

Guida alla realizzazione di uno skin per winamp.

(liberamente tradotta da www.winamp.com)

La "Base Skin" è una copia dello skin fornito di default con winamp. Tutto quello che dovete fare è disegnare il vostro skin sopra i componenti che trovate all'interno della copia di "Base Skin". Tutte le parti che compongono l'interfaccia di winamp sono manipolabili, possiamo disegnare e scegliere la grafica che più ci piace per ogni singolo elemento.

[clicca per scaricare lo skin base di winamp](#)

I componenti del "Base Skin"

Il "Base Skin" è suddiviso in cinque parti,rispettivamente:

A) Main:

- Main.bmp: Main Frame
- Titlebar.bmp: Titlebar
- Cbuttons.bmp: Control Buttons
- Shufrep.bmp: Shuffle and Repeat Buttons
- Volume.bmp: Volume Bar
- Balance.bmp: Balance Bar
- Monoster.bmp: Mono/ Stereo Indicators
- Posbar.bmp: Position Bar
- Playpaus.bmp: Play/Paused Indicators
- Numbers.bmp: Digit Reference
- Text.bmp: Text Reference

B) Equalizer:

- Eqmain.bmp: Equalizer Main Frame
- Eq_ex.bmp: Equalizer Window Shade Bar

C) Playlist:

- Pledit.bmp: Playlist Editor Frame/Buttons

D) Mini-browser:

- Mb.bmp: Mini-browser Frame

E) WVS:

- Avs.bmp: WVS Frame

Main Window

Probabilmente la "Main window" di winamp è la finestra più complessa da gestire. Nella stessa ci sono più cose che devono girare tutte assieme, anche se ogni singola parte è divisa in vari immagini bitmaps. Qui sotto riportiamo la lista delle immagini che compongono la "Main window":

- » Main.bmp
- » Title.bmp
- » CButtons.bmp
- » ShufRep.bmp
- » Volume.bmp
- » Balance.bmp
- » MonoSter.bmp
- » Posbar.bmp
- » Playpaus.bmp
- » Numbers.bmp
- » Text.bmp



Winamp Main Window

Titlebar.bmp



La "Title bar.bmp" è presente in qualsiasi skin per winamp, infatti, per ogni barra sono previsti due stati: uno quando la finestra è attiva ed un'altro quando la stessa è disattivata. Possiamo variare a piacere la grafica degli stati della barra, ricordandoci di mantenere i bottoni nella posizione originale.

A sinistra della "Title bar" troviamo la grafica di tutti gli stati dei bottoni della finestra.



Partendo dalla prima riga in alto, troviamo i bottoni con i loro stati. Nel modificarli ricordiamoci di mantenere le stesse misure e di modificare tutti i due stati dei vari bottoni.

Cbuttons.bmp



"C buttons.bmp" è l'immagine dei tasti per il controllo di winamp. Es: play, pausa, avanti, indietro e stop) anche qui, in caso di modifica vi ricordiamo di mantenere le stesse posizioni e misure dell'originale. La parte sottostante del tastierino corrisponde allo stato "disattivato".

ShufRep.bmp



Questa è l'immagine di bottoni che si occupano di controllare alcune funzioni del player ed altre dell'equalizzatore. Anche in questo caso ogni bottone viene riportato nei due stati. Per facilitare la modifica di questi piccoli bottoni vi consigliamo di lavorare su un livello superiore e controllando le esatte misure sfruttando il comando trasparenza di photoshop.

Volume.bmp



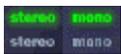
Questa immagine riporta due barre e due sliders, utilizzati da winamp per rappresentare lo stato del volume. Nel caso il volume tenda al suo massimo winamp li rappresenterà con una barra tendente al giallo e, viceversa in caso di minimo volume, la barra apparirà di un colore più vicino al rosso. Altro discorso invece per i tasti spider, anch'essi rappresentati in due stati uno come bottone attivato da un click e l'altro non attivato da click.

Balance.bmp



Stesso discorso per questa immagine l'unica cosa da segnalare è che questi stati sia delle barre che degli sliders si riferiscono al controllo di bilanciamento.

MonoSter.bmp



"Monoster.bmp" sono gli indicatori della tipologia di sorgente audio (stereo o mono). Nella prima linea abbiamo lo stato attivo in quella inferiore lo stato disattivo.

Posbar.bmp



Questa immagine rappresenta la barra di stato riferita al brano in esecuzione. I due bottoni rappresentano i due stati del controllo.

Playpaus.bmp



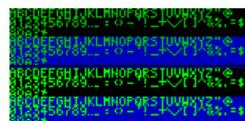
Questa piccola immagine viene utilizzata per rappresentare il comando in esecuzione all'interno del display.

