

使用 UI_Editor 之前的准备事项

在使用 UI_Editor 工具之前用户需依据产品的需求进行显示规划，这些规划与设计与 UI_Editor 无关，使用者可以用绘图软件去设计图片或是动画（Gif 文件），显示的流程可以用 Word、PowerPoint 或是自己熟悉的工具去纪录，规划及准备的方向大致如下所示：

1. 根据产品应用的硬件、软件、及显示功能需求去选用本公司芯片，可以参考芯片规格及支持的显示功能，或与本公司业务/FAE 接洽。
2. 至本公司官网 (www.levetop.cn) 下载最新的 UI_Editor 开发软件及对应芯片的应用手册。
3. 确认显示屏的分辨率，例如 480*272 或是 800*480 等等。
4. 以 1:1 方式设计产品中会需要显示的底图，例如显示屏 480*272，那么底图就以 480*272 分辨率来设计。虽然 UI_Editor 可以改变导入图片的大小，但是不同的算法会导致图片的局部失真，因此强烈建议 UI 工程师以 1:1 方式设计图片。
5. 设计产品中需要显示的各个大小的图片、或是动画（Gif 档）。
6. 设计产品中需要 显示的图片或是动画的显示坐标。
7. 设计显示的流程，例如主控发不同指令后显示屏会更动哪那些画面。这些显示流程跟用户的产品有绝对的关联，必须先思考清楚，而不是在使用 UI_Editor 时一边思考一边导入。
8. 确认是否使用触控屏功能，如果有就要设计触控控件的图片及显示坐标位置。
9. 如果需要音乐或是中文字库，也要准备音源及字库档，利用工具转成 Bin 档。
10. 在检视整个显示流程无误及准备好所以素材图片之后，就可以开启 UI_Editor 进行显示图片及流程的导入。

以上流程的目的是强调用户在操作 UI_Editor 工具之前的准备工作，这样可以大大的缩短实际设计时间，及减少非常多的编译次数，提升导入串口屏显示的开发效率。