第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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Windwos 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。

第一图书网, tushu007.com

<<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 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 1.3.2 Visual Basic类型库 第二章 DirectDraw与游戏动画 2.1 传统动画的原理 2.2 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 后期制作 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 基本图形概念 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 翻动页面和后台缓冲 2.6.5 介绍矩形 第三章 DirectDraw基本原理 3.1 DirectDraw层次结构 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 3.2.1 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 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 显示模式 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 对高分辨率和真彩色的支持 3.6 DirectDraw对象 第四章 图面 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 关键色 4.1.4 像素格式 4.1.5 覆盖关键色 4.2 创建图面 4.2.1 创建立图面 4.2.2 创建离屏图面 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 翻面 4.4 图面间的位块转移 4.4.1 使用BltFast方法进行位块转移 4.4.2 使用Blt方法进行位块转移 4.4.3 缩放 4.4.4 其他效果 4.4.5 Alpha值和Z值 4.4.6 调用Blt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 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 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 释放图面 4.8 枚举图面 4.8.1 枚举现有图面 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 灰度系数（Gamma）和色彩控制 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 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 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 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 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缩 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 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 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 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 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 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 裁剪器 6.1 裁剪表 6.2 共享DirectDrawClipper对象 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 对多个窗口使用裁剪器 第六章 多显示器系统 7.1 枚举多显示器系统中的设备 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 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幕DirectDraw应用程序 第八章 视频端口 8.1 视频端口技术概述 8.1.1 数据流 8.1.2 视频源 8.1.3 视频解码器 8.1.4 视频端口 8.1.5 帧缓存 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 垂直空白间隔数据 8.6 自动翻面 8.7 对普通视频赝像的解决 8.8 解决由

第一图书网, tushu007.com

半线引起的问题 8.9 开发硬件性能 第九章 DirectDraw的高级应用 9.1 Mode 13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 9.2 利用DMA支持 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 9.3 确定显示硬件的能力 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 把位图装入后台援存 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 IDDVideoPortContainer接口 13.1.1IDDVideoPortContainer::Create VideoPort 13.1.2 IDDVideoPortContainer::Enum VideoPorts 13.1.3 IDDVideoPortContainer:: Get VideoPortConnectInfo 13.1.4 IDDVideoPortContainer::Query VideoPortStatus 13.2 IDirectDraw7接口 13.2.1 IDirectDraw7::Compact 13.2.2 IDirectDraw7::GreateClipper 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::Flip ToGDISurface 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::GeClipList 13.3.2 IDirectDrawClipper::GetHWnd 13.3.3 IDirectDrawClipper::Initialize 13.3.4

第一图书网, tushu007.com

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 IDirectDrawSurface7 接口 13.7.1 IDirectDrawSurface7::AddAttachedSurface 13.7.2 IDirectDrawSurface7::AddOverlavDirtyRect 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 13.7.4O 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 14.1 DDBLTBATCH 14.2 DDBLTFX 14.3 DDCAPS 14.4 DDCOLORCONTROL 14.5 DDCOLORKEY 14.6 DDDEVICEIDENTIFIER2 14.7 DDGAMMARAMP 14.8 DDOVERLAYFX 14.9 DDPIXELFORMAT 14.10 DDSCAPS 14.11 DDSCAPS2 14.12 DDSURFACEDESC 14.13 DDSURFACEDESC2 14.14 DDVIDEOPORTBANDWIDTH 14.15 DDVIDEOPORTCAPS 14.16 DDVIDEOPORTCONNECT 14.17 DDVIDEOPORTDESC 14.18 DDVIDEOPORTINFO 14.19 DDVIDEOPORTSTATUS 第十五章 DirectDraw for Visual Basic类 15.1 DirectDraw7 15.1.1 DirectDraw7.CreateClipper 15.1.2 DirectDraw7.CreatePalette

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.SeHWnd 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.GetDriverSubVersio 15.8.6 DirectDrawIdentifier.GetDriverVersion 15.8.7 DirectDrawIdentifier.GetRevision 15.8.8 DirectDrawIdentifier.GetSubSysId 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.Blt 15.10.3 DirectDrawSurface7.BltColorFill 15.10.4 DirectDrawSurface7.BltFast 15.10.5 DirectDrawSurface7.BltFx 15.10.6 DirectDrawSurface7.BltToDC 15.10.7 DirectDrawSurface7.ChangeUniquenessValue 15.10.8 DirectDrawSurface7.DeleteAttachedSurface 15.10.9 DirectDrawSurface7.DrawBox 15.10.10 DirectDrawSurface7.DrawCirele 15.10.11 DirectDrawSurface7.DrawEllipse 15.10.12 DirectDrawSurface7.DrawLine 15.10.13 DirectDrawSurface7.DlawRoundedBox 15.10.14 DirectDrawSurface7.DrawText 15.10.15 DirectDrawSurface7.Flip 15.10.16 DirectDrawSurface7.GetAttachedSurface 15.10.17 DirectDrawSurface7.GetAttachedSurfaceEnum 15.10.18 DirectDrawSurface7.GetBltStatus 15.10.19 DirectDrawSurface7.GeCaps 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

第一图书网, tushu007.com

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 DDCAPS 16.3 DDCOLORCONTROL 16.4
DDCOLORKEY 16.5 DDGAMMARAMP 16.6 DDOVERLAYFX 16.7
DDPIXELFORMAT 16.8 DDSCAPS2 16.9 DDSURFACEDESC2 16.10
PALETTEENTRY 16.11 RECT 附录 全局函数和回调函数

第一图书网, tushu007.com

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