

转 MFC的图片按钮

2013年10月16日 19:31:28 阅读数：7378

利用CBitmapButton类实现位图按钮的两种方法 利用CBitmapButton类实现位图按钮的两种方法：

方法一：

1、在资源编辑的时候选中按钮的 Owner draw 属性，不需要选择 Bitmap 属性。

按钮右键-->Styles-->Owner draw

2、在程序中定义一个CBitmapButton成员变量。

注意：不能使用ClassWizard为按钮映射一个CButton变量，然后改为CBitmapButton，这么做并不能将按钮直接映射为CBitmapButton类的对象，反而会出现初始化错误

3、使用CBitmapButton::LoadBitmaps装载各种状态的图片，使用CBitmapButton::SubclassDlgItem关联到想要的按钮，使用CBitmapButton::SizeToContent函数使按钮适合图片大小。注意Loadbitmaps一定要在关联到按钮之前进行！

附：添加资源Bitmap的方法：Insert菜单-->Resource -->Resource type:Bitmap-->Import, 之后选择所需的图片就可以了

方法一的例子：

首先，选中按钮的owner Draw属性，在资源中加载两副*.bmp格式的位图，然后在对话框类中加入：

```
[cpp]
1.  CBitmapButton m_btnX1; //必须放在函数外面才能正常实现
2.  BOOL CXXXXXX::OnInitDialog()
3.  {
4.      CDialog::OnInitDialog();
5.      m_btnX1.LoadBitmaps(IDB_XXXX_UP, IDB_XXXX_DOWN); //这里是两副位图，鼠标按下和弹起，
6.                                                       // 也可以只加一个ID资源；
7.      m_btnX1.SubclassDlgItem(IDC_DASEN_X1, this);
8.      m_btnX1.SizeToContent();
9.  }
```

方法二：使用CBitmapButton::AutoLoad函数关联到想要的按钮

需要注意：

A、使用CBitmapButton::AutoLoad函数之前不能使用CBitmapButton::LoadBitmaps装载

各种状态的图片，否则会出错。

B、AutoLoad函数完成关联和改变按钮大小的功能。类似于上面CBitmapButton::SubclassDlgItem和CBitmapButton::SizeToContent函数的功能。

C、CBitmapButton::AutoLoad使用的位图是默认资源ID的，即它会自动装载相关资源位图。

位图的资源ID格式为：

"按钮Caption+U"、"按钮Caption+D"、"按钮Caption+F"、"按钮Caption+X"，分别代表Up、Down、Focus、Disable状态。

如资源编辑时，希望关联的按钮的Caption为Test，

那么其默认装载的位图资源的ID为："TestU"/"TestD"/"TestF"/"TestX"，

注意分号""也是其ID的一部分。

方法二例子：

首先，选中Caption为："myBitmapButton"按钮的owner Draw属性

其次，添加两个位图资源，并修改其ID分别为："myBitmapButtonU"和"myBitmapButtonD"，这里只添加两个位图

然后在对话框类中加入：

```
[cpp]
1.  CBitmapButton m_btnX1; //必须放在函数外面才能正常实现
2.  BOOL CXXXXXX::OnInitDialog()
3.  {
4.      CDialog::OnInitDialog();
5.
6.      m_btnX1.AutoLoad(IDC_BUTTON1, this); //ID为IDC_BUTTON1的按钮的Caption为：myBitmapButton
7.  }
```

至此两种方法就都结束了。

原文地址：<http://yq1518602434.blog.163.com/blog/static/202937084201252011141376/>

文章标签：[mfc](#) [图片](#) [按钮](#) [bitmap](#)

个人分类：[纯编程](#)

此PDF由spygg生成,请尊重原作者版权!!!

我的邮箱:liushidc@163.com