



D'abord exécuter votre IDE Arduino (ou ce que vous modifier votre firmware avec) le croquis de Marlin et ouvert le fichier nommé:

### *dogm\_lcd\_implementation.h*

A l'intérieur de ce fichier, il ya une fonction appelée:

lcd\_implementation\_init ()

Dans cette fonction, vous trouverez ce morceau de code:

```
u8g.setFont(u8g_font_6x10_marlin); u8g.drawStr(62,10,"MARLIN"); u8g.setFont(u8g_font_5x8);  
u8g.drawStr(62,19,"V1.0.0 RC2-mm"); u8g.setFont(u8g_font_6x10_marlin); u8g.drawStr(62,28,"by  
ErikZalm"); u8g.drawStr(62,41,"DOGM128 LCD"); u8g.setFont(u8g_font_5x8);  
u8g.drawStr(62,48,"enhancements"); u8g.setFont(u8g_font_5x8); u8g.drawStr(62,55,"by STB, MM");  
u8g.drawStr(62,61,"uses u"); u8g.drawStr90(92,57,"8"); u8g.drawStr(100,61,"glib");
```

Ok, donc en modifiant les textes cités en caractères gras, vous modifiez directement le texte de l'écran initial. Aussi simple que ça (ne pas supprimer les "guillemets").



Pour modifier l'image est plus complexe, mais pas plus difficile.

Vous devez d'abord vous procurer une image en noir et blanc de bienvenue avec la bonne taille "autour" 64x64 pixels.



Obtenir la bonne taille est un peu délicat. Vous pouvez faire un peu d'expérimentation jusqu'à ce que vous obtenez la bonne taille, ou vous pouvez aller un peu plus loin dans le firmware de votre marlin et d'ajuster les paramètres de la fonction pour les images de peinture.

Mais pour moi une image de 64x64 a bien fonctionné.

En utilisant [cette page](#) ou [LCD Assistant](#) pour convertir votre image en un tableau d'octets. Assurez-vous que vous utilisez « horizontal » pour Byte orientation.

Une fois que vous avez obtenu le tableau d'octets, copier et coller dans un fichier nommé Marlins:

DOGmbitmap.h

Supprimez le contenu du tableau existant et coller «le votre» dans:

```
const unsigned char start_bmp [574] PROGMEM = {
```

Je vous recommande également de ne pas forcer la taille du tableau juste au cas où notre image a des dimensions différentes. Comme ça:

```
const unsigned char start_bmp [] = {PROGMEM
```

Ne pas oublier de fermer le réseau, et supprimer la dernière ",". Comme:

...

```
0xFF, 0x04, 0xFF
```

```
} // Accolade fermante pour start_bpm tableau d'octets
```

Et c'est tout! maintenant si vous téléchargez votre firmware, vous verrez votre nouveau, brillant et personnalisée écran d'accueil!

Mais attendez, il ya plus.

Si vous aimez tant votre écran d'accueil que vous voulez avoir un écran de bienvenue "plus".

Ajouter une temporisation à la fin **de** la fonction de **lcd\_implementation\_init ()**:

...

```
retard (3000);
```

```
} // Accolade fermante pour lcd_implementation_init ()
```

Le temps de retard est en microsecondes (3000 = 3 secondes).

S'il vous arrive d'avoir des problèmes de mise à jour de votre firmware essayer de supprimer votre retard ou de modifier la valeur.

Quoi qu'il en soit, le faire à vos propres **risques**, certaines compétences de programmation de base sont obligatoires, et n'oubliez pas de sauvegarder votre firmware avant de déconner avec elle!



donne :

```
//Byte array of bitmap of 40 x 52 px:
```

```
img [] = {  
0x30, 0x0,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x20, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x8, 0x7, 0xc0, 0x3, 0xf0, 0x2, 0x3f, 0xf8, 0x1f, 0xf8,  
0x43, 0xff, 0xff, 0xff, 0xf8, 0x3, 0xff, 0xff, 0xff, 0xfc, 0xb, 0xff, 0xff, 0xff, 0xfc,  
0x4b, 0xff, 0xff, 0xff, 0xfc, 0x43, 0xff, 0xff, 0xff, 0xfc, 0x3, 0xff, 0xff, 0xff,  
0xfc,  
0x3, 0xff, 0x8f, 0xff, 0xec, 0x8, 0x1f, 0x80, 0x7f, 0xe0, 0x8, 0x1f, 0x80, 0x3f, 0xe0,  
0x8, 0x1f, 0xc0, 0x3f, 0xe4, 0x8, 0x1f, 0xc0, 0x3f, 0xe4, 0x0, 0x1f, 0xc0, 0x3f, 0xe0,  
0x0, 0x1f, 0xc0, 0x1f, 0xf0, 0x0, 0x7, 0x80, 0xf, 0xe0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x7, 0xc0,  
0x8, 0x0, 0x0, 0x7, 0xc0, 0x8, 0x0, 0x0, 0x3, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x3, 0x80,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x1, 0x0, 0x8, 0x0, 0x0, 0x1, 0xc0, 0x8, 0x0, 0x0, 0x1, 0x0,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0,  
0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x0, 0x3, 0xe0, 0x0, 0x0, 0x0, 0xc, 0x18, 0x0, 0x0,  
0x0, 0x10, 0x4, 0x0, 0x0, 0x40, 0x26, 0x32, 0x0, 0x0, 0x8, 0x29, 0x4a, 0x0, 0x0,  
0x0, 0x40, 0x5, 0x0, 0x0, 0xe8, 0x5f, 0xff, 0x0, 0x0, 0x9f, 0xd2, 0x27, 0x80, 0x0,  
0x99, 0x52, 0x25, 0x40, 0x0, 0xfb, 0x52, 0x27, 0xe0, 0x0, 0xee, 0x2a, 0x2f, 0x30, 0x0,  
0x48, 0x26, 0x3f, 0x30, 0x0, 0x0, 0x13, 0xfd, 0xf0, 0x0, 0x0, 0xf, 0xd8, 0xe0, 0x0,  
0x8, 0x3, 0xe0, 0x0, 0x0,  
}
```