

利用VisualC 制作应用程序启动画面 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/273/2021_2022__E5_88_A9_E7_94_A8Visu_c97_273525.htm 摘要：本文提供了四种启动画面制作方法。使用启动画面一是可以减少等待程序加载过程中的枯燥感（尤其是一些大型程序）；二是可以用来显示软件名称和版权等提示信息。怎样使用VC制作应用程序的启动画面呢？本文提供四种方法，前三种适用于基于文档的应用程序，第四种适用于基于对话框的应用程序。

1.利用组件库中的Splash Screen组件实现

- (1)用Photoshop等制作启动画面图像，保存为bmp格式。
- (2)用Appwizard建一个基于单文档的工程Splash。
- (3)在资源中插入位图资源 打开VC的资源编辑器，用鼠标右键单击Resources文件夹，选择Import命令，插入所制作的位图。如果位图超过256色，VC会弹出一个对话框，提示位图已经插入但不能在位图编辑器中显示，确定即可。将位图ID改为IDB_SPLASH。
- (4)添加Splash Screen控件 选择菜单“project”/“Add To Project”/“Components and Controls”打开对话框，在列表框中双击“Visual C Components”选项，选择“Splash Screen”控件，然后单击“Insert”。 确认或修改类名和位图资源ID，单击OK确认。

编译、连接，漂亮的启动画面就显示出来了。

- (5)如果需要改变启动画面的停留时间，就修改SetTimer()函数的第二个参数，默认是750毫秒。该函数所在位置：

```
int CSplashWnd::OnCreate(LPCREATESTRUCT lpCreateStruct){ ...  
// Set a timer to destroy the splash screen. SetTimer(1, 750, NULL).  
//修改第二个参数以调整画面停留时间 return 0.}
```

2.利用无模式

对话框显示启动画面 (1)用Appwizard建一个基于单文档的工程Splash。 (2)导入用作启动画面的图片，更改ID为IDB_SPLASH。 (3)新建一个对话框，在其中添加启动画面。在资源中新建一个对话框，创建对话框类CSplashDlg。在对话框中添加一个Picture控件，打开其“ Properties ”对话框，选General，在Type下拉列表中选择Bitmap，在Image下拉列表中选前面导入的位图资源ID值：IDB_SPLASH。 (4)修改对话框的显示效果 调整对话框大小，去掉两个自动生成的按钮，并在“ Properties ”的“ Styles ”页中去掉对Title bar的选取；选中图像，调整大小使之适应对话框的可编辑区，修改其“ Properties ”的“ Styles ”使之居中。 (5)在CMainFrame类的OnCreate()函数中添加创建、显示并销毁无模式对话框的代码。#include “ SplashDlg.h ” //加到MainFrm.cpp文件的头文件调用部位

```
int CMainFrame::OnCreate(LPCREATESTRUCT lpCreateStruct){ CSplashDlg *dlg = new CSplashDlg(this).  
dlg->Create(CSplashDlg::IDD,this). //创建对话框  
dlg->ShowWindow(SW_SHOW). //显示对话框  
dlg->UpdateWindow(). Sleep(2000). //画面显示停留时间，单位为毫秒 ... dlg->DestroyWindow(). //销毁对话框 return 0.}
```

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问
www.100test.com