

## VİSUAL BASIC6.0 –DƏ İKİ KADRAN İBARƏT ANİMASIYANIN YARADILMASI

S.E.Cəfərova, G.Z.Verdiyeva

**Açar sözlər:** layihə, animasiya, qrafik fayl, şəkil, çərçivə

Animasiyaların yaradılması kinomatoqrafiya-dan qabaq yaradılmışdı. Şəkili hərəkətə gətirmək (yəni canlandırmaq) üçün şəkilləri ardıcıl nümayiş etdirmək lazımdır. Visual Basic –də bunun üçün geniş imkanlar var. Ekranda mətn və ya qrafika hərəkət edə bilər, mərhələləri dəyişdirərək şəkilləri animasiya edə bilərik. Bir obyektin bəzi parametrlərinin dəyişdirilməsi (məsələn, bir formada koordinatları) və ya məzmununun ardıcıl də-

yişdirilməsi (bir düymənin səthində və ya Image elementində bitmap) timer hadisələri ilə həyata keçirilir. Və, həqiqətən animasiya həmişə Timer hadisəsini idarə etmək proseduru ilə həyata keçirilir.

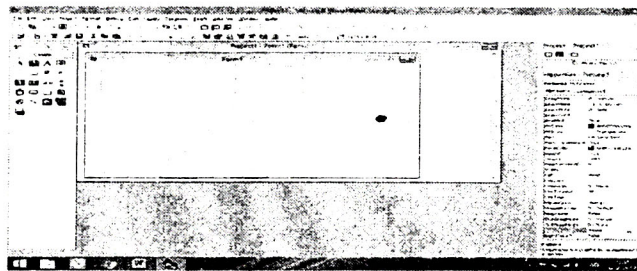
Aşağıdakı şəkilləri istifadə edərək, iki kadrın ibarət animasiya yaradaq. Şəkillər kompüterimizdə qrafik fayllar olaraq saxlanılır. Layihənin icrası zamanı sol gözün hərəkətinin yaranması faktının görünməsi lazımdır [1...4].



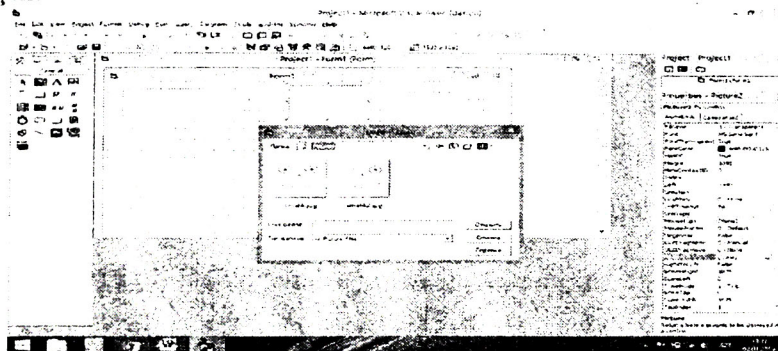
Layihənin yerinə yetirilməsi

Visual Basic 6.0 proqramlaşdırmada "İki kadr" adlı yeni bir layihə yaradaq. Bunun üçün formada Picture Box1 və Picture Box2-də iki qrafik sahəni seçin.

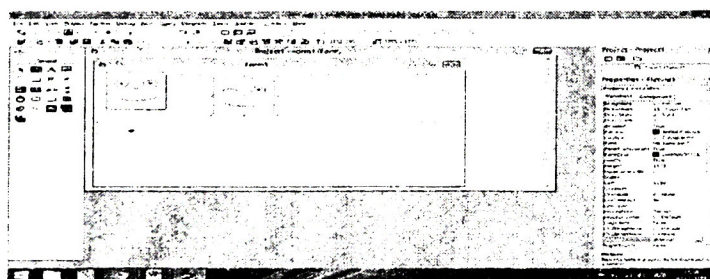
Picture Box1-də Picture Box2-də ikinci çərçivə ilə şəkil çəkmək üçün şəkilin ilk kvadratına bir şəkil qoyun [1...3].



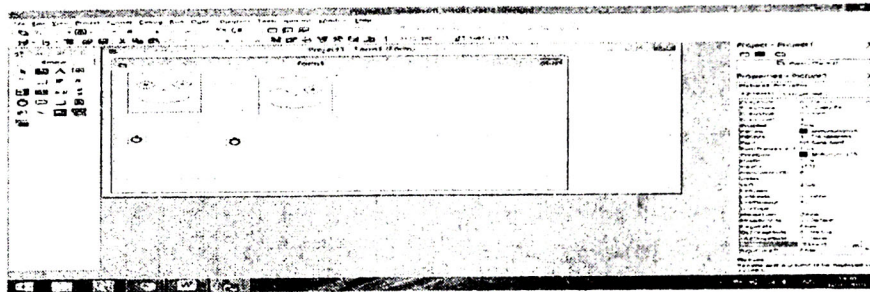
Formda Picture Box nəzarətini seçin. Image düyməsini seçin. Açılan informasiya qutusunda istədiyiniz şəkil faylını seçin.



