



نویسنده : Masood_khat

آموزش نرم افزار MultiMediaBuilder

جلسه اول ۱

مفاهیم اولیه

این برنامه را میتوانید از سایت زیر دریافت و بر روی کامپیوتر خود نصب کنید و در ضمن حجم آن تنها ۵ مگا بایت میباشد.

[/http://www.mediachance.com](http://www.mediachance.com)

برای رجیستر کردن آن نیز باید کد رجیستری خود را در قسمت **About** وارد کنید .

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 فایلهایی هستند که اطلاعات تک تک نقاط تصویر را از لحاظ رنگ و مختصات در خود دارند. اما فایلهای برداری فایلهایی 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 فایل های نقشه بیتی سرو کار داریم. برای آشنائی بیشتر با قالب های تصویری مهمی که توسط بیلدر پشتیبانی می شوند و همچنین حجم هر کدام از آنها , ما جدولی را در زیر تهیه کرده ایم که يك فایل تصویری را در تمام قالبها به همراه حجمشان به شما نشان میدهد.

قالب بندي	حجم فایل
Bmp	مگا بایت ۱,۲۵
کیفیت پایین jpg	کیلو بایت ۲۶۱
کیفیت بالا jpg	کیلو بایت ۷۹
Png	کیلو بایت ۹۴۰
Tif	کیلو بایت ۷۵۲
Pcx	کیلو بایت ۷۵۲
Gif	کیلو بایت ۲۷۴

اصوات

فایل های 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

فایل های Wav : 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.

فایل های 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

فایل های 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.

فایل های Mp۳ : این نوع فایل های موسیقی در سال های 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.

فیلم

فایل های ویدیویی نیز انواع گوناگونی دارند که مهمترین آنها عبارتند از :

فایل های Avi : این نوع فایل های ویدیویی دارای کیفیت مطلوبی بوده ولی از لحاظ حجم هیچ فشرده سازی بر روی آنها انجام نشده و بدین خاطر فایل های حجیمی هستند.

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

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

فایل های 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.

فایل‌های Rm : این نوع فایل‌ها دارای فشرده‌ترین فرمت بوده و از کیفیت بالایی نیز دارند.

متن‌ها

یکی دیگر از اجزاء مهم تشکیل دهنده مالتی مدیا، متن‌ها هستند. متن میتواند از نوع ساده باشد و یا ساختار پیچیده تر و قالب بندی شده تري داشته باشد. مسئله اساسي که در متن‌ها باید مورد توجه قرار گیرد نوع فونت و کد پیچ متن میباشد. باید توجه داشت که يك متن که در يك کامپیوتر به درستي در برنامه اي 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 و زیر خط است.

کد پیچ: یکد پیچ در واقع جدولی است که مقادیر " اسکي" را به کاراکترهای مشخص نسبت میدهد. به عبارت دیگر ، توسط جدول کد پیچ مقادیر عددی ۰ تا ۲۵۵ کد اسکي به اشکال یا حروف يك زبان خاص نسبت داده می شوند.

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

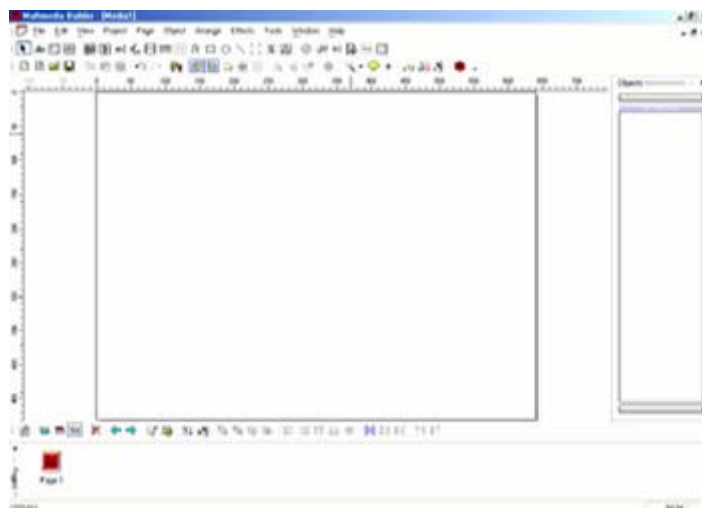
راه حل اول: در این راه حل باید از فونت هایی استفاده کرد که علاوه بر فارسی بودن ، بر اساس کد پیچ انگلیسی مرتب شده باشند. فونت‌های ایران سیستم از این نمونه فونت‌ها هستند . شما تنها کافی است که این نوع فونت‌ها را در قسمت فونت در شاخه ویندوز کاربر به وسیله يك اسکریپت که در بیلدر موجود است، نصب کنید

