

UIStudio 操作使用手册

1. 安装卸载.....	4
1.1 安装.....	4
1.1.1 安装条件.....	4
1.1.2 .NetFramework4.0 安装.....	4
1.1.3 软件安装.....	4
1.2 卸载.....	7
2. 使用说明.....	8
2.1 操作流程.....	8
2.2 启动.....	8
2.3 注册.....	9
2.4 主界面.....	10
2.5 新建工程.....	11
2.5.1 创建配置工程.....	11
2.5.2 更改工程配置.....	18
2.6 导入资源.....	19
2.6.1 图像资源.....	19
2.6.2 声音资源.....	20
2.6.3 多国语言.....	21
2.6.4 其它资源.....	23
2.7 编辑场景.....	24
2.7.1 新建.....	24
2.7.2 重命名.....	25
2.7.3 删除.....	26
2.8 编辑视图.....	26
2.8.1 新增.....	26

2.8.2 预览.....	29
2.8.3 编辑.....	29
2.8.4 删除.....	31
2.8.5 缩放.....	31
2.8.6 复制/粘贴.....	32
2.9 界面设计.....	33
2.9.1 快捷控件操作.....	34
2.9.2 工程元素层级.....	35
2.9.3 控件.....	36
2.9.4 界面设计.....	37
2.9.5 控件参数 详细参数说明，详见参数列表下方区域说明.....	45
2.9.6 视图预览.....	46
2.10 保存工程.....	46
2.11 打开工程.....	46
3. 注意事项.....	47

1. 安装卸载

1.1 安装

1.1.1 安装条件

Windows7 或以上版本

.NetFramework4.0 或更高版本

1.1.2 .NetFramework4.0 安装

下载并安装.NetFramework4.0

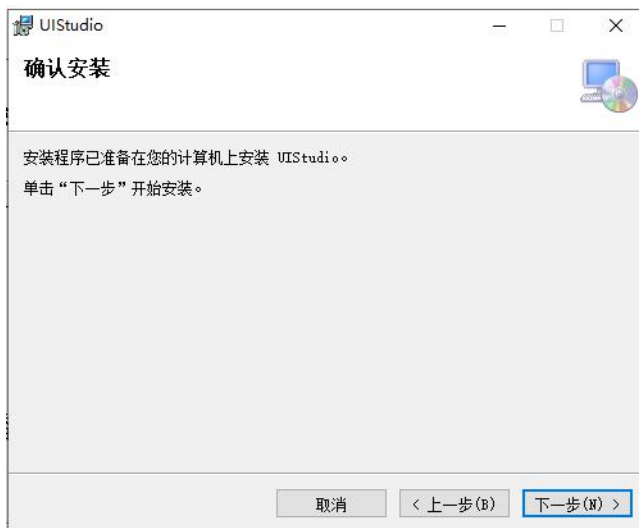
1.1.3 软件安装



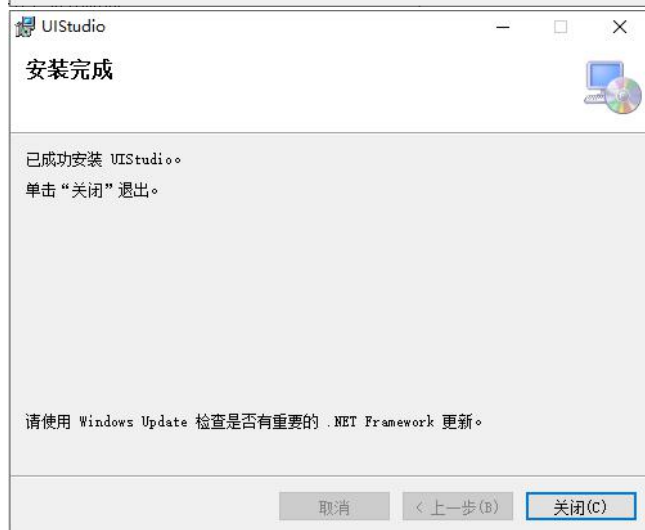
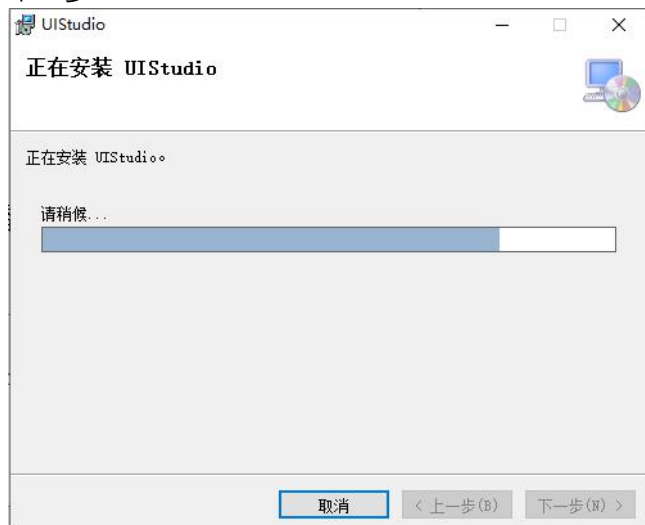
双击运行安装包 UIStudio.msi



下一步



下一步



1.2 卸载

打开电脑控制面板 >> 程序和功能



在程序列表中找到 UStudio



点击卸载按钮


2. 使用说明

2.1 操作流程

- 1> 启动软件
- 2> 软件注册
- 3> 创建工程，同时配置显示屏、串口、字体等信息
- 4> 导入资源，如图像、声音、字符集文件等
- 5> 创建场景
- 6> 创建视图
- 7> 设计视图界面 UI
- 8> 保存工程

