

画像を張り付ける

画像を張り付けるには、ImageView クラスを使う。

(1) 画像を準備する

張り付けたい画像を/res/drawable フォルダに、ドラッグ&ドロップで格納する。それぞれの解像度ごとにフォルダが設置してあるので、必要であれば、その解像度ごとに適した画像を置くこともできる。何れか一つのフォルダに入れておくと、ほかの解像度の場合でも、表示される。

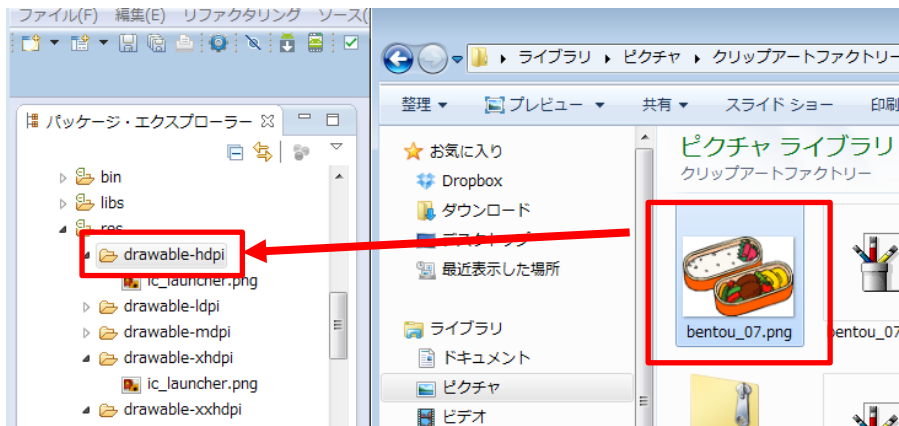


図 1 画像を drawable フォルダに格納する

格納するときに、図 2 のようなダイアログが表示される。「ファイルをコピー」を選択すると、画像ファイルをプロジェクトファイルにコピーされる。「ファイルヘリンク」では、画像ファイルをコピーせずに、元の画像ファイルをリンク先として参照する。

