**动画控件使用说明**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 操作 | 版本 | 日期 | 说明 | 编辑 |
| 《动画控件使用说明》 | 创建中 | V1.0 | 2019-01-17 | 第一次编辑完成，正式发布。 | lyh |
| 《动画控件使用说明》 | 修订 | V1.1 | 2020-08-29 | 补充本空间中所有属性详解 | qjj |

**【目录】**

**一、**[**动画控件-概述**](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6#yi)

**二、**[**动画控件-简单使用**](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6#er)

**三、**[**动画控件-属性详解**](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6#san)

3.1、[控件属性描述](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sanyi" \t "_self)

3.2、[控件属性编辑](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "saner" \t "_self)

      3.2.1、[编辑属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "saneryi" \t "_self)

      3.2.2、[读属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sanerer" \t "_self)

      3.2.3、[写属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sanersan" \t "_self)

3.3 、[属性详解](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansan" \t "_self)

      3.3.1、[x，y属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanyi" \t "_self)

      3.3.2、[w，h属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansaner" \t "_self)

      3.3.3、[time属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansansan" \t "_self)

      3.3.4、[first属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansansi" \t "_self)

      3.3.5、[effect属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanwu" \t "_self)

      3.3.6、[aph属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanliu" \t "_self)

      3.3.7、[drag属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanqi" \t "_self)

      3.3.8、[vscope属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanba" \t "_self)

      3.3.9、[objname属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanjiu" \t "_self)

      3.3.10、[id属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshi" \t "_self)

      3.3.11、[type属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshiyi" \t "_self)

      3.3.12、[disup属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshier" \t "_self)

      3.3.13、[vid属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshisan" \t "_self)

      3.3.14、[en属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshisi" \t "_self)

      3.3.15、[loop属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshiwu" \t "_self)

      3.3.16、[dis属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshiliu" \t "_self)

      3.3.17、[tim属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshiqi" \t "_self)

      3.3.18、[stim属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshiba" \t "_self)

      3.3.19、[qty属性](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sansanshijiu" \t "_self)

**四、**[**动画控件-使用详解**](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6#si)

4.1、[在页面上新建动画控件](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "siyi" \t "_self)

4.2、[动画控件外观调整](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sier" \t "_self)

4.3、[运行中改变动画控件播放状态](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sisan" \t "_self)

4.4、[动画控件加载特效设置](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "sisi" \t "_self)

4.5、[动画控件移动特效使用](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "siwu" \t "_self)

4.6、[动画控件实战使用](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=5.%E6%8E%A7%E4%BB%B6%E8%AF%A6%E8%A7%A3:27.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E6%8E%A7%E4%BB%B6" \l "siliu" \t "_self)

**一、动画控件-概述**

1.1、动画控件是串口屏诸多功能控件里面的其中一个。

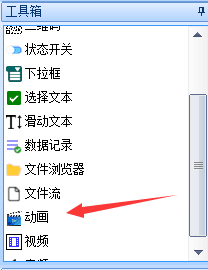
1.2、用于在串口屏上播放动画。

1.3、在《USART HMI》软件左侧工具箱里面。

注：仅x系列支持

       动画控件特有播放完成事件。

其他系列产品可通过定时器切换图片来实现。 例程：[点击下载](http://tjcfile.iicp.net:885/USARTHMI/g_prj/5.zip)



