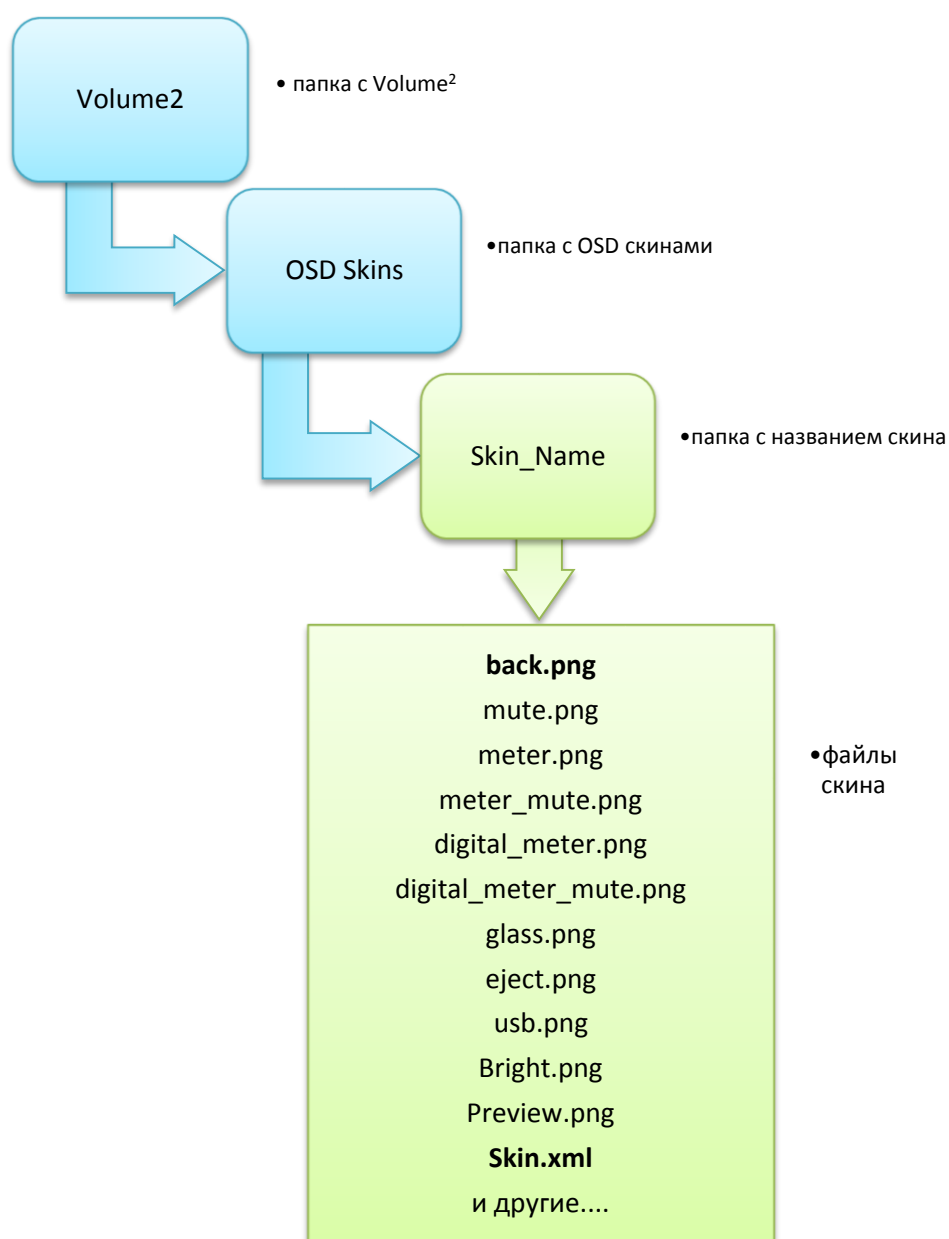


СОЗДАНИЕ СКИНОВ – OSD, Tray, PeakMeter

для версий от 1.1.3

1. Структура папок и файлы OSD скина



1.1. Краткое описание назначения файлов скина OSD

Файл	Описание	Примечание
back.png	Фоновое изображение для OSD. Основной фон.	Обязательный Работает без дополнительного кода.
mute.png	Фоновое изображение для OSD, когда звук выключен функцией mute.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
meter.png digital_meter.png	Отображает текущий уровень громкости. Может состоять из набора кадров. Используется, например, для: прогрессбаров, круговых индикаторов, цифр(digital_meter).	Опциональный*
meter_mute.png digital_meter_mute.png	Отображает текущий уровень громкости, когда звук выключен функцией mute. Может состоять из набора кадров.	Опциональный*
eject.png	Отображается при открытии лотков оптический приводов (CD, DVD, ...)	Опциональный Работает без дополнительного кода.
usb.png	Отображается когда пользователь подключает/отключает USB устройство Файл состоит из двух кадров, размещенных слева направо: 1 - подключено, 2 – отключено.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
bright.png	Фоновое изображение для отображения уровня яркости экрана.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
preview.png	Миниатюра для отображения в списке скинов. Максимальный размер: 94x54(px)	Обязательный Работает без дополнительного кода.
glass.png	Изображение, которое отрисовывается сверху всех остальных, кроме glow.png.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
skin.xml	Файл, в котором содержатся параметры функционирования скина и данные о разработчике.	Обязательный*

*- есть подробное описание ниже

Файл	Описание	Примечание
meter_left.png	Для отображения пикового уровня звука на OSD. Стерео режим. Левый канал.	Опциональный*
meter_right.png	Для отображения пикового уровня звука на OSD. Стерео режим. Правый канал.	Опциональный*
meter_all.png	Для отображения пикового уровня звука на OSD. Моно режим.	Опциональный*
battery.png	Фоновое изображение для отображения уровня заряда аккумулятора.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
animation.png	Постоянная анимация на OSD.	Опциональный*
meter_effect.png	Дополнительная графика на OSD. Работает как meter.png	Опциональный*
glow.png	Самый верхний слой – рисуется поверх glass.png. Для гибкости дизайна.	Опциональный Работает без дополнительного кода.

*- есть подробное описание ниже

1.2 METER.PNG – отображение громкости

Сюда входят файлы: `meter.png` | `meter_mute.png` | `digital_meter.png` | `digital_meter_mute.png`

С помощью отрисовки этих файлов осуществляется графическое отображение текущего уровня громкости. А формат PNG обеспечивает высочайшее качество.

