
ABC
Hide
Lock position
Double-Click here...
Fixed Width
Antialias
Font
Actions
Enable Actions
Color Interaction
Normal
Mouse Over
Click
Color
Color
Align
Left
Center
Right
OK
Cancel
Help
Cursor
* Default *

شکل ۶

حالا ادامه ی پروژه ۴ صفحه ای که تا به حال ۲ صفحه آنرا کامل کرده ایم.
برای شروع کار با صفحه ۳ ، روی آیکون Page۳ در لیست صفحات کلیک کنید.
در این صفحه از پروژه می خواهیم تصویر و همچنین صدا قرار دهیم . تصویر ما به صورت تصویر زمینه خواهد بود .
برای این کار از منو Page گزینه Properties را انتخاب می کنیم و یا از نوار ابزار صفحات ، آیکونی که باشکل مشخص است را انتخاب می کنیم تا پنجره خصوصیات صفحه جاری(که در این جا صفحه ۳ پروژه است) باز شود ، این پنجره را در شکل ۱ ملاحظه فرمایید .
در این پنجره قسمتی به نام Background وجود دارد و در داخل آن ، قسمت مجزایی به نام Image را می بینید . در این قسمت روی آیکن کلیک کنید تا پنجره انتخاب تصویر نمایان شود . با کمک این پنجره یک تصویر دلخواه را انتخاب کرده تا این تصویر به عنوان تصویر زمینه برای صفحه جاری در پروژه تان برگزیده شود .
برای تنظیم موزیک زمینه در پنجره خصوصیات صفحه (شکل ۱) قسمتی با عنوان Background music را مشاهده می کنید که یک جعبه متن و یک دکمه کوچک در کنار و سمت راست قرار دارد . در کنار جعبه متن نیز عبارت Sound File را مشاهده می کنید در این جعبه متن می توانید مسیر فایل MP۳ دلخواهتان را همراه با نام آن تایپ کنید ، اما از آنجا که احتمالاً حال این کار را ندارید!! می توانید روی دکمه کوچک کلیک کنید تا پنجره انتخاب فایل باز شود و به وسیله این پنجره فایل موزیک دلخواهتان را انتخاب کنید و سپس دکمه Open را بزنید و وقتی کارتان تمام شد روی دکمه OK کلیک کنید ، حال در صفحه همان طور که در قبل توضیح دادیم دو کلید Next و Back را قرار دادهید.
خوب کار ما با صفحه ۳ نیز تمام شد . تنها صفحه ۴ باقی مانده است .بروی آیکون آن در لیست صفحات کلیک کنید تا به صفحه ۴ بروید .در این صفحه فقط یک متن پایانی و یک کلید برگشت و یک دکمه خروج از برنامه قرار می دهیم . برای نوشتن یک متن در این صفحه ، شیی text را از نوار اشیا انتخاب کرده و بر روی صفحه قرار میدهیم ، سپس در پنجره Properties این شی و در محل مربوط عبارت THE END را بنویسید .
برای قرار دادن دکمه برگشت (Back)، نیز طبق آنچه که در جلسه قبل گفته شد ، عمل کنید. قاعدتا اکنون شما با روش این کار باید آشنا شده باشید ، اگه این طور نیست ، پس به شما توصیه می کنم که یکبار دیگه جلسه قبلی رو به دقت مطالعه کنید.
الان دیگه آخرین کاری که باید انجام دهیم ، قرار دادن یک کلید خروج از برنامه است.
برای ایجاد یک کلید برای خروج با انتخاب شی Button از نوار اشیا و قرار دادن آن بر روی page ۴ این دکمه را ایجاد می کنید . سپس با دوبار کلیک کردن روی آن پنجره Properties دکمه را باز نمایید و عنوان آن را به Exit تغییر دهید .سپس در قسمت Action از پنجره Properties این دکمه ، روی آیکون اول کلیک کنید . با این کار پنجره جدید با عنوان External command and page action باز می شود .این پنجره را می توانید در شکل ۵ جلسه ی قبل ملاحظه فرمایید .
از لیست باز شونده اول در این پنجره گزینه Exit را برگزینید و سپس روی دکمه OK کلیک کنید تا به پنجره Properties این دکمه برگردید در این پنجره نیز روی کلمه OK کلیک کنید تا کار تنظیم عنوان و عمل این دکمه هنگام کلیک شدن مشخص شود .

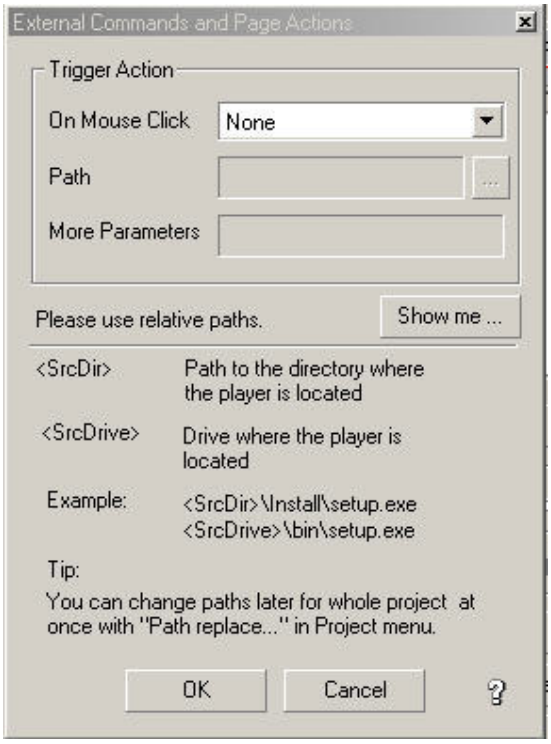
در اینجا پروژه شما دیگه آماده است و تنها کافی است که شما آنرا ذخیره نمایید.
برای ذخیره کار خود به منوی فایل رفته و گزینه save را انتخاب کنید و آن را در کامپیوتر خود ذخیره کنید. برای اجرای پروژه از منو Project گزینه Run را انتخاب کنید و یا از نوار ابزار آیکونی که به شکل است را کلیک کنید .
خوب من باید به شما تبریک بگویم زیرا توانستید اولین پروژه خود را آماده سازید . حالا یه کم بیشتر با برنامه خود ور برید و با استفاده از دکمه های Back و Next بین صفحات پروژه جابه جا شوید. قاعدتا اگر شما کارت صدا داشته باشید ، هنگامی که به صفحه ۳ می رسید ، باید موزیک را که در حال پخش شدن است بشنوید. شما مطمئنا در هنگام کار با این پروژه با مشکلاتی کوچک اما مهم برخورد می کنید که از جمله آنها این است :
۱- وقتی از صفحه ۳ به سایر صفحات میروید ، متوجه میشوید که موزیک کماکان در حال پخش شدن است.
۲- هروقت به صفحه ۳ وارد میشوید ، موزیک مجدداً از ابتدا پخش میشود.
۳- متوجه بالا یا پایین بودن دکمه ها نسبت به هم میشوید و ... .
این اشکالات برای اولین پروژه طبیعی است و شما به مرور زمان و ادامه جلسات آموزشی ما ، برطرف کردن آنها را خواهید آموخت. پس عجله نکنید!!! شما در ابتدای راه هستید.

ما در این جلسه می خواهیم قسمت Action را برای شما آموزش دهیم ؛
خوب همان طور که در تصویر زیر میبینید قسمت Action از ۴ قسمت تشکیل شده است که ما در این جا به توضیح این قسمت ها می پردازیم .



