نويسنده : Masood_khat

جلسه ششم ۶

ايجاد اولين پروژه مالتي مديا:
براي ايجاد اين پروژه نياز به چندين فايل صوتي و تصويري داريد.اين فايلها كاملا به دلخواه شما مي باشند. بنابراين حداقل ۳ فايل تصويري و ۲ فايل صوتي را از قبل در شاخه اي از كامپيوترتان كپي و آماده كنيد.
اكنون برنامه ي MMB را اجرا كنيد. اين برنامه هنگامي كه اجرا مي شود ، به طور پيش گزيده يك صفحه براي پروژه جديد نيز باز خواهد كرد و شما شكلي مانند (شكل۱) را ملاحظه خواهيد كرد. اگر چنين چيزي وجود نداشت، بايد از منوي File گزينه New را انتخاب كنيد تا يك پروژه جديد ايجاد شود.
ما مي خواهيم پروژه اي با ۴ صفحه مختلف ايجاد كنيم و همچنين اين توانايي را داشته باشيم كه بين اين صفحات به راحتي حركت كنيم. برخي از اين صفحات داراي صوت و ما بقي داراي تصوير مي باشند. در ابتداي كار بايد ۴ صفحه در اين پروژه ايجاد كنيم . براي ايجاد صفحات جديد به منوي Page رفته و گزينه Add Page را انتخاب كنيد. با تكرار اين عمل ۴ صفحه جديد را ايجاد كنيد. اين صفحات را ميتوانيد در ليست صفحات در انتهايي ترين قسمت MMB مشاهده كنيد (شكل۲).
در ليست صفحات بر روي اولين صفحه كليك كنيد تا رنگ آن به قرمز تبديل شود ، اكنون اين صفحه فعال شماست و شما در حال ويرايش آن خواهيد بود. ما مي خواهيم بر روي اين صفحه ، يك عكس با يك دكمه قرار دهيم.
براي قرار دادن عكس روي صفحه شئ Bitmap را از نوار ابزار انتخاب كرده و سپس مكان نما را به محل دلخواهي از صفحه مي بريم و يكبار كليك مي كنيم. با اين كار پنجره مخصوصي باز خواهد شد و شما مي توانيد از طريق آن ، عكس مورد نظر خود را انتخاب كنيد و سپس كليد Open را فشار دهيد. مي بينيد كه عكس در مكان مورد نظر شما نمايان مي شود. اگر تصوير كوچكتر يا بزرگتر از اندازه ي مورد نظر شما بود ، روي آن يكبار كليك كنيد تا حاشيه آن به طور نقطه چين نمايان شود و سپس با استفاده از نقاط مربع سياهرنگ در لبه هاي آن ، سايز تصوير را به اندازه ي دلخواه تغيير دهيد. (شكل۳)
اكنون به اين صفحه يك دكمه نيز اضافه مي كنيم. براي اين كار از نوار اشياء ، شئ دكمه (Button) را انتخاب كنيد و سپس در محل دلخواه خود بر روي صفحه كليك كنيد تا دكمه در آنجا قرار گيرد. و سپس براي تغيير خصوصيات آن ، روي آن ۲ بار كليك كنيد و يا روي آن كليك كرده و از منوي Object گزينه Properties را انتخاب كنيد. با اين كار پنجره خصوصيات دكمه باز خواهد شد.(شكل۴)

براي تغيير عنوان آن در جعبه متني كه با نام Text مشخص شده ، كلمه Next را تايپ كنيد. با اين كار عنوان دكمه به Next تغيير خواهد كرد. براي تنظيم اينكه اين دكمه در هنگام فشرده شدن بايد چه عملي را انجام دهد ، به قسمت Action از اين پنجره مي رويم كه در پايين و سمت چپ همين پنجره قرار دارد. روي اولين آيكون آن كه در شكل دور آن با نوار قرمز مشخص شده است، كليك كنيد. با اين كار پنجره ديگري با نام External Command and Page Action باز مي شود.اين پنجره را در شكل۵ مشاهده مي كنيد.

روي اولين ليست باز شونده با عنوان On Mouse Click كليك كنيد و گزينه go to Next Page را انتخاب نماييد. سپس روي دكمه OK كليك كنيد تا تنظيمات Action ثبت شود. حال در پنجره تنظيم خصوصيات دكمه ، روي دكمه OK كليك مي كنيم تا كل تنظيمات اعمال شوند. در اينجا كار ما با صفحه ۱ تمام شده است.

