

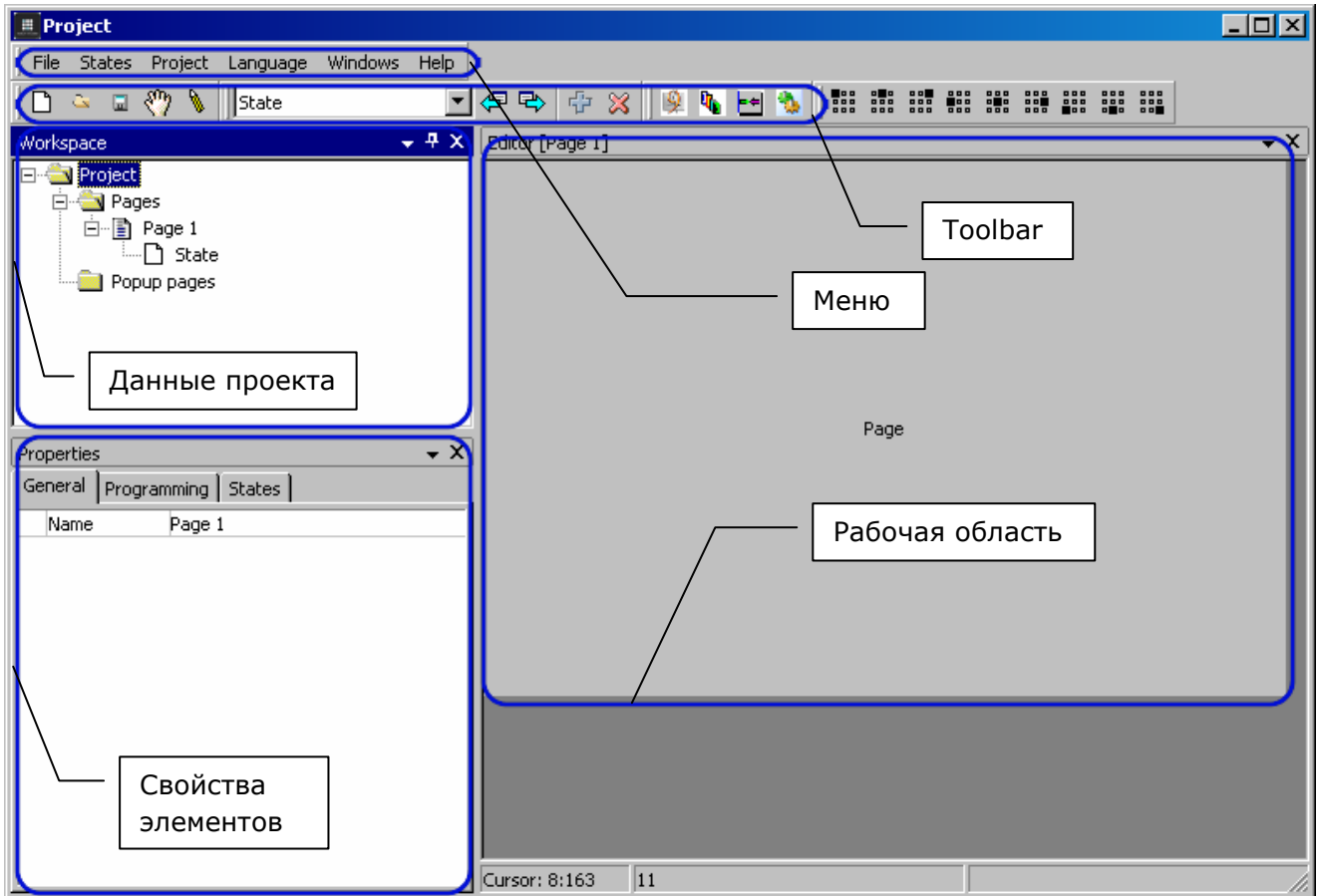


## **Описание iRidium GUI Editor**

**Версия 1.3**

**Обновлено 01.03.2010**

## Рабочие области



Menu – главное меню

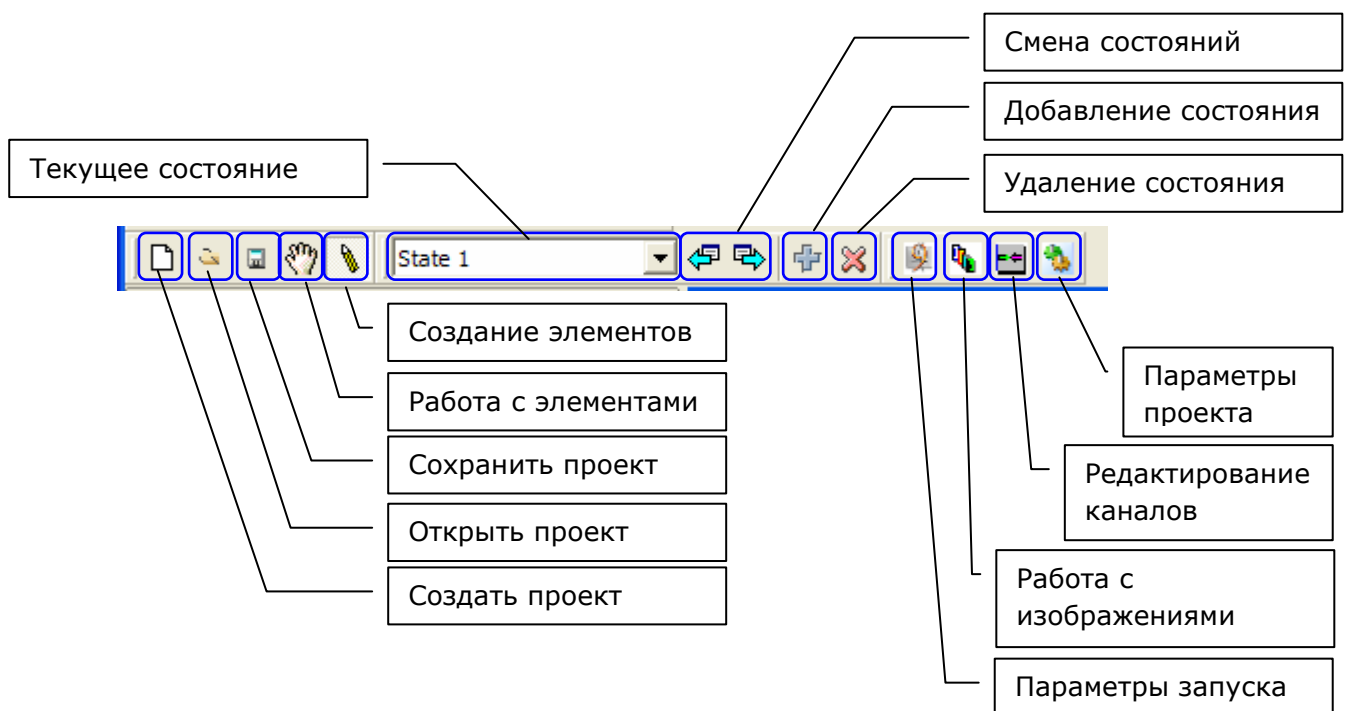
Toolbar – Панель инструментов

Workspace – Управление Формами и Popups проекта

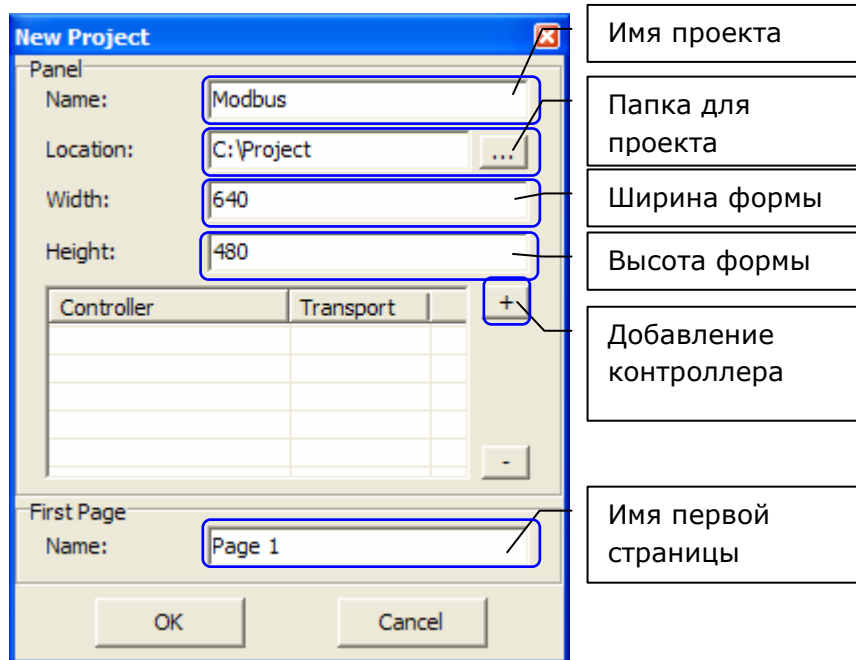
Properties – Окно настроек свойств элемента

