

## 图标控件应用

类别	内容
关键词	图标控件 组态控件 串口屏
摘 要	



修订历史

版本	日期	原因	编制	审查
V1.0	2016/2/22	创建文档	邱建	
V1.1	2017/5/5	添加切换图标帧指令	邱建	



## 销售与服务

### 广州大彩光电科技有限公司

电 话：020-82186683

传 真：020-82187676

Email: hmi@gz-dc.com（公共服务）

网 站：www.gz-dc.com

地 址：广州高新技术产业开发区玉树工业园富康西街 8 号 C 栋 303 房

官网零售淘宝店：<https://gz-dc.taobao.com>



## 目 录

1. 适用范围.....	5
2. 开发环境版本.....	6
3. 属性窗口.....	7
4. 功能示例.....	8
4.1 生成 ICON .....	8
4.2 示例操作.....	9
4.3 指令解析 .....	11



## 1. 适用范围

文档适合经济型、基本型、商业型、物联型、86 盒系列等串口屏产品。

## 2. 开发环境版本

1. VisualTFT 软件版本：V3.0.0.749 及以上；

版本查看：

- (1) 打开软件,右下角显示的软件版本号。
- (2) 打开 VisualTFT，点击帮助->关于 VisualTFT 可以查看当前软件版本号。

最新版本可登陆 [www.gz-dc.com](http://www.gz-dc.com) 进行下载



2. 串口屏硬件版本：V2.22.915.XXX 及以上。

版本查看：

- (1) 查看屏幕背面版本号贴纸。
- (2) VisualTFT 与屏幕联机成功后，右下角显示的版本号。

### 3. 属性窗口

建立画面中的图标与数据库之间的联系,可以反映设备真实的运作状况、反映工业中的真实生产状况;或者用图标控件协同文本控件还可以实现艺术字的显示,具体操作参考我司[官网](#)《工程技术笔记-如何在串口屏上实现艺术字文本显示》。图标控件的属性窗口如图 3-1 所示。



图 3-1 属性窗口

#### 1. 初始化显示

选择“是”或者“否”。

A、选择“是”，开启初始化显示，在控件所在画面初始化显示。

B、选择“否”，打开画面后无初始化显示。关闭之后用户如果想要画面中把动画显示出来,可以用指令助手的显示隐藏控件发送指令进行初始化显示。

#### 2. ICON 文件

点击可以添加生成好的 ICON 文件。

#### 3. 触摸设置

- 1) 禁止触摸：不允许触摸。
- 2) 允许触摸：触摸时候，有通知有蜂鸣。
- 3) 水平滑动时换帧：水平滑动控件时换帧。
- 4) 垂直滑动时换帧：垂直滑动控件时换帧。

