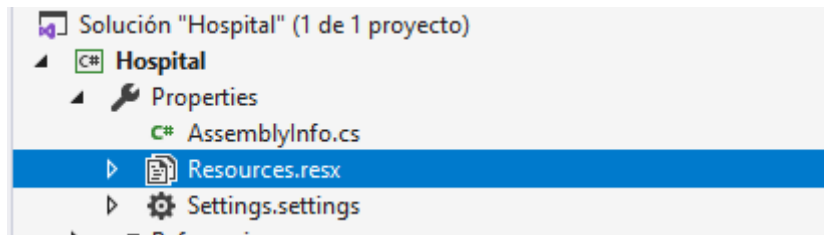


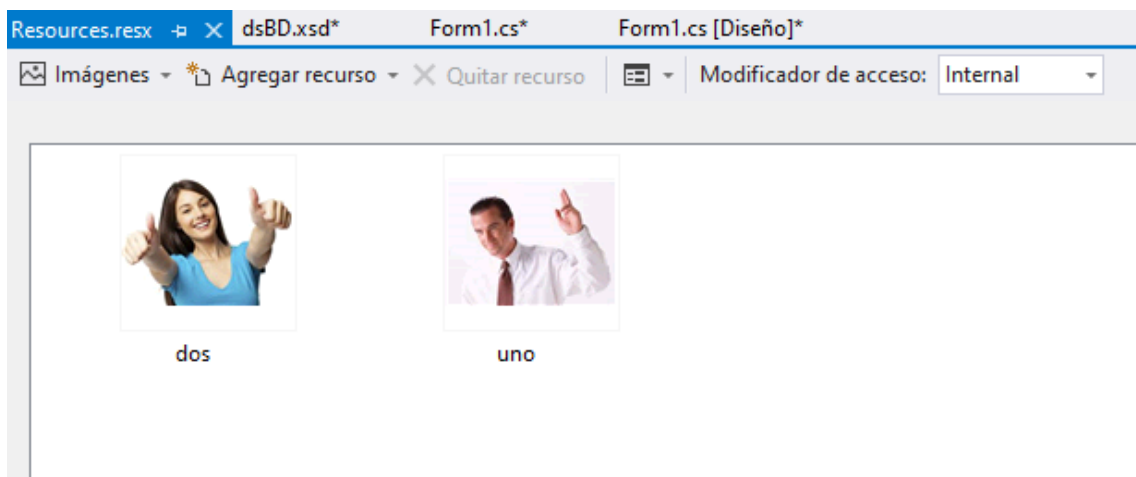
IMPORTAR IMÁGENES U OTROS RECURSOS A NUESTROS PROYECTOS

Para que se puedan utilizar imágenes o cualquier otro fichero ya existente dentro de nuestro proyecto, lo más cómodo es incorporarlo como recurso del mismo, y así posteriormente poder utilizarlo de forma fácil dentro del proyecto.

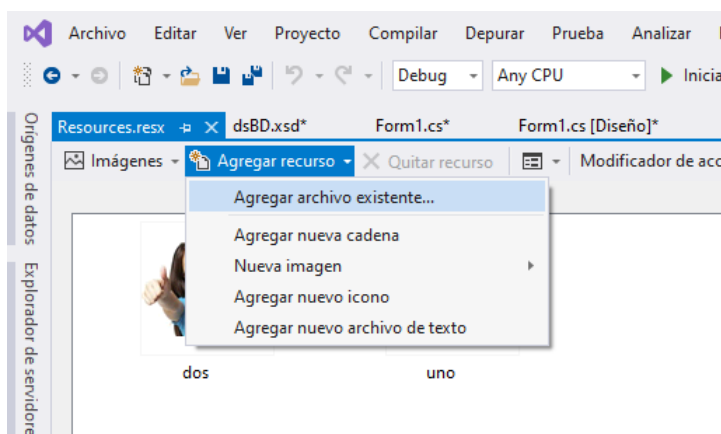
La forma de incorporar un nuevo recurso es la siguiente:



Dentro de Properties, en el apartado “Resources.resx”, hacemos doble click y saldrá la pantalla de recursos actualmente existentes ya en el proyecto:

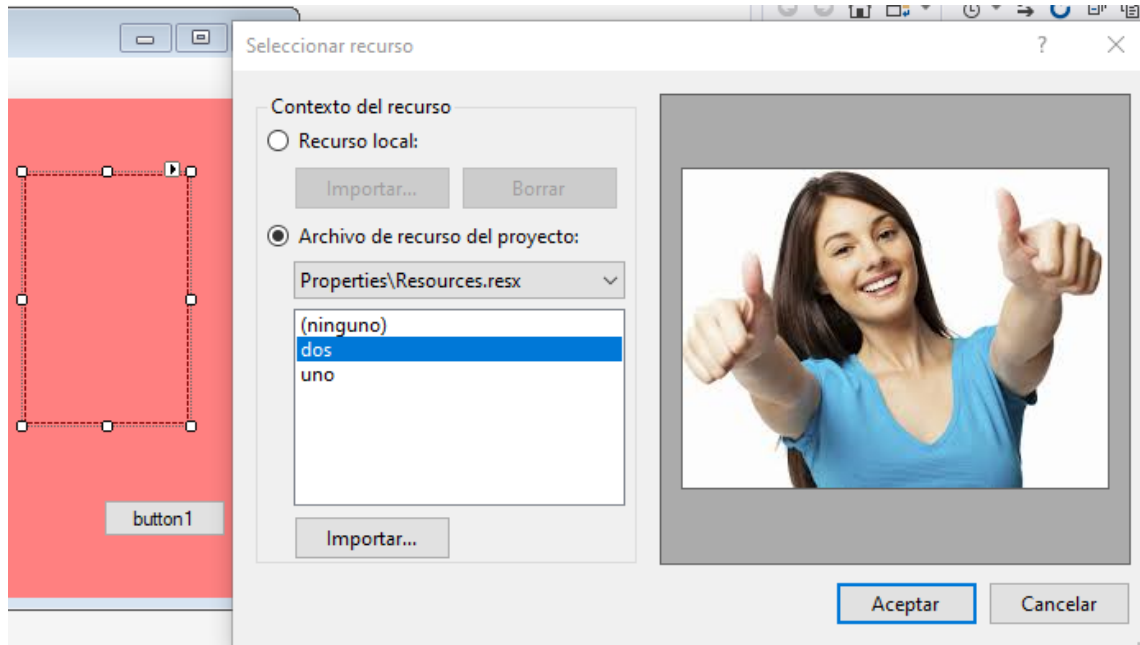


Si queremos añadir uno nuevo, por ejemplo una imagen ya existente que tengo en mi equipo, pinchamos en “Agregar recurso”-> “Agregar archivo existente”:



Por defecto, toma el nombre del fichero como nombre del recurso (para usarlo dentro del proyecto), pero obviamente se puede renombrar.

Para utilizarlo, se puede hacer bien desde el diseñador gráfico, por ejemplo, como imagen de un PictureBox, al pinchar en la propiedad "Image":



Como se puede ver, salen automáticamente los recursos de imagen ya incorporados al proyecto.

Para acceder a estos recursos directamente por código se haría:

```
1 referencia
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Image = Properties.Resources.uno;
}
```

Siendo "uno" el nombre del recurso de la imagen dentro del proyecto.