



نویسنده : Masood\_khat

جلسه ششم ۶

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 (شکل ۱) 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 انتهای ترین قسمت MMB مشاهده کنید (شکل ۲).

در لیست صفحات بر روی اولین صفحه کلیک کنید تا رنگ آن به قرمز تبدیل شود ، اکنون این صفحه فعال شماسست 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 شیء 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. (شکل ۳) اکنون به این صفحه یک دکمه نیز اضافه می کنیم. برای این کار از نوار اشیاء ، شیء 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.(شکل ۴)

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 فشردن 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 آیکن 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 شکل ۵ 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.

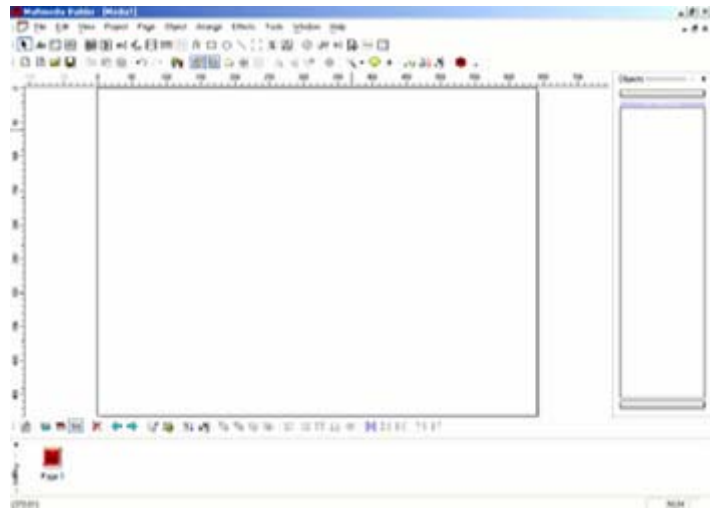
اکنون به صفحه ۲ پروژه می رویم. برای این کار روی این صفحه در لیست صفحات کلیک کنید. وای!!!?... چه اتفاقی می افتد!!!... تمام کارهای ما روی صفحه اول ناپدید شد!!!... نگران نباشید. تمام کارهای شما بر روی صفحه ۱ محفوظ است و شما الان در صفحه سفید بدون محتوای ۲ هستید. حال به صفحه ۲ ، چند خط متن اضافه می کنیم. برای این کار از نوار اشیاء ، شیء Text را انتخاب کنید. آیکن آن به صورت  است. سپس در یک نقطه دلخواه از صفحه ۲ کلیک کنید تا شیء 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. (شکل ۶)

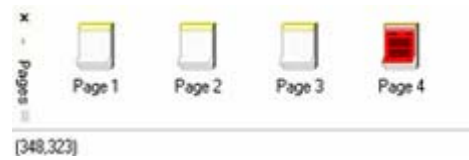
اکنون در محل مربوطه در این پنجره ، عبارت " Double click here " را پاک کرده و متن خود را جایگزین آن کنید و از دیگر قسمت‌های این پنجره رنگ و فونت و اندازه متن را به دلخواه تغییر دهید و سپس کلید OK را فشار دهید. مشاهده می کنید که متن شما در صفحه جایگزین شده است.

در صفحه ۲ ما به دو دکمه Back و Next احتیاج داریم تا بتوانیم به صفحه قبل (در اینجا page ۱) و صفحه بعد (در اینجا page ۳) حرکت کنیم. برای قرار دادن دکمه ها روی صفحه ۲، 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 صفحه ۱ 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 Perv 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.

