

<<DirectDraw原理与API参考>>

图书基本信息

书名：<<DirectDraw原理与API参考>>

13位ISBN编号：9787302012238

10位ISBN编号：7302012237

出版时间：2000-10

出版时间：清华大学出版社

作者：武永康

页数：392

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>

<<DirectDraw原理与API参考>>

内容概要

微软的DirectX 7.0 SDK（软件开发工具包）提供了一套最新的、优秀的应用程序设计接口，这个软件接口可以提供开发高性能、实时的应用程序所需的各种资源。

DirectX支持二维和三维图形、声音和音乐、力反馈以及多用户游戏应用程序中的网络通信。

DirectX技术将有助于创建Windows环境的高级电脑游戏和实时多媒体应用程序。

最新版本的DirectX 7.0已配备在Windows 2000上。

DirectDraw是DirectX以应用程序设计接口的一个组件，同时也是DirectX应用程序设计接口的核心。本书完整地介绍了DirectDraw，包括DirectDraw的结构和功能，以及DirectDraw应用程序设计原理，并给出实用的DirectDraw应用程序设计接口参考信息，以VisualC++和Visual Basic两种语言环境为背景，分别用实例阐明了DirectDraw应用程序设计细节。

本书可作为DirectDraw应用程序设计参考书，为Windows环境下（包括Windows 98和Windows 2000）的游戏和实时多媒体应用程序的开发提供了详尽而实用的信息，适合于实时多媒体和游戏开发人员。大专院校相关专业师生和程序设计爱好者使用。