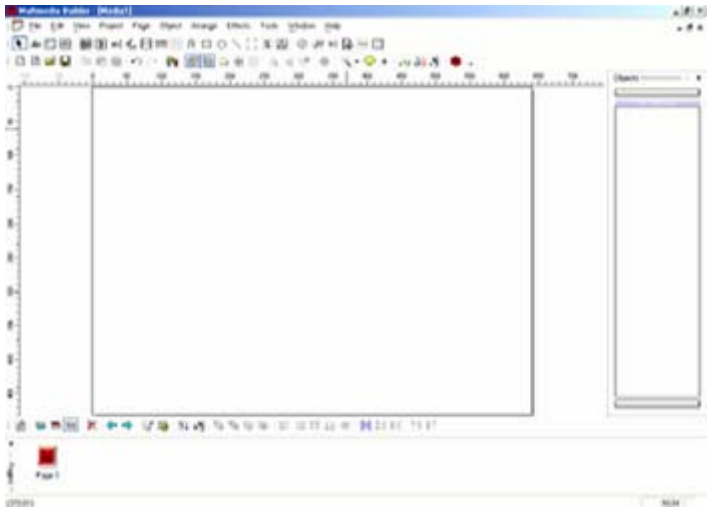
اكنون به صفحه ۲ پروژه مي رويم. براي اين كار روي اين صفحه در ليست صفحات كليك كنيد. واي!!!؟... چه اتفاقي مي افته!!!... تمام كارهاي ما روي صفحه اول ناپديد شد!!؟؟... نگران نباشيد. تمام كارهاي شما بر روي صفحه ۱ محفوظ است و شما الان در صفحه سفيد بدون محتواي ۲ هستيد. حال به صفحه ۲ ، چند خط متن اضافه مي كنيم. براي اين كار از نوار اشياء ، شئTextرا انتخاب كنيد. آيكون آن به صورت است. سپس در يك نقطه دلخواه از صفحه ي ۲ كليك كنيد تا شئ در آنجا قرار گيرد. در اين هنگام بايد عبارت Double Click Here را در صفحه كاري مشاهده كنيد.

براي جايگزين كردن متن دلخواه خود كافي است روي اين عبارت ۲ بار كليك كنيد تا پنجره خصوصيات آن باز شود ، و يا روي آن كليك كرده و از منوي Object گزينه Properties را انتخاب كنيد. با اين كار پنجره خصوصيات متن باز خواهد شد.(شكل۶)

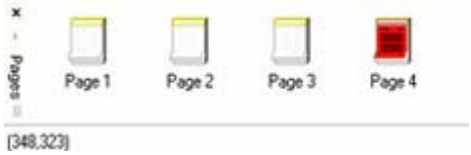
اكنون در محل مربوطه در اين پنجره ، عبارت " Double click here " را پاك كرده و متن خود را جايگزين آن كنيد و از ديگر قسمتهاي اين پنجره رنگ و فونت و اندازه متن را به دلخواه تغيير دهيد و سپس كليد OK را فشار دهيد. مشاهده مي كنيد كه متن شما در صفحه جايگزين شده است.

در صفحه ۲ ما به دو دكمه Back و Next احتياج داريم تا بتوانيم به صفحه قبل (در اينجا page۱) و صفحه بعد (در اينجا page۳) حركت كنيم. براي قرار دادن دكمه ها روي صفحه۲، از نوار اشياء ، گزينه Button را انتخاب و اين كار را ۲ مرتبه انجام دهيد تا دو دكمه داشته باشيد. تنظيم خصوصيات دكمه Next ، مانند آنچه كه در صفحه۱ انجام داديم مي باشد. براي تنظيمات دكمه Back نيز به پنجره تنظيم خصوصيات آن رفته و در قسمت Text عبارت Back را تايپ كنيد تا عنوان دكمه تغيير كند. سپس از قسمت Action اي كه در صفحه ۱ گفته شده ، گزينه go to Perev Page را انتخاب كنيد تا هنگام كليك بر روي اين دكمه ، ما به صفحه قبل كه در اينجا همان صفحه ۱ است ، برويم.سپس روي دكمه OK كليك كنيد تا تغييرات ثبت شود. در اينجا نيز كار ما با صفحه ۲ تمام ميشود.

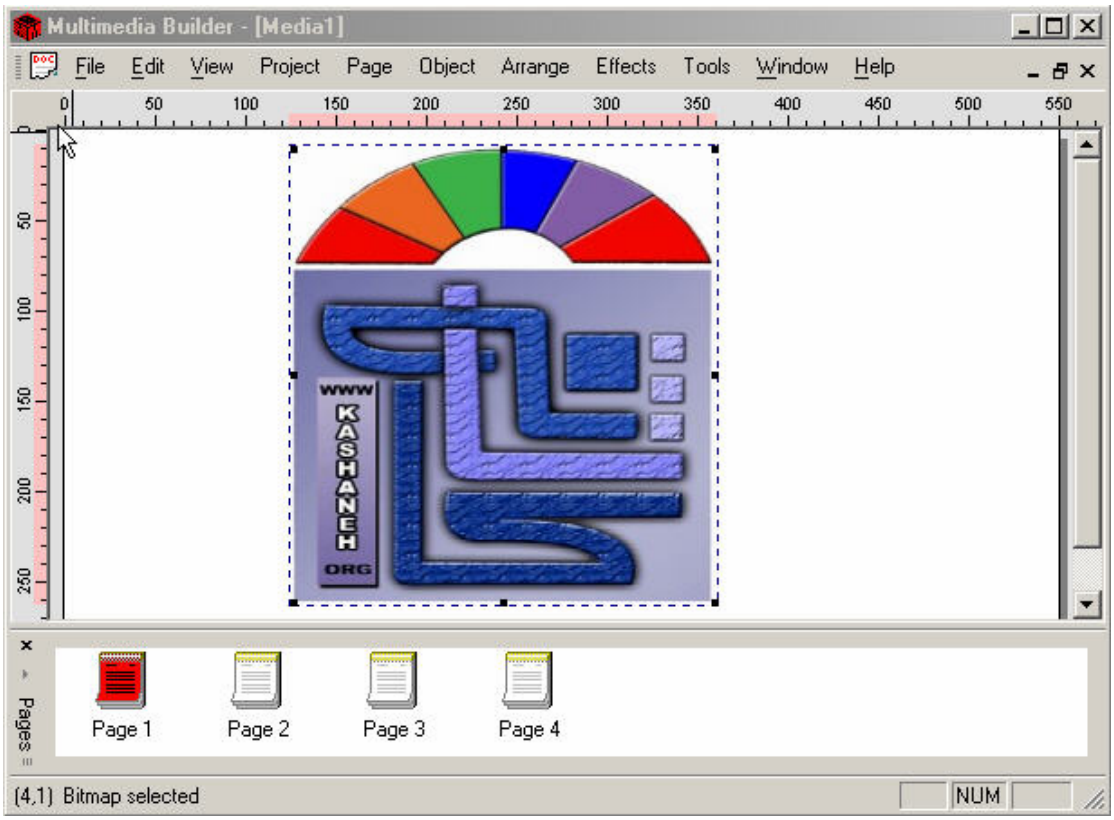
براي اين جلسه ديگه بسه. تا شما يه استراحتي بكنيد و يه خورده بيشتر با برنامه ور بريد، ما هم جلسه بعدي كه ادامه ي همين جلسه است را براي شما آماده ميكنيم.



