

GOM SKINの理解 – 基礎

GOM PLAYERは使い手が『スキン』を任意に変更して利用できるようにサポートしています。

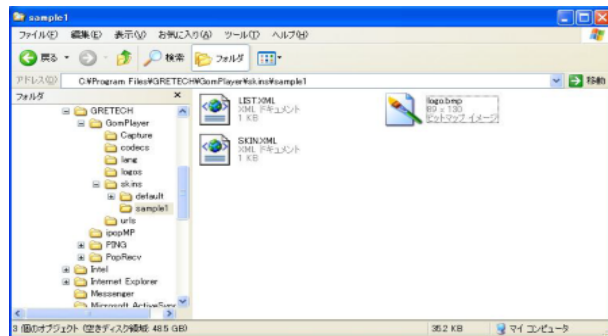
1. GOM SKIN ファイルの構成

- ： GOM SKINは次の3種類のファイルで構成されています。
 - LIST.XML：スキンの内容を早くローディングするための説明ファイル
 - SKIN.XML：XML フォーマットで構成されたスキンの構成文書
 - *.BMP：スキンを構成するイメージファイル

2. GOM SKIN ファイルの理解

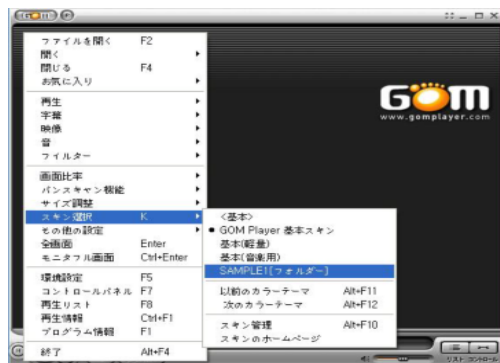
- [sample1.zip](#)ファイルをダウンロードし、C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skinsフォルダに保存して、解凍します。

GOM PLAYER—お試しのスキンファイル1：[sample1.zip\(ダウンロード\)](#)



< 位置: C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skins\sample1フォルダ >

- 解凍すると、C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skins\sample1フォルダに SKIN.XML, LIST.XML, LOGO.BMPファイルが保存されます。



- GOM メニュー スキン選択 SAMPLE1[フォルダ]をクリックすると、上のように GOM PLAYERの基本スキンが 'SAMPLE1' スキンに変更されます。

1) LIST.XML ファイル

- スキンのフォルダ内にこのファイル(list.xml)を入れておくと、スキンのローディング時間が短くなります。
- スキンのファイル名(FileName)は必ずskin.xmlとして、スキン名(Name)はskin.xmlファイルの内にある名前と同一に名付けます。

```
<?xml version="1.0" encoding="UNICODE" ?>  
  
<SKIN_LIST>  
    <SKIN FileName="skin.xml" Name="SAMPLE1" />  
</SKIN_LIST>
```

2) SKIN.XML ファイル

: XML フォーマットのスキン構成文書で、スキンの属性、ボタンの配置などの設定をすることができます。
SKIN.XML ファイルの全体的な構造は次のようです。

```
<?xml version="1.0" encoding="UNICODE" ?>  
  
<GXSkin>  
    <SkinInfo/>                <!-- 1. スキンの情報 -->  
    <MainWindow/>             <!-- 2. メイン ウィンドウの属性 -->  
    <SkinWindow>              <!-- 3. メイン ウィンドウ: スキン ウィンドウの定義 -->  
        <PreDefine>           <!-- 1) 基本定義 1 -->  
            -----  
            -----  
        </PreDefine>  
        <RegionDefine>       <!-- 2) ウィンドウ 領域の定義 -->  
            -----  
            -----  
        </RegionDefine>  
  
        <?Script              <!-- 3) スクリプト -->  
            -----  
            -----  
        ?>  
        <PostDefine>         <!-- 4) 基本定義 2 -->  
            -----  
            -----  
        </PostDefine>  
        <ControlDefine>     <!-- 5) コントロール配置 -->  
            -----  
            -----  
            <SkinWindow>    <!-- 6) ポップアップ メニュー: スキン ウィンドウの定義 -->  
                -----  
                -----  
            </SkinWindow>  
        </ControlDefine>  
    </SkinWindow>  
</GXSkin>
```

