

Cómo crear y asignar a un control (button, label, ...) una fuente almacenada como recurso en el proyecto de WinForms

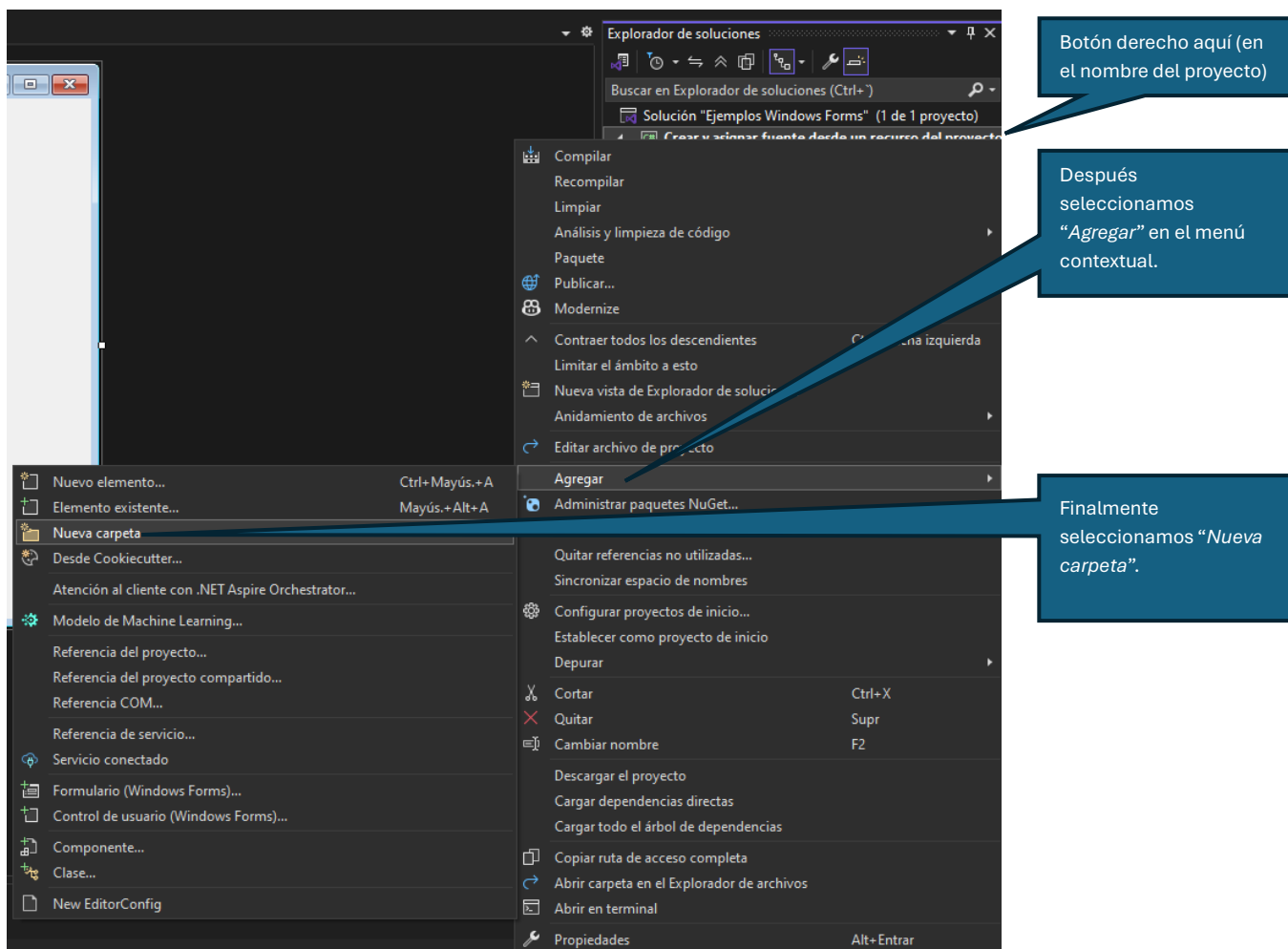
1. Agregar la fuente al proyecto como un recurso

