

模块 09

动画控件 - 初级

内容

1	介绍	3
1.1	PcVue 版本	3
1.2	本章你将学到	3
1.3	本章所用到的文件	3
1.4	本章所用到的第三方软件	3
2	PcVue 架构中的该功能	4
3	初级	5
3.1	工作区	5
3.2	动画控件对象	7
3.2.1	创建动画控件	9
3.2.2	操作模式	11
3.2.3	窗口属性	11
3.2.4	如何在启动项目时自动打开某个动画控件	13
4	总结	14

1 介绍

1.1 PcVue 版本

本章使用的 PcVue 版本为 12

1.2 本章你将学到

- ★ 定制工作区
- ★ 使用动画控件的主要属性
- ★ 创建动画控件主窗口

1.3 本章所用到的文件

PcVue 的项目使用模块 8（初级）结束时的项目。

图像和位图复制于模块 9 项目的文件夹。

以下窗口定义文件，在文件夹 **Module09\Projects\W** 中，必须在启动项目前将其复制到当前项目文件夹 **W** 内，以便举例说明一些特性。

1.4 本章所用到的第三方软件

无

2 PcVue 架构中的该功能

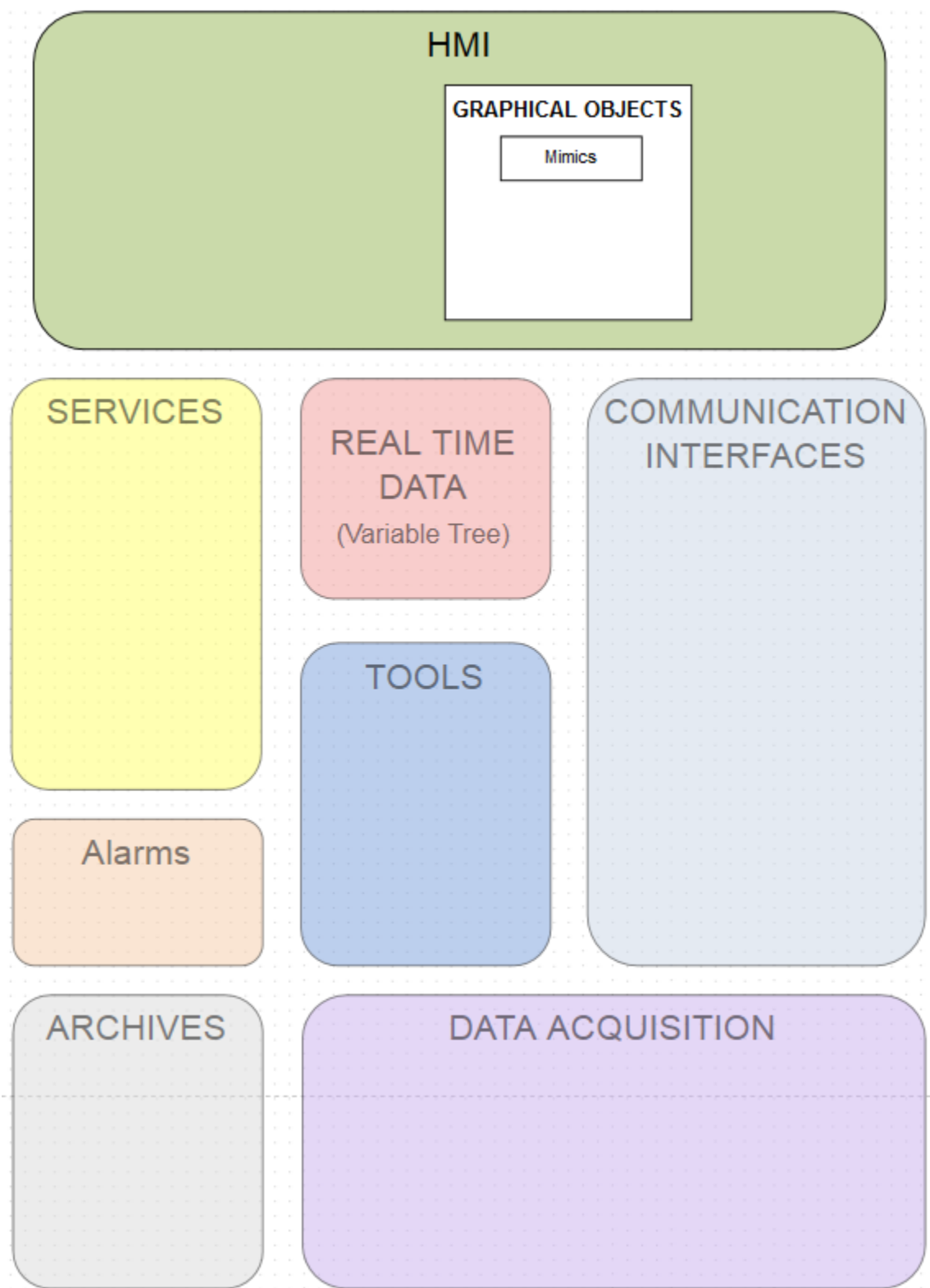


图 1

3 初级

3.1 工作区

工作区指的是监控软件在电脑屏幕上所占的区域。工作区包含所有用于开发监控项目的必要工具，它也是运行时形成的用户界面窗口的容器。在工作区内，你将看到以下特征：

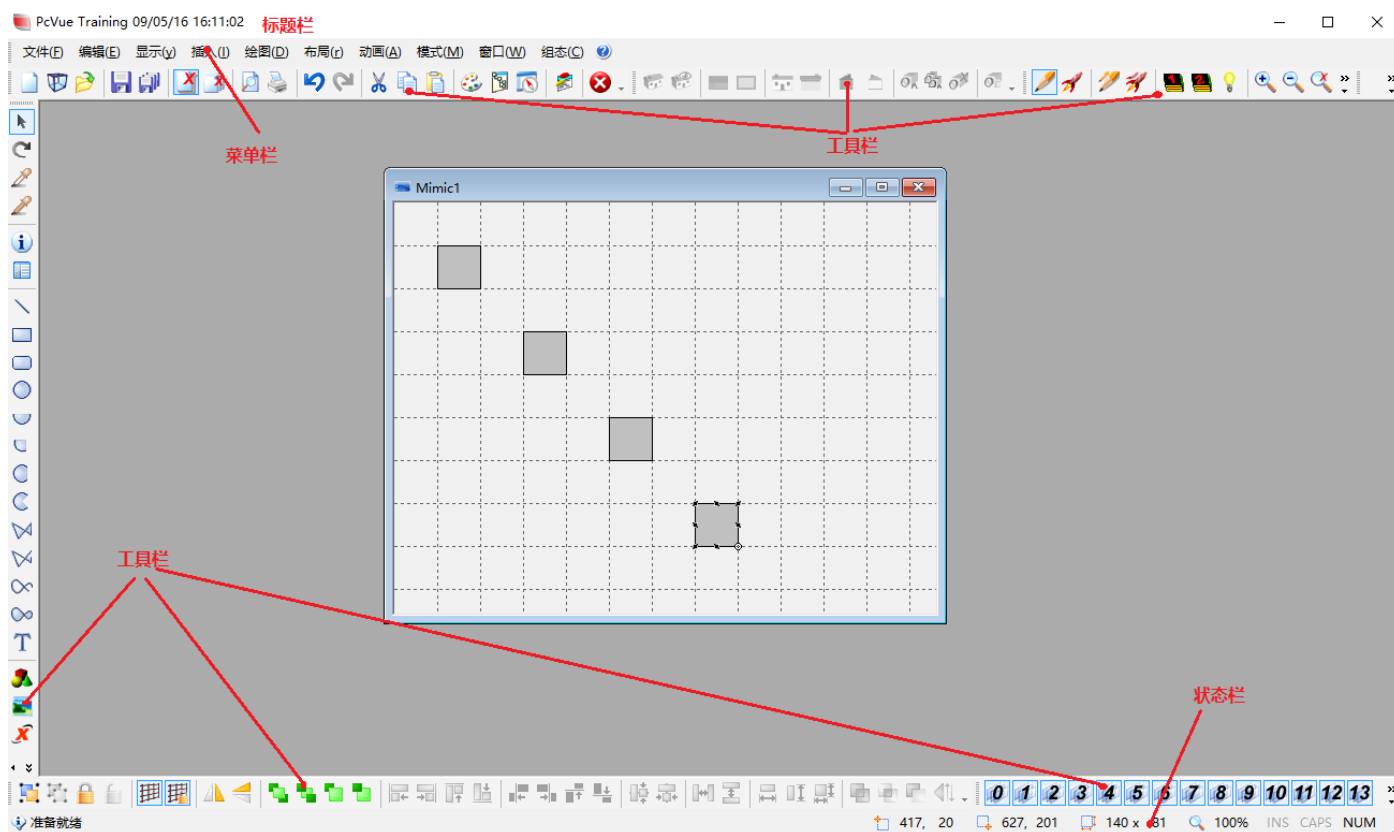


图 2

- ★ 菜单栏：菜单栏可以让用户通过键盘或者鼠标使用所有的开发工具。使用鼠标，菜单栏可以被抓放至工作区边缘外的区域，它也可以悬浮在屏幕的任意位置。可以在工作区背景内的任意位置鼠标右键，在弹出按钮中选择打开或关闭菜单栏。勾选的菜单栏表示该菜单栏可见。

工具栏：工具栏提供快速访问窗口开发和运行操作的常用工具。如同菜单栏一样，工具栏也可以悬浮在屏幕上或者是放置到其他位置。你可以鼠标右击菜单栏上的任意位置，在弹出的菜单中选择开启某个工具栏。勾选代表着该工具栏是打开的。