۱) External Commands and Page Action :

با کلیک بر روی آیکون پنجره مربوط به آن باز میشود که ما این پنجره را برای شما به نمایش درآورده ایم :



همان طور که ملاحظه میکنید ما دارای سه گزینه اصلی هستیم ؛

۱) On mouse click :

با کلیک روی این قسمت پنجره زیر باز میشود:



همان طور که در پنجره بالا مشاهده می کنید کارهای متنوع و گوناگون از قبیل اجرای یک برنامه خارجی ، جستجو بر روی دیسک ، باز کردن یک صفحه WEB و ... را میتوان اجرا کرد .

۲) Path :

در این قسمت می توانید یک مسیر به همراه نام یک فایل را مشخص کنید . تعیین این مسیر و نام فایل هنگامی مورد نیاز است که شما از لیست باز شونده قبلی گزینه هایی مانند Run Program, Run another project , mp3 open و چیزهایی مشابه اینها را انتخاب کرده باشید .
این گزینه ها در واقع می گویند که یک برنامه خارج از پروژه را اجرا کن ، یا یک فایل MP3 را بخوان و یا یک پروژه دیگر را اجرا کن . اینکه چه برنامه یا پروژه ای اجرا شود ، و از کجا اجرا شود را در جعبه متن Path مشخص می کنیم .

۳) More parametrs :

شما اگر برنامه ای که میخواهید اجرا شود احتیاج به پارامترهای اضافی داشت در این جعبه متن مشخص خواهیم کرد .
حال من به بیان بعضی از عملیاتی که در لیست On mouse click می باشد می پردازم :
* Run program : با انتخاب این گزینه ، در هنگام کلیک ماوس بر روی شیئ یک برنامه خارجی اجرا خواهد شد و شما مسیر خود را در قسمت Path وارد می کنید .
مثلاً اگر پروژه از روی درایو CD اجرا شود که معمولاً همین طور هم هست این عبارت مسیر درایو CD را بر می گرداند .
به طور مثال اگر مسیر D:\Multimedia\filename.exe را بدهیم ممکن است درایو D ، درایو CD مقصد نباشد ، بنابراین برنامه باید قابلیت این را داشته باشد که درایو CD را خودش تشخیص دهد و برنامه های جانبی مورد نیاز را از همان جا اجرا کند .
پس اگر در پروژه خود احتیاج به یک برنامه جانبی داشتیم بهتر است آن برنامه را در داخل یک شاخه مجزا بر روی CD قرار دهیم و سپس با استفاده از این عبارت و نام آن شاخه برنامه جانبی خود را از درون پروژه مالتی مدیا اجرا کنیم .
به عنوان مثال اگر احتیاج داشتیم تا برنامه ای با نام SETUP.exe را از درون پروژه اجرا کنیم می توانیم این برنامه را در داخل شاخه ای با نام Install قرار دهیم و آن را بر روی CD کپی نماییم و سپس مسیر Path را به صورت زیر مشخص می کنیم :

<Srcdir>\Install\ Setup.exe

در این صورت برنامه بدون هیچ مشکلی اجرا خواهد شد .
خوب تا اینجا دیگر کافی است ، ما در جلسه بعدی دنباله این مبحث را برای شما خواهیم آورد .

Explore disk

انتخاب این گزینه باعث می شود تا مسیری را که در جعبه متن Path مشخص می کنید توسط برنامه Windows Explorer باز شود عبارت <srcdir> به تنهایی باعث می شود تا مسیر اجرای پروژه شما توسط Explorer باز شود . اگر برنامه هایتان بر روی سی دی باشد محتویات CD در پنجره Windows Explorer نمایش خواهد یافت .

: Brows Web

انتخاب این گزینه باعث می شود تا هنگام کلیک بر روی شئی صفحه وبی که آدرس آن در Path وارد می کنید توسط مرورگر اینترنت شما باز شود .

: Send E_mail

این گزینه باعث می شود تا برنامه ارسال و دریافت e_mail اجرا شود . اینکه به چه شخصی e_mail فرستاده شود را در جعبه متن Path و بعد از عبارت زیر وارد نمایید .

mail to : " ایمیل مورد نظر "

:Run another Project

بزرگ شدن پروژه های MMB باعث افزایش حجم نهایی پروژه ما در MMB خواهد شد و این مسئله باعث کند شدن اجرای برنامه می شود .

برای جلوگیری از چنین پیشامدی بهتر است که پروژه های بزرگ مالتی مدیا را به چندین پروژه کوچکتر تقسیم کنیم و همه اینها تحت مدیریت یک پروژه ما در مواقع لزوم شود .

گزینه Run another Project برای اجرای این پروژه های کوچکتر است . توجه کنید که پروژه های کوچکتر را باید به صورت همین فایل های MBD ذخیره کنید .

در پنجره Path مسیر پروژه های کوچکتر را می توانید مشخص کنید .

در پنجره More parametr می توانید عبارت THIS_WINDOW یا NEW_WINDOW را وارد کنید .

عبارت THIS_WINDOW باعث می شود تا پروژه کوچکتر در داخل همان پنجره پروژه مادر اجرا شود .

در صورت استفاده از عبارت NEW_WINDOW پروژه کوچکتر به صورت یک برنامه مستقل و با پنجره مستقل اجرا خواهد شد .

: EXIT

این گزینه باعث خاتمه اجرای برنامه خواهد شد .

: go to first page

باعث می شود با کلیک روی شیئ به اولین صفحه پروژه جاری برویم .

go to last page :

باعث می شود تا هنگام کلیک بر روی شیی آخرین صفحه ی پروژه جاری برویم .

go to prev page :

باعث می شود تا هنگام کلیک بر روی شیی به صفحه قبلی پروژه برویم .

go to page :

با انتخاب این گزینه جعبه متن Path به یک لیست باز شونده تبدیل خواهد شد و در داخل خود لیست تمام صفحات موجود در پروژه جاری را خواهد داشت . در این جا می توانیم مشخص کنیم که با کلیک بر روی شیی به کدامیک از این صفحات بروید .

minimize :

با انتخاب این گزینه هنگامی که بر روی شیی کلیک کنیم پنجره پرونده minimize می شود .

MP3 open :

با انتخاب این گزینه جعبه متن Path نیز قابل دسترسی شده و در آن بایستی مسیر فایل mp3 مورد نظرمان را همراه نام فایل و پسوند آن
مشخص کنیم . دقت کنید که فایل mp3 را در شاخه ای کنار پروژه قرار دهید و با استفاده از <srcdir> مسیر مورد نظر را تنظیم نماید.

MP3 stop :

باعث می شود تا فایل MP3 در حال پخش متوقف شود .

MP3 play:

باعث می شود تا فایل Mp3 که قبلاً توسط MP3 open باز شده است مجدداً پخش شود . این گزینه همچنین می تواند فایل Mp3 ای را که قبلاً توسط Mp3 stop یا MP3 pause متوقف شده است را مجدداً پخش نماید .

MP3 pause :

این گزینه نیز باعث متوقف شدن فایل MP3 خواهد شد . تفاوت آن با MP3 stop در این است که هنگام پخش مجدد آن باMP3 play ادامه آهنگ پخش خواهد شد .

MP3 FW:

این گزینه باعث می شود که فایل MP3 یک ترک به جلو برود .

MP3 BW :

این گزینه باعث می شود که فایل MP3 یک ترک به عقب بازگردد.

