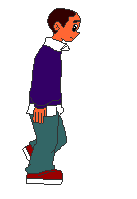
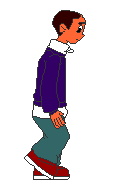
Notikuma “pagājis laika intervāls” apstrāde

# Animācijas veidošanas pamatprincipi

Skatoties kino vai video reti apzināmies, kas patiesībā ir acu apmāns, jo ātri un secīgi, piemēram, 24 attēlus (kadrus) sekundē, parādot statiskus attēlus iegūst “kustīgus” (dinamiskus) attēlus.

Piemēram, lai izveidotu animāciju ar skrejošu zēnu, vispirms uzzīmē viņa iespējamās pozas:



Nepārtraukti ik pēc kāda noteikta laika intervāla (piemēram, ik pēc 100 milisekundēm) secīgi mainot zīmējumus iegūst ilūziju, ka zēns skrien.

Neskatoties uz to, ka pieejamas daudzas un dažādas lietotnes animācijas filmiņu veidošanai, šoreiz tiks apskatīts, kā veidot tīmekļa lappuses ar animācijas elementiem, izmantojot dažas *JavaScript* piedāvātās iespējas. Šim nolūkam tiks izmantotas divas metodes:

viena, kas izveido “attēlu”;

otru metode, kas liek secīgi pēc noteikta laika parādīt ar pirmo metodi izveidoto “attēlu”.

# Metode *setInterval*

Lai liktu skriptam nepārtraukti ik pēc noteikta laika intervāla veikt kādu noteiktu darbību, lieto metodi

setInterval (darbība, laikaIntevāls),

Laika intervālu norāda milisekundēs (1000 milisekundes = 1 sekunde).

## 1. piemērs

Nepieciešams izveidot skriptu, kurš ik pēc 5 sekundēm uz ekrāna parāda ziņojumlodziņu ar tekstu “Sveiki”.

Konkrēto uzdevumu visvienkāršāk var atrisināt šādi:

setInterval('alert("Sveiki")', 5000);

Turpmāk tiks izmantots pieraksts, kurā nodala funkciju ar veicamo darbību:

function darbiba() {

alert("Sveiki");

}

setInterval(darbiba, 5000);

## 2. piemērs

Jāizveido skripts, kas pa pamatni ar izmēriem 200x200 no kreisās puses uz labo liek slīdēt kvadrātam ar izmēriem 20x20. Kad sasniegta pamatnes labā mala, kustība tiek atsākta no kreisās malas.

<script>

var pamatne = document.getElementById("ziimee");

var attels = pamatne.getContext("2d");

var vieta = 0; // kvadrāta atrašanās vieta pamatnē

// Funkcija, kas nodrošina visas pamatnes satura nodzēšanu

// un kvadrāta uzzīmēšanu jaunā vietā uz pamatnes

function darbiba() {

attels.clearRect(0, 0, 200, 200);

attels.fillRect(vieta, 0, 20, 20);

vieta = vieta + 1;

if (vieta > 200) {

vieta = 0;

}

}

// Ik pēc 30ms tiek izsaukta funkcija "darbiba", tādejādi radot

// ilūziju, ka kvadrāts vienmērīgi slīd pa pamatni

setInterval(darbiba, 30);

</script>