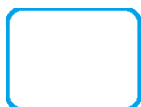


# Game Framework 4.6 使用說明

## Visual Studio 2010

練習 2C: 處理圖片的「透明色」(不顯示部分圖片)。

1. 根據練習 1A 或 1B 加入一張以白色為透明色的點陣圖。範例圖如下，其中藍色是要顯示的，而白色則是透明的，也就是說，白色部分不會被顯示。  
註：以 1C 的方法載入也可以，但是以下說明是配合 1A 或 1B 寫的，因此，如果用 1C 的話，請自行調整。



2. 參考練習 2A 宣告圖形物件及使用圖形物件。將上圖以不透明的方式顯示出來。
3. 修改 CGameStateRun::OnInit 中 LoadBitmap 傳入的參數。範例圖中白色是透明色，所以 LoadBitmap 時，第二個參數傳入 RGB(255,255,255)，表示白色是透明色(如果沒有第二個參數的話，整張圖都是不透明的)。

```
void CGameStateRun::OnInit()  
{  
    .....  
    border.LoadBitmap( IDB_BORDER, RGB(255,255,255));  
    .....  
}
```

4. Compile->Run(白色的部分被設為透明色所以不顯示)

