



Manuel d'utilisation EasyBuilder 8000

**-
pour les MMIs série 8000**

Siège social KEP France :

Z.A. Belle Aire

3 rue Vasco de Gama

17440 AYTRE

Tél : 05 46 07 44 40

Fax : 05 46 07 44 45

Site internet : www.kepfrance.fr

e-mail :

service commercial : commercial@kepfrance.fr

service technique : hotline@kepfrance.fr

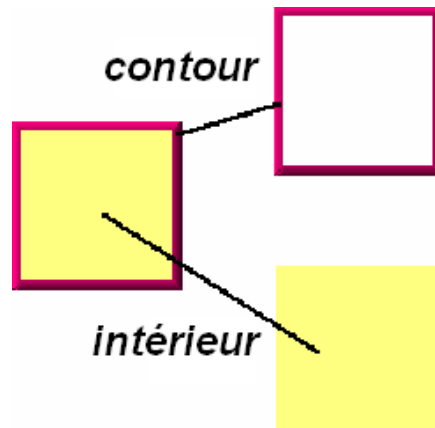
Chapter 14 Créer et Utiliser Les Librairies de Formes et d'Images

EasyBuilder 8000 propose des librairies de formes et d'images. Chaque forme ou image inclus 256 états différents.

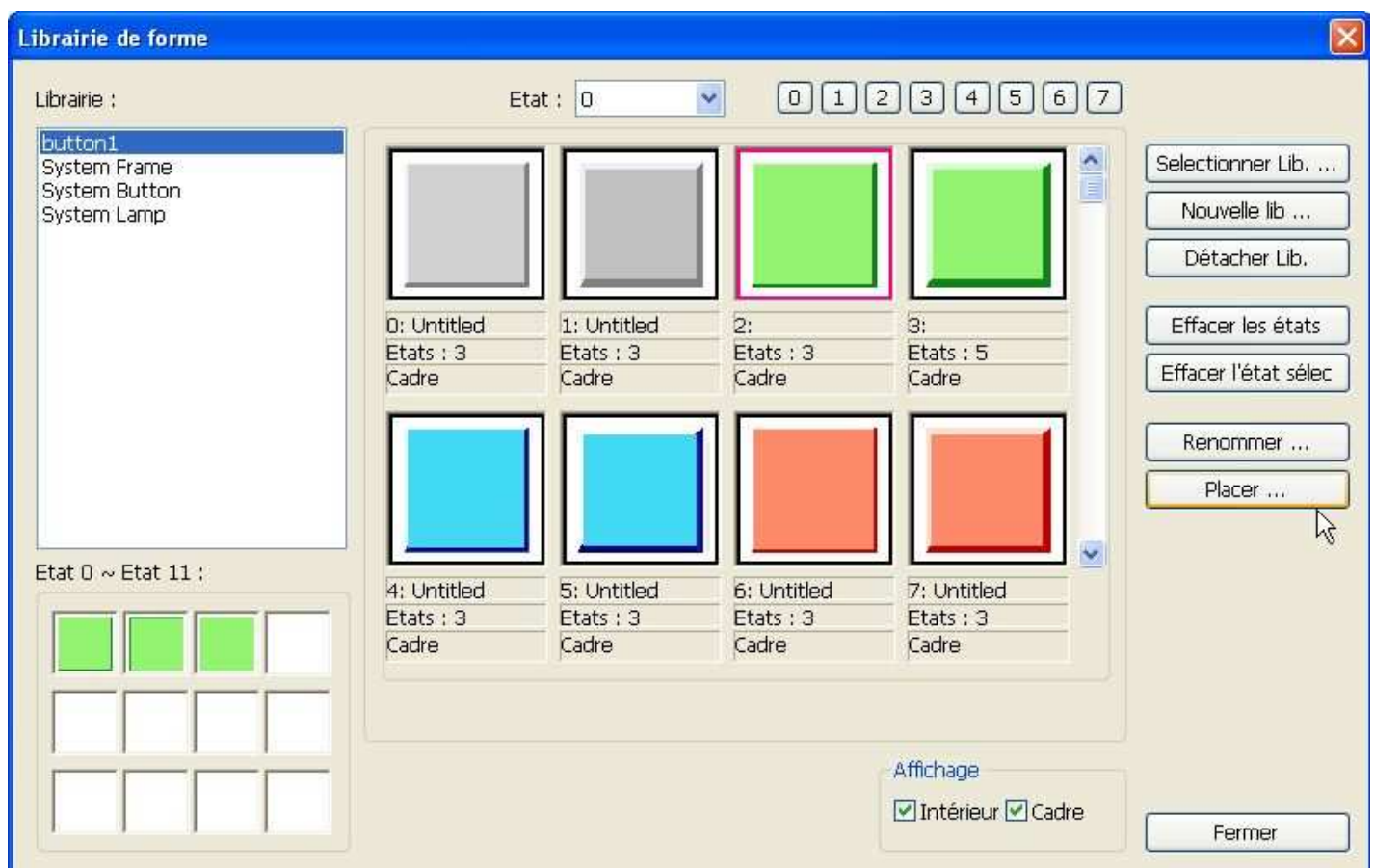
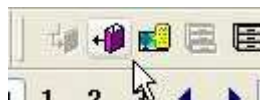
Merci de se référer au chapitre 9 pour savoir comment configurer une forme ou une image sur un objet.

