

个性凸现的动画特技效果 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/253/2021_2022__E4_B8_AA_E6_80_A7_E5_87_B8_E7_c97_253804.htm 如果你使用

过Photoshop这样的图像处理工具，一定曾为它们各式各样的图形处理方式兴奋不已吧？不过话说回来，它也仅仅能处理单幅的静止图像。如果有一种方法能让你在自己编写的应用程序中加入类似Photoshop中的图像处理功能，而且是经过改进的动态特技处理手段，你会觉得怎么样呢？有兴趣的话就请继续往下看。在介绍这些特技处理方法之前，让我们先做一些技术约定：用C Builder开发工具编写，应用ScanLine处理技术（可极大提升图像处理速度）。如果您用的不是C Builder开发工具也没关系，先看懂下面的处理方法后再将处理函数做一些修改，即可以应用到您喜欢的开发工具中去。

特技一、模糊淡出效果 也许您对淡入淡出效果较为熟悉，但对一边淡出一边模糊的效果一定感到新鲜吧！首先分别谈谈淡出与模糊效果的原理。淡出函数的原理很简单，就是将每一像素点的R、G、B颜色值减去相同的整数直至零，这样即可实现整幅图的暗化。模糊函数相对要复杂一些，因为必须考虑周围像素的影响，这就要引入加权算法，按照给定的系数对周围像素点和当前点的颜色值进行加权运算。下面让我们参考范例。在C Builder中创建新的工程（窗体保存为test.cpp），在Form中加入一个Image控件、一个Timer控件和一个Button控件。把Image控件的Autosize属性改为True，Visible属性改为False，Align属性改为alClient，把Timer控件的Enable属性改为False，Interval属性改为10，把Button控件

的Caption属性改为“观看淡出模糊效果并且退出”，其他的都采用默认属性。打开test.h头文件，在其中加入淡出函数和模糊函数的声明: void softdowncolor(TImage *Bp,int step). //淡出函数 void softflt(TImage *Bp). //模糊函数 其中，淡出函数softdowncolor的step参数是在淡出时减掉的颜色值，你可以通过它来控制淡出的速率。接着，在test.cpp文件中加入淡出函数和模糊函数的实现: void softdowncolor(TImage *Bp,int step) { BYTE *ptr. int i,j. int color. Bp->Picture->Bitmap->PixelFormat=pf24bit. for(i=0.iHeight.i){ ptr=(BYTE *)Bp->Picture->Bitmap->ScanLine[i]. for(j=0.jWidth*3.j =3){ color=ptr[j 2]. color-=step. if(color ptr[j 2]=color. color=ptr[j 1]. color-=step. if(color ptr[j 1]=color. color=ptr[j]. color-=step. if(color ptr[j]=color. } } } void softflt(TImage *Bp) { int Div=100. int temp[3]. int flt[9]={10,10,10,10,20,10,10,10,10}. BYTE *ptr,*ptru,*ptrm,*ptrd. int i,j,k,m. Bp->Picture->Bitmap->PixelFormat=pf24bit. for(k=1.kPicture->Bitmap->Height-1.k){ ptr=(BYTE *)Bp->Picture->Bitmap->ScanLine[k]. ptrm=(BYTE *)Bp->Picture->Bitmap->ScanLine[k]. ptru=(BYTE *)Bp->Picture->Bitmap->ScanLine[k-1].

100Test 下载频道开通
，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com