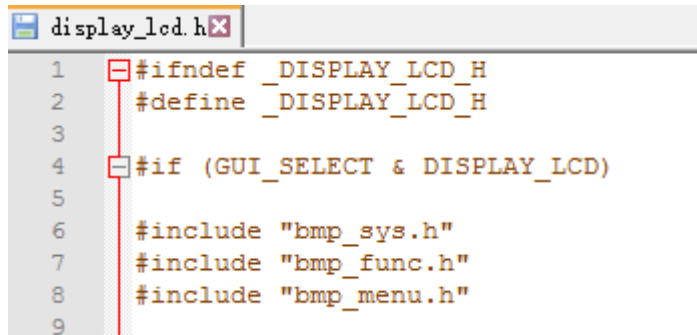


Bitmap 图片转成点阵屏数据：

- 1、点阵屏为 128\*64，横向(X)为 128 个点，纵向 64 个点每 8 个点为一行，共 8 行(Y)
- 2、图片必须为 bitmap 格式，且纵向点必须为 8 的整数倍。
- 3、Bitmap 图片可以利用 windows xp 自带的画图工具来绘画。
- 4、Bmp 图放到 bmp\_dots.exe 同级目录或子目录。
- 5、运行 bmp\_dots.exe 工具，会自动更新或生成 .h 头文件 与.dat 的图片点阵数据。  
例如 bmp\_func.h    func.dat
- 6、func.dat 放到 Output\bin\res\bmp 资源目录下，bmp\_func.h 放到\display\lcd 目录下，并增加到程序



```
1  #ifndef _DISPLAY_LCD_H
2  #define _DISPLAY_LCD_H
3
4  #if (GUI_SELECT & DISPLAY_LCD)
5
6  #include "bmp_sys.h"
7  #include "bmp_func.h"
8  #include "bmp_menu.h"
9
```

- 7、bmp\_func.h 定义了每张 bmp 图片的索引，BIT[0:19]位为.dat 文件的地址索引，BIT[20:27]为 bmp 的宽度，BIT[28:31]为 bmp 的高度(行为单位)。
- 8、.dat 文件在 flash 的起始地址及长度，编译后自己生成并保存在 res.h 头文件

例如显示开机 bmp 图片：

lcd\_disp\_image(RES\_BUF\_BMP\_FUNC\_DAT, BMP\_FUNC\_POWRON, 0, 2);

或

lcd\_draw\_image (RES\_BUF\_BMP\_FUNC\_DAT, BMP\_FUNC\_POWRON, 0, 2);

lcd\_line\_update(2, 4);