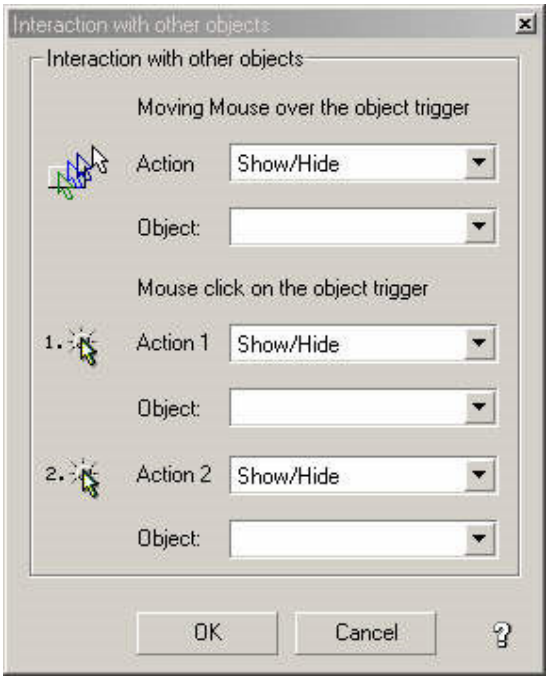
در پنجره ی External Comand and page Action دکمه ای با عنوان Show me نیز وجود دارد که باعث می شود یک برنامه کوچک آموزشی در مورد تنظیم مسیرهای وابسته اجرا شود . این برنامه آموزشی با استفاده از خود MMB ایجاد شده است.

آیکون دیگری به صورت علامت سؤال در پایین پنجره وجود دارد که با کلیک بر روی آن صفحات راهنمای این قسمت نمایش خواهند یافت.

وقتی تنظیمات مورد نظرتان را انجام دادید روی دکمه OK کلیک کنید تا تغییرات اعمال شوند.

در ادامه مبحث قبل به intraction with other objects رسیدیم که در این جلسه به بررسی آن می پردازیم .

با کلیک بر روی آیکون  پنجره مربوط به آن باز می شود که شکل آن را در زیر می بینید .



این پنجره مخصوص فعل وانفعالات بین اشیا مختلف در یک صفحه می باشد .مثلاً با عبور ماوس از روی شی مورد نظر اشیا دیگر نمایش داده شوند یا نمایش داده نشوند ، صدایی پخش شود یا نشود ، قطعه کدی اجرا شود ، یا خیر و از این قبیل موارد ... .

این پنجره شامل قسمتهای زیر است .

الف ـ Moving mouse over the object trigger :

عملیاتی که در این جا مشخص می شود زمانی اتفاق می افتد که نشانگر ماوس را روی شی عبور کند . این قسمت به دو گزینه زیر تقسیم می شود :

* action : از این لیست باز شونده می توانید یکی از عملیات زیر را انتخاب کنید ؛

show/hide :

زمانی که ماوس روی شی مورد نظر عبور میکند شی دیگری که در لیست باز شونده object انتخاب شده است پدیدار یا نهان می شود .

show/fade out :

زمانی که نشانگر ماوس را روی شی مورد نظر عبور کند شی دیگری که در لیست باز شونده object انتخاب شده است پدیدار می شود اما نهان شدن آن با اندکی تاخیر صورت می پذیرد .

show only :

باعث ظاهر شدن شی مورد نظر می شود .

hide only :

فقط شی مورد نظر را پنهان می کند .

run script :

قطعه کدی که قبلاً در داخل یک شی اسکریپت نوشته شده باشد را اجرا می کند .

*object :

لیست باز شونده این گزینه شامل اسامی کلیه اشیا مورد نظر را که باید یکی از عملیات show only , show/hide و ... را بر روی آن انجام شود را از لیست انتخاب می کنیم .

ب ـ mouse click on the object trigger :

عملیاتی که در این قسمت مشخص می شود زمانی اتفاق می افتد که شی توسط نشانگر ماوس کلیک شده باشد . این قسمت خو شامل گزینه های زیر است :

*action 1 :

از لیست باز شونده این گزینه یکی از عملیات زیر را انتخاب می کنیم ؛

show/hide :

با کلیک بر روی شی مورد نظر ، شی دیگر پدیدار یا پنهان می شود . شی دیگر را می توانید از لیست باز شونده در زیر گزینه action 1 انتخاب کنید این شی میتواند یکی از اشیا موجود در صفحه جاری باشد .

Video play :

باانتخاب این گزینه هنگام کلیک بر روی شی فیلم تخصیص داده شده به اشیا پخش فیلم شروع به نمایش می کنند .

Video stop :

باعث می شود که فیلم در حال پخش متوقف شود . هنگام Play مجدد ، فیلم ازابتدا پخش می شود .

Video pause :

باعث می شود که فیلم در حال پخش نگه داشته شوداما در هنگام Play مجدد،ادامه فیلم پخش می شود .

Video skip fw :

باعث میشود فیلم در حال حرکت یک پرش به جلو داشته باشد و سپس ادامه فیلم پخش شود .

Video skip Bw :

باعث می شود فیلم در حال پخش یک پرش به عقب داشته باشد .

video 2x fast :

همان طور که از اسم آن معلوم است باعث دو برابر شدن پخش فیلم می شود .

Video 2x slow:

باعث نصف شدن سرعت پخش می شود .

Show :

زمانی که روی شی مورد نظرمان کلیک می کنیم شی دیگری نمایش می یابد ، این شی را می توان از لیست Object انتخاب کرد

Hide :

زمانی که روی شی مورد نظرتان کلیک می کنید شی دیگری پنهان می شود .

Invert :

شی انتخاب شده در لیست Object را در صورت ظاهر بودن پنهان می کند و بالعکس .

*Object :

از لیست باز شونده آن شی ای را انتخاب می کنیم که می خواهیم یکی از عملیات گفته شده بالا بر روی آن انجام شود .

❋Action2 :

به مانند Action 1 می باشد . در واقع این قابلیت در MMB گنجانده شده که هنگام کلیک بر روی یک شی بیش از یک Action داشته باشیم .

❋Object :

در این لیست شی ای را انتخاب می کنیم که می خواهیم عملیات تعریف شده در Action2 بر روی آن اعمال شود .

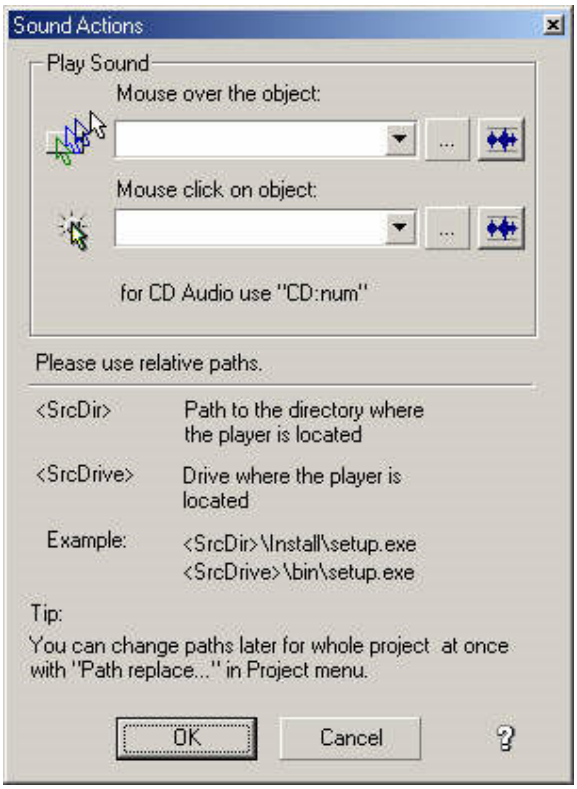
زمانی که تنظیمات مورد نظر را انجام دادید روی دکمه OK کلیک می کنیم تا تغییرات اعمال شود .

در مبحث بعدی به قسمت Sound Action می پردازیم.

sound Action :

با کلیک بر روی آیکون  پنجره مربوط به آن باز می شودکه شما در شکل زیر آن را مشاهده می کنید . این پنجره مخصوص صدایی است که هنگام عبور ماوس یا کلیک ماوس از روی شی مورد نظر باید پخش شود .