Puedes encontrar fuentes en páginas web como:

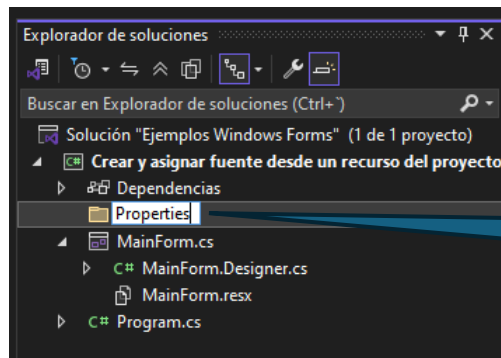
- <https://www.1001freefonts.com>
- <https://www.awwwards.com/awwwards/collections/free-fonts>
- <https://www.1001fonts.com>
- <https://fonts.google.com>

Una vez que tengamos el fichero **.ttf** (*TrueType Font*) o **.otf** (*Open Type Font*) que contiene la fuente, la añadimos como un recurso al proyecto de Visual Studio:

1. En Visual Studio, dentro del explorador de soluciones, en el proyecto que corresponda, debería de haber una carpeta con el nombre **“Properties”** y en su interior un fichero llamado **“Resources.resx”**. Si no es así, lo creamos de la forma siguiente:

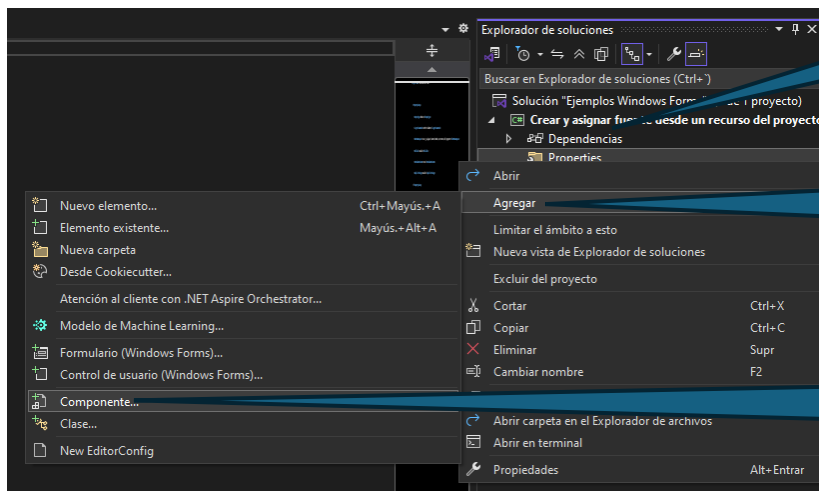


A continuación:



Le ponemos el nombre "Properties" y pulsamos intro.

Ahora creamos el fichero de recursos:

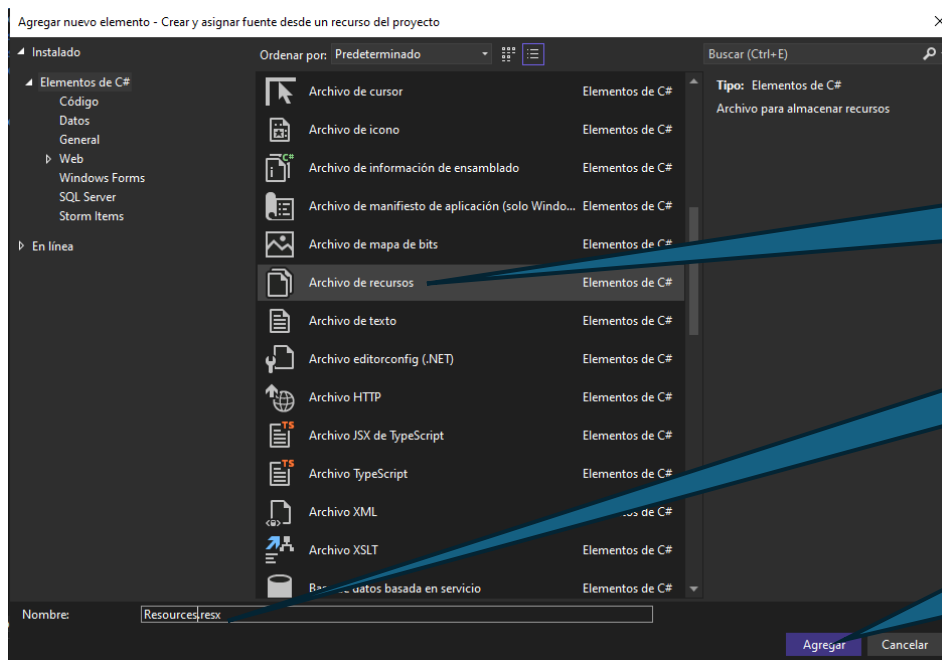


Botón derecho aquí (en el nombre de la carpeta "Properties")

Después seleccionamos "Agregar" en el menú contextual.

Finalmente seleccionamos "Componente..."

En el cuadro de diálogo especificamos el tipo de fichero:

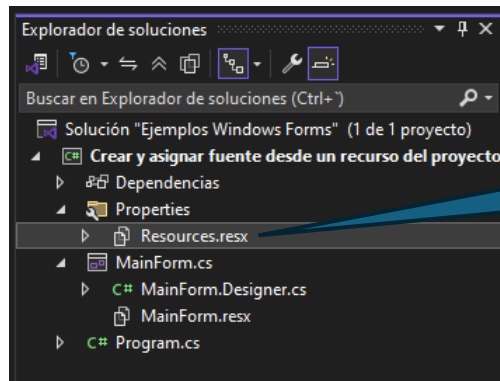



Primero seleccionamos "Archivo de recursos" aquí.

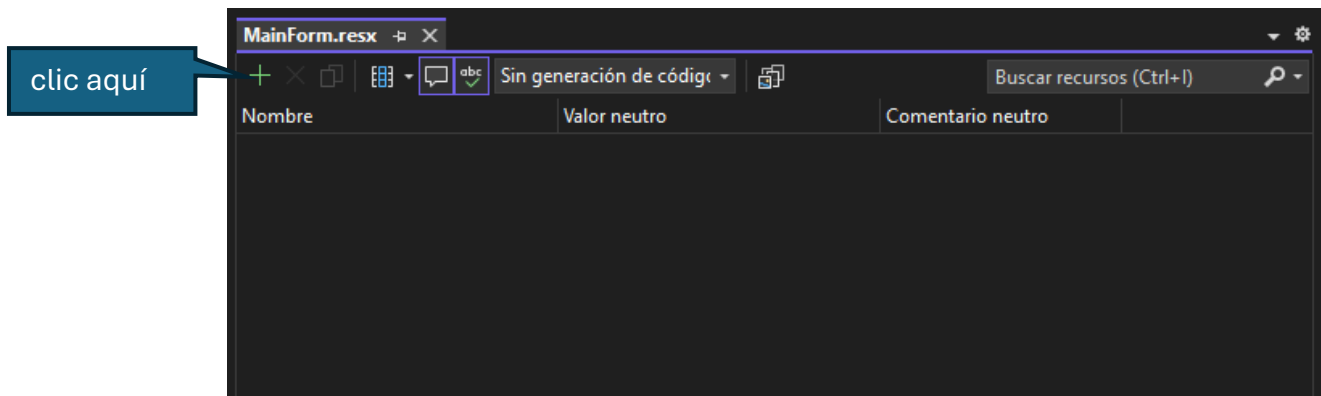
Después especificamos el nombre del fichero de recursos: "Resources.resx"

Finalmente hacemos clic en "Agregar".