Существует 4 варианта работы программы с этими файлами:

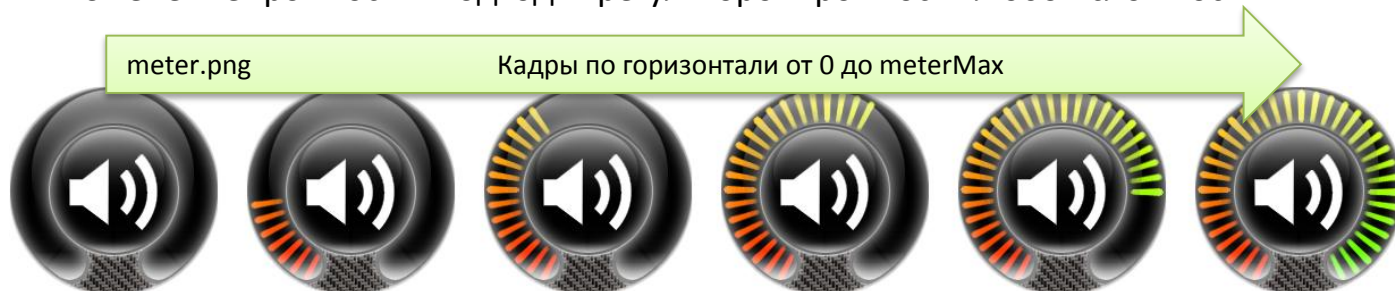
- 1) Эти PNG файлы содержат в себе изображение, которое потом делится на кусочки самой программой и затем уже, исходя из установленного уровня громкости, отрисовывается определенное число кусочков. Число кусочков задается в файле `skin.xml`. Для максимального качества рекомендуется разделение на 101 кусок [от 0 до 100]. Подходит для простых прогрессбаров.



Код в файле `skin.xml`:

<code><osd></code>	Начало раздела OSD в файле <code>skin.xml</code>
<code><meterOrientation>horizontal</meterOrientation></code>	Как разбивать на куски – по горизонтали или по вертикали [horizontal, vertical]
<code><HideMeterOnMute>0</HideMeterOnMute></code>	Скрывать <code>meter.png</code> при выключении звука функцией <code>mute</code> : 1 – да, 0 – нет.
<code><meterPosition></code> <code><X>14</X></code> <code><Y>69</Y></code> <code></meterPosition></code>	Позиция отрисовки <code>meter.png</code> в пикселях относительно фона <code>back.png</code>
<code><FadeSteps>25</FadeSteps></code>	Скорость исчезновения OSD (0-255)
<code><ShowSteps>25</ShowSteps></code>	Скорость появления OSD (0-255), чем больше, тем быстрее
<code><meterMax>100</meterMax></code>	[Максимальное число кусочков] – 1.
<code></osd></code>	Конец раздела OSD

2) В PNG файле содержится последовательность кадров. Кадры могут располагаться вертикально или горизонтально. В зависимости от уровня громкости программа отрисует соответствующий кадр. Для получения максимального качества скина рекомендуется делать 101 кадр [от 0 до 100], чтобы скин реагировал на каждое изменение громкости. Подходит регуляторов громкости любой сложности.



Код в файле skin.xml:

<code><osd></code>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<code><meterOrientation>bitstripright</meterOrientation></code>	Расположение кадров: слева-направо или сверху-вниз [bitstripright, bitstrip]
<code><HideMeterOnMute>0</HideMeterOnMute></code>	Скрывать meter.png при выключении звука функцией mute: 1 – да, 0 – нет.
<code><meterPosition></code> <code><X>14</X></code> <code><Y>69</Y></code> <code></meterPosition></code>	Позиция отрисовки meter.png в пикселях, относительно фона back.png
<code><meterMax>100</meterMax></code>	[Число кадров в файле meter.png] - 1. Нужно, чтобы программа вычислила размеры одного кадра.
<code><FadeSteps>25</FadeSteps></code> <code><ShowSteps>25</ShowSteps></code>	Скорость исчезновения OSD (0-255) Скорость появления OSD (0-255), чем больше, тем быстрее
<code></osd></code>	Конец раздела OSD

Максимальное число кадров зависит от используемого PNG файла.

3) Только для файлов digital_meter.png и digital_meter_mute.png !!!

В файле содержатся кадры с цифрами от 0 до 9. Расположение кадров вертикальное. Программа отрисует кадры соответствующие единицам, десяткам и сотне в зависимости от установленной громкости. Для каждого разряда можно настроить координаты отрисовки. Все это позволяет реализовывать цифровые индикаторы с максимальным качеством и меньшими затратами на разработку по сравнению со вторым вариантом. Можно комбинировать с 1,2 и 4 вариантами.

Digital_meter.png



Комбинация digital_meter.png + meter.png



Код в файле skin.xml:

```
<osd>
```

Начало раздела OSD в файле skin.xml

```
<digitalMeterOrientation>bitstripbottom</digitalMeterOrientation>
```

Расположение кадров: сверху-вниз

```
<digitalMeterHideZeroUnits>0</digitalMeterHideZeroUnits>
<digitalMeterHideZeroTens>1</digitalMeterHideZeroTens>
<digitalMeterHideZeroHundreds>1</digitalMeterHideZeroHundreds>
```

Возможность скрыть отрисовку разряда числа, если он равен 0. Отдельно единицы, десятки и сотня. 1 – скрывать. 0 – отрисовывать. Создано для гибкости дизайна.

```
<digitalMeterPositionHundreds>
  <X>67</X>
  <Y>20</Y>
</digitalMeterPositionHundreds>
```

Позиция отрисовки сотни относительно фона back.png

```
<digitalMeterPositionTens>
  <X>766</X>
  <Y>26</Y>
</digitalMeterPositionTens>
```

Позиция отрисовки десятков относительно фона back.png

```
<digitalMeterPositionUnits>
  <X>832</X>
  <Y>26</Y>
</digitalMeterPositionUnits>
```

Позиция отрисовки единиц относительно фона back.png

```
<digitalMeterPositionTens1>
  <X>726</X>
  <Y>26</Y>
</digitalMeterPositionTens1>
```

Позиция отрисовки десятков относительно фона back.png

ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 10 ДО 99
Опционально. Создано для гибкости дизайна.

```
<digitalMeterPositionUnits1>
  <X>792</X>
  <Y>25</Y>
</digitalMeterPositionUnits1>
```

Позиция отрисовки единиц относительно фона back.png

ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 10 ДО 99
Опционально. Создано для гибкости дизайна.

```
<digitalMeterPositionUnits2>
  <X>756</X>
  <Y>26</Y>
</digitalMeterPositionUnits2>
```

Позиция отрисовки единиц относительно фона back.png

ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 0 ДО 9
Опционально. Создано для гибкости дизайна.

```
</osd>
```

Конец раздела OSD

- 4) В файле meter.png содержится изображение, которое используется, как ползунок, перемещаясь в заданных пределах в зависимости от текущего уровня громкости.