- ★ **状态栏：**状态栏被放置于工作区的底部，在其之上可以悬浮任意的工具栏。状态栏上可以看到工作区的当前状态，包括当前鼠标的位置和活动窗口的缩放水平。



可以通过功能键 **F6** 和 **F8** 来显示和隐藏这些工具。

工作区的外观和行为可以通过显示/工作区属性命令来修改。

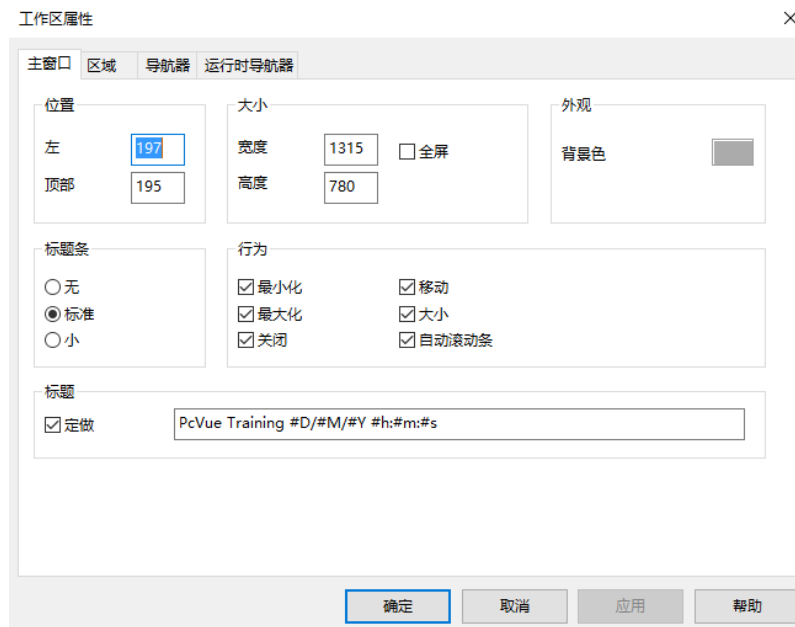


图 3

可以修改一下属性。

- ★ 工作区的大小以及在屏幕上的位置。
- ★ 工作区颜色。
- ★ 标题栏的外观和内容。
- ★ 标题栏上可用的工具。
- ★ 监视器的数量（在区域选项卡中）。



练习 1.