Editor Area – область редактирования графического интерфейса

## Описание элементов панели инструментов

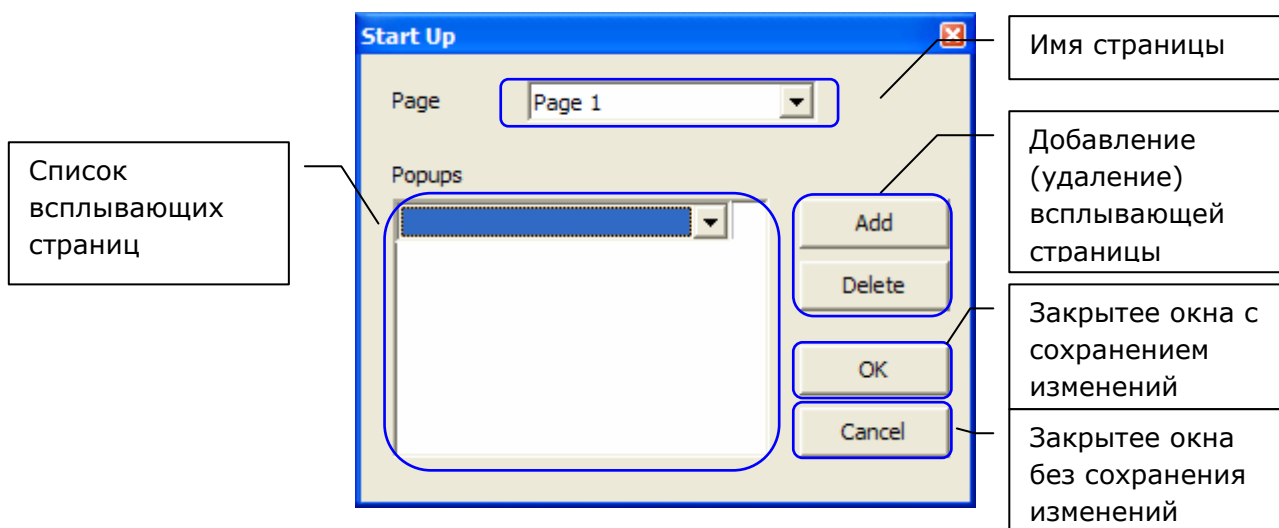


## Настройка свойств проекта



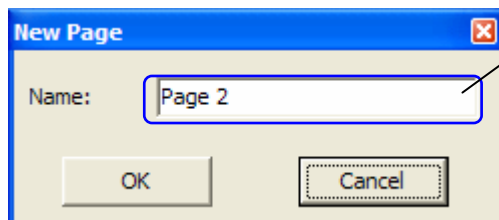
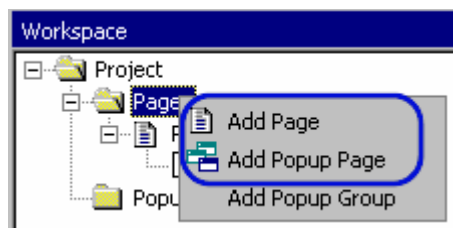
## Параметры запуска проекта

Определяет первую страницу и список всплывающих страниц (pop-up's), которые будут открыты при запуске проекта.