Код в файле skin.xml:

<code><osd></code>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<code><meterOrientation>bitmoveup</meterOrientation></code>	Движение изображения: снизу-вверх или слева-направо [bitmoveup, bitmoveright]
<code><HideMeterOnMute>0</HideMeterOnMute></code>	Скрывать meter.png при выключении звука функцией mute: 1 – да, 0 – нет.
<code><meterPosition></code> <code><X>14</X></code> <code><Y>69</Y></code> <code></meterPosition></code>	Позиция отрисовки при уровне громкости равном 0 meter.png в пикселях, относительно фона back.png
<code><meterMax>100</meterMax></code>	Максимальное число пикселей, которое пройдет ползунок от 0 уровня громкости до 100.
<code><FadeSteps>25</FadeSteps></code> <code><ShowSteps>25</ShowSteps></code>	Скорость исчезновения OSD (0-255) Скорость появления OSD (0-255), чем больше, тем быстрее
<code></osd></code>	Конец раздела OSD

Файлы meter_mute.png | digital_meter_mute.png не требуют дополнительной настройки. Если они присутствуют, программа автоматически будет их использовать с такими же параметрами, как у файлов meter.png | digital_meter.png.

Главное, чтобы они были одинаковы по размеру (длина и ширина) и числу кадров, как и файлы meter.png | digital_meter.png

ЖЕЛАТЕЛЬНО, ЧТОБЫ У КАДРОВ И PNG ФАЙЛОВ БЫЛИ ЧЕТНЫЕ РАЗМЕРЫ.

1.3 METER_EFFECT.PNG – отображение дополнительной графики на OSD

Второй кадрированный файл PNG на OSD или ползунок. Создан для гибкости дизайна. Функционирование аналогично meter.png. Смена кадров происходит при изменении громкости. Отрисованный кадр соответствует текущему уровню громкости.

Код в файле skin.xml:

<code><MeterEffect></code>	Начало раздела MeterEffect в файле skin.xml
<code><ShowMeterEffect>true</ShowMeterEffect></code>	Включение отображения meter_effect.png на OSD. True – вкл. False – выкл.
<code><MeterOrientation>bitstrip</MeterOrientation></code>	Расположение кадров: слева-направо, сверху-вниз или движение картинки снизу-вверх, слева-направо [bitstrip, bitstripbottom, bitmoveup, bitmoveright]
<code><meterMax>100</meterMax></code>	[Число кадров в файле meter_effect.png] - 1. Нужно, чтобы программа вычислила размеры одного кадра. Или максимальное число пикселей, которое пройдет ползунок от 0 уровня громкости до 100.
<code><LayerIndex> 1</LayerIndex></code>	На какой слой будет отрисован meter_effect.png 0 – на back.png 1 – на animation.png 2 – на meter.png 3 – на “текст на OSD” 4 – на digital_meter.png
<code><MeterPosition></code> <code><X>0</X></code> <code><Y>0</Y></code> <code></MeterPosition></code>	Позиция отрисовки meter_effect.png в пикселях, относительно фона back.png Или позиция отрисовки при уровне громкости равном 0 meter.png в пикселях, относительно фона back.png
<code></MeterEffect></code>	Конец раздела MeterEffect.

1.4 PeakMeter на OSD

Отображает пиковый уровень воспроизводимого в данный момент звука на OSD.

В качестве изображения используются PNG файлы аналогичные meter.png (возможны 1 и 2 варианты функционирования. См. стр. 4)

Код в файле skin.xml:

<PeakMeter>	Начало раздела PeakMeter в файле skin.xml
<ShowPeakMeter>true</ShowPeakMeter>	Включение отображения PeakMeter на OSD. True – вкл. False – выкл.
<MeterOrientation>horizontal</MeterOrientation>	Расположение кадров: слева-направо, сверху-вниз или использование деления изображения на кусочки. [BitStripRight, BitStripBottom, Horizontal]
<meterMax>100</meterMax>	[Число кадров в файле в png файле(ах)] - 1. Нужно, чтобы программа вычислила размеры одного кадра.
<LayerIndex> 2</LayerIndex>	На какой слой будет отрисован meter_effect.png 0 – на back.png 1 – на animation.png 2 – на meter.png 3 – на “текст на OSD” 4 – на digital_meter.png
<MeterStyle>mono</MeterStyle>	Stereo или моно индикатор.
<MeterLeftPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </MeterLeftPosition>	Для отображения общеканального(МОНО) пикового уровня. Позиция отрисовки PeakMeter в пикселях, относительно фона back.png Имя png файла: meter_left.png или meter_all.png Раздел <MeterRightPosition> в этом случае не требуется.
<MeterLeftPosition> <X>17</X> <Y>59</Y> </MeterLeftPosition> <MeterRightPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </MeterRightPosition>	Для отображения пикового уровня СТЕРЕО каналов. Позиция отрисовки PeakMeter в пикселях, относительно фона back.png Правый и левый каналы отдельно. Имена png файлов: meter_left.png meter_right.png или meter_all.png(одно и то же изображение для обоих каналов)
</ PeakMeter>	Конец раздела PeakMeter.

1.5 Анимация на OSD

Файл: animation.png

Содержание файла аналогично meter.png (2-й вариант функционирования. См стр. 5).
Кадры располагаются сверху-вниз.

Позволяет добавить анимацию на OSD. Анимация воспроизводится постоянно, пока отображается OSD и не зависит от уровня громкости.

Код в файле skin.xml:

<osd>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<AnimationSpeed>4</AnimationSpeed>	Скорость смены кадров. 1 = 25мс.
<AnimationMax>18</AnimationMax>	Число кадров в файле animation.png
<AnimationPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </AnimationPosition>	Позиция отрисовки animation.png в пикселях, относительно фона back.png
</osd>	Конец раздела OSD.

