



SIM8500_android10_开机 LOGO_动画修改用户文档

智能模组

芯讯通无线科技(上海)有限公司

上海市长宁区临虹路289号3号楼芯讯通总部大楼

电话: 86-21-31575100

技术支持邮箱: support@simcom.com

官网: www.simcom.com

名称:	SIM8500_android10_开机LOGO_动画修改用户文档
版本:	1.00
日期:	2022.03.10
状态:	已发布

版权声明

本手册包含芯讯通无线科技（上海）有限公司（简称：芯讯通）的技术信息。除非经芯讯通书面许可，任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本手册内容的部分或全部，并不得以任何形式传播，违反者将被追究法律责任。对技术信息涉及的专利、实用新型或者外观设计等知识产权，芯讯通保留一切权利。芯讯通有权在不通知的情况下随时更新本手册的具体内容。

本手册版权属于芯讯通，任何人未经我公司书面同意进行复制、引用或者修改本手册都将承担法律责任。

芯讯通无线科技(上海)有限公司

上海市长宁区临虹路289号3号楼芯讯通总部大楼

电话：86-21-31575100

邮箱：simcom@simcom.com

官网：www.simcom.com

了解更多资料，请点击以下链接：

<http://cn.simcom.com/download/list-230-cn.html>

技术支持，请点击以下链接：

<http://cn.simcom.com/ask/index-cn.html> 或发送邮件至 support@simcom.com

版权所有 © 芯讯通无线科技(上海)有限公司 2021，保留一切权利。

关于文档

版本历史

版本	日期	作者	备注
1.00	2022.3.9	孙海坤	

适用范围

本文档适用于 SIM8500 平台。

目录

关于文档.....	3
版本历史.....	3
适用范围.....	3
目录.....	4
1 介绍.....	5
1.1 本文目的.....	5
1.2 参考文档.....	5
1.3 术语和缩写.....	5
2 修改开机 logo.....	6
2.1 验证要使用的 logo 图片是否符合要求.....	错误！未定义书签。
2.2 将 logo 图片添加到系统源码中.....	6
2.3 编译系统源码.....	6
2.4 将编译好的系统打包.....	7
2.5 使用 ResearchDownload 工具进行烧写系统.....	7
3 修改开机动画.....	10
3.1 开机动画包解析.....	10
3.2 制作动画包.....	11
3.3 将制作好的动画包放入系统源码中.....	11

1 介绍

1.1 本文目的

参考此应用文档，用户可以快速自定义开机 logo 和开机动画。

1.2 参考文档

1.3 术语和缩写

2 修改开机 logo

开机 logo 是机器上电后显示的第一个图标，其本质就是一个 **bmp 图片** 文件。

2.1 将 logo 图片添加到系统源码中

(1) 将 logo 文件放到如下位置：

vendor/sprd/release/bmp/unisoc_bmp

注意：一定要 bmp 文件格式

(2) 编辑 sl8541e_1h10_32b.ini 配置文件：

位置：vendor/sprd/release/pac_config/sl8541e_1h10_32b.ini

将下面的图片改为我们需要替换的图片名称

BootLogo=1@./vendor/sprd/release/bmp/unisoc_bmp/**unisoc_HD_720_1280_24bit.bmp**

Fastboot_Logo=1@./vendor/sprd/release/bmp/unisoc_bmp/**unisoc_HD_720_1280_24bit.bmp**

2.2 编译系统源码

在系统源码根目录下执行下面命令：

```
source build/envsetup.sh
```

```
lunch sl8541e_1h10_32b_Natv-userdebug-gms
```

