

ZOM-MAIL フレキシブルスキン マニュアル ver 0.1

2001/3/23

BTD STUDIO 株式会社

- Skin の カスタマイズ



<サンプル>

main.bmp



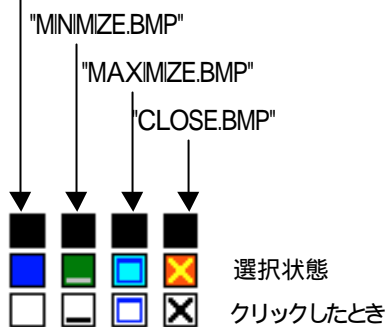
アクティブ
非アクティブ

viewer.bmp



アクティブ
非アクティブ

"MENU.BMP"



- ◆ 最初に skin フォルダを作りましょう。skin フォルダに test フォルダを作成します。

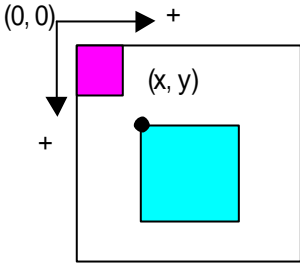
ZOMMAIL ¥skin ¥test

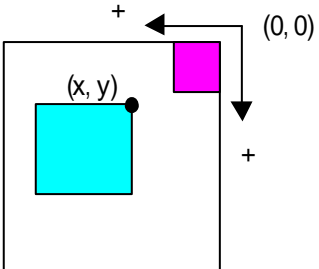
フォルダ名は基本的に半角英数字にしましょう。

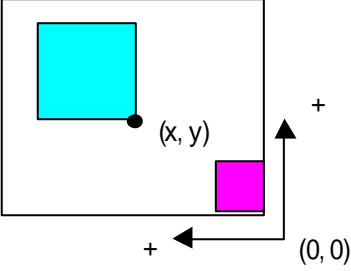
- ◆ スキンの名前をメニューに登録します。
作成したフォルダに skin.txt を作ります。
skin.txt に次のように記入します。
[SKIN]
NAME=テスト
これで、メニューに「テスト」と登録されます。
実際には好きな名前をつけましょう。
- ◆ 次にメイン画面を変えてみましょう。
[MAIN] タグを設定することでメイン画面のスキンを設定できます。
WINDOW : ウィンドウ全体の背景色や画像の指定。
SCREEN : ゲーム画面の場所の指定。
基本はこれだけでも ZOM-MAIL の操作は (右クリックで) できます。
- ◆ メイン画面に枠組みを試してみましょう。
FRAME : ウィンドウ枠組みの画像指定。
TITLEBAR : タイトルバーの画像指定
MENU : ファイルメニューボタンの画像指定
MINIMIZE : 最小化ボタンの画像指定
MAXIMIZE : 最大化ボタンの画像指定
CLOSE : 閉じるボタンの画像指定

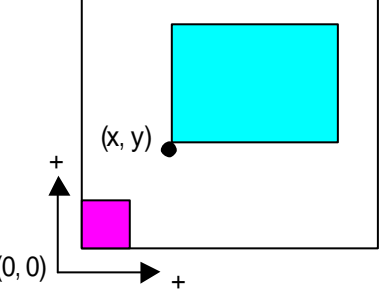
基本形

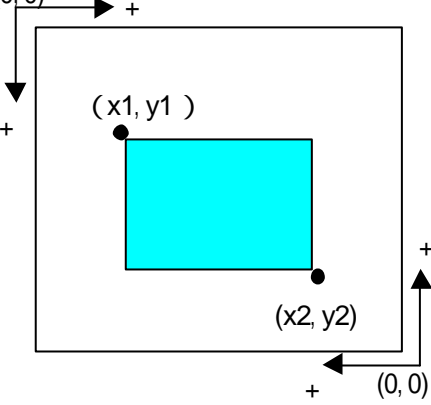
[アイコン] = [タイプ], x, y, width, height, "[画像または色]"
0, 初期サイズx, 初期サイズy, 伸張サイズx, 伸張サイズy
FRAME = [タイプ], 0, 0, 0, 0, "[画像]"

タイプ	説明	参照図 アイコン : ● FRAME : ●
0	左上の角を (0,0) とします。 プラス (+) 方向 x 方向: 右, y 方向: 下 (x, y) から指定した幅と高さの画像を表示します。	

1	<p>右上の角を $(0,0)$ とします。 プラス (+) 方向 x 方向: 左 , y 方向: 下 (x, y) から指定した幅と高さの画像を表示します。</p>	
---	---	--

2	<p>右下の角を $(0,0)$ とします。 プラス (+) 方向 x 方向: 左 , y 方向: 上 (x, y) から指定した幅と高さの画像を表示します。</p>	
---	---	--