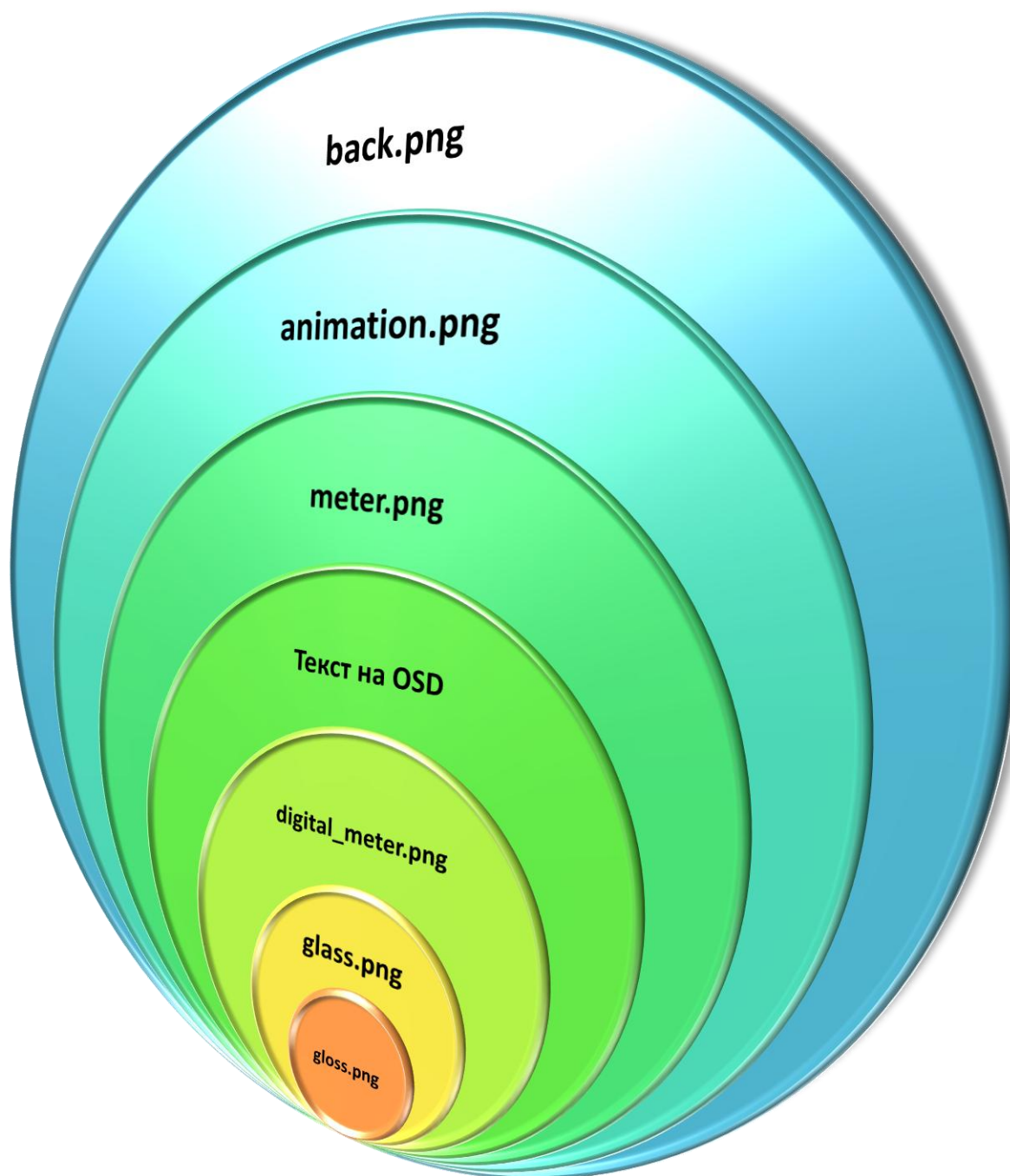
1.6 Текст на OSD

Можно отображать текущий уровень громкости на OSD не прибегая к PNG файлам – просто текстом.

Код в файле skin.xml:

<Text>	Начало раздела Text в файле skin.xml
<ShowText>true</ShowText>	Включение отображения текста на OSD. True – вкл. False – выкл.
<TextPosition> <X>190</X> <Y>148</Y> </TextPosition>	Позиция отрисовки текста в пикселях, относительно фона back.png
<FontName>Arial</FontName>	Название шрифта
<Size>25</Size>	Размер шрифта
<FontBold>true</FontBold>	Включение отображения текста жирным шрифтом на OSD. True – вкл. False – выкл.
<FontItalic>false</FontItalic>	Включение отображения текста курсивом на OSD. True – вкл. False – выкл.
<Color> fc71b6 </Color>	Цвет текста в HEX формате.
<ColorMute> fc71b6 </ColorMute>	Цвет текста при выключении звука функцией mute (HEX).
<HideTextOnMute>true</HideTextOnMute>	Скрывать текст при включении функции mute. True – да. False – нет.
</Text>	Конец раздела Text.

1.7 Порядок отрисовки слоев OSD



Для Meter_Effect.png и «PeakMeter на OSD» доступен выбор слоя отрисовки.

1.8 Файл Skin.xml для OSD

В этом файле хранится информация о функционировании скина и о его разработчике.

Файл создается и редактируется простейшим блокнотом Windows и т.п. Также можно создать пустую папку с названием скина, затем зайти в настройки скина и нажать кнопку «применить». Будет создана заготовка skin.xml со всеми параметрами.

Общий код в файле skin.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<XMLskinSettings>
```

Шапка файла.

```
<Info>
  <Author>YourName</Author>
  <WebSite>www.site.com</WebSite>
  <SkinVersion>1</SkinVersion>
</Info>
```

Раздел «информация».
Автор скина.
Веб-сайт автора.
Версия скина.

```
<OSD>
</OSD>
```

Раздел OSD. Обязательный.

```
<PeakMeter>
</PeakMeter>
```

Раздел PeakMeter. Опциональный.

```
<Text>
</Text>
```

Раздел “текст на OSD”. Опциональный.

```
<MeterEffect>
</MeterEffect>
```

Раздел MeterEffect. Опциональный.