## 4. 功能示例

### 4.1 生成 ICON

1、打开 VisualTFT 软件，点击工具，选择“图标生成”。如图 4-1 所示。

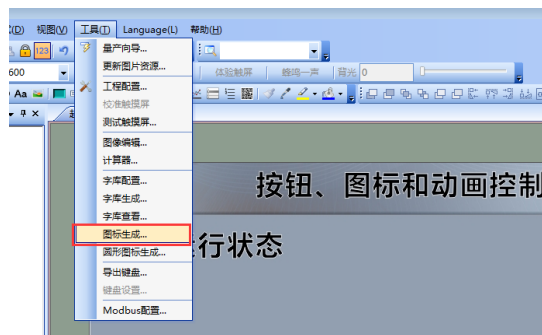


图 4-1 打开生成器

2、点击增加帧，如图 4-2 所示。



图 4-2 增加帧

3、点击打开可以依次添加预先准备好的 ICON 图标素材，如图 4-3 所示。

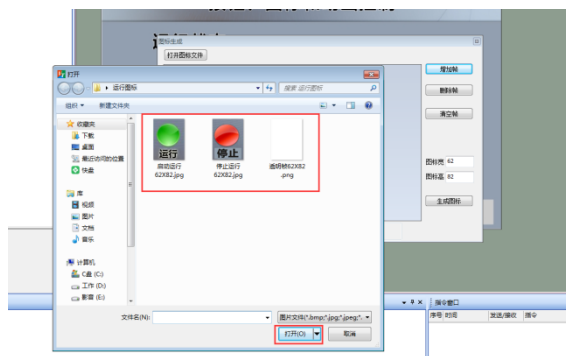


图 4-3 添加帧文件

4、帧添加完成之后，我们通过拖动可以调整帧与帧之间的排列，帧的排列决定了最后生成图标的帧数，如图 4-4 所示，“停止运行”帧为第 0 帧；“启动运行”帧为第 1 帧；“透明帧”为第 2 帧。帧数添加排列完毕后点击生成图标。





