

# Панели оператора СПЗхх

## Перемещение объектов и создание анимации

Данный пример посвящен перемещению объектов и работе с анимацией. Проект разработан для СПЗ07, при использовании другой модели выберите ее в меню **Настройки проекта – Панель – Модель**. Пример содержит 4 экрана:

### 1. Анимация изображений

Этот экран демонстрирует работу с элементом **Анимация изображения**. Элемент позволяет переключать выбранные пользователем изображения с заданной частотой; пользователь при этом задает **время цикла анимации** – т.е. время, за которое все добавленные в элемент изображения будут показаны по одному разу. Время отображения каждого изображения, соответственно, равно отношению времени цикла к числу изображений.

Заданное пользователем время цикла отображается в элементе **Бегущая строка**.

**Обратите внимание** на специфическую реализацию ввода – элемент **Цикл анимации** является **индикатором**, визуально выглядящим как кнопка. Он наложен на элемент **Цифровой ввод** (и закрывает его). При нажатии элемент ввода активируется, что приводит к появлению экранной клавиатуры.

### 2. Анимация перемещения

Этот экран демонстрирует работу с элементом **Анимация движения**. Элемент позволяет начертить путь, который потом можно сгруппировать с другим элементом – в результате чего элемент будет перемещаться по заданному пути. В настройках перемещения можно настроить координаты проходимых точек и затрачиваемое на это время.

В примере зажатие кнопки **Конвейер** приводит к перемещению груза по конвейеру, зажатие кнопки **Пресс** – опусканию пресса, однократное нажатие кнопки **Сброс** – перемещению груза в начальную точку.

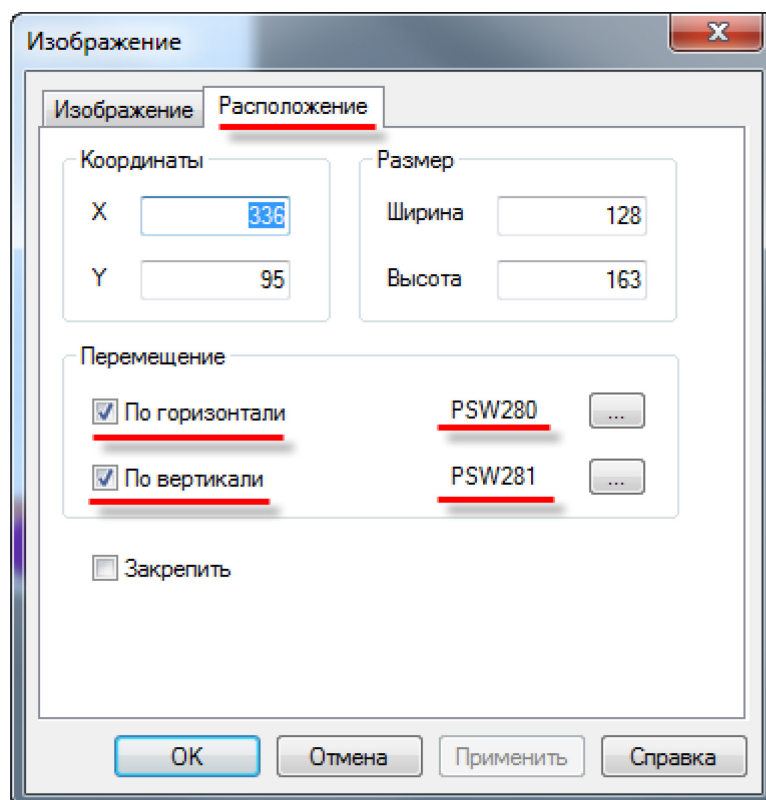
### 3. Динамическое изображение

Этот экран демонстрирует работу с элементом **Динамическое изображение**. Элемент позволяет переключать выбранные пользователем изображения в зависимости от значения привязанного к элементу регистра. Это значение отображается элементом **Бегущая строка**.

В рамках примера переключение изображений происходит с помощью **переключателей с индикацией**; каждому переключателю соответствует одна функциональная область, которая при нажатии данного элемента меняет его цвет (делает «активным») и деактивирует все остальные переключатели. Этот процесс можно упростить, например, с помощью создания соответствующего макроса.

#### 4. Динамическое перемещение

Этот экран демонстрирует управление положением элементов с помощью регистров вкладки **Расположение**. Значение (0,0) соответствует координатам расположения элемента в редакторе. Меняя эти значения, можно перемещать элемент в соответствующих направлениях. Вспомогательный макрос **CheckBorders**, вызываемый через функциональную область, возвращает элемент в рабочую область экрана при выходе за его границы. Следует помнить, что макросы не работают в режиме эмуляции. Красная кнопка возвращает элемент в его изначальное местоположение.



Изображение

Изображение Расположение

Координаты

X

Y

Размер

Ширина

Высота

Перемещение

☒ По горизонтали PSW280 ...

☒ По вертикали PSW281 ...

☐ Закрепить

OK Отмена Применить Справка