



ساخت Autorun های حرفه ای و مالتی مدیا



Compress & Export: از این گزینه می توانید برای فشرده ساختن استفاده کنید. همچنین این گزینه امکان رمزگذاری بر روی پروژه مورد نظر را به شما می دهد. Compile: برای تولید فایل اجرایی نهایی (.exe) مورد استفاده قرار می گیرد. Exit: برای خروج از برنامه مورد استفاده قرار می گیرد.

منوی Project: (شکل ۴)

گزینه های مختلف این منو به شرح زیر است:
General Settings: تنظیمات اصلی مربوط به یک پروژه را می توان در اینجا تنظیم نمود. تنظیماتی از قبیل ساینس نمایش پروژه، تیر پنجره (Title)، عکس و یا رنگ پشت زمینه و ...
Check & Distribute: این گزینه معادل گزینه Compile از منوی File می باشد.
Run: پروژه را اجرا می کند.

منوی Page: (شکل ۵)

Add Page: یک صفحه جدید برای پروژه شما ایجاد می کند.
Properties: باعث نمایان شدن پنجره خصوصیات صفحه جاری می شود.

نمایان می شود. همان طور که ملاحظه می کنید، محیط برنامه به بخشهای متعددی تقسیم می شود که در زیر به شرح آنها می پردازیم.

نوار منوها (شکل ۲)

این نوار در بالای پنجره اصلی نمایان است و شامل گزینه های مختلفی از قبیل View, Edit, File و ... می باشد.

منوی File: (شکل ۳)

گزینه های مختلف این منو به شرح زیر می باشد:
New: یک پروژه جدید را ایجاد می نماید.
New From Template: از الگوهای از قبل آماده شده، پروژه ای را ایجاد می نماید.
Open: پروژه از قبل طراحی شده را باز می کند.
Close: پروژه در حال اجرا را می بندد.
Save: پروژه در حال اجرا را ذخیره می نماید.
Save As: پروژه در حال اجرا را با یک نام دیگر ذخیره می نماید.



به علت گستردگی
توجه: بحث، در این مقاله سعی شده است تا حد امکان از جزئیات صرف نظر کرده و فقط مطالب مورد نیاز مورد بررسی قرار گیرد.

معرفی محیط برنامه

زمانی که MMB (منظور از MMB، همان Multimedia Builder می باشد) را اجرا می نمایید، شکلی همانند شکل ۱

تنظیمات اصلی پروژه:

از منوی **Project** گزینه **General**

Settings را انتخاب کنید تا شکلی همانند

شکل ۶ نمایان شود.

Windows Size: در این قسمت باید

سایز مربوط به پروژه خود را انتخاب

نمایید. برای اجرا شدن **Autorun** مورد

نظر خود در تمامی کامپیورها، بهتر است

سایز **Autorun** خود را 480×640 و یا

تهایتا بر روی 800×600 تنظیم نمایید.

Always on top: انتخاب این گزینه

باعث می شود تا خروجی پروژه شما بر

روی تمامی پنجره ها قرار گیرد.

Full Screen Background: با علامت

زدن این گزینه، صفحه دسکتاپ و تمامی

پنجره های موجود در آن، در زیر رنگی که

در کادر **Solid Fill** انتخاب شده است،

پنهان می شوند و پروژه شما بر روی آن

رنگ اجرا می شود.

Disable Alt-Tab in Win95: علامت

زدن این گزینه، باعث از کار افتادن دو

دکمه **Alt** و **Tab** در ویندوز می شود.

Cover Windows Taskbar: با انتخاب

این گزینه، پروژه شما نوار **Taskbar**

ویندوز را نیز خواهد پوشاند.

انواع اشیاء در مالتی مدیا:

شیء Text:

این شیء برای ایجاد یک عبارت متنی

ساده به کار می رود. برای انتخاب این

شیء می توانید از نوار اشیاء (در قسمت

سمت چپ) بر روی آیکون **Text** کلیک

کرده و سپس در مکانی در محیط کاری

پروژه خود کلیک نمایید، تا عبارت

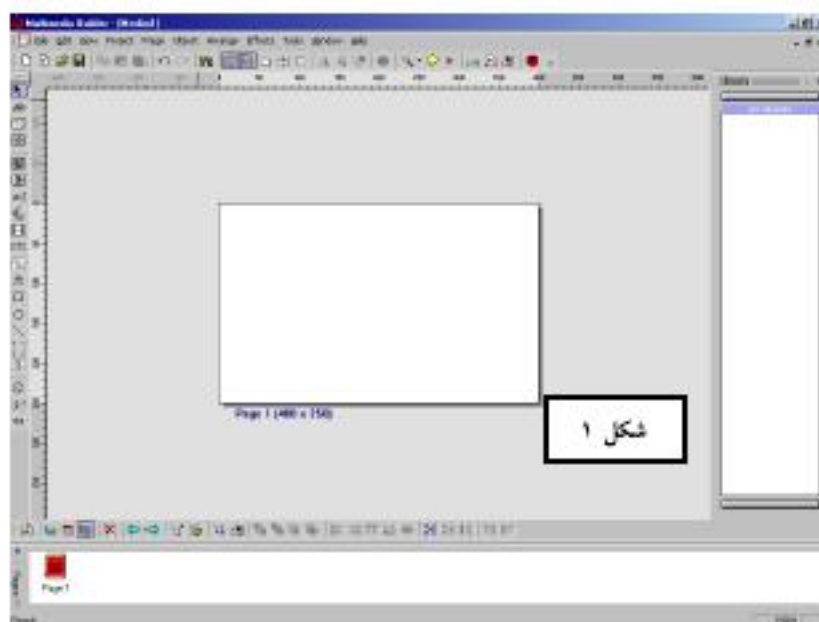
Double-Click here ظاهر شود. بر روی

عبارت فوق دو بار کلیک کنید تا شکلی

همانند شکل ۷ ظاهر شود.

Label: در این قسمت نام شیء مورد نظر

را وارد کنید.



شکل ۱

Normal: رنگ معمولی نوشته شما را

معلوم می دارد.

Mouse Over: در هنگام عبور ماوس از

این نوشته، این رنگ نمایش داده می شود.

شکل ۲

Hide: با علامت زدن این گزینه، شیء

انتخاب شده پنهان می شود.

Lock position: با علامت زدن این

گزینه، شیء مورد نظر شما در مکان خود

Mouse Down: در هنگام کلیک ماوس

بر روی این نوشته، این رنگ نمایش داده

می شود.

ثابت شده و دیگر نمی توانید آن را جابجا

کنید.

Font: در اینجا می توانید فونت مورد نظر

خود را انتخاب کنید.

در مورد **Action** در قسمت های بعدی

توضیح خواهیم داد.

Align: چگونگی مرتب شدن نوشته را

تعیین می کند که شامل قسمت های زیر

می باشد:

Left: با انتخاب این گزینه، نوشته شما از

سمت چپ مرتب می شود.

Center: با انتخاب این گزینه، نوشته شما

از وسط مرتب می شود.

Right: با انتخاب این گزینه، نوشته شما

از سمت راست مرتب می شود.

Actions: این قسمت با زدن گزینه

Enable Actions فعال می شود. از این

گزینه می توانید برای نسبت دادن فرامین و

توابع استفاده نمایید.

Color Interaction: برای تغییر رنگ

نوشته خود نسبت به مکان ماوس، از این

قسمت استفاده می نمایم:

شیء Hot Spot:

این شیء در هنگامی که برنامه به اجرا در

می آید نامرئی است و باعث به وجود

آمدن یک ناحیه فعال در صفحه می شود

که نسبت به حرکت ماوس و یا کلیک آن

حساس است و می تواند از خود واکنش

نشان دهد. برای انتخاب این شیء بر روی

آیکون 'Hot Spot' در نوار اشیاء کلیک کنید. پس

از کلیک، شکل ماوس به صورت پیکان

در می آید.

اکنون بر روی نقطه ای از صفحه، بر روی

دکمه سمت چپ ماوس کلیک کنید و

بدون رها کردن دکمه ماوس، آن را به



تابع **Invert**: شکل کلی این تابع به صورت زیر می‌باشد:

Invert("Object")

این تابع وضعیت شیء مورد نظر ما را عوض می‌کند. این بدین معناست که اگر شیء شما پنهان باشد، آن را نمایش می‌دهد و اگر شیء شما بر روی صفحه پدیدار باشد، آن را مخفی می‌کند.

توابع مربوط به اجرای فایل:


تابع **Run**: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

Run("<SrcDir>\File Name")

این تابع سبب اجرا شدن یک فایل می‌شود. شاید از خود پرسید که عبارت **<SrcDir>** چیست؟ از این عبارت برای اجرای یک فایل در کنار پروژه خودتان باید استفاده کنید. فرض کنید بخواهید پروژه‌ای را ایجاد نموده و آن را بر روی CD نثار کنید. در اینجا شما مجبور به استفاده از عبارت فوق هستید. مثالهای زیر، شما را در درک بهتر این مورد یاری می‌دهند:

- 1) **Run("<SrcDir>\autorun.exe")**
 - 2) **Run("<SrcDir>\Utility\install.exe")**
۱. اجرای این برنامه باعث اجرای فایل **autorun.exe** موجود در کنار پروژه شما می‌شود.

