函数功能

该函数用来显示具有指定透明度的图像。

函数原型

AlphaBlend(HDC hdcDest,int nXOriginDest,int nYOriginDest,int nWidthDest,int hHeightDest,HDC hdcSrc,int nXOriginSrc,int nYOriginSrc,int nWidthSrc,int nHeightSrc,[BLENDFUNCTION](http://baike.baidu.com/view/3627002.htm) blendFunction)；

参数

该函数用来显示具有指定透明度的图像：指向目标设备环境的句柄。

hdcDest：指向目标设备环境的句柄。

nXOriginDest：指定目标矩形区域左上角的X轴坐标，按逻辑单位。

nYOriginDest：指定目标矩形区域左上角的Y轴坐标，按逻辑单位。

nWidthDest：指定目标矩形区域的宽度，按逻辑单位。

hHeightdest：指向目标矩形区域的高度，按逻辑单位。

hdcSrc：指向源设备环境的句柄。

nXOriginSrc：指定源矩形区域左上角的X轴坐标，按逻辑单位。

nYOriginSrc：指定源矩形区域左上角的Y轴坐标，按逻辑单位。

nWidthSrc：指定源矩形区域的宽度，按逻辑单位。

nHeightSrc：指定源矩形区域的高度，按逻辑单位。

[blendFunction](http://baike.baidu.com/subview/3627002/3627002.htm)：指定用于源[位图](http://baike.baidu.com/view/56073.htm)和目标位图使用的[alpha混合](http://baike.baidu.com/subview/653603/653603.htm)功能，用于整个源位图的全局alpha值和格式信息。源和目标混合功能当前只限为AC\_SRC\_OVER。

最后一个参数blendFunction是一个[BLENDFUNCTION](http://baike.baidu.com/view/3627002.htm)结构。BLENDFUNCTION结构控制源和目标位图的混合方式，它的BlendOp字段指明了源混合操作，但只支持AC\_SRC\_OVER，即根据源alpha值把[源图像](http://baike.baidu.com/view/640222.htm)叠加到目标图像上。OpenGL的[alpha混合](http://baike.baidu.com/subview/653603/653603.htm)还支持其他的方式，如[常量](http://baike.baidu.com/view/346799.htm)颜色源。下一个字段BlendFlags必须是0，也是为以后的应用保留的。最后一个字段AlphaFormat有两个选择：0表示常量alpha值，AC\_SRC\_ALPHA表示每个像素有各自的***alpha***通道。

如果源矩形区域与目标矩形区域大小不一样，那么将缩放源位图与目标矩形区域匹配。如果使用[SetStretchBltMode](http://baike.baidu.com/subview/1080401/1080401.htm)函数，那么iStretchMode的值是BLACKONWHITE和WHITEONBLACK，在本函数中，iStretchMode的值自动转换成COLORONCOLOR。目标坐标使用为目标设备环境当前指定的转换方式进行转换。源坐标则使用为源设备环境指定的当前转换方式进行转换。如果源设备环境标识为增强型[图元文件](http://baike.baidu.com/view/1272017.htm)设备环境，那么会出错（并且该函数返回FALSE）。如果目标和源位图的色彩格式不同，那么AlphaBlend将源位图转换以匹配目标位图。

AlphaBlend不支持[镜像](http://baike.baidu.com/view/3555.htm)。如果源或目标区域的宽度或高度为负数，那么调用将失败。

BLENDFUNCTION blend;

memset( &blend, 0, sizeof( blend) );

blend.BlendOp= AC\_SRC\_OVER;

blend.SourceConstantAlpha= ALPHA\_GRAY; // 透明度最大

AlphaBlend(hdc,0,0,m\_width,m\_heigth,memdc,0,0,Gray\_Width,Gray\_Height, blend);