راه حل دوم: تبدیل متن به تصویر است. در این راه حل به هر طریق و در 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 فري هند میتوانند در این امر شما را کمک کنند .

جلسه دوم ۲

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 می شود :

نوار منوها : که در بالای پنجره اصلی نمایان است و شامل گزینه های مختلفی از قبیل Project , View , Edit , File , و... می باشد. (شکل ۲)

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. (شکل ۳)

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. (شکل ۴)

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. (شکل ۵)

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. (شکل ۶)

جعبه ابزار صفحه : که شامل ابزارهای مختلفی برای کارکردن با صفحات و همچنین مدیریت آنها می باشد. به طور پیش فرض این جعبه ابزار در بالای لیست صفحات و در پایین محیط کاری قرار دارد. (شکل ۷)

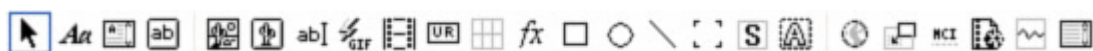
پنجره مدیریت اشیاء : به طور پیش فرض این پنجره در سمت راست پنجره اصلی واقع شده است. با قرار دادن هر یک از اشیاء از نوار اشیاء بر روی ناحیه کاری پروژه , نام آن شیء بر روی این پنجره نمایان می شود. و در واقع محتوی فهرستی از اشیاء موجود در یک صفحه جاری پروژه می باشد. (شکل ۸)



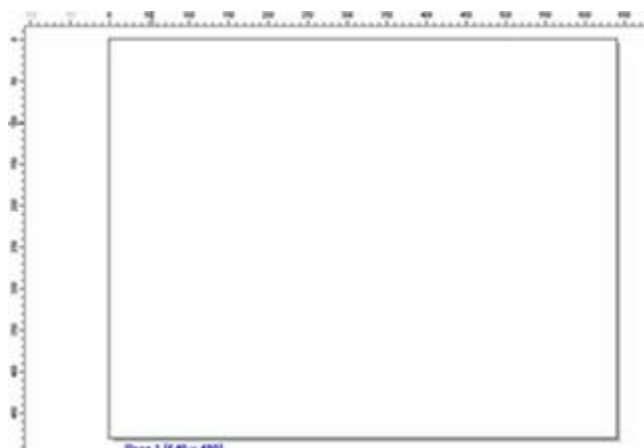
شکل ۲



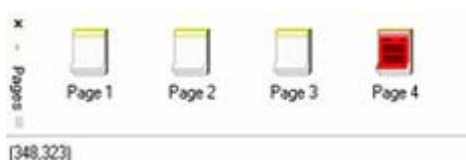
شکل ۳



شکل ۴



شکل ۵



شکل ۶



شکل ۷



شکل ۸

توضیح 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 می باشد : (شکل- ۹)

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

• **New From Template** : 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 نهایی 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 dom در کنار یکدیگر ذخیره می کند.
- **MEF Import** : از قابلیت‌های جدید در نسخه ۴,۸ و بالاتر که اجازه بارگذاری فایل‌های MFF را در داخل یک پروژه می دهد.
- **Webcam Image** : اجازه تهیه 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

جلسه سوم ۳

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 نمایی از این نوار را نشان می دهد.





