

SpeedText Library für Blitz3D

Copyright Christian Klaussner, 2008
<http://christiank.net>

1. Was ist SpeedText?

SpeedText ist eine Funktionsbibliothek, die es ermöglicht, Schriftarten in Blitz3D zu laden und Text zu rendern. Die Funktionen sind stark optimiert, weshalb SpeedText deutlich schneller ist, als die Standardfunktionen. Außerdem bietet SpeedText viele Optionen für die Textformatierung, die Blitz3D selbst nicht unterstützt.

Wenn die "SpeedText.bb" mit Hilfe von Include in ein Projekt integriert wird, werden alle Blitz3D Textbefehle durch SpeedText ersetzt.

2. Funktionsreferenz

ST_Initialize(buffer)

Initialisiert SpeedText und setzt [buffer] als Ziel für alle Textrendering-Operationen

Return: True, wenn erfolgreich, ansonsten False

ST_LoadFont(name\$, size, bold, italic, underline, quality)

Lädt die angegebene Schriftart (Font- oder Dateiname) mit der Höhe [size] (in Pixeln). Der Parameter [quality] kann einen der folgenden Werte haben:

ST_DEFAULT - In Windows eingestellte Fontqualität wird verwendet

ST_NONANTIALIASED - Kein Antialiasing wird angewendet

ST_ANTIALIASED - Es wird Antialiasing angewendet

ST_CLEARATYPE - Es wird ClearType Antialiasing angewendet

Return: Handle der Schriftart, wenn erfolgreich, ansonsten 0

ST_SetFont(font)

Setzt [font] als Schriftart für alle weiteren Text-Funktionen.

ST_FreeFont(font)

Entfernt die Schriftart [font] aus dem Speicher.

ST_DrawText(x, y, text\$, ax, ay)

Zeichnet den String [text] an der Position [x], [y] in den aktuellen Render-Buffer. Die Parameter [ax] und [ay] geben die Ausrichtung des Textes an.

Ausrichtung auf der x-Achse ([ax]):

ST_LEFT - Text wird am linken Rand ausgerichtet

ST_CENTER - Text wird horizontal in der Mitte ausgerichtet

ST_RIGHT - Text wird am rechten Rand ausgerichtet

Ausrichtung auf der y-Achse ([ay]):

ST_TOP - Text wird am oberen Rand ausgerichtet

ST_MIDDLE - Text wird vertikal in der Mitte ausgerichtet

ST_BOTTOM - Text wird am unteren Rand ausgerichtet

ST_DrawTextRect(x, y, w, h, text\$, ax, format)

Zeichnet den String [text] in das Rechteck [x], [y], [w], [h]. Der Parameter [ax] hat die gleiche Wirkung wie bei ST_DrawText. Der Parameter [format] kann einen der folgenden Werte haben:

ST_WORDWRAP - Es wird ein Zeilenumbruch verwendet, wenn ein Wort nicht in das Rechteck passt

ST_CLIPRECT - Es wird nicht über das Rechteck hinaus gezeichnet

ST_TextColor(red, green, blue)

Setzt die Farbe für alle Textrendering-Funktionen.

ST_TextBackground(red, green, blue)

Setzt die Hintergrundfarbe für alle Textrendering-Funktionen. Wird für alle Farben -1 angegeben, wird der Texthintergrund transparent.

ST_StringWidth(text\$)

Gibt die Summe der Breite aller Zeichen des Strings [text] in Pixeln zurück. Die aktuelle Schriftart wird dabei berücksichtigt.

ST_StringHeight(text\$)

Gibt die Höhe des höchsten Zeichens des Strings [text] in Pixeln zurück. Die aktuelle Schriftart wird dabei berücksichtigt.

ST_FontWidth()

Gibt die Breite des breitesten Zeichens der aktuellen Schriftart in Pixeln zurück.

ST_FontHeight()

Gibt die Höhe des höchsten Zeichens der aktuellen Schriftart in Pixeln zurück.

ST_SetBuffer(buffer)

Setzt [buffer] als Ziel aller Zeichen-Operationen.

ST_GetBuffer(buffer)

Gibt das Ziel aller Zeichen-Operationen zurück.

ST_LockBuffer()

Sperrt den aktuellen Render-Buffer.

ST_UnlockBuffer()

Entsperrt den aktuellen Render-Buffer.

ST_DrawTextFast(x, y, text\$, ax, ay)

Siehe ST_DrawText.

Kann nur auf einen Buffer angewendet werden, der mit ST_LockBuffer() gesperrt wurde.

ST_DrawTextRectFast(x, y, w, h, text\$, ax, format)

Siehe ST_DrawTextRect.

Kann nur auf einen Buffer angewendet werden, der mit ST_LockBuffer() gesperrt wurde.

3. Copyright

SpeedText wurde programmiert von Christian Klaussner (ChristianK)

Diese Funktionsbibliothek ist Freeware und darf frei verbreitet werden, solange ihr Inhalt nicht verändert wird.