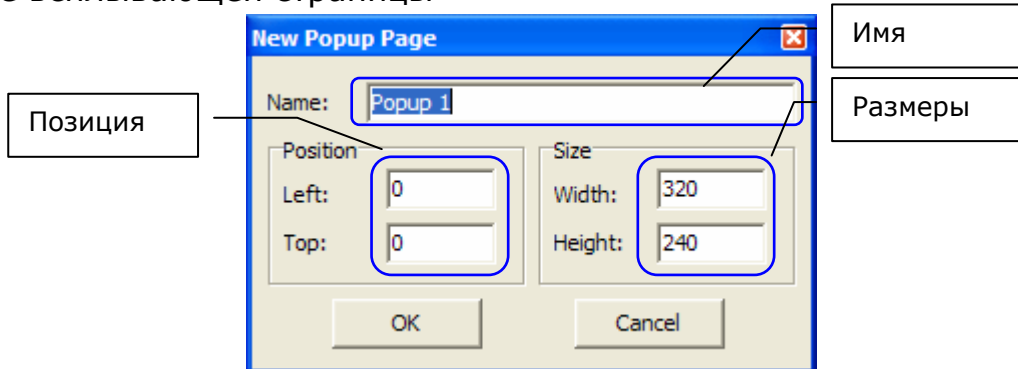
## Работа с формами и окнами проекта

Добавление страницы – нажмите правой кнопкой мыши по Page



Имя страницы

Добавление всплывающей страницы

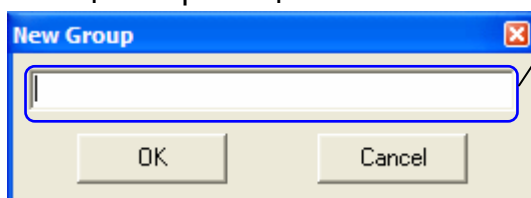


Имя

Размеры

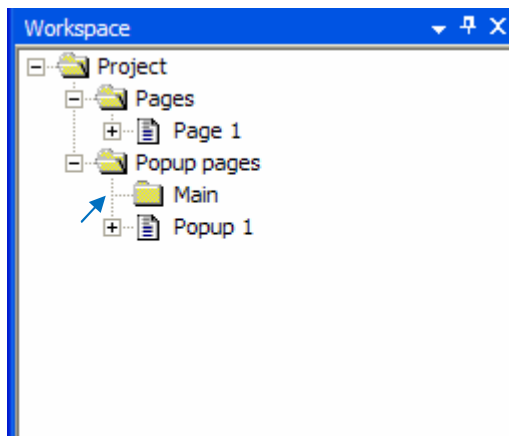
Позиция

Добавление группы всплывающих страниц

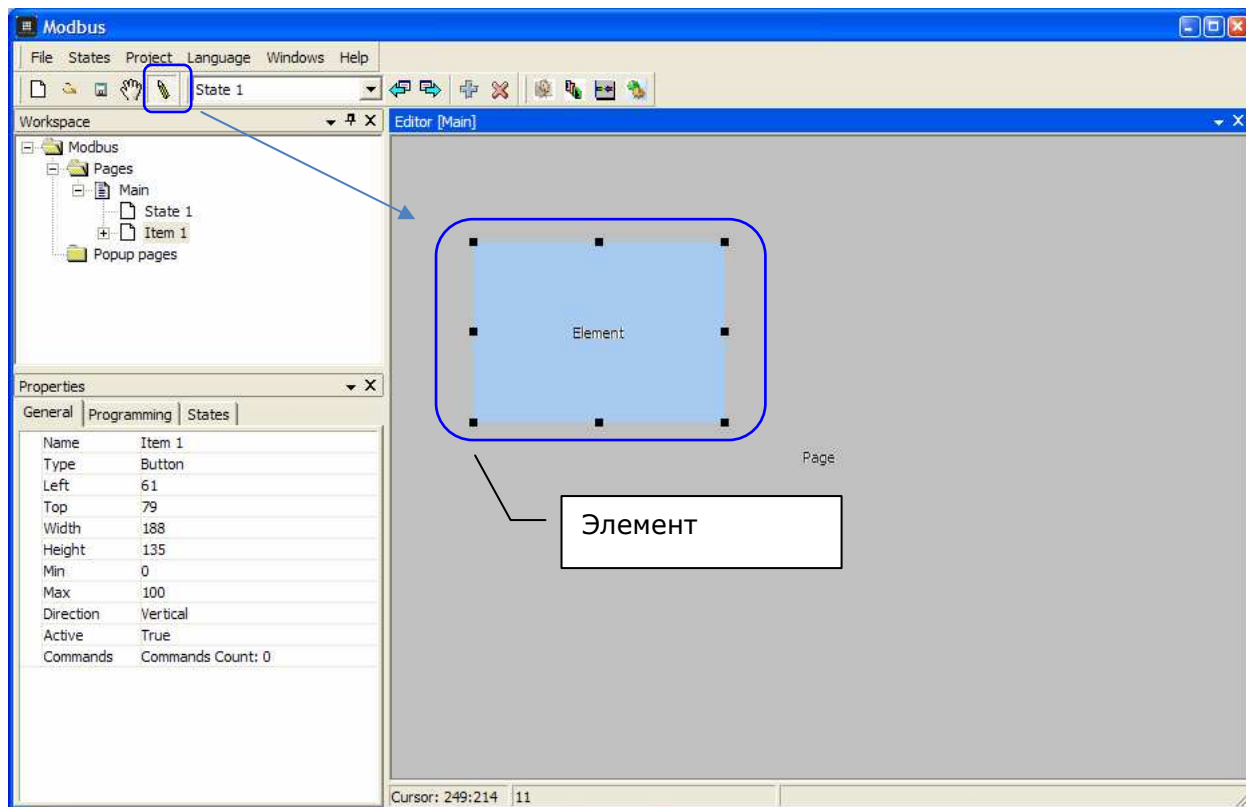


Имя

Изменение группы всплывающей страницы (перетащить мышкой всплывающую страницу в нужную группу)

