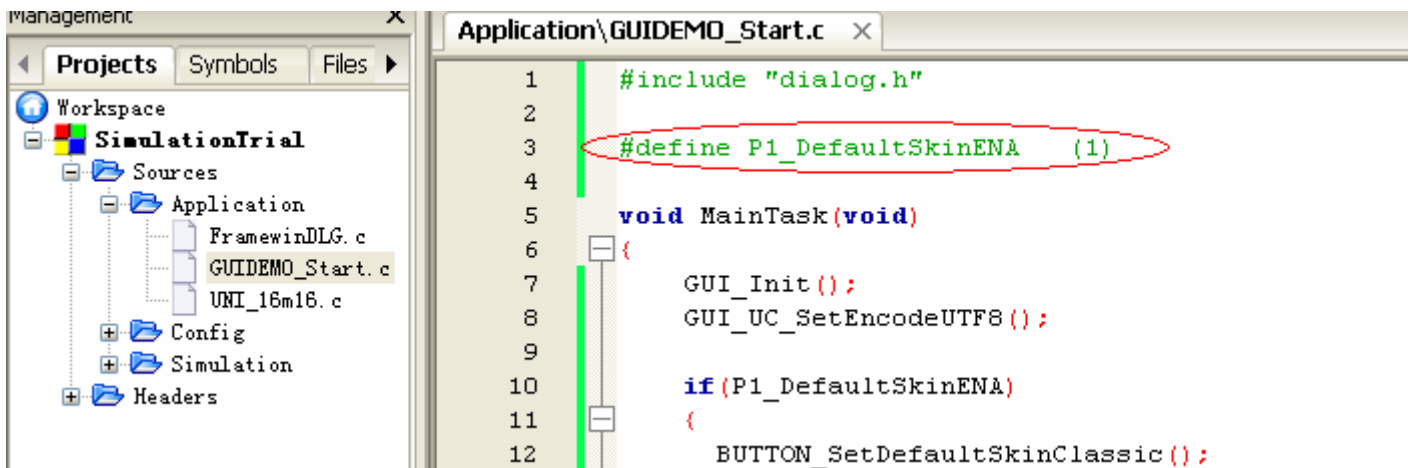


## emwin 2-day quick tutorial 008.1\_修改 BUTTON 控件背景颜色的方法

emWin 的控件显示效果有两种风格,旧版本风格(按钮是直角的)和新版本 Skinning 风格(emWin5.28 默认风格,按钮是圆角的).对于 emWin5.28 及其以上版本,XXXX\_SetBkColor() 函数是不起作用的,因为此函数是针对旧版本修改控件背景颜色.

emWin 可以通过两种方式修改控件背景色:(1)将控件设置为旧版本风格,通过 XXXX\_SetBkColor() 函数修改控件背景色.(2)停留在新版本 Skinning 风格,通过修改皮肤色的方法修改控件背景色.在例程中通过 P1\_DefaultSkinENA 宏定义切换两种方式:



第(1)种方式比较简单没什么好说的,这里主要讲解下第(2)种方式:

```
BUTTON_SKINFLEX_PROPS Props;
```

```
BUTTON_GetSkinFlexProps(&Props, BUTTON_SKINFLEX_PI_ENABLED);
```

```
Props.Radius = 2; //圆角半径
```

```
Props.aColorUpper[0] = GUI_WHITE; //上半部颜色
```

```
Props.aColorLower[0] = GUI_RED; //上半部颜色
```

```
Props.aColorUpper[1] = GUI_RED; //下半部颜色
```

```
Props.aColorLower[1] = GUI_WHITE; //下半部颜色
```

```
BUTTON_SetSkinFlexProps(&Props, BUTTON_SKINFLEX_PI_ENABLED);
```