修改工作区的某些属性，然后查看效果。然后按如下要求进行定制化修改：

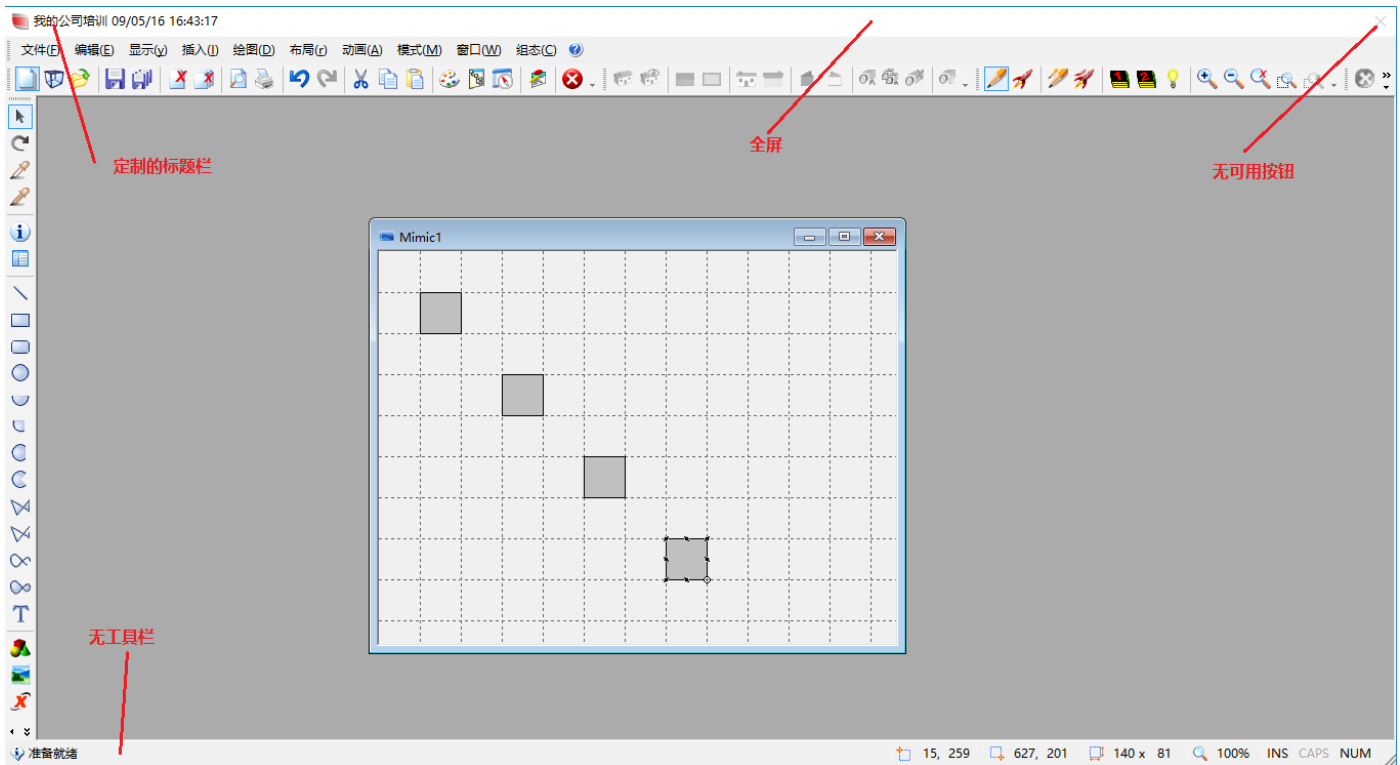


图 4



在 **PcVue** 中，# 是一个特殊的字符，它用来替代一个字符串。在后续的设计中，将会多次使用该字符。



在帮助文档（配置环境/HMI/修改工作区的属性），可以找到关于标题栏的替代符使用的表格。。

3.2 动画控件对象

项目的人机界面是开发成一系列的动画控件。动画控件能够很容易并且快速的开发，从而形成菜单，总览，过程图，趋势显示等。各动画控件可以链接起来实现分层显示。

当然，用户可以同时打开多个窗口。打开的窗口列表可以在窗口菜单上看到。