2.2 启动



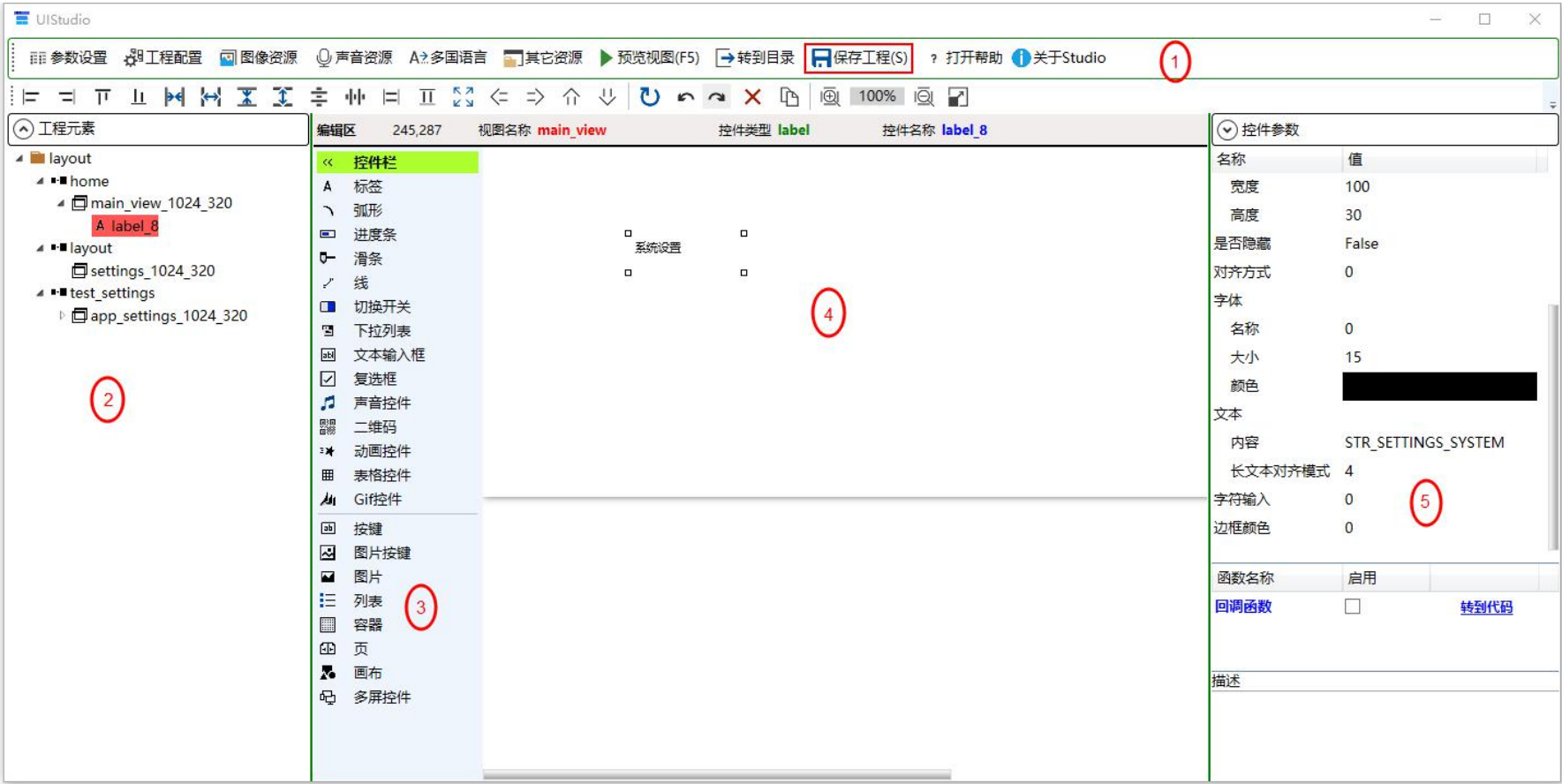
- 1> 安装好软件后，在电脑桌面找到软件图标 ，双击或鼠标右击->打开
- 2> 软件运行

2.3 注册



- 1> 生成许可码
- 2> 将许可码文件给到供应商
- 3> 供应商提供注册码文件后，导入 Key 导入注册码文件完成

2.4 主界面



1 菜单工具栏

软件功能入口

2 工程结构区

工程树型结构，清晰展示工程结构的上下层级关系；可对节点进行拖动进行位置变更或层级关系变更

3 视图控件区

UI 设计所需使用的控件集合

4 界面 UI 区

UI 设计有效区域，鼠标选中 3 中的控件并拖拽到该区域，进行 UI 设计，在该区域可通过鼠标拖动，改变控件位置或控件大小

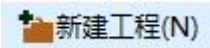
5 控件参数区

控件参数输入设置；鼠标选中 4 中的控件，即可在该区域更改控件的参数值，以实现参数变更

2.5 新建工程

2.5.1 创建配置工程

1> 新建

启动软件后，在工具栏中点击  按钮

新建工程

工程信息 设备分辨率 串口设置 点阵字体 矢量字体

工程名称

layout

保存路径

C:\Users\yuanqunxin\Documents\UIStudio

版本号

V1.0

资源密码

●●●●●●●●

上一步 取消 下一步

>>工程信息：

工程名称：即当前创建工程的名称，创建工程后软件将自动创建相关的文件夹目录

保存路径：即当前创建工程的文件保存路径，点击输入框即可选择（保存路径不要包含带有空格文件夹的目录，如：c:\\Program Files\\）

版本号：即当前创建工程的版本号

资源密码：即逆向工程时所需的资源解压缩密码

2> 配置

>>设备分辨率

工程创建视图时，默认以此处设置的宽高为准，设置该分辨率可方便匹配设备



The image shows a software window titled '新建工程' (New Project) with a close button (X) in the top right corner. The window has five tabs: '工程信息' (Project Information), '设备分辨率' (Device Resolution), '串口设置' (Serial Port Settings), '点阵字体' (Dot Matrix Font), and '矢量字体' (Vector Font). The '设备分辨率' tab is currently selected and highlighted in blue. Below the tabs, there are two input fields. The first is labeled '宽度' (Width) and contains the value '1024'. The second is labeled '高度' (Height) and contains the value '320'. At the bottom of the window, there are three buttons: '上一步' (Previous Step), '取消' (Cancel), and '下一步' (Next Step). The '下一步' button is outlined with a dashed border, indicating it is the active or recommended action.

宽度：即当前工程适用于设备的屏幕分辨率的宽度

高度：即当前工程适用于设备的屏幕分辨率的高度

>>串口设置

用于通过串口与设备通信

新建工程

工程信息

设备分辨率

串口设置

点阵字体

矢量字体

波特率

9600

数据长度

8

停止位

1

奇偶校验

无

上一步

取消

下一步

波特率：

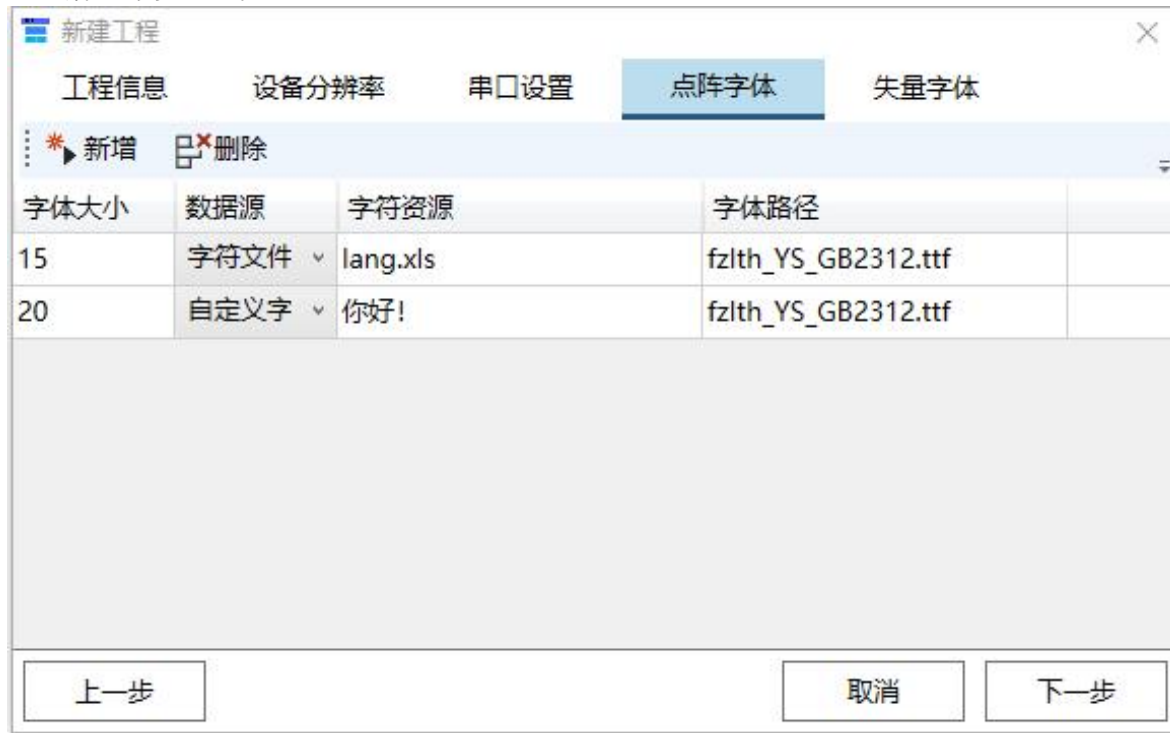
数据长度：

停止位：

奇偶校验：数据校验方式

>>点阵字体

该字体设置用于限定在设备中界面显示的字符内容及字体大小，如不需要可不填写，控件内容字体大小可在控件参数中按实际需求选择该设置中指定的字体大小



字体大小	数据源	字符资源	字体路径
15	字符文件	lang.xls	fzlth_YS_GB2312.ttf
20	自定义字	你好!	fzlth_YS_GB2312.ttf

