

使用 UI_Editor 之前的準備事項

在使用 UI_Editor 工具之前使用者需依據產品的需求進行顯示規劃 這些規劃與設計與 UI_Editor 無關，使用者可以用繪圖軟體去設計圖片或是動畫 (Gif 檔)，顯示的流程可以用 Word、PowerPoint 或是自己熟悉的工具去紀錄，規劃及準備的方向大致如下所示：

1. 根據產品應用的硬體、軟體、及顯示功能需求去選用本公司晶片，可以參考晶片規格及支援的顯示功能，或與本公司業務/FAE 接洽。
2. 至本公司官網 (www.levetop.tw) 下載最新的 UI_Editor 開發軟體及對應晶片的應用手冊。
3. 確認顯示幕的解析度，例如 480*272 或是 800*480 等等。
4. 以 1:1 方式設計產品中會需要顯示的底圖，例如顯示幕 480*272，那麼底圖就以 480*272 解析度來設計。雖然 UI_Editor 可以改變導入圖片的大小，但是不同的演算法會導致圖片的局部失真，因此強烈建議 UI 工程師以 1:1 方式設計圖片。
5. 設計產品中需要顯示的各個大小的圖片、或是動畫 (Gif 檔)。
6. 設計產品中需要 顯示的圖片或是動畫的顯示座標。
7. 設計顯示的流程，例如主控發不同指令後顯示幕會更動哪那些畫面。這些顯示流程跟使用者的產品有絕對的關聯，必須先思考清楚，而不是在使用 UI_Editor 時一邊思考一邊導入。
8. 確認是否使用觸控屏功能，如果有就要設計觸控控制項的圖片及顯示座標位置。
9. 如果需要音樂或是中文字形檔，也要準備音源及字形檔，利用工具轉成 Bin 檔。
10. 在檢視整個顯示流程無誤及準備好所以素材圖片之後 就可以開啟 UI_Editor 進行顯示圖片及流程的導入。

以上流程的目的是強調使用者在操作 UI_Editor 工具之前的準備工作，這樣可以大大的縮短實際設計階段，及減少非常多的編譯次數，提升導入串口屏顯示的開發效率。