

## **FAQ. Создание тем оформления для Break Time**

---

**В:** Я хочу сделать свою сменную тему оформления для Break Time. Что для этого требуется?

**О:** Для этого нужно скопировать папку с изображениями (Skins\Base) в папку с названием Вашей темы и отредактировать графические (bmp) и ini-файлы соответствующим образом.

## **ГРАФИКА**

---

**В:** Как редактировать графические файлы?

**О:** С помощью любого графического редактора. Перед началом работы рекомендуется перевести файлы в режим RGB Mode (В Photoshop - Image > Mode > RGB Color).

-----

**В:** В файлах, названия которых начинаются на bt (как я понял, изображения для кнопок) изображение повторяется несколько раз. Почему?

**О:** На самом деле это не просто повторы. Это вид кнопки в разных состояниях:

- 1 = включена, не нажата
- 2 = включена, нажата
- 3 = отключена, не нажата
- 4 = отключена, нажата
- 5 = мышь над кнопкой

-----

**В:** А как понять формат файлов, начинающихся на sb.

**О:** Эти файлы меняют вид кнопок-переключателей, и имеют следующие состояния:

- 1 = включена, не нажата
  - 2 = включена, нажата
  - 3 = включена, состояние не задано
  - 4 = отключена, не нажата
  - 5 = отключена, нажата
  - 6 = отключена, состояние не задано
-

## МАСКИ ПРОЗРАЧНОСТИ

---

**В:** В теме Base в качестве маски прозрачности используется розовый цвет (255,0,225) Т.е. если я рисую розовым, то он становится прозрачным в работающей программе. Могу ли я изменить цвет для маски прозрачности?

**О:** Да, можете. Используйте в качестве маски любой определенный цвет, и укажите его в 3-х INI файлах в формате (r,g,b)  
для файла main.ini - секция MainSkin, ключ MaskColor  
infomax.ini - секция InfoSkin, ключ MaskColor  
infomin.ini - секция InfoSkin, ключ MaskColor

---

**В:** Можно отказаться от прозрачности вообще?

**О:** Да. Для этого оставьте ключ MaskColor не заданным;  
MaskColor=

---

**В:** А пример задания маски прозрачности можно?

**О:** Пожалуйста ;) Например, мы хотим в качестве маски использовать синий цвет (0,0,255). По RGB, компонента красного R=0, зеленого G=0, синего B=255. тогда первые несколько строчек файла main.ini будут выглядеть так:

```
[Defaults]  
Mode=0
```

```
[MainSkin]  
ShowHint=0  
MaskColor=0,0,255
```

---

## INI-файлы

---

**В:** Для чего еще нужны ini-файлы тем оформления, кроме хранения параметров маски прозрачности?

**О:** В ini-файлах содержатся настройки темы, такие как координаты надписей, индикаторов, кнопок, их размеры, цвет и имя шрифта, коды цвета прозрачности отдельных объектов.

-----

**В:** Какой ini-файл за что отвечает?

**О:** main.ini - файл с настройками главного окна,  
infomax.ini - настройка информера в развернутом виде,  
infomin.ini - настройка информера в свернутом виде.

-----

**В:** Как ориентироваться в структуре INI файлов?

**О:** Просто. ini-файлы состоят из нескольких секций

```
[Defaults]
```

```
Mode=0
```

```
[MainSkin]
```

```
MaskColor=255,0,255
```

```
[btHide]
```

```
Rect=405,10,21,21
```

```
ClipRect=0,0,105,21
```

```
MaskColor=
```

```
...
```

```
[pbMainStrain]
```

```
Rect=51,81,356,21
```

```
ClipRect=0,0,9,20
```

```
Orientation=0
```

Секция defaults задает тип темы

Mode=0 (ЭТОТ ПАРАМЕТР НЕ ДОЛЖЕН ИЗМЕНЯТЬСЯ)

Вторая секция ([MainSkin]/[InfoSkin])

задает параметры маски прозрачности (см. вопрос выше)

Далее идут секции объектов (кнопки, надписи, индикаторы)

-----

**В:** Как отличить кнопку от индикатора (один объект от другого)?

**О:** По первым буквам названия секции:

bt - кнопка  
cb - флажок  
led - цифровой индикатор  
lb - надпись  
pb - процентный индикатор состояния

---

**В:** Как изменить положение какого-либо объекта?

**О:** С помощью ключа Rect в секции этого объекта:

Значение ключа имеет вид:

(x, y, w, h),

где x, y - координаты windows (в пикселях px):

w, h - ширина / высота объекта (px);

т.е. x - отступ от верхнего левого угла на x пикселей вправо

y - отступ от верхнего левого угла на y пикселей вниз

w - ширина (отступ от точки x, y на w px вправо)

h - высота (отступ от точки x, y на h px вниз)

Пример (кнопка Reset):

Ширина кнопки - 37px

Высота кнопки - 34px

```
[btReset]
Rect=352,272,37,34
ClipRect=0,0,185,34
MaskColor=
```

---

**В:** Что задает ключ ClipRect?

**О:** С помощью ключа задается область bmp-файла, из которой будет извлекаться изображение:

Значение ключа имеет вид:

(x, y, w, h),

где x, y = координаты начала области изображения (по умолчанию = 0);

w, h - ширина/высота изображения (в пикселях);

т.е. x - отступ от верхнего левого угла на x px вправо

y - отступ от верхнего левого угла на y px вниз

w - ширина (отступ от точки x, y на w px вправо)

h - высота (отступ от точки x,y на x px вниз)

Пример (кнопка Reset):

Изображение файла btReset.bmp имеет размер - 185x34px

```
[btReset]
Rect=352,272,37,34
ClipRect=0,0,185,34
MaskColor=
```

-----

**В:** Какие есть пожелания разработчикам "шкур"?

**О:**

При разработке тем оформления для Break Time руководствуйтесь чувством меры. Избегайте резких цветовых сочетаний. Не забывайте, что результат Вашей работы должен быть не только шедевром skin-дизайнерского искусства, но и дарить уставшему от работы пользователю программы чувство гармонии, спокойствия и безмятежности.

После прорисовки, для уменьшения размеров файлов, по возможности, переводите bmp - файлы в 256-цветный формат, или, если цветов не много - в 16-цветный (тут можно поэкспериментировать и найти золотую середину).

Если не удастся сделать это без существенной потери качества, можно оставить большее количество цветов, но размеры всех файлов темы в сжатом виде (любым архиватором) не должны превышать 500 КВ.

Удобно уменьшать размеры bmp-файлов в Photoshop: меню Image > Mode > Indexed Color..., в списке Palette выбрать Exact. Если пункт Exact недоступен, значит, в изображении больше 256 цветов. В таком случае можно выбрать один из пунктов Local: Local (Perceptual), Local (Selective) или Local (Adaptive) тут можно поэкспериментировать и выбрать наиболее лучший результат.

А также затем, при сохранении, когда откроется окно BMP Options, в разделе Depth лучше всего выбрать наименьшее доступное количество бит.

Спасибо!