1. Créer une librairie de forme

Une forme graphique est composée de lignes, de rectangles, de cercles... Une forme a deux parties : un cadre et un intérieur.



Un objet peut est configuré de manière à utiliser ces deux parties ou uniquement une seule. Cliquer sur l'icône "librairie de forme" pour ouvrir la boîte de dialogue des formes :



[librairie]

Liste de toutes les librairies de formes ajoutées au projet.

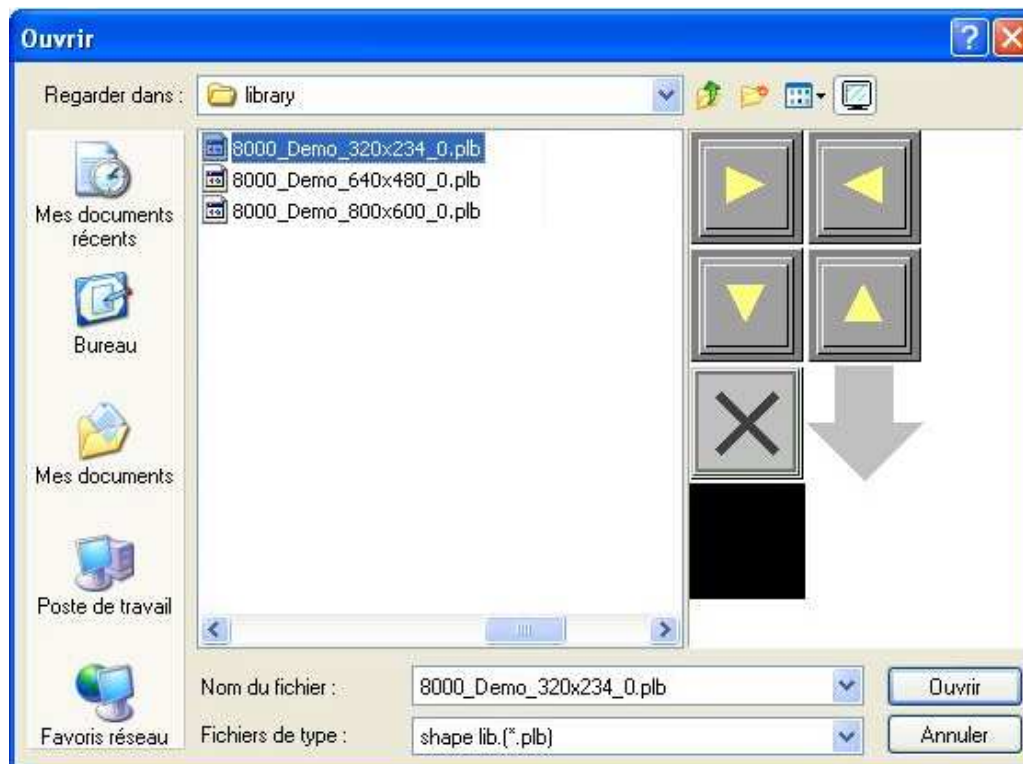
[etat]

Permet de modifier l'état afin de visualiser la forme pour les différents états. Lors qu'aucune forme n'est affichée pour une valeur d'état donnée, ceci signifie que la forme n'existe pas pour cet état.

[selectionner lib...]

permet d'ajouter une nouvelle librairie de forme au projet.

