

제트오디오 5 스킨 제작 설명서

본 문서는 사용자의 편의를 위해서 만든 스킨 제작 설명서 입니다.

* 개발자 작업 시 사용되는 소스를 기본으로 기술된 것이므로 스킨제작을 처음하시는 분들은 이해하기가 쉽지 않을 수도 있습니다.

목차

1. jetAudio skin 제작 순서
2. JSC 파일의 구조
3. JSC 파일 만들기
4. 스킨 이미지 만들기
5. JSK 파일 만들기
6. 완성된 스킨 보내기

1. jetAudio의 스킨 제작 순서

jetAudio의 Skin을 제작 하는 방법은 일반적으로 다음의 순서를 따릅니다.

1. 스킨 이미지 만들기
2. JSC 파일 만들기
3. JetAudio skin Maker 프로그램을 이용하여 jsk 파일 만들기
4. 스킨 적용 / TEST
5. 스킨 이미지 수정 / JSC 수정 / TEST

2. JSC 파일의 구조

JSC 파일의 구조는 첨부 되어진 파일 중 “Default.jsc”를 참조 하여 설명 합니다.

- **코멘트 부분**

스킨의 일반적인 설명을 나타냅니다. Default.jsc 파일의 처음에 있는 “<!—와 -->” 사이에 있는 부분으로 스킨의 각 부분이 가지는 값에 대한 정의를 나타내고 있습니다.

- *Gadget Type constants*

스킨에서 jetAudio의 동작 부분을 담당하는 부분이나 기타 모양을 표시 하는 부분을 **가젯**이라고 명합니다. 이 가젯의 종류는 Bitmap Button(그림 버튼), Text(글자), Slid Bar(수직 수평 슬라이드바), Volume(볼륨) 등이 있습니다. 아래의 표2-1은 각 가젯의 정의 값을 나타냅니다.

Type Name	Value	Comment
Bitmap Button	1	
Bitmap Static	2	Just for display
Text	10	
Text Static	11	Just for display
Slider Horz	31	
Slider Vert	32	

[표 2-1. 가젯의 정의 값]

- *Gadget Flag constants*

가젯의 기능과 가젯 위로 마우스 포인터가 올라갈 때의 변화 등을 지정합니다.

Type Name	Value	Comment
Region	0x0001	Gadget's boundary is defined by bitmap if bitmap has transparent color) (Transparent color is RGB(255,0,255))
Pull down	0x0002	(Display small arrow on right
Spin	0x0004	Currently Not used
Link Cursor	0x0008	Change cursor to "Hand")
Protect Reposition	0x0010	
Repeat	0x0020	For repeat button

[표 2-2. 가젯 플래그 상수 정의]

■ *Align constants*

가젯이나 기타 각 부분의 정렬 방식의 상수 값을 설명 합니다.

Type Name	Value	Comment
Left Align	0x00	좌측 정렬
Center Align	0x01	가운데 정렬
Right Align	0x02	오른쪽 정렬
Align Top	0x00	맨 위로 정렬
Align Center	0x10	중앙 정렬
Align Bottom	0x20	하단 정렬

[표 2-3. 정렬 상수 정의]

■ *Description for string*

JSC 파일에서 나타나는 각 스트링에 대한 설명을 나타냅니다.

Type Name	Comment
"#0:255:0"	# is for color value (RGB)
"H20"	H is for hexadecimal value
"B0001"	B is for binary value

[표 2-4. JSC파일 내에서의 스트링 정의]

■ *Multi-language enabled keywords*

다국어 지원을 위한 변수 값의 주요 단어를 열거 합니다. 이 키워드들은 JSC파일 안에서 다국어 지원 부분에서 찾아 볼 수 있습니다.

