

نويسنده : Masood_khat

آموزش نرم افزار MultiMediaBuilder

جلسه اول ١

مفاهيم اوليه

اين برنامه را ميتوانيد از سايت زير دريافت وبر روي كامپيوتر خود نصب كنيد و در ضمن حجم آن تنها ۵ مگا بايت ميباشد.ن

/http://www.mediachance.com

براي رجيستر كردن آن نيز بايد كد رجيستري خود را در قسمت About وارد كنيد .ا

اجزاي تشكيل دهنده مالتي مديا

برنامه مالتي مديا از چهار جزء اساسي تشكيل مي شود. اين چهار جزء عبارتند از :ب

١- تصاوير

٢- اصوات

٣- فيلم

۴- نوشته و متن

اين اجزاء در كامپيوتر تحت عنوان فايل ذخيره ميشوند و ما براي تهيه يك برنامه مالتي مديا به اين نوع فايلها نياز داريم. بنابراين آشنائي مختصري با انواع فايلها براي هر كسي كه بخواهد مالتي مديا كار كند ضروري است.و

تصاوير

فايلهاي تصويري از لحاظ نوع و ساختار بسيار متنوع ميباشند و انواع گوناگوني را شامل مي شوند. اما در يك دسته بندي كلي فايلهاي تصويري را به دو دسته نقشه بيتي و برداري تقسيم مي كنند.م

فايلهاي نقشه بيتي فايلهائي هستند كه اطلاعات تك تك نقاط تصوير را از لحاظ رنگ و مختصات در خود دارند. اما فايلهاي برداري فايلهائي هستند كه معادلات هندسي و رياضي اجزاء تشكيل دهنده تصوير و مسيرهاي رسم شده را در خود دارند.د

در برنامه هاي مالتي مديا ما با فايلهاي نقشه بيتي سرو كار داريم. براي آشنائي بيشتر با قالبهاي تصويري مهمي كه توسط بيلدر پشتيباني مي شوند و همچنين حجم هر كدام از آنها , ما جدولي را در زير تهيه كرده ايم كه يك فايل تصويري را در تمام قالبها به همراه حجمشان به شما نشان ميدهد.

قالب بندي	حجم فايل
Bmp	مگا بايت١,٢٥
كيفيت پايين jpg	كيلو بايت ٣٦١
كيفيت بالا jpg	كيلو بايت ٧٩
Png	كيلو بايت ٩٤٠
Tif	كيلو بايت ٧٥٢
Pcx	كيلو بايت ٧٥٢
Gif	كيلو بايت ٢٧٤

اصوات

فايلهاي صوتي نيز از لحاظ تنوع و ساختار انواع زيادي دارند. انواع مهمتر اين فايلها كه در بيلدر نيز به خوبي پشتيباني مي شوند عبارتند از : م

فايلهايWav : اين نوع فايلها از لحاظ كيفيت داراي سطح مطلوبي مي باشند و انواع اصوات و فركانسها را نيز ميتوانند در خود ذخيره كنند و از لحاظ ظرفيت بسيار حجيم اند زيرا هيچ گونه فشردگي ندارند.

فايلهاي Mid : اين نوع فايلها بيشتر براي ذخيره ملودي ها مناسب هستند. در واقع اين نوع فايلها تنها محتوي نت هاي موسيقي به صورت اعداد و فركانس هستند. از اينرو از لحاظ حجم بسيار اندك مي باشند. حجم اين فايلها معمولآ بيشتر از ١٠٠ كيلو بايت نميشود.م

فايلهاي Mod : اين فايل نيز در واقع نوع پيشرفته اي از فايل بالا ميباشد. اين فايلها نيز از نظر حجم نسبتآ كوچك هستند اما از نوع قبلي حجيمتر مي باشند.

فايلهاي Mp٣ : اين نوع فايلهاي موسيقي در سالهاي اخير محبوبيت زيادي يافته و بسيار متداول شده اند. اين فايلها علاوه بر كيفيت بسيار مطلوبي كه دارند داراي فشردگي و حجم بسيار پاييني هستند.

فيلم

فايلهاي ويديوئي نيز انواع گوناگوني دارند كه مهمترين آنها عبارتند از :

فايلهايAvi : اين نوع فايلهاي ويديوئي داراي كيفيت مطلوبي بوده ولي از لحاظ حجم هيچ فشرده سازي بر روي آنها انجام نشده و بدين خاطر فايلهاي حجيمي هستند.

فايلهاي Mpeg : اين نوع فايلها داراي كيفيت مطلوبي بوده و از لحاظ ذخيره سازي از الگوريتم فشرده سازي مناسبي برخوردارند و براي فيلمهاي طولانيتر مناسبند.

فايلهايDat : اين نوع فايلها فرمت مخصوص ويدئو سي دي مي باشد. اين فايلها نيز از فشردگي خوبي برخوردارند.

فايلهاي Mov : اين فايلها از فشردگي خوبي برخوردار هستند و داراي كيفيت مناسبي نيز هستند. ولي اشكال اينجاست كه براي پخش آنها نياز به برنامه مخصوص داريد.

فايلهايRm : اين نوع فايلها داراي فشرده ترين فرمت بوده و از كيفيت بالائي نيز دارند.