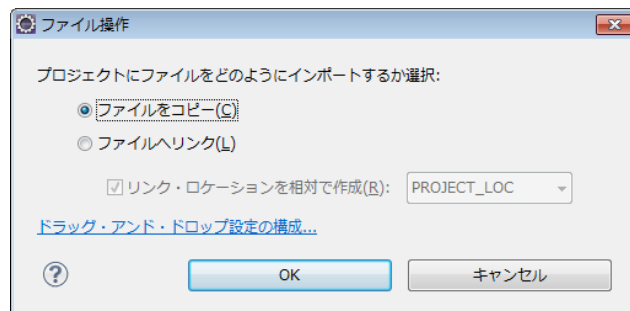


図 2 ファイルインポートの設定

(2) レイアウトに追加する

「イメージ&メディア」にある ImageView をレイアウトする。

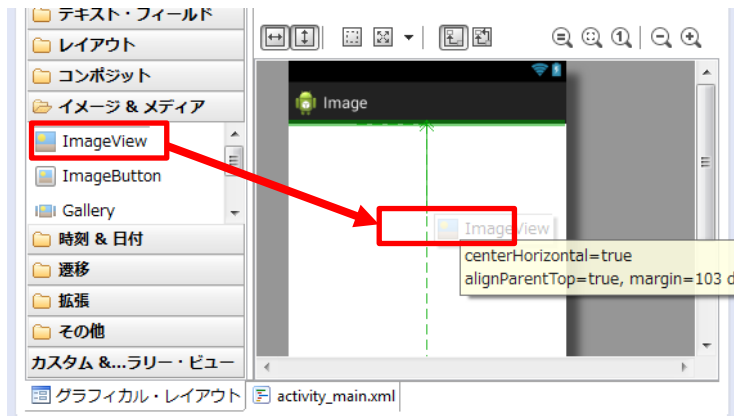


図 3 ImageView をレイアウトする

図 4 のように、Project リソースの中から、表示したい画像ファイルを選ぶ。

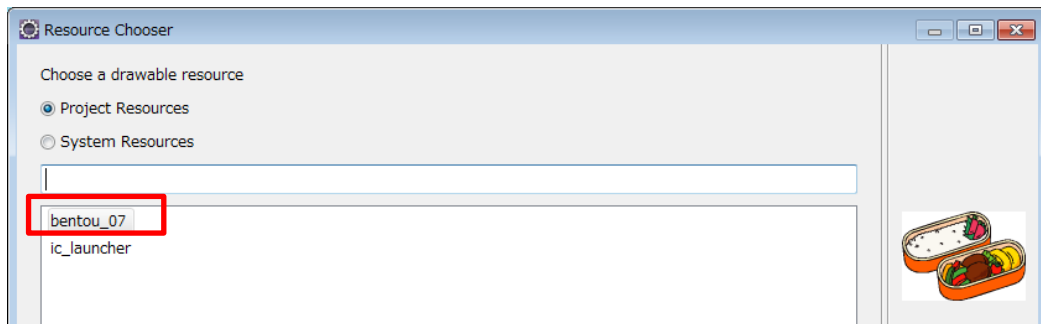


図 4 表示したい画像を選ぶ

画像を選択すると、図 5 のような表示になる。

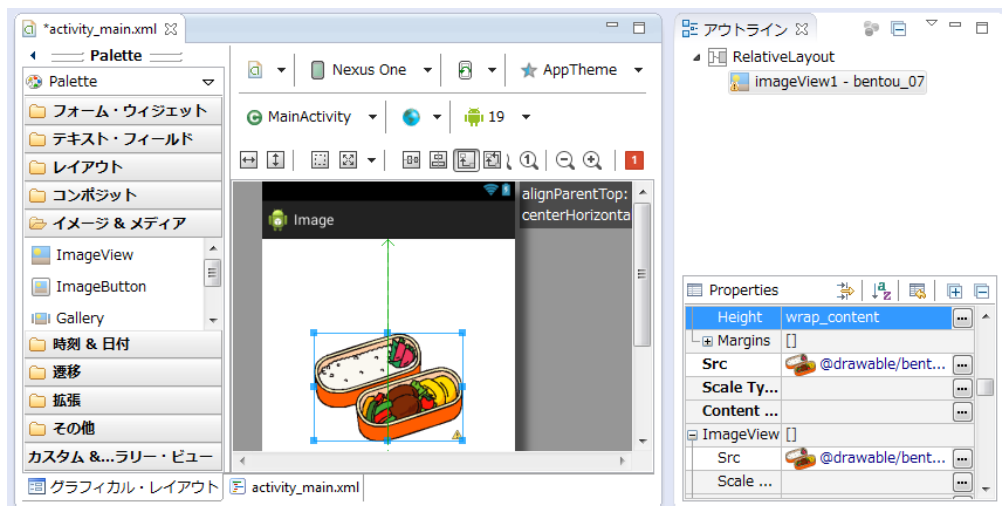


図 5 画像の表示確認

(3) 調整する

(a) サイズ

図 6 のように、画像が表示されている ImageView を選択したうえで、Properties にある Layout の Width や Height を調整する。