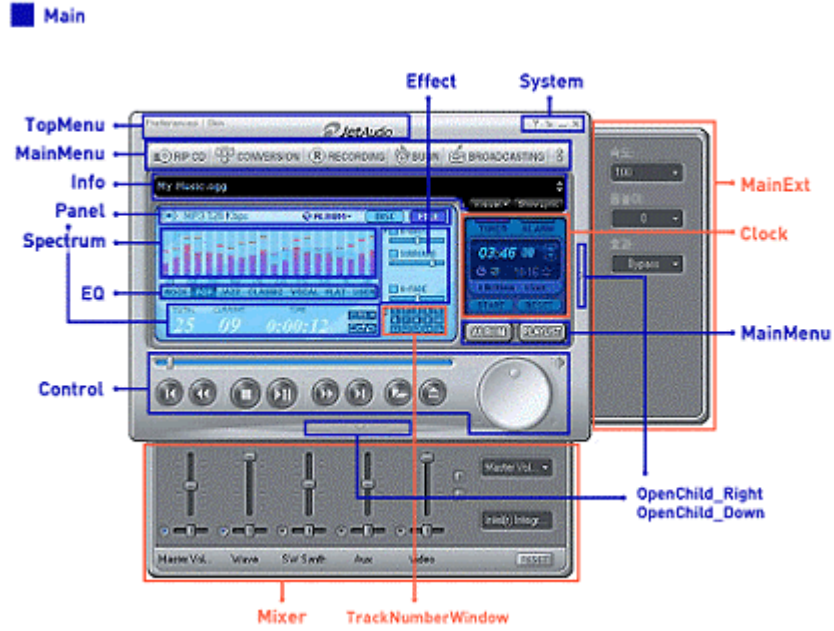
Writer, Name, AdWindow_URL, DefaultFont, Text

■ *Position*

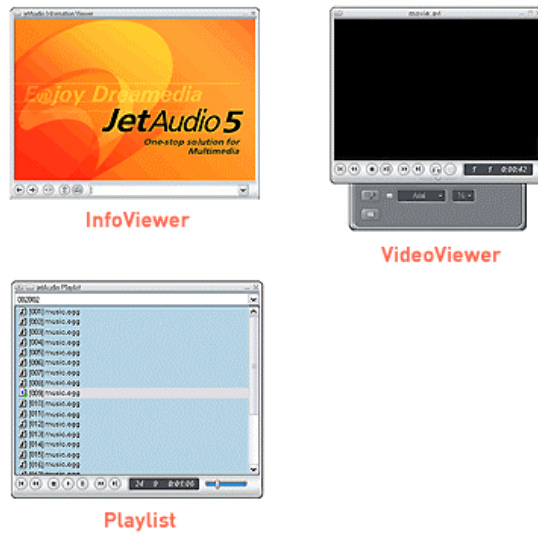
가젯이나 기타 각 부분이 스킨에서 위치 하는 좌표 값을 나타냅니다.

0:Center, 1:Top, 2:Right, 3:Bottom, 4:Left

- SKIN 부분



[그림 2-1. jetAudio SKIN Section - 메인컴포넌트]



[그림 2-2. jetAudio SKIN Section - sub window]

JSC 파일에서 SKIN 부분이 jetAudio의 실제 스킨에 대한 정의 부분을 표시 합니다. 이 SKIN Section은 다음의 부분 Section으로 나뉘어 지며 각 부분은 jetAudio의 동작을 담당하게 되어 있습니다.

- **Skin Description** : 현 스킨에 대한 대략적인 설명을 기술하는 곳입니다. 이 부분의 설정 값은 jetAudio의 스킨 설정 창에 표시가 됩니다.
- **Main** : jetAudio의 전체 외곽 모양에 관한 부분의 설정을 나타냅니다. 이 부분은 다음과 같은 세부 Section으로 나누어져 있습니다.
 - System : 시스템 관련 메뉴 (Close, Minimize, Tray ...)
 - Top Menu : Logo, Preference, Skin 메뉴
 - Control : 제트오디오 플레이 컨트롤 버튼
 - Main Menu : 제트오디오 메인 메뉴 (RipCD, Conversion, Recording ...)
 - Open Child Right : 오른쪽 슬라이딩 창 제어 버튼
 - Open Child Down : 아래쪽 슬라이딩 창 (믹서) 제어 버튼
 - Info : 정보 창 (Song Title, Edit Tag *, Show Lyric..)
 - Panel : 판넬 (Title Number, Chapter Number, Track Time ...)
 - Effect : 사운드 이펙트 (Wide, Reverb, Xfade ...)
 - EQ : 이퀄라이저 (EQ_Back, EQ_Mode)
- **Clock** : 시계 관련 설정 (Timer, Alarm ...)
- **자식 창 관련 설정**
Sliding Window, Floating Window, Mixer, MainExt, Play list, Lyric Viewer, Info Viewer
- **비디오 창 관련 설정**
Video Viewer, Video Viewer Ext, Video Viewer FS
- **그 외 (판넬 관련)**
Track Number Window

3. JSC 파일 만들기

스킨 제작을 위하여 위와 같이 정의된 JSC파일의 내용을 작성합니다.

