

动画演示样例

A、新建内存变量

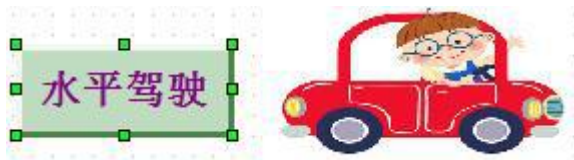
新建工程，在左边“工程管理器”的内存变量中新建变量，如下：

序号	变量名	描述	寄存器地址	数据类型	读与写
1	L开关			布尔型	读写
2	L飞机			布尔型	读写
3	L垂直			布尔型	读写
4	L图片			布尔型	读写
5	L数据			短整型	读写
6	L管道			布尔型	读写
7	L灯光			布尔型	读写
8	L自动数据			布尔型	读写

B、卡通小车

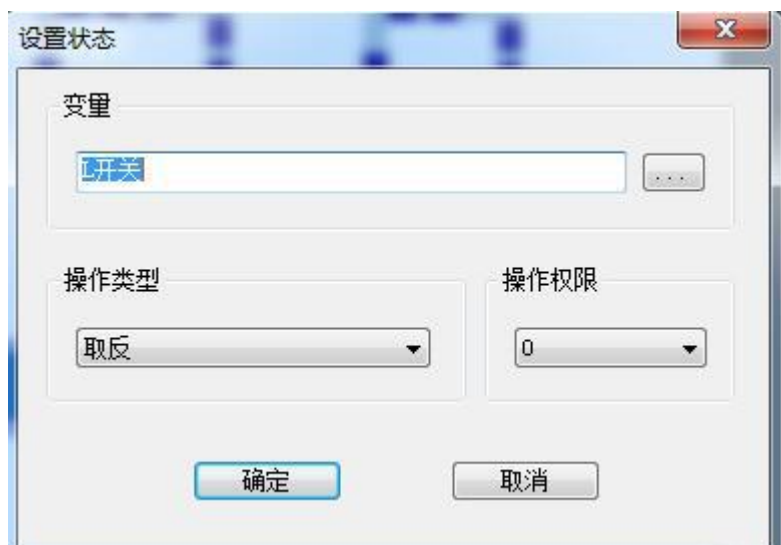
1、新建工程，打开主画面，点击工具栏中的“位图”，加载卡通小车位图。

2、新建“水平驾驶”按钮，如图：



3、点击“水平驾驶”按钮，查看右边的属性框，在设置状态和填充颜色中加入变量，以及在脚本中写入脚本，如图：

文字颜色	
填充颜色	L开关
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	L开关
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...
弹起时执行	
按住时执行	



4、脚本如下:

```
document.SetPosition "Obj1", 140, 63, 150, 100
```

SetPosition, 该函数用来设置图元的显示位置和大小。运行时, 将图元 Obj1 的显示设置位置为: 坐标 x=140, y=63, 大小为: 宽度=150, 高度=100。此处的参数最好与属性框中基本属性一致, 如图:



5、在全局脚本中新建“卡通小车水平移动脚本”，脚本如下：



此脚本的意思是每 100MS 定时执行此脚本，当 a 小于等于 550 并且当位开关开的时候，“Obj1”的图元 X 坐标按照每次增加 10 的位移，否则，a=0，即“Obj1”图元不移动。

C、卡通轮船

1、点击工具栏中的“位图”，加载卡通轮船位图。新建“垂直驾驶”按钮，如图：



3、点击“垂直驾驶”按钮，查看右边的属性框，添加相应的变量和脚本：

填充颜色	L垂直
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	L垂直
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...





4、脚本如下：

```
document.SetVisible "Obj13",False  
document.SetPosition "Obj10",140,205,150,100
```

SetVisible 该函数用来设置图元的可见性。

例子：document.SetVisible "Obj13",True

document.SetVisible "Obj13",False

运行时，设置图元 Obj13 可见或不可见，True 为可见，False 为不可见。

SetPosition, 该函数用来设置图元的显示位置和大小。运行时，将图元 Obj10 的显示设置位置为：坐标 x=140, y=205, 大小为：宽度=150, 高度=100。此处的参数最好与属性框中基本属性一致，如图：

基本属性	
名称	Obj10
X	140
Y	205
宽度	150
高度	100
可见性	只在本画面中...

