

图片控件介绍

(一) 图标



(二) 界面默认 ui



(三) 控件属性栏

布局	属性	说明
21 image21 图片 图片 image21 id 21 global <input type="checkbox"/> name image21 x -233 y 37 width 50 height 50 locked <input type="checkbox"/> visible <input checked="" type="checkbox"/> opacity 100 srcLoc Flash imgMd 控件 img (无)	id	控件 ID 号，不可更改
	global	勾选：作用于全局，不勾选：作用于所在页；不可脚本读写
	name	控件名称，可改，默认名称，image+序号
	x	控件起始点 x 坐标
	y	控件起始点 y 坐标
	width	控件宽度，可读写
	height	控件高度，可读写
	locked	勾选后锁定控件位置，但不影响脚本操作控件属性
	visible	控件是否可见，脚本：image0.visible=1，可见，image0.visible=0，不可见
	opacity	不透明度，opacity=0，完全透明，opacity=100，完全不透明。值介于 0~100 之间。默认 100，非必要不建议修改此项。 注：仅 S 系列支持调整透明度
	srcLoc	图片资源的位置，可内部 Flash 和外部 Sdcard 两种方式
	imgMd	图片的对齐方式，可相对于控件对齐，和相对于页面对齐
	img	srcLoc 选择 Flash 时直接选择导入到图片资源栏的图片 srcLoc 选择 Sdcard 时，则为 SD 卡中图片的路径

注意：

- 串口屏 G 系列（2.4、2.8、3.2、3.5 等）不支持带有透明的 png 格式图片，最好请使用 jpg 格式的图片，或者是 png 格式不带透明的图片：



例：图 1.



图 2.



- 这两种都是 png 格式的图片，但是图 1 不支持，图 2 支持，因为图 1 是带有透明的 png，图 2 格式虽为 PNG，但不带透明；
- 若 G 系列串口屏，VP 上位机工程导入带有透明的 PNG（图一），下载到串口屏，运行时带有透明的部分会显示为黑色，并可能会在后续的使用中出现不可预计的问题（比如花屏）；
- 串口屏 S 系列（4.3、7.0）及以上尺寸支持 jpg 和上面图一图二格式的图片；
- 图片格式的区别，也存在于其他可以使用图片的控件上，如按钮控件，指针控件，文本控件等；
- 对于大尺寸的屏幕，如 7.0、10.0，导入的图片最大不能超过 1280X720，超过后会导致图片无法显示；

（四）控件属性用法 脚本读写（控件名以 image0 为例）

- 设置图片控件的显示图片(image0.img)
例如 设置图片控件显示第二张图片
脚本 image0.img=2;
例如 设置图片内容为 SD 卡图片 1
脚本 image0.path="2.png"//调用 sd 卡图片下文有详细介绍
应用技巧：图片控件显示的图片有两种存放方式，首先是 flash，其次是 SD 卡。下文常见问题做详细介绍
- 设置图片控件的高度(image0.height)
例如 设置图片控件的高度为 90
脚本 image0.height=90;
- 设置图片控件的宽度(image0.width)
例如 设置图片控件的宽度为 90
脚本 image0.width=90;
- 设置图片控件的 x 坐标(image0.x)
例如 设置图片控件的 x 坐标为 50
脚本 image0.x=50;
- 设置图片控件的 y 坐标(image0.y)
例如 设置图片控件的 y 坐标为 50
脚本 image0.y=50;
应用技巧：控件的宽高和坐标，表示控件在工程中的大小和位置，数值都是以像素为单位，编辑此属性首先要了解工程对应串口屏的像素大小，利用对宽高和坐标的编辑，可以实现控件 UI 丰富多彩的变换。
- 设置图片控件的透明度(image0.opacity)
例如 设置图片控件的透明度 50
脚本 image0.opacity=50; //0 完全透明 100 完全不透明
应用技巧：透明度在 UI 上的用处就是能透过控件看到背景，特定风格之下的 UI 大有用处，但是透明度会增加系统工作量，非必要时刻不建议使用，如果背景素材希望设置成带透明的，目前网络上很多制图 P 图软件都可以做到这一点，将素材做成图片图片很多时候都是一个不错的选择。
- 设置图片控件的可见性(image0.visible)
例如 设置图片控件不可见，即隐藏
脚本 image0.visible=0; //0 隐藏 1 可见
应用技巧：vp 工程中控件并非时时必须显示，可视性这个属性实现了控件视觉效果的可编辑性，用户自定义可视性，可配合其他控件在脚本中编辑，也可以配合协议解析器，在通讯过程中控制控件的显示和隐藏，简单直接且行之有效。

(五) 关于图片存储和调用

图片控件可以直接使用 flash 存储的图片，也可以调用 sd 卡内的图片素材

1. Flash 图片

- 导入图片素材



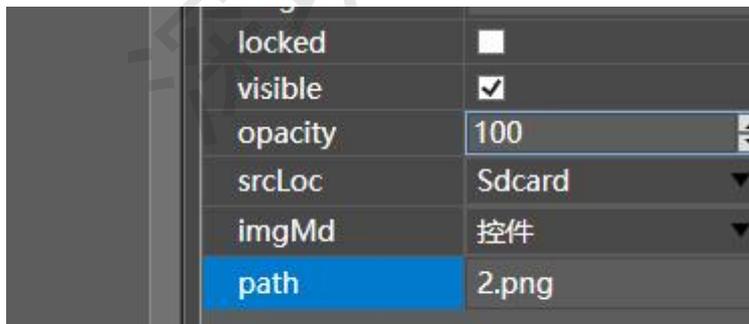
- 1 选择素材库图片选项
- 2 点击添加按钮
- 3 跳出弹窗
- 4 选择图片
- 5 点击打开



添加完图片后，脚本调用直接选择图片在素材库的序号即可。

2. SD 卡存储图片

- 1 将图片格式改成 jpg 或者 png 格式，图片名字改为英文或者数字，直接存在 SD 卡卡根目录之下，本例我直接将图片名称改成 1 和 2
- 2 图片控件右侧属性 srcloc 属性选 sdcard,path 一栏直接将图片名称写进去，记住图片名称要加后缀，本例就是 2.png



(VP 操作如图)



(sd 卡位置如图)

脚本调用时路径用字符串形式表示。

例如 `image0.path="2.png"`;

1. Vp 调试

Vp 调试要在 vp 和电脑上建立虚拟路径，

- 1 点击左上角文件选项
- 2 点击“打开 SD 卡目录”会弹出一个目录

> 此电脑 > 系统 (C:) > ProgramData > Sanyi > VisualPix > sdcard

将图片复制到此路径之下，关闭弹窗

如上，vp 就可以模拟 sd 卡路径对图片控件进行调试了

深圳市艾斯迪科技有限公司