۲. اجرای این برنامه باعث اجرای فایل **install.exe** در پوشه **Utility** موجود در کنار پروژه شما می‌شود.

Script  ظاهر می‌شود. بر روی این شیء موجود در صفحه، دوبار کلیک کنید. حال شکلی همانند شکل ۸ نمایان می‌شود.

Comment: این محل برای نوشتن توضیحات اضافی به کار می‌رود. این توضیحات در اجرای برنامه نقشی ندارند و فقط برای یادآوری نکاتی است برای افراد دیگر که می‌خواهند کد شما را بخوانند.

Lable: در اینجا می‌توانید نام شیء را مشخص کنید.

 با کلیک بر روی این گزینه، پنجره ویزارد (Wizard) اسکریپت‌نویسی در **MMB** ظاهر می‌شود. این پنجره در مواقعی می‌تواند مفید واقع شود که شما اطلاعات کمی در مورد اسکریپت‌نویسی داشته باشید و یا پارامترهای مورد نیاز برای یک تابع را نداشته باشید.

Keyboard: در این قسمت می‌توانید ترکیبی از کلیدهای کیبورد را مشخص کنید تا هنگام فشار دادن آنها، قطعه کد داخل شیء **Script** اجرا شود.

توابع در MMB

توابع مربوط به نمایش اشیاء:

تابع **Hide**: شکل کلی این تابع به صورت زیر می‌باشد:

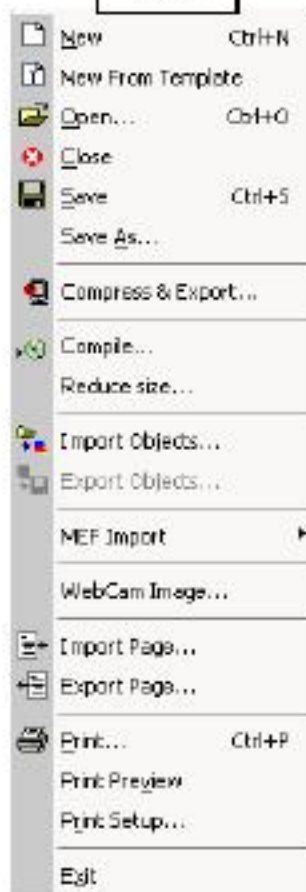
Hide("Object")

اجرای این برنامه باعث محو شدن شیء انتخاب شده از دید می‌شود. در اینجا کافیست نام شیء مورد نظر را بین دو "گیومه" بنویسید.

تابع **Show**: شکل کلی این تابع به صورت زیر می‌باشد:

Show("Object")


اجرای این برنامه باعث نمایان شدن شیء انتخاب شده می‌شود. در اینجا کافیست نام شیء مورد نظر را بین دو "گیومه" بنویسید.



نقطه‌ای دیگر از صفحه پیرید تا مستطیلی رسم شود. حالا می‌توانید دکمه ماوس را رها کنید. در شکل زیر، یک نمونه شیء **Hot Spot** بر روی صفحه نشان داده شده است.



شیء Script

این شیء حاوی یک قطعه کد برنامه می‌باشد. این شیء نیز مانند شیء **Hot Spot** در هنگام اجرای برنامه نامرئی است. قطعه کد داخل این شیء می‌تواند توسط اشیاء دیگر و با استفاده دستور **Run Script** اجرا شود. برای ایجاد این شیء بر روی آیکون  در نوار اشیاء کلیک کرده و بر روی نقطه‌ای دلخواه از صفحه کلیک کنید. در اینجا شکلی همانند

تابع RunMBD: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

RunMBD("<SrcDir>\File Name")
این تابع یک فایل پروژه مالتی مدیا (فایلی با پسوند MMB) را اجرا می‌کند. اگر بر



روی پروژه‌ای کار می‌کنید که بسیار وسیع می‌باشد، می‌توانید از این تابع استفاده نمایید. مثلاً به جای درست کردن پروژه‌ای با ۱۰۰ صفحه، این امکان وجود دارد که ۱۰ پروژه ۱۰ صفحه‌ای تولید نمایید.

توابع مربوط به حرکت بین صفحات یک پروژه:

تابع FirstPage: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
FirstPage()

این تابع باعث می‌شود تا به اولین صفحه موجود در پروژه کاری خود برویم.

تابع LastPage: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
LastPage()

این تابع باعث می‌شود تا به آخرین صفحه موجود در پروژه کاری خود برویم.

تابع NextPage: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

NextPage()

این تابع باعث می‌شود تا یک صفحه به جلو برویم. دقت داشته باشید که اگر در صفحه آخر هستید، با اجرای این تابع، هیچ اتفاقی روی نخواهد داد و در همان صفحه باقی می‌مانید.