5、在全局脚本中新建“卡通轮船垂直移动脚本”，脚本如下：



此脚本的意思是每 100MS 定时执行此脚本，当 c 小于等于 200 并且当位开关开的时候，“Obj10”的图元 Y 坐标按照每次增加 10 的位移，否则，c=0，即“Obj10”图元不移动。

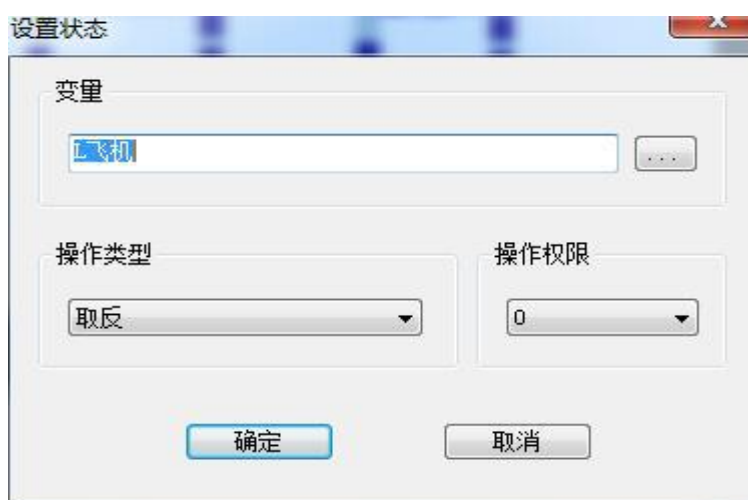
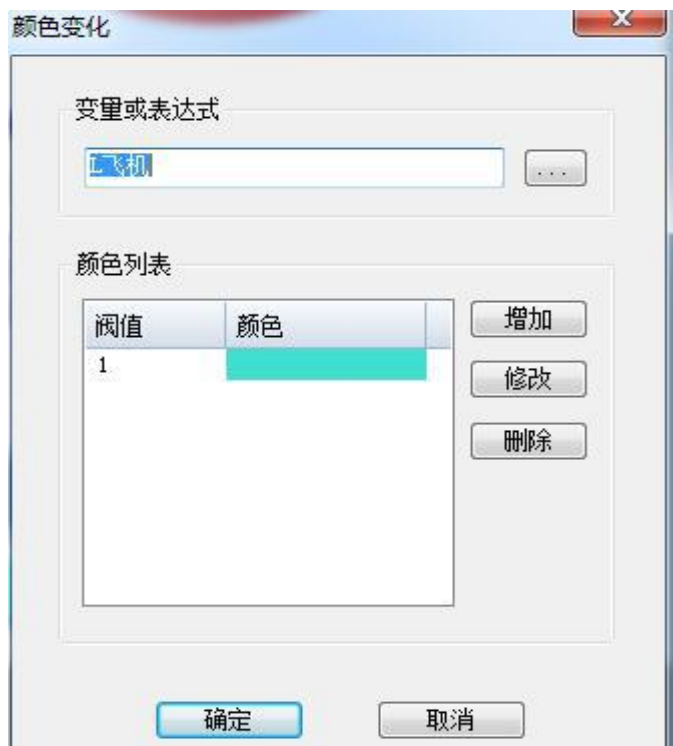
D、卡通飞机

1、点击工具栏中的“位图”，加载卡通飞机位图。新建“飞机驾驶”按钮，如图：



5、点击“飞机驾驶”按钮，查看右边的属性框，添加相应的变量和脚本：

填充颜色	L飞机
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	L飞机
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...