ボックスの中は
テキストで処理

1. スキンの情報(SkinInfo) : GXSKINを用いるプログラムで独自のスキンの情報を定義して使う部分
2. メインウィンドウの属性(MainWindow) : GXSKINを用いるプログラムでメインウィンドウの属性を定義するために使う部分
3. メインウィンドウ: スキンウィンドウの定義(SkinWindow) : メインスキン ' ウィンドウ ' を作ってそれに対する属性を指定するタグです。
 - 1) 基本定義 1(PreDefine) : PreDefineはスキンで共通的に使う項目を定義する部分です。
共通のモジュールにはカーラーテーマ、フォント、カーソルなどが含まれ、前処理/後処理のためのスクリプトも含まれます。
 - 2) ウィンドウ領域の定義(RegionDefine) : RegionDefineはスキンの領域を定義する部分です。
領域ウィンドウを設定すると、スキンウィンドウを長方形だけではなく、色々な形に変更することができます。
 - 3) スクリプト(Script) : 該当のスキンウィンドウ(SkinWindow)で使うスクリプト関数を定義することができます。
 - 4) 基本定義 2(PostDefine) : PostDefineは内部的にはPreDefineと一緒にですが、スキンが生成された後に、後処理のためのコンテンツが入る違いがあります。
 - 5) コントロールの配置(ControlDefine) : スキンでの見える部分を定義し、各種スキンコントロールを配置して定義する部分です。
 - 6) ポップアップウィンドウ: スキンウィンドウの定義(SkinWindow) : ポップアップスキン "ウィンドウ"を作っ、それに対する属性を指定するタグです。
GOM PLAYERの『再生リスト』と『コントロールパネル』の定義をここで行います。

では、SKIN.XMLファイルを修正して自分の好みに合うスキンファイルを作ってみましょう。

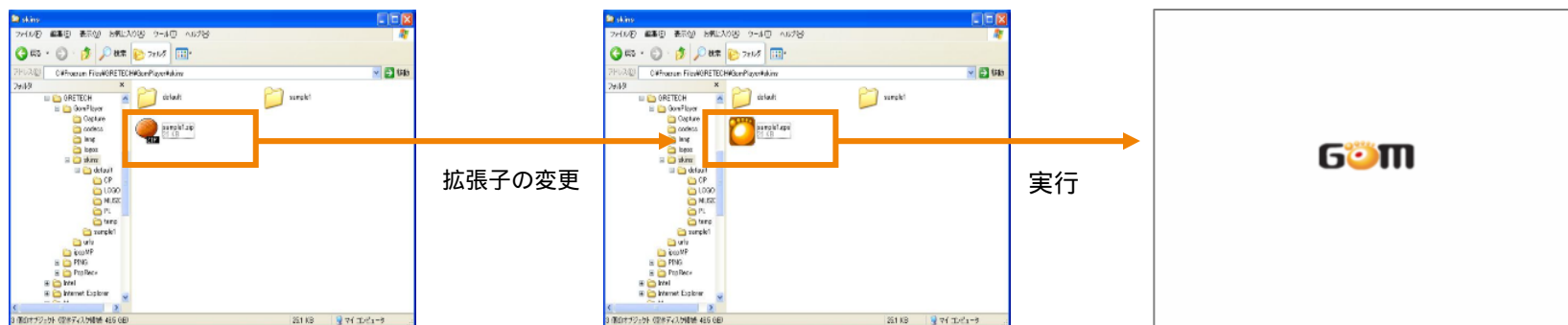
参考) GPS(GOM Player Skinfile) ファイルは...

GOM PLAYERのスキンファイルに使われる.gpsは 'GOM Player Skinfile'の略字です。

.gpsファイルは:

- XMLスキンスクリプト、BMPフォーマットのコントロールイメージでGOM PLAYER SKINを製作した後、
- それを .zipフォーマットで圧縮します。
- 圧縮した .zipファイルの拡張子を .gpsに変更します。

