

# 蜜柑皮肤编辑器帮助文档

版本:1.0.0

## 内容目录

蜜柑皮肤编辑器帮助文档.....	1
一 阅读本说明文档之前首先应该注意的几点.....	4
1.特别说明:.....	4
二 如何使用本皮肤编辑器制作播放器皮肤(速成版).....	6
1.相信你已经准备好了!.....	6
2.那么让我们开始吧!.....	6
3.让它们对号入”座”吧!.....	7
4.终于好了,呼!但是它们好像与自己的”座位”不合尺寸,怎么办?.....	12
5.我们的”座位”可以随便移动的哦!.....	13
6.完善吧!完美吧!我们的作品就要出炉了!.....	14
7.定稿!正式宣布完成!.....	14
8.你的皮肤真是太美了!让网友们也来欣赏一下吧!.....	15
三 关于本皮肤编辑器自带的图像处理器的一些说明.....	16
四 参考手册.....	17
1.皮肤项目控件树.....	17
2.属性介绍.....	23
3.关于属性的说明.....	28
i.皮肤属性.....	28
ii.图片属性.....	28
iii.字体配置信息.....	29
iv.常见属性.....	29
v.主窗体属性.....	29
vi.元件背景.....	30
vii.元件边框.....	30
viii.按钮属性.....	31
ix.按下按钮属性.....	32
x.禁用按钮属性.....	32
xi.悬停按钮属性.....	32
xii.滚动条属性.....	33
xiii.图片框属性.....	33
xiv.头像框属性.....	33
xv.会员框属性.....	34
xvi.登录框属性.....	34
xvii.迷你栏属性.....	34
xviii.幻灯片属性.....	34
xix.专辑列表属性.....	34
xx.歌曲列表属性.....	35
xxi.均衡器窗体属性.....	35
xxii.编词框属性.....	36
xxiii.歌词框属性.....	36
xxiv.迷你图标属性.....	36

xxv.浮动窗口属性(迷你控制器).....36

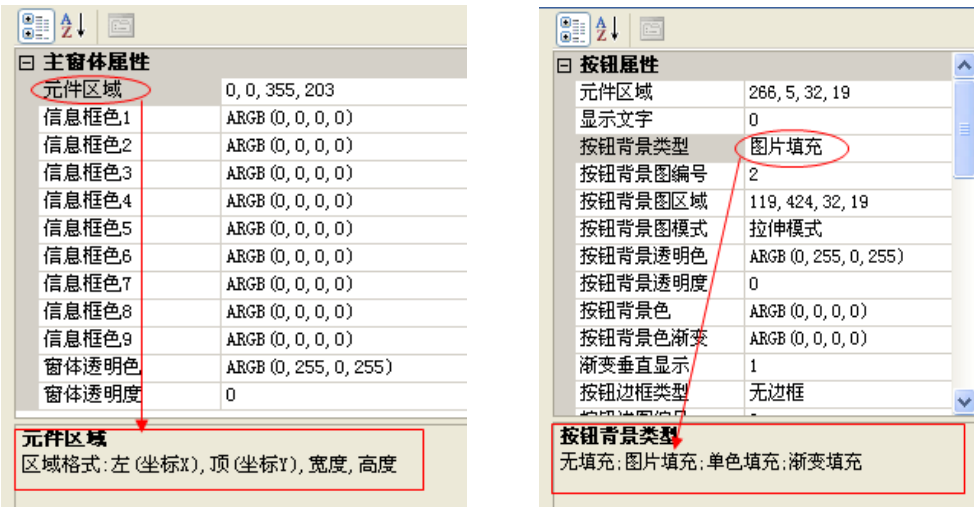
xxvi.迷你歌词属性.....36

# 一 阅读本说明文档之前首先应该注意的几点

## 1. 特别说明:

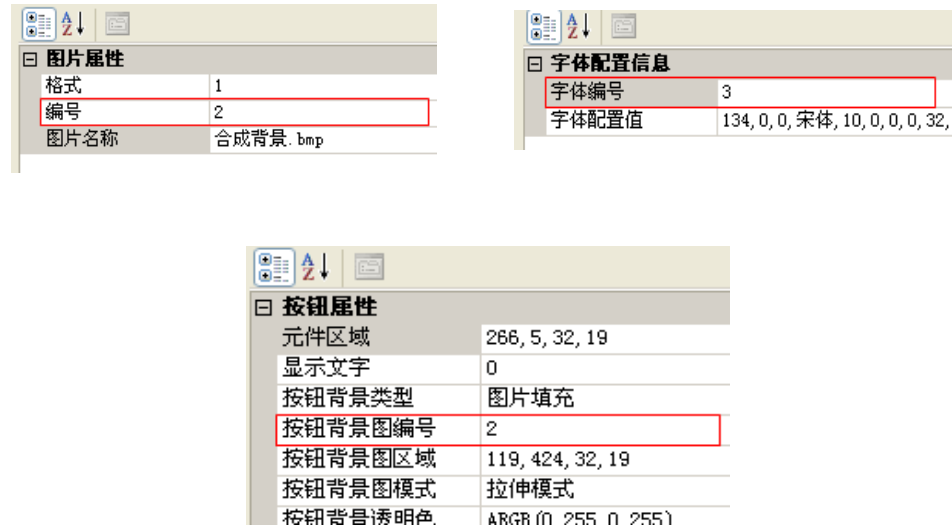
1.1 关于属性栏中填写项的可选内容和格式,在属性栏的下方的说明面板中会有提示,请按照提示填写.

示例截图:



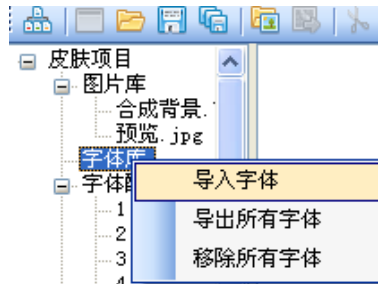
1.2 关于图片和字体的使用,点击图片库中的图片和字体配置集中的序号,查看它们的属性,可以发现图片有个"编号"的属性,字体有个"字体编号"的属性,在实际的控件设置中都是读取这两个属性来实现对应的,比如按钮,在按钮的属性中可以发现有个"按钮背景图编号"的属性,这个就是对应图片的"编号"属性的.字体也同理.想要将图片或字体与控件对应起来均可以通过图片和字体配置集的右键菜单快捷设置.

示例截图:



- 1.3 蜜柑播放器皮肤支持自定义字体库,只要在字体库中导入自己自定义的字体,然后在字体配置集中添加相应的配置即可,这些都可以点击编辑器左边树形菜单弹出的右键菜单来完成.

示例截图:



- 1.4 删除字体有可能删除失败,检查最终生成的皮肤包,如果里面有字体文件,请手工删除.
- 1.5 迷你控制器中控制栏图标只需要设置一种普通状态背景图片即可,其他状态会由播放器自动生成.
- 1.6 如遇到运行错误,请先安装.net framework 3.5.
- 1.7 皮肤编辑器为了编辑方便,可能没有完全实现播放器的显示效果.请以播放器最终效果为准.
- 1.8 本皮肤编辑器完全为中文版.特别容易上手,请以轻松的心情阅读以下说明.

## 二 如何使用本皮肤编辑器制作播放器皮肤(速成版)

### 1.相信你已经准备好了!

首先我相信你已经有了想要自己的播放器变成什么样子有了个构思,并且参考过已有的皮肤包中的皮肤图片,准备好了自己皮肤图片,包括了窗口和按钮的背景图片,各个控件的背景图片可以放到同一张图片中,使用本皮肤编辑器可以很容易就定位到一张图片中的显示区域(下面会详细讲到),不需要刻意去排列整齐,只要相互不被覆盖即可.当然如果能够极大的利用空间,将不同大小和形状的背景图片都合理的安排到一起,使空白的区域越少越好,这样可以减小最终生成皮肤包的占用磁盘的空间.

示例截图:



问:所有的背景图片放到同一张图片中的好处?

