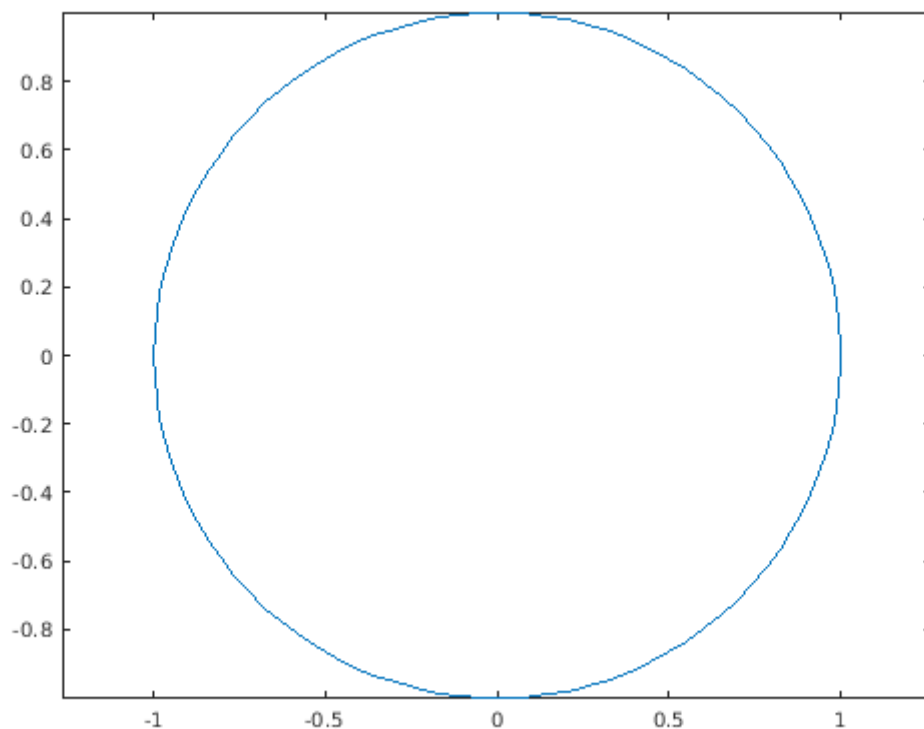


## Animate Graphics Object

В этом примере показано, как анимировать треугольное цикличное выполнение вокруг внутренней части круга путем обновления свойств данных треугольника.

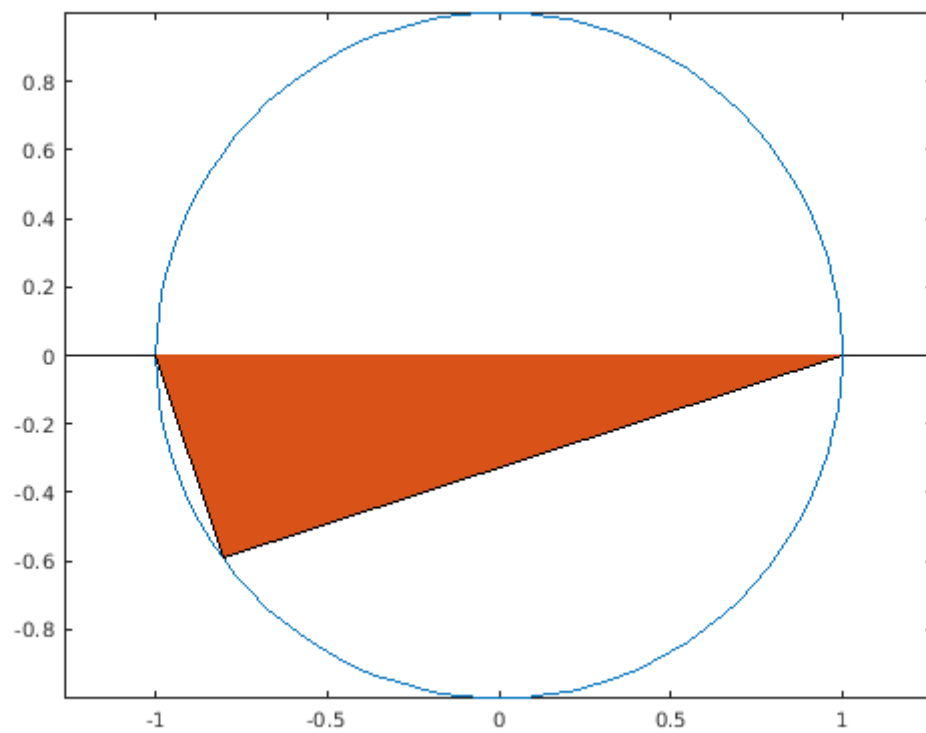
Постройте круг и установите пределы по осям так, чтобы модули данных были тем же самым в обоих направлениях.

```
theta = linspace(-pi,pi);  
xc = cos(theta);  
yc = -sin(theta);  
plot(xc,yc);  
axis equal
```



Используйте `area` функцируйте, чтобы чертить плоский треугольник. Затем измените значение одной из треугольных вершин с помощью (x, y) координаты круга. Измените значение в цикле, чтобы создать анимацию. Используйте `drawnow` или `drawnow limitrate` команда, чтобы отобразить обновления после каждой итерации. `drawnow limitrate` является самым быстрым, но это не может чертить каждую систему координат на экране.

```
xt = [-1 0 1 -1];  
yt = [0 0 0 0];  
hold on  
t = area(xt,yt); % initial flat triangle  
hold off  
for j = 1:length(theta)-10  
    xt(2) = xc(j); % determine new vertex value  
    yt(2) = yc(j);  
    t.XData = xt; % update data properties  
    t.YData = yt;  
    drawnow limitrate % display updates  
end
```



Анимация показывает треугольное циклическое выполнение вокруг внутренней части круга.