

《基于STemWin的STM32开发》

图书基本信息

书名：《基于STemWin的STM32开发与实践》

13位ISBN编号：9787121259729

出版时间：2015-5

作者：白永斌,张汉光,黄强

页数：408

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《基于STemWin的STM32开发》

内容概要

本书全面、深入地介绍了STemWin图形用户界面系统（GUI）的强大功能和使用方法。内容涵盖STemWin的基础知识、移植方法，BMP、JPEG、GIF、PNG等图片文件的解码显示和所有控件的使用方法，并提供了完善的汉字显示方案。本书采用“理论+实验”的编写方式，配套大量的实验例程，图文并茂，内容通俗易懂，可以帮助读者快速掌握STemWin的应用技术。

书籍目录

第1章 STemWin基础知识

1.1 STemWin概述

1.1.1 STemWin、emWin、 μ CGUI之间的关系

1.1.2 SEGGER公司介绍

1.1.3 STemWin介绍

1.1.4 STM32F103和STM32F407跑STemWin性能测试

1.2 STemWin5.xx的移植

1.2.1 关于STemWin移植的重要说明

1.2.2 移植前的准备工作

1.2.3 STemWin的裸机移植

1.2.4 STemWin带RTOS的移植

1.3 RA8875屏触摸校准自适应

1.3.1 触摸校准基础知识介绍

1.3.2 触摸屏校准步骤

1.3.3 触摸参数自动加载

1.4 μ CGUIBulder4.0和GUIBulder5.22的使用方法

1.4.1 GUIBulder5.22的使用步骤

1.4.2 μ CGUIBulder4.0的使用

1.4.3 将生成的代码移植到STM32-V5开发板

1.5 emWin5.24模拟器与查看器

1.5.1 emWin5.24模拟器

1.5.2 emWin5.24查看器

第2章 STemWin文本与数值显示

2.1 文本显示

2.1.1 简单文本显示

2.1.2 文本显示模式

2.1.3 GUI_DispStringInRectWrap函数的使用

2.1.4 文本显示实例——自动换行的实现

2.2 数值显示

2.2.1 十进制数的显示

2.2.2 十六进制数和二进制数的显示

2.2.3 浮点数的显示

第3章 2D图形库

3.1 基本绘图

3.1.1 画笔设置

3.1.2 基本绘制

3.1.3 Alpha混合

3.2 绘制流位图

3.2.1 生成C流文件

3.2.2 移植到开发板

3.3 绘制图形

3.3.1 绘制多边形

3.3.2 绘制圆

3.3.3 绘制椭圆

3.3.4 绘制弧线

3.3.5 绘制线图

3.3.6 绘制饼图

第4章 STemWin图片显示

4.1 BMP图片显示

4.1.1 BMP图片支持

4.1.2 绘制已经加载到存储器的BMP图片

4.1.3 绘制无须加载到存储器的BMP图片

4.2 JPEG图片显示

4.2.1 JPEG图片支持

4.2.2 绘制已加载到存储器的JPEG图片

4.2.3 绘制无须加载到存储器的JPEG图片

4.3 GIF图片显示

4.3.1 GIF图片支持

4.3.2 绘制已加载到存储器的GIF图片

4.3.3 绘制无须加载到存储器的GIF图片

4.4 PNG图片显示

4.4.1 PNG图片支持

4.4.2 绘制已加载到存储器的PNG图片

4.4.3 绘制无须加载到存储器的PNG图片

第5章 STemWin字符显示

5.1 STemWin支持字体

5.1.1 字体类型

5.1.2 字符集

5.1.3 标准字体

5.2 STemWin汉字显示

5.2.1 汉字显示基础知识

5.2.2 汉字显示方式

5.3 STemWin外语支持

5.3.1 Unicode

5.3.2 阿拉伯语支持

5.3.3 泰语支持

5.3.4 Shift JIS支持

5.4 外置字体 (XBF)