答:可以节省系统资源,让播放器皮肤运行更快,更有效率.当然也可以分开几个图片放置背景图片.

问:如何得到合成好的皮肤图片?

答:可以使用本皮肤的图像处理软件,或者使用第三方的图片处理软件.选择自己上手的软件即可,本皮肤自带的图像处理软件可以进行简单的处理和多张图片的合成.

### 2.那么让我们开始吧!

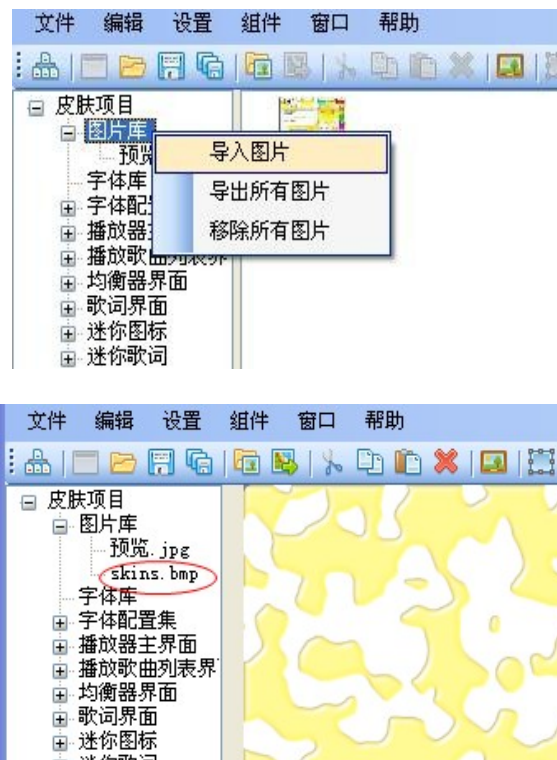
运行皮肤编辑器,然后打开一个已有的皮肤包作为修改蓝本,特别是选择相似的皮肤包作为蓝本修改,可以节省很多设置配置选项的时间.找到最左边的树形菜单,在皮肤项目下有个图片库,点击它们后在中央的可视化窗口中查看,一般下面有两个以上的图片文件,一个是较小的预览图片,一个是较大的皮肤图片,右键点击较大的皮肤图片弹出菜单,选择"移除图片"将其移除.

示例截图:



然后再次右键点击图片库,选择"导入图片",在弹出的导入图片窗口中找到自己皮肤图片的存放位置,选中,将自己的皮肤图像导入到图片库中.选择打开后就可以看到图片库下面出现了自己的皮肤图像文件了.这时点击皮肤项目下面的播放器主界面等的树形菜单,可以在中央的区域看到预览的图像,一般情况下显示的是杂乱无章的图像,没有关系,接下来很快就可以让它们显示正常!

示例截图:



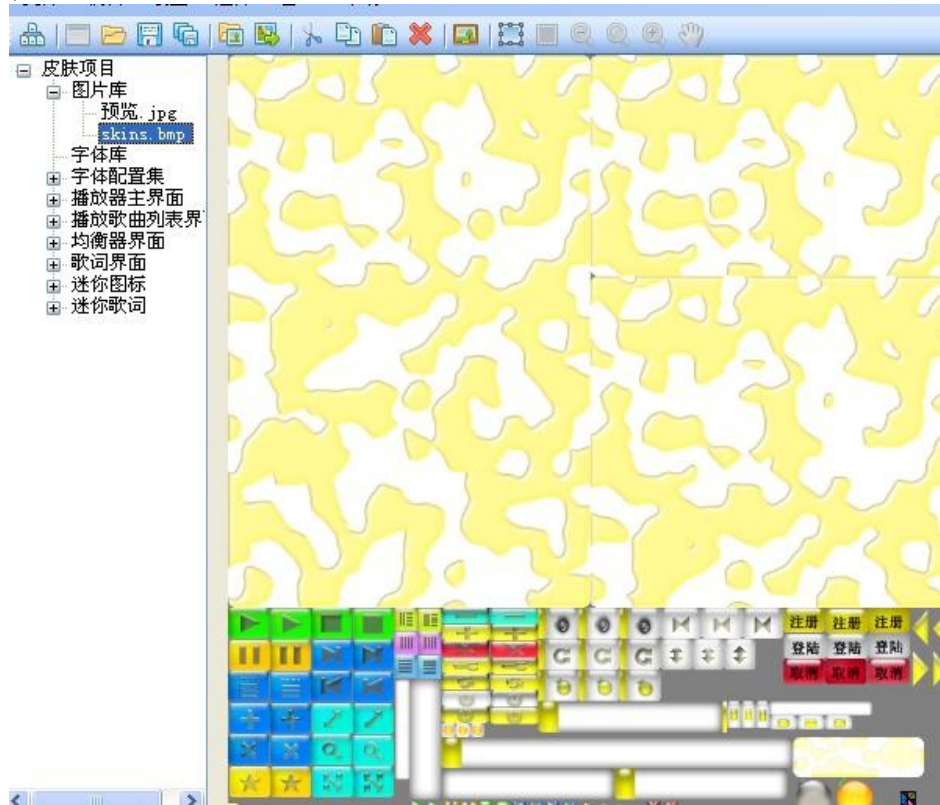
### 3. 让它们对号入“座”吧!

展开左边树形结构中皮肤项目下的图片库,找到自己已经在上一步导入进来的背景图片,点击它,中央的可视化工作区域会显示出该图片.这时候,我们就可以马上为每个控件选择自己



的背景图片的区域了,就像电影院一样,每个观众都有一张座位票,下一步我们就让观众对号入座,实现我们预期的效果。

示例截图:



小提示:编辑器的几个区域都是可以隐藏或者缩放的,找到编辑器界面顶部的一排菜单中的"窗口",点击它,会出现一个下拉菜单,可以发现这个界面大致分为五个区域,点选相应的区域可以显示或隐藏它们,前面的对勾显示了它们的显示状态.比如,在下一步的操作中,我们用不到右手边的属性设置栏区域,这时,我们就可以点选隐藏它,这样可以使中央的可视化工作区域更大,更方便了我们的下一步操作。

示例截图:





问:菜单可以隐藏吗?如果隐藏了,我要怎么样才能让它再显示出来呢?

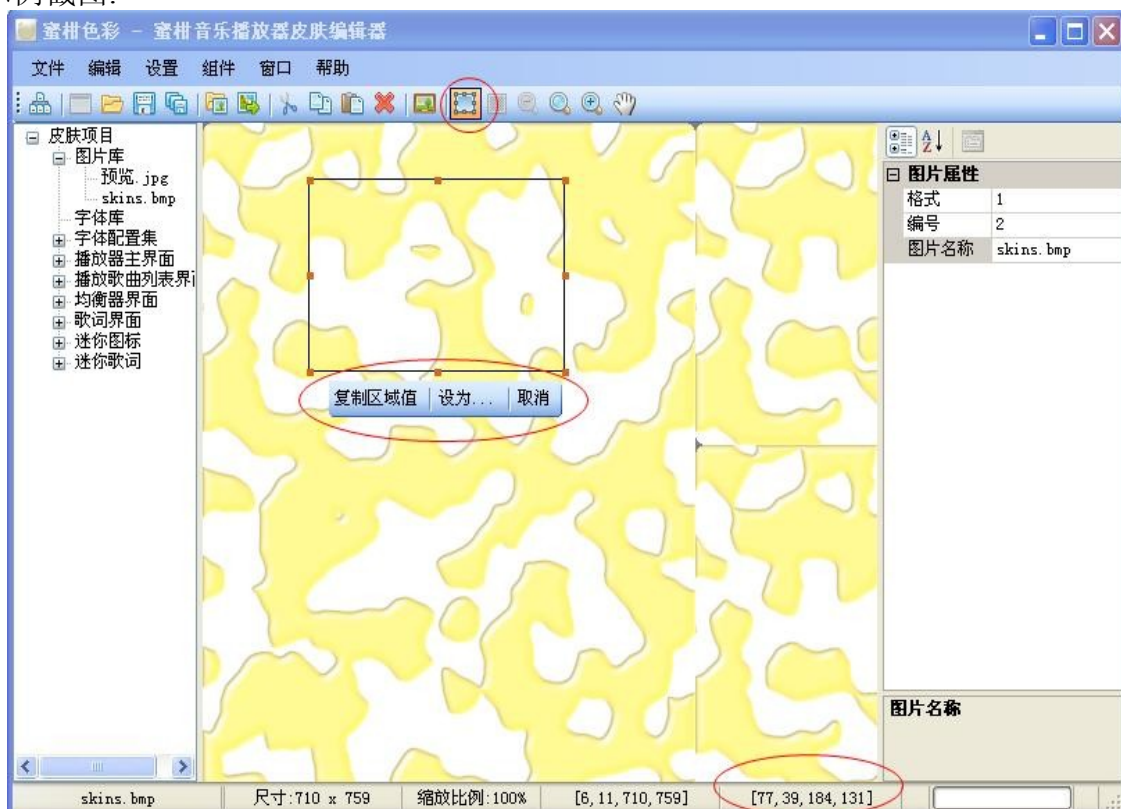
答:当菜单隐藏后,查看最顶部的工具栏的最后,会有一个"显示菜单"的蓝色小按钮,点击它,菜单就会重新出现了。