**二、动画控件-简单使用**

用动画控件，做自己的第一个显示工程（如下图所示）。



▲一个纯色页面使用<动画控件>显示动画

x系列开机动画

**三、动画控件-属性详解**

串口屏所有控件操作的实质都是对属性的修改。动画控件具有的属性如下表所示。



**3.1、控件属性描述**

      如下图所示，当鼠标选中对应属性时，会在属性窗口的最下方出现该属性的详细描述信息。



**3.2、控件属性编辑**

 3.2.1、编辑属性

      用户可以随时调整、编辑列表中的属性参数。

      注意：type和id属性由开发环境指定，用户不可修改。id可通过软件置顶置底间接修改。

 3.2.2、读属性

      如上图所示的控件属性列表，可以在设备运行中随时读取。

      sys0=gm0.id        将动画控件gm0的id号赋值给sys0变量

      gm0.x+=10             将控件在屏幕上的位置向右移动10个像素点。

      prints gm0.vid,0       将gm0的动画id从串口发送出去。

      注意：objname属性不可以读取。比如在事件代码中写"gm0.x=t0.objname"编译将报错。

 3.2.3、写属性

      所有绿色控件可以在运行中实时修改。

      注意：因产品系列不同，属性的写权限也不完全相同。比如X系列可以在运行该过程中修改x，y属性。但是T0,K0系列不能在运行过程中修改x，y属性！

**3.3 、属性详解**

 3.3.1、x，y属性

      x，y属性描述控件在屏幕上的像素坐标位置。以屏幕左上角为像素坐标原点(x=0,y=0)。

      T0,K0系列产品，x，y属性只能从：0–最大分辨率。不能超出屏幕显示区域。

      X系列产品，x，y属性可以超出屏幕坐标范围(-6000~+6000)，但是超出屏幕将被裁减，不会显示出来。

      技巧：如果想做一个控件，但是不想让用户看到，触摸到。可以把该控件放在屏幕显示区域以外。开发人员使用的时候，使用[click](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=6.%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86:1.%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86#click)指令，

或者绑定[用户IO](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=6.%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86:1.%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86#cfgpio)

  3.3.2、w，h属性

       w，h属性描述控件在屏幕上宽度和高度（像素大小为单位）。

      T0,K0系列产品，w，h属性只能从：0–最大分辨率。不能超出屏幕显示区域。

      X系列产品，x+w，y+h的值可以超出屏幕坐标范围，但是超出屏幕将被裁减，不会显示出来。

 3.3.3、time属性

            time属性。控件特效执行时间属性。仅X系列支持，且effect设置不为0以后才存在该属性。

            当设置了控件的加载特效以后，控件在time的时间内，以设置的特效方式飞到控件所在屏幕的坐标位置。

 3.3.4、first属性

            first属性。控件加载特效的优先级属性。仅X系列支持，且effect设置不为0以后才存在该属性。

            first可设置的值为0-100。支持多个有特效的控件为同一级别优先级。同一优先级的控件，将在同时被加载到屏幕上显示。

            不同优先级的优先级中，将根据设置值从大到小依次完成加载。

 3.3.5、effect属性

            effect属性。控件加载特效属性。目前一共支持9种效果。仅X系列支持该属性。

            0-立即加载;1-上边飞入;2-下边飞入;3-左边飞入;4-右边飞入;5-左上角飞入;6-右上角飞入;7-左下角飞入;8-右下角飞入

 3.3.6、aph属性

            aph属性。控件半透明属性。仅X系列支持。

            aph可设置的值范围为0-127 。为0时控件将全透明(效果为不显示)，为127时全显示(没有半透明效果);

 3.3.7、drag属性

            drag属性。控件运行过程中是否支持拖动属性。仅X系列支持。

 3.3.8、vscope属性

            vscope属性。控件内存占用属性。控件支持私有和全局属性。

            当设置为全局时，控件分配的内存在所有页面都可以访问。离开当前页面后，控件属性数据也不会丢失。缺点是，占用系统总内存。

 3.3.9、objname属性

            objname属性。控件名称属性。该属性在运行中不能获取。

 3.3.10、id属性

            id属性。控件id是每个控件在当前页面的唯一标识号。由系统分配，不可修改。可通过软件左上角置顶置底间接修改。

 3.3.11、type属性

            type属性。控件类型属性。由系统分别固定数据，比如动画控件属性为2。

 3.3.12、disup属性

            disup属性。产生拖动后是否禁用弹起事件:0-否;1-是。默认为否，即拖动的时候是会触发弹起事件。仅当drag=是时，才存在该属性。

 3.3.13、vid属性

            vid属性。动画ID。用户指定一个动画文件资源作为动画播放。

 3.3.14、en属性

            en属性。播放状态(0-停止;1-播放;2-暂停)。

 3.3.15、loop属性

            loop属性。循环播放:0-否;1-是。

 3.3.16、dis属性

            dis属性。播放速度百分比(最小10,最大1000)。

 3.3.17、tim属性

            tim属性。当前播放时间(ms)。

 3.3.18、stim属性

            stim属性。总时间(由视频文件决定，不可设置,运行中可获取)。

 3.3.19、qty属性

            qty属性。总帧数(由视频文件决定，不可设置,运行中可获取)。

**四、动画控件-使用详解**

**4.1**、**在页面上新建动画控件**

**参考文本控件**

|  |  |
| --- | --- |
| image.png | image.png |
| 1、打开一个新的空白界面▲ | 2、点击左侧<工具箱>里面的<文本>按钮，当前页面出现一个文本框▲ |