5.4.1 XBF格式字体生成方法

5.4.2 XBF移植

5.5 系统独立字体 (SIF)

5.5.1 SIF格式字体生成方法

5.5.2 SIF移植

5.6 矢量字体 (TrueType)

5.6.1 矢量字体概述

5.6.2 STemWin对矢量字体的支持

5.6.3 在模拟器上运行矢量字体

5.6.4 矢量字体移植

第6章 STemWin光标

6.1 STemWin支持的光标效果

6.2 在模拟器上演示光标

6.3 在模拟器上演示动态光标

第7章 STemWin支持的颜色

7.1 预定义颜色

7.2 固定调色板及其说明

7.3 在模拟器上演示颜色条测试例程

第8章 Sprite

8.1 Sprite概述

8.2 在模拟器上演示Sprite实例

第9章 STemWin抗锯齿 (AA) 技术

9.1 抗锯齿 (AA) 基础知识

9.1.1 抗锯齿质量

9.1.2 抗锯齿字体

9.1.3 高分辨率坐标

9.2 抗锯齿API函数实例演示

9.3 抗锯齿 (AA) 实例

9.3.1 实例1——AA_HiResAntialiasing

9.3.2 实例2——AA_HiResPixels

9.3.3 实例3——AA_Lines

第10章 STemWin多任务设计

10.1 模拟器多任务设计

10.1.1 单任务系统 (超级循环)

10.1.2 多任务系统：一个任务调用emWin

10.1.3 多任务系统：多个任务调用emWin

10.1.4 官方推荐运行方式

10.1.5 在模拟器上运行多任务

10.2 μ COS- 多任务设计

10.2.1 单任务系统 (超级循环)

10.2.2 多任务系统：一个任务调用emWin

10.2.3 多任务系统：多个任务调用emWin

第11章 STemWin输入设备

11.1 指针输入设备 (摇杆)

11.1.1 概述

11.1.2 指针输入设备 (API)

11.1.3 五向摇杆操作光标

11.2 键盘输入 (实体按键操作控件)

11.2.1 概述

11.2.2 驱动层API

11.2.3 实体按键操作

第12章 STemWin窗口管理器

12.1 回调机制

12.1.1 术语说明

12.1.2 回调机制、无效化和渲染

12.2 消息类型

12.2.1 消息结构

12.2.2 消息类型

12.2.3 系统类型消息实例

12.2.4 指针输入设备 (PID) 类型消息实例

12.2.5 通知代码类型消息实例

12.3 定时器使用

12.3.1 定时器功能介绍

12.3.2 在桌面窗口上使用定时器实例

12.3.3 在对话框上使用定时器实例

12.4 ToolTips的使用

12.4.1 ToolTips概述

- 12.4.2 ToolTips实例
- 12.5 窗口管理器实例
 - 12.5.1 用户自定义消息类型实例
 - 12.5.2 桌面窗口回调函数实例
 - 12.5.3 WM_Redraw.c实例
 - 12.5.4 WM_Sample.c实例
 - 12.5.5 WM_LateClipping.c实例
 - 12.5.6 WM_Video.c实例
- 第13章 STemWin控件
 - 13.1 控件基础知识
 - 13.1.1 当前支持的控件
 - 13.1.2 控件的重绘机制
 - 13.1.3 控件使用方法
 - 13.1.4 控件配置选项
 - 13.1.5 通用控件API
 - 13.1.6 常用函数
 - 13.2 对话框基础知识
 - 13.2.1 对话框概述
 - 13.2.2 创建对话框
 - 13.2.3 对话框API
 - 13.3 按钮控件
 - 13.3.1 按钮控件概述
 - 13.3.2 按钮控件实例
 - 13.3.3 在对话框上使用按钮控件
 - 13.4 复选框控件
 - 13.4.1 复选框控件概述
 - 13.4.2 复选框控件实例——WIDGET_CheckBox实例
 - 13.5 下拉列表控件
 - 13.5.1 下拉列表控件概述
 - 13.5.2 下拉列表控件实例——WIDGET_Dropdown实例
 - 13.5.3 在对话框上使用下拉列表控件
 - 13.6 编辑控件
 - 13.6.1 编辑控件概述
 - 13.6.2 编辑控件实例——WIDGET_Edit实例
 - 13.6.3 在对话框上使用编辑框控件
 - 13.7 框架窗口控件
 - 13.7.1 框架窗口控件概述
 - 13.7.2 框架窗口控件实例——WIDGET_FrameWin实例
 - 13.8 图形控件
 - 13.8.1 图形控件概述
 - 13.8.2 图形控件实例——WIDGET_GraphYT实例
 - 13.8.3 使用GUIBulder建立Graph控件
 - 13.9 标题控件
 - 13.9.1 标题控件概述
 - 13.9.2 标题控件实例——WIDGET_Header实例
 - 13.9.3 使用GUIBulder建立HEADER控件
 - 13.10 列表框控件
 - 13.10.1 列表框控件概述
 - 13.10.2 列表框控件实例——WIDGET_ListBox实例