示例截图:




找到编辑器的顶部工具栏,找到其中的"选择图片区域"按钮,它在第十三个按钮的位置上。点击它,你会发现中央的图片突然有了变化,这时候将鼠标在中央的图片上按下鼠标左键不放,拖动,可以看到有个淡蓝色的矩形框出现了!放开左键,矩形框下方就出现了一排菜单,你不用担心选择的区域是否有了偏移,因为该矩形框可以随便移动和缩放!在框选区域的时候同时观察编辑器界面下方的状态提示栏,找到第五栏,其中显示了当前所选区域的位置和大小(坐标 x,y, 宽度,高度)。

示例截图:






这时我们再次将视线移到编辑器顶部的工具栏上.在刚才点选的"选择图片区域"的后面还有五个按钮,它们是辅助选择图片区域的,在刚开始的时候是灰色的,是不能选择的,当进入选择图片区域的模式以后,后面的三个就变成可选状态了,下面分别介绍一下它们。


第一个是  网格,它只有在缩放比例大于 100% 的时候才可以启用,它的作用非常大,大家都知道我们的皮肤图片都是像素图,我们的坐标和图像大小全部都是整数记录,为了我们的选区

范围更精确,我们一般会将图片放大,然后准确的找到每个控件背景的分界线,当启用网格后,网格会将我们的皮肤图片按照像素点分开(用白色的点标明),辅助我们区分每个像素点,而且我们的选择框也会自动吸附到临近的整数点上,这样我们就不用担心选择会有模棱两可的选择区域了.

示例截图:



接下来的三个是  缩小,  恢复原图像比例显示和  放大. 缩小在最初的时候是禁用的,当点击放大以后就可以点击了. 一般一张图片可以放大到原来的十倍(也就是 1000%). 这时候放大按钮就会变成禁用状态了. 使用小窍门: 有时候图片缩小后突然发现中央的区域中空白一片,我们处理的图像不见了,这时候点击"原尺寸显示"按钮,图像就会重新出现了,这种情况一般是出现在移动图像和放大后,当图像缩小的时候,当前区域到了图像的显示范围外了.

最后一个是  白色手型的"移动图片"按钮. 它也是经常要用到的一个功能. 一般来说我们的背景图像都会比我们的中央可视化工作区域大,特别是我们还会为了选择更准确而放大了图像,这时候我们就需要点击该按钮,会看到该按钮的背景已经变成了橙色,这说明我们已经进入了移动图片的状态. 下一步我们将鼠标移动到中央的图片上,按下鼠标左键不放,拖动,紧接着我们就会发现中央的背景图片也跟着鼠标在向相同的方向移动,如此反复拖动鼠标,就可以将当前显示区域移动到我们想要显示的区域上. 那我们如何退出移动的模式返回选择区域的模式呢? 我们再次点击白色手型"移动图片"按钮,移动就被取消了,可以继续框选区域了.

当我们选择好区域后该怎么办呢? 我们将注意力放到矩形选区下面的蓝色背景的菜单上吧!

情况一: 当我们已经很熟练了,知道了现在选择的区域是某个控件的背景,比如是个按钮的背景,我们就选择该菜单"设为...", 这时候就会跳出一个窗口来,我们展开下面皮肤项目的树形菜单,找到里面的控件,比如我们选中的区域是一个播放器主界面的关闭按钮的背景,我们就找到该控件的位置,当我们点击了"按钮背景"后,发现上面的两个灰色的按钮突然变成可选状态了,这表面你选择了有效的对象,如果我们又想让这个区域显示的图片又是按钮按下的图片,还是禁用状态时显示的图片,那么我们就可以选择"继续设定",界面会刷新一下,但是还是显示在屏幕的中央,我们继续选择关闭按钮下的"按下图片",再次点击"继续设定",界面刷新,继续选择"禁用图片",如果这次已经是最后的设定了,那我们就可以点击"完成设定"按钮了.

示例截图:

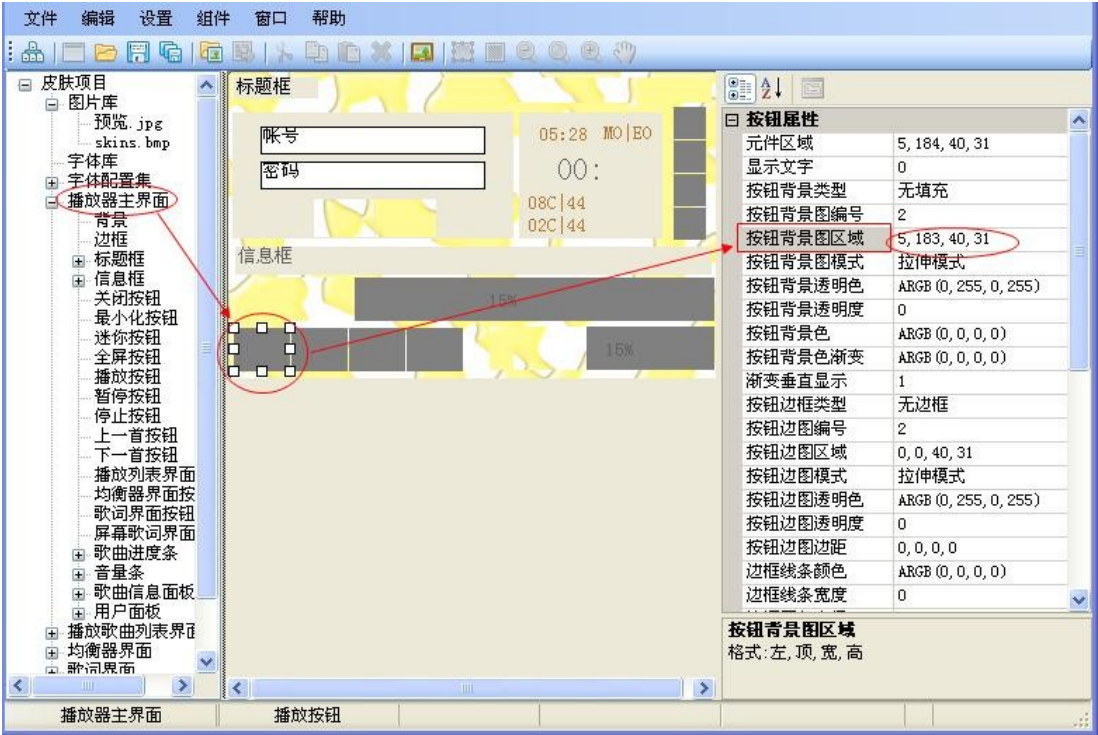


好了,回到我们刚刚完成了选择好区域的时候.