<<DirectDraw原理与API参考>>

书籍目录

第一部分 DirectDraw编程原理	第一章 DirectX概述	1.1 DirectX的技术背景	1.1.1
Windows环境的设备无关性	1.1.2 Windows环境不能满足实时性要求	1.1.3 WinG图形开发库	1.2.3
1.2 DirectX的目标	1.2.1 直接访问硬件	1.2.2 保持设备无关性	1.2.3
软件指导硬件开发	1.3 DirectX 7.0 Foundation组件功能简介	1.3.1 基于COM接口的组件	1.3.1
1.3.2 Visual Basic类型库	第二章 DirectDraw与游戏动画	2.1 传统动画的原理	2.1
2.2 传统动画的制作过程	2.2.1 筹备阶段	2.2.2 绘制阶段	2.2.3
2.3 计算机二维动画	2.4 游戏软件	2.5 DirectDraw组件的功能	2.6
2.6.1 设备无关的位图	2.6.2 绘画图面	2.6.3 位块转移操作	2.6.4
2.6.5 介绍矩形	第三章 DirectDraw基本原理	3.1 DirectDraw层	3.1
3.1.1 硬件抽象层 (HAL)	3.1.2 软件仿真层 (HEL)	3.2 DirectDraw对象类型	3.2
3.2.1 DirectDraw组件的COM对象	3.2.2 DirectDraw组件的Visual Basic对象	3.3 协作级	3.4
3.4 测试协作级	3.4.1 全屏幕应用程序	3.4.2 窗口式应用程序	3.5
3.5.1 测定被支持的显示模式	3.5.2 设置显示模式	3.5.3 恢复显示模式	3.5.4
3.5.4 对高分辨率和真彩色的支持	3.6 DirectDraw对象	第四章 图面	4.1
4.1 图面的基本概念	4.1.1 图面接口	4.1.2 宽度和间距	4.1.3
4.1.4 像素格式	4.1.5 覆盖关键色	4.2 创建图面	4.2.1
4.2.3 创建复杂图面和翻面链	4.2.4 创建超宽图面	4.2.5 创建客户存储图面	4.3
4.3 翻面	4.4 图面间的位块转移	4.4.1 使用BlitFast方法进行位块转移	4.4.2
4.4.2 使用Blit方法进行位块转移	4.4.3 缩放	4.4.4 其他效果	4.4.5
4.4.6 调用Blit方法实例	4.4.7 位块转移操作的定时	4.4.8 透明的位块转移	4.4.9
4.4.9 多窗口的位块转移	4.5 获得翻面和位块转移操作的状态	4.6 丢失图面和恢复图面	4.7
4.7 对于图面的COM引用计数的语义	4.7.1 引用计数发生变化的情况	4.7.2 复杂图面的引用计数	4.7.3
4.7.3 释放图面	4.8 枚举图面	4.8.1 枚举现有图面	4.8.2
4.8.2 枚举可能使用的图面	4.9 更新图面特性	4.10 直接访问图面存储区	4.11
4.11.1 使用灰度系数控制	4.11.2 使用色彩控制	4.12 覆盖图面	4.12.1
4.12.1 DDCAPS结构的重要成员和标志	4.12.2 源矩形和目的矩形	4.12.3 边界和大小的调整	4.12.4
4.12.4 最小缩放系数和最大缩放系数	4.12.5 覆盖图面的关键色	4.12.6 覆盖图面的定位	4.12.7
4.12.7 创建覆盖图面	4.12.8 覆盖图面的z次序	4.12.9 翻动覆盖图面	4.13
4.13 被压缩的纹理图面	4.13.1 创建被压缩的纹理	4.13.2 对被压缩纹理的解压	4.13.3
4.13.3 对被压缩纹理的透明传送	4.13.4 被压缩纹理的格式	4.14 私有的图面数据	4.15
4.15 图面的标识值	4.16 使用非本地视频存储图面	4.17 转换颜色和格式	4.18
4.18 图面和设备环境	4.18.1 取回一个图面的设备环境	4.18.2 使用设备环境寻找一个图面	第五章
第五章 调色板	5.1 调色板的类型	5.2 对非主图面设置调色板	5.3
5.3 共享调色板	5.4 调色板动画	5.5 在窗口模式下使用DirectDraw调色板	5.5.1
5.5.1 窗口模式的调色板条目类型	5.5.2 在窗口模式下创建调色板	5.5.3 在窗口模式下设置调色板条目	第六章
第六章 裁剪器	6.1 裁剪表	6.2 共享DirectDrawClipper对象	6.3
6.3 独立的DirectDrawClipper对象	6.4 用CoCateInstance创建DirectDrawClipper对象	6.5 裁剪器和系统鼠标配合使用	6.6
6.6 对多个窗口使用裁剪器	第七章 多显示器系统	7.1 枚举多显示器系统中的设备	7.2
7.2 在多显示器上的DirectDraw对象	7.3 焦点窗口和设备窗口	7.3.1 设置焦点窗口	7.3.2
7.3.2 设置设备窗口	7.4 多显示器系统中的设备与加速特性	7.5 在多显示器系统中调试全屏	第八章
第八章 视频端口	8.1 视频端口技术概述	8.1.1 数据流	8.2
8.2 关于DirectDraw Video-Port扩展	8.3 视频信号的帧和场	8.4 水平同步、垂直同步和连接	8.5
8.5 垂直空白间隔数据	8.6 自动翻面	8.7 对普通视频图像的解决	8.8
8.8 解决由			

<<DirectDraw原理与API参考>>

半线引起的问题支持	8.9 开发硬件性能	第九章 DirectDraw的高级应用	9.1 Mode 13
9.2 利用DMA支持	9.1.1 设置Mode 13	9.1.2 Mode 13和图面特性	9.1.3 使用Mode 13
9.3 确定显示硬件的能力	9.2.1 对DMA支持的检测	9.2.2 典型的DMA方案	9.2.3 使用DMA
9.4 在显示存储器中存储位图	9.5 三缓冲	9.6 DirectDraw应用程序和窗口样式	9.7 将真RGB彩色与帧缓存中的彩色空间相匹配
9.8 用全屏幕模式显示一个窗口	第十章 DirectX程序设计	10.1 C/C++程序设计	10.1.1 组件对象模型 (COM)
10.1.2 IUnknown接口	10.1.3 C++和COM接口	10.1.4 检索新接口	10.1.5 使用C语言访问COM对象
10.1.6 使用回调函数	10.2 Visual Basic程序设计	10.2.1 DirectX7类	10.2.2 引用类型库
10.2.3 创建DirectX对象	10.2.4 把数组传送给方法	10.2.5 使用标志	10.2.6 使用位屏蔽
10.2.7 DirectX枚举	10.2.8 Visual Basic错误捕获	第十一章 DirectDraw程序设计基础 (C/C++)	11.1 DirectDraw应用程序的基本框架
11.1.1 创建一个DirectDraw对象	11.1.2 确定应用程序的性能	11.1.3 改变显示模式	11.1.4 创建可翻动的图面
11.1.5 渲染图面	11.1.6 对图面的写操作	11.1.7 翻图面	11.1.8 释放DirectDraw对象
11.2 后台缓存的使用	11.2.1 创建调色板	11.2.2 设置调色板	11.2.3 把位图装入后台缓存
11.3 从离屏图面传送位块	11.3.1 创建离屏图面	11.3.2 把位图装载到离得图面	11.3.3 把离屏图面的位块转移到后台缓存
11.4 关键色和位图动画	11.4.1 设置关键色	11.4.2 创建动画	11.5 动态修改调色板
11.5.1 装载调色板条目	11.5.2 旋转调色板	11.6 使用覆盖图面	11.6.1 创建一个主图面
11.6.2 测试硬件的覆盖支持	11.6.3 创建覆盖图面	11.6.4 显示覆盖图面	11.6.5 更新覆盖图面位置
11.6.6 隐藏覆盖图面	第十一章 DirectDraw程序设计基础 (Visual Basic)	12.1 把位块转移到屏幕	12.1.1 创建窗体
12.1.2 声明模块级变量	12.1.3 初始化变量	12.1.4 传送图面	12.2 使用透明
12.2.1 创建后台缓存	12.2.2 初始化图面	12.2.3 把位块转移到主图面	12.3 使用全屏幕特性
12.3.1 设置协作级和显示模式	12.3.2 创建一个复杂图面	12.3.3 初始化图面	12.3.4 使用翻面链更新显示
12.4 把位块转移到屏幕上的区域	12.5 枚举DirectDraw设备	12.5.1 获得已安装的DirectDraw设备	12.5.2 显示DirectDraw设备性能
12.5.3 显示DirectDraw设备的3D性能	12.5.4 报告可用的显示模式	第二部分 DirectDraw API参考	第十三章 DirectDraw对象的接口
13.1.1 IDirectDrawVideoPortContainer::CreateVideoPort	13.1.2 IDirectDrawVideoPortContainer::EnumVideoPorts	13.1.3 IDirectDrawVideoPortContainer::GetVideoPortConnectInfo	13.1.4 IDirectDrawVideoPortContainer::QueryVideoPortStatus
13.2.1 IDirectDraw7::Compact	13.2.2 IDirectDraw7::CreateClipper	13.2.3 IDirectDraw7::CreatePalette	13.2.4 IDirectDraw7::CreateSurface
13.2.5 IDirectDraw7::DuplicateSurface	13.2.6 IDirectDraw7::EnumDisplayModes	13.2.7 IDirectDraw7::EnumSurfaces	13.2.8 IDirectDraw7::EvaluateMode
13.2.9 IDirectDraw7::FlipToGDISurface	13.2.10 IDirectDraw7::GetAvailableVidMem	13.2.11 IDirectDraw7::GetCaps	13.2.12 IDirectDraw7::GetDeviceIdentifier
13.2.13 IDirectDraw7::GetDisplayMode	13.2.14 IDirectDraw7::GetFourCCCodes	13.2.15 IDirectDraw7::GetGDISurface	13.2.16 IDirectDraw7::GetMonitorFrequency
13.2.17 IDirectDraw7::GetScanLine	13.2.18 IDirectDraw7::GetSurfaceFromDC	13.2.19 IDirectDraw7::GetVerticalBlankStatus	13.2.20 IDirectDraw7::Initialize
13.2.21 IDirectDraw7::RestoreAllSurfaces	13.2.22 IDirectDraw7::RestoreDisplayMode	13.2.23 IDirectDraw7::SetCooperativeLevel	13.2.24 IDirectDraw7::SetDisplayMode
13.2.25 IDirectDraw7::StartModeTest	13.2.26 IDirectDraw7::TestCooperativeLevel	13.2.27 IDirectDraw7::WaitForVerticalBlank	13.3 IDirectDrawClipper接口
13.3.1 IDirectDrawClipper::GetClipList	13.3.2 IDirectDrawClipper::GetHWnd	13.3.3 IDirectDrawClipper::Initialize	13.3.4

