



Forum: WD 11

Topic: Déboire avec dDébutDessin

Subject: Déboire avec dDébutDessin

Posté par: Astthroth

Contribution le : 26/6/2007 9:13:10

bonjour,

j'ai un pb avec la gestion des champ images en WD9, je ferais l'essai en WD11, c'est pour cela que je poste ici et ferais un retour de mon test en 11.

j'ai 2 champs image superposé, fond transparent pour les deux, image 1 en arriere plan et image2 en avant plan.

je rempli image1 avec la fonction dcopieimage pour y appliquer une texture

je remplit image2 avec une procedure qui me dessine dessus une grille a base de rectangle, fond transparent trait noir.

et bien image2, a partir du moment que j'y applique la fonction ddebutdessin, recopie sur elle meme la texture de image1 puis dessine ma grille sur image2.

donc je me suis dit je vais rendre invisible image 1, faire ma grille puis rendre visible image1, rien n'y fait.

pire, image2 dans ce cas recopie le fond de ma fenetre puis dessine ma grille.

bref, je m'en sort pas, j'ai essayé de liberer le device context, de faire ma grille avec des ligne rien ne marche.

je me suis aperçu en fait que c'est l'appel a ddebutdessin qui me provoque cette recopie de ce qui se trouve en dessous de image2.

donc si quelqu'un a une solution, je suis preneur.

je vais faire un essai sur WD11, mais sans grand espoirs.