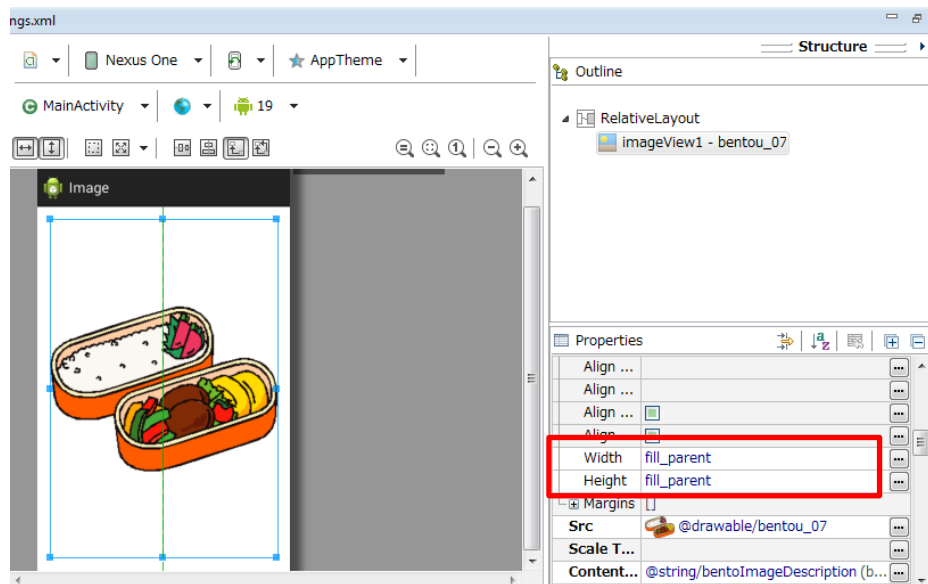


図 6 Width, Height の調整

(b) 説明

画像の説明が入っていないと、警告マークがつく。画像の説明を設定する。説明文を設定するには、文字列を values にて設定して、関連付ける。

1) values/strings.xml ファイルを開く

strings の要素を追加するために「追加」を押す。

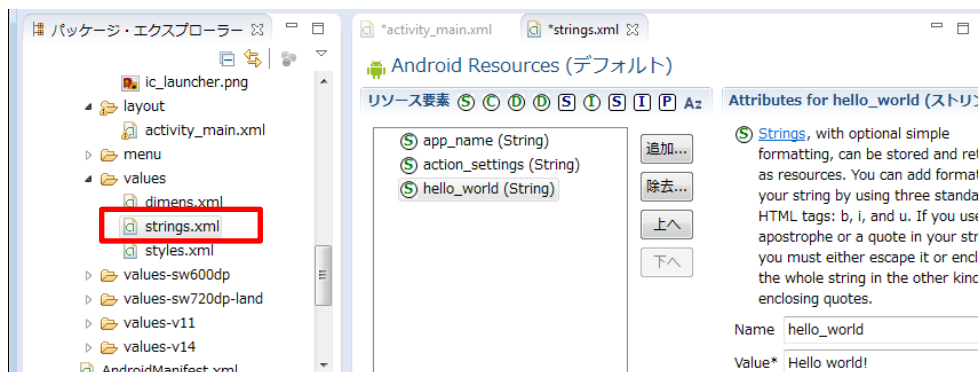


図 7 strings.xml を開く

2) String を選択する

説明文を追加するので、String を選ぶ (図 8)。

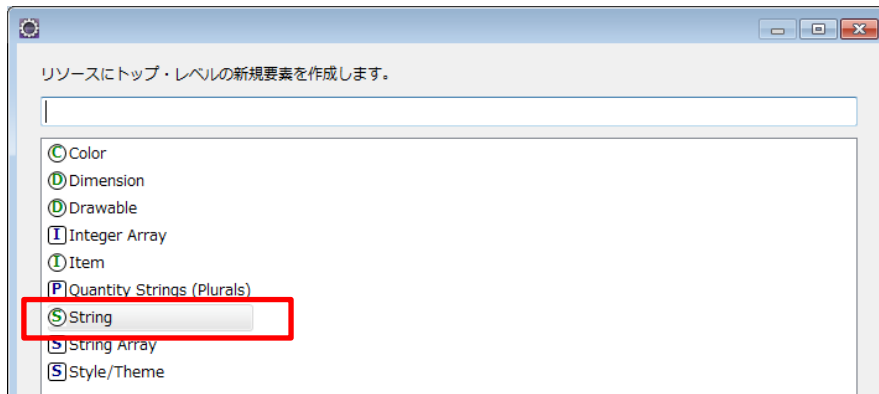