```
</XMLskinSettings>
```

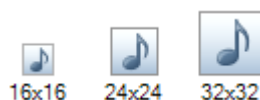
Конец файла Skin.xml

2. Создание скина для трея

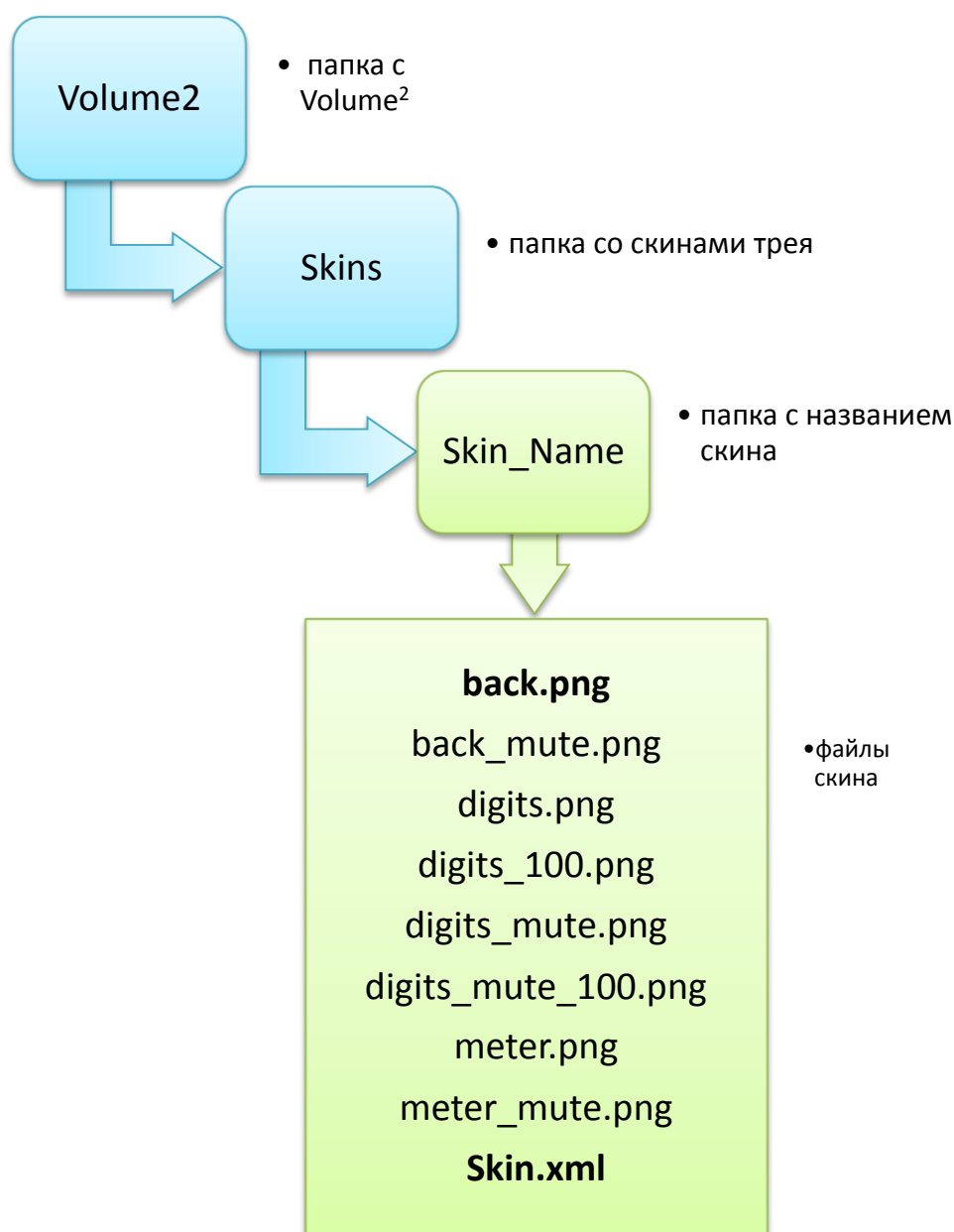
В программе существует несколько шаблонов поддержки скинов, сделанных для совместимости с другими программами, типа 3RVX, и с ранними версиями Volume². При этом Volume², начиная с версии 1.1.2, имеет свой уникальный гибкий и удобный шаблон скина для трея. Только его описание будет здесь приведено.

Повсеместно используются PNG файлы. Никаких иконок, что облегчает процесс создания скина, никаких дополнительных программ для работы с иконками и возни с ними. Также это обеспечивает меньшую нагрузку на устройство хранения данных компьютера, т.к. количество файлов в скине получается в разы меньше.

Volume² поддерживает форматы иконок в 16, 24 и 32 пикселя. Форматы 24 и 32 используются для большого значения DPI экрана. Превью скина рисуется в программе автоматически.



2.1 Структура папок и файлы скина троя



Файлы для форматов 24px и 32px называются также, только к имени файла добавляется в конце _24 и _32 соответственно, исключая файл skin.xml

2.2 Краткое описание назначения файлов скина троя

Файл	Описание	Примечание
back.png	Фоновое изображение. Основной фон.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
back_mute.png	Фоновое изображение, когда звук выключен функцией mute.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
meter.png	Отображает текущий уровень громкости. Состоит из набора кадров. Используется, например, для: круговых индикаторов и др.	Опциональный*
meter_mute.png	Отображает текущий уровень громкости, когда звук выключен функцией mute. Состоит из набора кадров.	Опциональный*
digits.png	Отображает цифрами текущий уровень громкости. Состоит из 10 кадров с цифрами от 0 до 9.	Опциональный*
digits_mute.png	Отображает цифрами текущий уровень громкости, когда звук выключен функцией mute. Состоит из 10 кадров с цифрами от 0 до 9.	Опциональный*
digits_100.png	Отдельная картинка для цифры 100. Для гибкости дизайна.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
digits_100_mute.png	Отдельная картинка для цифры 100, когда звук выключен функцией mute.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
skin.xml	Файл, в котором содержатся параметры функционирования скина и данные о разработчике.	Обязательный*

*- есть подробное описание ниже

2.3 METER.PNG – отображение громкости

Сюда входят файлы: meter.png и meter_mute.png

Представляют собой PNG файлы длиной в 16, 24 или 32 пикселя с кадрами расположенными сверху вниз. Программа отрисует кадр, соответствующий текущему уровню громкости. Кадры имеют фиксированный размер: 16x16, 24x24 или 32x32 пикселя.

Чем больше кадров в PNG файле, тем качественнее получится скин – желательно 101.

Код в файле skin.xml:

<osd>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<meterOrientation> bitstripbottom </meterOrientation>	Расположение кадров в файле meter.png: сверху-вниз.
<MeterPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </MeterPosition>	Позиция отрисовки meter.png в пикселях, относительно верхнего левого угла иконки трея.
<meterMax>6</meterMax>	[Число кадров в файле meter.png] - 1
</osd>	Конец раздела OSD.

Файлы для форматов 24px и 32px не требуют дополнительного кода и подключатся автоматически, при их наличии. Главное, чтобы в этих файлах было одинаковое число кадров.

2.4 DIGITS.PNG – отображение громкости цифрами