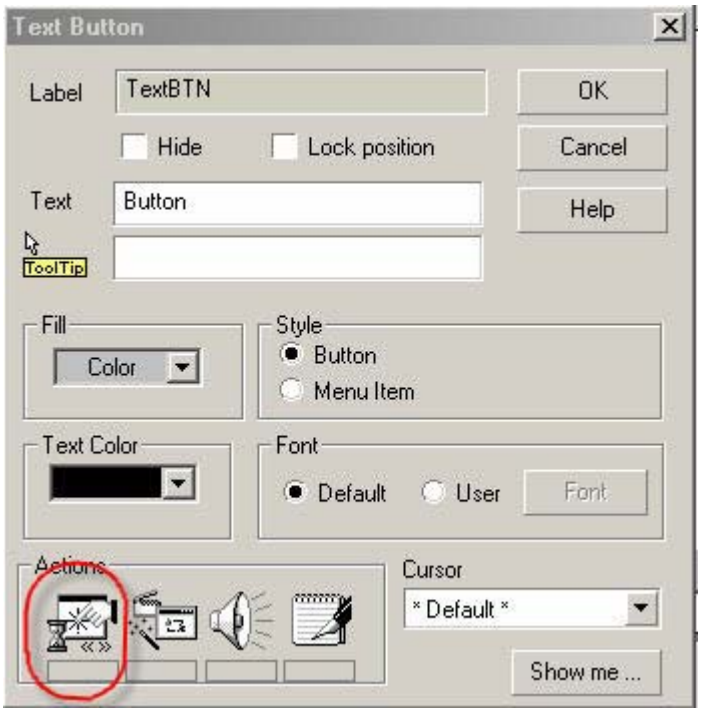
شکل ۱



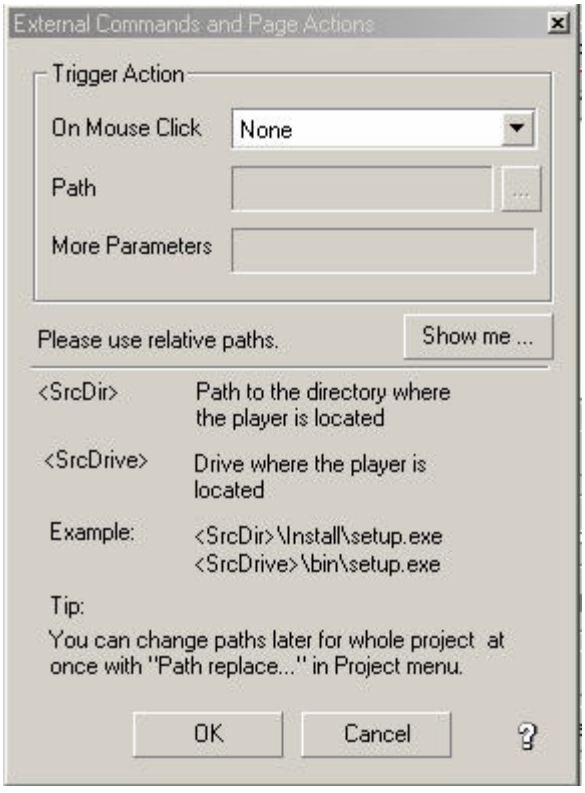
شکل ۲



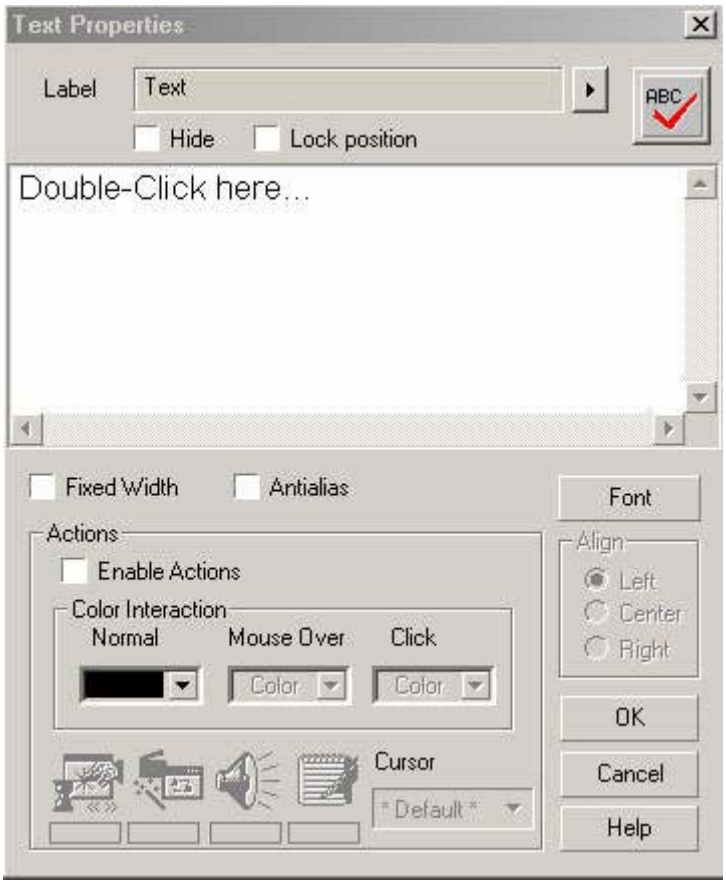
شکل ۳


Text Button
Label
TextBTN
OK
Hide
Lock position
Cancel
Text
Button
Help
ToolTip
Fill
Color
Style
Button
Menu Item
Text Color
Font
Default
User
Font
Actions
Cursor
* Default *
Show me ...

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



شكل ۶

جلسه هفتم ۷

حالا ادامه ي پروژه ۴ صفحه اي كه تا به حال ۲ صفحه آنرا كامل كرده ايم.
براي شروع كار با صفحه ۳ ، روي آيكون Page۳ در ليست صفحات كليك كنيد.
در اين صفحه از پروژه مي خواهيم تصوير و همچنين صدا قرار دهيم . تصوير ما به صورت تصوير زمينه خواهد بود .
براي اين كار از منو Page گزينه Properties را انتخاب مي كنيم و يا از نوار ابزار صفحات ، آيكوني كه باشكل مشخص است را انتخاب مي كنيم تا پنجره خصوصيات صفحه جاري(كه در اين جا صفحه ۳ پروژه است) باز شود ، اين پنجره را در شكل ۱ ملاحظه فرماييد .
در اين پنجره قسمتي به نام Background وجود دارد و در داخل آن ، قسمت مجزايي به نام Image را مي بينيد . در اين قسمت روي آيكن كليك كنيد تا پنجره انتخاب تصوير نمايان شود . با كمك اين پنجره يك تصوير دلخواه را انتخاب كرده تا اين تصوير به عنوان تصوير زمينه براي صفحه جاري در پروژه تان برگزيده شود .
براي تنظيم موزيك زمينه در پنجره خصوصيات صفحه (شكل ۱) قسمتي با عنوان Background music را مشاهده مي كنيد كه يك جعبه متن و يك دكمه كوچك در كنار و سمت راست قرار دارد . در كنار جعبه متن نيز عبارت Sound File را مشاهده مي كنيد در اين جعبه متن مي توانيد مسير فايل MP۳

