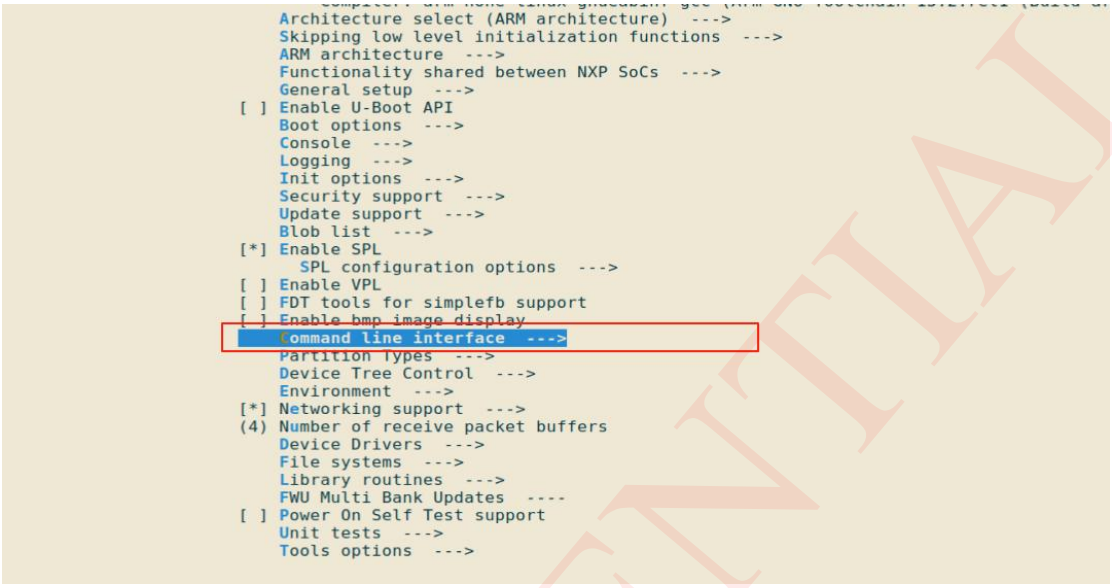
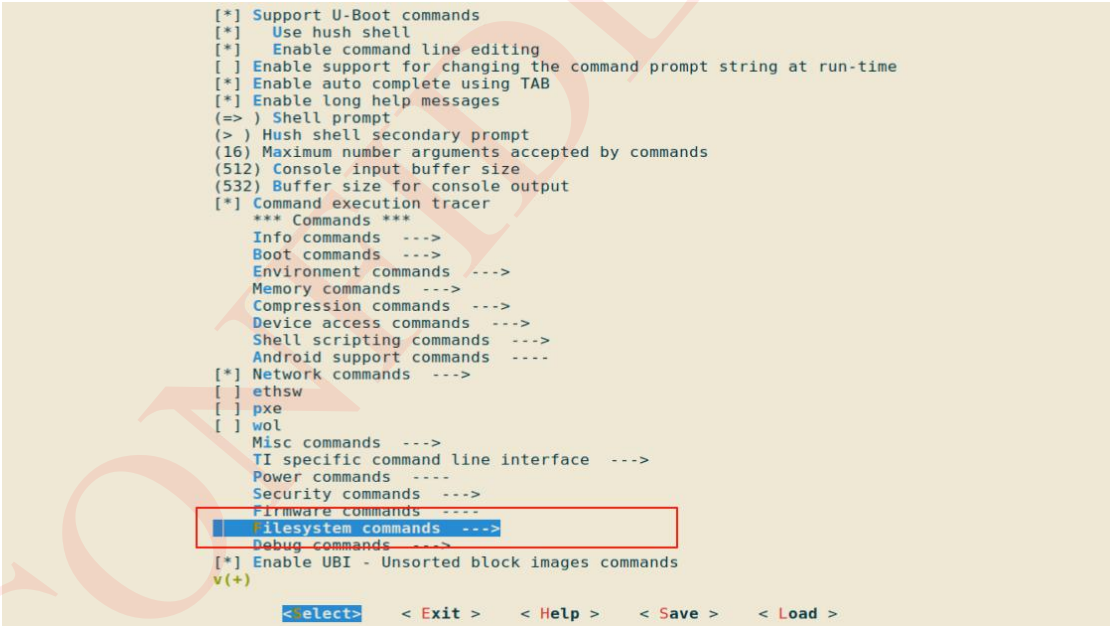
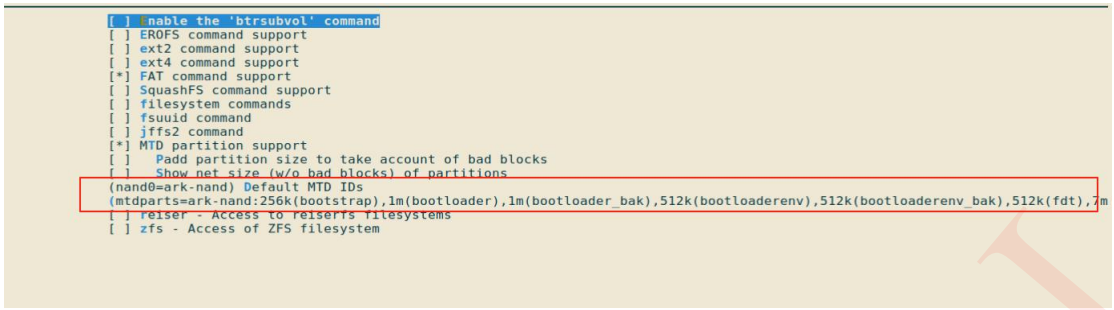
ARK1668ED 动画功能实现