2.3 将编译好的系统打包

(1) 编译成功后，执行下面命令：

```
cp_sign && make pac
```

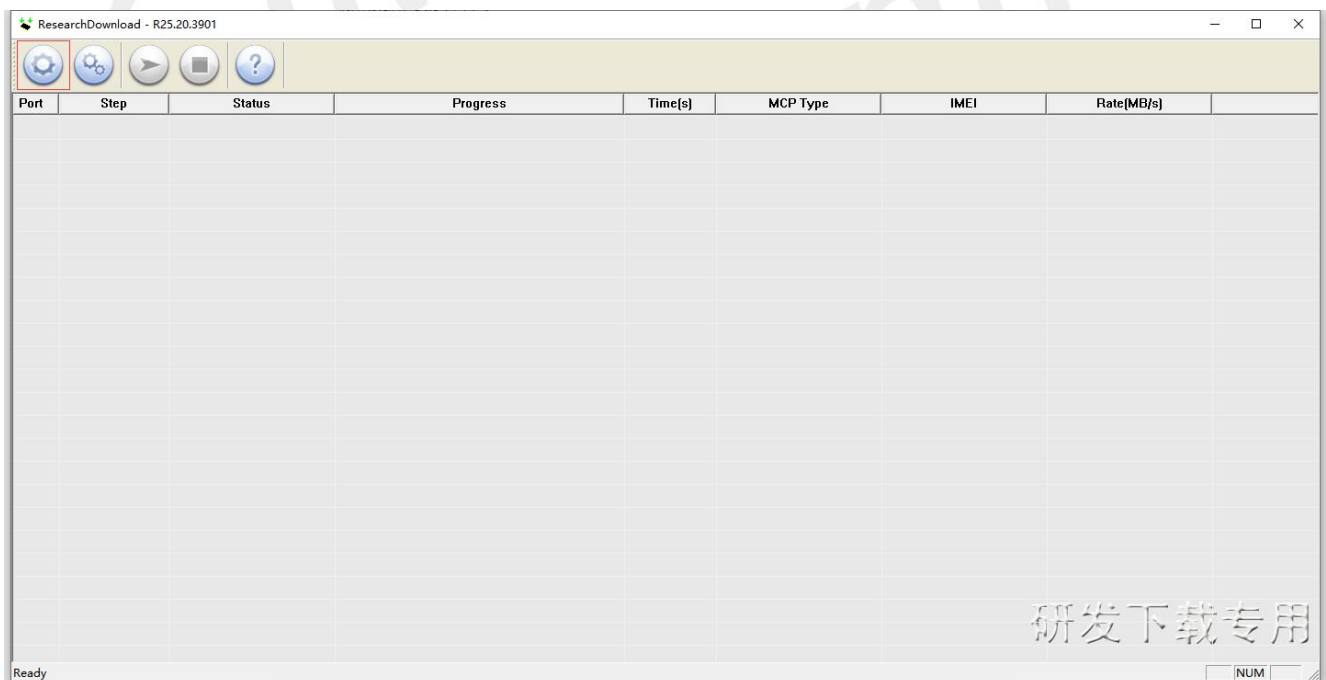
(2) 生成的镜像包位置：

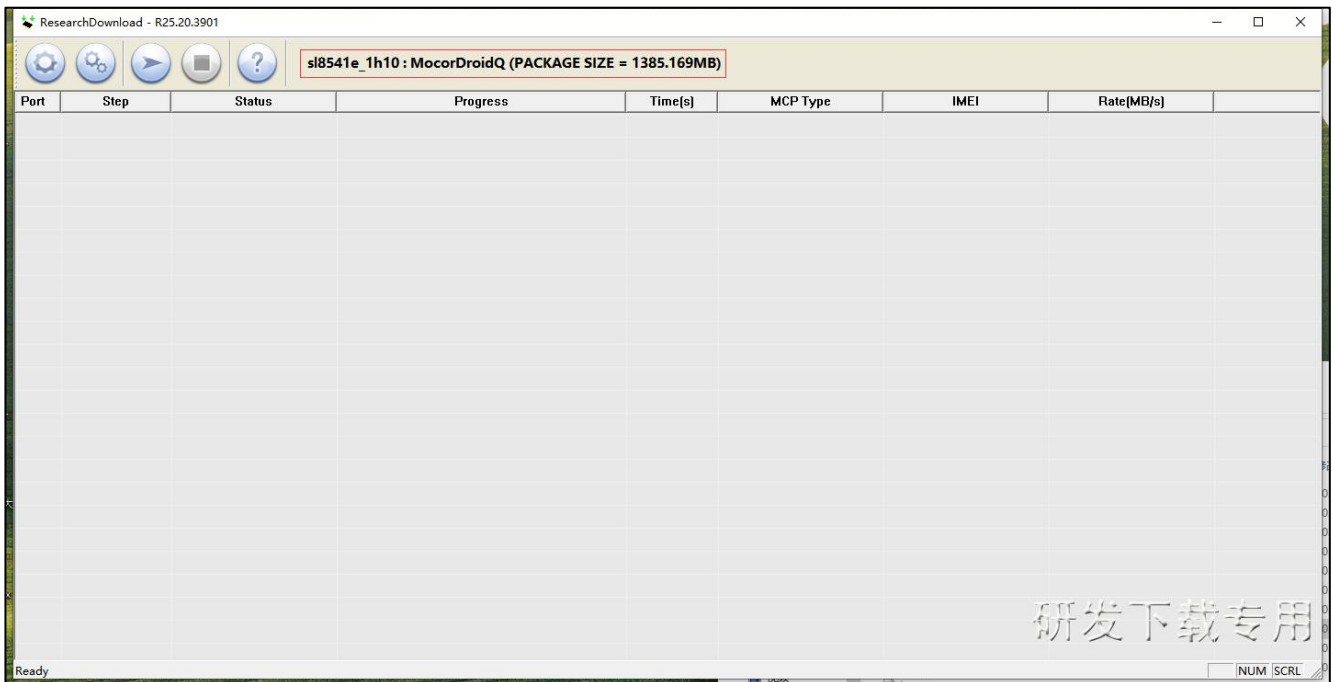
```
out/target/product/sl8541e_1h10_32b/cp_sign/SHARKLE_8541e_32b_halo/sl8541e_1h10_32b_Natv  
-userdebug-gms_SHARKLE_8541e_32b_halo.pac
```

