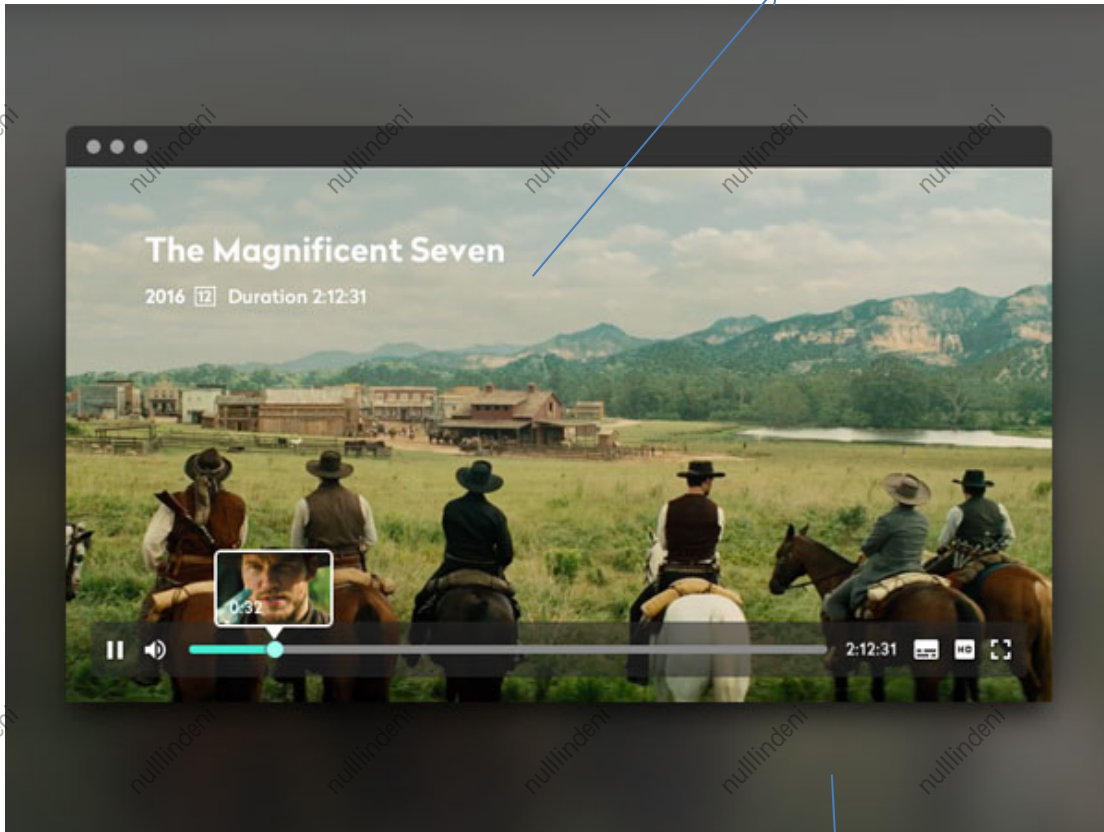


# MiniGUI Per-View 视频小视窗播放

## 1. 需求

窗口 2，播放视频（需求这个窗口可以设置透明度，因为视频显示图层在 ui 图层下面，上层 ui 设置透明。且在透明的区域，控件不出现数据叠加的现象）



窗口 1，有背景图片

## 2. 实验

1. 在画背景的时候, 使用 `SetMemDCColorKey(hdc, MEMDC_FLAG_SRCCOLORKEY, PIXEL_black);`

将背景颜色去掉, 使得窗口透明。

```
case MSG_ERASEBKGD: {
```

```
    HDC hdc = (HDC) wParam;
```

```
    BOOL fGetDC = FALSE;
```

```
    if (hdc == 0) {
```

```
        hdc = GetClientDC(hWnd);
```

```
        fGetDC = TRUE;
```

```
    }
```

```
    SetMemDCColorKey(hdc, MEMDC_FLAG_SRCCOLORKEY,  
                    PIXEL_transparent);
```

```
    if (fGetDC)
```

```
        ReleaseDC(hdc);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

出现的问题:

此透明窗口中的控件, 在刷新的时候, 会出现控件刷新的叠加现象, 例如进度条的刷新

2. 背景使用透明图片测试:

配置文件 `bgc_desktop=0x00000000` 设置为透明

在 `MSG_ERASEBKGD`, 填充透明的背景图片

控件更换的时候, 会去刷这个透明背景, 会出现下面视频的现象 (前面的数据不能擦除)

3. 添加接口, 设置某块区域的 alpha 值, 此方法速度太慢, 无其他异常现象。

具体的实现可参照 012-Add-interface-set-area-alpha.patch 补丁

4. 每次刷新的时候, 用全 0 的像素填充。

此方法, 要注意: **窗口的附加风格不能为双缓冲风格**, 但是可以通过设置 `MG_DOUBLEBUFFER=1`, 使用 double framebuffer。目前原因是使用窗口双缓冲附加风格, 其将申请的内存 DC 拷贝到(BitBlt)窗口 DC 过程中, 使用 BitBlt, 其不支持 dwRop 光栅操作。因此会出现前面的数据不能擦除现象。

1. 显示驱动更改:

```
diff --git a/drivers/video/sunxi/disp2/disp/dev_fb.c b/drivers/video/sunxi/disp2/disp/dev_fb.c
index 3940f8f..7a82027 100644
--- a/drivers/video/sunxi/disp2/disp/dev_fb.c
+++ b/drivers/video/sunxi/disp2/disp/dev_fb.c
@@ -1379,8 +1379,8 @@ static s32 display_fb_request(u32 fb_id, disp_fb_create_t
         config.info.mode = LAYER_MODE_BUFFER;
#ifdef CONFIG_ARCH_SUN8IW8
         config.info.zorder = 11;
-        config.info.alpha_mode = 1;
-        config.info.alpha_value = 0x80;
+        config.info.alpha_mode = 0;
+        config.info.alpha_value = 0xff;
```

2. 应用修改:

配置文件 `bgc_desktop=0x00000000` 设置为透明

创建的控件必须是 `WS_EX_TRANSPARENT` 透明风格的

窗口的附加风格不是双缓冲风格, `CreateInfo.dwExStyle = WS_EX_NONE;`

```
case MSG_PAINT:{
    hdc = BeginPaint(hWnd);

    SetBrushColor (hdc, RGBA2Pixel (hdc, 0x00, 0x00, 0x00, 0x00));

    FillBox (hdc, 0, 0, 800, 480);

    EndPaint(hWnd, hdc);

    return 0;
```

```
}
```

其中 FillBox (hdc, 0, 0, 800, 480);播放的视频多大, 这里的 x,y,w,h 填多大。

### 3. 视频缩放

参照 r11-board 应用, 如下接口

tplayer\_setdisplayrect (int x, int y, int w, int height)

具体的现象可以参照文件夹中的视频

### 4. 局限性

此方法并不是解决 MiniGUI 中窗口的透明度设置, 仅仅是用全 0 的数据填充某块区域, 使其区域达到透明, 能够看到下面的视频层。