تابع PrevPage: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
PrevPage()

این تابع باعث می‌شود تا یک صفحه به عقب برگردیم. دقت داشته باشید که اگر در صفحه اول هستید، با اجرای این تابع، هیچ اتفاقی روی نخواهد داد و در همان صفحه باقی می‌مانید.

تابع Page: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
Page("Name Of Page")

اجرای این تابع باعث می‌شود تا از صفحه‌ای به صفحه دلخواه دیگری، در پروژه کاری خود پرش نمایید. در اینجا کافیست نام صفحه مورد نظر خود را داخل دو "گیومه" بنویسید.

تابع WavePlay: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

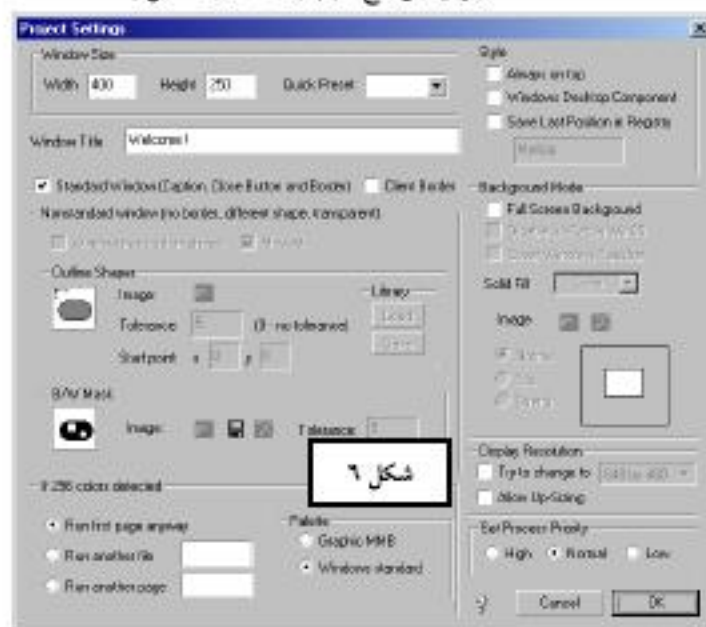
WavePlay("<SrcDir>\File Name")
این تابع توانایی پخش فایل‌های موسیقی با پسوند WAV را دارا می‌باشد.

تابع WaveStop: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
WaveStop("<SrcDir>\File Name")

اجرای این تابع سبب می‌شود تا فایل WAV در حال پخش، متوقف شود.

تابع MP3Open: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
MP3Open("<SrcDir>\File Name")

اجرای این تابع سبب باز شدن یک فایل با



پسوند MP3 می‌شود. دقت کنید که فایل پخش نمی‌شود، بلکه برای پخش شدن آماده می‌شود و شما می‌توانید به وسیله توابع دیگر، این فایل را به اجرا درآورید.

تابع MP3Play: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
MP3Play()

به وسیله این تابع شما می‌توانید فایلی را که به وسیله تابع MP3Open باز کرده‌اید، به اجرا در آورید.

توابع مربوط به پخش صدا و موسیقی

تابع PlaySound: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
PlaySound("<SrcDir>\File Name")

اجرای این تابع سبب می‌شود تا یک فایل موسیقی پخش شود.

کتید تا با کمی ممارست و کسار
عملی یا این نرم افزار قدرتمند و
محبوب، توانایی های خود را در
این زمینه گسترش دهید.
(ضمناً آخرین نسخه از این
نرم افزار در CD شماره ۱۱
ماهنامه موجود است.)



شکل ۷



شکل ۸

تابع **MP3Stop**: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
MP3Stop()

اجرای این تابع سبب توقف جریان و یا به عبارت دیگر قطع شدن فایل **MP3** در حال پخش می شود.

تابع **MP3Pause**: شکل کلی این تابع به صورت زیر است:
MP3Pause()

اجرای این تابع باعث می شود تا فایل **MP3** در حال پخش متوقف شود. فرق این تابع با تابع پیشین این است که اگر شما از تابع پیشین برای متوقف کردن فایل **MP3** در حال پخش استفاده کنید، اگر از تابع **MP3Play** برای پخش مجدد آن استفاده کنید، فایل از ابتدا پخش خواهد شد؛ ولی با استفاده از این تابع، فایل از ادامه پخش خواهد شد.

در عین حال امیدواریم که تونسته باشیم تا به اینجا کار، **Multimedia Builder** را تا حدی به شما آموزش داده باشیم. دقت داشته باشید که در طی یک مقاله، نمی توان همه نکته ها و ترفندهای یک نرم افزار را به طور کامل آموزش داد. پس در همین جا آموزش ما پذیرد و سعی



با عرض معذرت به دلیل کیفیت پایین متن