전체를 새로 작성하실 필요는 없으며, 예제 파일인 Default.jsc를 수정하셔도 무방합니다.

“1.JSC 파일의 구조”에서 언급되어진 PLAY부분과 볼륨부분을 예로 들어 설명하겠습니다.

- **플레이 버튼 예**

```
<Play
  Type = 1           : 가젯의 타입이 '1' 이므로 버튼
  ID   = 5202       : 각 가젯의 구별을 위한 고유 값을 나타내는 번호
  PosX = 150        : 가젯이 위치할 X 좌표
  PosY = 294        : 가젯이 위치할 Y 좌표
  Bitmap0_Normal = "defaultWmainWcontrolWplay_normal.bmp" : 기본 이미지 값
  Bitmap0_Pressed = "defaultWmainWcontrolWplay_press.bmp"  : 마우스로 눌렀을 경우의 이미지 값
  Bitmap0_Hovered = "defaultWmainWcontrolWplay_hover.bmp"  : 마우스가 올라왔을 때의 이미지
  Bitmap0_Disabled = "defaultWmainWcontrolWplay_disable.bmp" : 사용중지가 되었을 때의 이미지 값
  >                 : Section End
</Play>
```

[표 3-1. JSC파일의 Play부분 예]

Play버튼의 이미지를 만들고 이를 JSC파일에 기술한다고 하면 위의 표 XX에서 보는 바와 같이 기술할 수 있습니다.

이미지의 총수는 4개 이고 각 이미지는 마우스와의 동작과 연관이 있습니다.

즉 아무 동작을 하지 않을 경우 (Normal), 버튼이 눌렀을 경우 (Press), 마우스 포인터가 가젯 위로 올라와 있을 경우(Hover), 그리고 가젯이 사용될 수 없는 경우 (Disable)의 경우로 나누어 구현할 수 있습니다.

이렇게 하실 수도 있고 간단하게 Normal과 Disable만을 구현하셔도 동작에는 지장이 없습니다.

PosX, PosY는 각각의 이미지 위치에 맞는 좌표 값을 지정해주시면 됩니다.

(주) 이 좌표계는 표준윈도우 좌표계를 따릅니다,

- **볼륨 예**

그림 3에서와 같이 볼륨은 두 가지 종류로 구현할 수 있습니다.

원형과 수직이나 수평모양으로 구현할 수 있습니다.



[그림 3-1 볼륨의 종류]

- 첨부된 jsk파일 (위의 그림 1)과 같이 동그란 모양의 볼륨 외에 좌우로 조절이 되는 가로막대 모양의 볼륨 (위의 그림 3-1의 2번)을 만들기 원하신다면 Volume에 관한 소스를 다음과 같이 수정하시면 됩니다.

```
<Volume
  Type = 31                : Gadget Type → Silder Horz
  Flag = "H08"            : Gedget Flag → LinkCursor
  ID   = 5230
  PosX = 217
  PosY = 131
  Bitmap_Background = "defaultWmainWvolumeWbackground.bmp"
  Bitmap0_Normal = "defaultWmainWvolumeWindicator_normal.bmp"
  Bitmap0_Hovered = "defaultWmainWvolumeWindicator_hover.bmp"
  Bitmap0_Pressed = "defaultWmainWvolumeWindicator_press.bmp"
  >
</Volume>
```

[표 3-2. JSC파일의 가로막대 모양의 볼륨 소스 예]

4. 스킨 이미지 만들기

* 제트오디오 5.0 버전부터는 스킨을 이미지 크기나 형태에 제한 없이 만들 수 있습니다.