شکل ۱

اقلام موجود در این نوار به شرح زیر هستند :

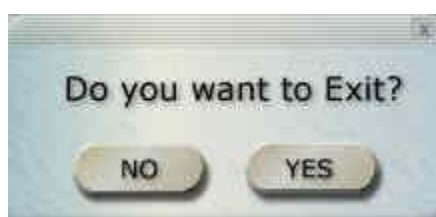
-  : با کلیک بر روی آن یک پروژه جدید باز می شود.
-  : از الگوهای از قبل آماده شده پروژه ایجاد می کند.
-  : پروژه از قبل آماده شده را بارگذاری می کند.
-  : آخرین تغییرات را در پروژه جاری ذخیره می کند.
-  : شیء انتخاب شده را کپی میکند. (در داخل clipboard ذخیره می کند)
-  : شیء کپی شده در داخل clipboard 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 X 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 فایل های 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 ۱ (Mac Like)g** : منوی خارج شدن که به صورت دیالوگ از قبل آماده شده می باشد و به فرم مکینتاش طراحی شده است. (شکل-۲)
- **Exit ۲ (Question)k** : منوی از پیش آماده شده ای با دو گزینه ی Exit و Cancel را به صفحه ی جاری اضافه می کند. (شکل-۳)
- **Exit ۳ (Yes - No)k** : 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 اسکرپت را به صفحه جاری اضافه می کند که در صورت اجرا به آخرین صفحه ی موجود میرود.
-  : باعث نمایان شدن پنجره bubble 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



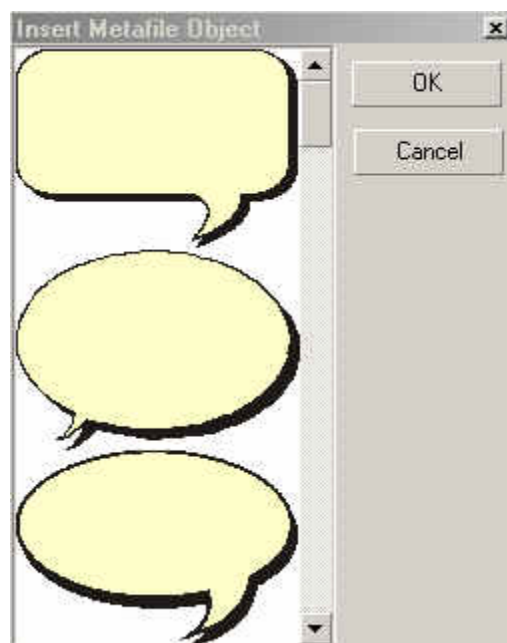
شکل ۴



شکل ۳



شکل ۶



شکل ۵

جلسه چهارم ۴

توضیح در مورد نوار اشیاء :


با استفاده از گزینه های این نوار میتوان به سرعت , اشیاء مختلف مورد نظران 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. شکل ۱ 





 يك شيء متني چند خطي ايجاد مي كند. اين شيء ميتواند حاوي متون گوناگون و طولاني با فونت و سايز دلخواه باشد.


 با استفاده از اين آيكون مي توان يك دكمه برروي صفحه ايجاد كرد.


 يك شيء تصويري بوجود مي آورد. اين شيء ميتواند حاوي تصاوير مختلف با فرمتهاي گوناگون باشد.


 يك دكمه تصويري بوجود مي آورد كه به مانند شيء تصويري مي باشد. با اين تفاوت كه در حالت انتخاب عكس مي توانيدسه عكس دلخواه را انتخاب نماييد.


 جعبه متني مخصوص براي ورود يا تايپ متن توسط كاربر ايجاد مي كند. (مانند باكسهاي متني در فرمها)


 اين آيكون شيء حاوي تصوير متحرك از نوع Gif Animation را به صفحه كاري وارد مي كند.