Une prévu des formes disponibles dans la librairie se trouve sur la droite.



[nouvelle lib...]

permet de créer une nouvelle librairie de forme



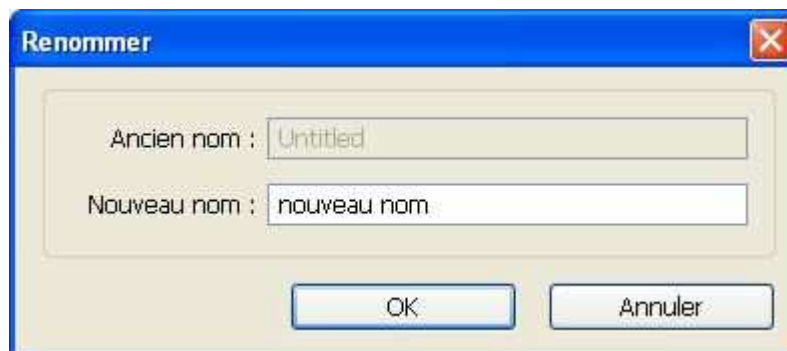
[détacher lib.]

permet de supprimer une librairie du projet

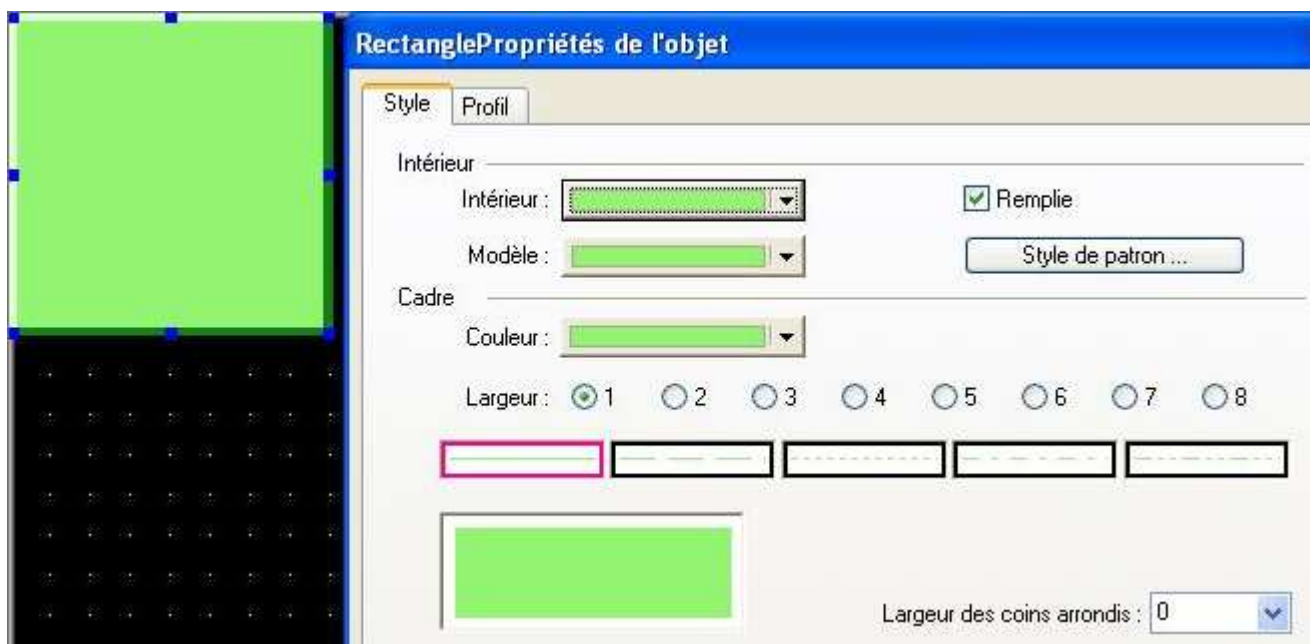


[effacer les états]
permet de supprimer la forme sélectionnée

[renommer]
permet de renommer la forme sélectionnée



[placer]
exporte la forme sélectionnée dans le projet



Procédure pour ajouter une forme à une librairie.