1、 动画分区的大小设置：

Nandflash 启动模式：

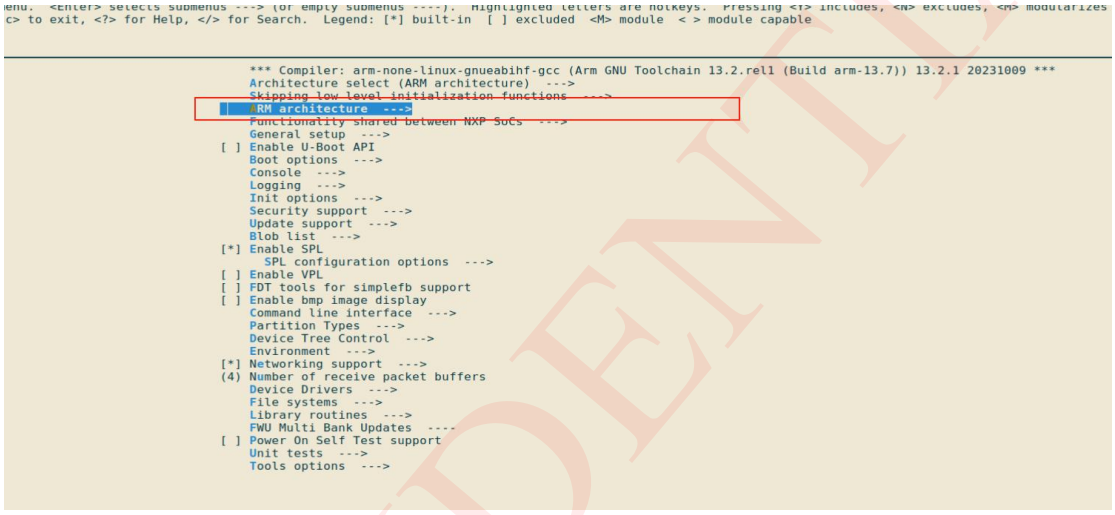






在红线的位置进行修改；

EMMC 启动模式：



在红线的位置进行 emmc 添加动画分区；

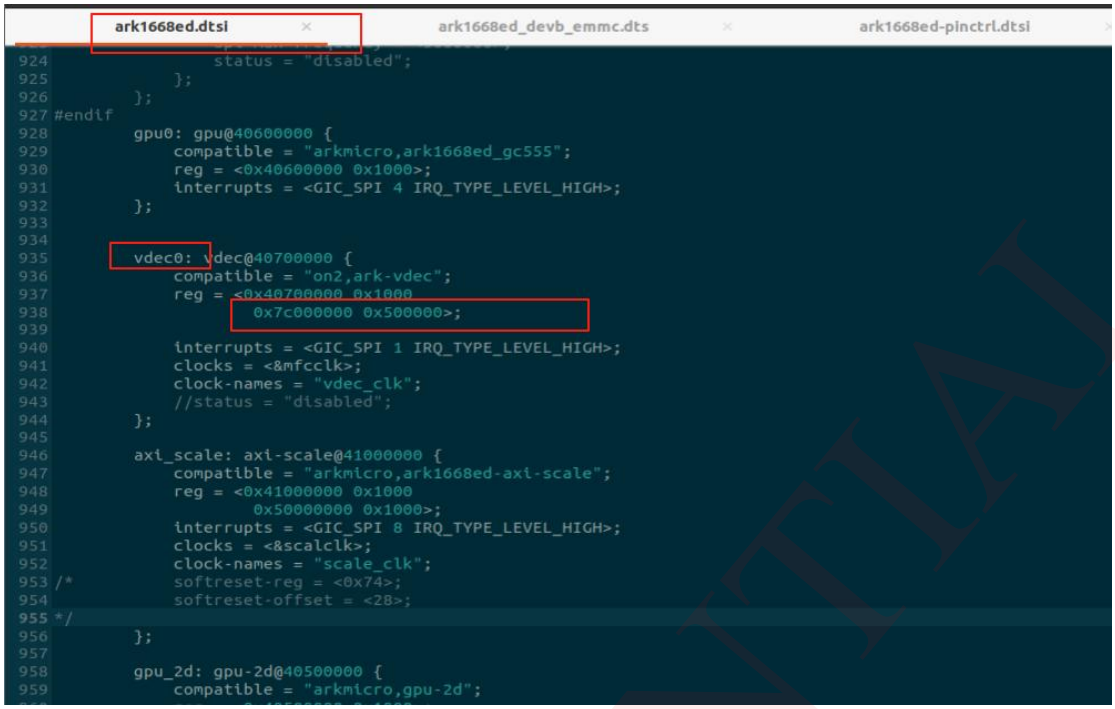
2、动画内存地址的设置：

在内核中，需要分配相应的动画数据空间：主要在设备树文件，其路径为：ark1668ed-bsp/linux/arch/arm/boot/dts/arkmicro 下：

ark1668ed.dtsi | ark1668ed_devb_emmc.dts

```
    };

    cpus {
        #address-cells = <1>;
        #size-cells = <0>;
        enable-method = "arkmicro,arke-smp";

        cpu0: cpu@0 {
            compatible = "arm,cortex-a7";
            device_type = "cpu";
            reg = <0>;
            clock-frequency = <800000000>;
            next-level-cache = <&L2_CA7>;
        };

        cpu1: cpu@1 {
            compatible = "arm,cortex-a7";
            device_type = "cpu";
            reg = <1>;
            clock-frequency = <800000000>;