 شيء ويدئو را به صفحه ي كاري وارد ميكند. فرمت پيش فرض اين شيء , همان فرمت استاندارد فيلمهاي مخصوص ويندوز , يعني AVI مي باشد.


 يك شيء حاوي تصوير دلخواه را به صفحه اضلفه مي كند. قابليت ويژه ي اين شيء اين است كه تصوير داخل آن ميتواند به وسيله ماوس پيمائش شود.


 ماتريسي از تصاوير دلخواه را بوجود مي آورد. هر خانه اين ماتريس حاوي ۳ شكل مي باشد. البته اين سه شكل براي تمام خانه هاي ماتريس يكسان است. قابل توجه است كه اين سه شكل برروي هم فرار ميگيرند.


 يك شيء پويا برروي صفحه ايجاد مي كند. اين شيء يك تصوير فعال با جلوه هاي ويژه خاص و قابل تغيير مي باشد. از آنجا كه اين جلوه ها با استفاده از فرمولهاي رياضي است پس حجم برنامه را خيلي بالا نمي برد , ولي از سرعت CPU كامپيوتر كاربر مي كاهد.


 به وسيله ي اين آيكون مي توانيد يك مستطيل رنگي در محيط كاري ايجاد كنيد.


 مي توانيد يك دايره ي رنگي در محيط كاري ايجاد كنيد.


 مي توانيد يك خط در محيط كاري ايجاد كنيد.

 باعث ايجاد يك شيء نامرئي بر روي صفحه مي شود كه اين شيء نسبت به حركت ماوس و كليك ماوس حساس است و در قبال آن ميتواند كاري را انجام دهد.

 يك شيء اسكرپت بر روي صفحه ايجاد ميكند. اين شيء ميتواند حاوي قطعه كدهاي مخصوص MMB باشد كه هر يك وظايف خاصي را انجام مي دهد.

 يك شيء مخصوص نمايش فايلهاي HTML را بر روي صفحه قرار ميدهد. اين شيء از اکتیو ایکس های مخصوص مرورگر اینترنت مایکروسافت (IE) بهره میگیرد. پس ميتواند حاوي كدهاي جاوا هم باشد.

 اين شيء ميتواند يك برنامه ي تحت ويندوز را در داخل خود اجرا كند. به وسيله ي اين شيء حتي ميتوان به اقلام داخل منوهاي آن برنامه نيز دسترسي داشت.

 اين آيكون براي نمايش دادن فايلهاي ويدئويي و فيلم با فرمت Mpeg , Dat , Mov استفاده مي شود.

خوب دوستان ما در طی جلسات قبل تقریباً به طور کامل با تمامی منوها و آیکونهای موجود در برنامه آشنا شدیم و کاری را که هر یک انجام می داد را بیان کردیم.

از این به بعد می خواهیم تا به بیان جزئیات بیشتر پرداخته و پروژه هایی را با همکاری یکدیگر برای آشنایی بیشتر با امکانات برنامه انجام دهیم.

پنجره ی خصوصیات صفحه :

همانطور که قبلاً 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 می توانید 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 جزئیات بیشتر : (شکل ۲)


• 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، میتونید از این قسمت رنگ مورد نظر را انتخاب کنید.

> Image : اگر به هر دلیلی نخواهید از تصویر Master Page استفاده کنید، میتونید 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 میتونید آنرا در پشت زمینه ی صفحه متوالیاً تکرار کنید.

