

В Блокноте Windows или в любом текстовом редакторе напечатайте:

```
MyAVI AVI "file.avi"
```

или

```
100 AVI "file.avi"
```

В зависимости от того, по какому идентификатору Вы собираетесь обращаться к этому ресурсу. Вы должны знать, как обращаться к этому ресурсу: по имени или по его **ID**, когда Вы будете писать код для запуска AVI.

Сохраните файл с расширением **.RC**.

Вы будете использовать компонент **TAnimate**, поэтому применяются такие правила, что звука не должно быть в AVI.

Используйте Borland Resource Compiler: **BRCC32.exe** для преобразования **.RC** в файл ресурсов

**RES**

. В

*DOS*

строке напечатайте:

```
BRCC32 myfile.rc
```

Вот код, который можно использовать для запуска анимации, используя **Resource Name**

```
Animate.ResHandle := 0; Animate.ResName := 'MyAvi'; Animate.Active := True;
```

Чтобы остановить анимацию, используйте метод **Stop**.

Поместите следующий код, чтобы добавить файл ресурса в Ваш проект:

```
{ $R MYFILE.RES }
```

Вот простой код для примера:

```
AviRes.pas  unit AviResU;  interface  uses  Forms, ComCtrls, StdCtrls, Classes,
Controls;  type  TForm1 = class(TForm)  PlayBtn: TButton;  Animate: TAnimate;
StopBtn: TButton;  procedure PlayBtnClick(Sender: TObject);  procedure
StopBtnClick(Sender: TObject);  private  { Private declarations }  public  { Public
declarations }  end;  var  Form1: TForm1;  implementation  {$R *.DFM} {$R
AVIRESRC.RES}  procedure TForm1.PlayBtnClick(Sender: TObject); begin
Animate.ResHandle := 0;  Animate.ResName := 'TurboGuy';  Animate.Active := True;
PlayBtn.Enabled := False;  StopBtn.Enabled := True; end;  procedure
TForm1.StopBtnClick(Sender: TObject); begin  Animate.Stop;  PlayBtn.Enabled := True;
StopBtn.Enabled := False; end;  end.
```