

Réalisation d'une Skin pour l'interface de PC Team (1/2)

Si esthétique qu'elle soit, l'interface actuelle des CDRoms de PCTeam (réalisée par Vinz) à fait son temps après plus d'un an de loyaux services. Fort de ce constat, nous aurions pu nous contenter d'en créer une nouvelle mais comme on ne fait pas les choses à moitié chez PC Team, nous avons préféré laisser à chacun l'initiative de choisir et de créer l'apparence qu'il souhaite donner à son interface. L'interface est donc devenue skinnable ! L'idée de couper du même coup l'herbe sous le pied d'une horde de détracteur potentiel ne nous a pas effleuré un seul instant. Cet article a donc pour but de vous présenter dans les grandes lignes la nouvelle interface et ses secrets, le mois prochains nous éclaircirons certains points de détails.

Tour d'horizon

Pour lancer une nouvelle skin, il suffit de cliquer avec le menu contextuel sur une zone du fond de l'interface (ou il n'y a ni boutons ni écrans). Un petit menu popup apparaît alors (cf illustration 1). La première chose que l'on peut faire est de lancer l'une des deux skins par défaut dans « skins officielles » (en attendant les vôtres). La skin par défaut est « Mechanic ». Essayez ensuite la deuxième intitulée « Standard », elle est volontairement dans un style plus sobre et fonctionnel (et toujours signée Vinz de Studio Multimédia). Dans le sous-menu option, la commande « Définir la skin actuelle par défaut », permet de lancer l'interface avec cette skin au prochain démarrage. Passons maintenant aux choses sérieuses et voyons comment faire pour réaliser ses propres skins ?

A fond la forme !

Nous avons voulu donner la possibilité de laisser au maximum libre court à la créativité et à l'imagination en limitant au strict minimum les contraintes. La principale particularité est ainsi la possibilité de modifier aussi la forme de l'interface et pas seulement sa texture (comme c'est très souvent le cas). Le principe est le suivant :

Pour commencer, chaque skin doit être placée dans un répertoire contenant un fichier skin.ini (que nous détaillerons le mois prochain) ainsi que 3 fichiers images (Mainon.jpg, Mainoff.jpg et Mask.bmp). Le fichier Mask doit-être obligatoirement au format bmp en noir et blanc. Il détermine la forme finale de la skin. (cf image 2). La zone blanche définit la zone de transparence tandis que sur la zone noire sera plaquée l'image contenue dans Mainoff.jpg. Il s'agit de la texture « éteinte ». La troisième image est un peu plus complexe, elle contient la version « allumée » des boutons qui sont chargés en mémoire. Pour des raisons techniques certains boutons se situent à l'extérieur de la forme elle-même. Il est important de respecter l'ordre dans lequel il se trouve (leur emplacement est défini) (cf illustration 3)

Notez qu'il est important de veiller à ce que les trois images se superposent parfaitement pour permettre à l'effet Rollover de fonctionner sans décalage.

A vous de jouer !

Ces quelques informations devraient suffire pour commencer à ébaucher votre skin personnelle. Il y a bien entendu d'autres contraintes à respecter notamment en ce qui concerne le placement et

la forme des boutons ou des boîtes de listes mais nous le verrons le mois prochain en détaillant le fichier skin.ini et le positionnement des différents objets dans la forme.