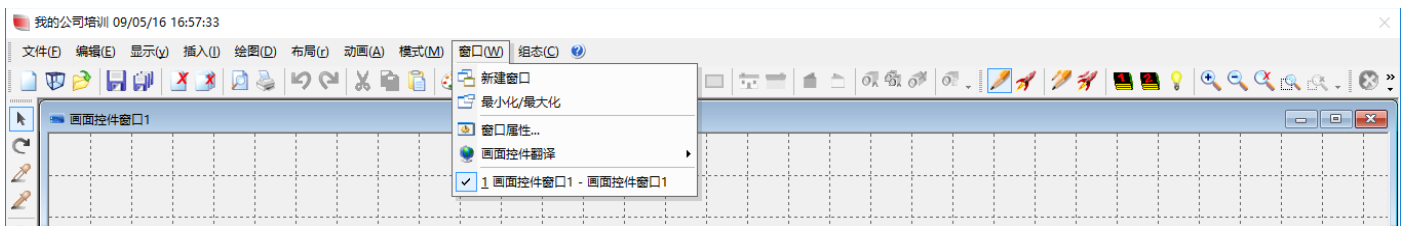


图 5: 上图中有一个窗口打开，它的名称是画面控件窗口 1，标题是画面控件窗口 1。

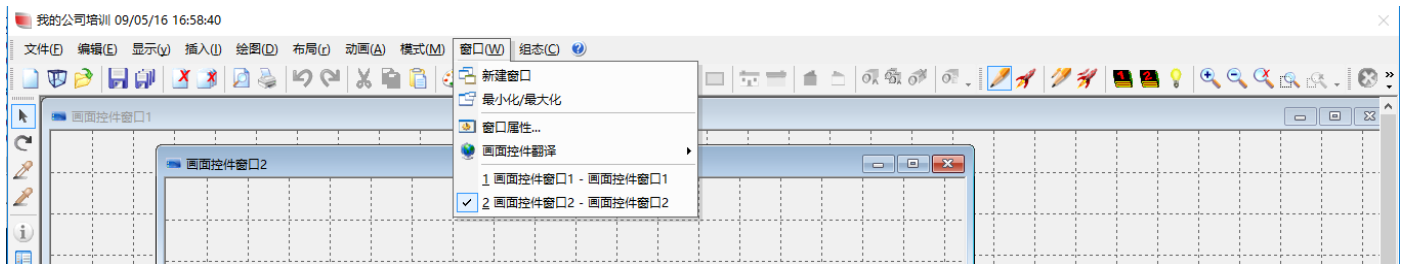


图 6: 上图中有两个窗口打开。

每一个 PcVue 的动画控件都被保存成一个同名的文件—动画控件和文件是一致的。正因为此，关于动画控件的命令可以在文件菜单中找到。



图 7

3.2.1 创建动画控件

步骤 1. 要创建新的动画控件，可以使用文件/新建命令或者 **Control+N** 快捷键。弹出一个对话框，要求选择该动画控件的模板。模板可以被另外模块所覆盖。然后点击**确定**按钮。