図 8 String を追加する

3) Name と Value を入力する

名前と値を、Name と Value にそれぞれ入力する (図 9)。

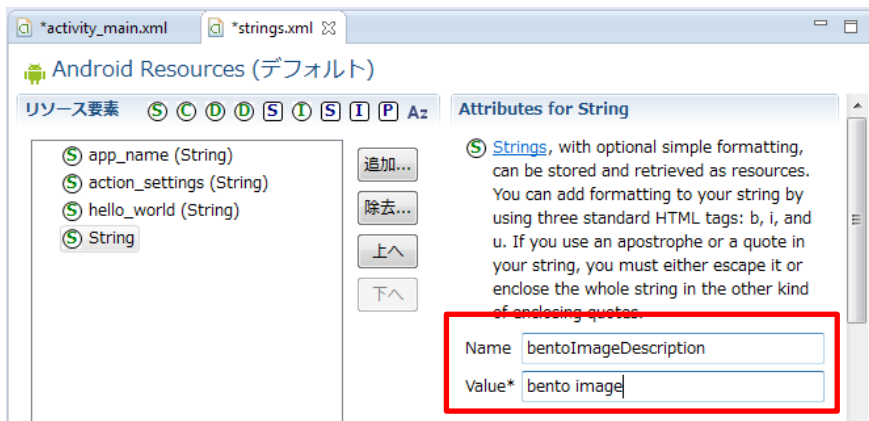


図 9 名前と値を設定する

4) contentsDescription を設定する

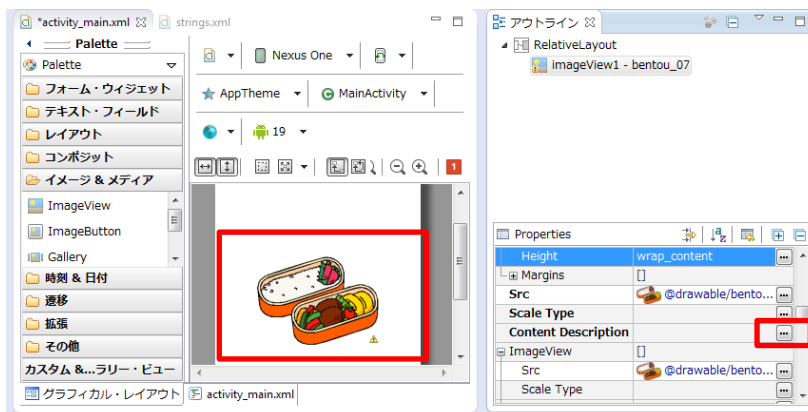


図 10 contentsDescription を選択するボタンを押す

5) 画像を選択する

プロジェクトリソースから、表示したい画像を選択する（図 11）。

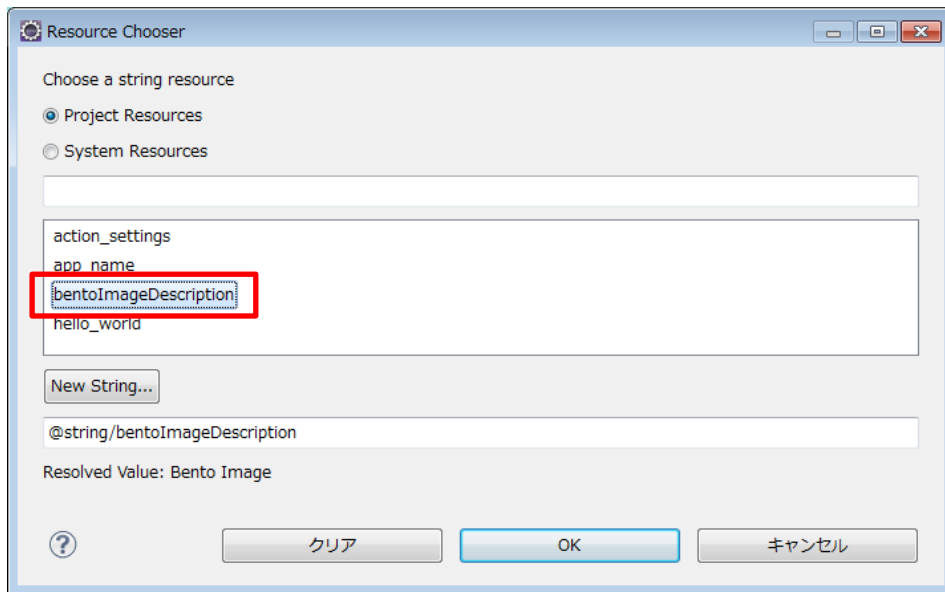


図 11 画像を選択する