现时代的Gui大多数是色彩图形，也就是说RGB居多，对于相关信息，Gui之间的差别并不大，基本上较为固定

**颜色（各个Gui描述写法比较固定）：**

一般写法都是用一个包含结构体的联合体去描述，c语言的固有特性允许同时描述字节信息以及位占用信息，通常这个与使用平台保持一致性，这样子使用c的语法描述可以直接转换，不需中间额外的工作，比如说考虑大小端序等

**透明度（各个Gui描述写法比较固定）：**

描述像素点透明情况的字段，从0~100的百分比去描述，通常是一个uint8\_t大小的值，不过我们为了设备使用以及统一一般使用1~0xFF去描述这个百分比，注意，颜色本身也可以携带透明度值，此时的透明度仅仅描述该颜色的效果

透明度是一个相对的概念，它只有作用时才有效，带透明度的png图，如果你直接去看，看到的只有颜色值，只有你将png去使用的时候，比如说贴到屏幕上看，透明度值才会有效，透明度只有参与颜色混合时，该值才会有效，因为最终显示的结果是没有透明度的，透明度是一个中间过程，只有参与颜色混合才有用

**像素：**

像素指的是带透明度或者不带透明度的颜色，通常来说，可以透明的将其视为固定字节数量的小数组，例如RBG565的像素可以固定的视为byte2[2]的俩个byte数据，像素需要去解析时，取其中的颜色位，使用颜色相关的描述去解析即可

**画布：**

画布是将绘制信息以特定格式泛用的描述的一个结构，它主要去描述一个像素点矩阵的宽度高度以及像素点的格式，因为不同格式的像素点物理占用是不一样的，如palette8则只占用1个字节，所以像素点数组每一个字节都是一个像素，如RGB565占用2个字节，所以每俩个字节看作一个像素，如RGB8565占用3个字节，所以每三个字节看作一个像素

这个概念在控件以及控件树中对应着相关的映射目标，绘制目标，在到绘制接口时作为实际的绘制目标载体，到多控件树混合到绘制画布中又作为源，最终送显又作为数据流的载体，是一个承接绘制上下文的结构