متنها

يكي ديگر از اجزاء مهم تشكيل دهنده مالتي مديا ,متنها هستند. متن ميتواند از نوع ساده باشد ويا ساختار پيچيده تر و قالب بندي شده تري داشته باشد.مسئله اساسي كه در متنها بايد مورد توجه قرار گيرد نوع فونت و كد پيچ متن ميباشد. بايد توجه داشت كه يك متن كه در يك كامپيوتر به درستي در برنامه اي مثلآ واژه پرداز نمايش ميابد, ممكن است در كامپيوتر ديگر كاملآ در هم ريخته باشد و يا اصلآ چيزي غير از آنچه كه مورد نظر شماست را نمايش دهد. اما اصلآ فونت و كد پيچ متن چيست؟

فونت: در واقع نوع قلم است و نوع نمايش متن را تعيين ميكند. هر فونت داراي خاصيتهاي ديگري مثل سايز , ضخامت , خميدگي وزير خط است.

كدپيچ:يكد پيچ در واقع جدولي است كه مقادير " اسكي" را به كاراكترهاي مشخص نسبت ميدهد. به عبارت ديگر , توسط جدول كد پيچ مقادير عددي ۰ تا ۲۵۵ كد اسكي به اشكال يا حروف يك زبان خاص نسبت داده مي شوند.

مشكلي به نام فارسي نويسي و ۲ راه حل ساده براي آن

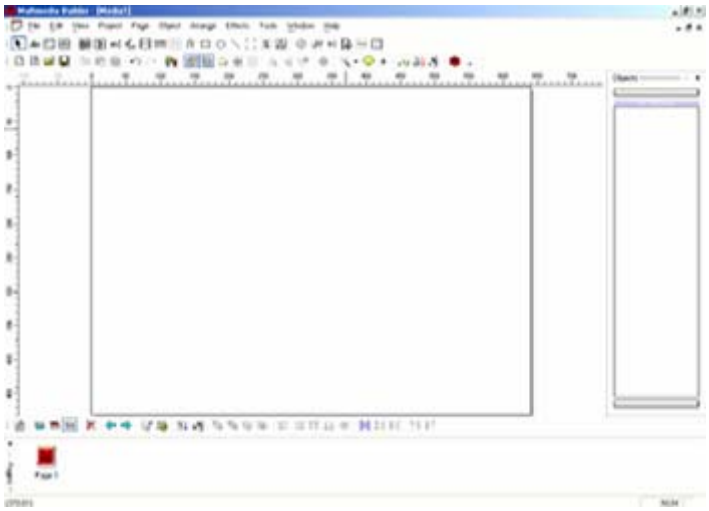
راه حل اول: در اين راه حل بايد از فونت هايي استفاده كرد كه علاوه بر فارسي بودن , بر اساس كد پيچ انگليسي مرتب شده باشند. فونتهاي ايران سيستم از اين نمونه فونتها هستند .شما تنها كافي است كه اين نوع فونتها را در قسمت فونت در شاخه ويندوز كاربر به وسيله يك اسكريپت كه در بيلدر موجود است, نصب كنيد

راه حل دوم: تبديل متن به تصوير است. در اين راه حل به هر طريق ودر هر ويندوزي ميتوان متنهاي فارسي را نوشت و سپس اين متنها را به صورت فايل تصويري و گرافيكي در آورد.برنامه هايي مثل فتوشاپ و فري هند ميتوانند در اين امر شما را كمك كنند .

جلسه دوم ۲

معرفي محيط برنامه :

زماني كه برنامه MMB را اجرا كنيد , چيزي شبيه به شكل ۱ را مشاهده مي كنيد.



شكل ١

همانطور كه مشاهده مي كنيد محيط برنامه به چندين ناحيه به شرح زير تقسيم ميشود :

نوار منوها : كه در بالاي پنجره اصلي نمايان است و شامل گزينه هاي مختلفي از قبيل Progect , View , Edit , File و... مي باشد.(شكل٢)

نوار ابزار :در صفحه اصلي و در پائين نوار منو , نوار ابزار را مشاهده مي كنيد كه شامل دكمه هاي دستيابي سريع به امكانات مختلف برنامه از قبيل Save , Load , Open و ... مي باشد.(شكل٣)

نوار اشياء : اين نوار به طور پيش فرض در سمت چپ پنجره اصلي به صورت عمودي نمايان است كه شامل اشياء متن, دكمه متن, تصوير, صدا و ... مي باشد.(شكل۴)

محيط كاري : محيطي است كه فضاي كاري پروژه را مشخص مي كند كه اندازه آن قابل تغيير است و تمام اشياء اعم از تصوير و متن و... بر روي آن قرار مي گيرند.(شكل۵)

ليست صفحات : كه به طور پيش فرض در انتهائي ترين قسمت پنجره اصلي قرار دارد و شامل ليست صفحات موجود در پروژه جاري مي باشد(شكل۶)

جعبه ابزار صفحه : كه شامل ابزارهاي مختلفي براي كاركردن با صفحات وهمچنين مديريت آنها مي باشد. به طور پيش فرض اين جعبه ابزار در بالاي ليست صفحات و در پايين محيط كاري قرار دارد.(شكل٧)

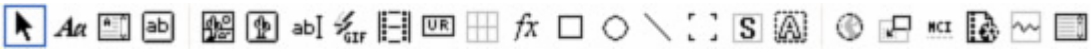
پنجره مديريت اشياء : به طور پيش فرض اين پنجره در سمت راست پنجره اصلي واقع شده است. با قرار دادن هر يك از اشياء از نوار اشياء بر روي ناحيه كاري پروژه , نام آن شيء بر روي اين پنجره نمايان مي شود. و در وا قع محتوي فهرستي از اشياء موجود در يك صفحه جاري پروژه مي باشد.(شكل٨)