در این پنجره دو لیست باز شونده را مشاهده می کنید که در کنار هر یک دو دکمه وجود دارد .لیست باز شونده اول با عنوان Mouse over the object مخصوص تنظیم صدایی است که هنگام حرکت ماوس از روی شی باید نواخته شود و لیست باز شونده دوم با عنوان Mouse click on object مخصوص صدایی است که در هنگام کلیک به روی شی باید نواخته شود .



مطابق شکل شما برای مشخص کردن صدای مورد نظرتان باید آن را بوسیله یکی از دکمه های سمت راست انتخاب کنید .دکمه اولی به شکل چند نقطه می باشد ، باعث باز شدن پنجره انتخاب فایل شده و بوسیله آن می توانید یک فایل صوتی با فرمت Wava را انتخاب کنید .

* تذکر : بهتر است فایل های مورد نظرتان را در شاخه ای با عنوان sound و در کنار پروژه خود قرار دهید .

فراموش نکنید که مسیر مطلق با استفاده از <srcdir> به صورت مثلاً <srcdir>\sound\my sound.wav تغییر دهید با این کار زمانی که برنامه شما بر روی CD رفت و در اختیار مصرف کننده قرار گرفت به درستی کار کند.

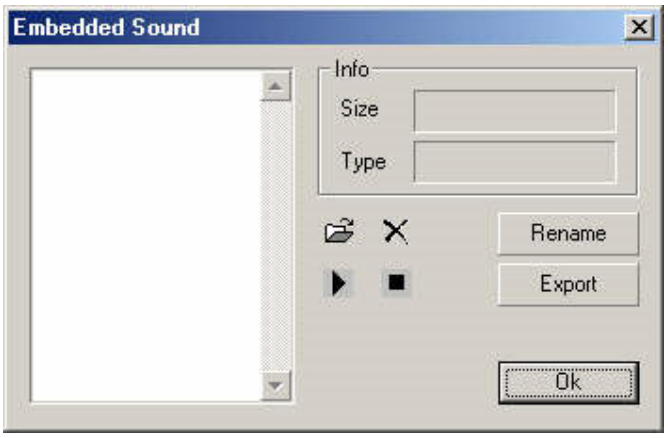
استفاده از دکمه اولی زمانی مناسب است که ما تعداد زیادی صداهای گوناگون که حجم زیادی دارند برای قسمت های مختلف پروژه خود کمک بگیریم .

اما اگر تعداد صداها کم باشد یا مجموعه حجم آنها قابل ملاحظه نباشد (زیر یک مگابایت) می توانیم تمامی این صداها را به درون پروژه ببریم و خیالمان از بابت تعیین مسیر راحت باشد .

این جور صداها را که بدرون پروژه خود می بریم را صداهای Embedded می نامیم .

برای Embedded کردن یک فایل صدا در داخل پروژه کافی است روی دکمه  کلیک کنید تا پنجره مخصوصEmbedded Sound نمایان شود که شکل این پنجرا را در زیر می بینید ؛

در این پنجره برای انتخاب فایل های صدا بر روی آیکون  کلیک می کنیم .زمانی که فایل مورد نظرمان را در این پنجره انتخاب کردیم و به پنجره اصلی Embedded Sound بازگشتیم نام آن را در لیست این پنجره می توانید مشاهده کنید .



برای پخش صداهای انتخاب شده به صورت آزمایشی می توانید بر روی علامتها پخش یا Play کلیک کنید . و اگر هم از صداها خوشتان نیامد به وسیله دکمه حذف یا Delete می توانید آن را حذف نمایید . در نهایت پس از انتخاب صداهای مورد نیاز بر روی دکمه OK کلیک نمایید .

هنگامی که به پنجره Sound Action باز گردیم می توانید صداهای انتخاب شده را در داخل لیست باز شونده مشاهده کنید .صداهای مورد نظرتان را از لیست انتخاب کنید و در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید .

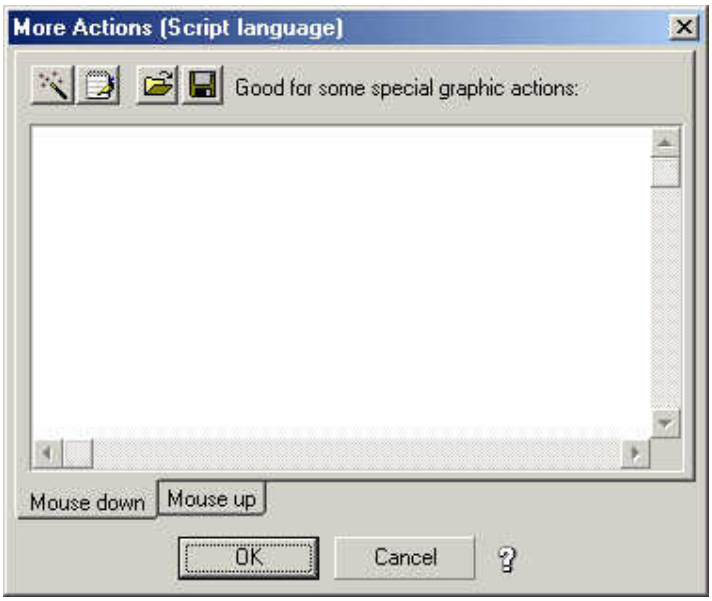
قسمت بعدی More Action می باشد .

با کلیک بر روی آیکون  پنجره مربوط به آن باز می شود که شکل آن را در زیر می بینید ;

اگر امکانات موجود در سه گزینه قبلی در Action برای شما کفایت نکرد در این پنجره می توانید از قابلیت بیشتر استفاده کنید .

البته این کار را باید با اسکریپت نویسی مخصوص MMB انجام دهید .

این پنجره شامل دوقسمت است و در واقع شامل دو اسکریپت مجزا می باشد که همانگونه در شکل می بینید قسمت اول مربوط به اسکریپت اول می باشد که هنگامی اجرا می شود که ماوس بر روی شی پایین رود و قسمت دوم که مخصوص اسکریپت دوم است هنگامی اجرا می شود که کلید ماوس بر روی شی از حالت فشرده شده رها شود .



هر دو قسمت دکمه ای به شکل  برای ویزارد اسکریپت نویسی دارند.

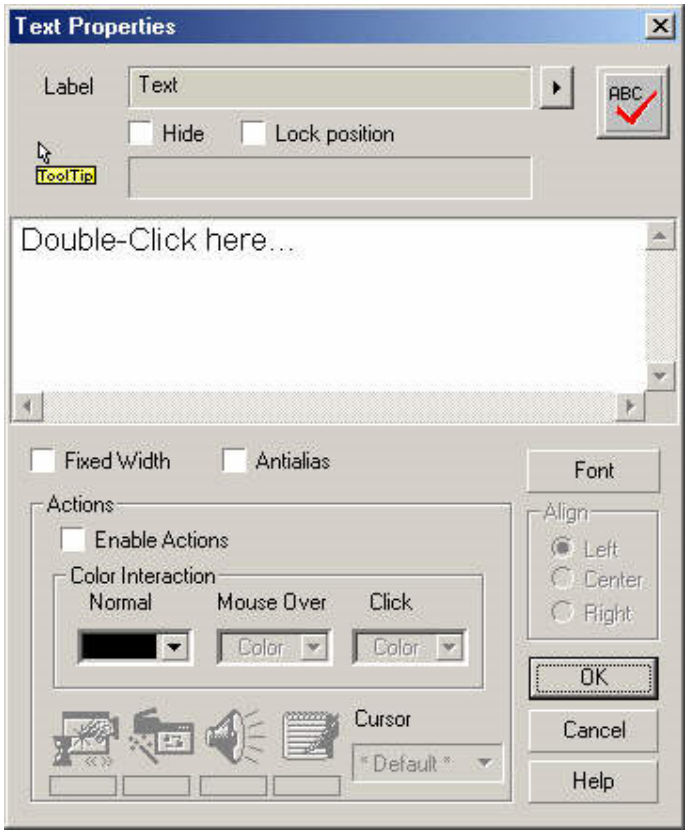
در این جلسه و چند جلسه بعد به توضیح در مورد اشیاء موجود در MMB می پردازیم .