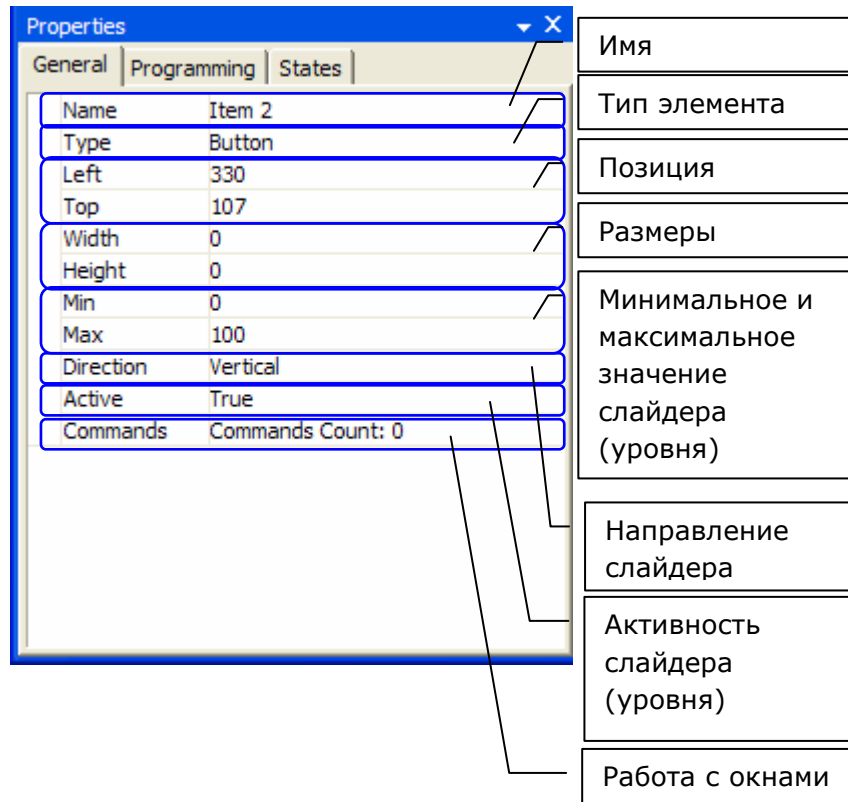


## Рисование графического элемента



## Свойства элемента

### Основные параметры



## Типы элементов

"Button" - Кнопка

"Level" - Уровень

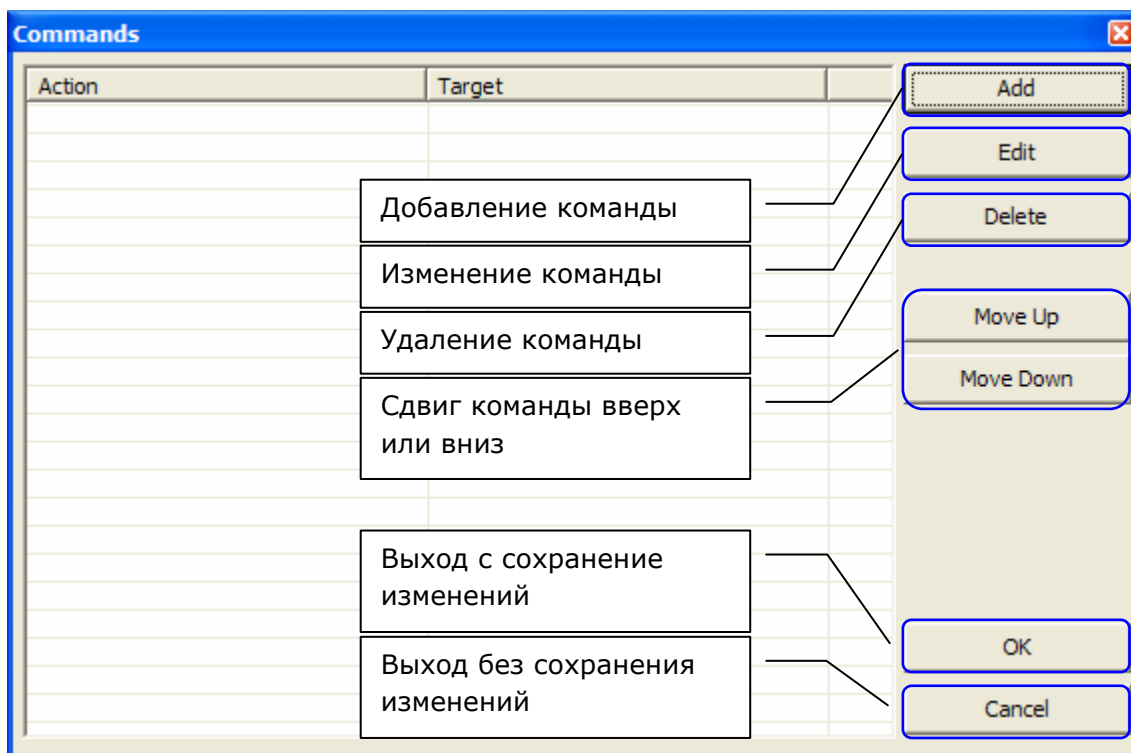
"Multistate Button" – Кнопка с множеством состояний (анимированная кнопка)

"Multistate Level" – Уровень с множеством состояний (анимированный уровень)