Сюда входят файлы: digits.png и digits_mute.png

В файле содержатся кадры с цифрами от 0 до 9. Расположение кадров вертикальное. Кадры имеют фиксированный размер: 16x16, 24x24 или 32x32 пикселя. Программа отрисует кадры соответствующие единицам, десяткам и сотне в зависимости от установленной громкости. Для каждого разряда можно настроить координаты отрисовки. Для цифры 100 можно добавить отдельное изображение через файл digits_100.png. Все это позволяет реализовывать цифровые индикаторы трея с максимальными качеством и гибкостью дизайна.

Код в файле skin.xml:

<code><osd></code>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<code><digitalMeterOrientation>bitstripbottom</digitalMeterOrientation></code>	Расположение кадров в файле digits.png: сверху-вниз
<code><digitalMeterHideZeroUnits>0</digitalMeterHideZeroUnits></code> <code><digitalMeterHideZeroTens>1</digitalMeterHideZeroTens></code> <code><digitalMeterHideZeroHundreds>1</digitalMeterHideZeroHundreds></code>	Возможность скрыть отрисовку разряда числа, если он равен 0. Отдельно единицы, десятки и сотня. 1 – скрывать. 0 – отрисовывать. Создано для гибкости дизайна.
<code><meterMax>100</meterMax></code>	[Число кадров] - 1
<code><digitalMeterPositionHundreds></code> <code><X>1</X></code> <code><Y>1</Y></code> <code></digitalMeterPositionHundreds></code>	Позиция отрисовки сотни относительно верхнего левого угла иконки трея.
<code><digitalMeterPositionTens></code> <code><X>5</X></code> <code><Y>1</Y></code> <code></digitalMeterPositionTens></code>	Позиция отрисовки десятков относительно верхнего левого угла иконки трея.
<code><digitalMeterPositionUnits></code> <code><X>10</X></code> <code><Y>1</Y></code> <code></digitalMeterPositionUnits></code>	Позиция отрисовки единиц относительно верхнего левого угла иконки трея.

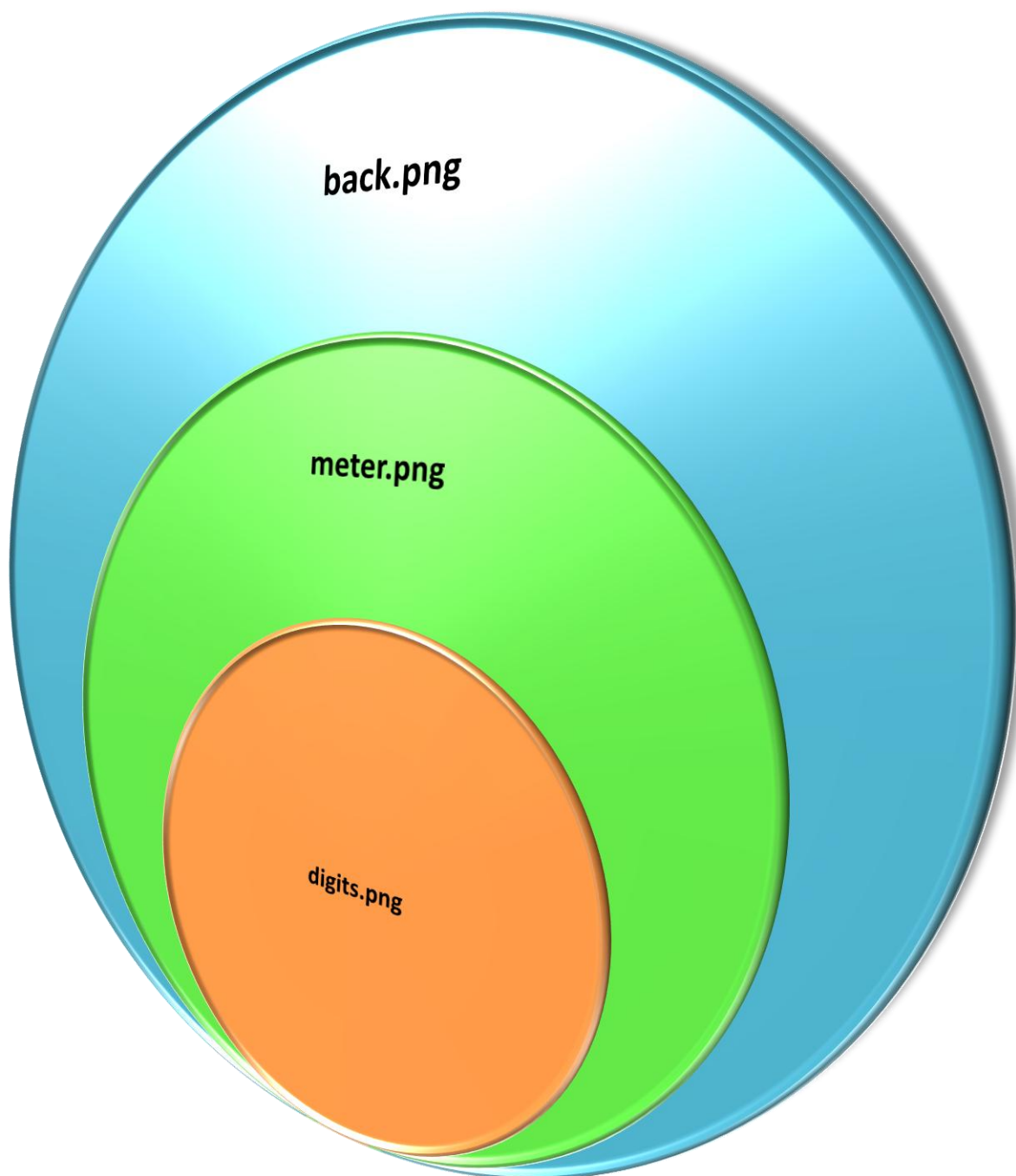
<pre> <digitalMeterPositionTens1> <X>1</X> <Y>1</Y> </digitalMeterPositionTens1> </pre>	Позиция отрисовки десятков относительно верхнего левого угла иконки трея. ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 10 ДО 99 Опционально. Создано для гибкости дизайна.
<pre> <digitalMeterPositionUnits1> <X>5</X> <Y>1</Y> </digitalMeterPositionUnits1> </pre>	Позиция отрисовки единиц относительно верхнего левого угла иконки трея. ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 10 ДО 99 Опционально. Создано для гибкости дизайна.
<pre> <digitalMeterPositionUnits2> <X>1</X> <Y>1</Y> </digitalMeterPositionUnits2> </pre>	Позиция отрисовки единиц относительно верхнего левого угла иконки трея. ТОЛЬКО, ЕСЛИ ГРОМКОСТЬ ОТ 0 ДО 9 Опционально. Создано для гибкости дизайна.
<pre> </osd> </pre>	Конец раздела OSD

Файлы для форматов 24px и 32px **требуют** дополнительного кода. В код добавляются аналогичные разделы `<digitalMeterPosition..._24>` и `<digitalMeterPosition..._32>`.

Файлы `meter_mute.png` | `digits_mute.png` не требуют дополнительной настройки. Если они присутствуют, программа автоматически будет их использовать с такими же параметрами, как у файлов `meter.png` | `digits.png`.

Главное, чтобы они были одинаковы по числу кадров, как и файлы `meter.png` | `digits.png`

2.5 Порядок отрисовки слоев скина трея



2.6 Файл Skin.xml для скина троя

В этом файле хранится информация о функционировании скина и о его разработчике.

Файл создается и редактируется простейшим блокнотом Windows и т.п.

Общий код в файле skin.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<XMLskinSettings>
```

