

## 矢量字体:

在 Y 系列产品中,用户可以利用矢量字体文件进行文字显示,矢量字体可以有效去除传统文字显示的锯齿问题,使其更加美,电脑上即用该方式进行文字显示。

矢量字体文件可以在电脑: C:\Windows\Fonts 路径中找到,后缀为 .TTF 文件,也可网上自行下载。

### ➤ 控件位置:



### ➤ 属性:

Touch

矢量字体显示

位置信息

X 412 Y 67

W 145 H 87

名称定义 Vector\_Font

叙述指针(0x) FFFF

变量首地址(0x) 0001

背景色

地址(0x) 0003

初始值(0x) 00000000

背景透明

前景色

地址 0005

初始值(0x) FFFFFFFF

字体大小

地址(0x) 0007

初始值(0x) 32

编码方式

地址(0x) 0008

初始值 BIG5

字库编号

地址(0x) 0009

编码文件

#### 位置信息:控件显示区域

“X” “Y” 为触摸区域左上角坐标。

“W” “H” 为触摸区域宽度和高度, 单位为像素点。

名称定义:默认 Vector\_Font ,可以重新设置

叙述指针:默认为 0xFFFF

变量首地址:属性设置的起始变量地址,

注:其它属性变量地址会直接赋值, 占用起始地址后的连续地址空间

#### 背景色:

地址:存储背景色, 占用两个变量地址空间

初始值:上电默认颜色值, 可通过串口修改

注:勾选“背景透明”后, 文字将无颜色背景, 直接显示背景图片。

#### 前景色:

地址: 存储前景色, 占用两个变量地址空间

初始值:上电默认颜色值, 可通过串口修改

#### 字体大小:

地址:存储地址大小, 占用一个地址空间

初始值: 上电默认大小, 占用一个变量地址空间

#### 编码方式:

地址:存储编码方式, 占用一个地址空间。

初始值:可选 6 种编码方式

0x0000-UTF8 0x0001-GB2312

0x0002-GBK 0x0002-BIG5

0x0004-SJIS 0x0005-UNICODE

注:不同矢量字体支持的编码格式有所不同, 出现乱码后请确认是否支持设置的编码方式. 简体中文一般都支持 GB2312 和 GBK.

#### 字库编号:

地址:存储字库文件编号, 占用一个变量地址空间

编码文件:文件必须以数字命名, 如: 1. TTF

(一个变量地址占用一个字空间大小)

➤ 串口指令控制说明(HEX 格式):

帧头	数据长度	命令	首地址	X	Y	背景色	前景色	字号	编码方式	字库编号	数据 1	数据 2	...	数据 n
5AA5	XX	82	0x0001	0000	00F0	0000 0000	FFFF FFFF	0007	0002	0001	B9DA	CFD4	...	0000

➤ 说明:

**帧头:** 固定为 5AA5 长度, 2 字节

**数据长度 :** XX = 命令和命令以后的所有数据字节数量

**命令:** 固定为 0x82, 1 个字节

**首地址:** 用户设置, 变量存储空间存储数据的首地址.

**X, Y:** 文本显示的左上角坐标 X, 分别占用 2 个字节, 如: 要显示的文本坐标为 (10,10) 则 X=0x000A  
Y=0x000A;

**背景色:** 32 位色 格式为 ABGR 设置 0x00000000 即 A=0x00 B=0x00 G=0x00 R=0x00,A=0x00 即背景透明, 4 字节;

**前景色:** 与背景色相同;

**字体大小:** 字体的显示大小, 如: 0x0007 即显示为字体宽和高为 7 个像素, 占用两个字节。

**编码方式:** 可设置 6 种编码方式

0x0000-UTF8 0x0001-GB2312,

0x0002-GBK 0x0002-BIG5

0x0004-SJIS 0x0005-UNICODE

**字库编号:** 文本显示使用的字库编号。2 字节, 如: 1.TTF

**数据:** 显示的文字数据, 如: 0xB9DA-GBK 编码"冠", 0xCFD4-GBK 编码"显",

注:文本数据末尾必须占用一个变量空间作为文本结束标志,固定为 0x0000

例: 在坐标(0,240)位置,以白色为字体颜色,不显示文字背景色,显示出"冠显"两个字,总占用 12 个变量地址空间

TX:(HEX) 5A A5 1B 82 0001 0000 00F0 00000000 FFFFFFFF 0007 0002 0001 B9DA CFD4 0000