

实验三 位图绘制—镂空图

3.1 实验类型

实验类型为综合型，2 个学时。

3.2 实验目的

- (1) 掌握位图概念；
- (2) 掌握位图的绘制：创建、载入、选择位图和释放位图资源、绘制位图；
- (3) 掌握 BitBlt()函数的使用；
- (4) 掌握 StretchBlt()函数的使用；
- (5) 掌握镂空图的设计原理和 Transparent()函数的使用；
- (6) 掌握绘制半透明图和 AlphaBlend()函数的使用；
- (7) 掌握灰度图的绘制。

3.3 实验环境

Windows 环境，Word 或相关的办公软件，VC6.0 或以上版本编程环境。

3.4 实验内容

- (1) 《C++游戏案例教程》， P132-148
- (2) 游戏资源文件夹：resource，包括 Arrow.cur，GameIcon.ico，Background.bmp，foeman.bmp，girl.bmp。

3.5 实验要求

- (1) 根据实验步骤输入程序代码，运行程序，显示窗口创建。
- (2) 在窗口中显示背景 Background.bmp，显示位图 foeman.bmp 和 girl.bmp，并能对其进行拉伸或缩小；镂空显示 girl.bmp；半透明图绘制人物；灰

度图绘制背景； 在背景中灰度透明绘制人物位图。

(3) 撰写实验报告。