注：动画控件会根据动画id分辨率自动调整控件大小。

软件有专门动画制作工具 [点击前往](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=4.%E5%BC%80%E5%8F%91%E7%8E%AF%E5%A2%83%E8%AF%A6%E8%A7%A3:3.%E5%8A%A8%E7%94%BB%E5%88%B6%E4%BD%9C)

**4.2、动画控件外观调整**

上一步我们创建了一个动画控件，现在我们编辑视频控件的外观（显示效果）。

4.2.1调整位置和尺寸

将动画控件移显示区中心位置。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| I.新添加上“动画控件”预览 | II.摆放到指定位置 | III.操作说明 |
| 图片1.png | 图片2.png | ▷移动位置：鼠标选中控件，拖到需要摆放的位置。 |

**4.3、运行中改变动画控件播放状态**

4.3.1通过“按下或弹起事件”改变当前页面中动画控件播放状态

例(1)：按下当前页面中的按钮，让当前页面中的动画控件gm0动画暂停。

按钮“弹起事件 或 按下事件”里面代码如下：

gm0.en=2

代码解释：

 gm0  ：当前页面中，控件名称为 gm0 的动画控件

 .en ：动画控件 gm0 属性列表中的其中一个属性，用于改变播放状态。

 = ：C语言赋值符号

 2 ：2 为数值

4.3.2通过“按下或弹起事件”改变其他页面中动画控件播放状态

例(2)：按下当前页面中的按钮，让其他页面（页面名称叫 set）中的动画控件gm0动画暂停。

按钮“弹起事件/或按下事件”里面代码如下：

set.gm0.en=2

代码解释：

 set ：页面名称

 .gm0 ：set页面中名字为 gm0 的动画控件

 .en ：动画控件 gm0 属性列表中的其中一个属性，用于改变播放状态。

 = ：C语言赋值符号

 2 ：2 为数值

4.3.3通过单片机串口改变当前页面中动画控件播放状态

示例(1)：串口发送数据让当前页面中的动画控件gm0动画暂停。

串口发送数据代码：

Serial.print("gm0.en=2");  
Serial.write(hexEND,3);

代码解释：

 Serial.print();  单片机串口发送字符串函数

 "gm0.en=2"  需要发给屏的C语言字符串命令

 Serial.write();  单片机串口发送16进制函数

 hexEND,3  提前定义好的元素为3个16进制 0xff 的数组

4.3.4通过单片机串口改变其他页面中动画控件播放状态

示例(2)：串口发送数据让其他页面（页面名称叫 set）中的动画控件gm0动画暂停。

串口发送数据代码：

Serial.print("set.gm0.en=2");  
Serial.write(hexEND,3);

代码解释：

 Serial.print();  单片机串口发送字符串函数

 "set.gm0.en=2"  需要发给屏的C语言字符串命令，其中 set 是页面名称。

 Serial.write();  单片机串口发送16进制函数

 hexEND,3  提前定义好的元素为3个16进制 0xff 的数组

4.3.5通过串口助手改变当前页面中动画控件播放状态

示例(1)：串口发送数据让当前页面中的动画控件gm0动画暂停。

串口助手发送数据代码：

gm0.en=2  
ff ff ff

|  |  |
| --- | --- |
| 串口助手截图 | 操作说明 |
| 图片1.png | ① 选择串口号（选择你电脑连接屏使用的串口号）  ② 设置波特率 |
| 图片2.png图片2.png | ③ 输入字符串指令  ④ 输入16进制结束符 |

4.3.6通过串口助手改变其他页面中动画控件播放状态

示例(2)：串口发送数据让其他页面（页面名称叫 set）中的动画控件gm0动画暂停。

串口发送数据代码：

set.gm0.en=2  
ff ff ff

|  |  |
| --- | --- |
| 串口助手截图 | 操作说明 |
| 图片1.png | ① 选择串口号（选择你电脑连接屏使用的串口号）  ② 设置波特率 |
| 图片1.png图片2.png | ③ 输入字符串指令  ④ 输入16进制结束符 |