上記のように製作したスキンファイルを『スキングダウンロード掲示板』に.gpsファイル形式でアップロードすると、他のユーザーもダウンロードできます。



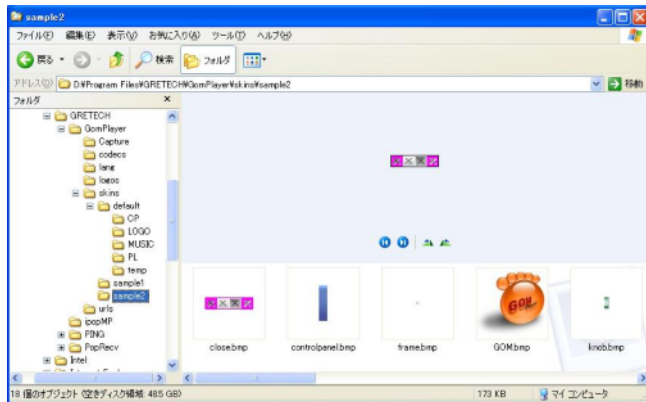
< 説明: sample1.zipファイルを sample1.gpsファイルに変更 >

上で C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skinsフォルダ にダウンロードしたsample1.zipファイルを sample1.gpsに名前を変えて実行(マウスダブルクリック)させると、直ちにsample1 スキンに入れ替わります。

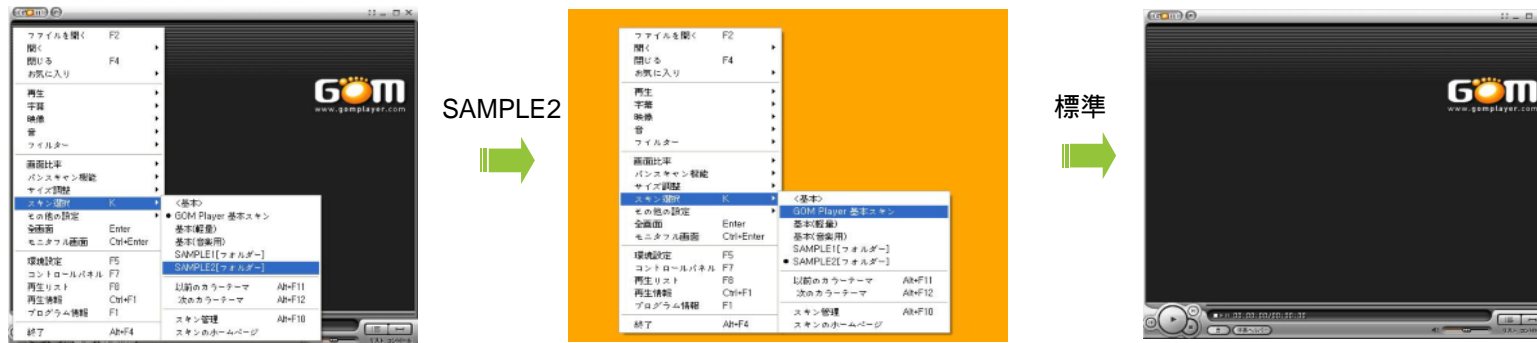
26. GOM SKINの理解- 実習

1. 次の [sample2.zip](#) ファイルをダウンロードして、C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skins フォルダに保存した後、圧縮されたZipファイルを解凍します。

GOM PLAYER用のSAMPLE SKINファイル 2 : [sample2.zip](#)(ダウンロード)



2. 解凍すると、C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skins\sample2 フォルダで、上記のようなファイルを見ることができます。



3. GOM メニュー->スキン選択->SAMPLE2[フォルダ]をクリックすると、上のようにGOM PLAYERの標準スキンが‘SAMPLE2’スキンに変更されます。以前のGOM PLAYER標準スキンに戻るには“GOM メニュー->スキンの選択-><標準>”スキンを選択します。

4. SKIN.XML ファイルを修正し、スキンにメインロゴを追加しましょう。
 - MainWindow 領域に次のようなテキストを追加します。

変更前	変更後
<pre><MainWindow Style="popup" MinSize="" Logo="" LogoType="" BkgndColor="orange" /></pre>	<pre><MainWindow Style="popup" MinSize="150,100" Logo="GOM.bmp" LogoType="center" BkgndColor="orange" /></pre>

ボックスの中は
テキストで処理



;メインロゴ;が
追加された。

使われた命令語)

- 1) MainWindow : GXSKINを使うプログラムで、独自のメインウィンドウの属性を定義するために使う部分です。
- 2) MinSize :GOM PLAYERを最小化した時のサイズを指定
- 3) Logo :GOM PLAYER メイン画面に入るイメージ名を入力

スキンを修正する時に...