<<DirectDraw原理与API参考>>

IDirectDrawClipper::IsClipListChanged	13.3.5	IDirectDrawClipper::SetClipList	13.3.6
IDirectDrawClipper::SetHWND	13.4	IDirectDrawColorControl接口	13.4.1
IDirectDrawColorControl::GetColorControls	13.4.2	IDirectDrawColorControl::SetColorControls	
13.5 IDirectDrawGammaControl接口	13.5.1	IDirectDrawGammaControl::GetGammaRamp	
13.5.2 IDirectDrawGammaControl::SetGammaRamp	13.6	IDirectDrawPalette接口	13.6.1
IDirectDrawPalette::GetCaps	13.6.2	IDirectDrawPalette::GetEntries	13.6.3
IDirectDrawPalette::Initialize	13.6.4	IDirectDrawPalette::SetEntries	13.7
接口	13.7.1	IDirectDrawSurface7::AddAttachedSurface	13.7.2
IDirectDrawSurface7::AddOverlappedDirtyRect	13.7.3	IDirectDrawSurface7::Blt	13.7.4
IDirectDrawSurface7::BltBatch	13.7.5	IDirectDrawSurface7::BltFast	13.7.6
IDirectDrawSurface7::ChangeUniquenessValue	13.7.7	IDirectDrawSurface7::DeleteAttachedSurface	
13.7.8 IDirectDrawSurface7::EnumAttachedSurface	13.7.9		
IDirectDrawSurface7::EnumOverlayZOrders	13.7.10	IDirectDrawSurface7::Flip	13.7.11
IDirectDrawSurface7::FreePrivateData	13.7.12	IDirectDrawSurface7::GetAttachedSurface	
13.7.13 IDirectDrawSurface7::GetBltStatus	13.7.14	IDirectDrawSurface7::GetCaps	13.7.15
IDirectDrawSurface7::GetClipper	13.7.16	IDirectDrawSurface7::GetColorKey	13.7.17
IDirectDrawSurface7::GetDC	13.7.18	IDirectDrawSurface7::GetDDInterface	13.7.19
IDirectDrawSurface7::GetFlipStatus	13.7.20	IDirectDrawSurface77::GetLOD	13.7.21
IDirectDrawSurface7::GetOverlayPosition	13.7.22	IDirectDrawSurface7::GetPalette	13.7.23
IDirectDrawSurface7::GetPixelFormat	13.7.24	IDirectDrawSurface7::GetPriority	13.7.25
IDirectDrawSurface7::GetPrivateData	13.7.26	IDirectDrawSurface7::GetSurfaceDesc	13.7.27
IDirectDrawSurface7::GetUniquenessValue	13.7.28	IDirectDrawSurface7::Initialize	13.7.29
IDirectDrawSurface7::IsLost	13.7.30	IDirectDrawSurface7::Lock	13.7.31
