

RS3

## Creazione di un'icona personalizzata

---

**Domanda:**

Come posso creare e configurare un'icona in modo da mostrarla sul display del mio dispositivo?

**Risposta:**

Dopo averne opportunamente configurato i segnali di riferimento, l'impostazione delle icone è da eseguire dalla tab "Icons Manager" di Race Studio 3.

I segnali in ingresso sono da configurare nelle tab elencate sotto:

- **tab "Channels"**: configurando i canali analogici ai quali i sensori sono collegati; nel caso in cui venissero collegati sensori di terze parti, è necessario caratterizzarli dalla sezione "Custom Sensors"
- **tab "ECU Stream" e "CAN2 Stream"**: selezionando i protocolli di comunicazione compatibili, per ottenere i canali da ECU ed eventuali moduli CAN
- **tab "CAN Expansions"**: identificando correttamente un'espansione collegata (es.: LCU-One CAN) ed eventualmente programmandone gli ingressi analogici ai quali i sensori sono collegati (es.: Channel Expansion)
- **tab "Math Channels"**: è possibile sottoporre i canali della configurazione ad operazioni matematiche, ottenendo canali aggiuntivi

Per maggiori dettagli sulle procedure di configurazione, si raccomanda di fare riferimento alle sezioni Documentazione – Prodotti ed FAQ del nostro sito web [www.aim-sportline.com](http://www.aim-sportline.com).

Dopo queste prime impostazioni, la programmazione delle icone è da eseguire dalla sezione "Icons Manager" di Race Studio 3, seguendo il procedimento spiegato sotto.

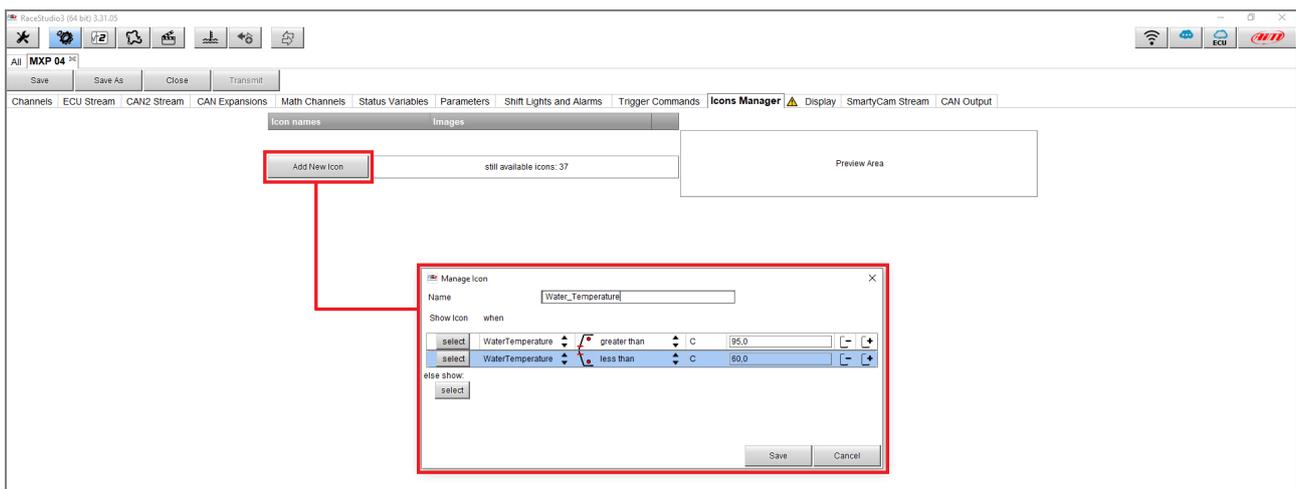
## RS3

Entrare nella tab "Icons Manager" e premere il tasto "Add New icon" (immagine seguente): dopo avere assegnato un nome, deve essere impostata la condizione che, se verificata, provoca la comparsa dell'icona associata a display, selezionando il valore soglia del canale di riferimento.

Per aggiungere o rimuovere una condizione e la relativa icona, premere rispettivamente i tasti  e .

**N.B.:** per rendere una singola icona dipendente da più condizioni, è necessario impostare prima una Variabile di Stato (tab "Status variables"); per maggiori dettagli su questa funzionalità, visitare la sezione FAQ – Race Studio 3 del nostro sito web.

Nell'esempio seguente, è mostrata l'impostazione dell'icona temperatura acqua, a seconda del valore di temperatura proveniente dalla ECU del veicolo ( $> 95^{\circ}\text{C}$ ;  $< 60^{\circ}\text{C}$ ).