Qrafik sahənin şəkil formasını ala bilməsi üçün, Qrafik sahənin Size Mode xüsusiyyətinin Auto Size olaraq dəyişdirin.



Animasiya həyata keçirmək üçün formanı hər bir şəkil üçün iki taymer qoyun.



1 ci taymerdə aşağıdakı xüsusiyyətlər müəyyən edilir.

Interval: 400

Enabled: True

Interval, çərçivənin dəyişməsinin nə qədər olacağını müəyyənləşdirir. Daha aşağı bir dəyər təyin edərsə, çərçivə daha sürətli dəyişəcək ( Doğrudan True funksiyasını aktivləşdirməklə ilk taymerə imkan veririk.

İlk zamanlayıcı üçün Timer1\_Tick olay işleyicisini açmaq üçün iki dəfə basın və aşağıdakı kodu yazın:

```
PictureBox1.Visible = False
```

```
Timer1.Enabled = False
```

```
PictureBox2.Visible = True
```

```
Timer2.Enabled = True
```

```
Timer2.Interval = 400
```

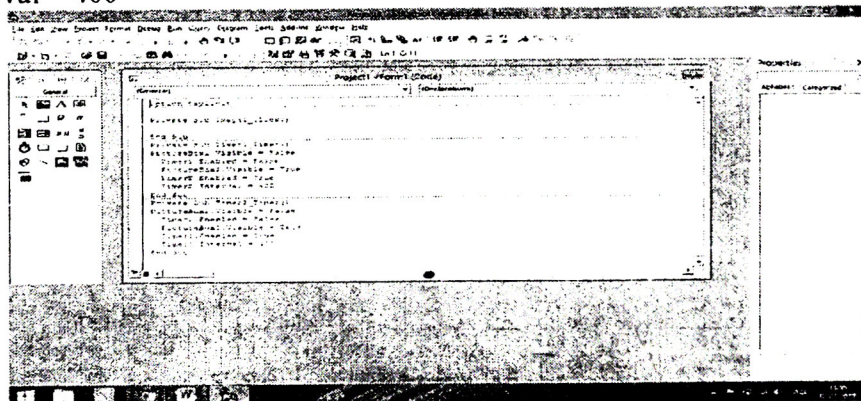
```
PictureBox2.Visible = False
```

```
Timer2.Enabled = False
```

```
PictureBox1.Visible = True
```

```
Timer1.Enabled = True
```

```
Timer1.Interval = 400
```



Bütün kodlar hazırdır. İndi proqramı başlada və necə işlədiyini yoxlaya bilərsiniz. Şəkilin canlandırıldığını görəcəksən.

Beləliklə, Vizual Basic 6.0 proqramından istifadə etməklə şəkli hərəkətə gətirmək, yəni animasiya yaratmaq mümkündür.

## ƏDƏBİYYAT

1. ЕвгенийМатвеев VisualBasic6.0 для новичков. Шаг за шагом.
2. БраунС. Visual Basic 6.0: учебный курс.
3. ЛитвиненкоТ.В. Visual Basic 6.0. Уч.пособие для вузов. М.: Горячая линия Телеком
4. <http://gospodaretsva.com/urok-3-animasiya-iz-dvux-kartinok.htm>



**Creating a two-frame animation in Visual Basic.**

*S.E.Cafarova, G.Z.Verdiyeva*

**SUMMARY**

**Key words:** *project, animation, graphic file, picture, frame*

This article gives you information about the possibilities of running Visual Basic6.0. Installing 2-frame animation using Visual Basic6.0

To put a picture in motion (animate, ie “animate” it), it is necessary to quickly demonstrate the sequence of pictures depicting the phases of the motion. Visual Basic tools provide ample opportunities for this. It consists in the fact that either a change of some parameters of an object (for example, its coordinates on a form), or a consecutive change of its contents (a bitmap on the surface of a button or in an Image element) is performed according to timer events. And, actually, the animation, thus, is always performed by the procedure for handling the Timer event.

**Анимация из двух кадров на Visual Basic 6.0**

*С.Е. Джафарова, Г.З.Вердиева*

**РЕЗЮМЕ**

**Ключевые слова:** *проект, анимация, графический файл, картинка, рамка*

Эта статья дает вам информацию о возможностях запуска Visual Basic 6.0. Установка 2-кадровой анимации с использованием Visual Basic 6.0

Чтобы привести картинку в движение (анимировать, т.е. “оживить” ее), необходимо быстро продемонстрировать последовательность картинок, изображающих фазы движения. Средства Visual Basic предоставляют для этого широкие возможности. Он заключается в том, что либо изменение некоторых параметров объекта (например, его координат на форме), либо последовательная смена его содержимого (точечного рисунка на поверхности кнопки или в элементе Image) производится по событиям таймера. И, собственно анимацию, таким образом, всегда выполняет процедура обработки события Timer.