Numbers.bmp



Questi sono i numeri usati nel display per definire il tempo trascorso durante l'esecuzione di un brano musicale

Text.bmp



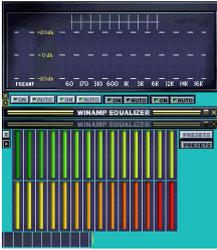
Sostanzialmente simile a numbers.bmp . In questa immagine vengono riportate tutte le lettere, numeri e segni utili a rappresentare il titolo di un brano e le sue caratteristiche.

Equalizer

La finestra "Equalizer" è composta da due bitmaps



Eqmain.bmp



Questa immagine è divisa in due parti, una riportante la base dell'equalizzatore ed un'altra riportante i bottoni di controllo e le barre di condizione di ogni singolo canale dell'equalizzatore. Ricordiamo la descrizione degli stati riferita al volume della finestra principale per capire come funzionano le varie rappresentazioni degli stati.

Playlist



Questa finestra si occupa di rappresentare la selezione dei brani in successione.

Pledit.bmp



Questa immagine riporta tutti gli stati di ogni singolo componente della playlist, vi raccomandiamo di non sottovalutare i diversi toni di colore usati per rappresentare alcune parti, il mancato rispetto di queste scelte può comportare la non rappresentazione grafica del comando.

Cursors

Una parte veramente interessante di winamp skin è sicuramente quella piccola freccia che segue i nostri comandi, il suo nome è cursore. Non è indispensabile che la rappresentazione grafica del cursore sia una freccia. procuratevi un programma per realizzare icone e la cosa risulterà semplice. Tenete presente che il cursore è rappresentato in 27 stati diversi.

Lo skin base è composto dai seguenti cursori:

CLOSE.CUR: (Main Menu X)
EQCLOSE.CUR: (EQ Close)
EQNORMAL.CUR: (EQ Normal)
EQSLID.CUR: (EQ Up and Down Slides)
EQTITLE.CUR: (EQ Titlebar)
MAINMENU.CUR: (Main Menu Menu Button-topleft)
MIN.CUR: (Main Menu Minimize Button)
NORMAL.CUR: (Main Menu Normal Arrow)
PCLOSE.CUR: (Playlist Close)
PNORMAL.CUR: (Playlist Normal)
POSBAR.CUR: (Main Menu Song Position)
PSIZE.CUR: (Playlist Expansion Mode)
PTBAR.CUR: (Playlist Top Bar)
PVSCROLL.CUR: (Playlist vertical button)
PWINBUT.CUR: (Playlist Windowshade Mode)
PWSNORM.CUR: (Playlist Windowshade Normal)
PWSSIZE.CUR: (Playlist Windowshade Size Explainsion)
SONGNAME.CUR: (Song Name Scroll)
TITLEBAR.CUR: (Main Menu Name Bar)
VOLBAL.CUR: (Main Menu Volume Balance)
VOLBAR.CUR: (Main Menu Volume Switch)
WINBUT.CUR: (Main Menu Windowshade Mode)
WSCLOSE.CUR: (Windowshade Close)
WSMIN.CUR: (WindowShade Main Minimize)
WSNORMAL.CUR: (Windowshade Normal)
WSPOSBAR.CUR: (Windowshade Song Position)
WSWINBUT.CUR: (Windowshade Exit Windowshade Mode)

Configuration Files

Qualsiasi skin non si può considerare completo senza una esatta configurazione, infatti, nel "Configuration files" troviamo la definizione dei comandi di win amp. Attraverso questi comandi possiamo determinare il colore di sfondo e quello in primo piano.

VisColor.txt

Si occupa di regolare I colori del pannello di visualizzazione.Per regolare lo stesso sono necessarie 24 linee

Ogni linea corrisponde ai valori RGB

Pledit.txt

Questo file determina il colore ed il tipo di font utilizzato.

Region.txt

Con questo file, winamp è in grado di determinare quando visualizzare uno stato piuttosto che un altro

Una volta modificata la grafica e le impostazioni del vostro skin dovete prepararlo per il suo utilizzo e la sua distribuzione, le ultime mosse da fare sono elencate qui sotto:

- 1) Inserite i vostri file in una cartella, nominatela con il nome del vostro skin e successivamente zippatela
- 2) Rinominate il nuovo file da .zip a .wsz
- 3) Testate il tutto inserendo il file .wsz all'interno della cartella "skins" presente nella cartella di del programma winamp.
- 4) Lanciate winamp e premete Alt S per accedere al browser per gli skin. Se vedete comparire il nome del vostro skin, selezionandolo, winamp cambierà look!