

GDEW042Z15 图片制作及取模说明



图一

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、黑白

1、 图片制作

该款屏不支持灰度，在制作图片的时候，需要做成 400*300 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。参见 400300-22 黑白.bmp。

2、 取模

取模可以采用 image2lcd 软件，压缩包里面有。取模参数设置界面见图二：

- 打开 image2lcd，调入需要取模的图片；

- 输出数据类型：选择“C语言数组 (*.c)”；
- 扫描方式：选择“水平扫描”；
- 输出灰度：选择“单色”；
- 最大宽度和高度：选择“400”、“300”，选择后需要点击后面的箭头确认；



- 这 5 项全不要打钩；
- 正显（白底黑字），则“颜色反转”打钩；负显（黑底白字）则不需要打钩。
- 点击“保存”，把转换后的数组存到扩展名为“.c”文件；
- 最后把文件“.c”中的数组替换掉程序中对应的数组。



图二

二、红色

1、 图片制作

该款屏不支持灰度，在制作图片的时候，需要做成 400*300 分辨率的纯黑白图片，需要显示红色的内容做成黑色，不显示的内容做成白色，保存成.bmp 或者.jpg 文件。参见 400300-22 红色.bmp。

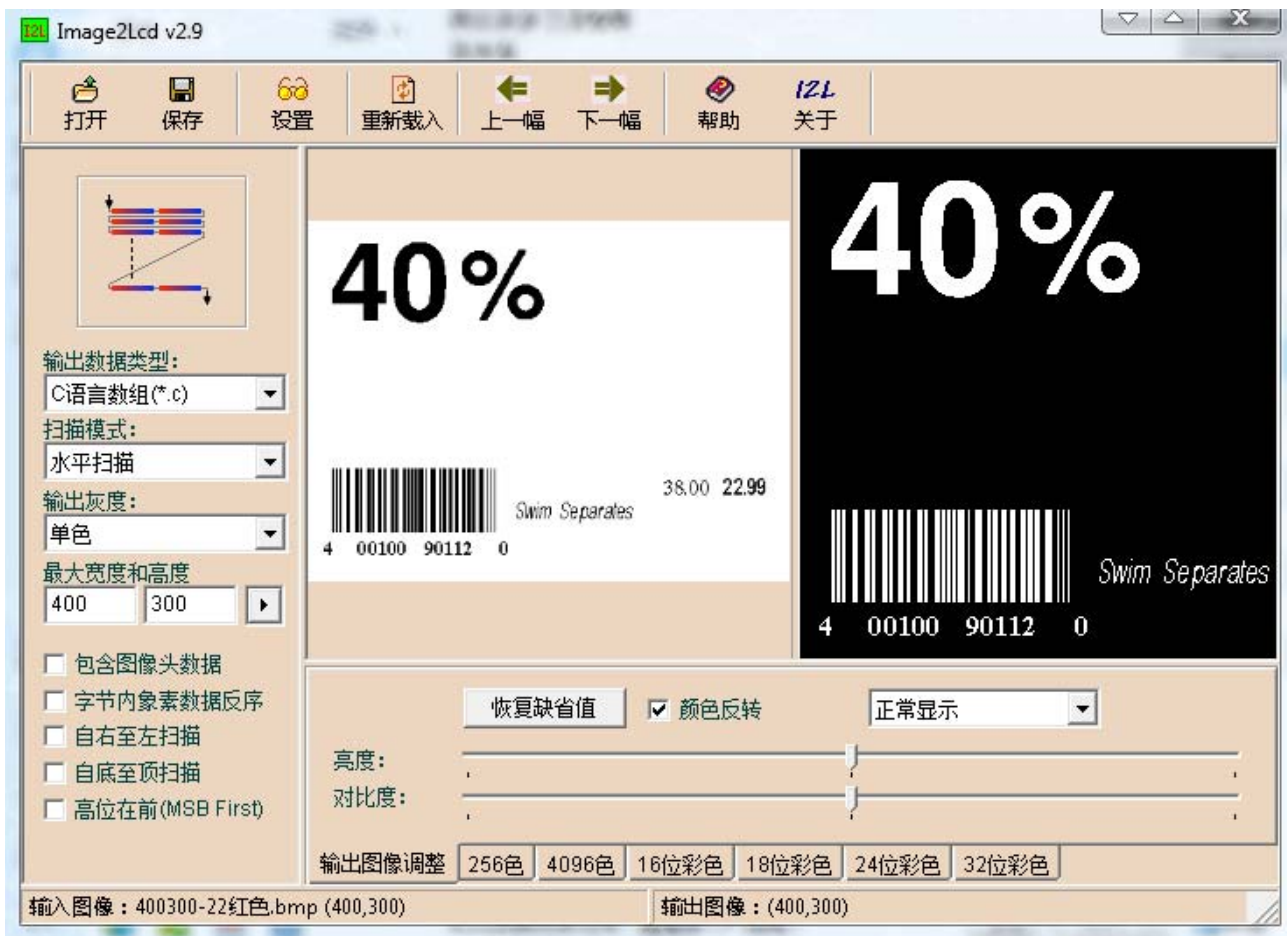
2、 取模

取模可以采用 image2lcd 软件，压缩包里面有。取模参数设置界面见图三：

- 打开 image2lcd，调入需要取模的图片；
- 输出数据类型：选择“C 语言数组 (*.c)”；
- 扫描方式：选择“水平扫描”；
- 输出灰度：选择“单色”；
- 最大宽度和高度：选择“400”、“300”，选择后需要点击后面的箭头确认；

- 包含图像头数据
- 字节内像素数据反序
- 自右至左扫描
- 自底至顶扫描
- 高位在前(MSB First)

- 这 5 项全不要打钩；
- 正显（白底红字），则“颜色反转”打钩；负显（红底白字）则不需要打钩。
- 点击“保存”，把转换后的数组存到扩展名为“.C”文件；
- 最后把文件“.C”中的数组替换掉程序中对应的数组。



图三