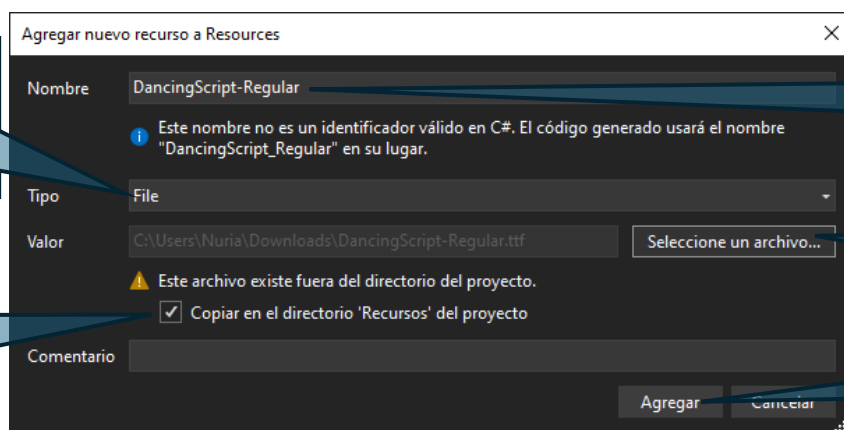
2. En Visual Studio localizamos, dentro del explorador de soluciones, en el proyecto correspondiente, el fichero **.resx** (fichero de recursos) asociado al formulario:



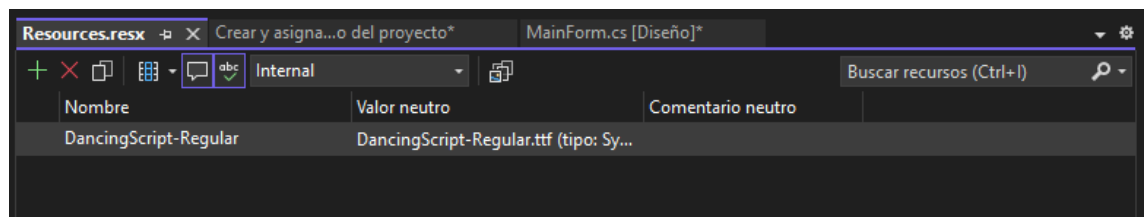
3. Se abre la pestaña siguiente en el editor y hacemos clic en el icono  :