- A. 어도비 포토샵이나 페인트샵 프로 등의 그래픽 프로그램을 이용하여 전체적인 제트오디오 스킨 이미지를 만듭니다.

㉠ 이미지 제작방법은 이 설명서의 범위를 넘어서기 때문에 방법은 생략 합니다.

- B. 저장될 이미지 파일타입은 **bmp 파일** 포맷, 해상도는 **72 dpi**로 작업해야 합니다.



왼쪽 그림과 같이 원형 이외의 부분을 투명처리하기 위해서는 해당부분을

■ 진분홍색 (R:255 G:0 B:255) 으로 채워주시면 됩니다.

- C. 이미지 분류는 Button (액션이 취해짐)과 Static (액션이 취해지지 않음) 이미지로 분류될 수 있습니다.

한가지 Button 안에는 보통 네 가지 액션(Normal, Hover, Press, Disable)이 취해지므로 각 상황에 맞는 이미지를 만들어 저장해야 합니다.

첨부된 Skin_DefaultWdefaultWmainWcontrol 내의 플레이 & 일시정지 버튼을 예로 들면, 한가지 버튼에 네 가지 이미지가 만들어져 있습니다.

(play_normal.bmp / play_hover.bmp / play_press.bmp / play_disable.bmp)

㉠ 위에 기술된 것처럼 모든 버튼마다 네 가지 이미지를 만들지 않고 한 가지

(normal) 이미지만으로 만들어도 플레이에는 지장이 없습니다.

버튼에 취해지는 액션은 각각 버튼의 기능에 따라 추가 및 삭제될 수 있으므로 위의 보여지는 예가 절대적인 것은 아닙니다.

- D. 이미지가 저장될 폴더는 제트오디오 기능에 따라 크게

main / mainext / mixer / subwindow / floatingwindow / videofullscreen / videoextwindow 로 나뉘어집니다.

보다 자세한 폴더 구조는 첨부된 이미지 폴더 (Skin_DefaultWdefault) 경로를 참고하시기 바랍니다.

- E. 제작된 스킨을 제트오디오 스킨메뉴에서 확인할 수 있도록 프리뷰(preview) 이미지를 만듭니다. (Skin_DefaultWdefault 내의 preview.bmp 참고)

- 이미지명 : preview.bmp

- 사이즈 : 가로 160픽셀, 세로 114픽셀

F. 각각의 기능에 맞게 자른 이미지가 제트오디오 전체 컴포넌트 상의 어디에 위치해 있는지를 정의하기 위해서 X와 Y의 좌표값을 구합니다.

* 이미지의 좌표값은 Jsc 파일 제작 시 필요

Tip : 각각의 기능에 맞게 자른 이미지의 좌표값을 알기 위해서는 어도비 포토샵 프로그램의 <Info Window>를 이용하시면 편리합니다.

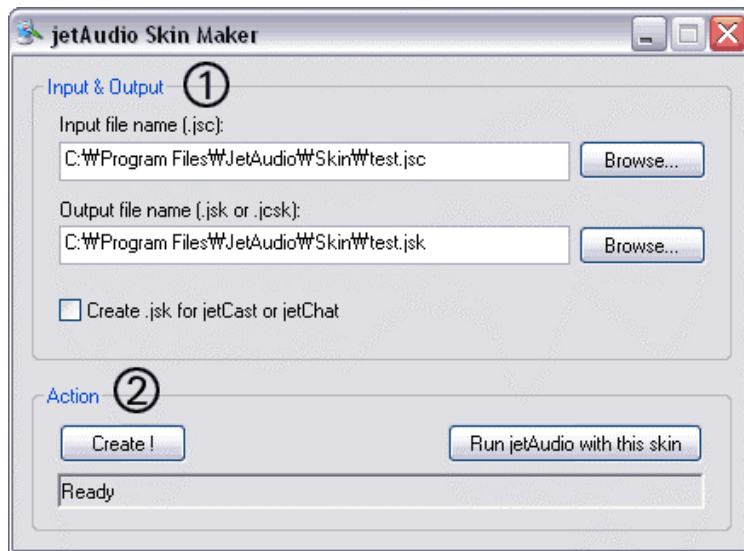
5. JSK 파일 만들기

앞 절에서 설명한 바와 같이 이미지를 제작하고 각 폴더에 저장을 한 다음 JCS를 컴파일하여 JSK로 만듭니다.