IDirectDrawSurface7::PageLock	13.7.32	IDirectDrawSurface7::PageUnlock	13.7.33
IDirectDrawSurface7::ReleaseDC	13.7.34	IDirectDrawSurface7::Restore	13.7.35
IDirectDrawSurface7::SetClipper	13.7.36	IDirectDrawSurface7::SetColorKey	13.7.37
IDirectDrawSurface7::SetLOD	13.7.38	IDirectDrawSurface7::SetOverlayPosition	13.7.39
IDirectDrawSurface7::SetPalette	13.7.40	IDirectDrawSurface7::SetPriority	13.7.41
IDirectDrawSurface7::SetPrivateData	13.7.42	IDirectDrawSurface7::SetSurfaceDesc	13.7.43
IDirectDrawSurface7::Unlock	13.7.44	IDirectDrawSurface7::UpdateOverlay	13.7.45
IDirectDrawSurface7::UpdateOverlayDisplay	13.7.46	IDirectDrawSurface7::UpdateOverlayZOrder	
13.8 IDirectDrawVideoPort接口	13.8.1	IDirectDrawVideoPort::Flip	13.8.2
IDirectDrawVideoPort::GetBandwidthInfo	13.8.3	IDirectDrawVideoPort::GetColorControls	
13.8.4 IDirectDrawVideoPort::GetFieldPolarity	13.8.5	IDirectDrawVideoPort::GetInputFormats	
13.8.6 IDirectDrawVideoPort::GetOutputFormats	13.8.7	IDirectDrawVideoPort::GetVideoLine	
13.8.8 IDirectDrawVideoPort::GetVideoSignalStatus	13.8.9	IDirectDrawVideoPort::SetColorControls	
13.8.10 IDirectDrawVideoPort::SetTargetSurface	13.8.11	IDirectDrawVideoPort::StartVideo	
13.8.12 IDirectDrawVideoPort::StopVideo	13.8.13	IDirectDrawVideoPort::UpdateVideo	
13.8.14 IDirectDrawVideoPort::WaitForSync			
第十四章 数据结构			
DDBLTBATCH	14.2	DDBLTFX	14.3
DDCAPS	14.4	DDCOLORCONTROL	
14.5 DDKEY	14.6	DDDEVICEIDENTIFIER2	14.7
14.8 DDOVERLAYFX	14.9	DDPIXELFORMAT	14.10
DDSCAPS	14.11		
DDSCAPS2	14.12	DDSURFACEDESC	14.13
14.12 DDSURFACEDESC	14.13	DDSURFACEDESC2	14.14
DDVIDEOPORTBANDWIDTH	14.15	DDVIDEOPORTCAPS	14.16
DDVIDEOPORTCONNECT	14.17	DDVIDEOPORTDESC	14.18
14.19 DDVIDEOPORTSTATUS			
第十五章 DirectDraw for Visual Basic类			
DirectDraw7	15.1	DirectDraw7.CreateClipper	15.1.2
		DirectDraw7.CreatePalette	