شیی Text :

این شی برای ایجاد یک عبارت متنی بکار می رود احیاناً شما بر روی صفحه کاری نیاز به توضیحاتی در کنار دیگر اشیا پیدا خواهید کرد یا اینکه به طور مجزا نیاز به معرفی چیز خاصی دارید که این شی کمک فراوانی به شما می کند البته این شی فقط برای توضیحات کوتاه یک خطی قابل استفاده است و برای توضیحات بیشتر می توانید از شیی Paragraph text که بعداً توضیح داده خواهد شد استفاده کنید .

برای انتخاب این شی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که به شکل Aa است کلیک کرده و سپس در مکانی در محیط کاری کلیک کنید تا نوشته Double_click here ظاهر گردد .

برای انتخاب این شی می توانید از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Text را انتخاب کنید حال که شیی را روی صفحه کاری قرار دادید به سراغ پنجره خصوصیات آن می رویم برای این کار روی شی کلیک کرده تا مشخص شود سپس بر روی آن کلیک راست میکنید و از منو باز شده گزینه Properties را انتخاب کنید آنرا در زیر می بینید .



این پنجره به قسمتهای زیر تقسیم می شود :

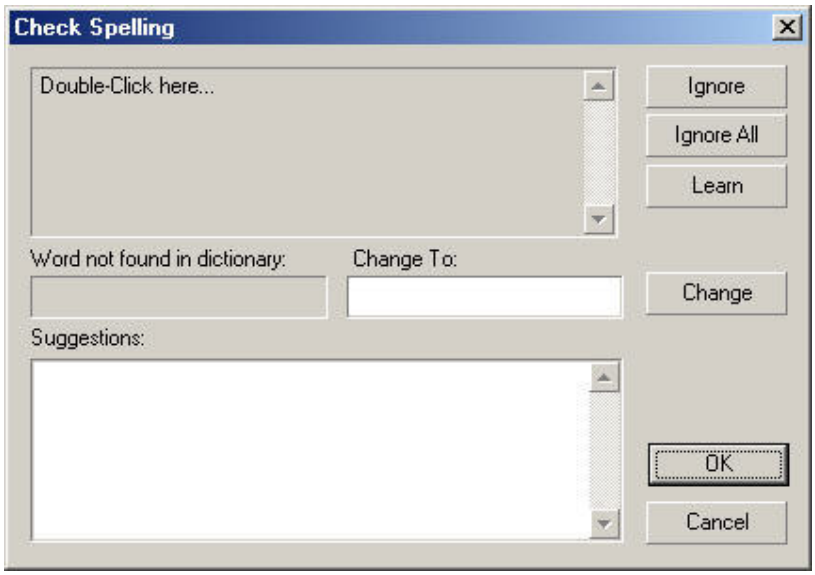
Lable : در اینجا نام شی مورد نظر را مشخص میکنید دقت کنید در زمانی که پروژه شما بزرگ می شود از اسامی مناسب استفاده کنید که در صورت نیاز به راحتی بتوانید از آن شی استفاده کنید .

Hide : با علامت زدن این گزینه جعبه متن شما پنهان می گردد که بعداً می توانید در قسمت Action با استفاده از گزینه های Show یا Show / hide جعبه متن را مجدداً در محل خود بر روی صفحه پدیدار کنید .

Lock Postion : با علامت زدن این گزینه جعبه متن شما در مکانش ثابت شده و دیگر نمی توان آن را حرکت داد برای محرک کردن جعبه متن باید علامت این گزینه را بر دارید .

Double_click here : این جعبه متنی عبارتی که در شی متنی نقش می بندد را نشان می دهد شما می توانید آن را به دلخواه خودتان تغیر دهید این همان متن انتخابی شما می باشد که می خواهید روی صفحه کاری نمایش یابد .

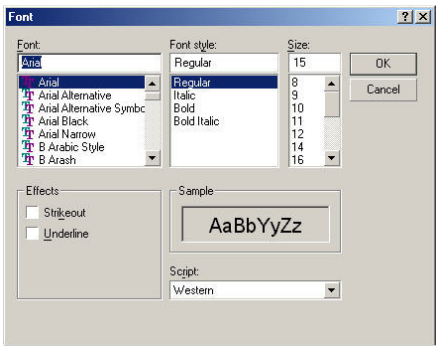
آیکون  که در سمت راست و بالای پنجره Properties قرار دارد برای کنترل املای متن نوشته شده به کار می رود در صورتی که متن شما از نظر املای کلمه مشکل داشته باشد پنجره Check spelling املای صحیح کلمه مورد نظر را نشان می دهد پس از تصحیح کل متن دکمه OK را فشار دهید تا نتایج ثبت شود که شما شکل آن را در زیر می بینید .



Fixed Width : با علامت زدن این گزینه نوشته شما از نظر پهنا فیکس می شود یعنی فضای خالی اطراف نوشته حذف می شود .

Antialias : با علامت زدن این گزینه نوشته شما کمی کشیدگی پیدا میکند و تغییر فونت می دهد .

Font : در صورت نیاز برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این دکمه استفاده می شود با فشردن دکمه فونت پنجره مخصوص آن باز می شود که در شکل شماره ۳ آن را می بینید همان طور که در شکل ملاحظه می کنید در این پنجره قادر به مشخص کردن قلم دلخواه ، نوع نوشتار و اندازه آن می باشید ضمناً در این پنجره قادر به تغییر رنگ نوشته خود نیز هستید در صورتی که تنظیمات دلخواه را انجام داده و خواهان ثبت آن هستید روی دکمه OK کلیک کنید .



شیی Paragraph Text :

از این شیی برای ایجاد یک عبارت متنی استفاده می شود در صورتی که نیاز دارید توضیحاتی را در صفحات پروژه تان قرار دهید می توانید از این شیی استفاده کنید مزیت این شیی نسبت به شی Text در این است که می توانید چندین خط و در واقع پاراگرافی از نوشته ها را داشته باشید .

برای انتخاب این شی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که چیزی شبیه به شکل  می باشد کلیک کرده تا شی مورد نظر انتخاب گردد ضمناً می توانید از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Paragraph Text را انتخاب کنید .

برای قرار دادن این شی بر روی صفحه کاری از یک نقطه از صفحه کاری کلیک کرده و بدون رها کردن کلیک ماوس نشانه گر ماوس را به سمت دیگر بکشانید تا شی بر روی صفحه کاری نمایان شود پس از این کار باید عبارت ..... Paragraph Text را مشاهده می کنید در صورتی که میخواهید که این جعبه متن را بزرگتر یا کوچکتر کنید روی شی کلیک کرده تا نقطه چین اطراف این شیی پدیدار شود با استفاده از مربع های راهنما در چهار طرف این شی می توانید اندازه جعبه متن را تغییر دهید .

جهت مشاهده پنجره خصوصیات این شی با ۲بار کلیک متوالی بر روی شی یا استفاده از منوی Object و سپس گزینه Propertiesمی توانید این پنجره را فعال کنید. این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل شده است :

Lable : نام شی در این مکان مشخص می شود.

Hide : با علامت زدن این گزینه شیی ما پنهان میشود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شیی ما بر روی صفحه ثابت می ماند.

با فشردن آیکون  پنجره باز شده و فایل متنی که قبلا ذخیره شده است را بازیابی می کنید و در جعبه متن قرار میدهید.

از ایکون  برای تصحیح املای نوشتار استفاده کنید.

font : برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این دکمه استفاده کنید از لیست باز شونده ی در زیر دکمه font برای تغییر رنگ نوشتار خود استفاده کنید .