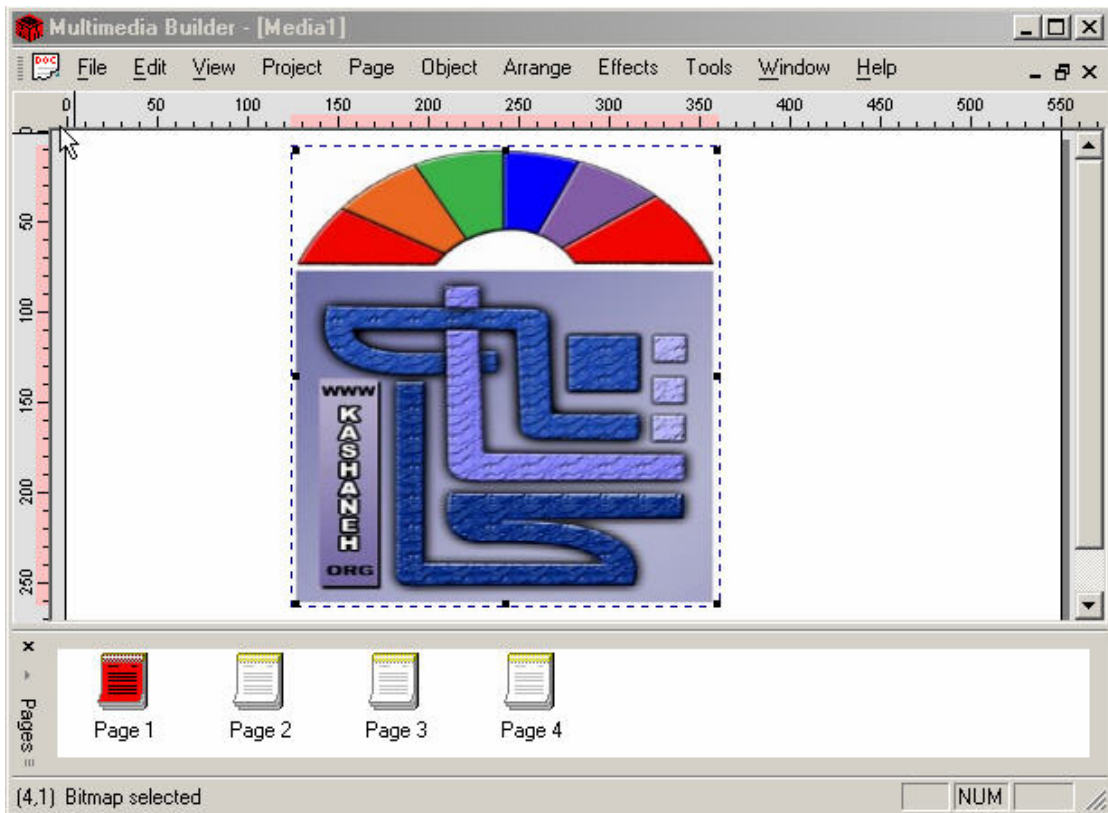
برای این جلسه دیگه بسه. تا شما به استراحتی بکنید و به خورده بیشتر با برنامه ور برید، ما هم جلسه بعدی که ادامه ی همین جلسه است را برای شما آماده میکنیم.