- 13.10.3 在对话框上使用列表框控件
- 13.11 菜单控件
 - 13.11.1 菜单控件概述
 - 13.11.2 菜单控件实例——WIDGET_Menu实例
 - 13.11.3 使用GUIBulder建立MENU控件
- 13.12 消息框控件
 - 13.12.1 消息框控件概述
 - 13.12.2 消息框控件实例
- 13.13 多行文本控件
 - 13.13.1 多行文本控件概述
 - 13.13.2 多行文本控件实例——WIDGET_Multiedit实例
 - 13.13.3 使用 μ CGUIBulder建立多行文本控件
- 13.14 多页控件
 - 13.14.1 多页控件概述
 - 13.14.2 多页控件实例——WIDGET_Multipage实例
 - 13.14.3 使用GUIBulder建立多页控件
- 13.15 进度条控件
 - 13.15.1 进度条控件概述
 - 13.15.2 进度条控件实例——WIDGET_Progbar实例
 - 13.15.3 使用 μ GUIBulder建立进度条控件
- 13.16 单选按钮控件
 - 13.16.1 单选按钮控件概述
 - 13.16.2 单选按钮控件实例——DIALOG_Radio实例
 - 13.16.3 使用GUIBulder建立单选按钮控件
- 13.17 滚动条控件
 - 13.17.1 滚动条控件概述
 - 13.17.2 滚动条控件实例——DIALOG_Scrollbar实例
 - 13.17.3 使用GUIBulder建立滚动条控件
- 13.18 滑块控件
 - 13.18.1 滑块控件概述
 - 13.18.2 滑块控件实例——DIALOG_SliderColor实例
 - 13.18.3 使用GUIBulder建立滑块控件
- 13.19 文本控件
 - 13.19.1 文本控件概述
 - 13.19.2 使用GUIBulder建立文本控件
- 13.20 窗口控件
 - 13.20.1 窗口控件概述
 - 13.20.2 窗口控件实例——WIDGET_Window实例
- 13.21 SPINBOX控件
 - 13.21.1 SPINBOX控件概述
 - 13.21.2 SPINBOX控件实例——WIDGET_Spinbox实例
 - 13.21.3 使用GUIBulder建立SPINBOX控件
- 13.22 LISTVIEW控件
 - 13.22.1 LISTVIEW控件概述
 - 13.22.2 LISTVIEW控件实例——WIDGET_ListView实例
 - 13.22.3 使用GUIBulder建立LISTVIEW控件
- 13.23 在对话框上绘制2D图形的方法
- 附录A 安富莱STM32-V5开发板套件
 - A.1 简介

- A.2 硬件配置
- A.3 文档教程
- A.4 技术支持

《基于STemWin的STM32开发》

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:www.tushu000.com