

การใส่รูปภาพ (Image)

ไฟล์ที่รองรับ, ขนาดรูปภาพ, การเปลี่ยนสีรูป, การใช้ปุ่มแบบรูปภาพ



ไฟล์ที่รองรับ

JPG เป็นไฟล์รูปภาพแบบไม่รองรับสีโปร่งใส มีขนาดเล็ก

PNG เป็นไฟล์รูปภาพที่รองรับสีโปร่งใส มีขนาดใหญ่กว่า JPG

RAW เป็นไฟล์รูปที่ LVGL แสดงผลได้ เมื่อนำไฟล์ PNG, JPG เข้าโปรแกรม SquareLine Studio ตัวโปรแกรมจะแปลงเป็น RAW อัตโนมัติ



ไฟล์รูปใช้พื้นที่โปรแกรมจำนวนมาก ดังนั้นควรใส่รูปเท่าที่จำเป็นเท่านั้น โดยขนาดรูปแปรรูปตรงกับพื้นที่จอแสดงผลโปรแกรมที่ใช้ตามสูตร **ความกว้างของรูป * ความสูงของรูป * 3 = พื้นที่ที่ใช้ในหน่วยไบต์**

ตัวอย่าง ใส่รูปขนาด 100 x 100 px ใช้พื้นที่ใน Flash เป็น
 $100 * 100 * 3 = \sim 30 \text{ kB}$

* หน้าจอ ATD3.5-S3 มี Flash (พื้นที่ใส่โปรแกรมและรูป) ขนาด 8MB

** ยิ่งใส่รูปเยอะยิ่งทำให้จอช้า เพราะต้องรอดึงรูปมาจาก Flash ที่ช้ากว่า RAM



การย่อขนาดรูปภาพ

SquareLine Studio ไม่รองรับการย่อขนาดรูปภาพในโปรแกรม ดังนั้นต้องใช้โปรแกรม
ตกแต่งรูปภาพภายนอกย่อขนาดก่อน

Photoshop รองรับการย่อขนาดไฟล์รูปภาพทุกชนิด

Paint รองรับการย่อขนาดรูปที่ไม่มีสีโปร่งใส

<https://www.photopea.com/> เป็นโปรแกรมคล้าย Photoshop แต่ใช้งานได้ฟรีบนเว็บ



Widget ที่รองรับการแสดงผลรูปภาพ

Image และ **Imgbutton** เป็น Widget ที่ใช้แสดงผลรูปภาพโดยเฉพาะ แต่ไม่สามารถ recolor เพื่อเปลี่ยนสีรูปได้

Widget อื่น ๆ ทั้งหมดรองรับการแสดงผลรูปภาพโดยกำหนด Style Background Image รองรับการแข่งขันสีรูป



การซ่อนรูปภาพ

ใช้การ Set และ Clear flag Hidden ดังนี้

สั่งซ่อนรูปภาพ ui_img

```
lv_obj_add_flag(ui_img, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
```

สั่งแสดงรูปภาพ ui_img

```
lv_obj_clear_flag(ui_img, LV_OBJ_FLAG_HIDDEN);
```



ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม



www.ArtronShop.co.th



contact@atronshop.co.th



@artronshop



ArtronShop