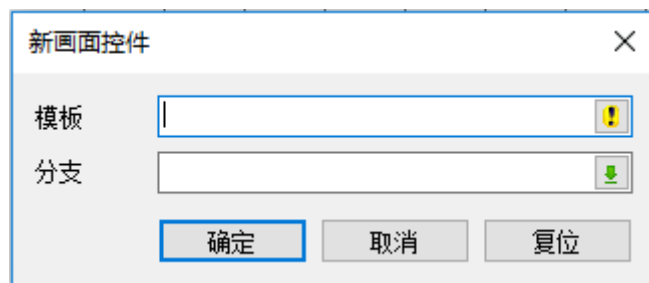


图 8

步骤 2. 要保存该动画控件，使用文件/保存命令或者 **Control+S** 快捷键。在弹出的保存动画控件对话框中输入名称，然后点击**确定**按钮。

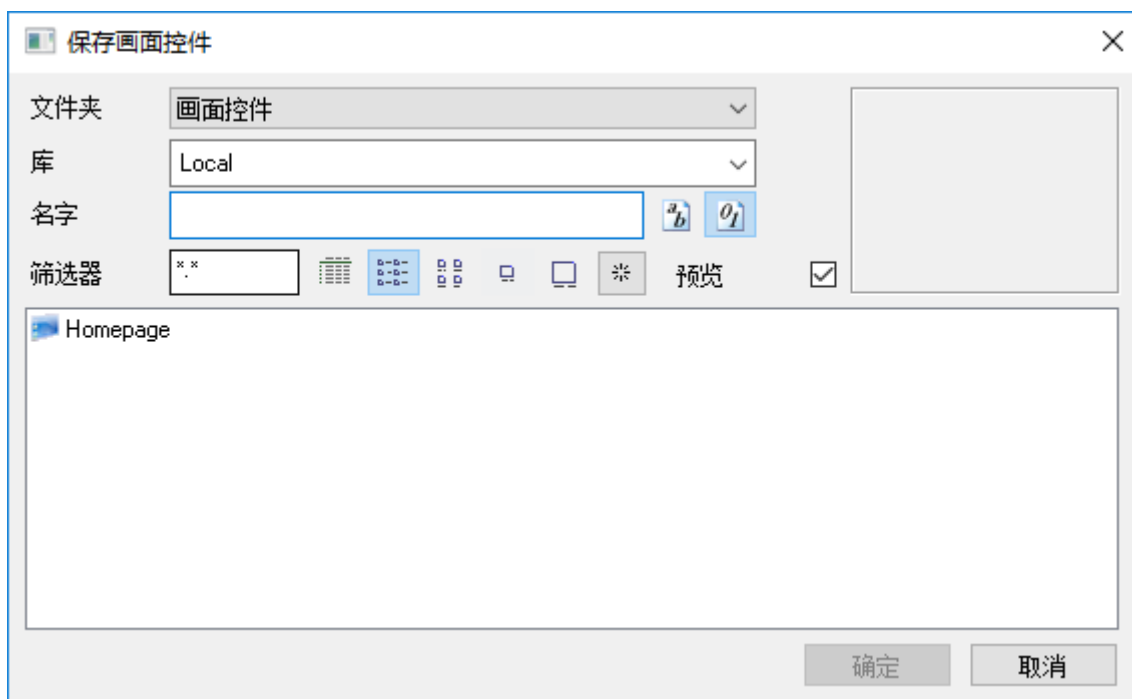


图 9



练习 2.