دلخواهتان را همراه با نام آن تايپ كنيد ، اما از آنجا كه احتمالاً حال اين كار را نداريد!! مي توانيد روي دكمه كوچك كليك كنيد تا پنجره انتخاب فايل باز شود و به وسيله اين پنجره فايل موزيك دلخواهتان را انتخاب كنيد و سپس دكمه Open را بزنيد و وقتي كارتان تمام شد روي دكمه OK كليك كنيد ، حال در صفحه همان طور كه در قبل توضيح داديم دو كليد Next و Back را قرار دادهيد.

خوب كار ما با صفحه ۳ نيز تمام شد . تنها صفحه ۴ باقي مانده است .بروي آيكون آن در ليست صفحات كليك كنيد تا به صفحه ۴ برويد .در اين صفحه فقط يك متن پاياني و يك كليد برگشت و يك دكمه خروج از برنامه قرار مي دهيم . براي نوشتن يك متن در اين صفحه ، شيي text را از نوار اشيا انتخاب كرده و بر روي صفحه قرار ميدهيم ، سپس در پنجره Properties اين شي و در محل مربوط عبارت THE END را بنويسيد .

براي قرار دادن دكمه برگشت (Back)، نيز طبق آنچه كه در جلسه قبل گفته شد ، عمل كنيد. قاعدتا اكنون شما با روش اين كار بايد آشنا شده باشيد ، اگه اين طور نيست ، پس به شما توصيه مي كنم كه يكبار ديگه جلسه قبلي رو به دقت مطالعه كنيد.

الان ديگه آخرين كاري كه بايد انجام دهيم ، قرار دادن يك كليد خروج از برنامه است.

براي ايجاد يك كليد براي خروج با انتخاب شي Button از نوار اشيا و قرار دادن آن بر روي ۴ page اين دكمه را ايجاد مي كنيد . سپس با دوبار كليك كردن روي آن پنجره Properties دكمه را باز نماييد و عنوان آن را به Exit تغيير دهيد .سپس در قسمت Action از پنجره Properties اين دكمه ، روي آيكون اول كليك كنيد . با اين كار پنجره جديد با عنوان External command and page action باز مي شود .اين پنجره را مي توانيد در شكل ۵ جلسه ي قبل ملاحظه فرماييد .