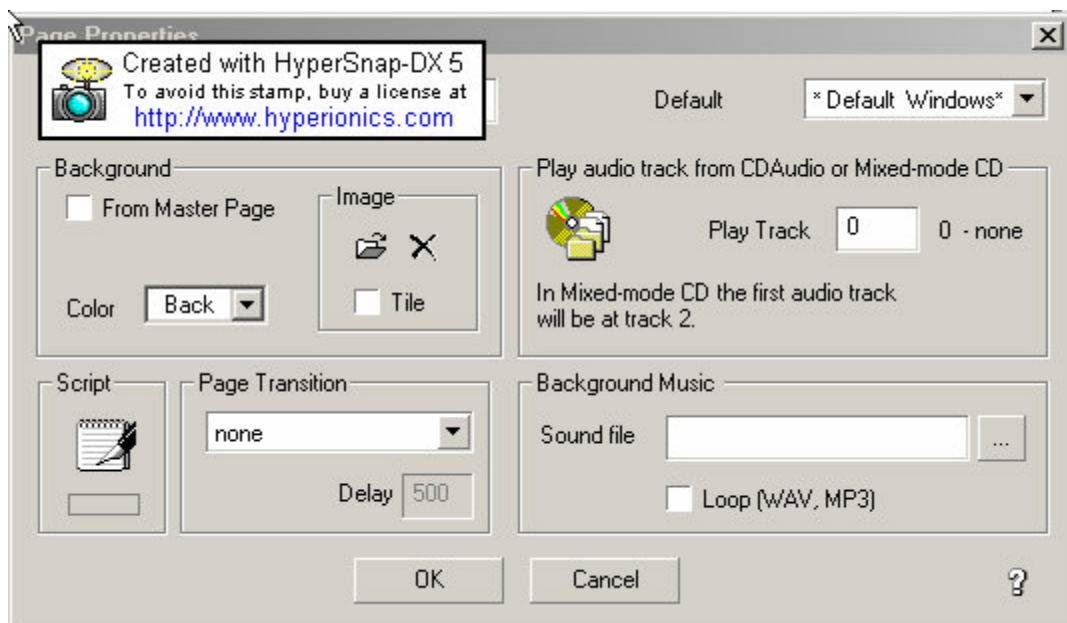
• Script : با کلیک بر روی آیکون  پنجره ی مخصوص به نوشتن اسکریپت باز خواهد شد. اینکه برای یک صفحه چگونه اسکریپت بنویسیم را در جلسات آینده مورد بررسی قرار می دهیم.

• Page Teransition : این گزینه یکی از قابلیت‌های کم نظیر در MMB است. با استفاده از این گزینه می‌توانید افکتهای بسیار زیبایی را به صفحات خود بدهید. این جلوه‌های ویژه هنگامی پدیدار می‌شوند که بخواهیم به این صفحه وارد شویم و یا اینکه می‌خواهیم به صفحه دیگر برویم. مقدار زمان اجرای این جلوه‌ها به طور پیش فرض ۵۰۰ میلی ثانیه است که شما با استفاده از Delay می‌توانید آنرا به میل خود تغییر دهید.

• Play Audio Track from CD Audio : این گزینه هم هنگامی کاربرد دارد که پروژه‌ی شما بر روی CD ای عرضه شود که تلفیقی از ترک‌های موسیقی و داده می‌باشند. عددی که در جعبه‌متنی این قسمت وارد می‌کنیم، مشخص‌کننده این است که کدام ترک موسیقی موجود بر روی CD به هنگام نمایش این صفحه پخش شود.

• Background Music : در این قسمت می‌توانید مشخص کنید که در هنگام نمایش صفحه، چه فایل موسیقی به عنوان موزیک متن پخش شود. علامت زدن گزینه Loop در زیر این جعبه‌متن باعث می‌شود تا هنگامی که موسیقی به انتها رسید، موزیک مجدداً پخش شود.

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



شکل ۲

جلسه پنجم ۵

توضیح در مورد فایل‌های جانبی :


منظور از فایل‌های جانبی يك پروژه ، تمامی فایلها و فهرست‌هایی هستند که از فایل‌های اجرایی (EXE) پروژه مجزا ولي در ارتباط با پروژه باشند. این فایلها ممکن است قالب‌های گوناگونی داشته باشند و هر يك براي كاري 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 ، ولي 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 ۱)

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 Registry : 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 فرض 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 .

Outline 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 Background : 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 ۹۵ : علامت زدن این گزینه باعث می شود تا کلید های Alt و Tab در 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 پوشاند .