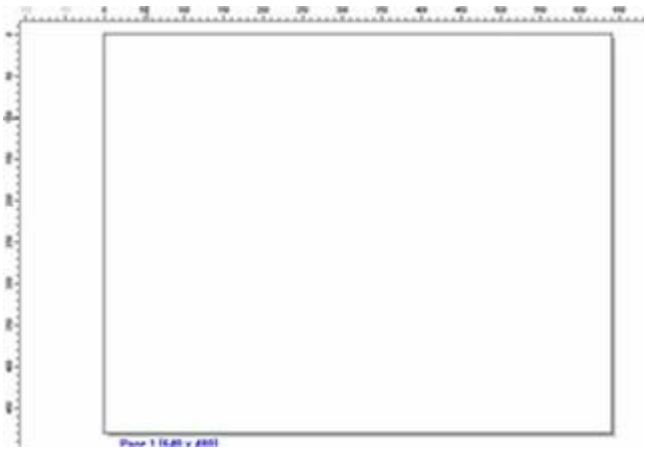
شكل ٢



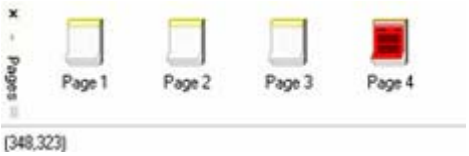
شكل ٣



شكل ۴



شكل ۵



شكل ۶



شكل ۷



شكل ۸

تو ضيح در مورد نوار منوها :

اولين گزينه در نوار منو , گزينه File مي باشد كه با كليك بر روي آن زير منو هاي آن به اين شكل ميباشد : (شكل- ۹)

- New :كه يك پروژه جديد را ايجاد مي كند.
- New From Tamplate : از الگوهاي از قبل آماده شده پروژه اي را ايجاد مي كند.
- Open : پروژه از قبل طراحي شده را بار گذاري مي كند.

•Clos : پروژه جاري را مي بندد.

•Save : آخرين تغييرات در پروژه جاري را ذخيره مي كند.

•Save as : پروژه جاري را با يك نام ديگر ذخيره مي كند.

• Compress & Export : براي فشرده كردن پروژه و توليد خروجي نهائي استفاده ميشود. به وسيله اين گزينه ميتوان براي فايلهاي پروژه password گذاشت تا افراد غيرمجاز نتوانند به فايلهاي پروژه دسترسي داشته و از آن استفاده كنند.

•Compile : براي ايجاد فايل اجرايي نهايي مورد استفاده قرار مي گيرد.

• Reduce Size : اين گزينه باعث كاهش حجم پروژه و حذف تصاوير زائد از پروژه مي شود.

• Import Object :اشياء از پيش تعريف شده يا اضافي را به درون پروژه وارد مي كند.

• Export Object : يك يا دسته اي از اشياء را به صورت يك فايل domدر كنار يكديگر ذخيره مي كند.

• MEF Import : از قابليتهاي جديد در نسخه ۴,۸ و بالاتر كه اجازه بارگذاري فايلهاي MFFرا در داخل يك پروژه مي دهد.

•Webcam Image : اجازه تهيه فيلم از دوربين هاي كوچك متصل شونده به كامپيوتر را مي دهد.

•Import Page : صفحات موجود در پروژه هاي ديگر را به داخل پروژه جاري وارد مي كند.

•Export Page : صفحات موجود در پنجره جاري را به صورت فايل MMP كه قابل استفاده براي پروژه هاي ديگر است را صادر مي- كند.

•Print :صفحه جاري پروژه را به چاپگر مي فرستد.

•Print Preview :آنچه كه قرار است به چاپگر فرستاده شود را روي صفحه نمايش مي دهد.

•Print Setup : باعث نمايش پنجره تنظيم چاپگر مي شود.

• Exit :براي خروج از برنامه استفاده مي شود.



شكل ۹

جلسه سوم ۳

توضيح در مورد نوار ابزار :
گزينه ها و آيكونهاي اين نوار در واقع ميانبري سريع براي دسترسي به اقلام منوهاي از قبل ذكر شده ميباشد. شكل ۱ نماي از اين نوار را نشان مي دهد.



شكل ۱

اقلام موجود در اين نوار به شرح زير هستند :

: با كليك برروي آن يك پروژه جديد باز مي شود.

: از الگوهاي از قبل آماده شده پروژه ايجاد مي كند.

: پروژه از قبل آماده شده را بارگذاري مي كند.

: آخرين تغييرات را در پروژه جاري ذخيره مي كند.

: شيء انتخاب شده را كپي ميكند. (در داخل clipboard ذخيره مي كند)

: شيء كپي شده در داخل clipboard را در محل مورد نظر مي چسباند.

: اگر clipboard ويندوز داراي تصويري باشد آنرا در محل مورد نظر مي چسباند.

: آخرين كار انجام شده را به حالت اوليه باز ميگرداند.

: عكس عمل Undo مي باشد.

: باعث باز شدن پنجره تنظيم پروژه مي باشد.

: باعث نمايان و يا مخفي شدن پنجره مخصوص به ليست صفحه ها مي شود.

: باعث نمايان و يا مخفي شدن پنجره مخصوص به ليست اشياء مي شود.

: باعث نمايان و يا مخفي شدن پنجره مخصوص به اشياء از قبل طراحي شده مي شود.