图 4-4 排列帧的顺序

5、最后保存好生成的图标，如图 4-5 所示。

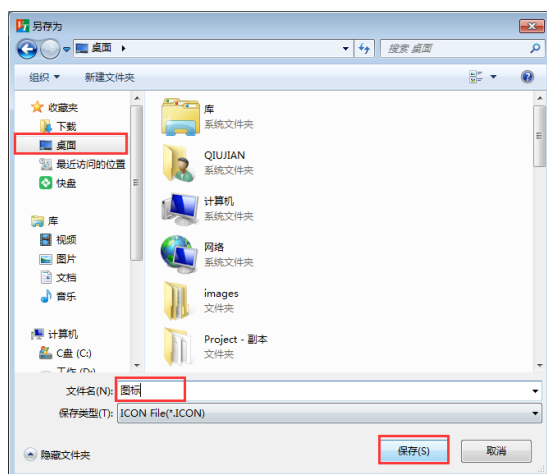


图 4-5 保存图标

## 4.2 示例操作

1、新建一个画面，点击 ICON 文件→点击“...”按钮，如图 4-6 所示。



图 4-6 插入图标

2、设置新插入的图标控件属性窗口，添加刚刚生成好的 ICON 文件，如图 4-7 所示。

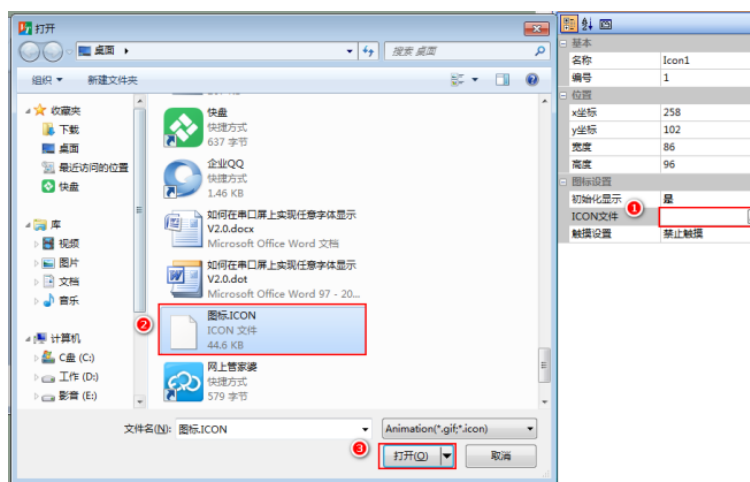


图 4-7 选择 icon 文件

3、插入完图标控件之后，鼠标右键设置图标为原始大小显示，如图 4-8 所示，图标插入设置完毕。

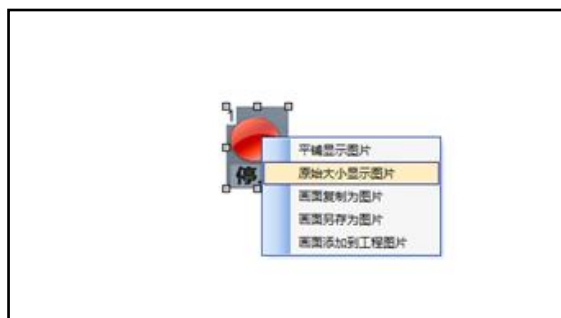


图 4-8 设置原始大小显示

1、编译无误后，运行虚拟串口屏查看效果，如图 4-9 所示。

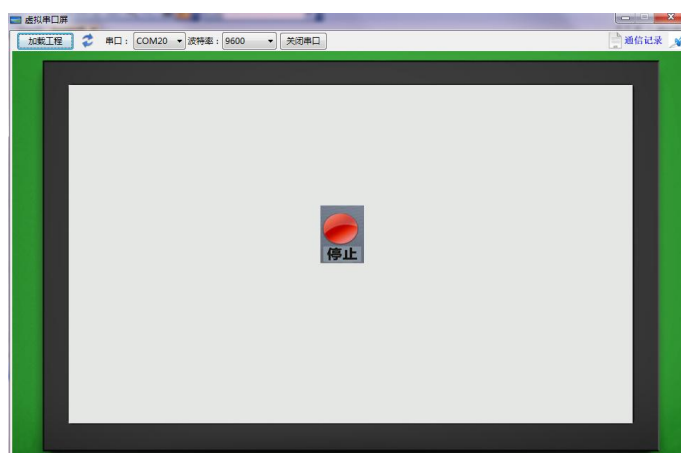


图 4-9 运行虚拟屏

2、使用指令助手，画面 ID→0，控件 ID→1，指定帧→1，点击显示，效果如图 4-10 所示。

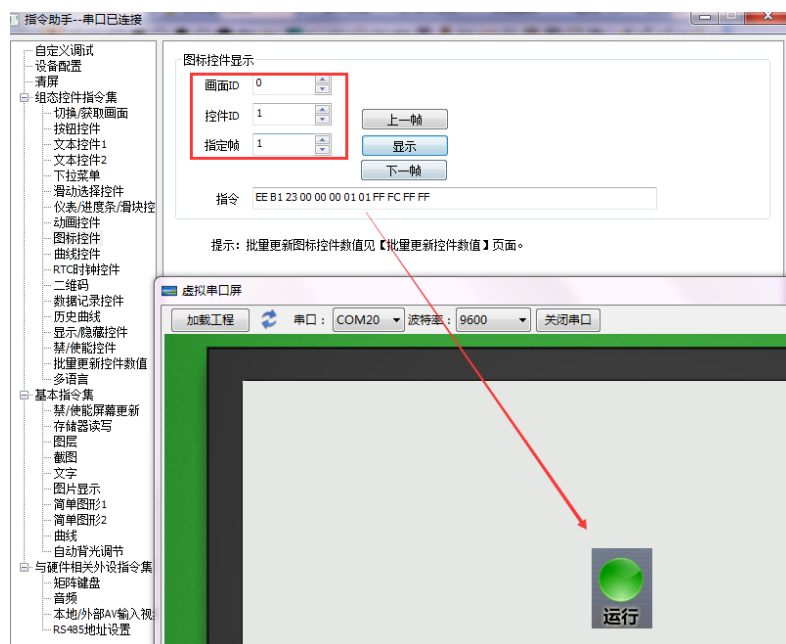


图 4-10 显示指定帧

### 4.3 指令解析

该指令用来切换不同状态图标。

指令格式：EE 【B1 23 Screen\_id Control\_id IconImgae\_ID】 FF FC FF FF

参数说明：Screen\_id(2 个字节)：画面编号

Control\_id(2 个字节)：控件编号

IconImgae\_ID (1 个字节)：ICON 文件中某一图标帧 ID。

如画面 ID→0, 控件 ID→1, 指定帧→1, 指令为：EE B1 23 00 00 00 01 01 FF FC FF FF。