情况二:如果我们不太熟悉界面上的控件到底在那个地方呢?那么就选择"复制区域值",编辑器会自动将该区域的结果放入到粘贴板的内存中,你可以接下来选择编辑器左边的树形菜单,点击上面的第二层的项目,例如"播放器主界面","歌词界面"等等,你会看到中央的区域出现了模拟播放器最终效果的合成图片,当你找到了你想要设置的控件后,比如你想设置播放按钮的背景,那么直接点击它!接着在右边的属性设置窗口中就会显示出该控件的属性了,找到按钮属性下的"按钮背景图区域",将原来的数据清除掉,然后点击鼠标右键,将刚才复制到内存中的区域粘贴到里面.OK!



示例截图:



问:为什么我点击了某个控件后右边没有出现属性设置的区域呢?  
答:先仔细看右边的边缘,拖拉一下,是否该控件被拖压的太小了没有注意到?如果还是没有,那么找到编辑器顶部的菜单,找到第五个选项"窗口",点击它,在下拉菜单中查看"属性设置区"的前面是否打钩了呢?如果没有,则点击该选项.

4.终于好了,呼! 但是它们好像与自己的” 座位” 不合尺寸,怎么办?

我们终于将区域全部都设置好了,完成了对号入座.这步开始为它们量身定做大小.很简单,挨个儿点击编辑器左边的树形菜单中展开的每一项,查看每个控件的属性或者直接在皮肤项目下第二层的模拟界面中点选控件(右边会出现该控件的属性):它们的图片区域和元件区域的最后两个数字是否相等?如果不相等,就把图片区域的最后两个数字复制替换掉元件区域的最后两个数字吧!最后两个数字分别代表了原始图片的背景大小(宽和高),和最终显示出来的大小,当然不相等也可以,图片会变形失真显示,如果你本来就想图片拉伸显示,或者其他方式显示,那这一步就可以跳过了.

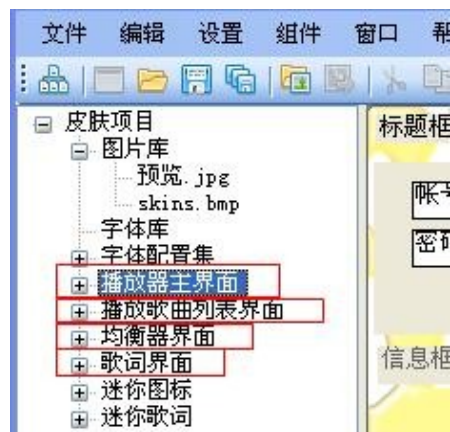
示例截图:



## 5. 我们的“座位”可以随便移动的哦!

我们选择编辑器左边的树形菜单,展开皮肤项目下面的分支,我们挨个选择各个界面的菜单,注意这里选择的是第二层的分支项目,它们包括"播放器主界面","播放歌曲列表界面","均衡器界面","歌词界面".

示例截图:



我们先选择"播放器主界面"尝试一下吧,这时中央会出现模拟播放器最终显示的效果,我们想让某个位置显示某个控件,比如我们想让播放按钮显示到播放器的最顶部,我们要怎么办呢?我们当然可以找到"播放器主界面"下面的播放按钮,然后点击它修改它的属性中的元件区域,但是,我们这里有更好的方法,我们直接在该模拟的界面上点击想要改变位置的控件,它的周围会出现几个白色的小方块,这表示我们可以拖动它们了!当我们结束拖动后,就会发现右边的按钮属性中的元件区域已经更新到新的位置了.注意:该控件在出现了八个白色的小方块后可以移动也可以大小缩放,当你在上一步已经精确设置过大小以后,注意不要再大小缩放了,不然会让设置无效.

示例截图:



注意:标题栏上的按钮大小可以设定,但是位置是播放器的皮肤系统自动计算显示的,所以不能直接拖放.一般情况下,按钮从右往左排列,最右边的按钮距离右边距为 10 像素,所有按钮距离上边距为 0 像素,按钮之间的间距为 0 像素.

## 6.完善吧!完美吧!我们的作品就要出炉了!

当上步完成后,大致皮肤也就完成了.点选左边菜单中的各项,检查它们是否显示正常,然后就可以点击皮肤项目,填写皮肤作者,名称中为自己的皮肤命名,还可以写入皮肤描述.点击保存,将保存好的皮肤包放入播放器的 skin 目录下,重启播放器,在播放器的右键菜单中找到皮肤下面的自己命名的新皮肤,怎么样?出现了吧?接下来就是修改细节的地方了,比如图片哪里要修改一下,字体大小或颜色要修改一下,背景颜色要修改一下等等.注意,字体样子和大小可以根据自己的喜好在字体配置集中点击鼠标右键添加新的配置,然后引用对应的字体编号即可.

示例截图:

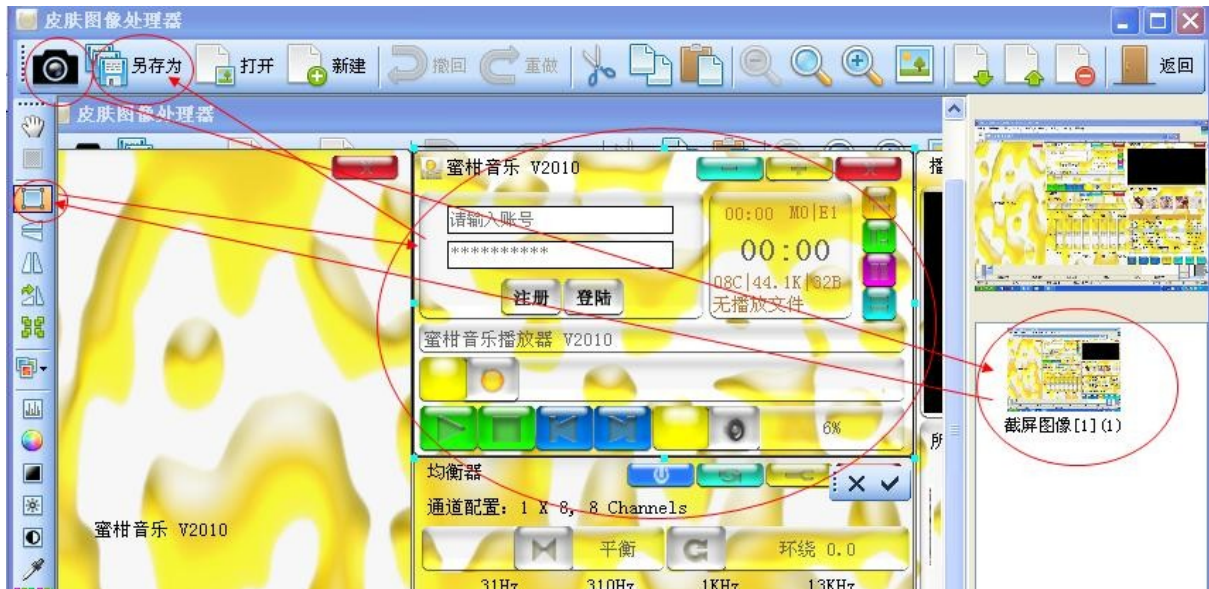


## 7.定稿! 正式宣布完成!

运行播放器载入新的皮肤,找到编辑器的顶部工具栏,点击"打开图像处理器"的按钮(它就在"选择图片区域"按钮的左边),然后将播放器置于最顶层的窗口,按下键盘上的(Shift+Alt+A)的组合按钮,就发现图像处理器中已经有了屏幕截图,在图像处理器右边的图层缩略图列表中选择刚刚截图的缩略图,在图像处理器的左边工具栏中找到第三个按钮—裁剪工具将播放器的显示区域截取出来,另存为 jpeg 格式的图片,名字可以取为"预览图片".关闭图像处理器,回到皮肤编辑器主界面,在左边的树形菜单中找到皮肤项目下的图片库,查看如果原来有预览图片,先将它移除,然后右键点击图片库弹出菜单,选择"导入图片",在弹出的导入图片窗口中找到自己预览图片的存放位置,选中,将它导入到图片库中.点击"皮肤项目"查看预览显示是否正确,如果不正确就右键点击预览图片弹出菜单,选择"设为预览图片".保存,退出,将新的皮肤包拷贝到

播放器存放目录下的 skin 目录中,完毕.