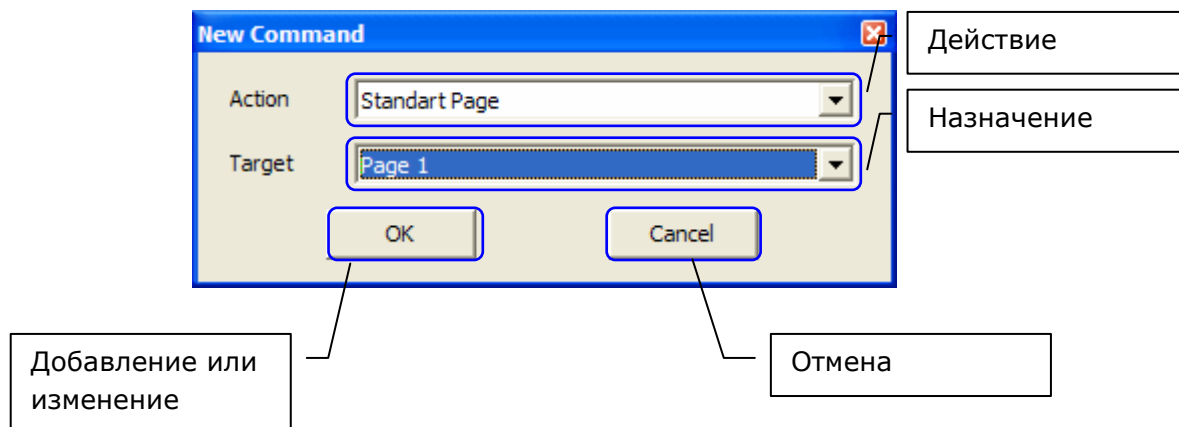
"List" – Список (для плейлистов)э

## Работа со списком команд

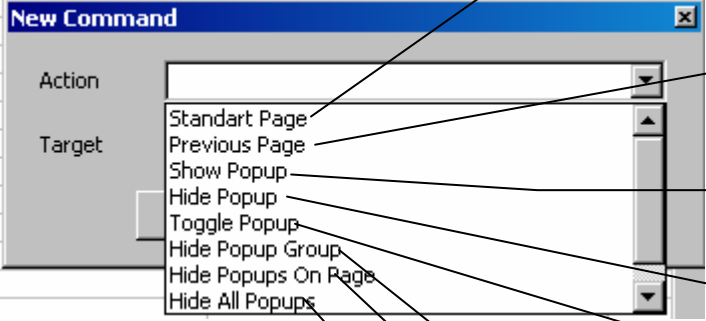
Определяет список команд, которые будут выполнены при нажатии на графический элемент (дополнительно к отправке или приёму данных с каналов)



## Добавление команды



## Типы команд



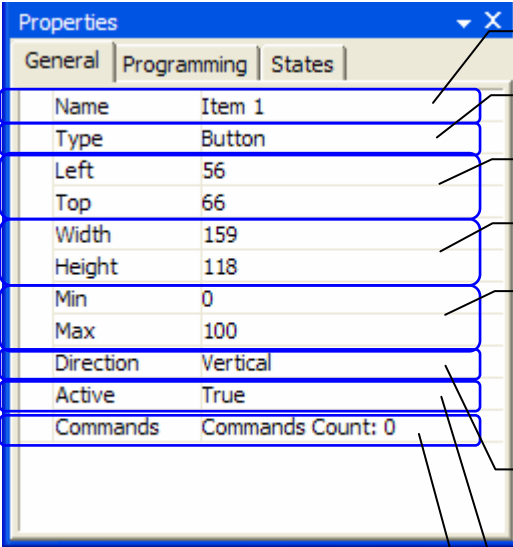
The 'New Command' dialog box shows a list of actions under the 'Target' section. Callouts point to the following actions:

- Открыть страницу (имя в поле Target)
- Открыть предыдущую страницу
- Показать POPUP страницу
- Скрыть POPUP страниц
- Переключить POPUP страницу (показать если скрыт, скрыть если показана)
- Скрыть группу POPUPs
- Скрыть все POPUPs на текущей странице
- Скрыть все POPUPs

POPUP – всплывающая страница. Располагается поверх основной страницы, может быть полупрозрачной.

## Параметры элемента

### Основные свойства



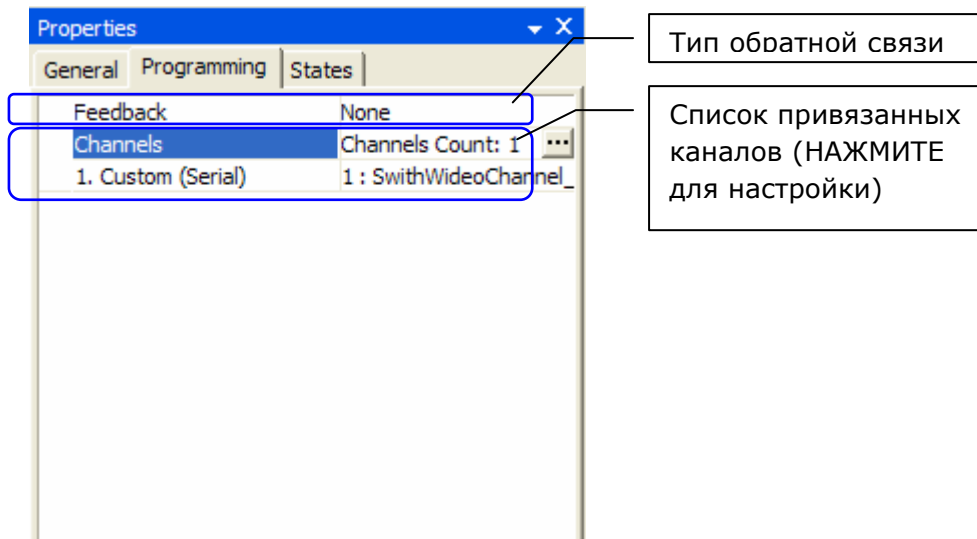
The 'Properties' window shows the following properties for a button element:

Property	Value
Name	Item 1
Type	Button
Left	56
Top	66
Width	159
Height	118
Min	0
Max	100
Direction	Vertical
Active	True
Commands	Commands Count: 0

Callouts point to the following properties:

- Имя
- Тип
- Позиция
- Размеры
- Минимальное и максимальное значение слайдера
- Направление слайдера
- Активность слайдера
- Работа с окнами

