

## Bitmaps

### A) in statischem Bildsteuerelement

#### 1. Bitmap Ressource anlegen

Bitmap in res- Ordner kopieren  
Einfügen / Ressource / Bitmap / Importieren

#### 2. Bildsteuerelement hinzufügen

Eigenschaften einstellen:  
Typ: Bitmap  
Abbild: IDB\_BITMAP

### B) zur Laufzeit anzeigen

#### 1. Bitmap Ressource anlegen

Bitmap in res- Ordner kopieren  
Einfügen / Ressource / Bitmap / Importieren

#### 2. Ressource in ein CBitmap-Objekt laden

```
CBitmap bmpBild;
bmpBild.LoadBitmap(IDB_BITMAP);
```

#### 3. Bitmap in Speicherkontext laden

```
CClientDC dc(this);
CDC speicherDC;
speicherDC.CreateCompatibleDC(&dc);
speicherDC.SelectObject(&bmpBild);
```

#### 4. Bitmap auf Dialogfenster zeichnen

```
CRect Re;
GetClientRect(&Re); // Ausgaberechteck
```

#### a) in Originalgröße ausgeben

```
dc.BitBlt(Re.left, Re.top, Re.right, Re.bottom, &speicherDC, 0, 0, SRCCOPY);
oder
```

#### b) gestretcht ausgeben

```
BITMAP bm;
bmpBild.GetBitmap(&bm); // Abmessungen bestimmen
dc.StretchBlt(Re.left, Re.top, Re.right, Re.bottom, &speicherDC,
              0, 0, bm.bmWidth, bm.bmHeight, SRCCOPY);
```

### C) zur Laufzeit laden und anzeigen

#### 1. Bitmap laden

```
HBITMAP hBild = (HBITMAP)::LoadImage(AfxGetInstanceHandle(), sDateiPfad,
                                     IMAGE_BITMAP, 0, 0, LR_LOADFROMFILE | LR_CREATEDIBSECTION);
```

Überprüfen, ob Bitmap richtig geladen: if(hBild) ...

#### 2. Bitmap mit CBitmap- Objekt verbinden

```
CBitmap bmpBild;
bmpBild.Attach(hBild);
```

#### 3. und 4. wie bei B)