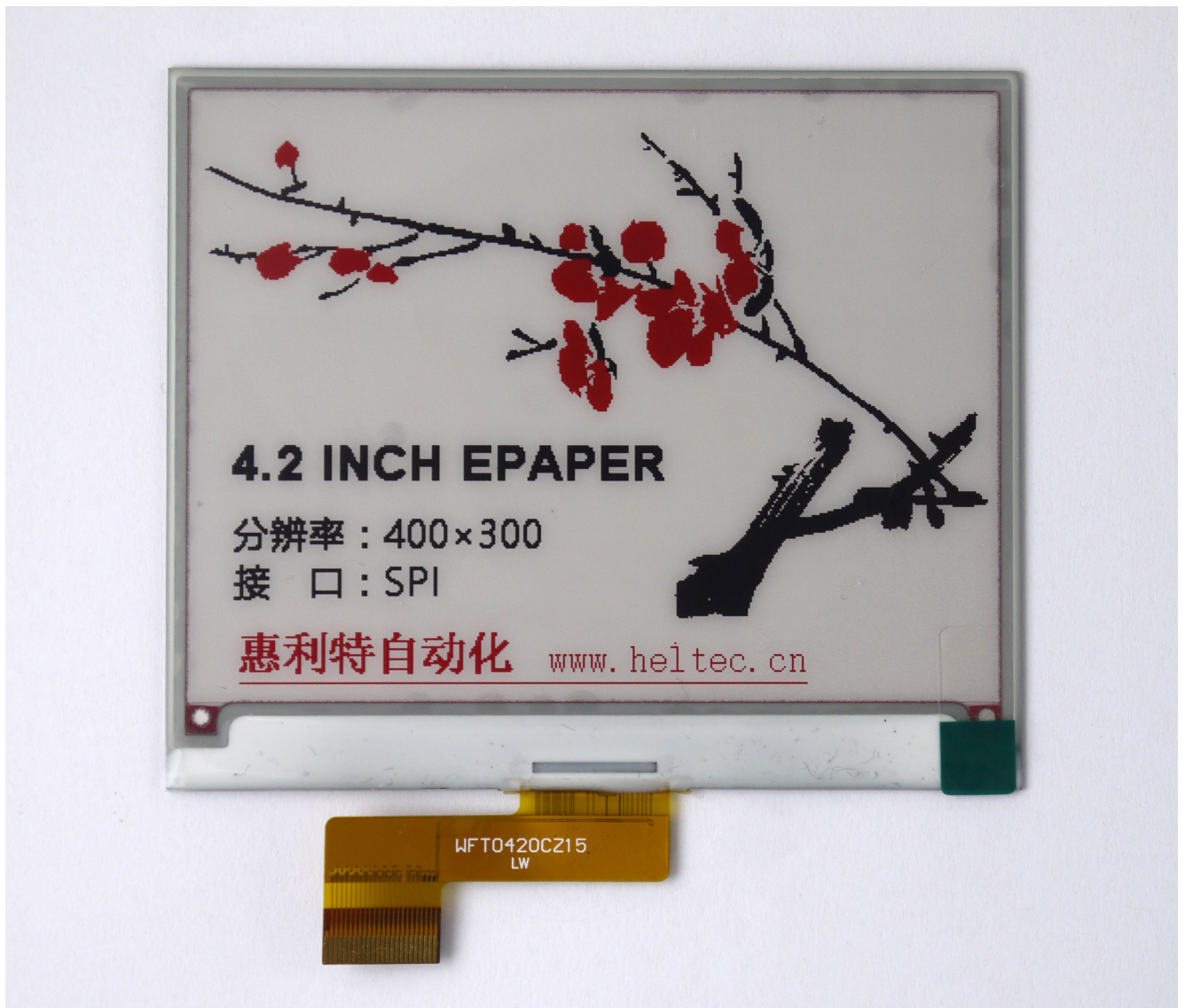


# GDEW042Z15 图片制作及取模说明



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

GDEW042Z15 黑白显示内容不支持灰度，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，白色的内容做成白色，保存成.bmp 或者.jpg 文件。

### 2、取模

取模可以采用 image2lcd 软件，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；
- ☐ 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

GDEW042Z15 红色显示内容不支持灰度，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，白色的内容做成白色，保存成.bmp 或

者.jpg 文件。

## 2、 取模

取模可以采用 image2lcd 软件，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；
-  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