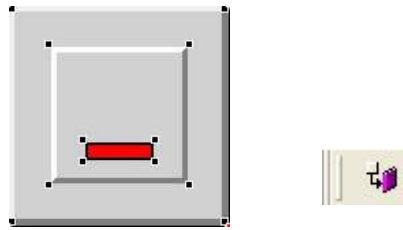
Etape 1
Cliquer sur [nouvelle lib] et entrer le nom de la librairie à créer.



La librairie du nom "test" a été ajouté dans la liste des librairies du projet.
Pour le moment, la librairie est vide.

Etape 2

Dessiner dans une fenêtre un objet graphique, le sélectionner et cliquer sur sauver dans une librairie de forme.



[librairie de forme]
sélectionner la librairie dans laquelle sauver la forme

[description]
nom de la forme

[N° de forme]
entrer le numéro de la forme.

[etat]
entrer le numéro d'état de la forme de 0 à 255.

[cadre]
lorsque frame est sélectionnée, l'objet graphique sera considéré comme un cadre

[intérieur]
lorsque inner est sélectionné, l'objet graphique sera considéré comme un intérieur

Etape 3

reproduire l'étape 2 pour tous les autres états disponibles.

2. Créer une librairie d'images

Cliquer sur l'icône "librairie de forme" pour ouvrir la boîte de dialogue des formes :



[librairie]

Liste de toutes les librairies d'images ajoutées au projet.

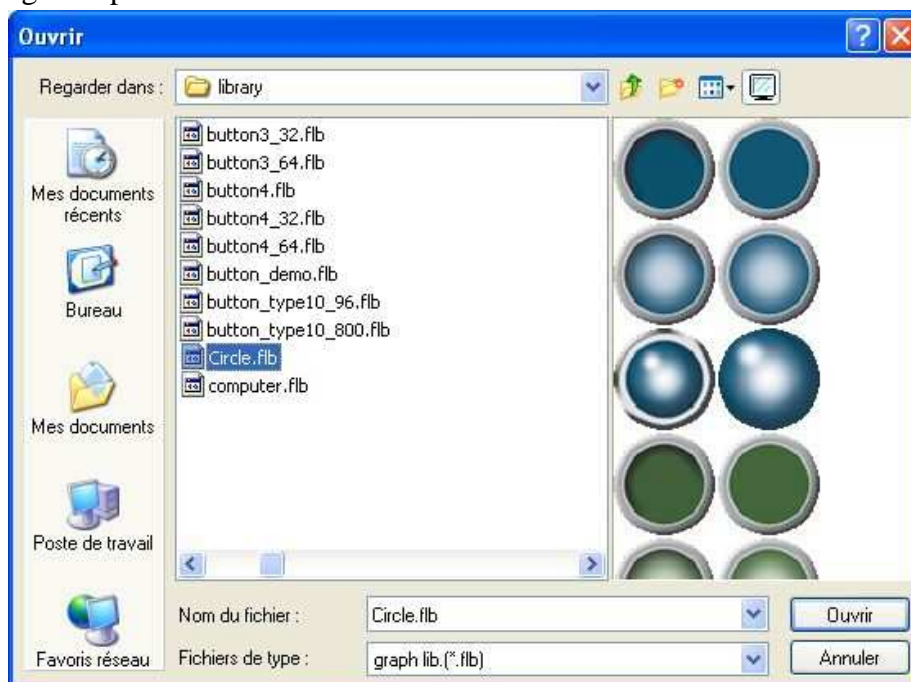
[etat]

Permet de modifier l'état afin de visualiser l'image pour les différents états. Lors qu'aucune image n'est affichée pour une valeur d'état donnée, ceci signifie que l'image n'existe pas pour cet état.

[selectionner lib...]

permet d'ajouter une nouvelle librairie d'image au projet.

Une prévu des images disponibles dans la librairie se trouve sur la droite.



[nouvelle lib...]

permet de créer une nouvelle librairie de forme



[détacher lib.]

permet de supprimer une librairie du projet



[importer image]

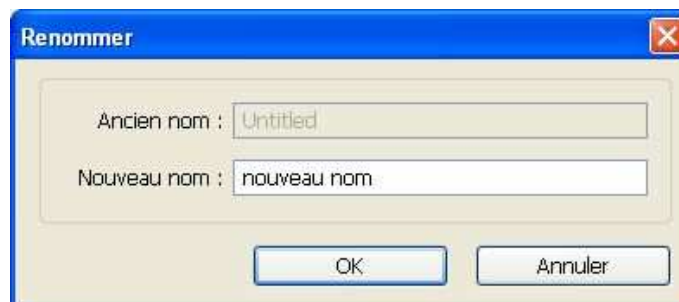
permet de d'ajouter une nouvelle image

[supprime image]

