

易语言反截图_[原创]反截图技术的原理及简单实现

原创

[weixin_39628268](#) 于 2020-12-29 00:02:14 发布 887 收藏 1

文章标签: [易语言反截图](#)

版权声明: 本文为博主原创文章, 遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议, 转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接: https://blog.csdn.net/weixin_39628268/article/details/111990381

版权

前言

该文章将邀请世界第一的编程语言-易语言来为我们演示。

吹逼

随着好玩的游戏越来越多, 盖佬人才越来越突出, 好玩的游戏+一款牛逼的WG成为了一个老挂逼的日常生活。鲁迅说过‘有乐同享, 有难同当’, 于是乎, 老挂逼们开始投身于直播行业, 以‘高超’的技术, 来向大众传递游戏胜利的快乐。为了防止大众偷学到自己的技术, 一种技术诞生了-反截图。

啥叫反截图

顾名思义, 就是让你截取不到你想截取的图片呗。这时聪明人又来了, 那我直接把截图函数全部干掉不就完事了吗?

emmm,虽然是这么个理, 但是你确定你干得来吗。

为什么要反截图

直播、装逼、防止一些有截图检测的游戏

实现一个简单反截图

这个简单啊, 打钱就完事。

咳咳, 开个玩笑。上才艺

看不懂没关系, 会用就行。

这样就OK, 然后咱们运行后看一下截图效果

我们发现, 窗口变黑了。这是一个简单的反截图效果, 虽然能反截图了, 但是是个人都觉得这种反截图不靠谱。假设你正在用科技直播, 观众全部就看着黑框了。而且, 咱们自己都觉得这种反截图效果不行, 那游戏公司还会傻吗? 不给你一个套餐, 难道留着回家过年吗。

那么问题来了, 当前这个黑框是覆盖在我们窗口上面呢, 还是他把窗口直接变成黑色。接下来开始探究。

探究反截图原理

那么我们能不能实现一个全透明的反截图效果呢，比如B覆盖在A上面，我们截图，只能截取到A，B就完全处于一个透明的状态。答案是肯定的。接下来我们来进一步研究一下，既然我们想让他透明，好办啊，我们给窗口设置一个透明。

运行起来之后，发现窗口透明了

那我们来重新截图试试看。

诶，我们发现刚刚那个反截图的效果，也变透明了。我们添加一个控件再运行截图看看效果。

我们发现，看不到按钮。经过这样的测试我们发现，SetWindowDisplayAffinity这个函数之后所产生的黑框，并不是覆盖上去的，而是直接把窗口刷新成为黑色的，而且这种黑色的效果可以通过修改窗口透明度来控制黑色的可见度。

由此可知，一个新的反截图思路：给窗体一个透明度，这样就实现了全透明的反截图。当然还有另一种方法：论坛已经给出，<https://bbs.pediy.com/thread-258830.htm>

Ok.下面开始根据第一种方法实现反截图(嘴角开始上扬)。

优化反截图

其实在上面我们已经实现了全透明的反截图，只不过用的是易语言官方库的命令(易语言真是世界上最好用的语言呢)，现在用API实现。

用这个函数设置就行，第一个参数句柄，第四个参数：1则用crKey，忽略bAlpha；2则用bAlpha，忽略crKey。这个函数干嘛的呢，就是设置窗口透明度的。

下面为了方便演示，我在窗口写了字，看看效果。

截图看一下效果

这样的话，就实现了一个简单的反截图。如果想要实现效果更好的，可以到我上面指出的帖子里看看实现方法。

下面是我将此技术运用在D3D透明绘制上

截图后

结束语

本篇文章只是探究一个低级的反截图，该反截图的原理也是我再某论坛看到的，虽说开源，但是却是调用DLL。凭着正义心驱使的我岂能让这种作为猖狂，直接扔进OD瞎操作，最后得知原理。

另外该方法还能过录制。行了，这几天事务繁忙，突然有空就分析了一下反截图，然后就顺便来看雪划了水，溜了溜了。

最后于 2020-10-15 12:34

被PlaneJun编辑

，原因：