- スキンを修正して結果をすぐ確認したい場合は、プレーヤーの上でCtrl + Rボタンを押すと、修正したスキンに変更されます。
- スキンファイルに文法の誤りがあると、GOM PLAYERはエラーメッセージを出力し、標準スキンに戻ります。
- この際は、問題のある部分だけを修正し、該当のスキンを開けてください。(GOM メニュー スキン選択 SAMPLE2[フォルダ]).

5. SKIN.XML ファイルを修正して、プレーヤーの上段部分に 'GOM メニューボタン及びウィンドウサイズボタン'を追加してみましょう。
 - ControlDefine領域の真ん中に次のようなテキストを追加します。

```
<ControlDefine>
<StaticControl CID="CONTROLID_CAPTIONFRAME" StaticControlType="bitmap" Image="frame.bmp" ImageType="frame" Align="top"
Height="22">
<StaticControl CID="CONTROLID_CAPTION" Image="frame.bmp" StaticControlType="bitmap" ImageType="tile" Align="client" Gaps="1,1,1,1">
  <PopupMenuButtonControl CID="ID_POPUP_CONTEXT_BTN" ButtonControlType="bitmap" Image="MAINICON.BMP" Split="4"
Align="left" Width="autosize" Gaps="4,1,0,0" />
  <ButtonControl Tooltip="Close" CID="ID_SYS_CLOSE" ButtonControlType="bitmap" Image="close.bmp" Split="4" Align="right"
Width="autosize" Gaps="0,0,2,0" />
  <ButtonControl Tooltip="Maximize" CID="ID_SYS_MAXIMIZE" ButtonControlType="bitmap" Image="maximize.bmp" Split="4"
Align="right" Width="autosize" Gaps="0,0,2,0" />
  <ButtonControl Tooltip="Minimize" CID="ID_SYS_MINIMIZE" ButtonControlType="bitmap" Image="minimize.bmp" Split="4"
Align="right" Width="autosize" Gaps="0,0,2,0" />
  <StaticControl CID="CONTROLID_TITLE" StaticControlType="transparent" Align="client" FontColor="#303030"
FontShadowColor="#d0d0d0" InnerGaps="0,2,0,0" TextAlign="hcenter,singleline,vcenter,endellipsis" />
</StaticControl>
</StaticControl>
<WindowControl CID="CONTROLID_MOVIE" Align="client" Gaps="0,0,0,0" />
</ControlDefine>
```



< 変更する前 >



< 変更した後 >

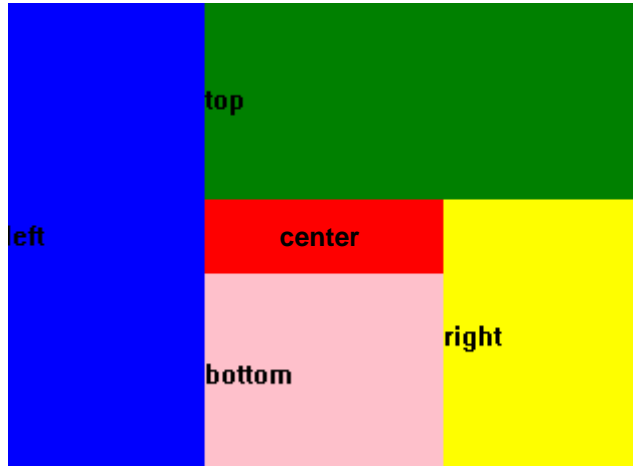
GOM メニューと
ウィンドウのサイズ
調節ボタンが追加

一行目のStacticControlで、Align="top"
Height="22"を入力

使われた命令語)

1) ControlDefine : <ControlDefine> タグの中のコントロールには基本的に共通の属性が存在する。代表的には『整列(Align)』、『カーソル(Cursor)』などがある。特に『整列(Align)』の場合は、画面にコントロールをどう配置させるかを決定する重要な要素なので、正確な理解を必要とする。