字体大小：字体大小

数据源：

字符文件：即定为当前工程目录下对应的字符资源文件

自定义字符：可自定义中、英（不限于中、英）等语言文字

字符资源：选择字符文件时，只可选择对应的字符资源文件；选择自定义字符时，可自行输入所需的字符信息

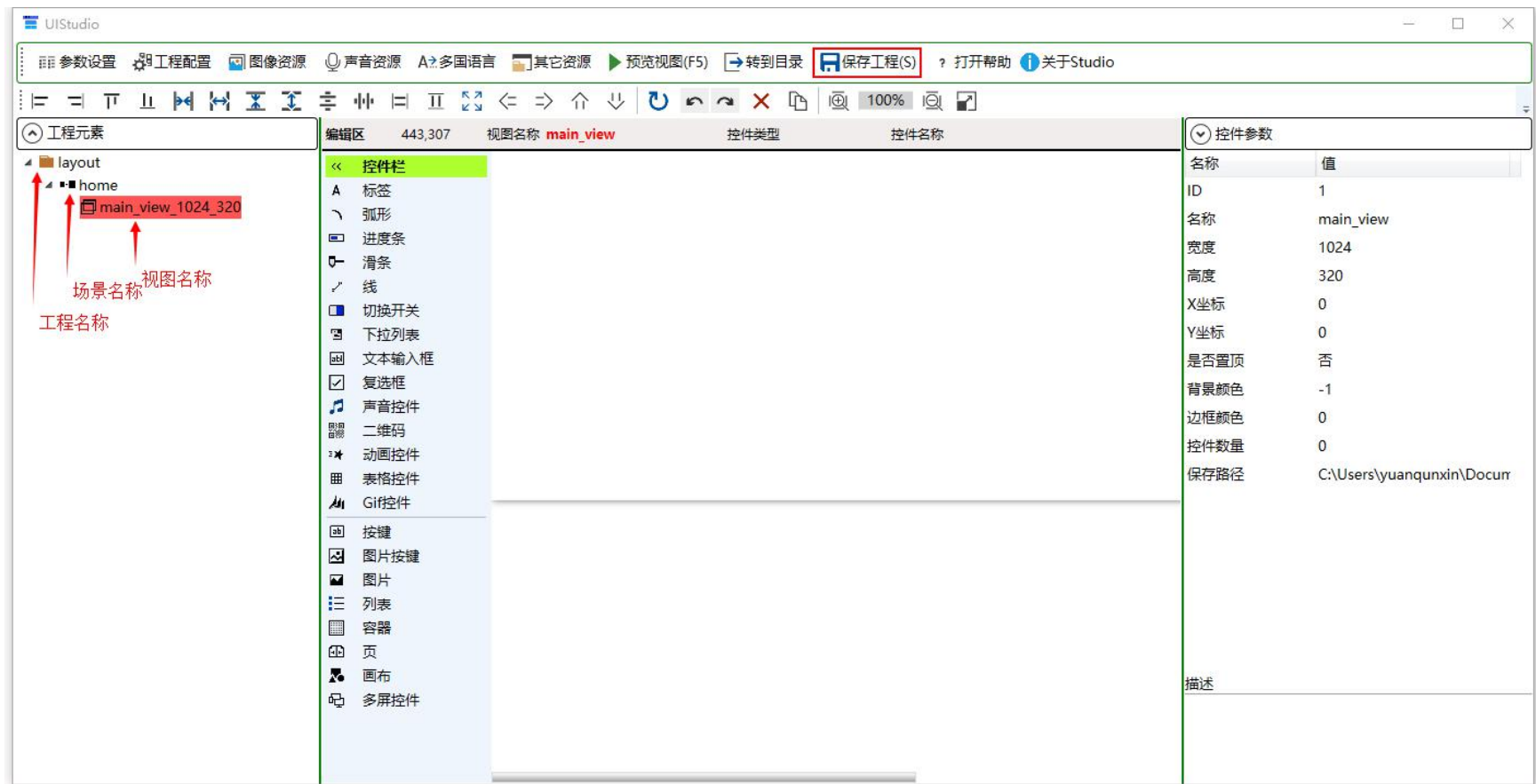
字体路径：即定为当前工程目录下对应的字体文件；点击单元格选择路径

>>矢量字体

该字体用于设备中显示的字符字体，如不需要可不填写，控件内容字体大小可在控件参数中按实际需求设置

矢量字体路径：即定为当前工程目录下对应的字体文件；点击输入框选择路径

3> 点击保存按钮，成功创建工程



视图：即可视化界面，由各个控件组成，该节点选中后可在视图编辑区中为该视图界面添加各种布局及控件

场景：即界面分类标识；如 home 场景下存放主界面，settings 场景下存放各种配置界面等

2.5.2 更改工程配置

点击工具栏  工程配置 按钮，更改工程配置



工程配置

设备分辨率 串口设置 点阵字体 矢量字体

宽度

1024

高度

320

版本号

V1.0

资源密码


●●●●●●●●

取消 保存

操作与创建工程时配置相同，具体设置参照创建工程配置

2.6 导入资源

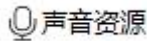
2.6.1 图像资源

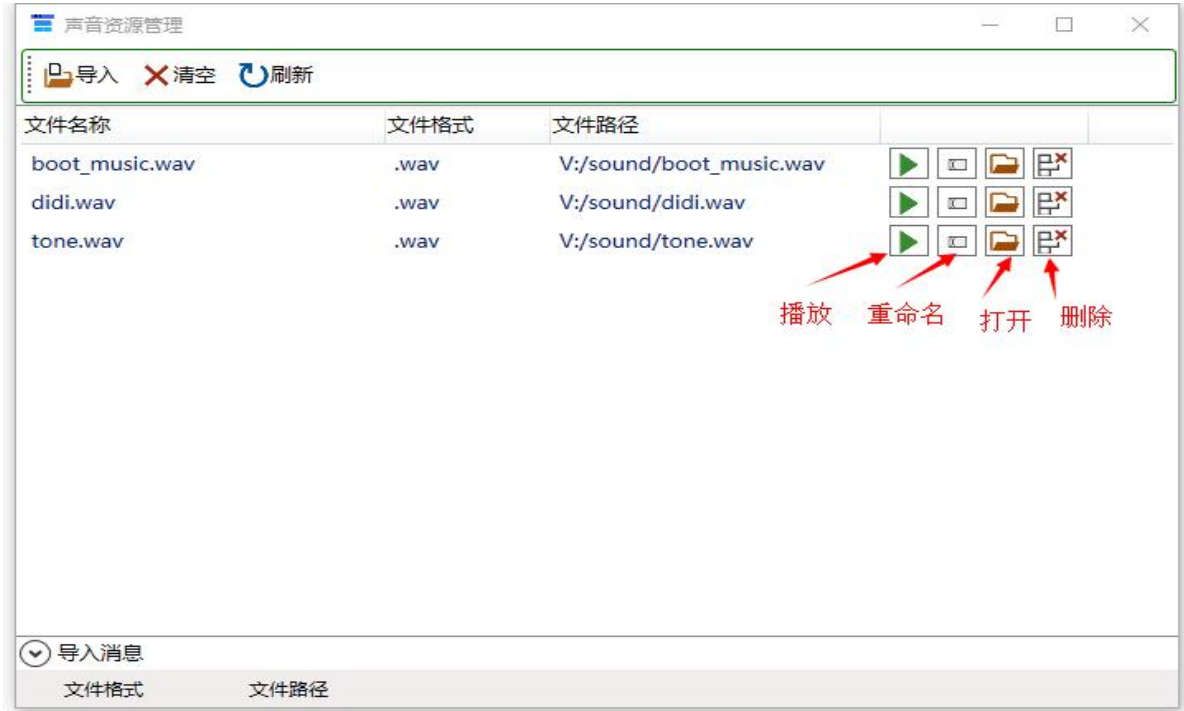
点击工具栏  图像资源 按钮，打开图像资源管理界面，该资源用于图片等控件，可作为视图背景图或按钮图标等



