



鱼C论坛 论坛 技术交流区 Python交流 《零基础入门学习Python》 Overlay | Pygame中文文档

发帖 回复

返回列表

查看: 715 | 回复: 0

[Pygame] Overlay | Pygame中文文档 [复制链接]



发表于 2015-6-19 00:02:35 | 只看该作者

1# 电梯直达

小甲鱼 V 助



累计签到：2113 天
连续签到：11 天

最佳答案 78

2613 1万 1万
主题 帖子 荣誉



管理员

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

Overlay | Pygame中文文档

注：本文档由 [shuofxz](#) 翻译，小甲鱼校对。

class pygame.Overlay

Pygame 中用于视频叠加图形的 pygame 对象。

Overlay(format, (width, height)) -> Overlay

方法

- pygame.Overlay.display — 设置覆盖像素数据
- pygame.Overlay.set_location — 控制显示的地方
- pygame.Overlay.get_hardware — 测试是否支持硬件加速

Overlay 对象对使用硬件视频覆盖提供支持。视频覆盖不使用标准 RGB 像素格式，并且可以使用多个分辨率的数据来创建一个图像。

Overlay 对象使用硬件级别的“低级”访问，所以使用这个对象你必须理解视频覆盖的技术细节。

覆盖的格式决定了使用的像素数据类型。并不是所有的硬件都支持所有类型的覆盖格式。以下是可用的格式类型列表：

YV12_OVERLAY, IYUV_OVERLAY, YUV2_OVERLAY, UYVY_OVERLAY, YVYU_OVERLAY

宽度和高度参数控制覆盖图像的大小。覆盖的图像大小可任意调整，不仅是覆盖图像的原分辨率。覆盖对象总是可见的，并且总是显示在原图像上方显示。

方法详解

display()

设置覆盖像素。

display((y, u, v)) -> None

display() -> None

显示 SDL 的覆盖平面的 YUV 数据。y, u 和 v 参数都是二进制字符串数据，需使用正确格式的数据以创建覆盖图像。

如果没有参数传入，覆盖的图像仅是当前数据的重新绘制。当覆盖不支持硬件加速，这可能是很有用的。

如果不是合法、可用的字符串数据，将导致崩溃。

set_location()

设置覆盖图像的显示位置。

set_location(rect) -> None

设置覆盖图像的位置，覆盖的图像总是显示在原图像的上，调用此方法并没有立即重绘图像，它将在下一次调用 display() 方法时重新绘制。

get_hardware()

测试覆盖是否支持硬件加速。

get_hardware(rect) -> int

如果支持硬件加速返回 true，若不支持则会使用软件渲染。

分享到: QQ好友和群 QQ空间 腾讯微博 腾讯朋友

收藏 评分 分享 淘帖 顶 踩



如果您的【问题求助】得到满意的解答，请自行将分类修改为【已经解决】

回复

举报

回复

发帖

返回列表



高级模式

发表回复

☐ 回帖后跳转到最后一页

本版积分规则