(3) 将镜像包拷贝到 windows 中。

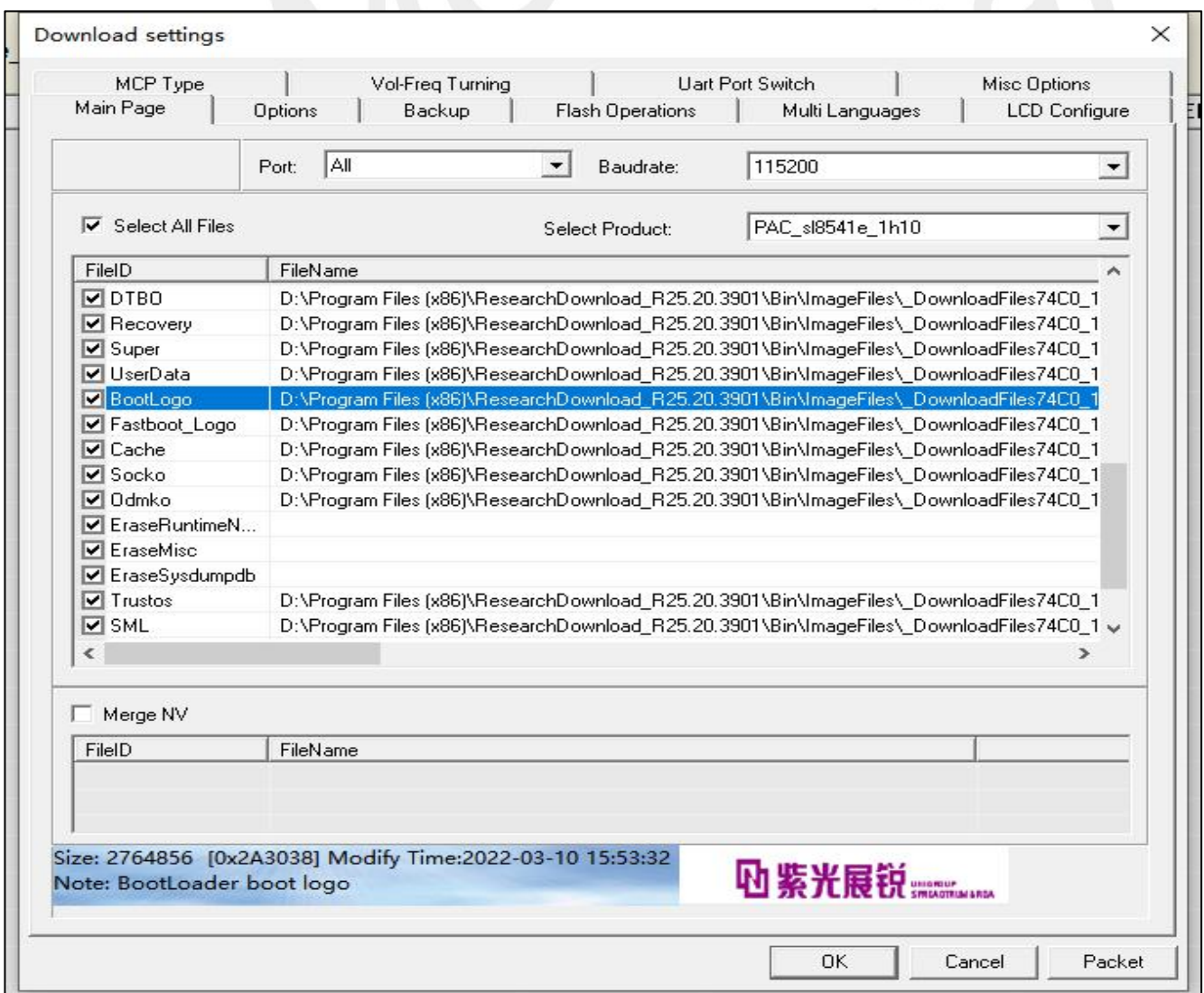
2.4 使用 ResearchDownload 工具进行烧写系统

(1) 在 windows 中打开工具，点击下面红框图标，选择上一步我们打包好的镜像包文件