创建一个首页动画控件。



首页文件存放的物理地址在哪了？



项目的 W 文件夹



如果拷贝首页文件至其他项目，将会怎样？



新画面控件会被创建

3.2.2 操作模式

动画控件可以点击模式工具栏，从而以多种方式显示。

- ★ 运行模式：
在运行模式下，动画控件上的绘图元素的动画属性将以实时方式进行更新。
- ★ 设计模式：
在设计模式下，动画空间上绘图元素的动画属性将不会以实时方式进行更新。可以添加，修改和删除绘图元素，以及其所在窗口。开发动画控件时，使用该操作模式。

3.2.3 窗口属性

每个动画控件（如同其他任意的 **PcVue** 对象）都包含一系列属性。可以点击窗口/窗口属性命令来显示动画窗口属性。由于有很多属性，所以它们都以选项卡方式进行组织。

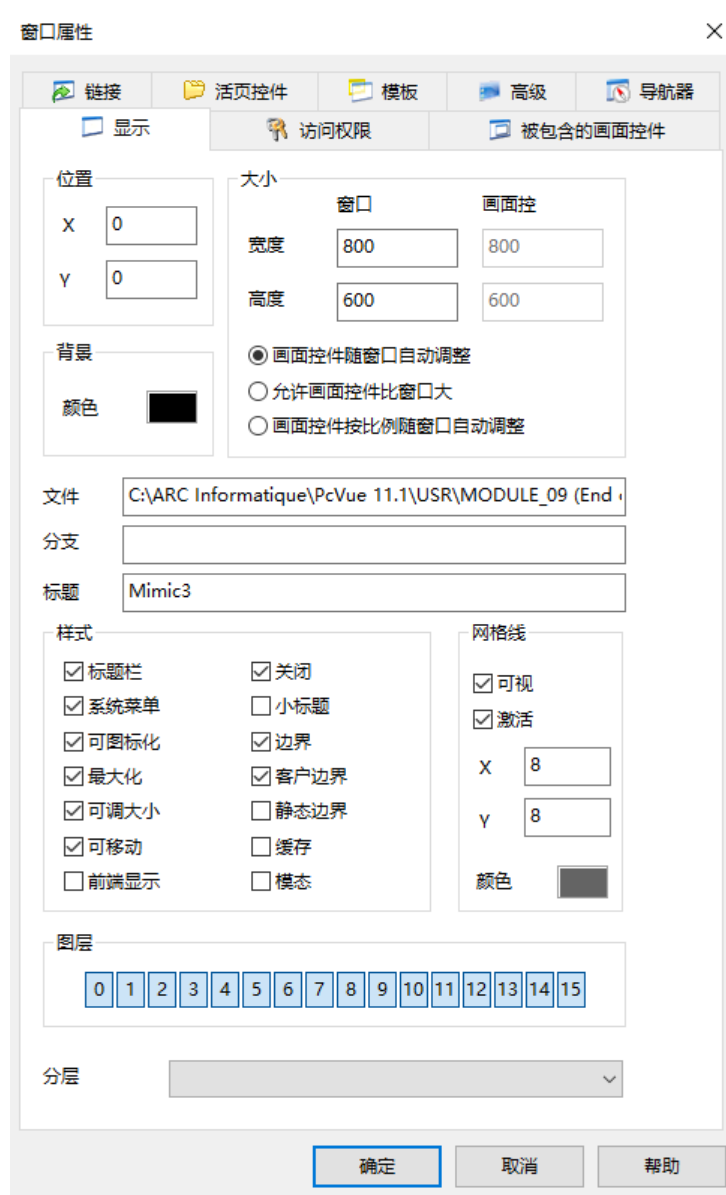


图 10



练习 3.

