



Forum: WD 10

Topic: Creation de cube texturé

Subject: Re: Creation de cube texturé

Posté par: Anonyme

Contribution le : 18/3/2006 14:34:24

Florian

Mon composant GDImage fonctionne très bien avec WinDev.

Il permet d'utiliser n'importe quel format d'image pour créer une texture OpenGL à la volée.

Voici deux exemples GDImage-OpenGL qui peuvent marcher sans problème avec WinDev

<http://www.zapsolution.com/preview/eye.zip>

(mapage d'image sur un cube)

<http://www.zapsolution.com/preview/image.zip>

(manipulation d'image)

Si l'une des deux demo vous intéresse je peux en faire un exemple pour WinDev.