

23.3.5 Moviebox



Abbildung 23.3.5.1: GIF-Bild auf der Website <http://gambasdoc.org/help/comp/gb.qt/moviebox>

Diese Klasse (GB2: MovieBox (gb.qt), GB3: MovieBox (gb.qt4)) bietet ein Steuerelement, das animierte GIF-Bilder oder MNG-Bilder anzeigt. GIF-Bilder oder MNG-Bilder bestehen aus mehreren Einzelbildern, die wie bei einem Film hintereinander für eine einstellbare Zeitdauer angezeigt werden.

- GIF – Graphics Interchange Format
- MNG – Multiple-Image Network Graphics

23.3.5.1 Eigenschaften

Das sind die wichtigsten Eigenschaften der Container-Komponente Moviebox, die Sie abfragen oder setzen können:

- Property **Border** AS Integer
Sie können einen Rand (Etched, Plain, Raised oder Sunken) für die Moviebox festlegen oder auf einen Rand (None) verzichten
- Property **Path** AS String
Pfad zum GIF-Bild oder zum MNG-Bild
- Property **Playing** AS Boolean
Mit dem Festlegen dieser Eigenschaft starten oder stoppen Sie die Animation.

23.3.5.2 Methoden

Die Methode **.Rewind** setzt den Film auf den Anfang zurück. Sie können nach einem Stopp eines Filmes den Film entweder weiterlaufen lassen oder ihn neu starten.

23.3.5.3 Projekt

In dem folgenden Programm können Sie animierte Grafiken in zwei unterschiedlichen Formaten starten, stoppen und weiterlaufen lassen oder den Film auf das erste Bild zurücksetzen. Das Zurücksetzen erkennt man aber nur dann, wenn der Film eine Länge von einigen Sekunden hat. Dem Projekt ist ein Film *legolok.gif* beigelegt, den Sie für eigene Experimente mit der Moviebox nutzen können.

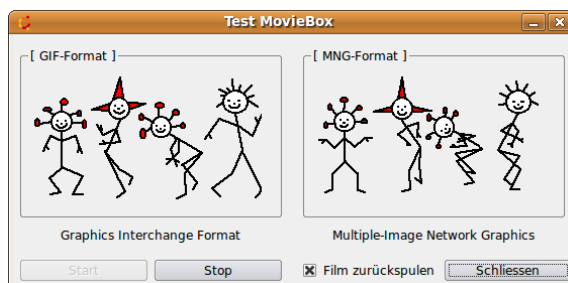


Abbildung 23.3.5.2: Moviebox mit 2 Bildformaten

23.3.5.4 Quelltext

```
' Gambas class file
```

```

PUBLIC SUB Form_Open()
    FMain.Center
    FMain.Border = 1
    MovieBox1.Path = "Images/tanzen.gif"
    MovieBox2.Path = "Images/tanzen.mng"
    MovieBox1.Visible = TRUE
    MovieBox2.Visible = TRUE
    MovieBox1.Border = Border.Sunken
    MovieBox2.Border = Border.Raised ' ... der optische Unterschied ist minimal
    StartAnimation()
END ' Form_Open()

PRIVATE SUB StartAnimation()
    MovieBox1.Playing = TRUE
    MovieBox2.Playing = TRUE
    btnStart.Enabled = FALSE
END ' StartAnimation()

PUBLIC SUB btnStart_Click()
    IF checkBox1.Value = TRUE THEN MovieBox1.Rewind
    MovieBox1.Playing = TRUE
    MovieBox2.Playing = TRUE
    btnStart.Enabled = FALSE
    btnStopp.Enabled = TRUE
END ' Start

PUBLIC SUB btnStopp_Click()
    MovieBox1.Playing = FALSE
    MovieBox2.Playing = FALSE
    btnStopp.Enabled = FALSE
    btnStart.Enabled = TRUE
END ' Stopp

PUBLIC SUB btnClose_Click()
    btnStopp_Click()
    btnStart.Enabled = FALSE
    WAIT 0.8
    FMain.Close
END ' Close_Click()

```

23.3.5.5 Hinweise

Beim Kompilieren des Programms erhalten Sie in der IDE von Gambas in der Konsole diverse Fehlermeldungen, die offensichtlich mit dem Format der animierten MNG-Bilder zu tun haben:

```

MNG error 4: Encountered unexpected end-of-file; chunk vpAg; subcode 0:0
MNG error 11: Function is invalid at this point; chunk vpAg; subcode 0:0

```

Mit dem Programm *convert* können Sie aus mehreren Einzelbildern in einem Verzeichnis einen Film im Format MNG herstellen oder ein Bild im GIF-Format in das MNG-Format – ohne eine Fehlermeldung bei korrekter Syntax – konvertieren:

```

hans@linux:~$ convert -delay 10 b-*.png film.mng
hans@linux:~$ animate film.mng

```

```

hans@linux:~$ convert /home/hans/bild.gif /home/hans/bild.mng
hans@linux:~$ animate film.mng

```

Offensichtlich konvertiert das Programm *convert* NICHT korrekt in das MNG-Format, das weder W3C-konform ist noch sonst unterstützt wird – auch nicht vom *Firefox*. Das Programm *Gimp* kann mit dem MNG-Format ebenfalls nichts anfangen, wie folgende Fehlermeldung zeigt:



Abbildung 23.3.5.3: Fehlermeldung GIMP