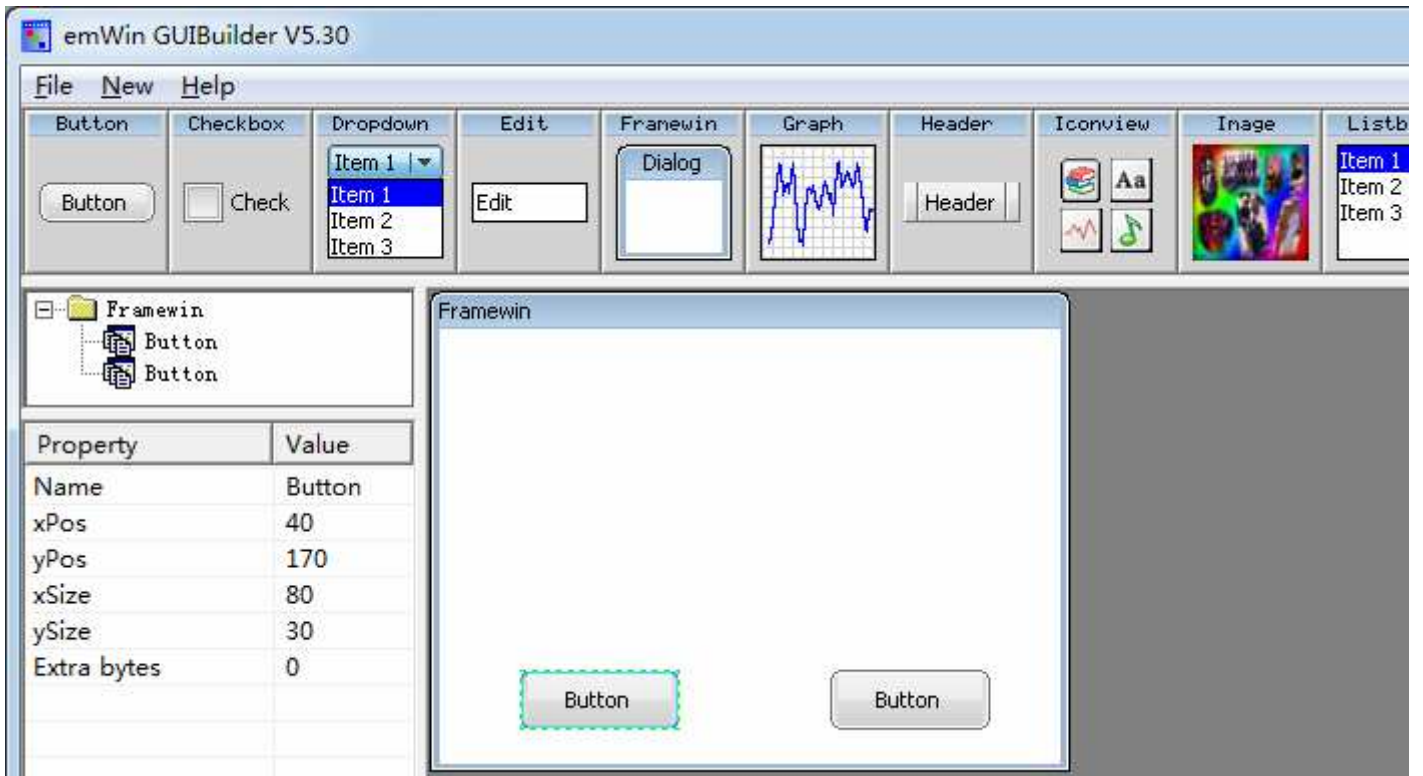
emWin 专门用一个 XXXX\_SKINFLEX\_PROPS 结构体储存控件皮肤的信息,对于按钮控件包括圆角半径、边框颜色(aColorFrame[],有3个边框)、上半部颜色(含渐变的Upper和Lower值)、下半部颜色(含渐变的Upper和Lower值).修改颜色的步骤:用 XXXX\_GetSkinFlexProps() 函数获取当前的皮肤信息 -> 修改皮肤信息 -> 用 XXXX\_SetSkinFlexProps() 函数设置皮肤信息.

### 总结:

(1) 如果某一类控件设置为旧版本风格,该类型的所有控件都将会是旧版本风格(比如所有按钮都是直角的),但 XXXX\_SetBkColor() 函数可以设置每一个控件使用不同的背景色(比如可以是不同颜色的3个按钮,但都是直角的).

(2) 如果某一类控件设置为新版本风格(默认),那么该类型的所有控件都将会是相同风格,相同颜色(比如所有按钮都是圆角的,并且都是同一种颜色).

(3) 如果按钮控件设置为新版本风格(默认),而且需要不同颜色的按钮,那么只能用位图皮肤的方式,即用图片做按钮的皮肤.



小技巧:放置 xxxx 控件之后不要用鼠标移动,用上下左右键移动更容易对齐(步进是 5).

备注:GUIBuilder 生成的 c 文件,用户代码最好加在“USER START”和“USER END”之间,其他地方除了数字以外,不要做任何修改,否则 GUIBuilder 将无法再次打开此 c 文件;另外, GUIBuilder 再次打开编辑并保存时,“USER START”和“USER END”之间的内容将不会被更改;还有 c 文件不要在 GUIBuilder 打开状态直接去修改 c 代码,否则点 GUIBuilder 保存之后修改的内容将会丢失.