4. Se abre un cuadro de diálogo en el que seleccionamos lo siguiente:

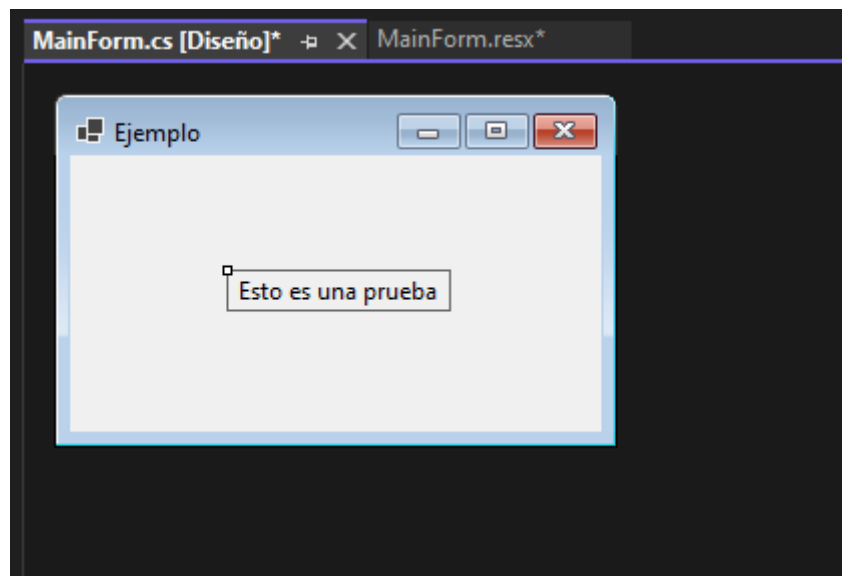


5. Ahora podemos ver en la pestaña del editor el nuevo recurso:

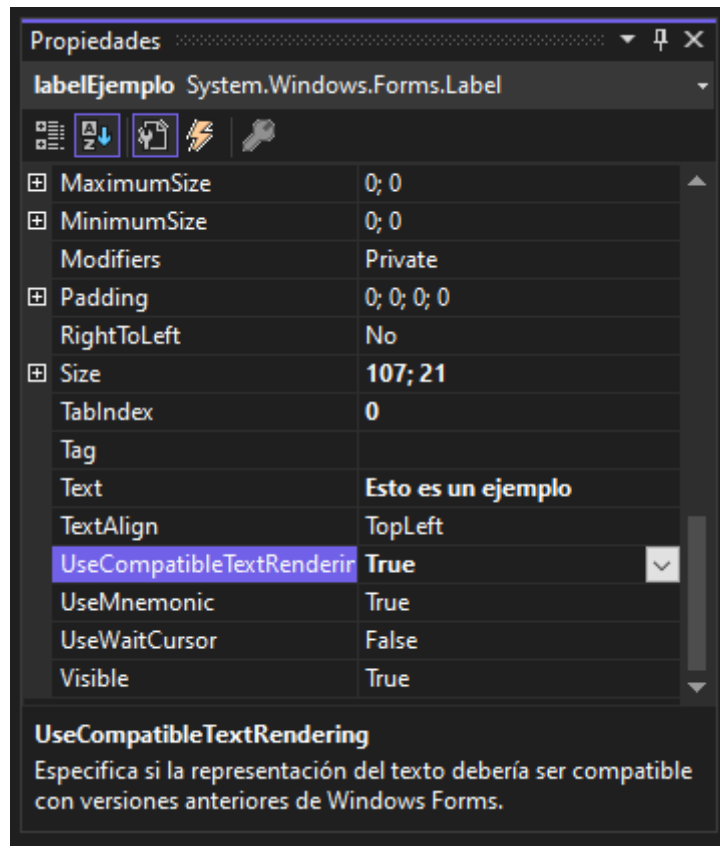


2. Asignar la fuente a una etiqueta en el formulario

1. Añadimos una etiqueta al formulario:



2. En la vista de Propiedades buscamos la propiedad `UseCompatibleTextRendering` y establecemos su valor a `True`:



3. En la vista de diseño del formulario pulsamos la tecla F7 para abrir el código fuente o hacemos clic en el con el botón derecho del ratón y en el menú contextual seleccionamos la opción “Ver código”. Ahora modificamos el código fuente del formulario añadiendo las líneas siguientes:

```
1 using System.Drawing.Text;
2 using System.Runtime.InteropServices;
3
4 namespace Crear_y_asignar_fuente_desde_un_recurso_del_proyecto
5 {
6     3 referencias
7     public partial class MainForm : Form
8     {
9         PrivateFontCollection fontCollection = new PrivateFontCollection();
10        1 referencia
11        public MainForm()
12        {
13            InitializeComponent();
14            byte[] fontBytes = Properties.Resources.DancingScript-Regular;
15            var fontData = Marshal.AllocCoTaskMem(fontBytes.Length);
16            Marshal.Copy(fontBytes, 0, fontData, fontBytes.Length);
17            fontCollection.AddMemoryFont(fontData, fontBytes.Length);
18            labelEjemplo.Font = new Font(fontCollection.Families[0], 24f);
19        }
20    }
21 }
```

1. Si no existen estos “using”, lo añadimos.

2. Agregamos esta línea.

Este es el nombre que le hemos asignado al recurso de la fuente.

3. Agregamos estas cinco líneas.

Con este parámetro especificamos el tamaño de la fuente (24f)

4. Aquí vemos una muestra del resultado:

