

图书基本信息

书名：<<最新VESA SVGA图形图像编程秘技>>

13位ISBN编号：9787810129022

10位ISBN编号：7810129023

出版时间：1999-09

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：李军,等（编著）

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

本书以最亲的VBE标准为基础，以C语言结合嵌入汇编为编程工具，全面讲了SVGA高分辨率、256色、32K/64K高彩色、24位/32位真彩色图形图编程的方法和技巧。

全书共13章：第一章讲述图形/图像的高级编程技巧，包括C语言和嵌入汇编的编程技巧；第二章简单介绍通用的图像数据格式和常见的图像格式；第三、第四章详细地介绍了VGA标准和VBE标准2.0/3.0版；第五章-第十四章叙述图形/图像的高级编程技术，包括通用的智能化图像块显示与保存、通用的智能你块无级缩放技术、DAC调色板的高级应用技巧、快速的同屏显示多幅256色图像技术、通用的SVGA漫技术等高级图像编程技术。

书中还简要介绍了Cool 3D、Premiere等图像处理软件的使用，使之与图形/图像的高级编程配合使用，相得益彰。

本书适合大专院校师生、计算机应用技术人员、计算机程序设计爱好者、从事计算机软件编程、游戏开发人员参考使用。

书籍目录

第一章 图形/图像编程高手必读

- 1.1 图形/图像编程语言的选择
 - 1.2 提高C程序执行速度的13条秘诀
 - 1.2.1 指针与数组
 - 1.2.2 远指针与巨型指针
 - 1.2.3 函数指针
 - 1.2.4 高效率的语句
 - 1.2.5 宏或内嵌码
 - 1.2.6 循环优化
 - 1.2.7 全局变量
 - 1.2.8 查找表
 - 1.2.9 汇编程序级上的优化
 - 1.2.10 嵌入汇编
 - 1.2.11 避免浮点运算
 - 1.2.12 其他方法 (使用Switch和case语句)
 - 1.2.13 优秀的算法
 - 1.3 优化C程序的长度和占用内存空间的8大要素
 - 1.3.1 使用适当的编译器、编译模式和编译方式
 - 1.3.2 改变堆和堆栈的大小
 - 1.3.3 动态内存分配
 - 1.3.4 使用函数的技巧
 - 1.3.5 调用系统资源
 - 1.3.6 建立自己的图形系统
 - 1.3.7 变量与联合体
 - 1.3.8 嵌入汇编
 - 1.4 嵌入汇编高手速成
 - 1.4.1 嵌入汇编的效率
 - 1.4.2 嵌入汇编的约定
 - 1.4.3 嵌入80386/80387汇编指令
 - 1.4.4 嵌入汇编的特色
 - 1.4.5 嵌入汇编的编译过程
 - 1.4.6 嵌入汇编中的C变量
 - 1.4.7 使用嵌入汇编最易犯的两个极其隐蔽 极其严重的错误
 - 1.4.8 嵌入汇编的调试技巧
 - 1.4.9 嵌入汇编的不足
 - 1.4.10 实例：嵌入80386指令的扩展内存XMS模块
 - 1.5 远指针的重定位
 - 1.5.1 问题的提出
 - 1.5.2 常用的方法
 - 1.5.3 最简捷的算法
- 第二章 通用的图像数据格式与常见的图像格式
- 2.1 通用的图像数据格式
 - 2.2 PCX文件格式
 - 2.2.1 PCX文件格式简介
 - 2.2.2 PCX文件的解压缩和读取