از ليست باز شونده اول در اين پنجره گزينه Exit را برگزينيد و سپس روي دكمه OK كليك كنيد تا به پنجره Properties اين دكمه برگرديد در اين پنجره نيز روي كلمه OK كليك كنيد تا كار تنظيم عنوان و عمل اين دكمه هنگام كليك شدن مشخص شود .

در اينجا پروژه شما ديگه آماده است و تنها كافي است كه شما آنرا ذخيره نماييد.

براي ذخيره كار خود به منوي فايل رفته و گزينه save را انتخاب كنيد و آن را در كامپيوتر خود ذخيره كنيد.

براي اجراي پروژه از منو Project گزينه Run را انتخاب كنيد و يا از نوار ابزار آيكوني كه به شكل است را كليك كنيد .

خوب من بايد به شما تبريك بگويم زيرا توانستيد اولين پروژه خود را آماده سازيد . حالا يه كم بيشتر با برنامه خود ور برويد و با استفاده از دكمه هاي Back و Next بين صفحات پروژه جابه جا شويد. قاعدتا اگر شما كارت صدا داشته باشيد ، هنگامي كه به صفحه ۳ مي رسيد ، بايد موزيك را كه در حال پخش شدن است بشنويد. شما مطمئنا در هنگام كار با اين پروژه با مشكلاتي كوچك اما مهم برخورد مي كنيد كه از جمله آنها اين است :

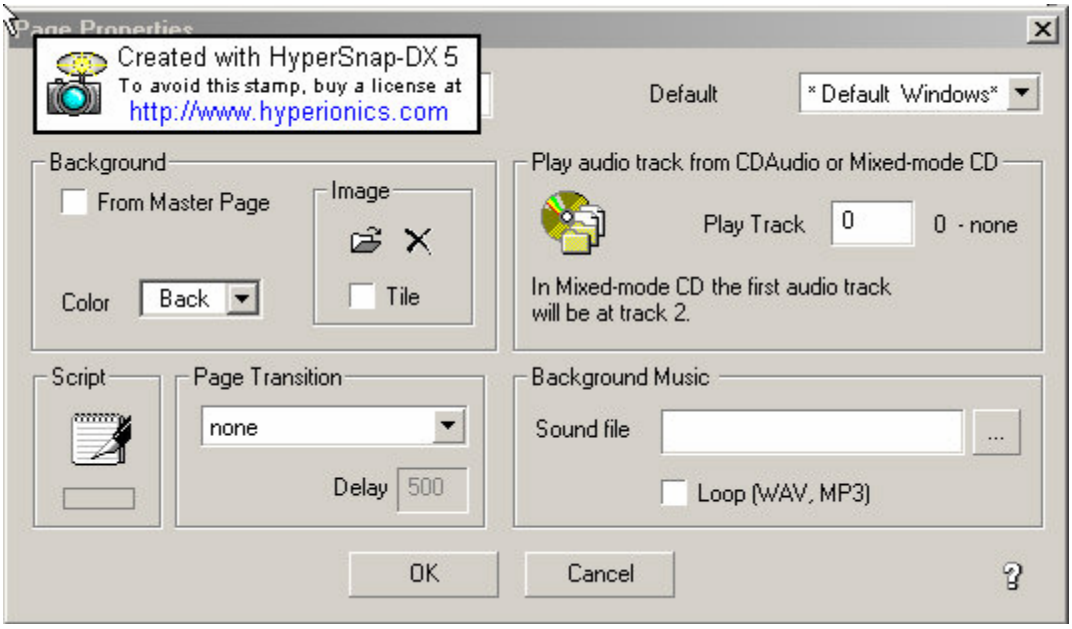
۱- وقتي از صفحه ۳ به ساير صفحات ميرويد ، متوجه ميشويد كه موزيك كماكان در حال پخش شدن است.

۲- هروقت به صفحه ۳ وارد ميشويد ، موزيك مجدداً از ابتدا پخش ميشود.

۳- متوجه بالا يا پايين بودن دكمه ها نسبت به هم ميشويد و ... .

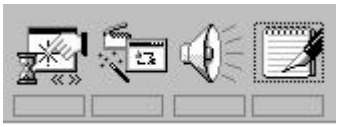
اين اشكالات براي اولين پروژه طبيعي است و شما به مرور زمان و ادامه جلسات آموزشي ما ، برطرف كردن آنها را خواهيد آموخت. پس عجله نكنيد!!! شما در ابتداي راه هستيد.