<<DirectDraw原理与API参考>>

15.1.3 DirectDraw7.CreateSurface	15.1.4 DirectDraw7.CreateSurfaceFromFile	15.1.5
DirectDraw7.CreateSurfaceFromResource	15.1.6 DirectDraw7.DuplicateSurface	15.1.7
DirectDraw7.FlipToGDISurface	15.1.8 DirectDraw7.GetAvailableTotalMem	15.1.9
DirectDraw7.GetCaps	15.1.10 DirectDraw7.GetDeviceIdentifier	15.1.11
DirectDraw7.GetDirect3D	15.1.12 DirectDraw7.GetDisplayMode	15.1.13
DirectDraw7.GetDisplayModesEnum	15.1.14 DirectDraw7.GetFourCCCodes	15.1.15
DirectDraw7.GetFreeMem	15.1.16 DirectDraw7.GetGDISurface	15.1.17
DirectDraw7.GetMonitorFrequency	15.1.18 DirectDraw7.GetNumFourCCCodes	15.1.19
DirectDraw7.GetScanLine	15.1.20 DirectDraw7.GetSurfaceFromDC	15.1.21
DirectDraw7.GetSurfacesEnum	15.1.22 DirectDraw7.GetVerticalBlankStatus	15.1.23
DirectDraw7.LoadPaletteFromBitman	15.1.24 DirectDraw7.RestoreAllSurfaces	15.1.25
DirectDraw7.RestoreDisplayMode	12.1.26 DirectDraw7.SetCooperativeLevel	15.1.27
DirectDraw7.SetDisplayMode	15.1.28 DirectDraw7.TestCooperativeLevel	15.1.29
DirectDraw7.WaitForVerticalBlank	15.2 DirectDrawClipper	15.2.1
DirectDrawClipper.GetClipList	15.2.2 DirectDrawClipper.GetClipListSize	15.2.3
DirectDrawClipper.GetHWND	15.2.4 DirectDrawClipper.IsClipListChanged	15.2.5
DirectDrawClipper.SetClipList	15.2.6 DirectDrawClipper.SetHWND	15.3
DirectDrawColorControl	15.3.1 DirectDrawColorControl.GetColorControls	15.3.2
DirectDrawColorControl.SetColorControls	15.4 DirectDrawEnum	15.4.1
DirectDrawEnum.GetCount	15.4.2 DirectDrawEnum.GetDescription	15.4.3
DirectDrawEnum.GetGuid	15.4.4 DirectDrawEnum.GetMonitorHandle	15.4.5
DirectDrawEnum.GetName	15.5 DirectDrawDnumModes	15.5.1
DirectDrawDnumModes.GetCount	15.5.2 DirectDrawDnumModes.GetItem	15.6
DirectDrawEnumSurfaces	15.6.1 DirectDrawEnumSurfaces.GetCount	15.6.2
DirectDrawEnumSurfaces.GetItem	15.7 DirectDrawGammaControl	15.7.1
DirectDrawGammaControl.GetGammaRamp	15.7.2 DirectDrawGammaControl.SetGammaRamp	
15.8 DirectDrawIdentifier	15.8.1 DirectDrawIdentifier.GetDescription	15.8.2
DirectDrawIdentifier.GetDeviceId	15.8.3 DirectDrawIdentifier.GetDeviceIdentifier	15.8.4
DirectDrawIdentifier.GetDriver	15.8.5 DirectDrawIdentifier.GetDriverSubVersion	15.8.6
DirectDrawIdentifier.GetDriverVersion	15.8.7 DirectDrawIdentifier.GetRevision	15.8.8
DirectDrawIdentifier.GetSubVersionId	15.8.9 DirectDrawIdentifier.GetVendorId	15.8.10
DirectDrawIdentifier.GetWHOLLevel	15.9 DirectDrawPalette	15.9.1
DirectDrawPalette.GetCaps	15.9.2 DirectDrawPalette.GetEntries	15.9.3
DirectDrawPalette.SetEntries	15.10 DirectDrawSurface7	15.10.1
DirectDrawSurface7.AddAttachedSurface	15.10.2 DirectDrawSurface7.Blit	15.10.3
DirectDrawSurface7.BlitColorFill	15.10.4 DirectDrawSurface7.BlitFast	15.10.5
DirectDrawSurface7.BlitFx	15.10.6 DirectDrawSurface7.BlitToDC	15.10.7
DirectDrawSurface7.ChangeUniquenessValue	15.10.8 DirectDrawSurface7.DeleteAttachedSurface	
15.10.9 DirectDrawSurface7.DrawBox	15.10.10 DirectDrawSurface7.DrawCircle	15.10.11
DirectDrawSurface7.DrawEllipse	15.10.12 DirectDrawSurface7.DrawLine	15.10.13
DirectDrawSurface7.DrawRoundedBox	15.10.14 DirectDrawSurface7.DrawText	15.10.15
DirectDrawSurface7.Flip	15.10.16 DirectDrawSurface7.GetAttachedSurface	15.10.17
DirectDrawSurface7.GetAttachedSurfaceEnum	15.10.18 DirectDrawSurface7.GetBlitStatus	
15.10.19 DirectDrawSurface7.GetCaps	15.10.20 DirectDrawSurface7.GetClipper	15.10.21
DirectDrawSurface7.GetColorKey	15.10.22 DirectDrawSurface7.GetDC	15.10.23
DirectDrawSurface7.GetDirectDraw	15.10.24 DirectDrawSurface7.GetDirectDrawColorControl	
15.10.25 DirectDrawSurface7.GetDirectDrawGammaControl	15.10.26	

