

## (1)修改第一张图

首先根据我们的 dts

\\192.168.0.160\jhy\j\fa100\rk312x\_android6\kernel\arch\arm\boot\dts\rk3128-fa100.dts

里面有一个

```
&fb {
```

```
    rockchip,disp-mode = <ONE_DUAL>;
```

```
    rockchip,uboot-logo-on = <0>;
```


```
};
```

rockchip,uboot-logo-on 为 0 则使用 kernel 目录下的 resource.img,也就是 kernel 下面的 logo.bmp

rockchip,uboot-logo-on 为 1 则使用 u-boot 目录下的 resource.img,也就是 u-boot下面的 logo.bmp


我们FA100是 rockchip,uboot-logo-on = <0>; , 所有就只在kernel目录下改即可。

\\192.168.0.160\jhy\j\fa100\rk312x\_android6\kernel 目录之下有一个 logo.bmp 有近10 M 的大小。

 logo.bmp	2017/1/17 10:00	BMP 图像	9,217 KB
--	-----------------	--------	----------

在服务器指令：

```
kernel$ convert -compress rle -colors 256 logo.bmp logo_rle8.bmp
```

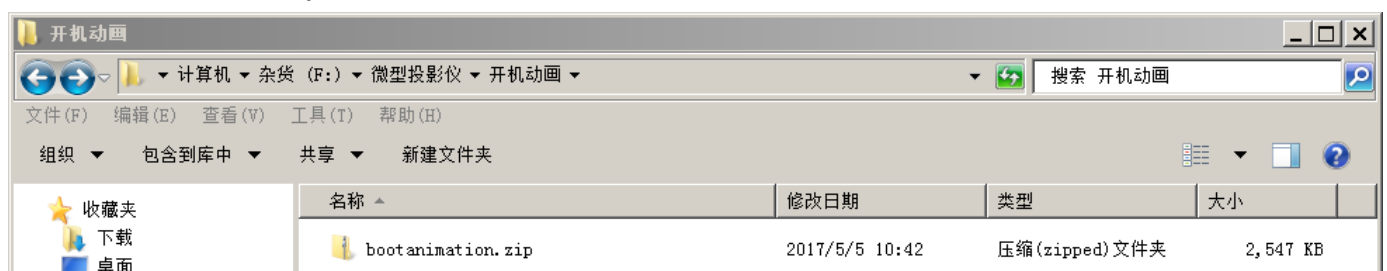
 logo_rle8.bmp	2017/5/22 8:24	BMP 图像	44 KB
---	----------------	--------	-------

重新生成的 logo\_rle8.bmp 则有44 K，压缩率可想而知。

再将生成的 logo\_rle8.bmp 文件重新命名为 logo.bmp，重新编译kernel。

## (2) 修改开机动画

拿到 bootanimation.zip 文件，



先 adb push 到相应的目录之下，测试下效果。

```
C:\Users\Administrator>adb root
```

```
* daemon not running. starting it now on port 22222 *
```

```
* daemon started successfully *
```

```
adb is already running as root
```

```
C:\Users\Administrator>adb remount
```

```
remount succeeded
```

```
C:\Users\Administrator>adb push F:\微型投影仪\开机动画\bootanimation.zip system/media/.
```

6277 KB/s (2607469 bytes in 0.405s)

C:\Users\Administrator>adb reboot

C:\Users\Administrator>

效果即可显现。

那么测试成功之后，那么在 out 哪里位置修改呢？

\\192.168.0.160\jhy\jfa100\rk312x\_android6\out\target\product\rk312x\system\media 目录如下：



将刚刚adb 测试的 bootanimation.zip 拷贝到当前目录之下：



重新在服务器的SDK目录下 执行 ./mkimage.sh ，命令。刷入整个Update.img固件到设备，重启看设备。

那么源码在哪里改呢？怎么让编译的时候。已经自动将开机动画自动编译生成到 out\target\product\rk312x\system\media 之下呢？

参考文献：《RockChip\_Uboot开发文档 V3.3.pdf》 25页-26页。