导入：点击选择导入 32 位 PNG 图像，只支持 32 位 PNG 图像
重命名：选择列表中的图像文件后，点击该按钮进行重命名
删除：选择列表中的图像文件后，点击该按钮进行删除操作
刷新：重新载入指定目录下的图片文件信息
打开目录：定位到当前图像文件所在文件夹


2.6.2 声音资源

点击工具栏  按钮，打开声音资源管理界面，该资源用于设备开、关机、视图主题背景等场景音乐



- 导入：点击选择导入 16KHz 的 WAV 文件或 MP3 文件，只支持 16KHz 的 WAV 文件或 MP3 文件
- 清空：移除所有的声音文件
- 刷新：重新载入指定目录下的声音文件信息
- 播放：选择列表中的声音文件后，点击该按钮进行播放
- 重命名：选择列表中的声音文件后，点击该按钮进行重命名
- 打开：定位到当前声音文件所在文件夹
- 删除：选择列表中的声音文件后，点击该按钮进行删除操作

2.6.3 多国语言

点击工具栏  多国语言 按钮，打开语言文件管理界面，该资源用于标签文本内容等显示;UI 设计界面中的文本显示语言在该处理默认语言设置

多语言字符资源管理

新增

删除

清空

列设置

保存

刷新

默认语言English

查询

编辑

Varchar	English	Simplified	Traditional
STR_SCALE_small	small	缩小一半	縮小一半
STR_SCALE_NO	normal	原图	原圖
STR_SCALE_DOUBLE	double	放大两倍	放大兩倍
STR_SETTINGS_SYSTEM	System setting	系统设置	系統設置
STR_SETTINGS_BRIGHT	Brightness setting	亮度设置	亮度設置
STR_SETTINGS_LANGUAC	Language setting	语言设置	語言設置
STR_SETTINGS_DTIME	date & time setting	时间设置	時間設置
STR_SETTINGS_VERSION	Version information	版本信息	版本信息
STR_SETTINGS_RESET	Restore Factory	恢复出厂设置	恢復出廠設置
STR_SETTINGS_LANGUAC	简体中文	简体中文	简体中文
STR_SETTINGS_LANGUAC	繁体中文	繁体中文	繁體中文
行	列		

新增：默认在表格选中行前面插入空白行数据，如没有选中数据行，则在第 1 行插入空白行数据

Varchar	English	Simplified	Traditional	
STR_SCALE_small	small	缩小一半	縮小一半	
STR_SCALE_NO	normal	原图	原圖	

删除：删除表格选中行数据

清空：清空当前表格中的所有数据行

查询：根据输入的关键字查询标识出相关数据行，输入关键字后，点击该按钮

查询

sm

编辑

Varchar	English	Simplified	Traditional	
STR_SCALE_small	small	缩小一半	縮小一半	
STR_SCALE_NO	normal	原图	原圖	

编辑：选中表格中的单元格，该编辑框中内容与单元格内容同步，更改输入框中值或单元格值意义相同

查询

STR_SCALE_small

编辑

Varchar	English	Simplified	Traditional	
STR_SCALE_small	small	缩小一半	縮小一半	
STR_SCALE_NO	normal	原图	原圖	

