

У класса **TListBox** (и **TComboBox** тоже) есть свойство *Style*, определяющее порядок рисования объекта. По-умолчанию оно установлено в *lbStandard*

и за внешний вид объекта отвечает Windows. Если установить это значение в *lbOwnerDrawFixed*

или

lbOwnerDrawVariable

, то можно несколько разнообразить внешний вид объекта. Разбираться лучше всего на конкретном примере, так что попробуем создать

ListBox

, который отображал имена графических файлов какой-нибудь директории вместе с картинками.

Чтобы заполнить **ListBox**, надо написать следующее (чтобы каждый файл не прописывать, можно просто послать сообщение):

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject); var s : string; begin
s:='c:windows*.bmp'#0; ListBox1.Perform(LB_DIR, DDL_READWRITE, Longint(@s[1])); end;
```

Здесь мы указали **ListBox**'у, какие файлы требуется отображать. Устанавливаем свойство **Style** нужно установить в *lbOwnerDrawFixed* и

создать обработчик события

OnDrawItem

:

```
procedure TForm1.ListBox1DrawItem(Control: TWinControl; index: integer; rect: TRect;
state: TOwnerDrawState); var bitmap: TBitmap; offset: integer; bmprect : TRect; begin
with (Control as TListBox).Canvas do begin {очищаем прямоугольник} FillRect(rect);
{считываем картинку} bitmap:= TBitmap.Create; bitmap.LoadFromFile('c:windows' +
ListBox1.Items[index]); if bitmap nil then begin {вычисляем квадрат для показа
картинки} bmprect:= Bounds(rect.Left + 2, rect.Top + 2, rect.Bottom - rect.Top - 2,
rect.Bottom - rect.Top - 2); {рисуем картинку} StretchDraw(bmprect, bitmap);
offset := rect.Bottom - rect.Top + 6; end; {выводим текст} TextOut(rect.Left + offset,
rect.Top, ListBox1.Items[index]); {не забыть освободить!} bitmap.Free; end;
end;
```

Чтобы картинки получились побольше, значение свойства *ItemHeight* можно увеличить.