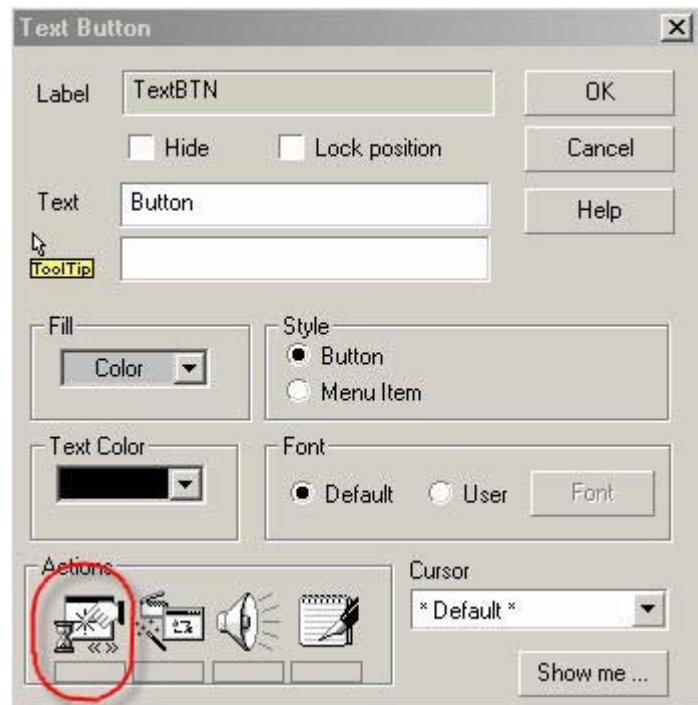
شکل ۱



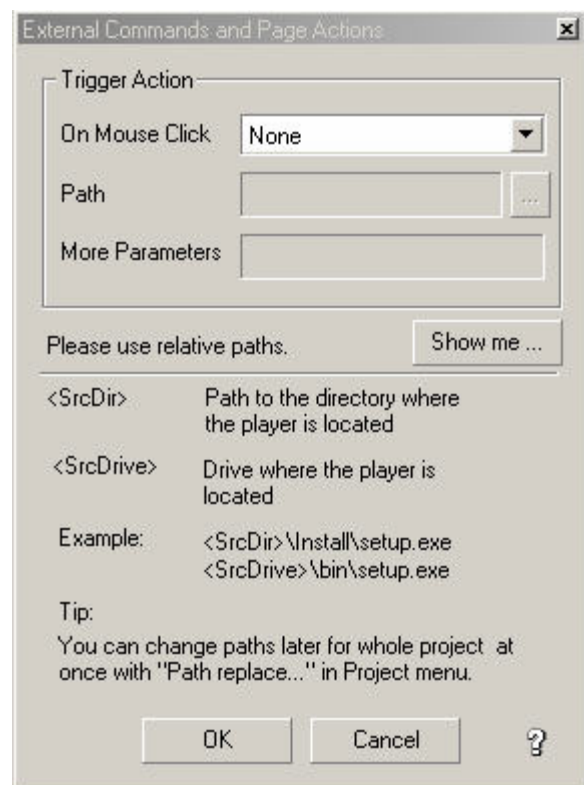
شکل ۲



شکل ۳



شکل ۴



شکل ۵



شکل ۶

## جلسه هفتم ۷

حالا ادامه ی پروژه ۴ صفحه ای که تا به حال ۲ صفحه آنرا کامل کرده ایم. برای شروع کار با صفحه ۲، 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 ۲ 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 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 دهید.

خوب کار ما با صفحه ۳ نیز تمام شد . تنها صفحه ۴ باقی مانده است . بروی آیکن آن در لیست صفحات کلیک کنید تا به صفحه ۴ بروید . در این صفحه فقط يك متن پایانی و يك کلید برگشت و يك دکمه خروج از برنامه قرار می دهیم . برای نوشتن يك متن در این صفحه ، شیئی text را از نوار اشیا انتخاب کرده و بر روی صفحه قرار می دهیم ، 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. قاعدتاً اکنون شما با روش این کار باید آشنا شده باشید ، آگه 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 يك کلید خروج از برنامه است.

برای ایجاد يك 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 آیکن 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 به کم بیشتر با برنامه خود ور بريد و با استفاده از دکمه های Back و Next بین صفحات پروژه جابه جا شوید. قاعدتاً اگر شما کارت صدا داشته باشید ، هنگامی که به صفحه ۳ می رسید ، باید موزیک را که در حال پخش شدن است بشنوید. شما مطمئناً در هنگام کار با این پروژه با مشکلاتی کوچک اما مهم برخورد می کنید که از جمله آنها این است :