Aligment : برای مرتب کردن نوشته خود از این قسمت استفاده کنید با علامت زدن قسمت اول آن نوشته ما از سمت چپ مرتب می شود و با زدن قسمت آخر آن نوشته ما از سمت راست مرتب می شود در صورتی که قسمت دوم علامت زده شود خطوط متن نسبت به یک مرکز در وسط مرتب می شود .

Scroll Bar : در صورتی که متن انتخابی شما از مکان تخصیص داده بیشتر شده باشد این متن به صورت Scroll Bar نمایش می یابد که شما قادر به پیمایش صفحه هستید که این گزینه خود شامل دو قسمت زیر می باشد :

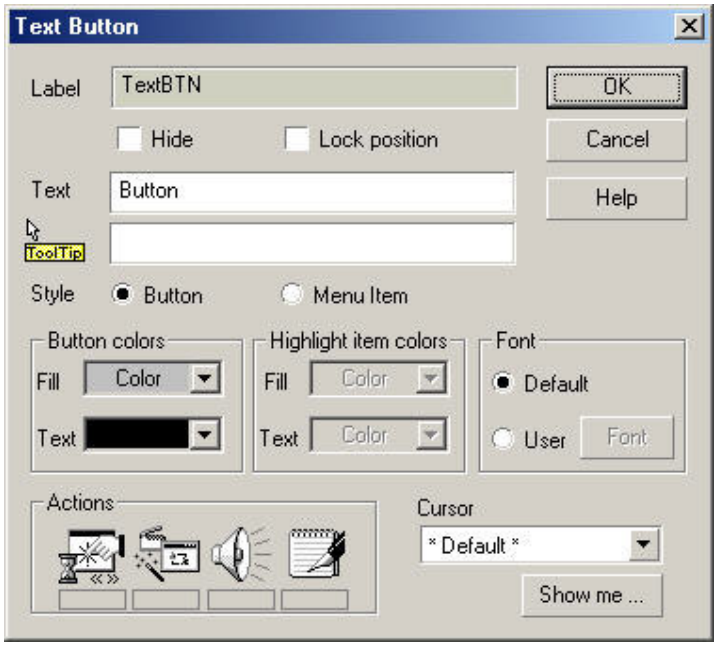
Standard : در صورت انتخاب این گزینه حالت پیمایش برجسته نمایش داده می شود .

Flat : در صورت انتخاب این گزینه حالت پیمایش به صورت نخست نمایش داده می شود پس از اتمام کار دکمه OK را بزنید تا تغییرات ثبت شود .

شیی Button :

در صورتی که بخواهید عملی مانند پخش موزیک ، نمایش یک عکس و ... با فشردن تنها یک دکمه انجام شود می توانید از این شیی استفاده کنید. برای انتخاب این شیی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که چیزی شبیه به شکل  است کلیک کنید و یا می توانید از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Button را انتخاب کنید پس از انتخاب شی در محل دلخواهی از صفحه کاری کلیک کرده تا شی بر روی صفحه کاری قرار بگیرد.

برای مشاهده پنجره خصوصیات این شیی روی آن کلیک راست کرده و سپس گزینه Properties را انتخاب کنید و یا روی این شیی واقع بر صفحه کاری دو مرتبه کلیک متوالی کنید ضمناً می توانید از منو Object گزینه Properties را انتخاب کنید که شکل آن را در زیر می بینید. این پنجرا از قسمتهای زیر تشکیل شده است :



Lable : نام شی در این مکان مشخص می شود.

Hide : با علامت زدن این گزینه شیی ما پنهان میشود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شیی ما بر روی صفحه ثابت می ماند.

Text : این جعبه متن , عبارتی را که روی دکمه نوشته میشود را مشخص می کند.

Tool tip : این جعبه متن , عبارتی را مشخص می کند که هنگام قرار گرفتن ماوس بر روی دکمه به صورت کادر زرد رنگ کوچکی باید نمایش یابد. به این توضیحات مختصر Hint نیز می گویند.

Fill : در این قسمت میتوانید رنگ دکمه را مشخص نمایید.

Text color : در این قسمت میتوانید رنگ عبارتی را که روی دکمه نوشته میشود را مشخص کنید.

Style : این گزینه خود شامل دو گزینه زیر است :

Button : با علامت زدن این گزینه دکمه به همان صورت معمولی نمایش میابد.

Menu Item : با علامت زدن این گزینه دکمه از حالت اولیه خار ج میشود , در صورتی که نشانگر ماوس بر روی دکمه برود , رنگ پس زمینه دکمه پدیدار میشود و دکمه حالت برجسته به خود می گیرد.

Font : برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این گزینه استفاده میشود. این قسمت دارای ۲ گزینه زیر است :

Default : این گزینه به طور پیش فرض علامت خورده است که عبارت روی دکمه با فئنت پیش فرض ویندوز نمایش میابد.

User : با انتخاب این گزینه دکمه Font در کنار آن فعال میشود که میتوانید در آن نوع قلم و اندازه دلخواهتان را انتخاب نمایید.

Cursor : در این قسمت میتوانید مشخص کنید هنگامی که نمایشگر ماوس بر روی دکمه برود چه شکلی داشته باشد. مثلاً انتخاب Finger باعث میشود تا هنگامی که ماوس بر روی دکمه برود , شکل یک دست پیدا کند.

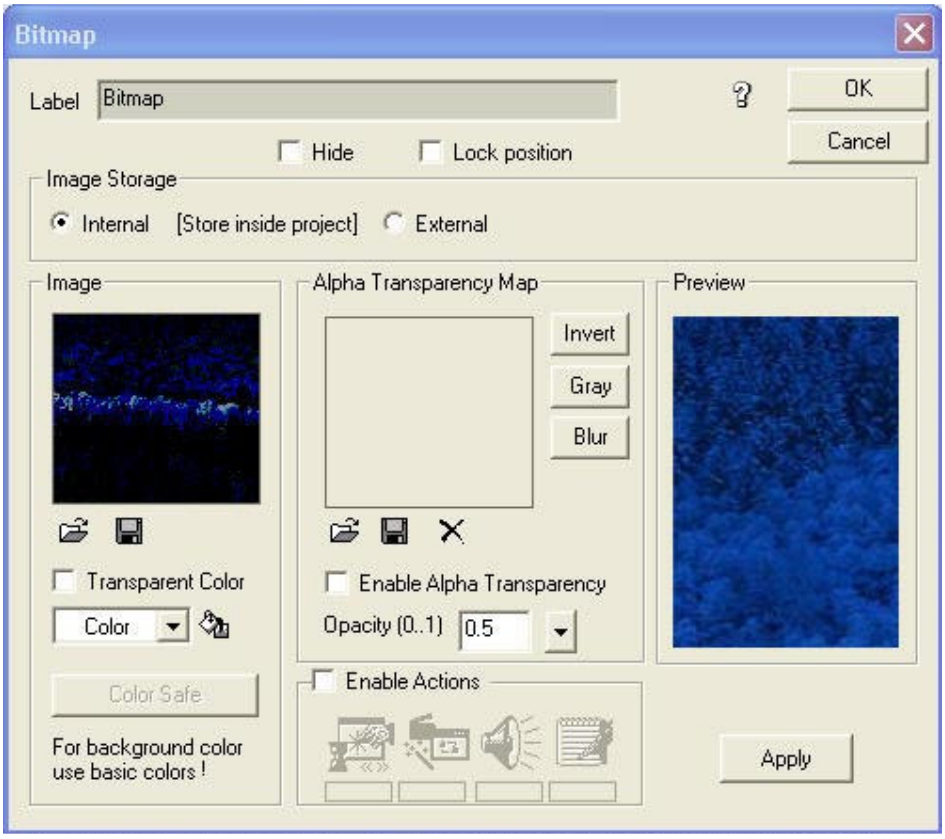
Show me : چنانچه توضیحات این بخش برایتان کافی نباشد با کلیک بر روی این گزینه برنامه ای اجرا میشود که توسط خود MMB نوشته شده است و توضیحاتی در مورد نحوه کار با دکمه را به شما خواهد داد.

