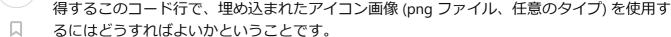
wx.iconfrombitmap(wx.bitmap(path)) python で使用する 画像を埋め込む方法

質問 7年前、6か月前 7年前、5か月前に変更されました 2k回 閲覧



使用する画像をスクリプト内に配置したいと考えています。パフォーマンスの問題が発生す る可能性があることは承知していますが、現時点では問題ではありません。必要なのは、す べてのファイルを1つにまとめておくことだけです。そうすれば、友人やコンピューター間 で簡単に変更できます。そこで私の質問は、ファイル自体の代わりにファイルへのパスを取





def set_icon(self, path): icon = wx.IconFromBitmap(wx.Bitmap(path)) self.SetIcon(icon, TRAY_TOOLTIP)

<u>私はここ</u>から入手し、必要に応じて変更した Python アプリを持っていますが、アイコンに

img2py、base64 を試しましたが、何も機能しませんでした。そのため、必要なのはファイ ルではなくパスである可能性があると考えました。パスではなく埋め込みファイルで動作す るようにスクリプト (または wx ライブラリ) を変更/修正するにはどうすればよいですか?

パイソン wxpython 埋め込み

共有 この質問を改善する フォローする

2017年5月23日 11:53に編集



2017年2月25日 13:31に 質問 セルソ・カルデイラ

1 回答

並び替え:

最高得点 (デフォルト)



私が通常これを実現する方法は、base64とzlibを組み合わせることです



埋め込み画像データを生成するには



from zlib import compress from base64 import b64encode with open("image.png", "rb") as fileobj: data = b64encode(compress(fileobj.read()))



三重引用符を使用して「data」をスクリプトにコピーし、必要に応じて改行を挿入します。

data = """Tm90IGFjdHVhbCBwaWN0dXJlIGRhdGE="""

画像データを再作成する必要がある場合は、エンコードと圧縮を逆にするだけです

```
from base64 import b64decode
from zlib import decompress
image_data = decompress(b64decode(data))
```

ビットマップオブジェクトを再作成する方法は、wxpythonのバージョンによって異なります。フェニックスビルドを使用すると、ストリームからwx.Imageを作成し、次にイメージからwx.Bitmapを作成できます。

```
from io import BytesI0
stream = BytesI0(bytearray(image_data)) # just bytes() for py3
image = wx.Image(stream, wx.BITMAP_TYPE_ANY) # wx.ImageFromStream for legacy wx
bitmap = wx.Bitmap(image) # wx.BitmapFromImage for legacy wx
```

私の使用状況では、複数の埋め込みファイルを使用してもパフォーマンスへの影響は感じられませんでした。

共有 この回答を改善する フォローする

2017年3月12日 17:21に編集

2017年2月25日 16:30に 回答 ユーザー2682863 3,187 • 1 • 30 • 39

2 wxPythonには、画像ファイルをオブジェクトとしてPythonモジュールにエンコードするのに役立つツールがいくつか含まれています。このオブジェクトには、それを、など PyEmbeddedImage に変換するメソッドがあります。 wx.Image wx.Bitmap python -m wx.tools.img2py --help - ロビンダン 2017年2月25日 21:04