1단계 : DC 생성

2단계: 기준 이미지 생성

+ 뭐가 됐든 좋지만 지금 당장 출력된 화면 여기 있던 이미지를

어기 있던 어머지를

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (출력할 대상)

stretchDC (조절된 DC) + 크기 변환을 거친 결과 화면 (대상 미정)

alphaDC (투명도 DC) +그림이 들어오면 화소 합치기 + 투명연산 여기로 (1) bitBlt (출력) HDC (진짜 모니터) + 뭐가 됐든 좋지만

지금 당장 출력된 화면

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (출력할 대상)

stretchDC (조절된 DC) + 크기 변환을 거친 결과 화면 (대상 미정)

alphaDC (투명도 DC) +방금까지의 화면을 받아옴 (**기준 생성**) 2단계: 기준 이미지 생성

3단계: 크기 변환 이미지 생성

HDC (진짜 모니터)

+ 방금 출력한 화면

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (출력할 대상)

(2) stretchBlt

(크기, 방향 변환)

stretchDC (조절된 DC) + 크기 변환을 거친 결과 화면 (대상 미정)

alphaDC (투명도 DC) +기준 이미지 보유중 HDC (진짜 모니터) + 방금 출력한 화면

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (원본 유지 중)

stretchDC (조절된 DC) + **출력할 그림에서** 크기와 방향을 바꾼 것

alphaDC (투명도 DC) +기준 이미지 보유중 3단계: 크기 변환 이미지 생성

4단계 : 투명 이미지 생성

HDC (진짜 모니터) + 방금 출력한 화면

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (원본 유지 중)

stretchDC (조절된 DC) + 출력할 그림에서 크기와 방향을 바꾼 것

alphaDC (투명도 DC) +기준 이미지 보유중 HDC (진짜 모니터) + 방금 출력한 화면

memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 (원본 유지 중)

stretchDC (조절된 DC) + 출력할 그림에서 크기와 방향을 바꾼 것

GdiTransparentBlt

(투명색 적용하기)

alphaDC (투명도 DC) +기준 이미지와 같이 **그려야 할 실체도 받음** 4단계 : 투명 이미지 생성 5단계 : 알파값 적용 HDC (진짜 모니터) HDC (진짜 모니터) + 블렌드된 이미지 + 방금 출력한 화면 (이제 출력!) memDC (메모리 선출력) memDC (메모리 선출력) + 그리고 싶은 그림 + 그리고 싶은 그림 (원본 유지 중) (원본 유지 중) stretchDC (조절된 DC) stretchDC (조절된 DC) + 출력할 그림에서 + 출력할 그림에서 크기와 방향을 바꾼 것 크기와 방향을 바꾼 것 alphaDC (투명도 DC) alphaDC (투명도 DC) GdiAlphaBlend +기준 이미지 (1) + 블렌드된 이미지 (알파값 적용)

(데이터 섞기, 선별)

+투명 이미지 (2)