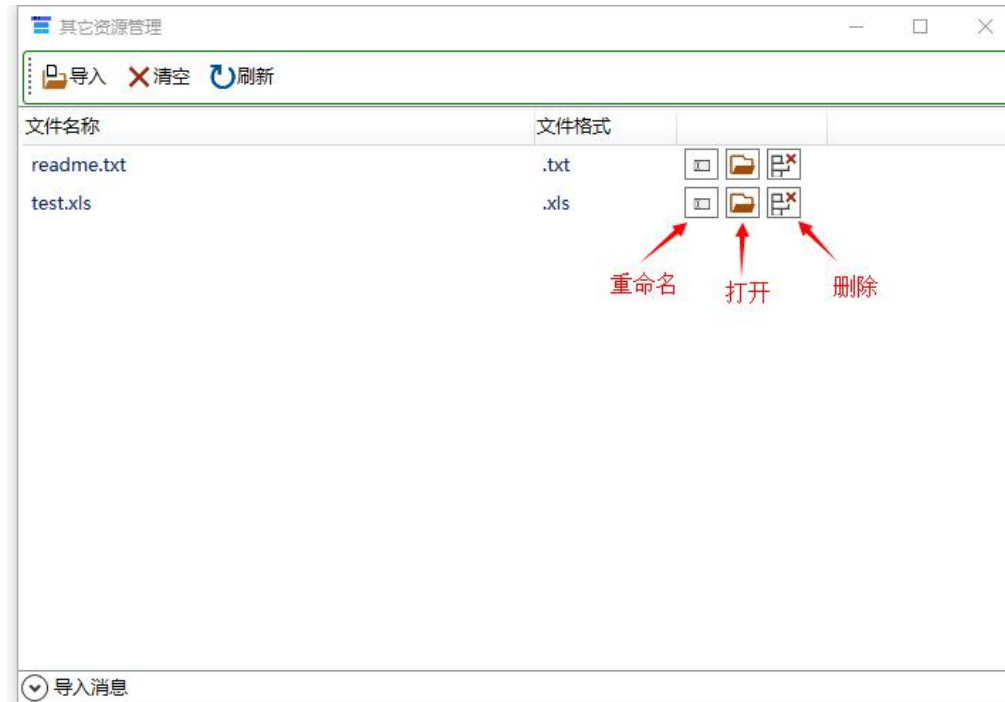
列设置：增加或删除当前表格中的列数据

刷新：重新载入多国语言文件内容，如当前已更改表格内容需先保存后，再刷新，否则更改无效

保存：保存表格中已更改的数据内容

2.6.4 其它资源

点击工具栏  按钮，打开其它资源管理界面



导入：点击选择导入文件

清空：移除当前列表中所有的文件

刷新：重新载入指定目录下的文件信息


重命名：选择列表中的文件后，点击该按钮进行重命名

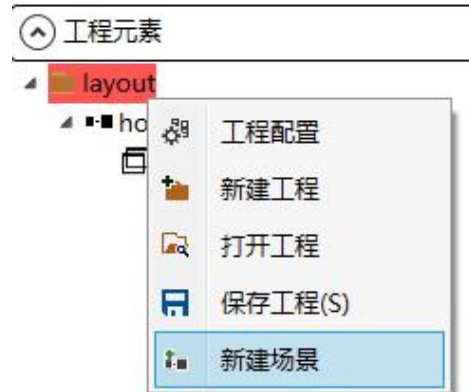
打开：定位到当前文件所在文件夹

删除：选择列表中的文件后，点击该按钮进行删除操作

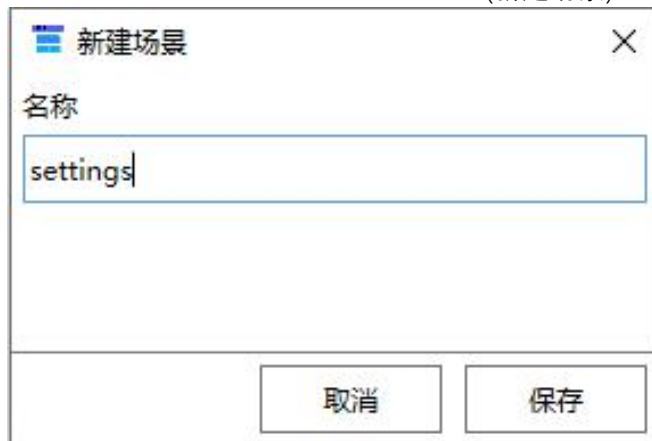
2.7 编辑场景

2.7.1 新建

工程元素中，工程名称节点上鼠标右键，点击  新建场景，打开场景输入界面；用于创建界面分类标识




(新建场景)

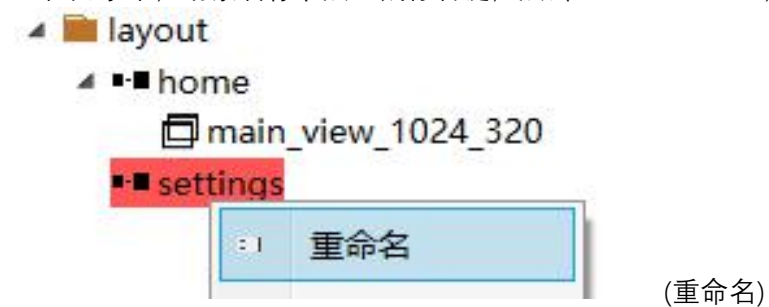


(新建场景界面)

界面中点击保存即可

2.7.2 重命名

工程元素中，场景名称节点上鼠标右键，点击 ，打开重命名界面



(重命名)




场景重命名对话框包含以下元素：

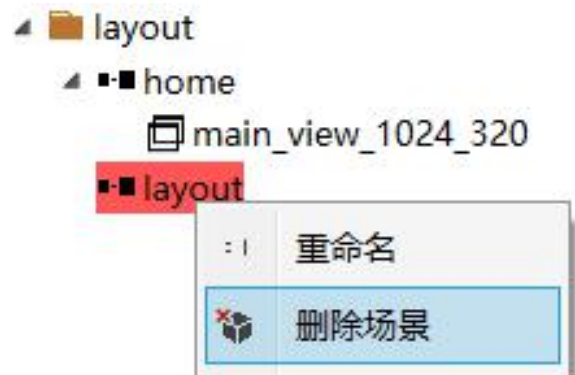
- 标题栏：场景重命名
- 原名称输入框：settings
- 新名称输入框：layout
- 底部按钮：取消、保存

(场景重命名)

界面中点击保存即可

2.7.3 删除

工程元素中，场景名称节点上鼠标右键，点击  删除场景

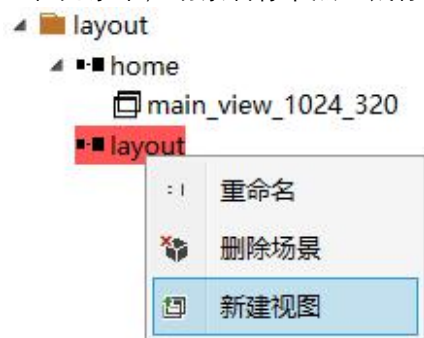


(删除场景)

2.8 编辑视图

2.8.1 新增

工程元素中，场景名称节点上鼠标右键，点击  新建视图 按钮，打开视图创建界面



(新建视图)

新建视图

×

名称

settings

宽度

1024

高度

320

X位置

0

Y位置

0

是否置顶

否

背景色

-1

边框色

-5263441

取消

保存

(新建视图界面)

名称：当前界面的名字

宽度：当前界面宽度，如是提示窗类型，可根据实际情况更改

高度：当前界面高度，如是提示窗类型，可根据实际情况更改

X 位置：当前界面在屏幕中显示水平方向的位置

Y 位置：当前界面在屏幕中显示垂直方向的位置

是否置顶：当前界面是否以模态模式显示

背景色：当前界面的背景颜色

边框色：当前界面的边框颜色

点击保存，创建视图成功



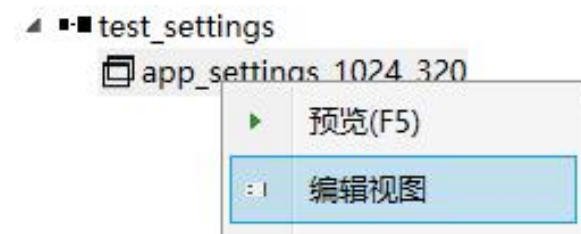
2.8.2 预览

工程元素中，视图名称节点上鼠标右键，点击  按钮，打开实时效果显示界面



2.8.3 编辑

工程元素中，视图名称节点上鼠标右键，点击  按钮，打开视图创建界面



视图编辑

×

新名称

app_settings

新宽度

1024

新高度

320

新X坐标

0

新Y坐标

0

是否置顶

否

新背景色

-1112438134

边框色

-1072017949


取消

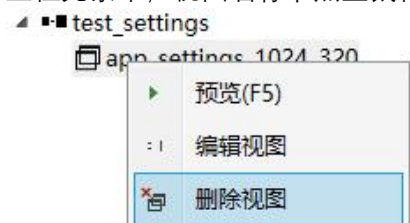
保存

(视图编辑)

内容说明详见 [视图创建](#)