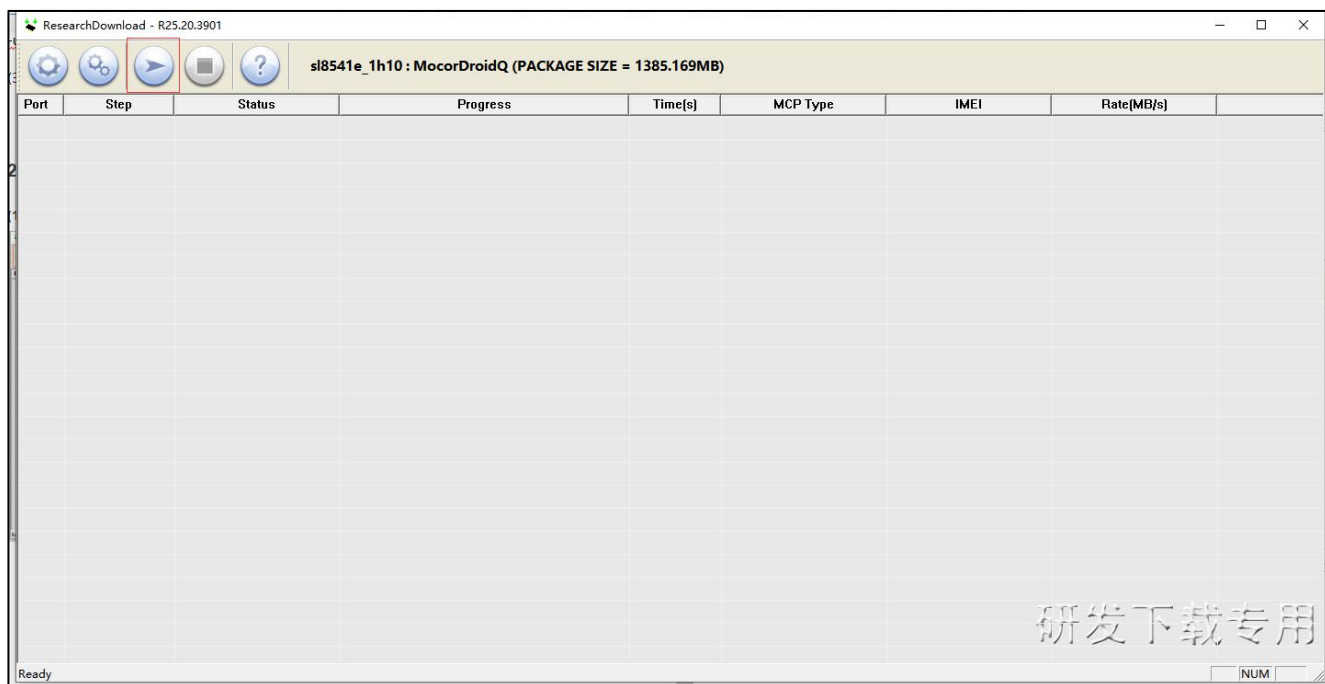




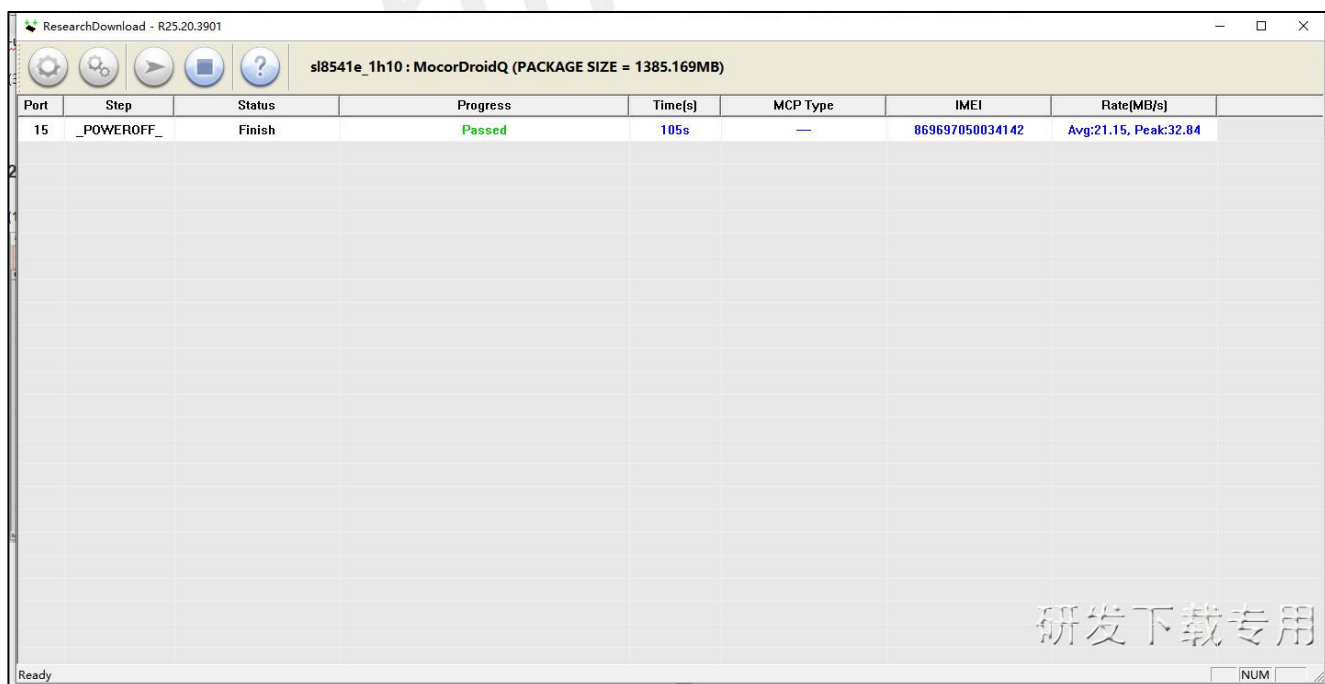
(2) 点击设置，勾选 BootLogo 和 Fastboot_Logo 验证（默认是勾选的）