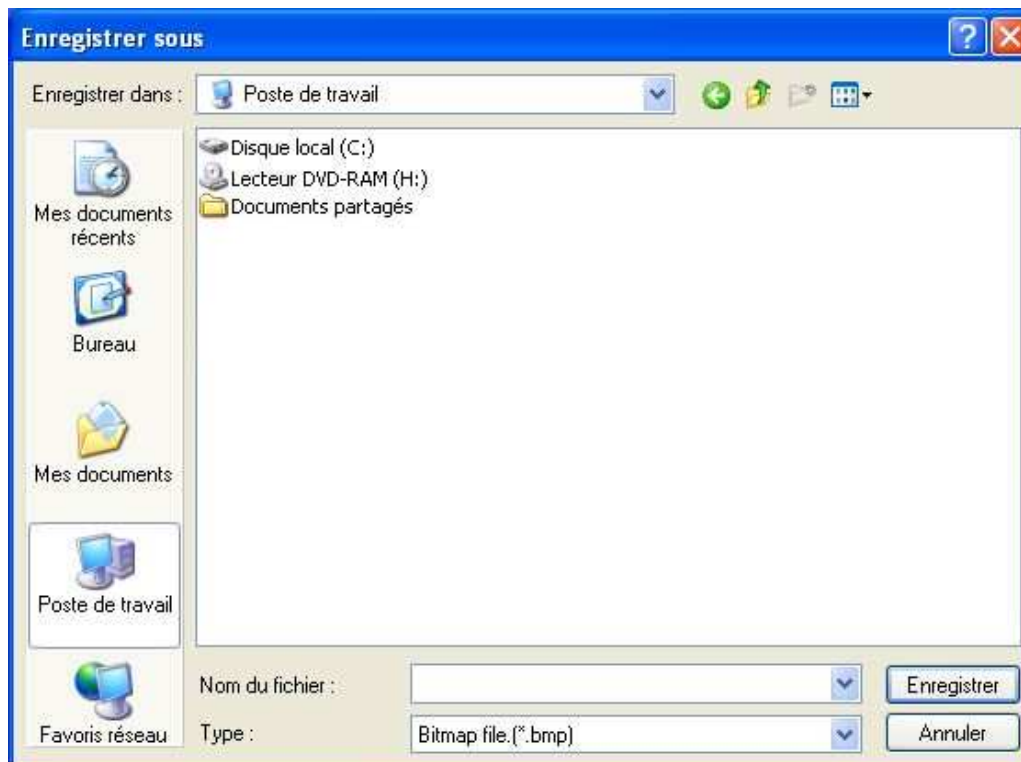
permet de supprimer l'image sélectionnée

[renommer]

permet de renommer l'image sélectionnée



[exporter]
permet de sauvegarder l'image en fichier BMP



Procédure pour ajouter une image à une librairie.

Etape 1

Cliquer sur [nouvelle lib] et entrer le nom de la librairie à créer.

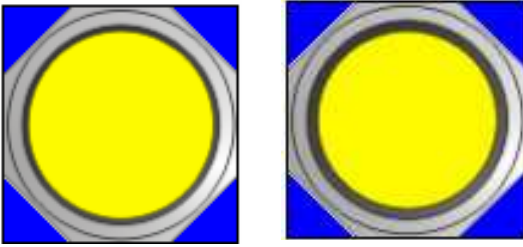


La librairie du nom "test" a été ajouté dans la liste des librairies du projet.
Pour le moment, la librairie est vide.



Etape 2

Supposons que l'on dispose des deux images suivantes :



Cliquer sur [importer image], configurer le nombre d'état à 2 comme dans l'image suivante :



Etape 3

Si le format de l'image importer supporte la transparence (GIF ou BMP), il est possible d'indiquer la couleur à mettre en transparence. Cocher le paramètre transparent et cliquer sur la couleur voulue. Les valeurs RVB indique la couleur sélectionnée.

Lorsque l'image sera positionnée dans une fenêtre, la couleur choisie ne sera pas affichée.



Etape 4

recommencer l'étape 3 autant de fois que l'image contient d'états.