            next-level-cache = <&L2_CA7>;
        };

        L2_CA7: cache-controller-0 {
            compatible = "cache";
            cache-unified;
            cache-level = <2>;
        };
    };

    memory {
        reg = <0x60000000 0x1c000000>;
    };

    reserved-memory {
        #address-cells = <1>;
        #size-cells = <1>;
        ranges;

        /* global autoconfigured region for contiguous allocations */
```

memory 中 0x1c000000 为内存的大小，0x60000000 为内存的起始位置。Ark1668ed 内存起始地址是固定的，内存大小要根据 ddr 的大小以及显示的空间来确定分配大小。目前是在 512M 的 ddr 的基础上，进行分配的。分配空间的大小和位置如图所示（DDR256M 的可根据相应的偏移进行修改）：

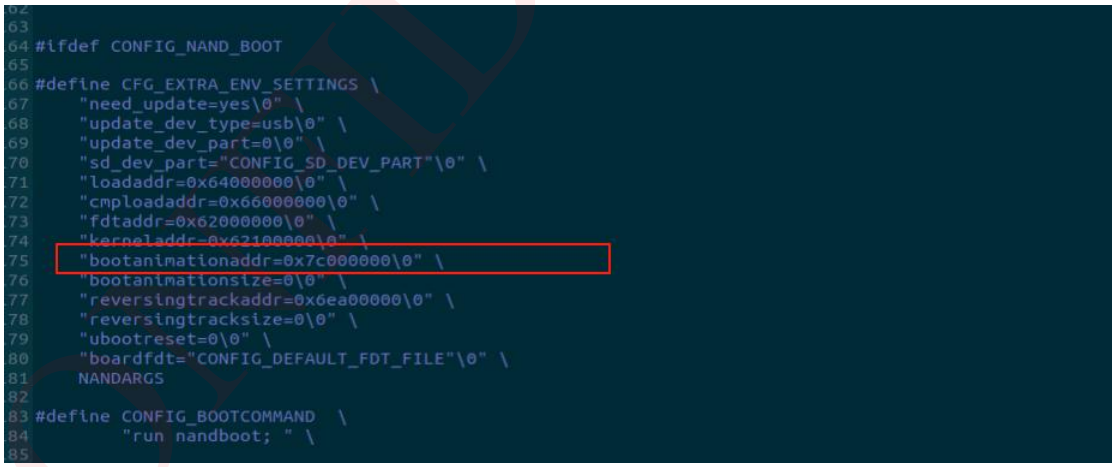


分配的动画的空间是 0x500000（5 M）空间。（客户可根据实际情况进行分配不能超过 8M）。

在 uboot 中需要进行相应的数据的地址设置：目前按照 ark1668ed_devb 分支进行说明：

在/ark1668ed-bsp/u-boot/include/configs / ark1668ed_devb.h

Nandflash 需要修改：



emmc 需要修改：