(3) 将设备切换到烧写模式并连接到电脑，点击下图中的开始按钮开始烧写。



(4) 烧写完成，开机即可看到开机 logo 发生了变化。

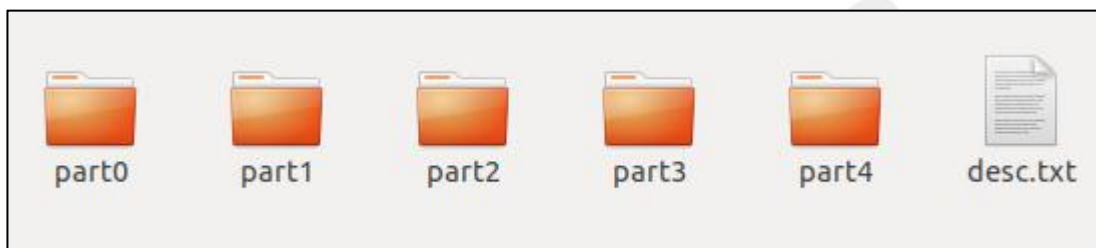


3 修改开机动画

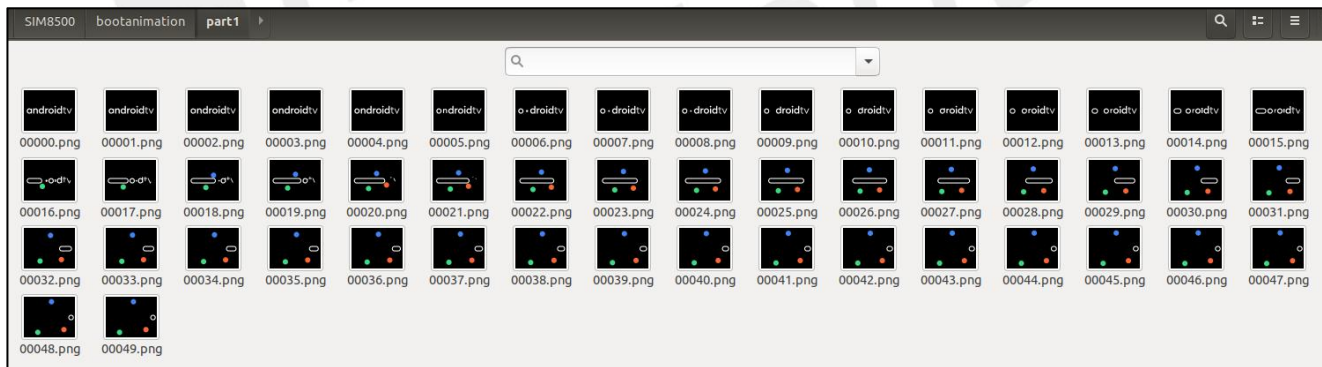
开机动画本质上是由一组 png 图片连续播放形成的。

3.1 开机动画包解析

动画包的名称为 bootanimation.zip，解压之后内容如下：



part0 ~ part4 目录中存放需要播放的图片



desc.txt: 内容如下

```
512 416 60
c 1 0 part0
c 1 0 part1
c 0 0 part2
c 1 30 part3
c 1 15 part4
```