شیی Bitmap :

این شیی می تواند یک تصویر گرافیکی را در داخل خود نمایش دهد. اکثر فرمت های معروف گرافیکی مانند jpg, Bitamp, png, tif و Gif توسط این شیی پشتیبانی می شوند و قابل نمایش خواهند بود. برای قرار دادن یک تصویر در داخل پروژه می توانید از این شیی استفاده کنید.

برای انتخاب این شیی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که چیزی شبه شکل است کلیک بکنید ضمنا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Bitamp را انتخاب کنید. پس از انتخاب شیی نشانگر ماوس روی صفحه کاری ببرید که به شکل یک زاویه قائمه در می آیدکه در واقع نمایش دهنده محل بالا و سمت چپ تصویر است. این علامت را هر جای صفحه که کلیک کنید. گوشه بالا و سمت چپ تصویر از همانجا شروع خواهد شد. پس از کلیک بر روی صفحه کاری پنجره انتخاب فایل تصویری باز می شود و از شما تصویر را درخواست می کند .

با استفاده از این پنجره شکل مورد نظر خود را انتخاب کنید و سپس دکمه Open را بزنید ملاحضه خواهید کرد که شکل شما در محل مورد نظر در صفحه جاری پروژه قرار می گیرد. برای باز کردن پنجره خصوصیات این شیی می توانید روی آن دو بار کلیک متوالی کنید یا بر روی آن کلیک راست کرده و سپس از منوی باز شده گزینه Propertis را انتخاب کنید ضمنا می توانید از منوی Object گزینه Propertis را انتخاب کنید شکل زیر نمایانگر این پنجره می باشد.



این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل شده است.

* Lable : در این جعبه متن اسم شیی Bitamp را مشخص کنید.
* Hide : با علامت زدن این گزینه شیی ما پنهان می شود.
* Lock Position : با علامت زدن این گزینه شیی ما پنهان می شود.
* Image : در این قسمت می توانید شمایل کوچکی از تصویر انتخابی را مشاهده فرمایید. در اینجا می توانید تصویر دیگری را جایگزین تصویر جاری کنید. برای این کار روی آیکون Open کلیک کنید و از پنجره انتخاب تصویر، که قبلا شرح دادیم تصویر دیگری را انتخاب کنید. اگر زمینه تصویر شما با یک رنگ یکنواخت پر شده با علامت زدن گزینه Transparent Color رنگ زمینه را حذف کنید.
* Alpha tranparency Map : در این قسمت می توانید یک تصویر دیگر را انتخاب کنید تا به صورت شفاف بر روی تصویر اولیه قرار گیرد. در این صورت هاله ای از تصویر اول، بر روی تصویر دوم دیده خواهد شد. فراموش نکنید برای فعال شدن این خصوصیت گزینه Enable Alpha Transparency را علامت بزنید. علامت زدن این گزینه به تنهایی و بدون انتخاب هیچ تصویر دومی ، باعث می شود تصویر اولیه به صورت نیمه شفاف دیده شود. در این حالت اگر اشیا دیگری در پشت آن باشد، به صورت محو دیده خواهند شد. میزان شفافیت تصویر را می توانید توسط گزینه Opacity در همان قسمت تعیین کنید . مقدار پیش فرض آن یک می باشد که در واقع هیچ شفافیتی به تصویر نمی دهد. با استفاده از لغزنده کنار آن، اعداد کوچکتر از ۱ (مثلا ۰.۵) را امتحان کنید و تاثیر آن را بر روی تصویر ملاحضه فرمایید.

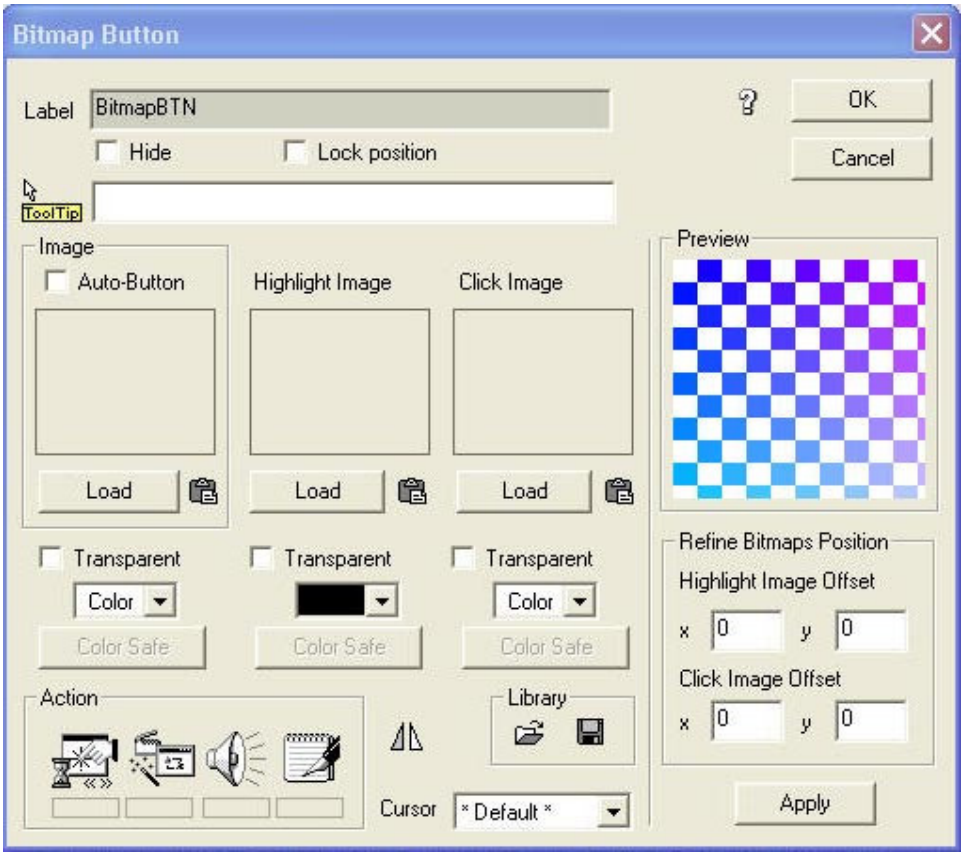
شیی Bitamp Button :

با استفاده از این شیی می توانید یک دکمه گرافیکی دلخواه به وجود آورید. این دکمه می تواند سه حالت مختلف به خود بگیرد.

۱) حالت عادی
۲) حالتی که ماوس روی آن قرار می گیرد.
۳) حالتی که روی آن کلیک می کنیم.

برای اینکه این سه حالت را برای دکمه مورد نظر خود ایجاد کنیم، احتیاج به سه شکل متفاوت داریم که این سه حالت را نمایش می دهد. این شکلها را خودتان نیز می توانید بسازید. برای این کار می توانید از نرم افزار های مانند Photoshop, Photo Paint, PaintShop Pro کمک بگیرید.

برای انتخاب این شیی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که چیزی شبیه به شکل است کلیک کنید و یا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Bitamp Button را انتخاب کنید، حال نشانگر ماوس را که اکنون به صورت زاویه قائمه در آمده است را بر روی ناحیه ای از صفحه پروژه کلیک کنید، با این کار پنجره خصوصیات آن که شبیه به شکل زیر می باشد باز خواهد شد.



این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل می شود.