## Программирование (привязка каналов к графическим элементам)



### Типы обратной связи (свойство Feedback)

**None** – обратная связь отсутствует

**Channel** – элемент отображает состояние канала

0 – State 1

1 – State 2

**InvertChannel** – элемент отображает состояние канала в инвертированном виде

0 – State 2

1 – State 1

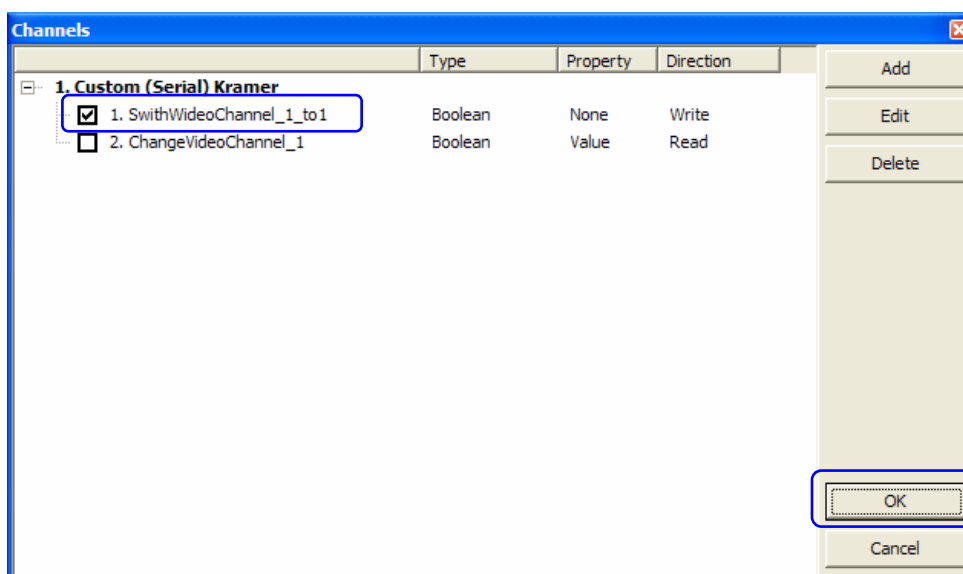
**On** – элемент всегда находится во включенном состоянии (для анимации)

**Momentary** – элемент меняет состояние при нажатии/отжатии (для анимации или нефиксируемых кнопок)

Отпущено – State 1

Нажато – State 2

**Выберите каналы, с которыми связан этот элемент.**

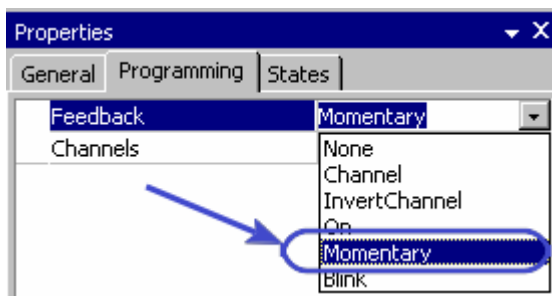


## Настройте отображение состояний элемента

Если необходимо, чтобы кнопка менялась, при нажатии или изменении значения, пришедшего на канал, необходимо настроить состояния (states) графического элемента. Состояний может быть множество (по умолчанию 2).

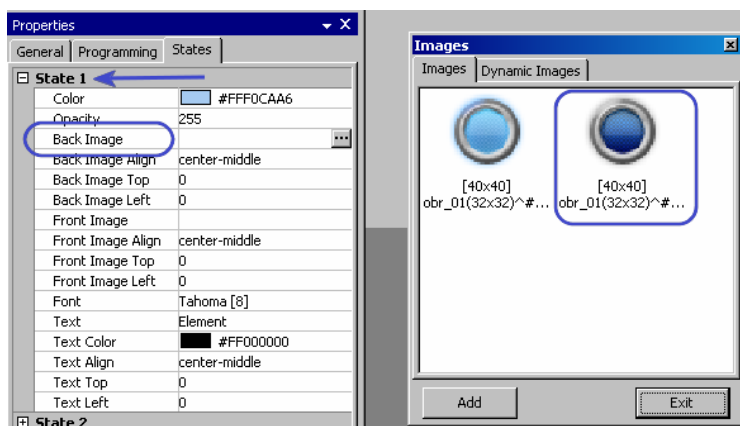
**Если вы хотите чтобы состояние элемента и привязанного к нему канала изменялось только при нажатии/отпуске (нефиксируемая кнопка):**

- На вкладке программирование параметр Feedback установите в Momentary;

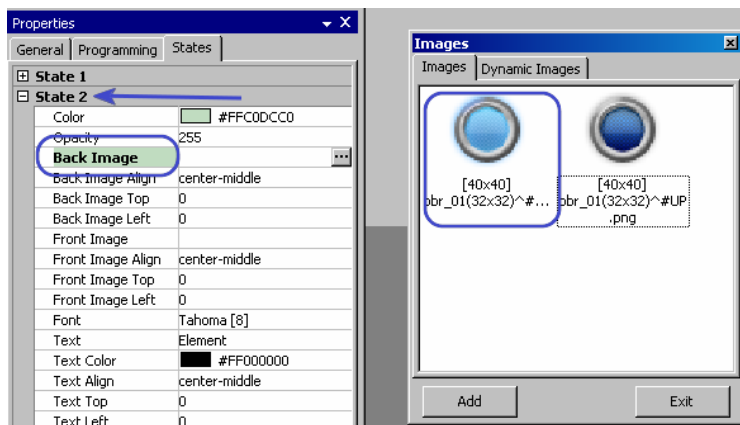


- Настройте состояния элемента:

**State 1:** обычное состояние элемента (в свойство BackImage подгрузить изображением элемента в ВЫКЛЮЧЕННОМ состоянии)



**State 2:** состояние элемента при нажатии (в свойство BackImage подгрузить изображением элемента во ВКЛЮЧЕННОМ состоянии).



## Если вы хотите чтобы кнопка менялась только при изменении значения канала, к которому привязан графический элемент то:

- На вкладке программирование параметр Feedback установите значение Channel;
  - Настройте состояния элемента:
    - State 1: состояния элемента, когда на канале значение 0;
    - State 2: состояния элемента, когда на канале значение 1.
- По умолчанию на канале значение 0.