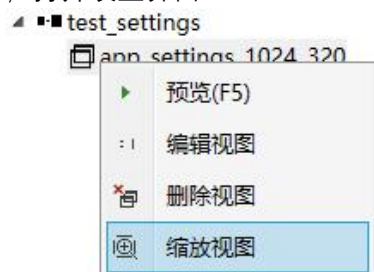
2.8.4 删除


工程元素中，视图名称节点上鼠标右键，点击  删除视图 按钮



2.8.5 缩放

，打开设置界面



 视图缩放 ×

当前大小

宽度 高度

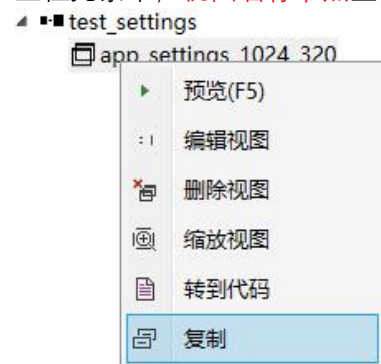
缩放大小

宽度 高度

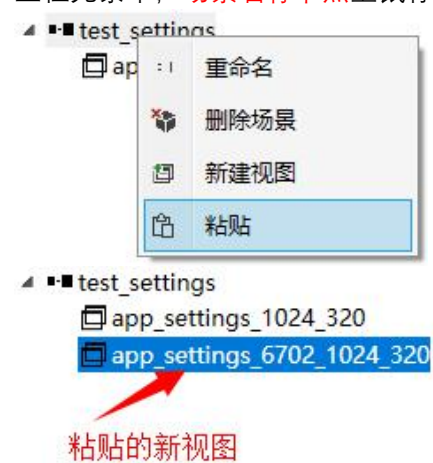
输入缩放后的宽度值、高度值，点击保存按钮进行视图及视图中的控件缩放

2.8.6 复制/粘贴

工程元素中，**视图名称节点**上鼠标右键，点击  **复制** 按钮，将视图数据复制到剪切板

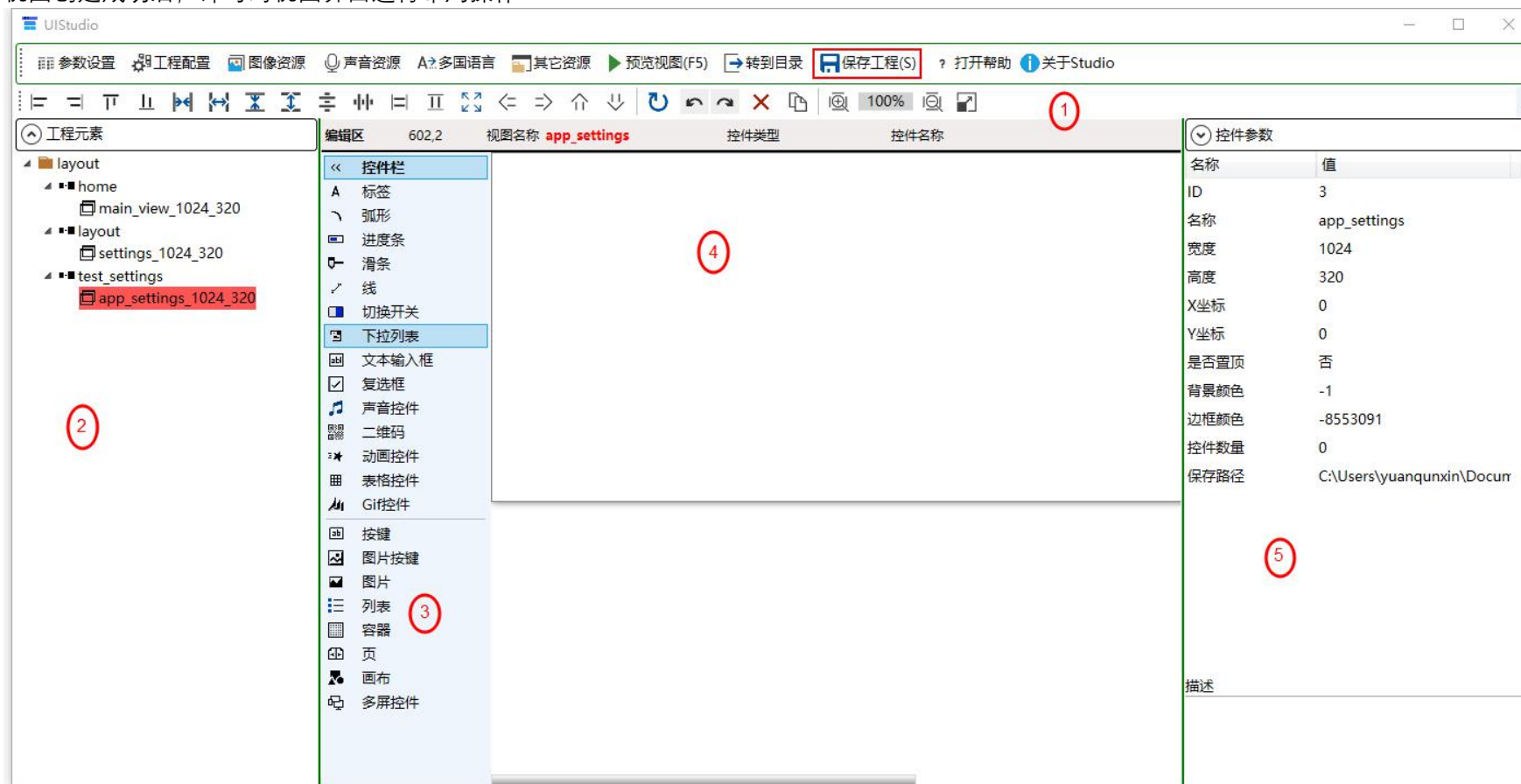


工程元素中，**场景名称节点**上鼠标右键，点击  **粘贴** 按钮，将视图数据粘贴到场景下



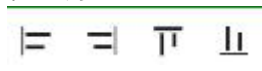
2.9 界面设计

视图创建成功后，即可对视图界面进行布局操作



2.9.1 快捷操作

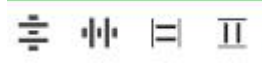
依次为：



左对齐，右对齐，顶部对齐，底部对齐




减小水平间距，增加水平间距，减小垂直间距，增加垂直间距




垂直间距相同，水平间距相同，相同宽度，相同高度，相同大小





向左偏移，向右偏移，向上偏移，向下偏移

视图刷新 ：重新载入视图布局

撤消操作 ：撤消当次对视图中控件的添加、移除、参数更改等操作

恢复操作 ：恢复已撤消的更改操作

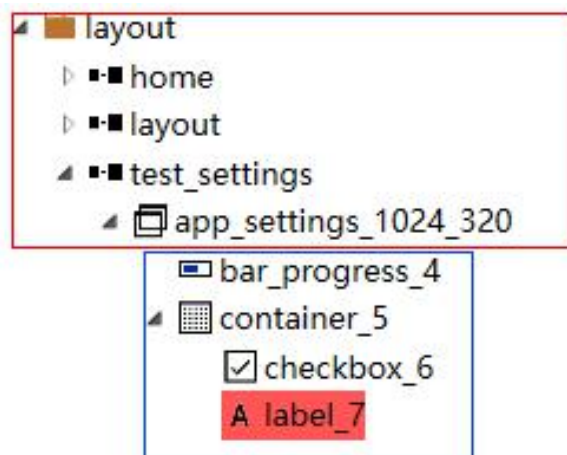
控件删除 ：删除当前选中的控件

控件复制  ：复制当前选中的控件及其参数

视图缩放  100%  ：即放大当前设计界面

2.9.2 工程元素层级

展示场景与视图之间的层级关系，和控件之前的层级关系



红色区域为场景/视图层级关系

蓝色区域为控件层级关系

2.9.3 控件

独立控件

标签：
弧形：
进度条：
滑块：
线：
切换开关：
下拉列表：
文本输入框：
复选框：
声音控件：
二维码：
动画控件：
表格控件：
Gif 控件：

容器类控件

按键：
图片按键：
图片：
列表：
容器：
页：
画布：
多屏控件：

2.9.4 界面设计

1> 拖入控件

在控件栏中鼠标左键选中所需控件，将其拖拽到编辑区，后松开鼠标左键
将独立控件拖入容器类控件中，可呈现层级关系



2> 设置控件参数

在控件参数列表中，更改值列单元格数据

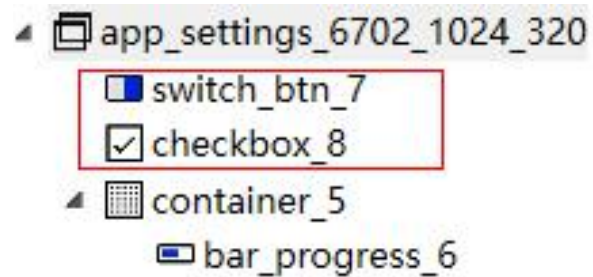
名称	值
控件名称	checkbox_13
类型	checkbox
ID值	13
位置	
X	133
Y	12