6、脚本如下：

```
document.SetPosition "Obj12", 626, 300, 174, 105
```


SetPosition, 该函数用来设置图元的显示位置和大小。运行时，将图元 Obj12 的显示设置位置为：坐标 x=626, y=300，大小为：宽度=174，高度=105。此处的参数最好与属性框中基本属性一致，如图：



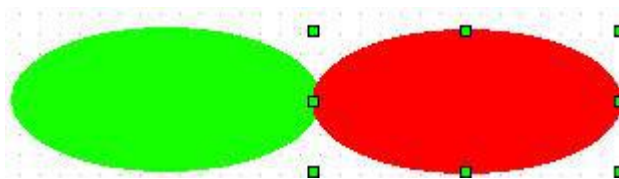
5、在全局脚本中新建“卡通小飞机飞行脚本”，脚本如下：



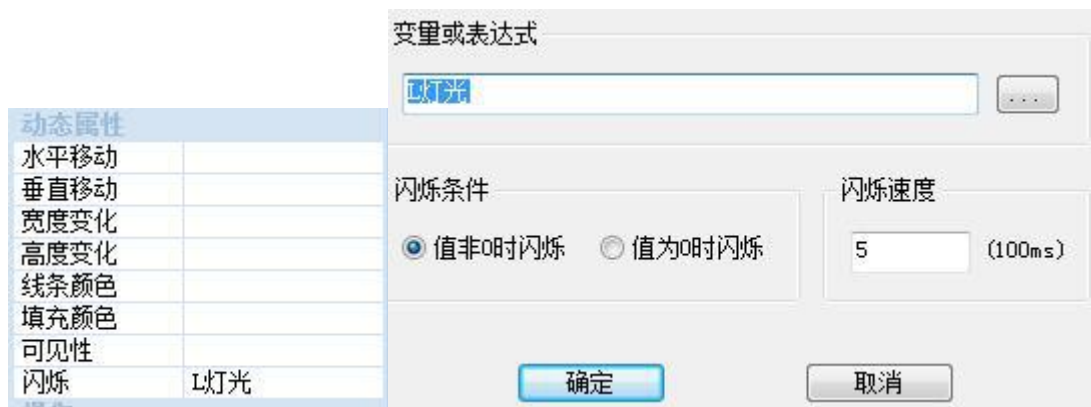
此脚本的意思是每 100MS 定时执行此脚本，当 a 小于等于 626 并且 b 小于等于 300 且当位开关开的时候，“Obj12”的图元 X, Y 坐标按照每次增加 10 的位移飞行，否则，a=0, b=0，即“Obj12”图元不移动。

E、灯光改变

1、在工具栏中点击“椭圆”按钮，在主画面中按住左键新建椭圆，直到想要画面的大小，松开左键，建两个，把里面的填充颜色设为如图：

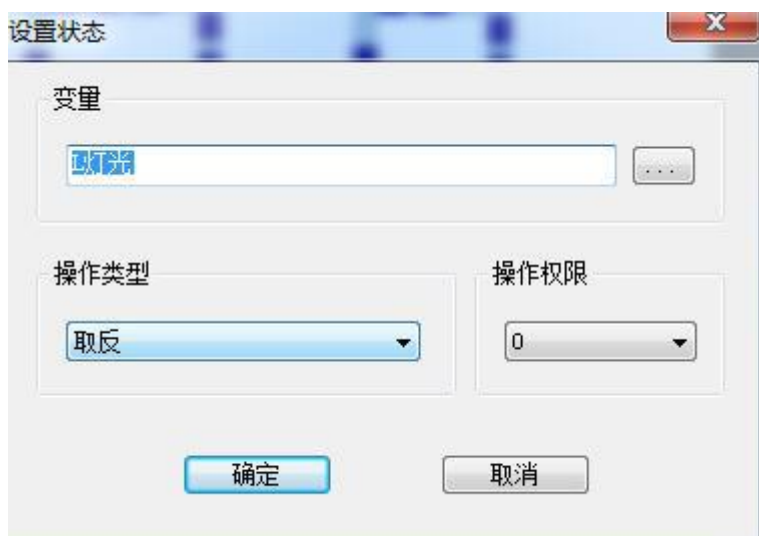


点击红色椭圆图符，在右边的属性框中设置可见性，如下图：



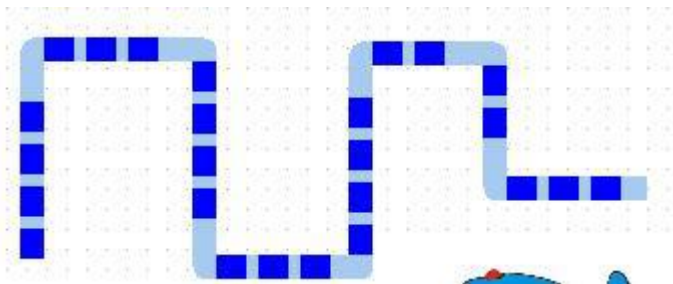
2、新建“灯光开关”按钮，设置属性：

填充颜色	I灯光
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	I灯光
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...