### Общие настройки Состояний (states)

Properties

General | Programming | States

State 1

Color	#FFF0CAA6
Opacity	255
Back Image	
Back Image Align	center-middle
Back Image Top	0
Back Image Left	0
Front Image	
Front Image Align	center-middle
Front Image Top	0
Front Image Left	0
Font	
Text	Element
Text Color	#FF000000
Text Align	center-middle
Text Top	0
Text Left	0

State 2

Цвет элемента

Прозрачность элемента

Параметры фонового изображения

Параметры переднего изображения

Параметры текста

### Привязка изображения к состоянию графического элемента

Properties

General | Programming | States

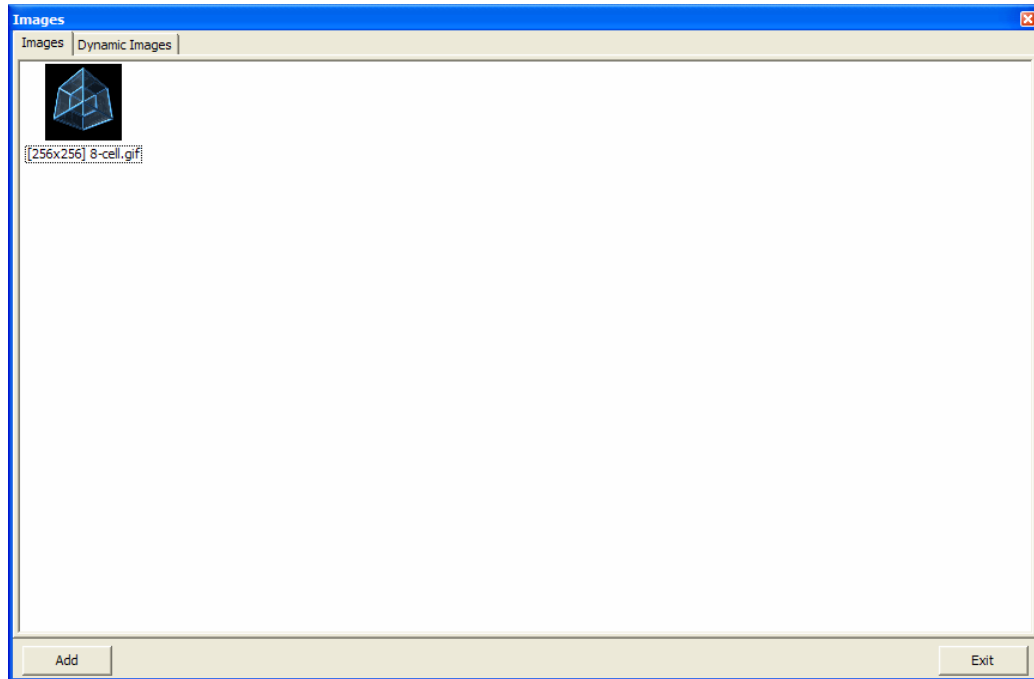
State 1

Color	#FFF0CAA6
Opacity	255
Back Image	...
Back Image Align	center-middle
Back Image Top	0
Back Image Left	0
Front Image	
Front Image Align	center-middle
Front Image Top	0
Front Image Left	0
Font	
Text	Element
Text Color	#FF000000
Text Align	center-middle
Text Top	0
Text Left	0

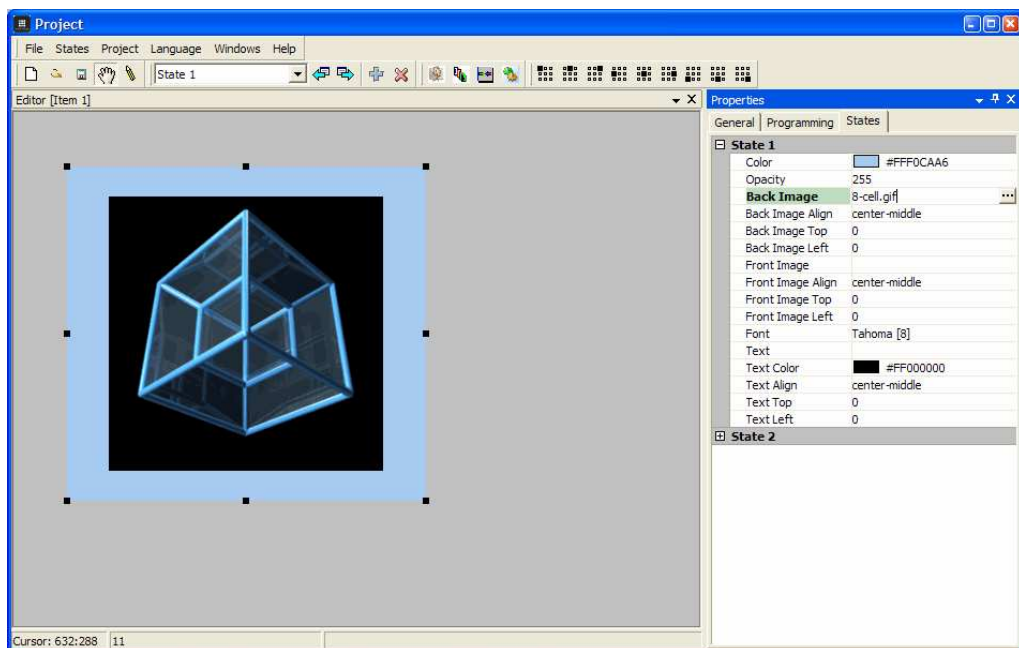
State 2

Работа с фоновым изображением

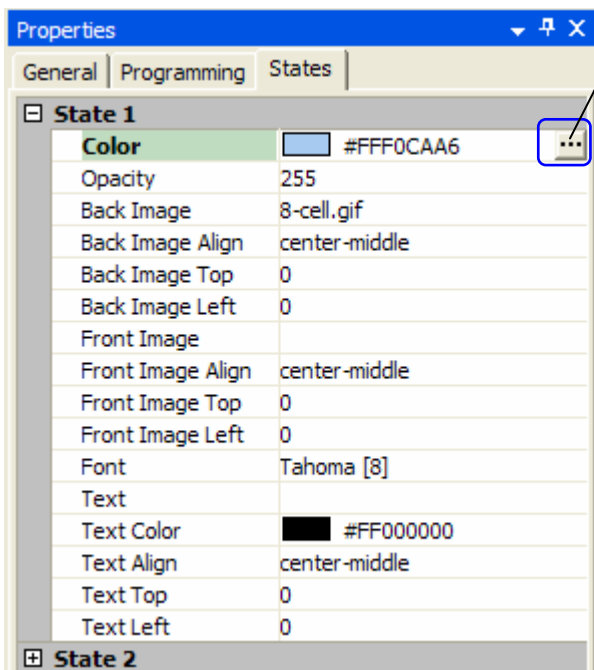
Выбираем изображение и двойным кликом мыши по изображению привяжет его к элементу.



