

module.CreateEffect

Создать эффект анимации во время работы приложения и использовать его при показе и скрытии попапа.

Синтаксис

```
var name = module.CreateEffect(Type)
```

Название	Пример	Описание
name	name	type: string Имя переменной для сохранения группы эффектов, нужно для присвоения номера и других параметров группе
Type	IR.EFFECT_FADE	type: Object Тип эффекта
На выходе		
Object	[Object EffectPrototype]	type: Object Ссылка на группу эффектов анимации

Пример

```
var Fade = module.CreateEffect(IR.EFFECT_FADE); // создаем группу, сохраняем в переменную
Fade.Group = 1000; // присваиваем номер группы
Fade.Delay = ; // задержка выполнения эффектов
Fade.Duration = 400; // продолжительность эффекта
Fade.Tween = ; // формула вычисления эффекта (твинер)
module.ShowPopup("Popup 1", 1000) // покажем попап с эффектами группы 1000
```

Эффекты:

- IR.EFFECT_FADE - плавное появление / исчезновение;
- IR.EFFECT_ROTATE - вращение вокруг своей оси, цент поворота середина всплывающего окна;
- IR.EFFECT_SCALE - увеличение / уменьшение;
- IR.EFFECT_SLIDE - движение в / из стороны;
- IR.EFFECT_TVSCAN - сжатие по горизонтали;

Свойства Эффектов:

- Group (число) - Номер группы эффектов, в которой будет находиться эффект.
Рекомендуется использовать номера групп эффектов начиная с 1000, это убережет вас от пересечения с группами эффектов, которые создает редактор. В случае если требуется дополнить группы эффектов созданные в редакторе на эффекты созданные динамически, то используйте это осознанно.
- Delay (число, мс) - Задержка перед выполнением эффекта;
- Duration (число, мс) - Продолжительность эффекта;
- Tween (число) - Формула вычисления