3	<p>左下の角を $(0,0)$ とします。 プラス (+) 方向 x 方向: 右 , y 方向: 上 (x, y) から指定した幅と高さの画像を表示します。</p>	
---	---	---

4	<p>左上 $(0,0)$ から見た $(x1, y1)$ と右下 $(0,0)$ からの $(x2, y2)$ の間の画像を補完をします。</p>	
---	--	--

5	指定した点(x1, y1)から指定した右からの幅(x2)まで高さ (y2) で横方向に伸ばします	
6	縦方向に画像を補完します。 指定した点 (x1 , y1) から指定した下からの y 座標(y2)まで幅 (x2) で縦方向に伸ばします。	
FRAME 4~7	<p>FRAMEのみ</p> <p>4: 横方向のウィンドウ枠沿いの画像間を補完します。</p> <p>5: 縦方向のウィンドウ枠沿いの画像間を補完します。</p> <p>6: 横方向のウィンドウ枠沿いの画像間を補完します。</p> <p>7: 縦方向のウィンドウ枠沿いの画像間を補完します。</p>	

- ◆ 以上のようにアイコンの配置をタイプと座標の指示をしてそれぞれの画面毎に行ってみましょう。

[MAIN] ゲームウィンドウのスキン情報

[MAILER] メーラー(メールを読む)画面の外形

[VIEWER] ヴュワー(メールの内容表示)画面の外形

[EDITOR] エディター(メールを書く)画面の外形

[画像または色] 画像を指定する場合は, "ビットマップのファイル名"

色を指定する場合は, "テキストカラー,背景色"

(色指定は, #000000 ~ #FFFFFF または, 000,000,000 ~ 255,255,255)

0, 初期サイズ x, 初期サイズ y, 伸張サイズ x, 伸張サイズ y

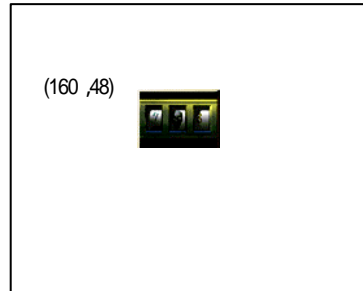
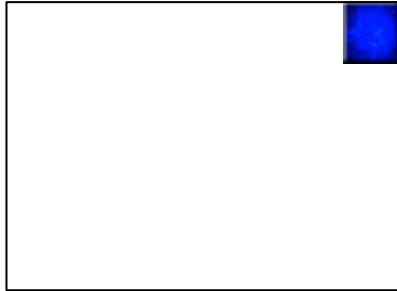
<サンプル>

◆ FRAME = 1, 0, 0, 0, 0, "FRAME1.BMP" (下図左)

タイプ1 だから右上角を (0, 0) と見て画像FRAME1.BMP"を配置という意味になります。

◆ SLOT = 0, 0, 160, 64, 48, "SLOT.BMP" (下図右)

タイプ0 だから左上角を (0, 0) と見て (0, 160) に 64×48 ピクセルの"SLOT.BMP"画像を配置という意味になります。



[MAIN]

MAIL : メールチェックアイコンの画像指定
EDITOR : メールを書くアイコンの画像指定
MAILER : メールを読むアイコンの画像指定
ADDRESS : アドレス帳アイコンの画像指定
PROPERTY : メールの設定アイコンの画像指定
CLOSE : アプリケーションの終了アイコンの画像指定
STAFFROLL : スタッフロールアイコンの画像指定
ITEM : アイテムアイコンの画像指定
FOOD : 食事アイコンの画像指定
SLOT : スロットアイコンの画像指定
ZOMBIE : 住人の一覧アイコンの画像指定

[MAILER]

SCREEN : メーラーの外枠の色指定
LIST : メーラーの右のメールリストの背景色 or 背景画像指定
TREE : メーラーのメール箱の背景色 or 背景画像指定

[VIEWER]

TO : 送り先表示部分の背景色指定
FROM : 差出人表示部の背景色指定
CC : CC 表示部分の背景色指定
BCC : BCC 表示部分の背景色指定

SUBJECT： 題名表示部分の背景色指定

EDIT： 編集部分の背景色指定

ATTACHVIEW： 添付ファイルのアイコン表示部分の背景色

REPLY： 返信を書くアイコンの画像指定

FORWARD： 転送アイコンの画像指定

ATTACH： 添付ファイルの参照アイコンの画像表示

PRINT： 印刷するアイコンの画像表示

UP： メールリストの選択（上へ）アイコンの画像指定

DOWN： メールリストの選択（下へ）アイコンの画像指定

STATIC： 固定ではなく、ウィンドウの伸縮と共に動く画像表示

[EDITOR]

ALWINDOW： AL を付けるときの AL を表示する画像表示