按如下截图对“首页”动画控件进行修改。

窗口属性

链接 活页控件 模板 高级 导航器

显示 访问权限 被包含的画面控件

位置

X 0

Y 0

背景

颜色

大小

窗口 画面控

宽度 800 800

高度 600 600

☒ 画面控件随窗口自动调整

☐ 允许画面控件比窗口大

☐ 画面控件按比例随窗口自动调整

文件 C:\ARC Informatique\PcVue 11.1\USR\MODULE_09 (End

分支

标题 Mimic3

样式

☐ 标题栏 ☐ 关闭

☐ 系统菜单 ☐ 小标题

☐ 可图标化 ☒ 边界

☐ 最大化 ☒ 客户边界

☐ 可调大小 ☐ 静态边界

☐ 可移动 ☐ 缓存

☐ 前端显示 ☐ 模态

网格线

☒ 可视

☒ 激活

X 8

Y 8

颜色

图层

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

分层

确定 取消 帮助

图 11

3.2.4 如何在启动项目时自动打开某个动画控件

- 步骤 1.** 打开应用项目资源管理器，然后在组态树中选择相应的项目节点（根节点）。
- 步骤 2.** 在任务列表中选择参数。
- 步骤 3.** 选择站启动。
- 步骤 4.** 勾选初始窗口选项。
- 步骤 5.** 点击动画控件栏上的按钮来选择动画控件名称。

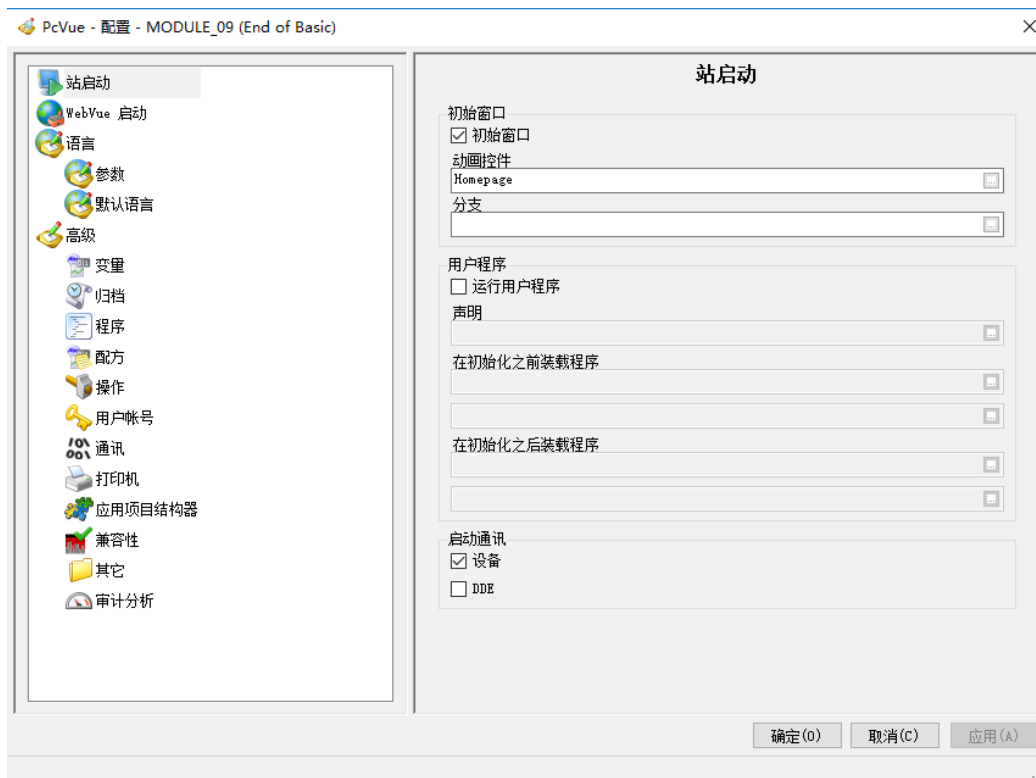


图 12



练习 4.

配置项目 TRAINING 来自动打开“首页”动画控件。重启 PcVue 进行测试。

4 总结

- ★ 工作区可以进行定制。
- ★ 一个动画控件即为一个文件。
- ★ 动画控件含有多个属性，这些属性可以根据需求进行定制。