zCViewAnimated : zCView

bool\_t TextureIsAnimated();

Определяет, анимирована ли текстура.

bool\_t AnimationIsEnabled();

Определяет, может ли проигрываться анимация данного объекта.

bool\_t AnimationIsEnabledOnPause();

Определяет, будет ли проигрываться анимация во время игровой паузы.

bool\_t IsLooped();

Определяет, зациклена ли анимация.

bool\_t IsOnPause();

Определяет, поставлена ли анимация на паузу.

bool\_t IsPlayed();

Определяет, проигрывается ли анимация.

bool\_t IsReversed();

Определяет, будет ли анимация проигрываться задом наперед.

int GetFps();

Возвращает, сколько кадров в секунду проигрывает анимация.

int GetSpeed();

Возвращает, сколько времени в мс требуется для проигрывания одного кадра.

int GetFrame();

Возвращает индекс текущего кадра.

int GetFrameByTime( int time );

Возвращает индекс кадра в моменте времени time.

* time – время от начала анимации в мс

int GetFramesNum();

Возвращает количество кадров анимации.

int GetAnimationTime();

Возвращает полную продолжительность анимации.

void SetAnimationEnabled( bool\_t enabled );

Включает или отключает анимацию текстуры в зависимости от значения enabled.

* enabled – вкл или выкл анимацию

void SetAnimationEnabledOnPause( bool\_t enabled );

Включает или отключает анимацию текстуры во время игровых пауз в зависимости от значения enabled.

* enabled – вкл или выкл анимацию во в ремя паузы

void SetFps( int fps );

Устанавливает сколько кадров в секунду должна воспроизводить анимация.

* fps – количество кадров в секунду

void SetSpeed( int speed );

Устанавливает скорость воспроизведения кадра.

* speed – скорость кадра в мс

void SetLooped( bool\_t looped );

Включает или отключает зацикленность анимации.

* looped - вкл или выкл зацикленность

void SetReversed( bool\_t reversed );

Включает или отключает воспроизведение в обратном порядке.

* reversed – вкл или выкл воспроизведение в обратном порядке

void SetFrame( int frame, bool considerReverse = true );

Устанавливает текущий кадр анимации.

* frame – индекс кадра анимации
* considerReverse – если true, то индекс frame будет взят в обратном порядке, если анимация проигрывается задом наперед

void SetFrameByTime( int time, bool considerReverse = true );

Устанавливает кадр анимации, находящийся во временной точке time.

* time – время от начала анимации в мс
* considerReverse - если true, то время time будет взято в обратном порядке, если анимация проигрывается задом наперед

void Play();

Начинает проигрывание анимации, если она остановлена.

void Pause();

Ставит анимацию на паузу.

void Stop();

Останавливает анимацию и сбрасывает ее на первый кадр.