

Использование анимации

При установке значения атрибута какого-либо графического элемента (например при помощи команды Set в .lua файле) есть два варианта:

1. Установка непосредственного значения.

Например, чтобы сделать видимой панель front, нужно написать:

```
Set('front.Visible..=true')
```

2. Использование анимации.

Использование специального формата позволит изменяться во времени значению атрибута. Формат выглядит следующим образом:

```
ani(<время1>:<значение1>;<время2>:<значение2>;...;<времяN>:<значениеN>)
```

Время задается в миллисекундах.

Например, хотим панель front не просто погасить, а заставить ее плавно исчезнуть:

```
Set('front.*.*.Opacity=ani(0:1.0;200:0.0)')  
Set('front.Visible..=ani(0:true;200:false)')
```

То есть, значение непрозрачности всех подэлементов всех элементов на панели за 0.2 сек изменится от 1 до 0, и после этого, свойство видимости панели установится в false.

Особенности:

Значения числовых или цветовых атрибутов изменяются линейно во времени

Значения булевых или строковых атрибутов изменяют свое значение в момент окончания временного интервала

Чтобы зациклить анимацию, нужно выставить в качестве последней пары в формате ani(...) значение - loop:true. Например, мигающая рамка:

```
Set('front.some_element.selection.Opacity=ani(0:0;1000:1;2000:0;loop:true)')
```

Анимация считается отдельно от атрибута, при просчете в атрибут копируется новое значение, поэтому если дадим команду:

```
Set('front.Visible..=ani(0:true;1000:false)')
```

а потом, через время меньше секунды выполним:

```
Set('front.Visible..=true')
```

то после истечения одной секунды после первой команды, значению front.Visible.. будет все

равно присвоено значение false. Чтобы перебить анимацию в таком случае, можно использовать конструкцию:

```
Set('front.Visible..=ani(0:true)')
```

From:

<https://wiki.lambda-mu.com/> - **Lambda-Mu Wiki**

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm2/ce/s_anim?rev=1596548932

Last update: **2020/11/30 14:12**