F、管道流动

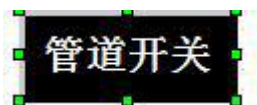
1、点击管道工具，按住“shift”键不放，在编辑框中点击左键确认第一点，管道延伸到垂直或水平第二点时点击左键确认，依次完成管道绘制，点击右键退出。在属性框中设置“管道内壁颜色”“管道宽度”“管道流动设置”。如图：



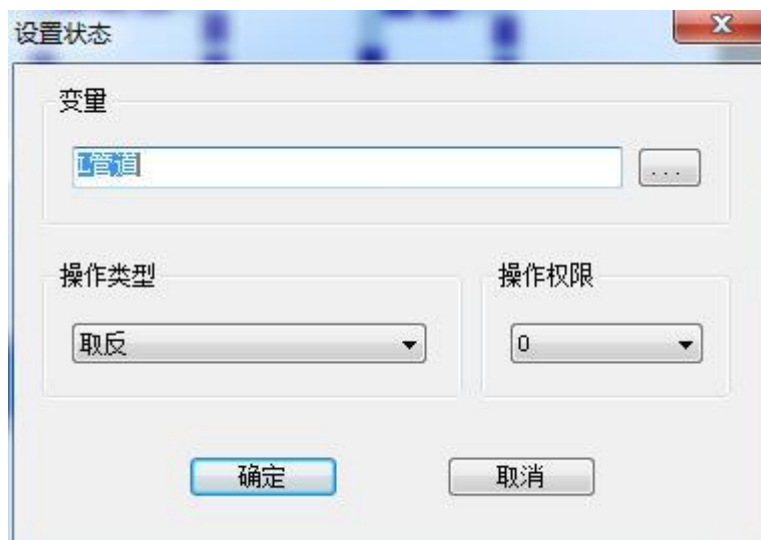
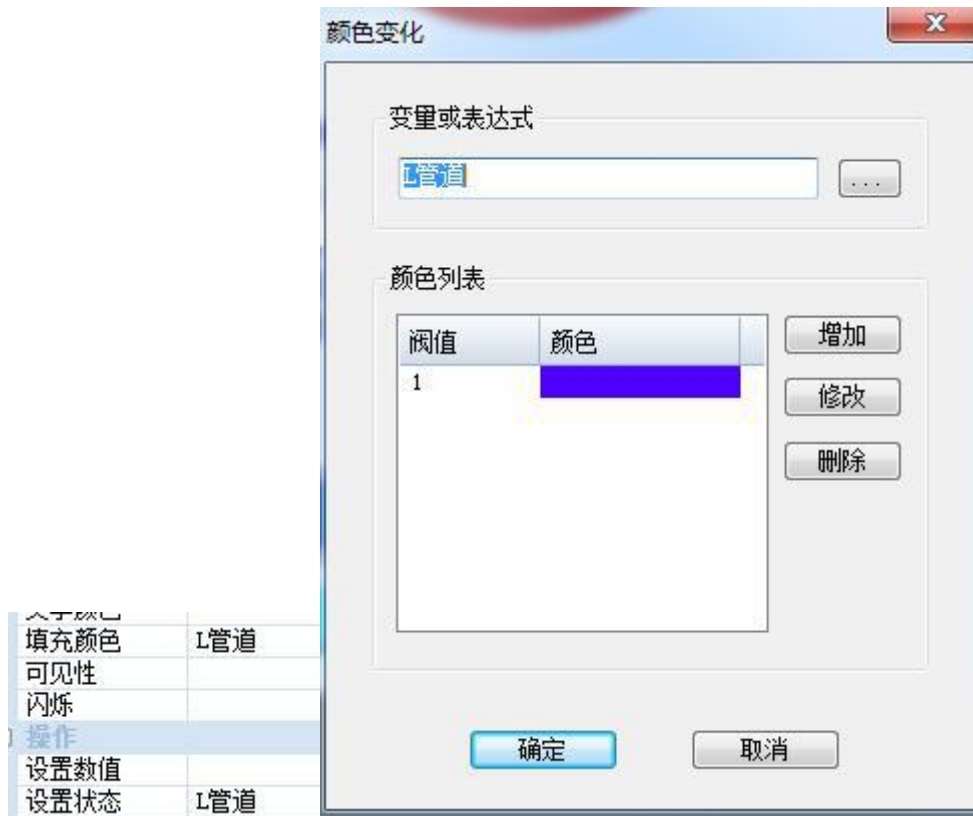
2、在右边属性框中管道属性中设置：