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 .

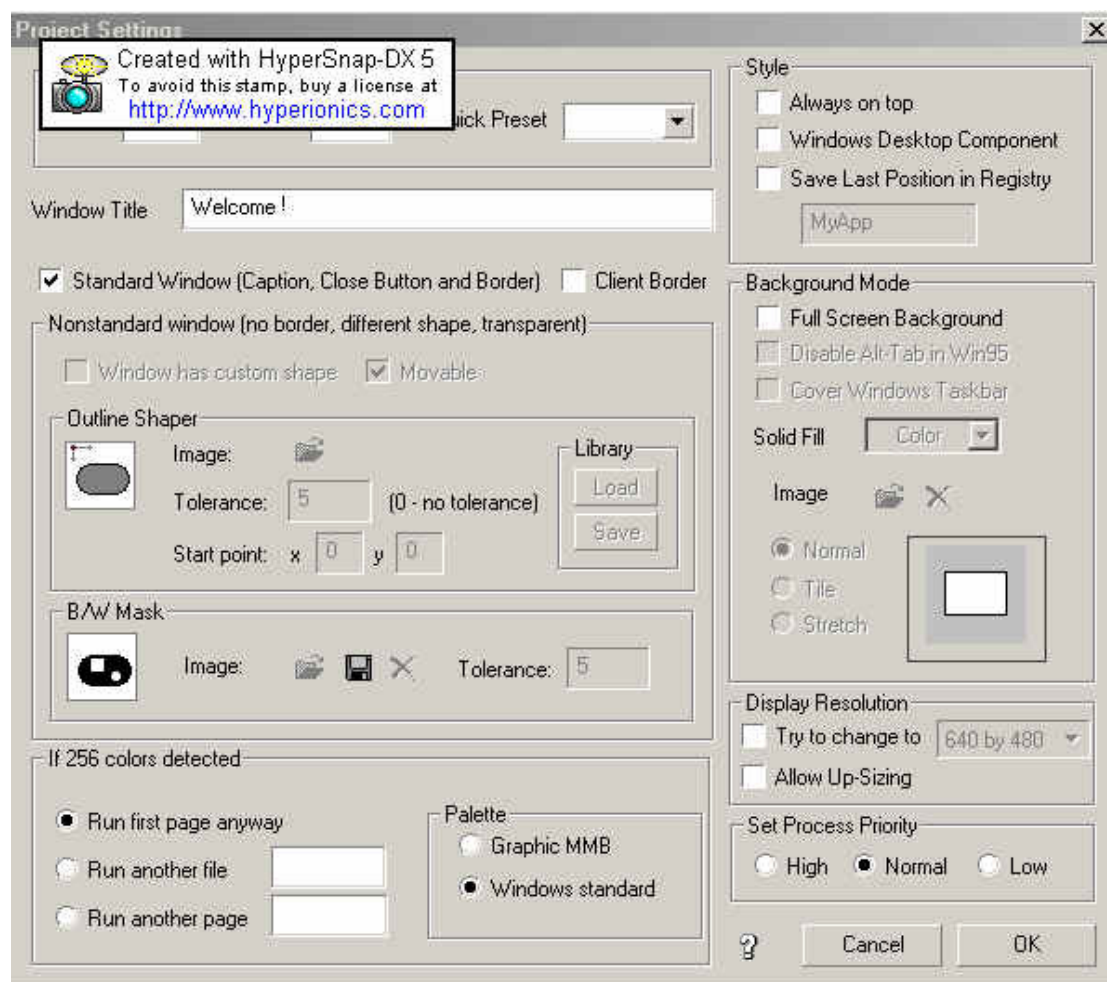
NORMAL : پردازش برنامه به صورت عادی انجام می شود .

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

If ۲۵۶ 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 ، يك برنامه دلخواه دیگر اجرا خواهد شد .این برنامه را در جعبه متن روبروي این گزینه مشخص کنید .

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



شکل ۲