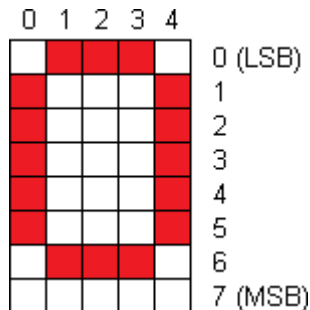


LCD Font Visual

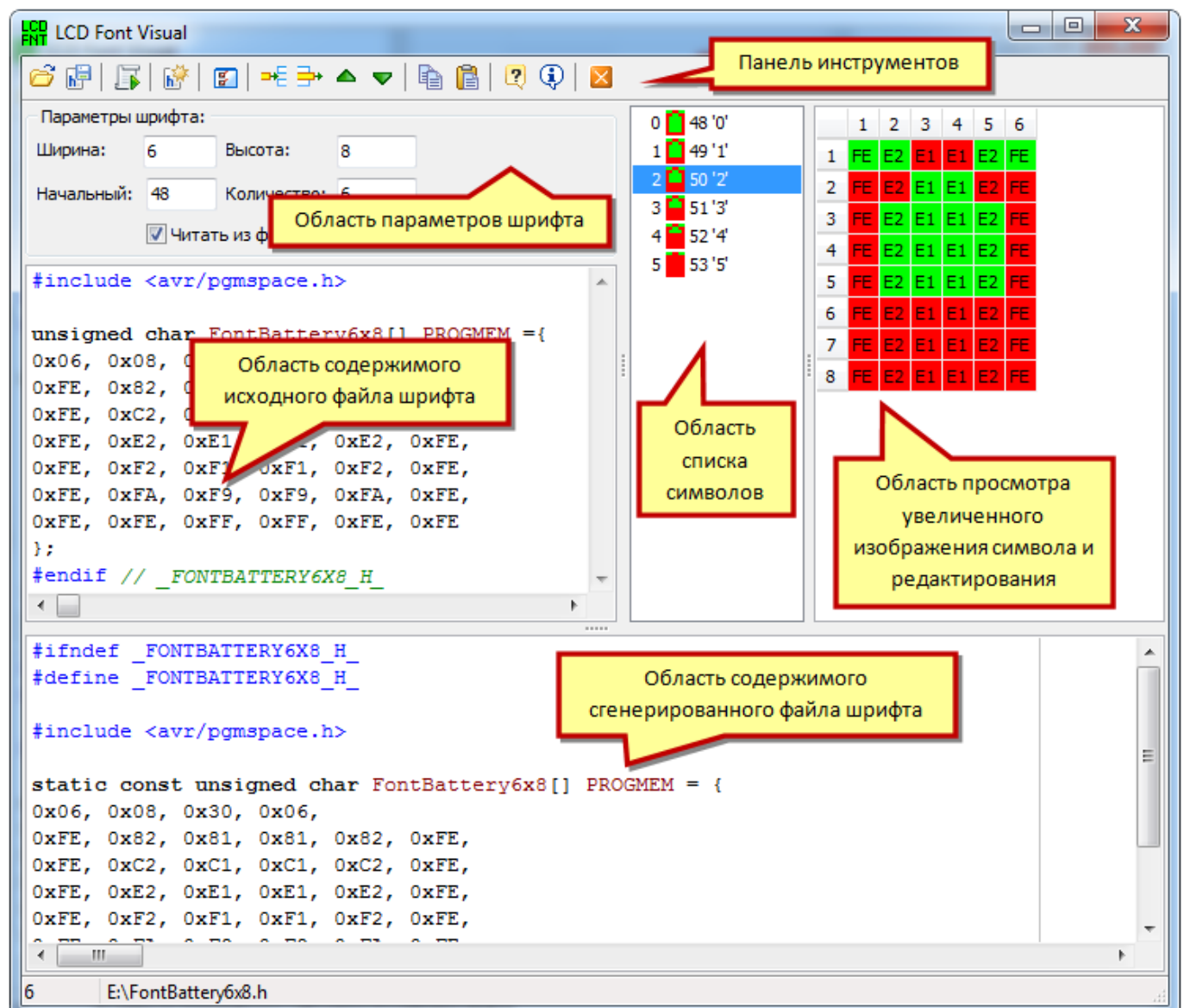
Назначение: просмотр шрифтов для графических дисплеев из файлов исходного кода на C (C++); редактирование таблицы символов; генерация заголовочного файла C (*.h), содержащего откорректированный вариант. LCD Font Visual работает со шрифтами, с вертикальной ориентацией байтов слева направо, младший бит которых отражает состояние верхнего пиксела, как показано на рисунке:














LCD Font Visual поддерживает два типа файлов шрифтов: обычный, когда массив байтов шрифта содержит только байты глифов, а также, если первые 4 байта отводятся под служебные значения — это: ширина и высота глифа в пикселах, смещение первого символа от начала таблицы и количество символов.