3、新建“管道开关”按钮，如图：
查看右边的属性框，如下：



点击按钮，



G、宽度变化

1、新建如下图元：



2、点击数据输入框，查看右边的属性：



数值显示	L数据
文本显示	
文字颜色	
线条颜色	
填充颜色	
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	L数据
设置状态	
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...

3、设置数值如下：

变量		操作权限	
I数据		0	
操作类型			
<input checked="" type="radio"/> 键盘输入	下限	0	上限 100
<input type="radio"/> 设置常数	设置值	0	
<input type="radio"/> 加	加数	0	上限 0
<input type="radio"/> 减	减数	0	下限 0
<input type="radio"/> 递加	递加值	0	上限 0
	迟滞时间	0 (100ms)	执行速度 0 (100ms)
<input type="radio"/> 递减	递减值	0	下限 0
	迟滞时间	0 (100ms)	执行速度 0 (100ms)
<input type="radio"/> 设置字符串			
<input checked="" type="checkbox"/> 变量输出到显示		确定	取消

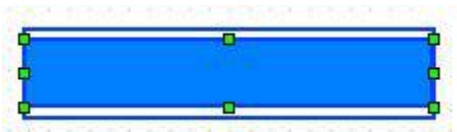
4、数值显示如下：

数值显示	
变量或表达式	
I数据	
显示格式 十进制	
整数位数 0	小数位数 0
前缀字符	后缀字符
确定	取消

5、打开时执行脚本如下：

```
document.SetPointValue "I自动数据", CBool(False), False
```

6、新建图元： 的属性：



查看右边

水平移动	
垂直移动	
宽度变化	I数据
高度变化	
线条颜色	
填充颜色	
可见性	
闪烁	

7、打开宽度变化设置属性：



8、点击主画面空白处，查看右边的属性框：



9、打开时执行脚本：

```
document.SetPointValue "L数据", CInt(50), False
```

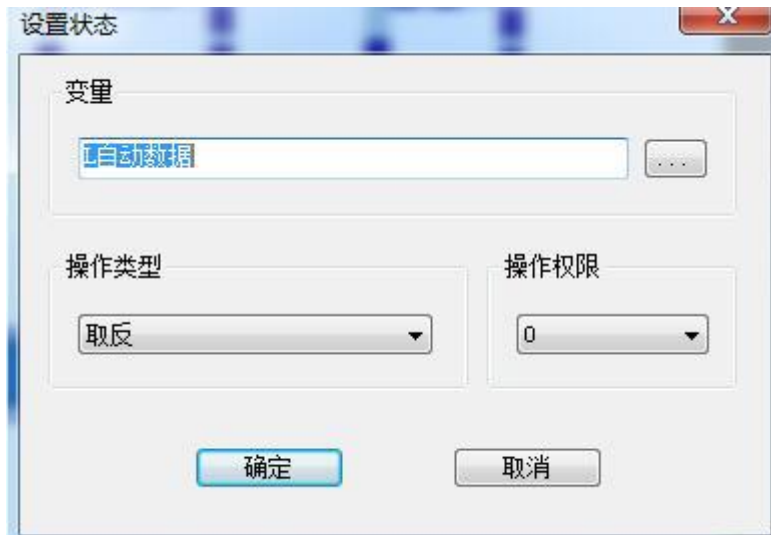
10、新建 按钮，在右边的属性框设置：

填充颜色	L自动数据
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	L自动数据
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	