: پنجره اي كه مختصات شيء را نمايش مي دهد.

: باعث نمايان شدن خطوط راهنما به صورت نقطه چين بر روي صفحه كاري مي شود.

: باعث قرينه ي عمودي شكل مي شود.

: باعث قرينه ي افقي شكل مي شود.

: اگر سايز تصوير تغيير كرده باشد آن را به حالت اوليه باز مي گرداند.

: پنجره تنظيمات رنگ مي باشد.

: منوي ويزارد كه خود داراي منوهاي زير مي باشد.

•Insert Back/Next Buttons : با زدن اين گزينه دو دكمه Back و Next به صفحه جاري اضافه مي شود كه با كليك روي آنها مي توانيد به صفحات بعد يا قبل برويد.

• Insert Clos Button : دكمه اي به شكل × به صفحه جاري اضافه مي كند كه براي خارج شدن از برنامه مورد استفاده قرار مي گيرد.

• Insert Video Controls : دكمه هاي مربوط به كنترل ويدئو را اضافه مي كند.

• Insert CD Audio Controls : دكمه هاي مربوط به كنترل سي دي هاي موسيقي را به صفحه اضافه مي كند.

• Insert Mp۳ Controls : دكمه هاي مربوط به كنترل موسيقي با فرمت MP۳ را به صفحه اضافه مي كند.

• Insert MOD Controls : دكمه مربوط به كنترل فايلهايي با فرمت MOD را به صفحه اضافه مي كند.

• Insert Lens Flare : يك افكت تلفيقي از نور را به صفحه اضافه مي كند.

• Glow on mouse move : افكتي بر شيء قرار مي دهد كه با رفتن ماوس بر روي آن حالت برجسته مي گيرد.

• Capture Esc and Exit Key : كه خود شامل گزينه هاي زير است :

g(Mac Like) ۱ Exit : منوي خارج شدن كه به صورت ديالوگ از قبل آماده شده مي باشد و به فرم مكينتاش طراحي شده است.(شكل-۲)

k(Question) ۲ Exit : منوي از پيش آماده شده اي با دو گزينه ي Exit و Cancel را به صفحه ي جاري اضافه مي كند. (شكل-۳)

k(Yes - No) ۳ Exit : منوي از پيش آماده شده اي با دو گزينه Yes و No را به صفحه جاري اضافه مي كند. (شكل- ۴)

Go To Last Page : شيء اسكريپت را به صفحه جاري اضافه مي كند كه در صورت اجرا به آخرين صفحه ي موجود ميرود.

 : باعث نمايان شدن پنجره buble مي شود كه شامل Metafile هاي از پيش آماده شده مي باشد.(شكل-۵)

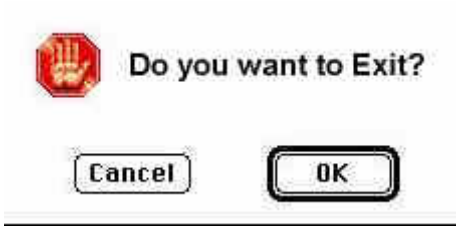
 : باعث نمايش پنجره Sparkle مي شود كه شامل افكتهاي از پيش طراحي شده مي باشد كه در صورت لزوم براي ايجاد درخشندگي و جلب توجه از آن استفاده ميشود. اين حالت روي زمينه تاريك جلوه ي بهتري دارد.(شكل- ۶)

 : باعث نمايان شدن پنجره ي توليد فايل اجرايي مي شود.

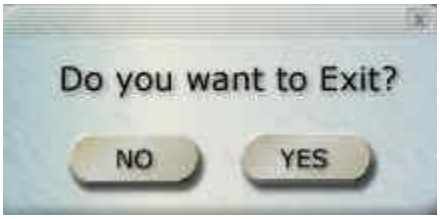
 : باعث ديباگ كردن پروژه جاري مي شود.

 : باعث اجراي پروژه جاري مي شود.

 **:** باعث نمايان شدن پنجره ي about مي شود.



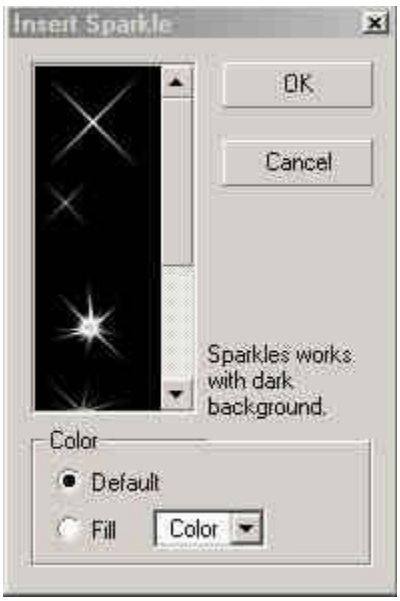
شکل ۲



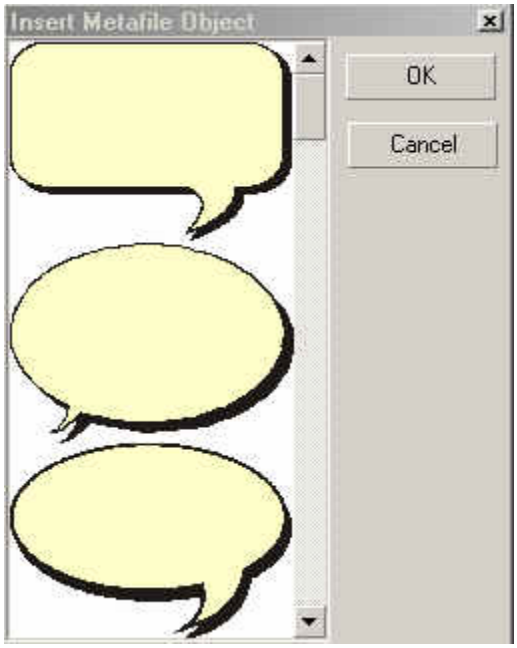
شکل ۴



شکل ۳



شکل ۶



شکل ۵

جلسه چهارم ۴

توضیح در مورد نوار اشیاء :

