FindResource(

\_\_in\_opt HMODULE hModule,

\_\_in LPCWSTR lpName,

\_\_in LPCWSTR lpType

);

第一个参数：处理包含资源的可执行文件的模块

HMODULE hInstance = ::GetModuleHandle(lpModuleName);获取模块句柄，参数为NULL时返回调用进程自身的句柄

第二个参数：指定资源名称

MAKEINTRESOURCE(dwResName)，资源名转换的宏。

其中dwResName是DWORD类型，直接输入"resource.h"中资源对应的宏就可以了。

第三个参数：指定资源类型

如果是vs中的资源类型，前面要加RT\_，具体如下：

#define RT\_CURSOR MAKEINTRESOURCE(1)

#define RT\_BITMAP MAKEINTRESOURCE(2)

#define RT\_ICON MAKEINTRESOURCE(3)

#define RT\_MENU MAKEINTRESOURCE(4)

#define RT\_DIALOG MAKEINTRESOURCE(5)

#define RT\_STRING MAKEINTRESOURCE(6)

#define RT\_FONTDIR MAKEINTRESOURCE(7)

#define RT\_FONT MAKEINTRESOURCE(8)

#define RT\_ACCELERATOR MAKEINTRESOURCE(9)

#define RT\_RCDATA MAKEINTRESOURCE(10)

#define RT\_MESSAGETABLE MAKEINTRESOURCE(11)