3> 更改控件顺序

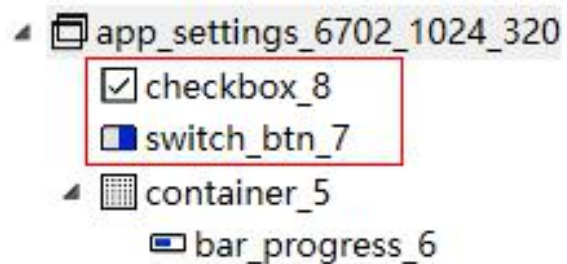
>>独立控件之间更改顺序

如：在工程元素中，独立控件节点 A 在独立控件节点 B 前面，需将控件节点 B 移到控件节点 A 前面

操作：鼠标左键选择控件节点 B，并拖拽到控件节点 A 上，然后松开鼠标左键，即可将该控件节点 B 置于控件节点 A 前面



(改变前)

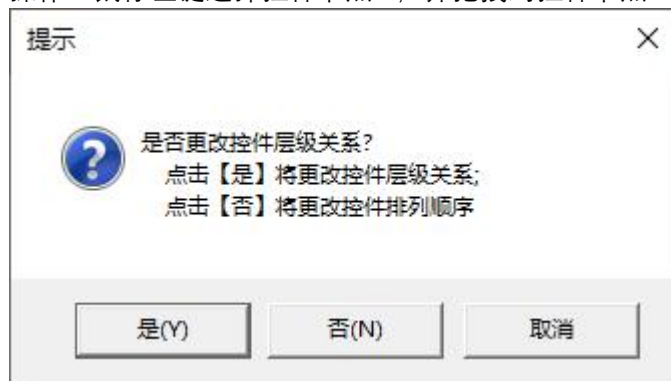


(改变后)

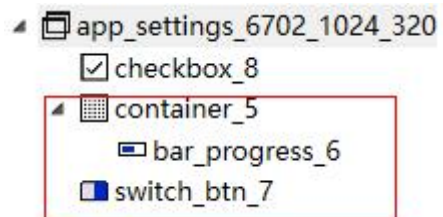
>>独立控件与容器控件之间更改顺序

如：在工程元素中，容器控件节点 A 在独立控件节点 B 前面，需将控件节点 B 移到控件节点 A 前面

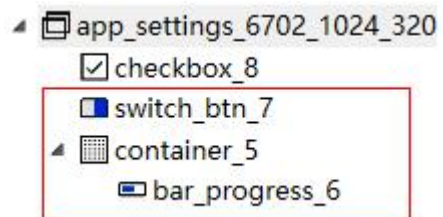
操作：鼠标左键选择控件节点 B，并拖拽到控件节点 A 上，然后松开鼠标左键，软件将提示



选择  按钮，即可改变控件节点 B 的顺序



(改变前)



(改变后)

>>容器控件之间更改顺序

操作与 [>>独立控件与容器控件之间更改顺序](#) 相同

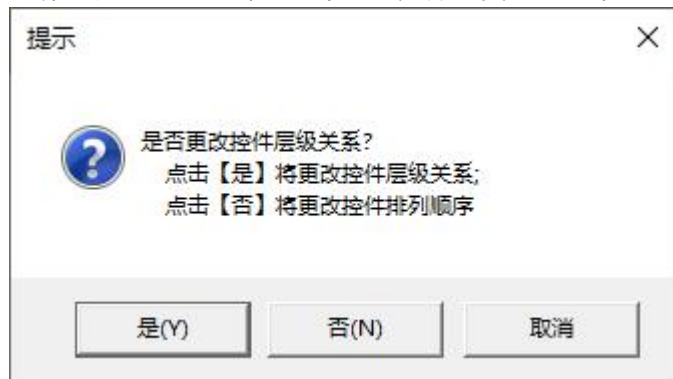
4> 更改层级关系

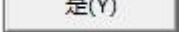
即将独立控件放置到容器控件中 或 将容器控件放置到容器控件中 或 将独立控件放置到容器控件外部

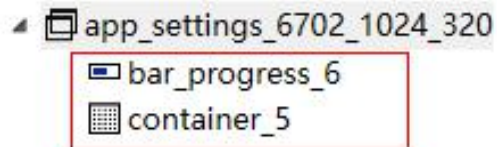
>>控件置于容器类控件中

如：在工程元素中，有容器控件节点 A，独立控件节点 B（或容器控件节点 B），需将节点 B 放置到节点 A 下

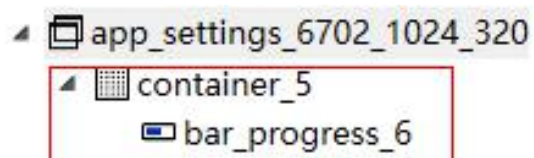
操作：鼠标左键选择控件节点 B，并拖拽到控件节点 A 上，然后松开鼠标左键，软件将提示



选择  按钮，即可将节点 B 放置到节点 A 下



(改变前)

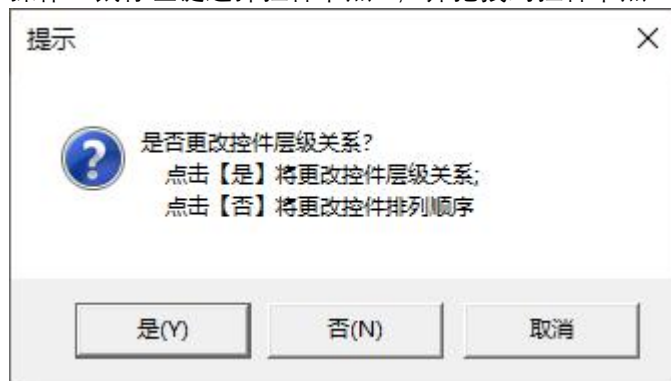


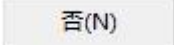
(改变后)

>> 控件从容器类控件中分离



如：在工程元素中，有容器控件节点 A，独立控件节点 B（或容器控件节点 B）位于节点 A 下，需将节点 B 从节点 A 中分离

操作：鼠标左键选择控件节点 B，并拖拽到控件节点 A 上，然后松开鼠标左键，软件将提示






选择  按钮，即可将节点 B 从节点 A 下分离

▲  app_settings_6702_1024_320

▲  container_5
  bar_progress_6


(改变前)

▲  app_settings_6702_1024_320

 bar_progress_6
  container_5

(改变后)

5> 控件删除

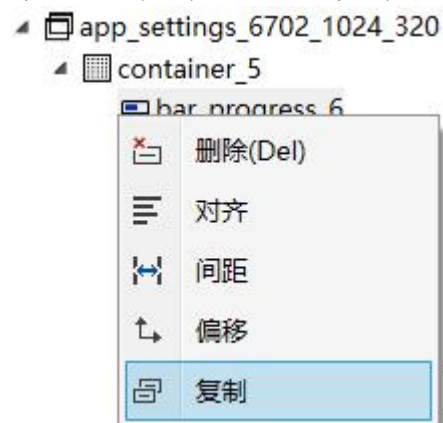
在工程元素中，选中控件节点，鼠标右键点击  删除(Del) 按钮，即可删除该控件



6> 复制/粘贴控件

>>复制

在工程元素中，选中控件节点，鼠标右键点击  复制 按钮，即可将控件信息复制到剪切板



>>粘贴

在工程元素中，选中容器控件节点或视图节点，鼠标右键点击  粘贴 按钮，可将控件粘贴到容器控件中，或视图中

app_settings_6702_1024_320

container_5

- 删除(Del)
- 对齐
- 间距
- 偏移
- 复制
- 粘贴

(粘贴到容器控件中)

app_settings_6702_1024_320

container_5

bar_progress_6

bar_progress_8

app_settings_6702_1024_320

预览(F5)