با استفاده از گزینه هاي اين نوار ميتوان به سرعت , اشیاء مختلف مورد نظرتان را ایجاد کرده و بر روي صفحات پروژه قرار دهید.شکل ۱.

اقلام موجود در این نوار به شرح زیر هستند :

نشانگر ماوس را به حالت اولیه خود باز مي گرداند.

يك شيء متني يك خطي ايجاد مي كند. كافي است بر روي آن كليك كرده تا انتخاب شود. شکل۱



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 پيمايش 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 قرار 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 اسكريپت بر روي صفحه ايجاد ميكند.اين شيء ميتواند حاوي قطعه كدهاي وخصوص 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 اكتيو ايكس هاي مخصوص مرورگر اينترنت مايكروسافت (IE) بهره ميگيرد. 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 طي جلسات قبل تقريبا به طور كامل با تمامي منوهاو آيكونهاي موجود در برنامه آشنا شديم و كاري را كه هريك انجام مي داد را بيان كرديم.
از اين به بعد مي خواهيم تا به بيان جزييات بيشتر پرداخته و پروژه هايي را با همكاري يكديگر براي آشنايي بيشتر با امكانات برنامه انجام دهيم.
پنجره ي خصوصيات صفحه :
همانطور كه قبلا نيز گفتيم , هر پروژه ي MMB شامل تعدادي صفحه مي باشد كه اشياء مختلف بر روي اين صفحات قرار مي گيرند. هر يك از اين صفحات خصوصيات خاص خود را دارد كه مي تواند با ديگر صفحات متمايز باشد.
براي دسترسي به پنجره تنظيم خصوصيات صفحه از منوي Page گزينه ي Properties را انتخاب مي كنيم و يا از جعبه ابزار صفحه , آيكون
را كليك كنيد.با اين كار پنجره خصوصيات صفحه ي جاري باز مي شود.
در اين پنجره ميتوانيد اسم صفحه را تغيير دهيد , رنگ زمينه را تغيير دهيد , عكس زمينه برايش بگذاريد و موزيك متن براي آن بارگذاري نماييد. و يا حتي اسكريپتي براي صفحه بگذاريم كه به محض اجراي صفحه اين قطعه كد نيز اجرا شود. و حالا شكل و جزييات بيشتر : (شكل٢)
• Label : نام صفحه را در اين جعبه متن ميتوان وارد كرد.
• Default : از ليست باز شونده ي اين گزينه مي توانيد نوع نمايش نشانگر ماوس را در هنگام فعال شدن اين صفحه تعيين كرد.شكلهايي مانند : دست, نشانگر سياه ماوس, نقطه سياه و ... از آن جمله اند.
• Background : اجزاي موجود در اين قسمت مربوط به تنظيم پشت زمينه اين صفحه مي باشد و شامل موارد زير است :

< From Master Page : علامت زدن اين گزينه باعث مي شود تا اين صفحه تصوير زمينه ي خود را از Master Page بگيرد. يعني تصويري كه در Master Page به عنوان پشت زمينه ي تنظيم شده باشد در اين صفحه هم پشت زمينه خواهد بود. اين قابليت مي تواند جلوي كپي شدنهاي متوالي و تكراري يك تصوير خالي را در تعداد زيادي صفحه بگيرد و در نتيجه حجم پروژه به مقدار قابل توجهي پايين آمده و سرعت اجراي برنامه نيز بالا رود.

< Color : اگر بخواهيد از تصوير Master Page پيروي نكنيد و فقط يك صفحه رنگي داشته باشيد, ميتوانيد از اين قسمت رنگ مورد نظر را انتخاب كنيد.

< Image : اگر به هر دليلي نخواهيد از تصوير Master Page استفاده كنيد, ميتوانيد بر روي آيكون  كليك كرده و عكس دلخواهتان را از پنجره ي باز شده انتخاب كنيد و سپس كليد Open را كليك كنيد. اگر بخواهيد تصوير انتخاب شده اي را حذف كنيد از آيكون Del استفاده كنيد. اگر تصوير شما ابعاد كوچكي داشت , شما با استفاده از Tile ميتوانيد آنرا در پشت زمينه ي صفحه متواليا تكرار كنيد.