**4.4、动画控件加载特效设置**

**参考文本控件**

注：此功能目前只有【X3系列 和 X5系列】产品支持。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 加载特效示意图 | 属性设置 | 操作说明 |
| image.png  控件设置加载特效后，当控件所在页面刷新时，控件会按照设置的加载方式呈现出来。  注：由于本页面不支持视频，无法展示动态效果。只能用图文简要说明。不便之处敬请谅解。 | image.png | ▷属性设置方法：  控件加载特效默认是“立即加载”即无特效。  鼠标单击选中控件 → 在属性列表中找到“加载特效”选项（如左图①所示）并点击箭头处，会弹出下来列表（如图②所示），选择一个你想要的的加载方式，即完成控件加载特效设置。  ▷其他：  你可能已经注意到了，“加载特效”这个属性是绿色，也就是说屏在运行时加载特效是允许改变的。加载特效的改变方法和改变文本控件背景色的操作一致，唯一不同的是“属性名称不一样”参数不一样。 |

**4.5、文本控件移动特效使用**

**参考文本控件**

文本控件移动示例：

注：此功能目前只有【X3系列 和 X5系列】产品支持。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 加载特效示意图 | 移动指令 | 操作说明 |
| 过  程  太  炫  酷  无 法 展示  （请自行测试） | ① 可视化移动指令格式：  move obj,starx,stary,endx,endy,first,time  obj：控件名称或控件ID  starx：起始坐标X  stary：起始坐标Y  endx：结束坐标X  endy：结束坐标Y  first：优先级(0-100,数字越大优先级越大)  time：移动时间(单位ms)  , ：分隔符  ② 无过程移动指令格式：  obj.x=x  obj：控件名称  .x：控件X坐标属性  =：赋值符号  x：终点x坐标  obj.y=y  obj：控件名称  .y：控件X坐标属性  =：赋值符号  y：终点y坐标 | ▷ 可视化移动操作说明  ① 将 t0 控件从当前位置可视化移动到t1位置（假设页面上有一个控件叫做 t1），指令如下：  move t0,t0.x,t0.y,t1.x,t1.y,0,300  代码注释：控件t0可视化移动方式，移动到t1的位置，无优先级，移动时间300ms  ② 将 t0 控件从当前位置可视化移动到指定位置（位置：x坐标 200，y坐标 100），指令如下：  move t0,t0.x,t0.y,200,100,0,300  代码注释：控件t0可视化移动方式，移动到x坐标为200，y坐标为100的位置，无优先级，移动时间300ms  ③ 将t0移动到显示区外面去（假如水平移到最右侧外面，以4.3寸屏为例）指令如下：  move t0,t0.x,t0.y,481,t0.y,0,300  代码注释：控件t0可视化移动方式，x坐标位481，y坐标保持现有坐标不变，移动事件300ms。（备注：4.3寸屏的分辨率480X272，当X坐标设置为481时，就会看到控件从当前位置向右移动到屏幕外面去，这个过程耗时300ms）  ！！！注意： 可视化移动模式，最小移动时间限制到150ms，因为时间太短就看不出来移动效果了。  ▷ 无过程移动操作说明  ① 将 t0 控件从当前位置无过程移动到t1位置（假设页面上有一个控件叫做 t1），指令如下：  t0.x=t1.x  t0.y=t1.y  代码注释：把t1的x坐标和y坐标赋值给，t0的x坐标和y坐标。  ② 将 t0 控件从当前位置无过程移动指定位置（位置：x坐标 200，y坐标 100），指令如下：  t0.x=200  t0.y=100  代码注释：给t0的x坐标和y坐标直接赋值。  ③ 将t0无过程移动到显示区外面去（水平右侧外面，以4.3寸屏为例）指令如下：  t0.x=801  代码注释：给t0的x坐标直接赋值，由于y坐标不变，y坐标不用赋值。  特别说明：  控件移动只是移动位置，控件的所有功能不会因为移动而改变，非常方便有运行中移动空加需求的场景使用（例如：密码键盘、操作菜单等等）  控件移出显示区，根据自己需要使用。  另外，如果您只是想不让控件显示出来，可以用隐藏指令，不需要用移动指令。[点击查阅【隐藏指令】的使用](http://wiki.tjc1688.com/doku.php?id=6.%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86:1.%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E6%8C%87%E4%BB%A4%E9%9B%86#vis)。 |

**4.6、动画控件实战使用**

动画控件使用类似于视频控件，只是使用不同控件调用不同资源文件而已

X5出厂样例视频功能实现      [点击下载](http://tjcfile.iicp.net:885/USARTHMI/demo_prj/video.zip)

**素材说明**

通过按钮控件暂停，继续播放视频；快进，后退视频。

通过滑块控件视频亮度调节，声音调节。

END