

3.2. Редактор икон. Разработка и применение икон

Икона является одним из графических ресурсов и предназначена для визуального оформления изображения файлов и папок в Windows.

Иконы хранятся в файле с расширением *.ico, который представляет несжатое попиксельное растровое изображение, подобное файла *.bmp.

Наиболее простые иконы имеют стандартные размеры 32 × 32 пикселей и содержат 256-ти цветное изображение. Современные графические режимы ОС позволяют применять и более совершенные иконы.

Для получения изображений икон можно применять любой графический редактор. MSDev имеет встроенный графический редактор, который служит для работы с графическими ресурсами.

На рисунке 3.6 изображена среда MSDev с открытым редактором икон.

Программа имеет стандартный оконный интерфейс. Попиксельное изображение иконы может быть отредактировано на основе палитры обычным набором графических инструментов.

В MSDev создания икон возможно при следующих действий меню «File» - «New» - «Icon file». Загружается графический редактор MSDev в режиме редактирования иконок.

Икона должна быть сохранена в файле с расширением «ico» (например, example.ico). Икону для редактирования можно также перенести из другой программы в редактор икон с помощью буфера обмена.

Если программной структурой файла не предусмотрено наличие в нем иконы для визуализации в ОС, то такое изображение иконы возможно ассоциировать с этим файлом с помощью ярлыка. Ассоциация икон с файлом с помощью ярлыка выполняется средствами ОС следующим образом: создать ярлык - правая кнопка мыши «Property» («Свойства») - «Change icon» («Сменить значок») - указать нужную иконку.

Изображение иконы возможно вставить в файл, который выполняется, как ресурс. Тогда ее изображение будет сопровождать файл в ОС автоматически.

Введение иконы к файлу, который выполняется, возможно средствами MSDev (FPS 4). Для этого необходимо выполнить следующий порядок действий: меню «Insert» - «Resource» - «Icon» - создать икону или перенести с помощью буфера обмена - сохранить при закрытии как файл описания ресурсов (*.res). Далее необходимо ввести файл описания ресурсов в состав проекта: меню «Insert» - «File into project» - указать сохранен скрипт-файл (*.res).

Далее необходимо получить файл, который выполняется, как обычно. Такой файл будет содержать соответствующий ресурс.