در ضمن نکته پاياني اين که هر کدام از عزيزان که اين پروژه را انجام داده اند ، ميتوانند آنرا براي من ارسال کنند تا هم يه يادگاري از طرف شما باشه و هم اينکه بدونم آيا آموزشهايي که من در اين قسمت دارم ، تاکنون مناسب و گويا بوده است يا خير؟



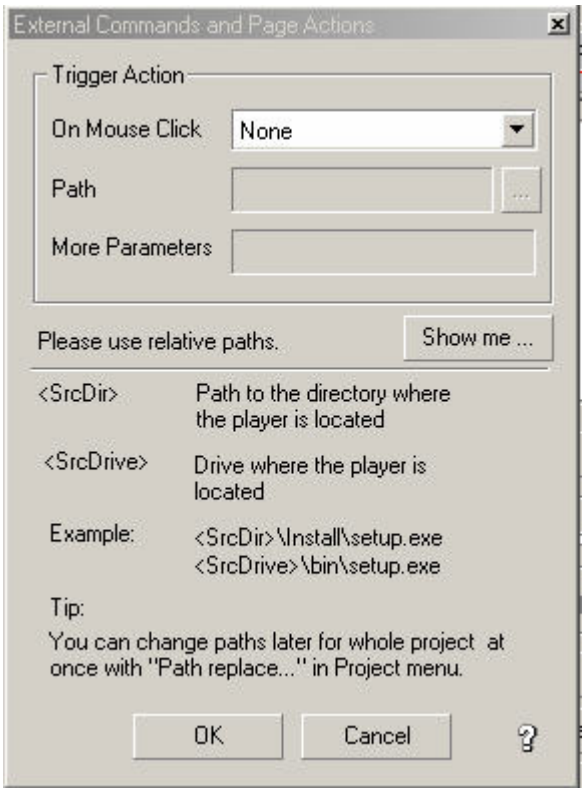
جلسه هشتم ۸

ما در اين جلسه مي خواهيم قسمت Action را براي شما آموزش دهيم ؛
خوب همان طور که در تصوير زير ميبينيد قسمت Action از ۴ قسمت تشکيل شده است که ما در اين جا به توضيح اين قسمت ها مي پردازيم .



۱) External Commands and Page Action :

با کليك بر روي آيکون  پنجره مربوط به آن باز ميشود که ما اين پنجره را براي شما به نمايش درآورده ايم :



همان طور كه ملاحظه ميكنيد ما داراي سه گزينه اصلي هستيم ؛

١) On mouse click :

با كليك روي اين قسمت پنجره زير باز ميشود:



همان طور كه در پنجره بالا مشاهده مي كنيد كارهاي متنوع و گوناگون از قبيل اجراي يك برنامه خارجي ، جستجو بر روي ديسك ، باز كردن يك صفحه WEB و ... را ميتوان اجرا كرد .

٢) Path :

در اين قسمت مي توانيد يك مسير به همراه نام يك فايل را مشخص كنيد . تعيين اين مسير و نام فايل هنگامي مورد نياز است كه شما از ليست باز شونده قبلي گزينه هايي مانند Run Program, Run another project , mp۳ open و چيزهايي مشابه اينها را انتخاب كرده باشيد .
اين گزينه ها در واقع مي گويند كه يك برنامه خارج از پروژه را اجرا كن ، يا يك فايل MP۳ را بخوان و يا يك پروژه ديگر را اجرا كن . اينكه چه برنامه يا پروژه اي اجرا شود ، و از كجا اجرا شود را در جعبه متن Path مشخص مي كنيم .

۳)More parametrs :
شما اگر برنامه اي كه ميخواهيد اجرا شود احتياج به پارامترهاي اضافي داشت در اين جعبه متن مشخص خواهيم كرد .
حال من به بيان بعضي از عملياتي كه در ليست On mouse click مي باشد مي پردازم :
* Run program : با انتخاب اين گزينه ، در هنگام كليك ماوس بر روي شيئ يك برنامه خارجي اجرا خواهد شد و شما مسير خود را در قسمت Path وارد مي كنيد .
مثلاً اگر پروژه از روي درايو CD اجرا شود كه معمولاً همين طور هم هست اين عبارت مسير درايو CD را بر مي گرداند .
به طور مثال اگر مسير D:\Multimedia\filename.exe را بدهيم ممكن است درايو D ، درايو CD مقصد نباشد ، بنابراين برنامه بايد قابليت اين را داشته باشد كه درايو CD را خودش تشخيص دهد و برنامه هاي جانبي مورد نياز را از همان جا اجرا كند .
پس اگر در پروژه خود احتياج به يك برنامه جانبي داشتيم بهتر است آن برنامه را در داخل يك شاخه مجزا بر روي CD قرار دهيم و سپس با استفاده از اين عبارت و نام آن شاخه برنامه جانبي خود را از درون پروژه مالتي مديا اجرا كنيم .
به عنوان مثال اگر احتياج داشتيم تا برنامه اي با نام SETUP.exe را از درون پروژه اجرا كنيم مي توانيم اين برنامه را در داخل شاخه اي با نام Install قرار دهيم و آن را بر روي CD كپي نماييم و سپس مسير Path را به صورت زير مشخص مي كنيم :
<Srcdir>\Install\ Setup.exe
در اين صورت برنامه بدون هيچ مشكلي اجرا خواهد شد .
خوب تا اينجا ديگر كافي است ، ما در جلسه بعدي دنباله اين مبحث را براي شما خواهيم آورد .

جلسه نهم ۹

Explore disk
انتخاب اين گزينه باعث مي شود تا مسيري را كه در جعبه متن Path مشخص مي كنيد توسط برنامه Windows Explorer باز شود عبارت <srcdir> به تنهايي باعث مي شود تا مسير اجراي پروژه شما توسط Explorer باز شود . اگر برنامه هايتان بر روي سي دي باشد محتويات CD در پنجره Windows Explorer نمايش خواهد يافت .

: Brows Web

انتخاب اين گزينه باعث مي شود تا هنگام كليك بر روي شئي صفحه وبي كه آدرس آن در Path وارد مي كنيد توسط مرورگر اينترنت شما باز شود .

: Send E_mail

اين گزينه باعث مي شود تا برنامه ارسال و دريافت e_mail اجرا شود . اينكه به چه شخصي e_mail فرستاده شود را در جعبه متن Path و بعد از عبارت زير وارد نماييد .

mail to : " ايميل مورد نظر "

:Run another Project

بزرگ شدن پروژه هاي MMB باعث افزايش حجم نهايي پروژه ما در MMB خواهد شد و اين مسئله باعث كند شدن اجراي برنامه مي شود .

براي جلوگيري از چنين پيشامدي بهتر است كه پروژه هاي بزرگ مالتي مديا را به چندين پروژه كوچكتر تقسيم كنيم و همه اينها تحت مديريت يك پروژه ما در مواقع لزوم شود .

گزينه Run another Project براي اجراي اين پروژه هاي كوچكتر است . توجه كنيد كه پروژه هاي كوچكتر را بايد به صورت همين فايل هاي MBD ذخيره كنيد .

در پنجره Path مسير پروژه هاي كوچكتر را مي توانيد مشخص كنيد .

در پنجره More parametr مي توانيد عبارت THIS_WINDOW يا NEW_WINDOW را وارد كنيد .

عبارت THIS_WINDOW باعث مي شود تا پروژه كوچكتر در داخل همان پنجره پروژه مادر اجرا شود .

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

: EXIT

اين گزينه باعث خاتمه اجراي برنامه خواهد شد .

: go to first page

باعث مي شود با كليك روي شيئ به اولين صفحه پروژه جاري برويم .

: go to last page

باعث مي شود تا هنگام كليك بر روي شيي آخرين صفحه ي پروژه جاري برويم .

: go to prev page

باعث مي شود تا هنگام كليك بر روي شيي به صفحه قبلي پروژه برويم .

: go to page

با انتخاب اين گزينه جعبه متن path به يك ليست باز شونده تبديل خواهد شد و در داخل خود ليست تمام صفحات موجود در پروژه جاري را خواهد داشت . در اين جا مي توانيم مشخص كنيم كه با كليك بر روي شيي به كداميك از اين صفحات برويد .

: minimize
با انتخاب اين گزينه هنگامي كه بر روي شيي كليك كنيم پنجره پرونده minimize مي شود .

: MP۳ open
با انتخاب اين گزينه جعبه متن Path نيز قابل دسترسي شده و در آن بايستي مسير فايل mp۳ مورد نظرمان را همراه نام فايل و پسوند آن
مشخص كنيم . دقت كنيد كه فايل mp۳ را در شاخه اي كنار پروژه قرار دهيد و با استفاده از <srcdir> مسير مورد نظر را تنظيم نمايد.

: MP۳ stop
باعث مي شود تا فايل MP۳ در حال پخش متوقف شود .

:MP۳ play
باعث مي شود تا فايل Mp۳ كه قبلاً توسط MP۳ open باز شده است مجدداً پخش شود . اين گزينه همچنين مي تواند فايل Mp۳ اي را كه قبلاً توسط Mp۳ stop يا MP۳ pause متوقف شده است را مجدداً پخش نمايد .

: MP۳ pause
اين گزينه نيز باعث متوقف شدن فايل MP۳ خواهد شد . تفاوت آن با MP۳ stop در اين است كه هنگام پخش مجدد آن باMP۳ play ادامه آهنگ پخش خواهد شد .

:MP۳ FW
اين گزينه باعث مي شود كه فايل MP۳ يك ترك به جلو برود .

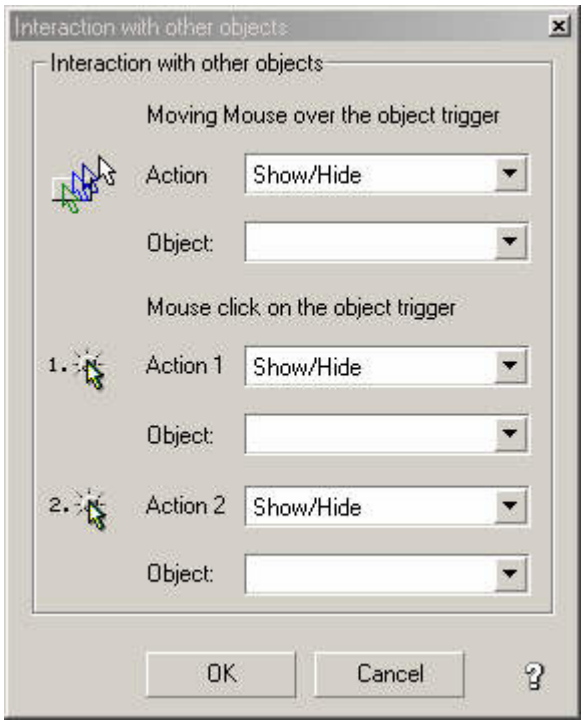
: MP۳ BW
اين گزينه باعث مي شود كه فايل MP۳ يك ترك به عقب بازگردد.

در پنجره ي External Comand and page Action دكمه اي با عنوان Show me نيز وجود دارد كه باعث مي شود يك برنامه كوچك آموزشي در مورد تنظيم مسيرهاي وابسته اجرا شود . اين برنامه آموزشي با استفاده از خود MMB ايجاد شده است.
آيكون ديگري به صورت علامت سؤال در پايين پنجره وجود دارد كه با كليك بر روي آن صفحات راهنماي اين قسمت نمايش خواهند يافت.
وقتي تنظيمات مورد نظرتان را انجام داديد روي دكمه OK كليك كنيد تا تغييرات اعمال شوند.

جلسه دهم ۱۰

در ادامه مبحث قبل به intraction with other objects رسيديم كه در اين جلسه به بررسي آن مي پردازيم .

با كليك بر روي آيكون  پنجره مربوط به آن باز مي شود كه شكل آن را در زير مي بينيد .



اين پنجره مخصوص فعل وانفعالات بين اشيا مختلف در يك صفحه مي باشد .مثلاً با عبور ماوس از روي شي مورد نظر اشيا ديگر نمايش داده شوند يا نمايش داده نشوند ، صدايي پخش شود يا نشود ، قطعه كدي اجرا شود ، يا خير و از اين قبيل موارد ... .
اين پنجره شامل قسمتهاي زير است .

الف ـ Moving mouse over the object trigger :
عملياتي كه در اين جا مشخص مي شود زماني اتفاق مي افتد كه نشانگر ماوس را روي شي عبور كند . اين قسمت به دو گزينه زير تقسيم مي شود :
* action : از اين ليست باز شونده مي توانيد يكي از عمليات زير را انتخاب كنيد ؛
: show/hide
زماني كه ماوس روي شي مورد نظر عبور ميكند شي ديگري كه در ليست باز شونده object انتخاب شده است پديدار يا نهان مي شود .
: show/fade out
زماني كه نشانگر ماوس را روي شي مورد نظر عبور كند شي ديگري كه در ليست باز شونده object انتخاب شده است پديدار مي شود اما نهان شدن آن با اندكي تاخير صورت مي پذيرد .

: show only
باعث ظاهر شدن شي مورد نظر مي شود .
: hide only
فقط شي مورد نظر را پنهان مي كند .
: run script
قطعه كدي كه قبلاً در داخل يك شي اسكريپت نوشته شده باشد را اجرا مي كند .

: object*

ليست باز شونده اين گزينه شامل اسامي كليه اشيا مورد نظر را كه بايد يكي از عمليات , show only show/hide و ... را بر روي آن انجام شود را از ليست انتخاب مي كنيم .

ب ـ mouse click on the object trigger :

عملياتي كه در اين قسمت مشخص مي شود زماني اتفاق مي افتد كه شي توسط نشانگر ماوس كليك شده باشد . اين قسمت خو شامل گزينه هاي زير است :

: action ١*

از ليست باز شونده اين گزينه يكي از عمليات زير را انتخاب مي كنيم ؛

: show/hide

با كليك بر روي شي مورد نظر ، شي ديگر پديدار يا پنهان مي شود . شي ديگر را مي توانيد از ليست باز شونده در زير گزينه action ١ انتخاب كنيد اين شي ميتواند يكي از اشيا موجود در صفحه جاري باشد .

: Video play

باانتخاب اين گزينه هنگام كليك بر روي شي فيلم تخصيص داده شده به اشيا پخش فيلم شروع به نمايش مي كنند .

: Video stop

باعث مي شود كه فيلم در حال پخش متوقف شود . هنگام Play مجدد ، فيلم ازابتدا پخش مي شود .

: Video pause

باعث مي شود كه فيلم در حال پخش نگه داشته شوداما در هنگام Play مجدد،ادامه فيلم پخش مي شود .

: Video skip fw

باعث ميشود فيلم در حال حركت يك پرش به جلو داشته باشد و سپس ادامه فيلم پخش شود .

: Video skip Bw

باعث مي شود فيلم در حال پخش يك پرش به عقب داشته باشد .

: video ٢x fast

همان طور كه از اسم آن معلوم است باعث دو برابر شدن پخش فيلم مي شود .

:Video ٢x slow

باعث نصف شدن سرعت پخش مي شود .

: Show

زماني كه روي شي مورد نظرمان كليك مي كنيم شي ديگري نمايش مي يابد ، اين شي را مي توان از ليست Object انتخاب كرد

: Hide

زماني كه روي شي مورد نظرتان كليك مي كنيد شي ديگري پنهان مي شود .

: Invert

شي انتخاب شده در ليست Object را در صورت ظاهر بودن پنهان مي كند و بالعكس .

: Object*

از ليست باز شونده آن شي اي را انتخاب مي كنيم كه مي خواهيم يكي از عمليات گفته شده بالا بر روي آن انجام شود .

*Action٢ :
به مانند Action ١ مي باشد . در واقع اين قابليت در MMB گنجانده شده كه هنگام كليك بر روي يك شي بيش از يك Action داشته باشيم .
*Object :
در اين ليست شي اي را انتخاب مي كنيم كه مي خواهيم عمليات تعريف شده در Action٢ بر روي آن اعمال شود .

زماني كه تنظيمات مورد نظر را انجام داديد روي دكمه OK كليك مي كنيم تا تغييرات اعمال شود .

در مبحث بعدي به قسمت Sound Action مي پردازيم.