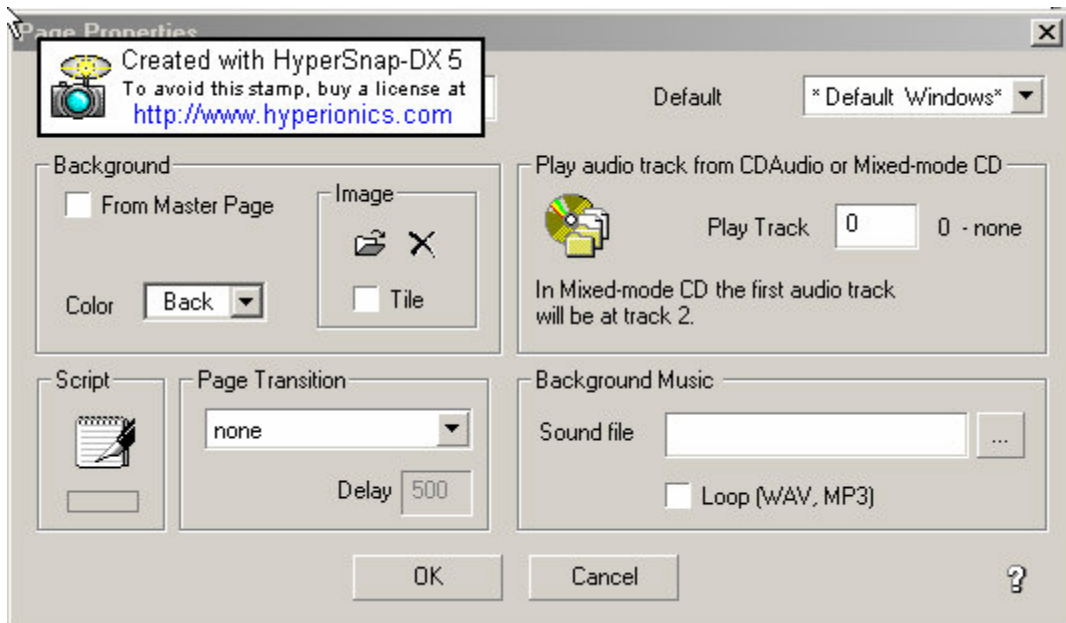
۱- وقتی از صفحه ۳ به سایر صفحات میروید ، متوجه میشوید که موزیک کماکان در حال پخش شدن است.

۲- هر وقت 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.

در ضمن نکته پایانی این که هر کدام از عزیزان که این پروژه را انجام داده اند ، میتوانند آنرا برای من ارسال کنند تا هم به یادگاری از طرف شما باشه و هم اینکه بدونم آیا آموزشهایی که من در این قسمت دارم ، تاکنون مناسب و گویا بوده است یا خیر؟



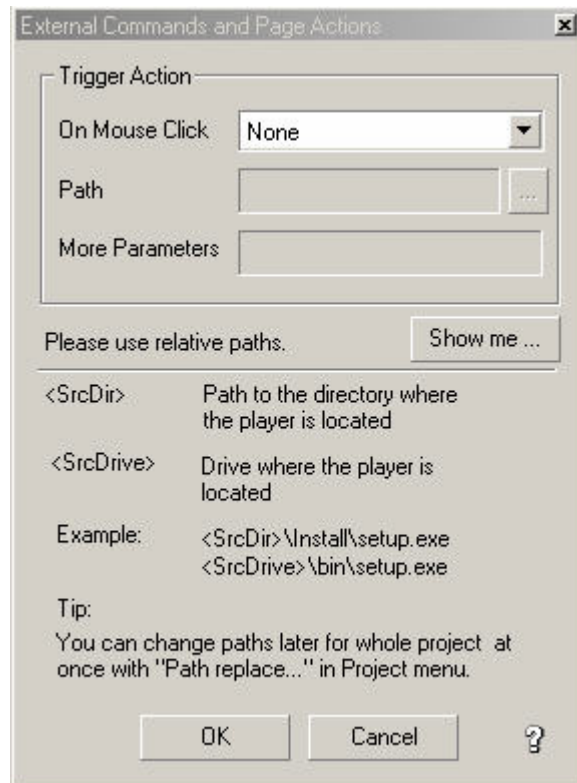
#### جلسه هشتم ۸

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 .