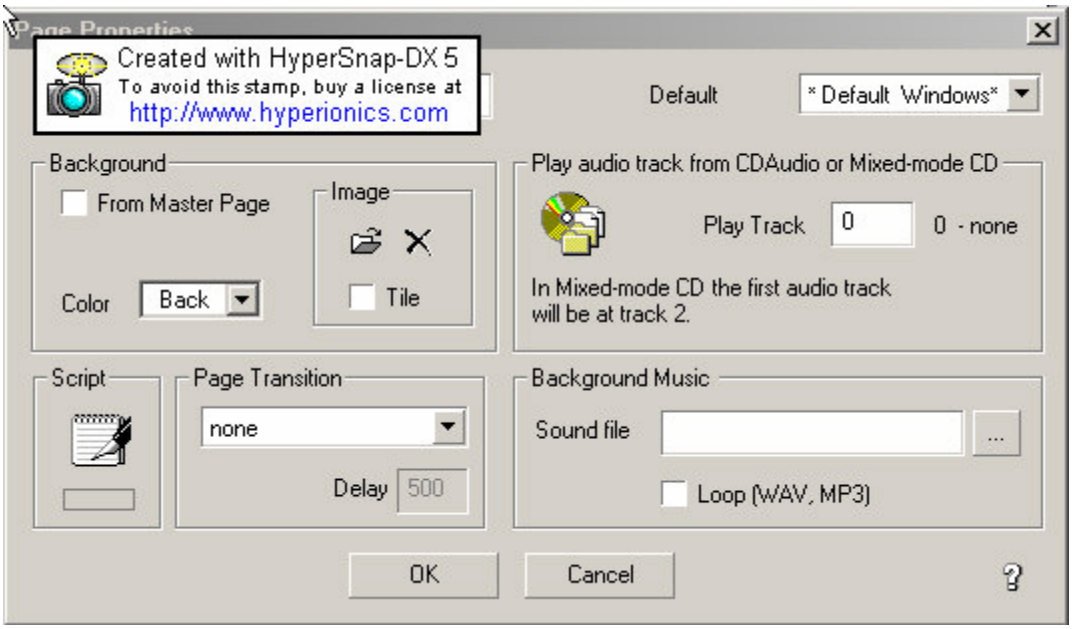
• Script : با كليك بر روي آيكون  پنجره ي مخصوص به نوشتن اسكريپت باز خواهد شد. اينكه براي يك صفحه چگونه اسكريپت بنويسيم را در جلسات آينده مورد بررسي قرار مي دهيم.

• Page Teransition : اين گزينه يكي از قابليتهاي كم نظير در MMB است. با استفاده از اين گزينه مي توانيدافكتهاي بسيار زيبايي را به صفحات خود بدهيد. اين جلوه هاي ويژه هنگامي پديدار مي شوند كه بخواهيم به اين صفحه وارد شويم و يا اينكه مي خواهيم به صفحه ديگر برويم. مقدار زمان اجراي اين جلوه ها به طور پيش فرض ۵۰۰ ميلي ثانيه است كه شما با استفاده از Delay مي توانيد آنرا به ميل خود تغيير دهيد.

• Play Audio Track from CD Audio : اين گزينه هم هنگامي كاربرد دارد كه پروژه ي شما بر روي CD اي عرضه شود كه تلفيقي از تركهاي موسيقي و داده مي باشند. عددي كه در جعبه متني اين قسمت وارد ميكنيم , مشخص كننده اين است كه كدام ترك موسيقي موجود بر روي CD به هنگام نمايش اين صفحه پخش شود.

• Background Music : در اين قسمت مي توانيد مشخص كنيد كه در هنگام نمايش صفحه , چه فايل موسيقي به عنوان موزيك متن پخش شود. علامت زدن گزينه Loop در زير اين جعبه متن باعث مي شود تا هنگامي كه موسيقي به انتها رسيد , موزيك مجددا پخش شود.

پس از انجام تنظيمات بر روي صفحه مورد نظر , كليد OK را فشاردهيد. اگر به هر دليلي از تغييرات داده شده منصرف شديد, كليد Cancel را بزنيد.



شكل ۲

جلسه پنجم ۵

توضيح در مورد فايلهاي جانبي :

منظور از فايلهاي جانبي يك پروژه ، تمامي فايلها و فهرستهايي هستند كه از فايلهاي اجرايي (EXE) پروژه مجزا ولي در ارتباط با پروژه باشند. اين فايلها ممكن است قالبهاي گوناگوني داشته باشند و هر يك براي كاري خاص در پروژه در نظر گرفته شده باشند.
مهمترين نكته اي كه در ارتباط با فايلهاي جانبي بايد به آن توجه كرد ، تعيين مسير (آدرس) صحيح آن فايل در كنار پروژه است. از آنجا كه اكثر برنامه هاي مالتي مديا بر روي CD ارائه مي شوند، شروع مسير اين فايلها را با نام درايو CD مشخص مي كند و همچنين به دليل اينكه كامپيوترهاي مختلف ، الزاما تعداد درايوهاي يكساني ندارند، نام درايو CD در كامپيوترهاي گوناگون نيز متفاوت خواهد بود. مثلا ممكن است نام درايو CD در كامپيوتر شما F يا G باشد ، ولي كامپيوتر دوستتان درايو CD را با نام H بشناسد. حال راه حل چيست؟

MMB اين مشكل را با دو عبارت <SrcDir> و <SrcDrive> حل كرده است. عبارت اول كل مسيري كه پروژه شما از آنجا در حال اجرا هست را برميگرداند و عبارت دوم، تنها نام درايوي را كه برنامه از روي آن درايو اجرا ميشود را برخواهد گرداند.
فايلهاي جانبي ممكن است از نوع فايلهاي تصويري ، فايلهاي موسيقي ، فايلهاي فيلم ، فايلهاي حاوي متن ، فايلهاي فونت ، فايلهاي ديگر MMB، فايلهاي جانبي و اجرايي باشد.
پنجره خصوصيات پروژه :
براي باز كردن اين پنجره از منوي Project گزينه ي Embedded Setting را انتخاب كنيد و يا از نوار ابزار ، روي آيكون آن كه به شكل مي باشد.(شكل١)
windows Size: در اين قسمت مي توانيد طول و عرض پنجره پروژه را تعيين كنيد .توجه داشته باشيد كه خروجي نهايي برنامه شما در اين ابعاد ديده خواهد شد.اندازه استاندارد برنامه هاي مالتي مديا ۶۴۰×۴۸۰ مي باشد . اين حداقل سايزي است كه ويندوز پشتيباني مي نمايد .
Window Title : عبارتي كه در اين جعبه متن وارد مي كنيد تير پنجره پروژه تان را مشخص مي كند .