Шапка файла.

```
<Info>  
  <Author>YourName</Author>  
  <WebSite>www.site.com</WebSite>  
  <SkinVersion>1</SkinVersion>  
</Info>
```

Раздел «информация».
Автор скина.
Веб-сайт автора.
Версия скина.

```
<OSD>  
  
</OSD>
```

Раздел OSD.

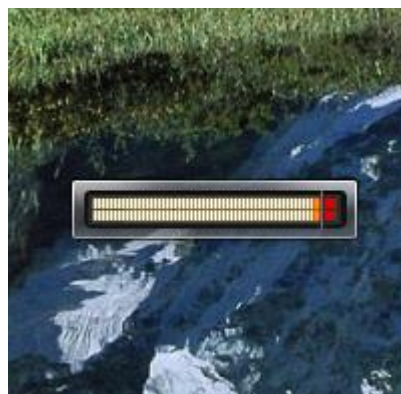
```
</XMLskinSettings>
```

Конец файла Skin.xml

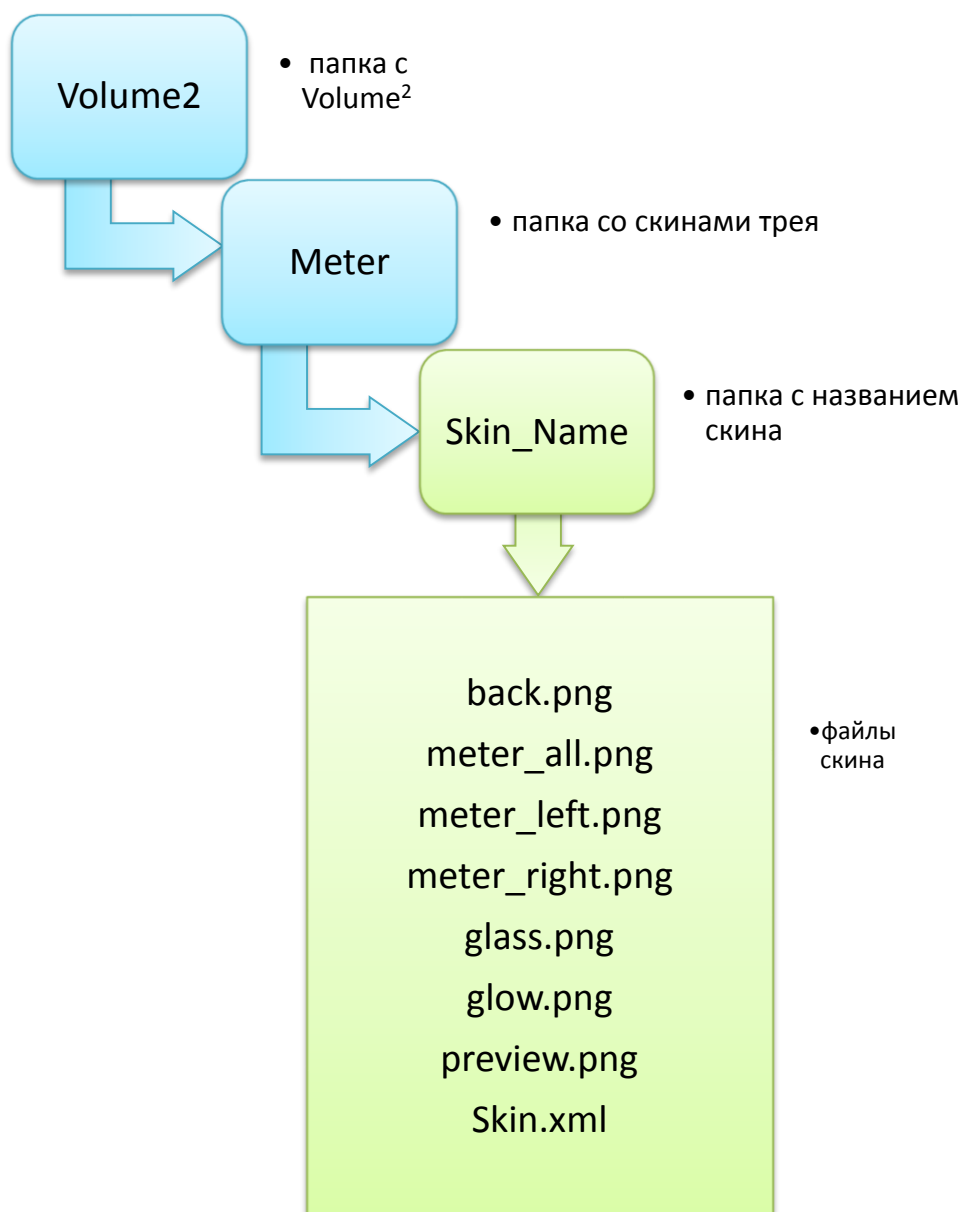
3. Создание скина для PeakMeter

PeakMeter – это отдельный индикатор пикового уровня воспроизводимого звука.

Включается из контекстного меню иконки трея Volume². В зависимости от скина может работать, как в СТЕРЕО режиме, так и в МОНО. В качестве изображений используются PNG файлы.



3.1 Структура папок и файлы скина PeakMeter



3.2 Краткое описание назначения файлов скина PeakMeter

Файл	Описание	Примечание
back.png	Фоновое изображение. Основной фон.	Обязательный Работает без дополнительного кода.
meter_all.png	Изображение, используемое для индикации пикового уровня звука.	Опциональный*
meter_left.png	Изображение, используемое для индикации пикового уровня звука. Левый канал.	Опциональный*
meter_right.png	Изображение, используемое для индикации пикового уровня звука. Правый канал.	Опциональный*
glass.png	Изображение, которое отрисовывается сверху всех остальных, кроме glow.png.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
glow.png	Самый верхний слой – рисуется поверх glass.png. Для гибкости дизайна.	Опциональный Работает без дополнительного кода.
preview.png	Миниатюра для отображения в списке скинов. Максимальный размер: 94x54(px)	Обязательный Работает без дополнительного кода.
skin.xml	Файл, в котором содержатся параметры функционирования скина и данные о разработчике.	Обязательный*

