

图像

1 简介

图像可用于使应用程序更加轻快生动。导航项和各种按钮都具有设置在其说明文字左侧的小图像（图标）。图像也可在页面和文档模板中的图像查看器小组件中使用。此外，枚举值可具有能够随后在数据网格列中显示的图像。

系统模块包含标准组件所使用的一些图像。如果将数据视图放置在页面上，则**保存**和**取消**按钮上将具有来自**系统**模块的图像。如果愿意，可始终使用其他图像。对于数据网格控制栏按钮上的图像同样如此。

由于此类图像始终保持不变，因此被称为**静态**图像。例如，无论保存什么对象，放置在“保存”按钮上的图标将始终具有相同的外观。

如果想要为不同的对象显示不同的图像（例如，产品的图片），则应将这些图像作为数据库中的图像加以存储。

2 支持的格式

支持以下图像格式：*png*、*jpeg*、*gif*、*bmp* 和 *svg*。建议使用 *png* 格式，因为该格式经过压缩而不丢失任何信息，并能很好地支持透明度。

3 自定义图像

要使用自己的图像，必须先将它们添加到图像集合。有关如何创建图像集合并向其添加图像的信息，请参见“图像集合”。

不应将自定义图像添加到导入模块（例如，在 Atlas UI 模块中）的现有图像集合。否则，以后导入新版本的模块时，这些图像将面临可能被覆盖的风险。

将图像添加到图像集合后，即可在应用程序项目的任何模块中使用。

如果需从 CSS 或自定义小组件引用图像集合中的图像，则该图像的名称将为 `/img/{module_name}${image_collection_name}${image_name}`。

4 通用属性

4.1 名称

这是图像的名称。