

用C 开发特殊的屏幕显示效果 PDF转换可能丢失图片或格式  
， 建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/133/2021\\_2022\\_\\_E7\\_94\\_A8C\\_\\_E5\\_BC\\_80\\_E5\\_c97\\_133829.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/133/2021_2022__E7_94_A8C__E5_BC_80_E5_c97_133829.htm) 以前，程序员在DOS平台下

开发应用软件时，都会利用DOS的开放性特点，通过中断编写出一些特殊的显示效果，以此来给自己的程序增加一些有趣的特色。然而，随着面向Windows的编程和可视化的第四代开发工具的逐步使用，人们越来越被Windows的统一的编程风格所束缚，同时由于Windows直接管理中断，想用原来的方法来实现一些特殊的显示效果变得越来越困难了。那么

，在Windows时代程序员如何来实现窗口的特殊效果呢？实际上，由于整个Windows是图形显示系统，因此对系统而言，用户程序的每一个界面、窗口都是系统的一个画布。程序员可以利用这一特点来实现窗口的特殊效果。最近笔者利用C Builder 5.0 Enterprise成功的实现了该项功能，现介绍如下：

：1、在BCB中建立一个工程文件project1.dpr，在Form1中添加如下控件：

控件名称	属性	值
TForm	Color	clBtnText
TMainMenu	Name	MainMneu1
TImage	Name	Image1
TImage	Align	alClient
TImage	AutoSize	True

同时在 MainMenu1控件中增加一个菜单项，其属性为：

Name	Caption	Items
Items1	图像从中间往左右分出	
Items2	图像从左右往中间合进	
Items3	图像从中间往上下分出	
Items4	图像从上下往中间合进	
Items5	图像从左移入	
Items6	图像从右移入	
Items7	图像从上移入	
Items8	图像从下移入	
Items9	图像从左刷屏显示	
Items10	图像从右刷屏显示	
Items11	图像从上刷屏显示	
Items12	图像从下刷屏显示	
Items13	图像从上往下流水	
Items14	图像从下往上流水	
Items15	图像圆形展出	
Items16		

图像左右错移 Items17 图像上下错移 同时在Unit.cpp中的private中添加如下变量： private: BITMAP bm.

```
Graphics::TBitmap *Bitmap1. int i,j. int WideHalf. TRect
Dest1,Source1, Dest2,Source2. int HeightHalf. HRGN MyRgn. 2、
在Form1的OnCreate事件中添加如下代码： void __fastcall
TForm1::FormCreate(TObject *Sender)//进行图像特效显示的初
始化操作// { Graphics::TBitmap *Bitmap1 = new
Graphics::TBitmap().//定义一个图象句柄//
Bitmap1->LoadFromFile("C:\\factory.bmp").//设定所要特效显示
的图象为factory.bmp//
if(GetDeviceCaps(Form1->Canvas->Handle,BITSPIXEL)==8)//取
得显示窗口的颜色属性// {
GetObject(Bitmap1->Handle,sizeof(BITMAP),(LPSTR)bm). if
(bm.bmBitsPixel==8)//如果特效显示的图象颜色属性为256色//
{
SelectPalette(Form1->Canvas->Handle,Bitmap1->Palette,FALSE)./
/从特效显示的颜色画板中提取配色方案//
RealizePalette(Form1->Canvas->Handle). //在显示窗口中设置配
色方案// } Bitmap->HandleType=bmDDB. } } 100Test 下载频道
开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com
```