3.3 METER_ALL.PNG – отображение пикового уровня звука

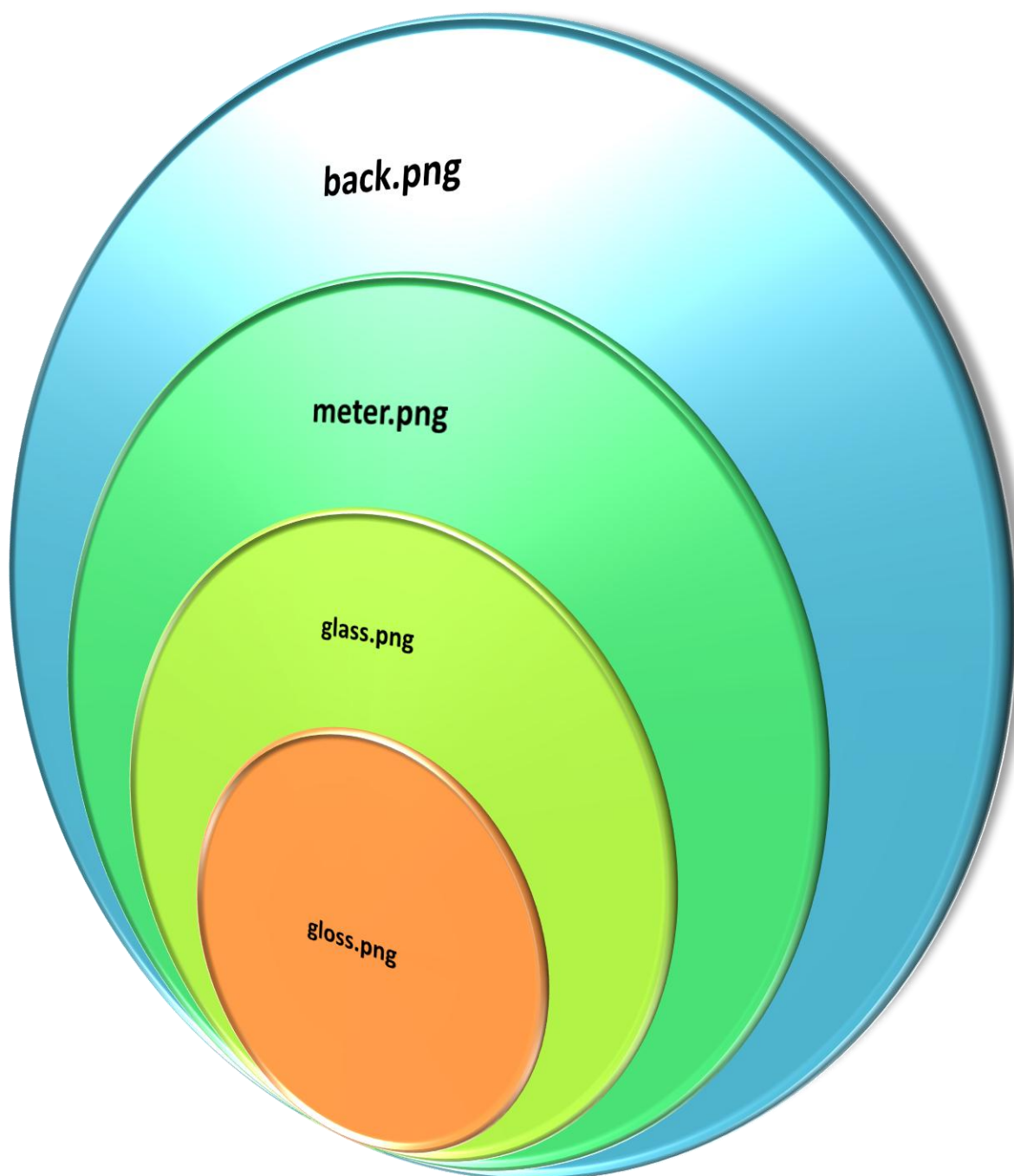
Сюда входят файлы: meter_all.png | meter_left.png | meter_right.png

В качестве изображений используются PNG файлы аналогичные meter.png для OSD (возможны 1 и 2 варианты функционирования. См. стр. 4). Рекомендуется делать более 20 разбиений или кадров.

Код в файле skin.xml:

<OSD>	Начало раздела OSD в файле skin.xml
<MeterOrientation>horizontal</MeterOrientation>	Расположение кадров: слева-направо, сверху-вниз или использование деления изображения на кусочки. [BitStripRight, BitStripBottom, Horizontal]
<meterMax>100</meterMax>	[Число кадров в файле в png файле(ах)] - 1. Нужно, чтобы программа вычислила размеры одного кадра. Или число разбиений png файла.
<MeterStyle>mono</MeterStyle>	Stereo или mono индикатор.
<MeterLeftPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </MeterLeftPosition>	Для отображения общеканального(МОНО) пикового уровня. Позиция отрисовки PeakMeter в пикселях, относительно фона back.png Имя png файла: meter_left.png или meter_all.png Раздел <MeterRightPosition> в этом случае не требуется.
<MeterLeftPosition> <X>17</X> <Y>59</Y> </MeterLeftPosition> <MeterRightPosition> <X>0</X> <Y>0</Y> </MeterRightPosition>	Для отображения пикового уровня СТЕРЕО каналов. Позиция отрисовки PeakMeter в пикселях, относительно фона back.png Правый и левый каналы отдельно. Имена png файлов: meter_left.png meter_right.png или meter_all.png(одно и то же изображение для обоих каналов)
</ OSD>	Конец раздела PeakMeter.

3.4 Порядок отрисовки слоев скина PeakMeter



3.5 Файл Skin.xml для скина PeakMeter

В этом файле хранится информация о функционировании скина и о его разработчике.

Файл создается и редактируется простейшим блокнотом Windows и т.п.

Общий код в файле skin.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<XMLskinSettings>
```

Шапка файла.

```
<Info>
  <Author>YourName</Author>
  <WebSite>www.site.com</WebSite>
  <SkinVersion>1</SkinVersion>
</Info>
```

Раздел «информация».
Автор скина.
Веб-сайт автора.
Версия скина.

```
<OSD>

</OSD>
```

Раздел OSD.

```
</XMLskinSettings>
```

Конец файла Skin.xml



4. Примечания

1. Система координат. Отсчет координат начинается от верхнего левого угла файла back.png или иконки трея. Координата X увеличивается вправо. Координата Y увеличивается вниз.
2. BitStrip и BitstripBottom это одно и тоже. Оба обозначения работают.
3. True и False можно заменить на 1 и 0 соответственно, где используется булева логика.