Установка: распакуйте содержимое архива lcdfontvis.zip в любой папку, доступную для записи (например: LcdFontVis) и запустите LcdFontVisual.exe.

Интерфейс. Главное окно программы и его элементы показаны на рисунке.



Изображение	Название	Назначение
	Открыть	Открыть существующий файл шрифта
	Сохранить	Сохранить новый файл шрифта
	Показать символы	Показать символы шрифта
	Сгенерировать исходник	Сгенерировать исходник шрифта
	Настройки	Показать настройки
	Вставка символа	Вставка пустого символа перед текущим
	Удаление символа	Удаление текущего символа
	Переставить вверх	Переставить текущий символ выше
	Переставить вниз	Переставить текущий символ ниже
	Копировать	Скопировать текущий символ в память
	Вставить	Вставить скопированный в память символ в текущий символ
	Справка	Показать справку
	О программе	Показать информацию о программе
	Выход	Выход из программы

Чтобы открыть файл шрифта:

- Нажмите кнопку «Открыть». В появившемся диалоге «Открыть» выберите нужный файл и нажмите кнопку «Открыть». Содержимое файла отображается в области «содержимого исходного файла шрифта».

Текст в области «содержимого исходного файла шрифта» может редактироваться.

Чтобы просмотреть символы:

- На панели инструментов нажмите кнопку «Показать символы». В области «списка символов» появятся символы; одному символу соответствует одна строка списка. Первое число в строке — номер по порядку; далее следует изображение символа; следующее число — смещение символа; далее — соответствующий символ в кодировке Windows.

Если при просмотре символы отображаются не корректно, то:

- либо заданы неправильные ширина и высота символа;
- либо ориентация символов не соответствует принятой в программе.

В первом случае, попробуйте установить или сбросить флажок «Читать из файла» или задайте другие значения ширины и высоты символа и повторно нажмите кнопку «Показать символы».

Текущий выделенный символ в списке подсвечивается цветом.

Чтобы просмотреть увеличенное изображение символа:

- Выделяйте соответствующие символы в списке. В области «просмотра увеличенного изображения символа и редактирования» подсвечиваются ячейки, значение бита для которых равно 1; также в ячейках отображается шестнадцатеричное значение соответствующего байта.

Чтобы изменить изображение символа:

- Щелкайте левой кнопкой мыши на ячейках в области «просмотра увеличенного изображения и редактирования». При щелчке биты инвертируются.

Чтобы вставить новый символ:

- Выделите в списке символ, перед которым необходимо вставить новый и нажмите кнопку «Вставка символа» на панели инструментов.

Чтобы передвинуть символ выше:

- Выделите в списке символ, который необходимо передвинуть и нажмите кнопку «Переставить вверх» на панели инструментов.

Чтобы передвинуть символ ниже:

- Выделите в списке символ, который необходимо передвинуть и нажмите кнопку «Переставить вниз» на панели инструментов.

Чтобы скопировать символ в память:

- Выделите в списке символ, который необходимо скопировать и нажмите кнопку «Копировать» на панели инструментов.

Чтобы вставить скопированный в память символ в текущий:

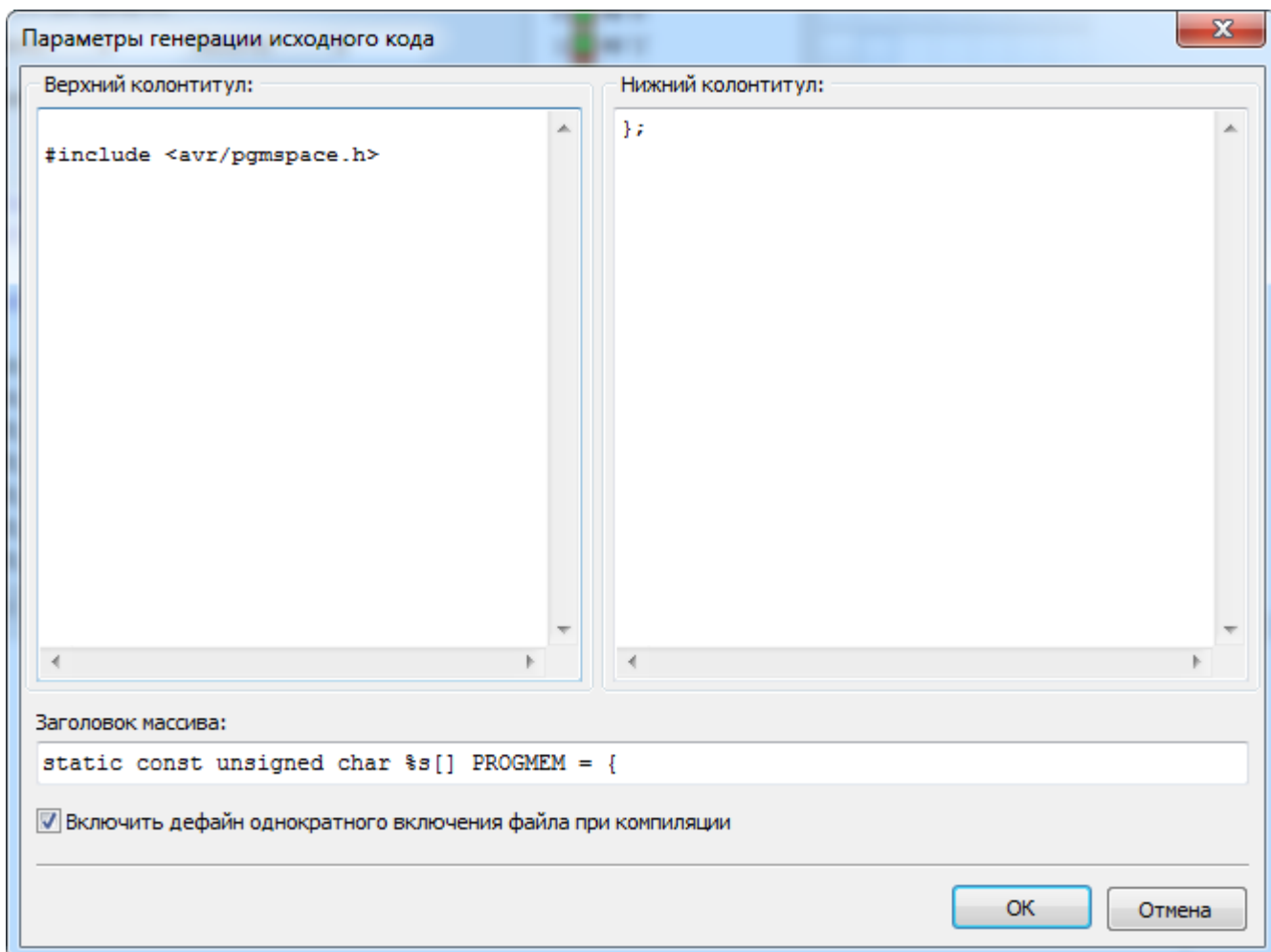
- Выделите в списке символ, в который необходимо вставить изображение и нажмите кнопку «Вставить» на панели инструментов.

Копирование и вставка изображений символов осуществляется в память программы, а не в буфер обмена Windows, поэтому передача таким образом изображений символов из разных запущенных экземпляров программа не доступна.

Чтобы сгенерировать новый исходный текст из откорректированных символов шрифта:

- Нажмите кнопку «Сгенерировать исходник» на панели инструментов.

В появившемся диалоге «Параметры генерации исходного кода» задайте требуемые значения и нажмите кнопку «ОК».



Если установлен флажок «Читать из файла», то ширина и высота символа, смещение первого символа и количество символов добавляются в первые 4-е байта массива.

Программа не генерирует символы, определяющие тело массива {}, поэтому они должны быть указаны соответственно в полях «Заголовок массива» и «Нижний колонтитул» как показано на рисунке выше.

Поля «Верхний колонтитул» и «Нижний колонтитул» позволяют вводить многострочный текст, поле «Заголовок массива» предназначено только для однострочного текста.

Текст в поле «Заголовок массива» может содержать один или два подстановочных места: в место «%s» подставляется имя исходного файла; в место «%d» подставляется размер массива в байтах.

Флажок «Включить дефайн однократного включения файла при компиляции» определяет обрамление текста дефайном вида:

```
#ifndef _XXX_H_
#define _XXX_H_

#endif // _XXX_H_
```

Где XXX – имя исходного файла в верхнем регистре.

Синтаксический анализ корректности C-кода в полях диалога «Параметры генерации исходного кода», а также имени файла при его подстановке в дефайн не проводится.

Полученный текст отображается в области «содержимого сгенерированного файла шрифта».

Текст в области «содержимого исходного файла шрифта» может редактироваться.

Чтобы сохранить сгенерированный новый исходный текст в файл:

- На панели инструментов нажмите кнопку «Сохранить».

В появившемся диалоге «Сохранить как» задайте требуемое имя файла и нажмите кнопку «Сохранить».

Настройки. Установки программы задаются в диалоге «Настройки», вызываемом нажатием одноименной кнопки на панели инструментов.

Размер точки (в пикселах экрана, от 1 до 4) задается в одноименном поле стрелками «Вверх» и «Вниз».

Для настройки цвета элементов изображения выберите требуемое значение из соответствующих выпадающих списков или диалога «Цвет», вызываемого нажатием на кнопку рядом с заголовком элемента.

Автор. Вершинин И.В., г. Рязань, 2018

<mailto:cadhouse3@gmail.com>

<http://cadhouse.narod.ru>