<<DirectDraw原理与API参考>>

DirectDrawSurface7.GetDrawStyle	15.10.27	DirectDrawSurface7.GetDrawWidth	15.10.28
DirectDrawSurface7.GetFillColor	15.10.29	DirectDrawSurface7.GetFillStyle	15.10.30
DirectDrawSurface7.GetFlipStatus	15.10.31	DirectDrawSurface7.GetFontBackColor	15.10.32
DirectDrawSurface7.GetFontTransparency	15.10.33	DirectDrawSurface7.GetForeColor	
15.10.34 DirectDrawSurface7.GetLockedArray	15.10.35	DirectDrawSurface7.GetLockedPixel	
15.10.36 DirectDrawSurface7.GetLOD	15.10.37	DirectDrawSurface7.GetOverlayPosition	
15.10.38 DirectDrawSurface7.GetOverlayZOrdersEnum	15.10.39	DirectDrawSurface7.GetPalette	
15.10.40 DirectDrawSurface7.GetPixelFormat	15.10.41	DirectDrawSurface7.GetPriority	
15.10.42 DirectDrawSurface7.GetSurfaceDesc	15.10.43	DirectDrawSurface7.GetUniquenessValue	
15.10.44 DirectDrawSurface7.IsLost	15.10.45	DirectDrawSurface7.Lock	15.10.46
DirectDrawSurface7.ReleaseDC	15.10.47	DirectDrawSurface7.Restore	15.10.48
DirectDrawSurface7.SetClipper	15.10.49	DirectDrawSurface7.SetColorKey	15.10.50
DirectDrawSurface77.SetDrawStyle	15.10.51	DirectDrawSurface7.SetDrawWidth	15.10.52
DirectDrawSurface7.SetFillColor	15.10.53	DirectDrawSurface7.SetFillStyle	15.10.54
DirectDrawSurface7.SetFont	15.10.55	DirectDrawSurface7.SetFontBackColor	15.10.56
DirectDrawSurface7.SetFontTransparency	15.10.57	DirectDrawSurface7.SetForeColor	15.10.58
DirectDrawSurface7.SetLockedPixel	15.10.59	DirectDrawSurface7.SetLOD	15.10.60
DirectDrawSurface7.SetOverlayPosition	15.10.61	DirectDrawSurface7.SetPalette	15.10.62
DirectDrawSurface7.SetPriority	15.10.63	DirectDrawSurface7.Unlock	15.10.64
DirectDrawSurface7.UpdateOverlay	15.10.65	DirectDrawSurface7.UpdateOverlayFx	15.10.66
DirectDrawSurface7.UpdateOverlayZOrder	15.11	IFont	第十六章 DirectDraw for Visual Basic
类型	16.1	DDBLTFX	16.2
DDCOLORKEY	16.5	DDGAMMARAMP	16.6
DDPIXELFORMAT	16.8	DDSCAPS2	16.9
PALETTEENTRY	16.11	RECT	附录 全局函数和回调函数
			16.3 DDCOLORCONTROL 16.4
			16.6 DDOVERLAYFX 16.7
			16.9 DDSURFACEDESC2 16.10

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>