示例截图:



小窍门:当使用透明色的时候,建议使用 24 位的 bmp 文件格式,该文件不会改变原有图片的颜色,使用无损压缩格式更容易让最后效果与预期一致.而预览图片可以使用一般的 jpg 压缩格式图片,图片尽可能小,可以使最终生成的皮肤包占用更少的空间.

## 8. 你的皮肤真是太美了!让网友们也来欣赏一下吧!

你的皮肤包可以通过网络上传到官方网站上,可以让更多的朋友能够欣赏到你的皮肤,不仅会得到播放器账户中的相应经验值奖励,而且还可能结识更多的朋友们!来吧!是你给大家带来了快乐,你也应该得到应有的回报.



### 三 关于本皮肤编辑器自带的图像处理器的一些说明

本图像处理器可以导入多个图片到一张图片中,也就是说有图层和图层合成的概念,要使用图像处理的任何一个功能,请先在图像处理器右边的图层缩略图列表中选择要编辑的图层,否则工具点击无效,因为没有选中有效图层.

图层是层叠的关系,当然顺序也可以调节,通过在当前工作区或是图层缩略图列表中右键菜单或者是顶层工具栏中的相应按钮就可以调节层叠的顺序.

## 四 参考手册

如果能够熟练记住整个播放器中有哪些控件可以设定皮肤,那么在制作新的皮肤的时候就可以事半功倍,特别是在选择控件皮肤的区域的时候可以一气呵成!(当然也可以为每个控件都分开做皮肤,只是在最终显示的效率上稍微会有所降低.)

### 1.皮肤项目控件树

下面是皮肤编辑器中树结构表示的控件,我们所要做的就是将这些控件对应我们的皮肤(背景)图片区域填写好.

1. 图片库  
(一般包括两张图片,一张为预览图片,一张为控件背景合成图片.)
2. 字体库  
(可以存放一些自定义字体.)
3. 字体配置集
4. 播放器主界面
  - 4.1. 背景
  - 4.2. 边框
  - 4.3. 标题框
    - 4.3.1. 背景
    - 4.3.2. 边框
  - 4.4. 信息框
    - 4.4.1. 背景
    - 4.4.2. 边框
  - 4.5. 关闭按钮
  - 4.6. 最小化按钮
  - 4.7. 迷你按钮
  - 4.8. 全屏按钮
  - 4.9. 播放按钮
  - 4.10. 暂停按钮
  - 4.11. 停止按钮
  - 4.12. 上一首按钮
  - 4.13. 下一首按钮
  - 4.14. 播放列表界面按钮
  - 4.15. 均衡器按界面钮
  - 4.16. 歌词界面按钮
  - 4.17. 屏幕歌词界面按钮
  - 4.18. 歌曲进度条
    - 4.18.1. 背景
    - 4.18.2. 边框
    - 4.18.3. 填充图片
    - 4.18.4. 滑动块普通状态图片

- 4.18.5. 滑动块按下状态图片
- 4.18.6. 滑动块悬停状态图片
- 4.18.7. 滑动块禁用状态图片
- 4.19. 音量条
  - 4.19.1. 背景
  - 4.19.2. 边框
  - 4.19.3. 填充图片
  - 4.19.4. 滑动块普通状态图片
  - 4.19.5. 滑动块按下状态图片
  - 4.19.6. 滑动块悬停状态图片
  - 4.19.7. 滑动块禁用状态图片
- 4.20. 歌曲信息面板
  - 4.20.1. 背景
  - 4.20.2. 边框
  - 4.20.3. 当前计时区域
    - 4.20.3.1. 背景
    - 4.20.3.2. 边框
  - 4.20.4. 总时间区域
    - 4.20.4.1. 背景
    - 4.20.4.2. 边框
  - 4.20.5. 引擎显示区域
    - 4.20.5.1. 背景
    - 4.20.5.2. 边框
  - 4.20.6. 通道信息区域
    - 4.20.6.1. 背景
    - 4.20.6.2. 边框
  - 4.20.7. 配置信息区域
    - 4.20.7.1. 背景
    - 4.20.7.2. 边框
- 4.21. 用户面板
  - 4.21.1. 背景
  - 4.21.2. 边框
  - 4.21.3. 头像框
  - 4.21.4. 会员框
  - 4.21.5. 登录框
  - 4.21.6. 登录按钮
  - 4.21.7. 登出按钮
  - 4.21.8. 注册按钮
  - 4.21.9. 取消按钮
  - 4.21.10. 昵称框
    - 4.21.10.1. 背景
    - 4.21.10.2. 边框
  - 4.21.11. 签名框
    - 4.21.11.1. 背景

- |              |       |  |
|--------------|-------|--|
| 4.21.11.2.   | 边框    |  |
| 4.21.12.     | 组件栏   |  |
| 4.21.12.1.   | 背景    |  |
| 4.21.12.2.   | 边框    |  |
| 4.21.13.     | 等级栏   |  |
| 4.21.13.1.   | 背景    |  |
| 4.21.13.2.   | 边框    |  |
| 4.21.14.     | 登录进度条 |  |
| 4.21.14.1.   | 背景    |  |
| 4.21.14.2.   | 边框    |  |
| 4.21.14.3.   | 填充图片  |  |
| 4.21.15.     | 浮动窗口  |  |
| 4.21.15.1.   | 背景    |  |
| 4.21.15.2.   | 边框    |  |
| 4.21.15.3.   | 昵称框   |  |
| 4.21.15.3.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.3.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.4.   | 签名框   |  |
| 4.21.15.4.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.4.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.5.   | 会员框   |  |
| 4.21.15.5.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.5.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.6.   | 等级框   |  |
| 4.21.15.6.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.6.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.7.   | 经验条   |  |
| 4.21.15.7.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.7.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.7.3. | 填充图片  |  |
| 4.21.15.8.   | 等级栏   |  |
| 4.21.15.8.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.8.2. | 边框    |  |
| 4.21.15.9.   | 贡献栏   |  |
| 4.21.15.9.1. | 背景    |  |
| 4.21.15.9.2. | 边框    |  |
5. 播放歌曲列表界面
- |        |      |
|--------|------|
| 5.1.   | 背景   |
| 5.2.   | 边框   |
| 5.3.   | 标题框  |
| 5.3.1. | 背景   |
| 5.3.2. | 边框   |
| 5.4.   | 关闭按钮 |

- 5.5. 列表按钮
- 5.6. 添加按钮
- 5.7. 删除按钮
- 5.8. 编辑按钮
- 5.9. 排序按钮
- 5.10. 搜索按钮
- 5.11. 模式按钮
- 5.12. 幻灯片图片显示
  - 5.12.1. 背景
  - 5.12.2. 边框
- 5.13. 歌曲列表
  - 5.13.1. 背景
  - 5.13.2. 边框
  - 5.13.3. 专辑列表
  - 5.13.4. 歌曲列表
  - 5.13.5. 迷你按钮
  - 5.13.6. 标题框
    - 5.13.6.1. 背景
    - 5.13.6.2. 边框
  - 5.13.7. 垂直滚动条
    - 5.13.7.1. 背景
    - 5.13.7.2. 边框
    - 5.13.7.3. 填充图片
    - 5.13.7.4. 滑动块普通状态图片
    - 5.13.7.5. 滑动块按下状态图片
    - 5.13.7.6. 滑动块悬停状态图片
    - 5.13.7.7. 滑动块禁用状态图片
  - 5.13.8. 水平滚动条
    - 5.13.8.1. 背景
    - 5.13.8.2. 边框
    - 5.13.8.3. 填充图片
    - 5.13.8.4. 滑动块普通状态图片
    - 5.13.8.5. 滑动块按下状态图片
    - 5.13.8.6. 滑动块悬停状态图片
    - 5.13.8.7. 滑动块禁用状态图片
- 6. 均衡器界面
  - 6.1. 背景
  - 6.2. 边框
  - 6.3. 标题框
    - 6.3.1. 背景
    - 6.3.2. 边框
  - 6.4. 信息框
    - 6.4.1. 背景
    - 6.4.2. 边框