第一行数据代表显示的分辨率和帧率：宽度(512)*高度(416)，60 表示一秒钟显示的帧数

第二行数据代表每个片段的属性：

第一个字符是固定的(目前只有 b 和 c)，c 代表该片段播放期间不可被打断，b 代表可以被打断

第二个代表该片段播放的次数，1 代表播放一次，0 代表循环播放

第三个代表该片段和下个片段的时间间隔（以帧为单位）

第四个代表该片段内图片所在位置

3.2 制作动画包

(1) 仿照上面内容创建好存放动画资源的文件夹，名为 bootanimation

(2) 在 ubuntu 终端进入 bootanimation 目录，执行压缩 `zip -0 -r ../bootanimation.zip .`

(3) 此时在 bootanimation 同级别目录下就会创建出我们需要的动画包了

补充：3.3 中有一个做好的动画包可以做参考

3.3 将制作好的动画包放入系统源码中

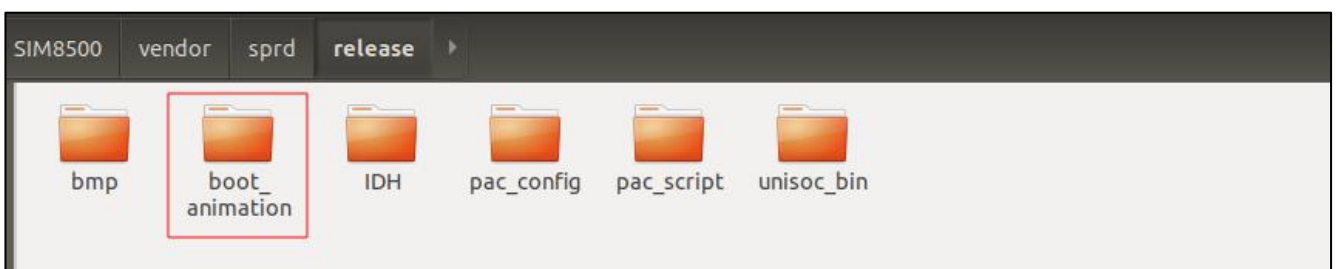


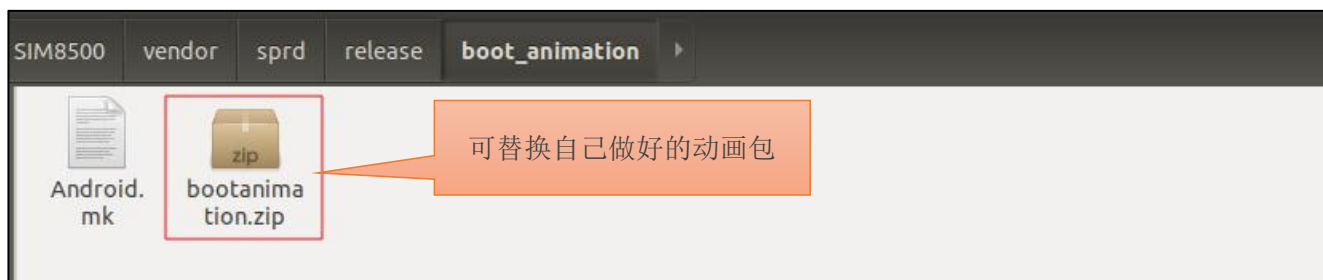
boot_animation.zip

上面是已经做好的一个 demo（这里边有个做好 bootanimation.zip 动画包，可以替换成自己的动画包），

把它解压到 vendor/sprd/release，整体编译打包后烧写到设备中即可。关于打包系统镜像和烧写设备请参考

上面的 2.4 和 2.5 章节





SIMCom
Confidential