2.2.3PCX文件的压缩存储

第三章 标准VGA及Super VGA概述

3.1标准VGA

3.1.1标准VGA的显示模式

3.1.2标准VGA的结构

3.1.3标准VGA的BIOS 详解

3.1.4标准VGA BIOS的数据区和环境表

3.1.5标准VGA的寄存器

3.2VBE简介

3.2.1VBE的提出及发展现状

3.2.2SuperVGA的显示存储器

第四章 VESASVGA图形显示标准

4.1最新VESA扩展BIOS VBE3.0详解

4.1.1VBE功能的调用和返回值

4.1.2VBE功能00h：返回VBE信息

4.1.3VBE功能01h：返回VBE特定模式信息

4.1.4VBE功能02h：设置VESAVBE模式

4.1.5VBE功能03h：获取当前VESAVBE模式

4.1.6VBE功能04h：保存/恢复当前VESA状态

4.1.7VBE功能05h：窗口页面控制功能

4.1.8VBE功能06h：设置/获取逻辑扫描线长度

4.1.9VBE功能07h：设置/获取显示开始位置

4.1.10VBE功能08h：设置/获取DAC调色板格式

4.1.11VBE功能09h：设置/获取一组DAC调色板

4.1.12VBE功能0Ah：获取VESAVBE的保护模式接口

4.1.13VBE功能0Bh：设置特定模式下的点时钟频率

4.2扩充的VBE功能

4.2.1扩充的VBE功能的调用参数

4.2.2扩充的VBE功能0：返回扩充VBE功能信息

4.2.3扩充的VBE功能的保护模式接口

4.2.4扩充的VBE功能10H：扩展的能源管理（PM）

4.2.5其他的扩充VBE功能简介

4.3VBE的编程方法

4.3.1测试显卡对VBE标准的支持：VBETEST.C

4.3.2VESASVGA显示模式的设置

4.3.3256色DAC调色板的设置与读取

4.3.4退出VESASVGA图形环境

第五章 基本的SVGA图形图像函数

5.1一组基本函数和宏

5.1.1一组基本函数

5.1.2基本的宏

5.2逻辑操作方式

5.3读写点函数

5.3.1256色模式下的读、写点函数

5.3.232K/64K高彩色模式下的读、写点函数

5.3.324位真彩色模式下的读、写点函数

5.3.432位真彩色模式下的读、写点函数

5.3.5实例：在各种模式下画各种色棒

5.4画线

5.4.1步进法

5.4.2Bresenham法

5.4.3关于画线的讨论

5.4.4画线速度的测试与比较

5.4.5画色彩渐变图案

5.4.6画矩形方框

5.5画圆

5.5.1Bresenham法

5.5.2改进的Bresenham法

第六章 通用的超级SVGA图像块显示/保存与转换技术

6.1TC/TC++BC++BGI函数PUTIMAGE()/GETIMAGE()的不足

6.2常见同类模块的不足

6.3超级的PUTIMAGE()/GETIMAGE()函数

6.3.1增加6条指令 存取超过64KB的图像块

6.3.2分支预测

6.3.3关于换页

6.3.4关于逻辑功能

6.3.5适用于所有模式的编程技巧

6.3.6putimage()/getimage()函数源程序

6.3.7运行速度的测试与比较

6.4各种显示模式下图像块的相互转换

6.4.1256色图像块转换成64K高彩色图像块

6.4.2256色图像块转换成24位/32位真彩色图像块

6.4.364K高彩色图像块转换成24位/32位真彩色图像块

6.4.424位/32位真彩色图像块转换成16位高彩色图像块

6.4.524位真彩色图像块与32位真彩色图像块的相互转换

6.4.6调用相应转换模块的技巧

6.4.7各种模式下图像块相互转换实例

6.5智能化的图像块保存、显示、转换技术

6.5.1智能化的图像块保存函数getImage()

6.5.2智能化的图像块显示函数putImage0

6.5.3智能化的图像块转换函数convertImg()

6.5.4智能化的图像块保存 显示 转换实例

第七章SVGA图像特技显示/清屏技巧大曝光

7.1多功能的部分图像块显示函数putpartimage9)

