## GDEW1248Z95 图片制作及取模说明



图1

以实现图一效果为例,简要介绍图片制作和取模。

类似这种黑白红三色的墨水屏,需要做两张图片,黑白一张,红色一张。

## 一、 图片制作

该款屏不支持灰度,在制作图片的时候,需要做成 1304x984 分辨率的纯黑 白图片,需要显示黑色的内容做成黑色,不显示的内容做成白色,保存成.bmp 或 者.jpg 文件。

**二、 取模:** 取模可以采用 zimo221 软件,压缩包里面有。取模参数设置界面 设置如下;

## 1、黑白图片

(1) 打开 zimo221, 调入需要取模的黑白图片如图 2;

(2) 进行参数设置(其它选项)选择横向取模如图3;

(3) 取模方式选择 c51 方式如图 4(出现程序未响应'图 5'为正常现象,是 程序正在处理图片数组等待即可);

(4) 复制"点阵生成区"代码把文件".C"中的 Ap\_29demo.h 黑白图片对应数 组替换。

## 2、红色图片

(1) 新建图像然后取消, 调入需要取模的红色图片如图 2;

(2) 取模方式选择 c51 方式如图 4;

(3) 复制"点阵生成区"代码把文件".C"中的 Ap\_29demo.h 红色图片对应数 组替换;

◆ 基本操作				
新建图像	🗊 ग्रम			×
	查找范围(I): 🔰 984x1304 GDEW1248Z95(三色	) 🚽 🗧 🖻 🛨 🔽	(1304x984)	
打了图像团标	名称	修改日期		
	PSD 🔒	2018/8/21 16:2.		
<u>你</u> 去你粉根	a 12.48.bmp	2018/8/22 9:09		
	■ 984x1304 GDEW1248Z95 (1).bmp	2018/7/30 9:14	(None)	
<b>1</b>	< III	2016/7/30 5:08 +		
保存图像	文件名 (W): 12.48.bmp	打开 (0)	2	
×!	文件类型(T): Bitmaps (*. bmp, *. ico)	■ 取消	T	
清除所有				
				•
	↓ 文字输入区 点阵生成区 ↓ 简介 ↓	*		
◆ 取模方式				
◆ 修改图像				
◆ 模拟动画				
🔷 参数设置				-

图 2





图 4