11、填充颜色设置如下：



12、设置状态设置如下：



13、在全局脚本中新建“自动数据变化脚本”，如下：




H、图片播放

- 1、点击位图动画工具，在主画面按住鼠标左键添加位图，
然后设置位图动画属性：



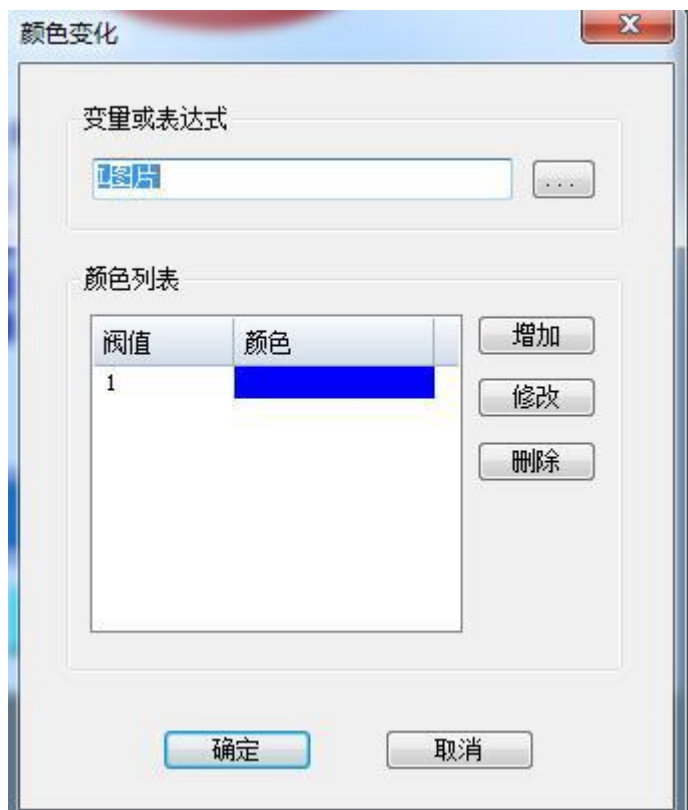


有三张图画，都可以增加进去。

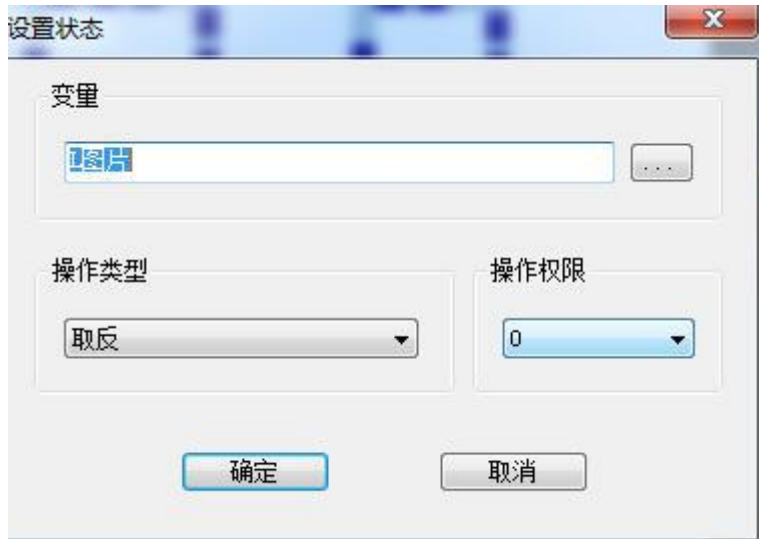
2、新建  按钮，查看右边的属性框，设置如下：

填充颜色	I图片
可见性	
闪烁	
操作	
设置数值	
设置状态	I图片
切换画面	
弹出窗口	
加载配方	
脚本	
按下时执行	...
弹起时执行	
松手时执行	

3、填充颜色设置如下：



4、设置状态如下：



5、按下时执行脚本如下：

```
document.SetPointValue "L垂直", CBool(False), False  
document.SetPosition "Obj10", 140, 205, 150, 100  
document.SetVisible "Obj13", True
```

此脚本的意思是当按下图片播放按钮时：a、垂直按钮转为关闭状态。b、“Obj10”的图元位置为 X=140，Y=205，宽度=150，高度=100。C、“Obj13”图元可见。