Style : اين قسمت داراي سه گزينه مي باشد :
Always on top : علامت زدن اين گزينه باعث مي گردد تا خروجي پروژه شما هميشه بر روي ديگر پنجره هاي ويندوز قرارگيرد .
Windows Desktop Component : با علامت زدن اين گزينه هنگامي كه پروژه را اجرا مي كنيم ، برنامه اجرايي در زير هر پنجره باز ديگري بر روي دسكتاپ ويندوز قرار مي گيرد .
Save Last Position In Registery : آخرين وضعيت مكاني پنجره شما را در رجيستري ويندوز ثبت مي كند و دفعه آينده كه پروژه خود را اجرا نموديد ، پنجره پروژه در همان مكان باز مي گردد . جعبه متني كه در زير گزينه آخر مشاهده مي كنيد ، اسم دلخواهي است كه پروژه شما با اين نام در رجيستري ويندوز ثبت مي گردد .
Standard Window : اين گزينه در وسط پنجره تنظيمات پروژه قرار دارد كه به طور پيش فرظ علامت خورده است . علامت خوردن اين گزينه بدين معني است كه خروجي پروژه شما در داخل پنجره استاندارد ويندوز نمايش يابد . علامت اين نقطه باعث غير فعال شدن برخي اقلام زير آن مي شود .

Movable : علامت خوردن اين گزينه باعث مي شود كه كاربر بتواند پنجره خروجي پروژه را به هر جاي ديگر صفحه نمايش منتقل كند .

Window has Custom Shape : يكي از امكانات بي نظير MMB است و به شما اجازه مي دهد كه پنجره هاي پروژه را به هر شكل دلخواهي در آوريد . البته در اينجا احتياج به يك شكل گرافيكي كه مورد نظرتان است خواهيد داشت .

Outeline Shaper : در اين قسمت روي آيكون كليك كنيد و سپس طرحي را كه در قسمت بالا توضيح داده شد انتخاب نموده و دكمه Open را كليك كنيد . جعبه Tolerance ميزان دقت حذف رنگ بيروني را مشخص مي كند و دو جعبه x وY مربوط به Start Print نقطه شروعي را مشخص مي كند كه از آن نقطه ، رنگ حذف شونده مشخص مي شود .(بهتر است مختصات ۰ و ۰ دست نزنيد .) اكنون اگر دكمه OK را بزنيد مي بينيد كه خط چيني به همان فرم لبه بيروني طرح شما بر روي صفحه پروژه افتاده است . اگر پروژه را اجرا كنيد مي بينيد خروجي پروژه شما به جاي شكل پنجره عادي ويندوز، حالت طرح شما را گرفته است .

B/W/Mask : اين قسمت تا حدود زيادي شبيه به قسمت قبلي مي باشد با اين تفاوت كه در اينجا طرحي را كه انتخاب مي كنيد تنها مي تواند از دو رنگ تشكيل شده باشد.

Background Mode : در قسمت سمت راست، اين گزينه را مي توانيد مشاهده كنيد كه در زير خود تعدادي تنظيمات به شرح زير دارد :

Full Screen Backgroud :اگر اين گزينه علامت نخورد ، بقيه گزينه هاي زيرين در اين قسمت نيز قابل دسترسي خواهد بود . علامت خوردن اين گزينه به تنهايي باعث مي شود تا هنگام اجراي پروژه تمامي زمينه به رنگ مورد نظر شما كه در ليست باز شونده Solid Fill مشاهده مي كنيد ، در بيايد و خروجي پروژه بر روي اين رنگ نمايان شود . (رنگ پيش فرض سياه مي باشد.)

Disable Alt -Tab In Win ۹۵ : علامت زدن اين گزينه باعث مي شود تا كليد هاي Alt و Tabدر ويندوز در طول اجراي برنامه شما غير فعال گردد .

Cover Windows Taskbar : با علامت زدن اين گزينه پروژه شما نوار Taskbar ويندوز را نيز خواهد پو شاند. در زير اين گزينه ها يك آيكون به شكل را مشاهده مي كنيد . با كليك ماوس بر روي آن مي توانيد تصوير دلخواه را انتخاب كنيد تا اين تصوير به عنوان پشت زمينه بجاي رنگ يك نواختي كه در بالا توضيح داديم (Solid Fill) ، قرار گيرد .

سه گزينه Normal , Tile و Stretch باعث خواهد شد كه اين تصوير به صورت كاشي كاري ، ساده و يا عكس به حدي كشيده شود كه كل پشت زمينه را بپوشاند ، قرار گيرد .