参考) Align="left|top|right|bottom|none|client|center|popup|nomove"の場合



left : コントロールを対象領域の左側に位置付け。コントロールの太さはWidth属性で指定。
right : コントロールを対象領域の右側に位置付け。コントロールの太さはWidth属性で指定。
top : コントロールを対象領域のトップに位置付け。コントロールの高さはHeight 属性で指定。
bottom : コントロールを対象領域の下に位置付け。コントロールの高さはHeight 属性で指定。
center : コントロールを対象領域の真ん中に位置付け。コントロールの高さはWidth / Height属性で指定。
none : コントロールの位置を絶対座標に指定。絶対座標は Left, Top, Width, Height / Left, top, Right, Bottom / Rect 属性で指定。
client : コントロールを対象領域をぎっしり詰める。
popup : ポップアップウィンドウのみに使われる。ポップアップウィンドウで浮かぶので <SkinWindow>コントロールにだけ使える。
nomove : 見えないコントロールに使う。

2) StaticControl : StaticControlは次のような方法で使われます。

- 単純背景及びイメージの表示
- 単純 列合わせのための余白処理
- 状態による文字列の表示領域
- 状態によるイメージの表示領域
- イメージを使わずにカラーだけ表示する時
- 場合によってはボタンコントロールのようにマウスのクリック処理が必要な時に使う。
- 共通属性のNcHitTestを利用してマウスクリックを処理する時。

3) ButtonControl : ボタンコントロールはGOM PLAYER上でマウスをクリックすると生じる変化を指すコントロールです。なので、基本的にマウスクリックのイメージが設定できるし、それは二つ(CIDでコマンドの指定、スクリプトの呼び出し)の方式があります。

4) PopupMenuButtonControl : ポップアップメニューのボタンコントロールはボタンコントロールの一種で、大体の動作と、属性は一緒だが、ボタンをクリックしたらボタンの周りにポップアップメニューが浮かぶ違いがある。

6. SKIN.XML ファイルを修正し、再生/一時停止、開く、ボリューム調整ボタンを追加してみましょう。
- ControlDefine領域の中に次のようなテキストを入れます。

```
<StaticControl CID="CONTROLID_CONTROLPANEL" StaticControlType="bitmap" Image="panelframe.bmp" ImageType="frame"
Align="bottom" Height="42" >
<StaticControl StaticControlType="bitmap" Image="controlpanel.bmp" ImageType="tile" Align="client" Gaps="1,1,1,1" >
    <StaticControl StaticControlType="transparent" Align="top" Height="3" />
    <StaticControl StaticControlType="transparent" Align="top" Height="15" >
        <SliderControl
            CID="CONTROLID_SLIDER_MOVIE"
            SliderType="knobonly"
            Image="mainslider.bmp"
            ImageKnob="knob.bmp"
            ImageEdge="5,5"
            Gaps="8,0,8,0"
            Align="client"
        />
    </StaticControl>
    <StaticControl StaticControlType="transparent" Align="bottom" Height="1" />
    <StaticControl StaticControlType="transparent" Align="left" Width="135" Gaps="5,2,0,0" >
        <ButtonControl Tooltip="Play&amp;&amp;Pause" CID="ID_PLAYPAUSE" ButtonControlType="bitmap" Image="play.bmp"
Image2="pause.bmp" Split="2" Align="left" Width="autosize" MinSize="0,0" />
        <ButtonControl Tooltip="Open" CID="ID_OPEN" ButtonControlType="bitmap" Image="open.bmp" Split="2" Align="left"
Width="autosize" Gaps="5,0,0,0" MinSize="0,0" />
    </StaticControl>
    <SliderControl
        CID="CONTROLID_SLIDER_VOLUME"
        SliderType="knobonly"
        Image="volumeslider.bmp"
        ImageKnob="knob.bmp"
        ImageEdge="5,5"
        Gaps="5,2,5,0"
        Align="right" Width=60"
        MinSize="20,0"
    />
</StaticControl>
</StaticControl>
```




< 変更する前 >



< 変更した後 >

使われた命令語)

- SliderControl : スライダーコントロールは連続される数値を表示するか、ユーザーが入力された場合に使われるコントロールで、GOM PLAYERでは、スライダーの進行状態やボリュームコントロールを表示する時に主に使われます。

7. スキンの修正作業が完了したら、C:\Program Files\GRETECH\GomPlayer\skins\sample2 フォルダにあるファイルを『sample2.zip』というファイルで圧縮した後、ファイル名を『sample2.gps』に変換したら、GOM スキンが完成されます。
完成されたGOM スキンを.gps形式にして‘スキン掲示板’に登録すると、他のユーザーも容易くダウンロードできます。