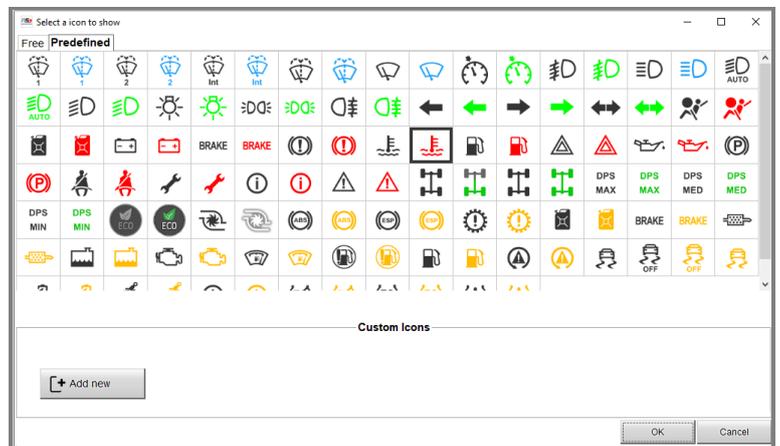


**RS3**

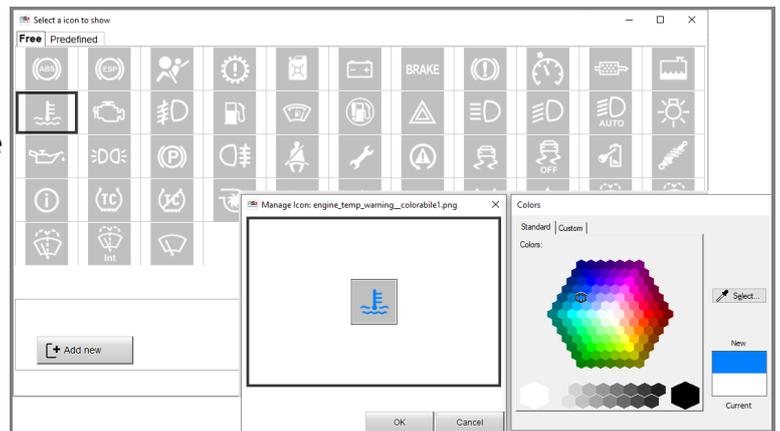
Premendo "select", appare la finestra di selezione dell'icona associata a ciascuna condizione (immagine seguente): nell'area "Predefined" (prima immagine), è presente un set di icone con colorazioni preimpostate (icona disattiva/attiva); nell'area "Free" (seconda immagine), sono mostrate le icone la cui colorazione può essere impostata liberamente. Una volta scelto il colore, premere OK per rendere effettiva l'impostazione della nuova icona, che sarà inclusa nell'area Custom Icons.

In riferimento all'esempio precedente, sono da scegliere le icone che riferiscono il verificarsi di ciascuna condizione:

- Temperatura acqua > 95°C: è possibile scegliere l'icona da associare, presente nella tab Predefined (immagine a destra)



- Temperatura acqua < 60°C: l'icona è da selezionare dalla tab Free. Una volta scelta, appaiono le finestre di selezione del colore (in questo caso, blu; immagine a destra)



## RS3

Premendo il tasto "select" riferito alla voce "else show", è possibile scegliere l'icona da mostrare a display quando nessuna delle condizioni precedentemente impostate è verificata (icona spenta), secondo la stessa modalità spiegata sopra.

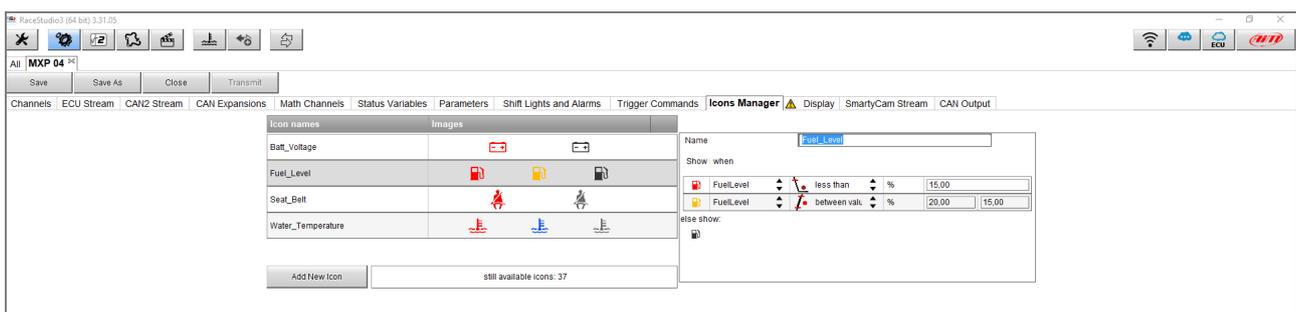
Se l'icona desiderata non è presente nei set disponibili, è possibile importarla dal proprio PC, cliccando il tasto "Add New" ( Add new): verrà inclusa nell'area Custom Icons.

L'icona da importare **deve essere salvata in formato bitmap** (estensione file: .bmp) e deve rispettare le impostazioni grafiche seguenti:

- l'icona da aggiungere deve essere **quadrata**: il formato sarà adattato dal software a 150x150 pixel, durante la fase di importazione
- l'icona è da salvare con i seguenti parametri: **16bit – A1, R5, G5, B5**
- è consigliato produrre icone custom a partire da immagini con **sfondo trasparente**, che verrà convertito opportunamente durante il salvataggio in bitmap

**N.B.: i colori delle immagini di estensione.bmp non possono essere modificati tramite Race Studio 3: l'immagine importata deve già essere del colore desiderato.**

Una volta terminate le impostazioni, le icone aggiunte vengono incluse nella lista principale della tab. Al passaggio del cursore sulla casella riferita a ciascuna di esse, appare una preview delle impostazioni interne, sulla destra (immagine seguente), oltre ai tasti  e , che consentono rispettivamente di modificare le impostazioni e cancellare l'icona.



**RS3**

Per posizionare ciascuna icona nei campi predisposti delle pagine del display, entrare nella tab Display e cliccare "Add New page": scegliendo una delle pagine del set "Set Ico", è possibile impostare ciascun riquadro della barra per mostrare una delle icone precedentemente create (immagine seguente).