编辑视图

删除视图

缩放视图

转到代码

复制

粘贴

(粘贴到视图中)

app_settings_6702_1024_320

container_5

bar_progress_6

bar_progress_8

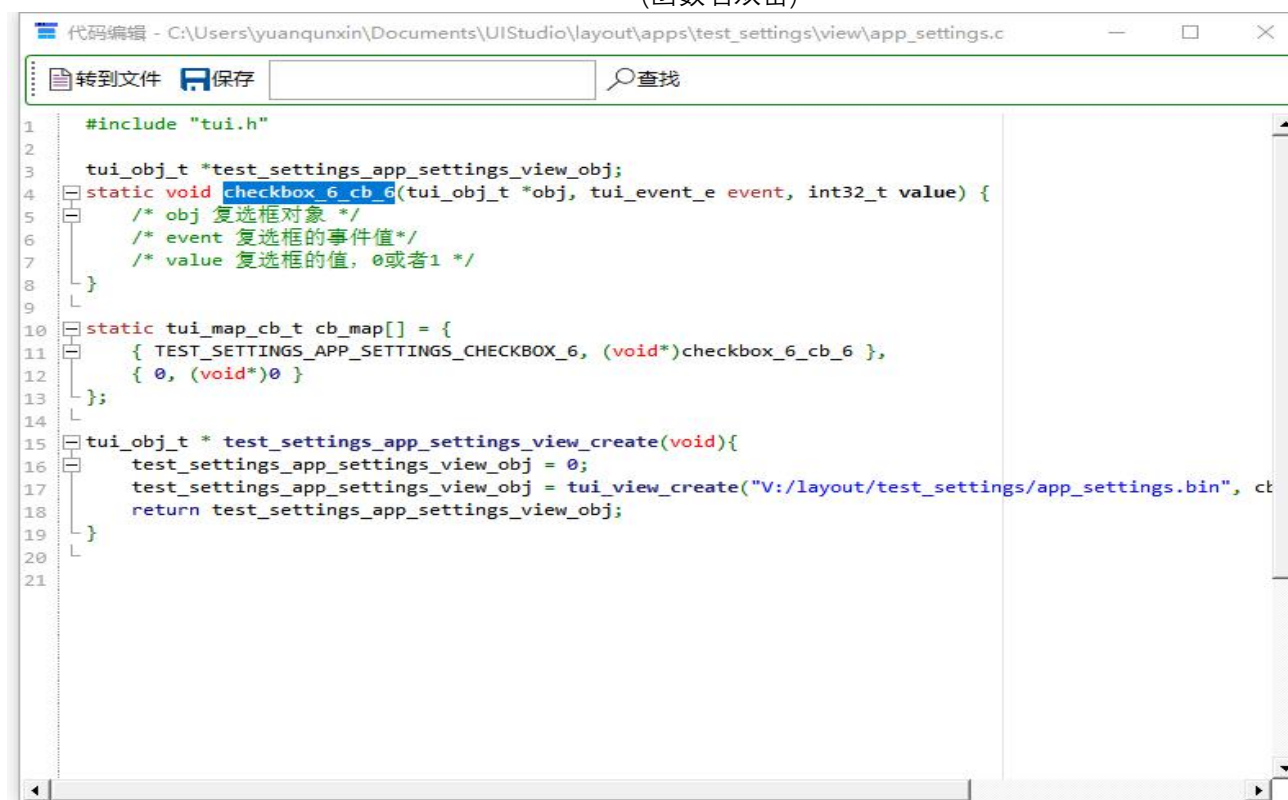
bar_progress_9

7> 查看代码:

在控件参数下方的函数名称行中, 双击函数名所在单元格, 即可打开生成的代码模板

函数名称	启用
checkbox_callback	<input checked="" type="checkbox"/>

(函数名双击)



```
代码编辑 - C:\Users\yuanqunxin\Documents\UIStudio\layout\apps\test_settings\view\app_settings.c
转到文件 保存 查找

1  #include "tui.h"
2
3  tui_obj_t *test_settings_app_settings_view_obj;
4  static void checkbox_6_cb_6(tui_obj_t *obj, tui_event_e event, int32_t value) {
5      /* obj 复选框对象 */
6      /* event 复选框的事件值*/
7      /* value 复选框的值, 0或者1 */
8  }
9
10 static tui_map_cb_t cb_map[] = {
11     { TEST_SETTINGS_APP_SETTINGS_CHECKBOX_6, (void*)checkbox_6_cb_6 },
12     { 0, (void*)0 }
13 };
14
15 tui_obj_t * test_settings_app_settings_view_create(void){
16     test_settings_app_settings_view_obj = 0;
17     test_settings_app_settings_view_obj = tui_view_create("V:/layout/test_settings/app_settings.bin", cb
18     return test_settings_app_settings_view_obj;
19 }
20
21
```

2.9.5 控件参数

详细参数说明， 详见参数列表下方区域说明

▼ 控件参数

名称	值
控件名称	checkbox_13
类型	checkbox
ID值	13
位置	
X	133
Y	12
宽高	
宽度	30
高度	30
是否隐藏	false
状态值	0

函数名称

启用


checkbox_callback ☐

描述

复选框的值，0或者1，
1=选中，
0=未选中

2.9.6 视图预览


即预览当前视图在设备端的显示效果

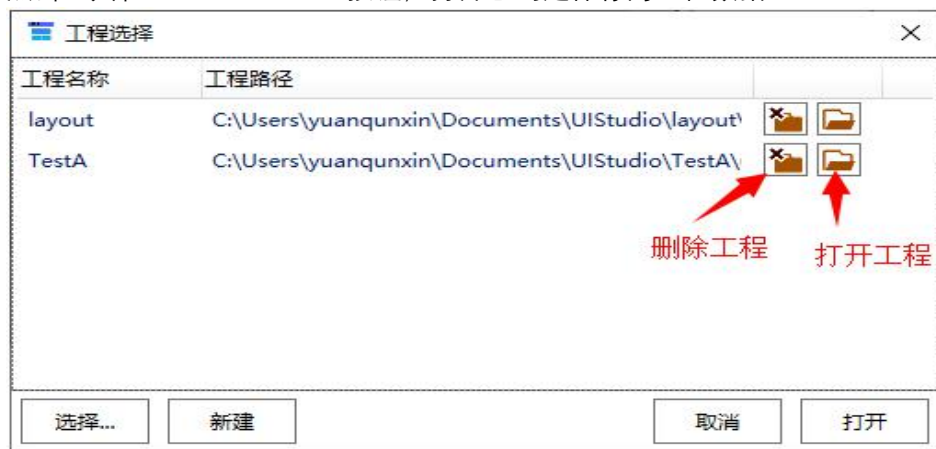
点击工具栏上的  预览视图(F5) 可预览当前视图的最终显示效果

2.10 保存工程

点击工具栏  保存工程(S) 按钮，保存工程

2.11 打开工程

点击工具栏  打开工程(O) 按钮，打开已创建保存的工程数据



选择：手动选择其它目录下的工程

新建：创建新工程，详见

打开：选择列表中的工程后，点击该按钮加载该工程信息

取消：退出界面

3. 注意事项

- 1.1 同一工程下的场景名称不允许有重复
- 1.2 同一场景下的视图名称不允许有重复
- 1.3 同一视图下的控件名称不允许有重复