Display Resolution : به كمك گزينه هاي آن مي توانيد تنظيمات رزولوشن ويندوز را به اندازه مورد نظر خود تغيير دهيم . البته ما توصيه نمكنيم كه اين كار را بكنيد ،زيرا برخي از كاربران از دستكاري شدن تنظيمات ويندوزشان به شدت عصباني خواهند گشت .

Set Process Priority : اين گزينه داراي سه انتخاب زير است :

High : علامت زدن اين گزينه باعث مي شود تا بيشترين تقدم پردازش توسط CPU به برنامه شما داده شود .

NORMAL : پردازش برنامه به صورت عادي انجام مي شود .

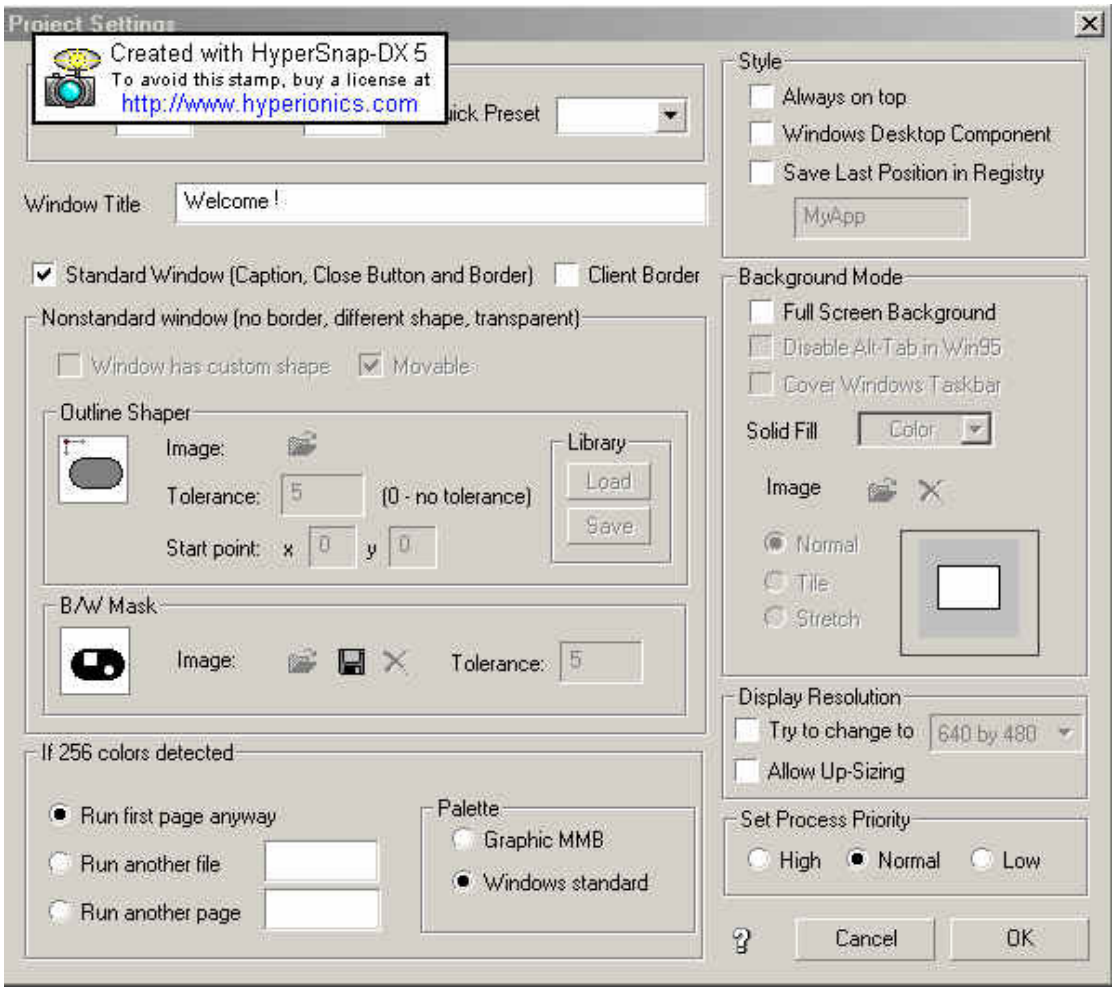
LOW : كمترين تقدم پردازش توسط CPU به برنامه شما داده مي شود .

If ۲۵۶ Color Detected: شامل گزينه هاي زير است .اين گزينه ها هنگامي اثر خود را در پروژه مي گذارند كه كامپيوتر مقصد كه برنامه بر روي آن اجرا مي شود حداقل بتواند ۲۵۶ رنگ را پشتيباني كند :

Run First Page Anyway : بطور پيش فرض علامت خورده است و باعث مي شود هنگام اجراي برنامه شما ،اولين صفحه از پروژه به طور پيش فرض نمايش داده شود.

Run Another File : با علامت زدن اين گزينه اگر حداقل ۲۵۶ رنگ در كامپيوتر مقصد تشخيص داده شود ، يك برنامه دلخواه ديگر اجرا خواهد شد .اين برنامه را در جعبه متن روبروي اين گزينه مشخص كنيد.

Run Another Page : با علامت زدن اين گزينه اگر حداقل ۲۵۶ رنگ در كامپيوتر مقصد تشخيص داده شود ،يك صفحه ديگر از پروژه كه مورد نظر ماست ، در ابتدا نمايش خواهد يافت ، صفحه مورد نظر در جعبه متن روبروي اين گزينه مشخص مي شود.



شكل ۲