- 6.5. 关闭按钮
- 6.6. 配置按钮
- 6.7. 重置按钮
- 6.8. 开启按钮
- 6.9. 停用按钮
- 6.10. 平衡滚动条
  - 6.10.1. 背景
  - 6.10.2. 边框
  - 6.10.3. 填充图片
  - 6.10.4. 滑动块普通状态图片
  - 6.10.5. 滑动块按下状态图片
  - 6.10.6. 滑动块悬停状态图片
  - 6.10.7. 滑动块禁用状态图片
- 6.11. 环绕滚动条
  - 6.11.1. 背景
  - 6.11.2. 边框
  - 6.11.3. 填充图片
  - 6.11.4. 滑动块普通状态图片
  - 6.11.5. 滑动块按下状态图片
  - 6.11.6. 滑动块悬停状态图片
  - 6.11.7. 滑动块禁用状态图片
- 6.12. 均衡调节滚动条
  - 6.12.1. 背景
  - 6.12.2. 边框
  - 6.12.3. 填充图片
  - 6.12.4. 滑动块普通状态图片
  - 6.12.5. 滑动块按下状态图片
  - 6.12.6. 滑动块悬停状态图片
  - 6.12.7. 滑动块禁用状态图片
- 6.13. 水平滚动条
  - 6.13.1. 背景
  - 6.13.2. 边框
  - 6.13.3. 填充图片
  - 6.13.4. 滑动块普通状态图片
  - 6.13.5. 滑动块按下状态图片
  - 6.13.6. 滑动块悬停状态图片
  - 6.13.7. 滑动块禁用状态图片
- 6.14. 标签
  - 6.14.1. 背景
  - 6.14.2. 边框
- 6.15. 音量条标签
  - 6.15.1. 背景
  - 6.15.2. 边框
- 7. 歌词界面

- 7.1. 背景
- 7.2. 边框
- 7.3. 编词框
- 7.4. 歌词框
- 7.5. 标题框
  - 7.5.1. 背景
  - 7.5.2. 边框
- 7.6. 信息框
  - 7.6.1. 背景
  - 7.6.2. 边框
- 7.7. 关闭按钮
- 7.8. 编词控制栏
  - 7.8.1. 背景
  - 7.8.2. 边框
- 8. 迷你图标
  - 8.1. 背景
  - 8.2. 边框
  - 8.3. 普通状态图标
  - 8.4. 填充图片
  - 8.5. 浮动迷你控制器
    - 8.5.1. 背景
    - 8.5.2. 边框
    - 8.5.3. 标题框
      - 8.5.3.1. 背景
      - 8.5.3.2. 边框
    - 8.5.4. 控制栏
      - 8.5.4.1. 背景
      - 8.5.4.2. 边框
    - 8.5.5. 控制栏图标
      - 8.5.5.1. 播放图标
      - 8.5.5.2. 暂停图标
      - 8.5.5.3. 停止图标
      - 8.5.5.4. 上一首图标
      - 8.5.5.5. 下一首图标
      - 8.5.5.6. 恢复图标
      - 8.5.5.7. 最小化图标
      - 8.5.5.8. 关闭图标
      - 8.5.5.9. 歌词窗口控制图标
    - 8.5.6. 歌曲进度条
      - 8.5.6.1. 背景
      - 8.5.6.2. 边框
      - 8.5.6.3. 填充图片
      - 8.5.6.4. 滑动块普通状态图片
      - 8.5.6.5. 滑动块按下状态图片



8.5.6.6.	滑块悬停状态图片
8.5.6.7.	滑块禁用状态图片
8.5.7.	音量条
8.5.7.1.	背景
8.5.7.2.	边框
8.5.7.3.	填充图片
8.5.7.4.	滑块普通状态图片
8.5.7.5.	滑块按下状态图片
8.5.7.6.	滑块悬停状态图片
8.5.7.7.	滑块禁用状态图片
9. 迷你歌词	
9.1.	背景
9.2.	边框
9.3.	信息框
9.3.1.	背景
9.3.2.	边框

2.属性介绍

1 皮肤属性	
1.1	GUID
1.2	作者
1.3	名称
1.4	描述
1.5	预览图片编号
2 图片属性	
2.1	格式
2.2	编号
2.3	图片名称
3 字体配置信息	
3.1	字体编号
3.2	字体配置值
4 主窗体属性	
4.1	元件区域
4.2	信息框色 1
4.3	信息框色 2
4.4	信息框色 3
4.5	信息框色 4
4.6	信息框色 5
4.7	信息框色 6
4.8	信息框色 7

- 4.9 信息框色 8
- 4.10 信息框色 9
- 4.11 窗体透明色
- 4.12 窗体透明度
- 5 元件背景
  - 5.1 背景类型
  - 5.2 背景图编号
  - 5.3 背景图区域
  - 5.4 背景图模式
  - 5.5 背景透明色
  - 5.6 背景透明度
  - 5.7 背景色
  - 5.8 背景色渐变
  - 5.9 垂直显示
- 6 元件边框
  - 6.1 边框类型
  - 6.2 边图编号
  - 6.3 边图区域
  - 6.4 边图模式
  - 6.5 边图透明色
  - 6.6 边图透明度
  - 6.7 边图边距
  - 6.8 线条颜色
  - 6.9 线条宽度
  - 6.10 圆角半径
- 7 静态框属性
  - 7.1 元件区域
  - 7.2 字体颜色
  - 7.3 字体
- 8 滚动文字属性
  - 8.1 元件区域
  - 8.2 字体颜色
  - 8.3 字体
- 9 按钮属性
  - 9.1 元件区域
  - 9.2 显示文字
  - 9.3 按钮背景类型
  - 9.4 按钮背景图编号
  - 9.5 按钮背景图区域
  - 9.6 按钮背景图模式
  - 9.7 按钮背景透明色
  - 9.8 按钮背景透明度
  - 9.9 按钮背景色
  - 9.10 按钮背景色渐变

- 9.11 渐变垂直显示
- 9.12 按钮边框类型
- 9.13 按钮边图编号
- 9.14 按钮边图区域
- 9.15 按钮边图模式
- 9.16 按钮边图透明色
- 9.17 按钮边图透明度
- 9.18 按钮边图边距
- 9.19 边框线条颜色
- 9.20 边框线条宽度
- 9.21 边框圆角半径
- 10 按下按钮属性
  - 10.1 图片编号(按下)
  - 10.2 图片区域(按下)
  - 10.3 图片模式(按下)
  - 10.4 图片透明色(按下)
  - 10.5 图片透明度(按下)
- 11 禁用按钮属性
  - 11.1 图片编号(禁用)
  - 11.2 图片区域(禁用)
  - 11.3 图片模式(禁用)
  - 11.4 图片透明色(禁用)
  - 11.5 图片透明度(禁用)
- 12 悬停按钮属性
  - 12.1 图片编号(悬停)
  - 12.2 图片区域(悬停)
  - 12.3 图片模式(悬停)
  - 12.4 图片透明色(悬停)
  - 12.5 图片透明度(悬停)
- 13 滚动条属性
  - 13.1 元件区域
  - 13.2 填充边距
  - 13.3 滑块边距
  - 13.4 滑块大小
  - 13.5 填充模式
  - 13.6 垂直水平
  - 13.7 字体颜色
  - 13.8 字体
- 14 图片框属性
  - 14.1 图片编号
  - 14.2 图片区域
  - 14.3 图片模式
  - 14.4 图片透明色
  - 14.5 图片透明度