* Lable : در این جعبه متن مشخص کننده نام شیی Bitamp می باشد.
* Hide : با علامت زدن این گزینه دکمه ناپدید می شود.
* Lock Position : با علامت زدن این گزینه دکمه در سر جای خود ثابت می ماند.
* Tool Tip : در این جعبه متن می توانید عباراتی را وارد کنید که می خواهید هنگام فرار گرفتن ماوس بر روی دکمه تصویریتان به صورت کادر زرد رنگ کوچکی نمایش یابد.
* Image : در این قسمت شما باید تصویری را انتخاب کنید که می خواهید به عنوان دکمه عمل کند، با استفاده از دکمه Load می توانید تصویر مورد نظر خود را انتخاب کنید. علامت زدن گزینه Auto Button باعث می شود که تصویر به صورت کادر مستطیلی برجسته شود، و تصویر به صورت زمینه این کادر مستطیل در می آید.

توجه کنید که اگر این گزینه را علامت بزنید، تصاویر دوم و سوم غیر قابل دسترسی می شوند. علامت زدن گزینه Transparent باعث می شود تا اگر حاشیه شکل با رنگ یکنواختی پر شده باشد آن رنگ حذف شود. این قابلیت بسیار مهم است و باعث می شود تا بتوانند دکمه های دلخواه خود را به هر شکلی طراحی کنید و از حالت مستطیلی یکنواخت و خسته کننده فاصله بگیرید.

مثلا می توانید روی یک زمینه سفید دکمه ای دایره ای یا بیضوی یا هر شکلی که خودتان می پسندید ایجاد کنید، و سپس آن شکل را به داخل قسمت Image بیاورید. اکنون اگر گزینه Transparent را علامت بزنید، می بینید که رنگ زمینه حذف خواهد شد و دکمه شکل دایره یا بیضی

یا طرح مورد نظرتان را خواهد گرفت. جعبه رنگ موجود در زیر گزینه Transparent به شما این امکان را می دهد تا رنگی غیر از رنگ زمینه دکمه را حذف کنید.

* Highlight Image : در این قسمت نیز می توانید یک تصویر را انتخاب کنید. این تصویر هنگامی به جای تصویر اول نمایش می یابد که نشانگر ماوس روی دکمه قرار گیرد، بهتر است این تصویر را متناسب با تصویر اول انتخاب کنید. مثلا حالت نورانی یا برجسته ای از تصویر اول، تا در نظر کاربر این طور جلوه کند که هنگام حرکت ماوس روی دکمه آن تصویر فعال می شود. بقیه قسمتهای این بخش مشابه قسمت Image می باشد.

* Click Image : در این قسمت نیز می توانید یک تصویر را انتخاب کنید، این تصویر هنگام کلیک ماوس روی دکمه نمایش خواهد یافت. در اینجا نیز بهتر است تصویر را متناسب با تصویر اول انتخاب کنید. مثلا در این قسمت می توانید حالت فشرده شدن یا فرورفتگی به تصویر اول بدهید تا هنگام کلیک بر روی دکمه کاربر حساس کند که دکمه واقعا فشرده شده و فرورفته است. بقیه قسمتها در این بخش مشابه قسمت Image است.

* Library : در این قسمت شما می توانید از دکمه های از پیش آماده شده استفاده کنید یا دکمه دلخواه طراحی شده توسط خودتان را به کتابخانه دکمه های MMB اضافه کنید. برای بارگذاری دکمه های از پیش آماده روی آیکون Open کلیک کنید و با استفاده از پنجره انتخاب فایل دکمه، یکی از دکمه های آماده در کتابخانه MMB را انتخاب کنید.

* Cursor : از لیست باز شونده این قسمت نوع نشانگر ماوس (زمانی که بر روی شیی قرار می گیرد) را انتخاب می کنیم.

* Preview : در این قسمت خروجی کار را می توانید مشاهده کنید و اینکه دکمه هنگام اجرای برنامه چه شکلی خواهد داشت.

* Refine Bitamp Position : تغییر دادن گزینه های این قسمت باعث می شود تا هنگام حرکت ماوس بر روی دکمه و با کلیک بر روی آن، دکمه به محل دیگری منتقل شود.

* Highlight Image Offset : در x و y این قسمت مختصاتی را مشخص می کنید که هنگام قرار گرفتن نشانگر ماوس بر روی دکمه دومین تصویر دکمه در آن محل نمایش می یابد.

* Click Image Offset : در x و y این قسمت مختصاتی را مشخص کنید که هنگام کلیک کردن ماوس بر روی دکمه، سومین تصویر دکمه در آن محل نمایش می یابد.

شیی Edit Text box :

از این شیی زمانی استفاده می شود که شما از کاربر بخواهید سوال خاصی بکنید و کاربر در قبال آن قادر به تایپ جمله ای باشد.

برای انتخاب این شیی از نوار اشیا بر روی آیکون شیی که چیزی شبیه به شکل می باشد کلیک کرده تا شیی مورد نظر انتخاب گردد ضمنا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Edit Text box را انتخاب کنید.

سپس برای قرار دادن این شیی بر روی صفحه کاری از یک نقطه از صفحه کاری کلیک کرده و بدون رها کردن کلید ماوس نشانگر ماوس را به سمت دیگر بکشانید تا جعبه متن بر روی صفحه کاری نمایان شود.

در صورتی که بخواهید این جعبه متن را بزرگتر یا کوچکتر کنید روی شیی بر روی صفحه کاری کلیک کنید تا نقطه چین اطراف آن و همچنین مربعهای راهنما بر روی این نقطه چینها ظاهر شود، با بردن نشانگر ماوس بر روی این مربعها قادر به بزرگ و کوچک کردن جعبه متن می باشید. برای مشاهده پنجره خصوصیات این شیی با دو بار کلیک متوالی بر شیی یا از منوی Object و سپس گزینه Properties می توانید این پنجره را فعال کنید.
این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل شده است.

- Lable : در اینجا نام شیی را مشاهده می کنید.
- Hide : با علامت زدن این گزینه شیی ما از روی صفحه کاری پنهان می شود.
- Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شیی ما بر روی صفحه ثابت می ماند.
- Deafault Text : در این جعبه متن عبارتی را قرار می دهید که کاربر بعد از اجرای برنامه مشاهده می کند، در صورت نیاز می توانید جای آنرا خالی بگذارید.
- Fixed Width : در صورتی که این گزینه را علامت بزنید جعبه متن بر حسب اندازه نوشته کوچکی یا بزرگ می شود.
- Font : برای انتخاب نوع قلم و اندازه آن از این دکمه کمک بگیرید.
- Color : برای تغییر رنگ نوشته از این گزینه استفاده می شود که خود به دو قسمت زیر تقسیم می شود.
- Text : به وسیله این گزینه قادر خواهید بود که رنگ نوشته را مشخص کند.
- Solid Background : توسط این گزینه قادر خواهید بود که رنگ پشت زمینه را عوض کنید.
- Tool Tip : عبارتی که در این جعبه متن تایپ می شود زمانی مشاهده می شود که بعد از اجرای برنامه نشانگر ماوس بر روی متن (شیی) برود و ابن عبارت در یک مستطیل زرد رنگ نمایش می یابد.
- Out Put : که خود شامل گزینه های زیر است.
- Type : نوع متغیری را نشان می دهد که این جعبه متن می تواند در یافت کند.
- String : برای استفاده یک رشته از این گزینه استفاده می شود.
- Integer : زمانی که می خواهید کاراکتر عددی وارد شود از این قسمت استفاده کنید.
- Float : زمانی که می خواهید کارکتر عددی به همراه اعشار وارد شود از این قسمت استفاده کنید.
- To Variable : نام خروجی که از Out Put گرفته می شود را در این محل در نطر بگیرید.

پایان.