Algorithm

张昌硕 and 代金祥

2021年3月22日

目录

1	数字	签名	2	
2	预处理			
	2.1	签名预处理	2	
	2.2	编码分区	2	
3	字形添加信息			
	3.1	q 命令添加信息	2	
	3.2	h 命令添加信息	3	
	3.3	v 命令添加信息	3	
	3.4	1 命令添加信息	3	

1 数字签名 2

1 数字签名

使用 SM3 国密摘要算法进行数字签名,如:

2 预处理

2.1 签名预处理

将签名字符串转换为二维十进制 list(签名必须长度是 2 的倍数),如将 eddcd1e894c7f181bec43b58dc1831fbeba5e23e8ad1778ee8faf2b0eb2209a3 转换为:

$$\left[\begin{array}{l} \left[14, 13, 13, 12, 13, 1, 14, 8, 9, 4, 12, 7, 15, 1, 8, 1, 11, 14, 12, 4, 3, 11, 5, 8, 13, 12, 1, 8, 3, 1, 15, 11 \right] \\ \left[14, 11, 10, 5, 14, 2, 3, 14, 8, 10, 13, 1, 7, 7, 8, 14, 14, 8, 15, 10, 15, 2, 11, 0, 14, 11, 2, 2, 0, 9, 10, 3 \right] \end{array} \right]$$

2.2 编码分区

将字符 ch 分区到 i = unicode(ch)%n, 其中 n 为 list 的列数。

3 字形添加信息

SV G 是一种基于 XML 语法的图像格式,记录内容为对图像的形状描述。Fontforge.export() 导出的 svg 图片的字形信息均在 xml 的基本形状的 < path > 元素中,其中 d 属性包括很多命令。具体请看此链接: svg 图片 Path 标签用法

3.1 q 命令添加信息

q 命令为绘制二阶贝塞尔曲线,由于终点位置不能改变我们将信息加入 到控制点的信息中,并考虑到改动幅度应与曲线长度基本成正比,具体变化 为:

$$\begin{cases} ctrl_x + = list[0][i] * (dx//\alpha)//2 \\ ctrl_y + = list[1][i] * (dy//\alpha)//2 \end{cases}$$
 (2)

3 字形添加信息 3

其中 α 为自定义参数(可改变以得到想要的字体),dx,dy 为 q 命令的第 三、四个参数,i 为待变化字所属的编码分区。

3.2 h 命令添加信息

考虑将 h 命令直线转换为三阶贝塞尔曲线, $(h\ dx)$ 转换为: $(c\ ctrl_x^1\ ctrl_y^1\ ctrl_x^2\ dx\ 0)$,具体变化为:

$$\begin{cases}
ctrl_x^1 = dx//(2 + list[(i+1)\%20][1]) \\
ctrl_x^2 = dx - ctrl_x^1 \\
ctrl_y^1 = (dx//\beta) * (list[i][1] - 8) \\
ctrl_y^2 = -ctrl_y^1
\end{cases}$$
(3)

其中 β 为自定义参数 (可改变以得到想要的字体)

3.3 v 命令添加信息

考虑将 v 命令直线转换为三阶贝塞尔曲线, $(h\ dx)$ 转换为: $(c\ ctrl_x^1\ ctrl_y^1\ ctrl_x^2\ ctrl_y^2\ 0\ dy)$,具体变化为:

$$\begin{cases}
ctrl_x^1 = (dy//\beta) * (list[i][0] - 8) \\
ctrl_x^2 = -ctrl_x^1 \\
ctrl_y^1 = dy//(2 + list[(i+1)\%20][0]) \\
ctrl_y^2 = dy - ctrl_y^1
\end{cases}$$
(4)

3.4 1命令添加信息

考虑将 1 命令直线转换为二阶贝塞尔曲线,即 $(l\ dx\ dy)$ 变化为 q 命令 $(q\ ctrl_x\ ctrl_y\ dx\ dy)$,具体变化为:

$$\begin{cases} ctrl_x = dx//2 + list[0][i] * (dx//\beta)//2 \\ ctrl_y = dy//2 + list[1][i] * (dy//\beta)//2 \end{cases}$$
 (5)