- 15 歌曲信息面板属性
  - 15.1 元件区域
- 16 用户面板属性
  - 16.1 元件区域
- 17 头像框属性
  - 17.1 头像区域
  - 17.2 头像边宽
  - 17.3 头像边色
- 18 会员框属性
  - 18.1 会员区域
- 19 登录框属性
  - 19.1 账号区域
  - 19.2 密码区域
- 20 迷你栏属性
  - 20.1 元件区域
  - 20.2 图标大小
  - 20.3 垂直水平
- 21 浮动窗口属性
  - 21.1 元件区域
  - 21.2 窗体透明色
  - 21.3 窗体透明度
- 22 播放列表窗体属性
  - 22.1 元件区域
  - 22.2 窗体透明色
  - 22.3 窗体透明度
- 23 幻灯片属性
  - 23.1 元件区域
  - 23.2 图片区域
  - 23.3 提示字体
  - 23.4 提示延时
  - 23.5 字体颜色 1
  - 23.6 字体颜色 2
  - 23.7 字体颜色 3
  - 23.8 字体颜色 4
  - 23.9 字体颜色 5
- 24 专辑图片列表属性
  - 24.1 元件区域
- 25 专辑列表属性
  - 25.1 专辑区域
  - 25.2 专辑最小
  - 25.3 专辑最大
  - 25.4 专辑悬停
  - 25.5 专辑悬停色
  - 25.6 专辑边框

- 25.7 专辑边色
- 25.8 专辑透明
- 25.9 专辑透明度
- 26 歌曲列表属性
  - 26.1 列表区域
  - 26.2 列标题字色
  - 26.3 列标题高
  - 26.4 列标题字体
  - 26.5 列标题悬色
  - 26.6 列标题普色
  - 26.7 列表项字色
  - 26.8 列表项字体
  - 26.9 列表项高
  - 26.10 列表项悬色
  - 26.11 列项选中色
  - 26.12 列项选色 A
  - 26.13 列项选色 B
- 27 均衡器窗体属性
  - 27.1 元件区域
  - 27.2 音量条大小
  - 27.3 音量框区域
  - 27.4 窗体透明色
  - 27.5 窗体透明度
- 28 歌词窗体属性
  - 28.1 元件区域
  - 28.2 窗体透明色
  - 28.3 窗体透明度
- 29 编词框属性
  - 29.1 编框区域
  - 29.2 编框背景色
  - 29.3 编框字体色
  - 29.4 编框标签色
  - 29.5 编框字名称
  - 29.6 编框字高
  - 29.7 编框字重
- 30 歌词框属性
  - 30.1 歌词区域
  - 30.2 歌词字体
  - 30.3 歌词字体色
  - 30.4 歌词悬停色
  - 30.5 歌词覆盖色
- 31 迷你图标属性
  - 31.1 元件区域
  - 31.2 图标大小

- 31.3 窗体透明色
  - 31.4 窗体透明度
- 32 浮动窗口属性(迷你控制器)
  - 32.1 元件区域
  - 32.2 图标大小
  - 32.3 垂直水平
  - 32.4 窗体透明色
- 33 迷你歌词属性
  - 33.1 元件区域
  - 33.2 歌词区域
  - 33.3 歌词字体
  - 33.4 歌词字体色
  - 33.5 窗体透明色
  - 33.6 窗体透明度

3.关于属性的说明

i. 皮肤属性

GUID	这个参数是用来区分不同皮肤文件包的. 可以由皮肤编辑器软件自动生成,如果是手动编辑皮肤配置文件,就需要手动修改此参数.
作者	皮肤制作者
名称	皮肤的名称
描述	关于皮肤的说明
预览图片编号	皮肤的预览图片,它会显示在播放器的皮肤管理中. 此处的编号对应图片库中图片的编号.

ii. 图片属性

格式	一般情况下只要写” 1” 就可以了.
编号	此编号用于皮肤包标识图片.在皮肤配置文件中使用时根据此编号调用不同的图片,而不是根据图片名称. 此编号在图片添加到皮肤包中的时候由皮肤编辑器自动生成,如果手动编辑皮肤配置文件,注意要保证编号的唯一性,不要有重复,否则会引发错误.
图片名称	它是操作系统中标识图片的名称.可以用任何字符命名,修改改名称对皮肤包其他选项没有影响.

### iii. 字体配置信息

字体编号	引用一组字体配置时作为唯一的标识。 此编号在右键添加字体配置的时候由皮肤编辑器自动生成,如果手动编辑皮肤配置文件,注意要保证编号的唯一性,不要有重复,否则会引发错误.
字体配置值	格式为” 134,0,0,宋体,10,0,0,0,32,0,0,0,400,0”,其中常用到的有三项:第四项为字体名称,第五项为字体大小,第十三项为字体的粗细.

### iv. 常见属性

元件区域	此项记录元件在最终播放器界面中的显示位置. 格式为:最左边位置(坐标 X),最顶部位置(坐标 Y),宽度,高度. 在几个主要的界面,对应的元件区域的前两项一般为 0, 0, 后两项标识窗体的大小. 在主要界面下的控件属性中的元件区域的前两项是相对坐标,相对于主界面的左部顶部的位置. 如果使用皮肤编辑器,则不需要注意这些,只要在主界面中拖动控件位置即可,如果是手动编辑或者是微调位置则需要理解相对坐标的概念. 只要测试一下就可以马上理解了,在改变数值后按一下回车,皮肤编辑器中央的可视化编辑区域就会马上更新模拟最终的显示效果.
窗体透明色	当窗体上显示颜色与本项设置的颜色相同时,该颜色则不会显示出来,而是完全透明. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值). 此项做不规则的图形背景或者是圆角背景非常有用. 颜色取值一般为皮肤中不会用到的颜色,这是为了在最终显示的结果中不会误将某些地方透明化.
窗体透明度	此项设置窗体的半透明的程度. 取值范围为 0 到 254.
字体颜色	显示字体的颜色. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值).
字体	此处添加字体配置集合中字体编号.

### v. 主窗体属性

信息框色 1	
信息框色 2	
信息框色 3	
信息框色 4	
信息框色 5	



信息框色 6	
信息框色 7	
信息框色 8	
信息框色 9	

## vi. 元件背景

背景类型	此项标识元件的背景填充类型,可以填写的值有:无填充;图片填充;单色填充;渐变填充.
背景图编号	此编号标识背景图索引图片库中的图片编号.比如当背景图编号是 2 的时候,皮肤就会从图片库中编号是 2 的原始图片中读取一块区域或者是整个区域作为该元件的背景.
背景图区域	此区域标识元件的背景是原始图片中的哪一块区域.通常此项可以由皮肤编辑器中[选择图片区域]功能自动生成. 格式为:最左边位置(坐标 X), 最顶部位置(坐标 Y), 宽度, 高度. 注意前两项是背景图区域相对于原始图片的相对坐标.
背景图模式	此项标识图片的显示模式,类似 windows 桌面壁纸的显示模式,现支持四种模式:普通模式;瓷砖模式;居中模式;拉伸模式.
背景透明色	如果想要背景图中某一种颜色显示透明,则设置此项. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值).
背景透明度	此项设置背景的半透明的程度. 取值范围为 0 到 254.
背景色	当背景类型中填写为”单色填充”或”渐变填充”时, 此项会作为单色的颜色显示或者渐变色的第一种颜色显示. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值)
背景色渐变	当背景类型中填写为”渐变填充”时, 此项会作为渐变色的第二种颜色显示.
垂直显示	此项标识渐变填充的方式,”1”为垂直,”2”为水平.