В результате:

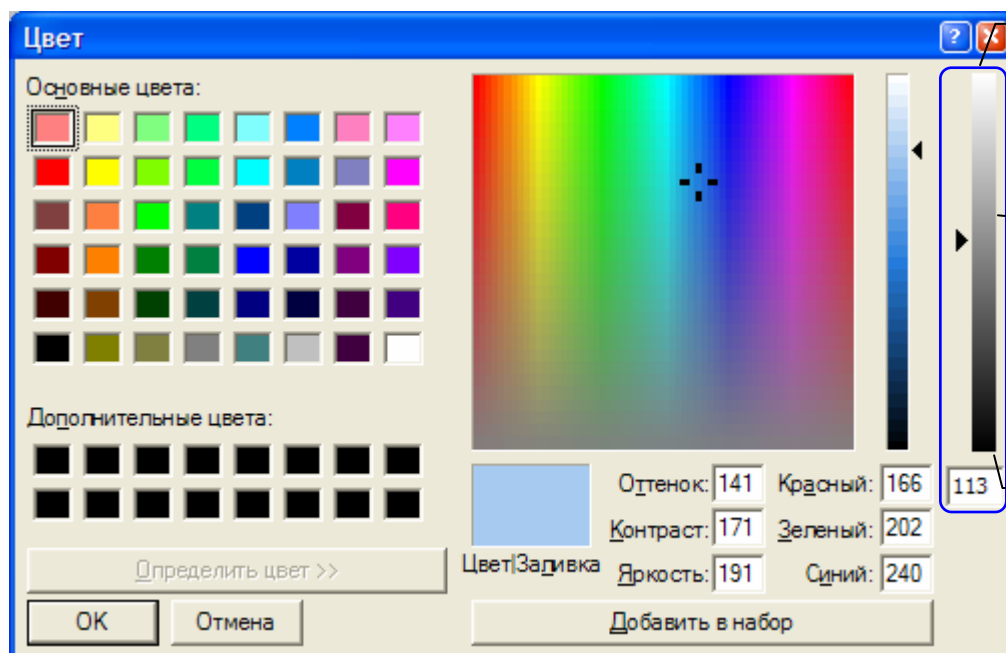


## Изменение цвета и прозрачности графического элемента



Работа с цветом фона

## Выбор цвета и уровня прозрачности

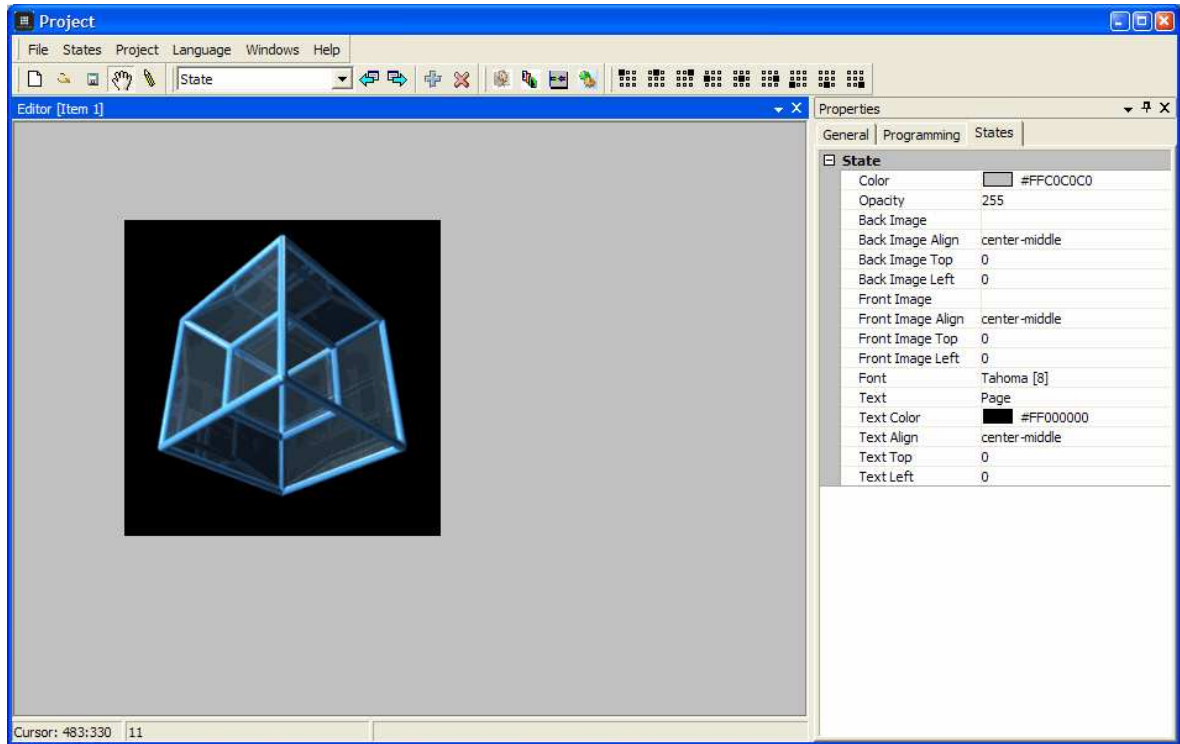


Максимально прозрачный

Прозрачность

Минимально прозрачный

В результате:



Работа с библиотекой изображений

Смотрите документ - [Работа с библиотекой изображений \(RUS\)](#)