7.1.1为什么需要部分图像块显示函数

7.1.2函数入口参数的选取与编写

7.1.3智能化的部分图像块显示技术

7.1.4实例

7.2镜像：水平翻转图像

7.2.1镜像显示的原理与putHRevimage()函数的编写

7.2.2实例：双面人特技

7.3以斜线段为单位显示/消隐图像

7.3.1用逐步精化的方法设计罗盘特技

7.3.2合嘴式与张嘴式特技

- 7.3.3射线旋转式特技
- 7.3.4斜向百叶窗显示与清屏
- 7.4以圆为单位显示/消隐图像
- 7.4.1看似容易的设计
- 7.4.2巧妙方法实现putcircleimage () 函数
- 7.4.3实例
- 7.4.4以曲线为单位显示/消隐图像
- 7.5暗淡：将指定区域的图像变暗
- 第八章 超级的SVGA图像块无级缩放技术
- 8.1模块入口参数的初步确定
- 8.2程序设计基础
- 8.2.1对超过64KB图像块的处理
- 8.2.2SVGA支持
- 8.3算法的核心思想
- 8.3.1反向思维
- 8.3.2巧妙避开浮点运算
- 8.4算法的分析与改进策略
- 8.5用8038632位汇编指令优化
- 8.6256色模式下的putimageinwin256 () 函数与实例
- 8.7与同类无级缩放模块的测试比较
- 8.7.1运行速度测试
- 8.7.2占用内存空间
- 8.7.3生成的可执行文件的长度
- 8.7.4显示质量
- 8.7.5适用范围
- 8.8与单纯显示模块的运行速度比较
- 8.9适用于高彩色/真彩色模式下的图像块无级缩放技术
- 8.10适用于所有显示模式的图像块无级缩放技术
- 8.11智能化的图像块无级缩放技术
- 8.12图像块无级缩放技术实例
- 第九章 256色DAC调色板的高级应用技巧
- 9.1SVGA屏幕的淡出与淡入
- 9.1.1SVGA屏幕的淡出
- 9.1.2正确淡入SVGA屏幕的方法
- 9.1.3淡入淡出SVGA屏幕的实例
- 9.2SVGADAC调色板的正确设置
- 9.2.1不可忽视的显示器特性
- 9.2.2正确高速的设置方法
- 9.3转换到灰度图像
- 9.4增减颜色分量与流动的调色板
- 9.4.1增减颜色分量
- 9.4.2流动的调色板
- 9.4.3测试实例
- 9.5同时进行的淡入、淡出
- 9.6极速的同屏显示多幅256色图像技术
- 9.6.1对现有技术的分析
- 9.6.2同屏显示多幅256色图像的原理

9.6.3使用查找表

9.6.4其他加速方法

9.6.5实例：比现有模块快一两个数量级的速度

9.7高彩色、真彩色图像块向256色图像块的转换

9.7.124位/32位真彩色图像块转换成256色图像块

9.7.264K高彩色图像块转换成256色图像块

9.7.3高彩色 真彩色图像块向256色模式图像块的转换实例

第十章 通用的SVGA漫游与页面切换技术

10.1漫游技术的引入及其发展

10.1.1漫游技术的引入

10.1.2漫游技术的现状及其局限性

10.2通用的SVGA图形图像漫游技术

10.2.1基于显示内存VRAM的漫游

10.2.2利用扩展内存XMS漫游

10.2.3利用硬盘临时文件漫游

10.3SVGA多页面切换技术

10.3.1实现SVGA多页面切换技术的一组基本函数

10.3.2实例

10.4深入应用：有效地防止屏幕截图

10.4.1截图软件的原理及其发展

10.4.2对付屏幕截图软件的新思路

第十一章SVGA下英文/汉字和CHR矢量字体的显示

11.1英文/汉字的显示与应用

11.1.1英文、数字在SVGA下的显示

11.1.2点阵汉字在SVGA下的显示

11.1.3能自动识别英文/数字、汉字的字符串显示函数及其实例

11.1.4将中英文字符串转换为图像块

11.2 BorlandCHR矢量字库的读取及其实例

第十二章 动画的制作 编辑 播放与特技播放

12.1汉字立体动画的制作

12.1.1常见汉字立体动画制作软件比较

12.1.2用COOL3D制作汉字立体动画

12.2汉字立体动画的编辑

12.2.1影视剪辑软件Premiere简介

12.2.2使用Premiere编辑动画

12.3FLI/FLC动画的播放

12.3.1FII/FLC文件的结构

12.3.2FLI/FLC文件的播放与特技播放

第十三章 图像块的透明显示

13.1简单图像块的透明显示技术

13.2复杂图像块的透明显示技术

13.3各种显示模式下透明显示的实例

附录A 关于源程序软盘

附录B 关于显示卡和显示器的Q&A

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>