More parametrs(۳ :

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 شیئی 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 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 .

جلسه نهم ۹

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 آنها 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 شئی به اولین صفحه پروژه جاری برویم .

: go to last page

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

: go to prev page

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

: go to page

با انتخاب این گزینه جعبه متن path به يك 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 شیبی به کدامیک از این صفحات بروید .

: minimize

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

: MP۳ open

با انتخاب این گزینه جعبه متن Path نیز قابل دسترسی شده و در آن بایستی مسیر فایل mp۳ مورد نظرم را همراه نام فایل و پسوند آن مشخص کنیم . دقت کنید که فایل mp۳ را در شاخه ای کنار پروژه قرار دهید و با استفاده از <srcdir> مسیر مورد نظر را تنظیم نماید.

: MP۳ stop

باعث می شود تا فایل MP۳ در حال پخش متوقف شود .

:MP۳ play

باعث می شود تا فایل Mp۳ که قبلاً توسط MP۳ open باز شده است مجدداً پخش شود . این گزینه همچنین می تواند فایل Mp۳ ای را که قبلاً توسط Mp۳ stop یا MP۳ pause متوقف شده است را مجدداً پخش نماید .

: MP۳ pause

این گزینه نیز باعث متوقف شدن فایل MP۳ خواهد شد . تفاوت آن با MP۳ stop در این است که هنگام پخش مجدد آن با MP۳ play ادامه آهنگ پخش خواهد شد .

:MP۳ FW

این گزینه باعث می شود که فایل MP۳ يك ترك به جلو برود .

: MP۳ BW

این گزینه باعث می شود که فایل MP۳ يك ترك به عقب بازگردد.

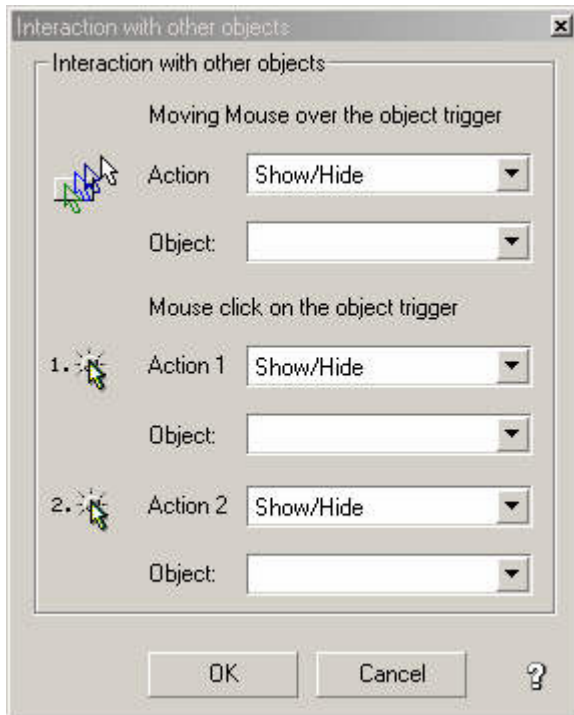
در پنجره ي External Comand and page Action دکمه ای با عنوان Show me نیز وجود دارد که باعث می شود يك برنامه کوچک آموزشی در مورد تنظیم مسیرهای وابسته اجرا شود . این برنامه آموزشی با استفاده از خود MMB ایجاد شده است.

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 interaction 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 - 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 .

: mouse click on the object trigger ب -

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 ۱\*

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 ۱ action انتخاب کنید این شی میتواند یکی از اشیا موجود در صفحه جاری باشد .

: Video play

با انتخاب 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 از ابتدا پخش می شود .

: Video pause

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

: Video skip fw

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

: Video skip Bw

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

: video ۲x fast

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

:Video ۲x 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 نظرمان 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 .

: Action۲\*

به مانند ۱ Action 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 Action۲ 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.