## vii. 元件边框

边框类型	<p>如果设置了边框显示,它显示在背景图片的四周外侧,可以填写的值有:无边框;矩形边框;圆角边框;图片边框.</p> <p>如果设置了”无边框”,皮肤将只显示背景.</p> <p>如果设置了”矩形边框”或”圆角边框”,边框将按照元件边框中其他几项参数显示单色边框.</p>
------	--

	对于可以拉伸的窗体界面, ” 图片边框” 将会是非常有用的设定. 如果设置了此项则需要要在[边图边距]中设置边框的四个方向的宽度.
边图编号	如果[边框类型]设置成” 图片边框” ,此项将标识图片边框读取原始图片的编号.
边图区域	如果[边框类型]设置成” 图片边框” ,此项将标识图片边框读取原始图片的区域.
边图模式	此项标识边框图片的显示模式,类似 windows 桌面壁纸的显示模式,现支持四种模式:普通模式;瓷砖模式;居中模式;拉伸模式.
边图透明色	如果想要边框背景图中某一种颜色显示透明,则设置此项. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值)
边图透明度	此项设置边框图片的半透明的程度. 取值范围为 0 到 254.
边图边距	如果[边框类型]设置成” 图片边框” ,此项边框的四个方向的宽度. 格式为:左边宽度值, 顶部宽度值, 右边宽度值, 底部宽度值.
线条颜色	如果设置了” 矩形边框” 或” 圆角边框” , 边框将按照此项设置的颜色显示单色边框.
线条宽度	如果设置了” 矩形边框” 或” 圆角边框” , 边框将按照此项设置的宽度显示单色边框.
圆角半径	如果设置了” 圆角边框” , 边框将按照此项设置的值显示边框的四角. 值越大圆角弯度越大.

## viii. 按钮属性

显示文字	指定是否在按钮上显示文字,显示填写” 1” , 不显示填写” 2” .
按钮背景类型	
按钮背景图编号	
按钮背景图区域	
按钮背景图模式	
按钮背景透明色	
按钮背景透明度	
按钮背景色	
按钮背景色渐变	
渐变垂直显示	
按钮边框类型	
按钮边图编号	
按钮边图区域	

按钮边图模式	
按钮边图透明色	
按钮边图透明度	
按钮边图边距	
边框线条颜色	
边框线条宽度	
边框圆角半径	

**ix. 按下按钮属性**

图片编号(按下)	
图片区域(按下)	
图片模式(按下)	
图片透明色(按下)	
图片透明度(按下)	

**x. 禁用按钮属性**

图片编号(禁用)	
图片区域(禁用)	
图片模式(禁用)	
图片透明色(禁用)	
图片透明度(禁用)	

**xi. 悬停按钮属性**

图片编号(悬停)	
图片区域(悬停)	
图片模式(悬停)	
图片透明色(悬停)	
图片透明度(悬停)	

**xii. 滚动条属性**

填充边距	滚动条填充相对于滚动条的间距. 格式为:左间距,顶部间距,右间距,底部间距.
滑块边距	滚动条滑块相对于滚动条的间距. 格式为:左间距,顶部间距,右间距,底部间距.
滑块大小	滚动条滑块的大小.
填充模式	滚动条的填充方式,填写格式为:”无填充”;”默认模式”;”分列划分”. ”无填充”将不会在滑块与滚动条的始端之间填充任何内容;”默认模式”则将填充的图片按照图片模式设置填充;”分列划分”的情况是填充图片与滚动条的背景长度一致,并且不想将图片按照图片模式的设置显示,此时选择此项.
垂直水平	填写”0”将显示水平滚动条,填写”1”将显示垂直滚动条.

**xiii. 图片框属性**

图片编号	此编号标识显示图片索引图片库中的图片编号.比如当编号是2的时候,皮肤就会从图片库中编号是2的原始图片中读取一块区域或者是整个区域作为该元件的图片.
图片区域	此区域标识图片是原始图片中的哪一块区域.通常此项可以由皮肤编辑器中[选择图片区域]功能自动生成. 格式为:最左边位置(坐标 X), 最顶部位置(坐标 Y), 宽度, 高度. 注意前两项是图片区域相对于原始图片的相对坐标.
图片模式	此项标识图片的显示模式,类似 windows 桌面壁纸的显示模式,现支持四种模式:普通模式;瓷砖模式;居中模式;拉伸模式.
图片透明色	如果想要图片中某一种颜色显示透明,则设置此项. 格式为:ARGB(0, 红色值, 绿色值, 蓝色值).
图片透明度	此项设置图片的半透明的程度. 取值范围为 0 到 254.

**xiv. 头像框属性**

头像区域	设定用户头像的显示位置. 格式为:最左边位置(坐标 X), 最顶部位置(坐标 Y), 宽度, 高度.
头像边宽	用户头像边框的宽度.
头像边色	用户头像边框颜色.

**xv. 会员框属性**

会员区域	显示”VIP”字样的位置.
------	---------------

**xvi. 登录框属性**

账号区域	输入账号的文本编辑框的位置.
密码区域	输入登录密码的文本编辑框的位置.

**xvii. 迷你栏属性**

图标大小	迷你栏中显示一些图标的大小.
垂直水平	设置”0”将显示水平迷你栏;设置”1”将显示垂直迷你栏.

**xviii. 幻灯片属性**

图片区域	可视化效果显示的区域. 格式为:最左边位置(坐标 X), 最顶部位置(坐标 Y), 宽度, 高度.
提示字体	显示提示信息字体编号.
提示延时	提示信息延时,单位为 ms.
字体颜色 1	提示字体颜色.颜色将按照先后顺序使用.
字体颜色 2	
字体颜色 3	
字体颜色 4	
字体颜色 5	

**xix. 专辑列表属性**

专辑区域	专辑列表的显示区域. 格式为:最左边位置(坐标 X), 最顶部位置(坐标 Y), 宽度, 高度.
------	---

专辑最小	专辑列表中专辑图片缩放到最小的尺寸. 格式:宽度, 高度.
专辑最大	专辑列表中专辑图片缩放到最大的尺寸. 格式:宽度, 高度.
专辑悬停	是否显示选中专辑图片的外框.”0”为关闭;”1”为开启.
专辑悬停色	选中专辑图片外框的颜色.
专辑边框	是否显示未选中的专辑图片的外框.”0”为关闭;”1”为开启.
专辑边色	未选中专辑图片外框的颜色.
专辑透明	专辑图片是否透明.”0”为关闭;”1”为开启.
专辑透明度	专辑图片的透明度.取值范围为 0 到 254.

## xx. 歌曲列表属性

列表区域	歌曲列表的显示区域.
列标题字色	歌曲列表标题字体的颜色.
列标题高	歌曲列表标题高度.
列标题字体	歌曲列表标题采用的字体集的编号.
列标题悬色	鼠标悬停歌曲列表标题时的背景颜色.
列标题普色	普通状态下歌曲列表标题的背景颜色.
列表项字色	歌曲列表中列表项字体颜色.
列表项字体	歌曲列表中列表项采用的字体集编号.
列表项高	歌曲列表中列表项的高度.
列表项悬色	鼠标悬停歌曲列表项时的背景颜色.
列项选中色	播放状态时列表项的颜色.
列项选色 A	列表项选中状态的背景色之一.
列项选色 B	列表项选中状态的背景色之一.

## xxi. 均衡器窗体属性

音量条大小	均衡调节滚动条大小.
音量框区域	均衡调节滚动条组显示范围.

**xxii. 编词框属性**

编框区域	歌词编辑框的显示区域.
编框背景色	歌词编辑框的背景颜色.
编框字体色	歌词编辑框中字体颜色.
编框标签色	歌词编辑框中标识标签的颜色.
编框字名称	请填写字体名称.例如:”宋体” .
编框字高	歌词编辑框中字体的高度.
编框字重	歌词编辑框中字体的粗细.

**xxiii. 歌词框属性**

歌词区域	歌词显示的区域.
歌词字体	歌词显示使用的字体集中编号.
歌词字体色	歌词显示字体颜色.
歌词悬停色	歌词悬停显示字体颜色.
歌词覆盖色	歌词覆盖显示字体颜色.

**xxiv. 迷你图标属性**

图标大小	普通状态图标和填充图片的图标大小.格式为:宽度,高度.
------	-----------------------------

**xxv. 浮动窗口属性(迷你控制器)**

图标大小	控制栏按钮的大小.格式为:宽度,高度.
垂直水平	控制栏的显示方式,”0”为水平方式;”1”为垂直方式.

**xxvi. 迷你歌词属性**

歌词区域	歌词文字显示区域.
歌词字体	歌词显示使用的字体集中编号.
歌词字体色	歌词显示字体颜色.