

SDWb 系列与 SDWe 系列差异说明

SDWb 系列串口屏基于 VGUS 组态软件平台开发。功能及用法上兼容 SDWe 系列，同时增加了一些新功能。了解和使用过 SDWe 系列的，结合本文，可以快速了解 SDWb 系列。对于初次接触 VGUS 的用户，可阅读《VGUS 串口屏用户开发指南》全面了解产品。

一. 工程转换

使用 VGUS2021，打开已有的 SDWe 工程。点击菜单栏上“工具->项目属性设置”

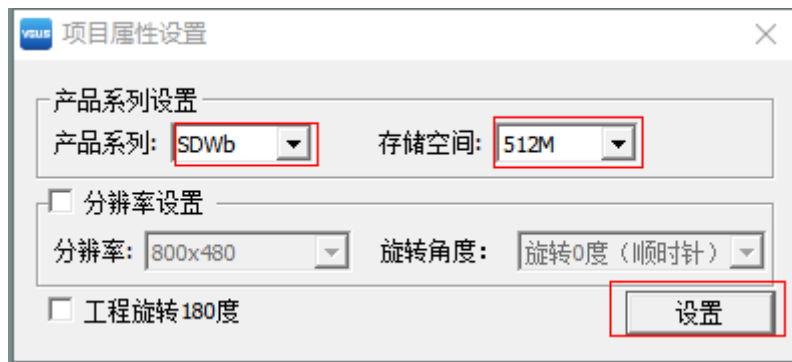


图1 项目属性设置

如图 1 所示，“产品系列”选择 SDWb，“存储空间”选择产品对应的存储空间大小，再点击设置，等待软件完成图片的格式转换。

点击“生成配置文件”重新编译工程并生成工程文件。工程文件夹中生成“VT_SET_SDWb”文件夹，表示工程系列转换成功。

二. 下载方式及下载文件

SDWb 系列支持 TF 卡脱机下载，TF 卡容量要求不大于 32G，TF 卡须格式化为 FAT32 或者 FAT 文件格式。

SDWb 系列工程文件夹命名为“VT_SET_SDWb”，可追加字符。文件夹放于 TF 卡根目录。

三. FLASH 内存大小

SDWb 系列支持 8M/16M/32M/128M/512M 字节四种 flash 内存。不同内存用户可用大小如下：

8M：系统占用 0.9M，用户可用 7.1M。

16M：系统占用 0.9M，用户可用 15.1M。

128M：系统占用 4.5M，用户可用 123.5M。

512M：系统占用 12M，用户可用 500M。

四. 图标文件格式

SDWb 系列支持 bmp、jpg、png 格式的图标文件。**新设计建议选用 jpg 格式的图标，jpg 格式**



图标占用内存少。需要用到透明显示的场合建议选用 png 格式图标。

jpg: 如果对图标的透明显示没有要求，建议选择 jpg 格式的图标。图标占用的 FLASH 内存较 bmp 格式要小许多。可以节约大量存储空间。jpg 格式的图标固定不支持透明显示。上位机“图标显示模式”设置对此格式无效。

png: 如果对图标有透明和抗锯齿的显示效果要求，建议选择 png 格式的图标。png 格式的图标根据文件本身的透明进行显示。“透明”显示效果较 bmp 格式图标更好。上位机“图标显示模式”设置对此格式无效。

bmp: 此格式支持上位机“图标显示模式”的设置。

选择“透明”，显示时会将图标左上角像素颜色为背景色，凡是颜色与背景色相同的像素都被滤除不显示。（在图片中将图标显示位置的颜色做成和此背景色一致，将会得到比较好的“透明”显示效果）。选择“显示背景”，显示时会将图标完整显示出来。

因为 SDWe 仅支持 bmp 格式图标，所以通过 SDWe 系列转换过来的工程，其图标格式均为 bmp 格式，与图标相关的素材和控件设置可不作修改在 SDWb 系列显示，但占用内存较多。为了减少图标占用内存，可以在工程转换后，可以手动将 bmp 格式的图标替换成 jpg 格式。

五. AVI 视频文件格式差异

SDWb 系列支持播放 AVI 格式的视频。视频格式与 SDWa/SDWe 系列支持的 AVI 视频文件格式存在差异。需要用到“videoconverter”软件重新进行格式转换。

详细参考文档《VGUS 串口屏视频播放功能详解》。

如果是由 SDWa/SDWe 系列直接转换工程系列得到 SDWb 系列的工程。AVI 视频文件需要通过软件重新进行格式转换，再添加到 SDWb 系列的工程中。

六. 新增摄像头控件

SDWb 系列支持连接 CVBS 接口的摄像头。支持连接两个通道。

详细参考文档《VGUS 串口屏用户开发指南》。

七. 新增滑屏控件

滑屏控件可通过滑动方式实现页面切换。

详细参考文档《VGUS 串口屏用户开发指南》。

八. 支持休眠功能

SDWb 系列支持休眠功能，休眠时可有效降低屏的功耗。

详细参考文档《串口屏休眠模式使用方法》。