컴파일 툴로는 'jetAudio Skin Maker (makejsk.exe)'를 사용하며, makejsk.exe는 제트오디오의 Skin 폴더(보통 C:\Program Files\JetAudio\Skin)에 위치해 있습니다.

☞ 제트오디오 웹사이트 (www.jetaudio.com/development/jdn_rsrc.html) 에서 예제파일과 함께 다운 받아서 사용하실 수도 있습니다.

출력되어지는 파일은 JSC 파일이름과 동일한 이름으로 확장자가 JSK인 파일로 출력됩니다.



[그림5-1. jetAudio Skin Maker 실행 화면]

● Input & Output

- Input file name : 작업한 .jsc 파일을 지정합니다.
- Output file name : 저장될 .jsk (제트캐스트는 .jcsk)파일을 설정합니다.
- Create .jsk for jetCast or jetChat : jetCast 또는 jetChat 스킨 파일 제작 시 체크하시면 됩니다.

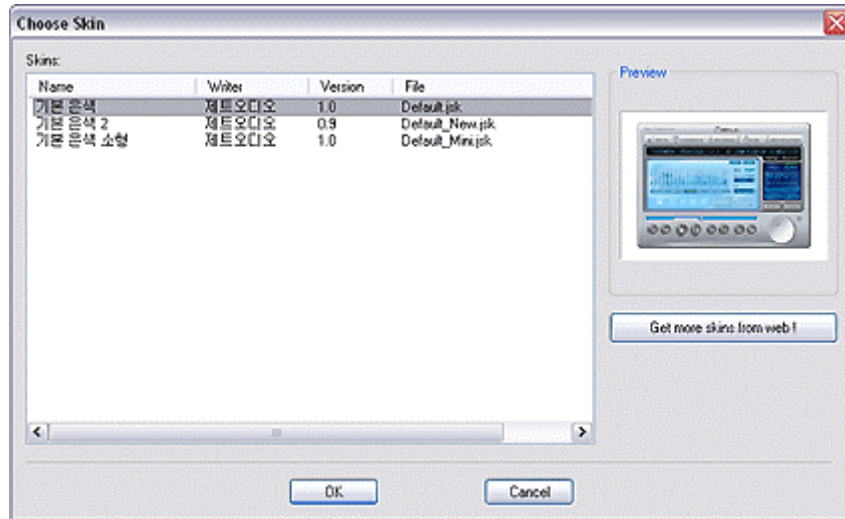
● Action

- 'Create' 버튼을 누르면 .jsk파일이 생성됩니다.
- <Run jetAudio with this skin> 버튼을 누르면 변경된 스킨 모습을 확인하실 수 있습니다.

(참고) .jsk 파일을 (또는 .jcsk)을 더블 클릭 클릭하거나 *.jsk 파일을 선택한 후 오른쪽

버튼을 누르면 나타나는 <제트오디오 스킨 바꾸기(C)> 메뉴를 클릭하시면 변경된 스킨을 확인하실 수 있습니다.

단, 제트오디오 스킨 폴더에 .jsk (또는 .jcsk 파일)이 존재하지 않으면 제트오디오 상단 스킨메뉴에 해당 스킨이 추가되지 않습니다.



[그림5-2. Skin 메뉴 창]

6. 완성된 스킨 보내기

자기 자신만의 스킨이 완성되면, 스킨 파일(JSK)을 아래의 내용과 함께 jetskin@jetaudio.com으로 보내주시기 바랍니다.

1. 스킨 제목
2. 간단한 소개의 말
3. 제작자 이름
4. E-mail
5. 제작자 홈페이지
6. 카테고리 (추후 분류 예정)

(주) .jsk 파일은 반드시 'zip파일'로 압축해 주시기 바랍니다.

보내주신 스킨이 간단한 심사를 거쳐 채택되면 다른 제트오디오 사용자와 함께 사용할 수 있도록 제트오디오 웹사이트(www.jetaudio.com/products/jetaudio/skins)에 게시하여 배포할 예정입니다.