

Ce tutorial, vous explique les étapes nécessaires à la création de vos propres thèmes. Basiquement, il y a deux facteurs qui définissent l'apparence de votre thème :

1. Des fichiers-images «.bmp» regroupés dans un dossier.
2. Un fichier «.xml» qui décrit comment utiliser les fichiers-images du dossier.

Les fichiers .bmp sont faciles à créer. Cela dépend du temps que vous mettez à les réaliser. Bmp's ou Bitmaps sont des fichiers de petites images que vous pouvez ouvrir avec un programme graphique. Si vous avez la connaissance de la création d'images cela sera encore plus facile. Vous pouvez les créer avec «Microsoft's Paint». Vous pouvez également utiliser des freewares nommés Ultimate Paint ou Gimp.

Le langage xml est assez proche du langage HTML (note : bien que similaire, le code HTML ne fonctionne pas dans un fichier XML). Vous pouvez modifier les couleurs ou les polices suivant le code indiqué. Cela sera expliqué plus loin dans le «Guide au XML».

Pour commencer, vous devez créer une base de thème...

INDEX :

- 1. Créer une base**
- 2. Colorier les fichiers-images BMP**
- 3. Guide des fichiers-images BMP**
- 4. Modifier le fichier XML**
- 5. Guide du fichier XML**

Logiciels et outils utiles à la création de skins :

GIMP, logiciel *Libre* de création et de retouche d'image (sous Linux et Windows)

<http://www.gimp.org/> (assistant de téléchargement et installation)

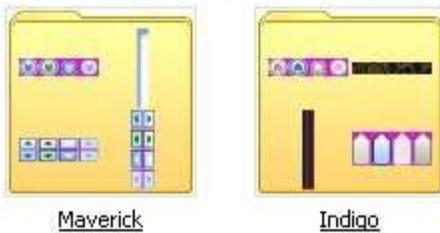
<http://www.gimp-fr.org> (portail francophone dédié à GIMP)

Créer une base

1. Vous devez trouver dans quel dossier se situent les skins.

Exemple par défaut : C:\Program Files> Yahoo> Shared >Graphics.

Dans ce dossier, vous trouverez «Maverick» et «Indigo». Ce sont les dossiers des skins fournis avec Messenger.



2. Clic droit sur "Indigo". Copier-Coller.



3. Clic droit sur le dossier. Et renommer-le.

4. Saisissez un nom.

Pour ce tutoriel, j'utiliserai le nom de « Rouge ». Ouvrez ce dossier et trouvez le fichier .xml intitulé « Indigo ».

Faites un clic droit et renommez-le avec le nom de votre thème,. Exemple "Rouge".

5. Clic droit sur le fichier .xml que vous venez de renommer et ouvrez-le.

Vous allez avoir un choix de programmes d'édition de texte. Utilisez Notepad.

6. Dans le fichier .xml, il est inscrit skinname= « indigo ».

Remplacez ce nom par celui de votre thème. Exemple skinname= « rouge »

Ouvrez Yahoo Messenger et cliquez sur **Affichage>Modifier le thème graphique.**

Vous devriez voir apparaître les noms des thèmes « Classic, Indigo, & Maverick skins » sur la fenêtre de propositions de skins. Votre nom de skin devrait être proposé. Vous disposez dorénavant d'une plate-forme pour votre thème. Vous êtes prêt à modifier l'apparence de ce theme.

Colorier les fichiers-images BMP

Dès que vous avez créé la plate-forme de votre thème, vous pouvez commencer. Il est préférable d'avoir une idée des modifications à apporter avant de changer les couleurs.

1. Ouvrez le programme d'images comme Paint.

2. Cliquez sur "Fichier" puis " C:> Program files> Yahoo> Shared> Graphics>"votre nom de skin" "Rouge » par exemple.

Le premier .bmp que vous devriez voir est « border bot ».

Il correspond à la bordure du bas de Yahoo Messenger et on va débiter les modifications par ce fichier.

3. Cliquez sur "border bot.bmp" et ouvrez-le avec votre programme d'édition d'images.

Voici un exemple de ce que vous pouvez  changer ceci en .

Notez que la partie bleue représente les couleurs de la fenêtre active et le rouge représente la partie non-active.

Ce qui signifie que lorsque vous cliquez sur Messenger, la fenêtre sera active et la bordure du bas sera bleue.

Si vous cliquez sur une autre fenêtre, Messenger sera une fenêtre non-active et sa bordure du bas sera de couleur rouge.

4. Lorsque vous aurez terminé, sauvegardez le fichier.

Allez ensuite dans Yahoo Messenger et cliquez sur « [Affichage>Modifier le thème graphique](#) > « [Le nom de votre thème](#) ». Vous devriez voir le résultat s'afficher sur la fenêtre de Messenger. Plus que 56 fichiers à modifier.

Note : Pour d'obscures raisons, les 57 fichiers bmp's ne sont pas utilisés. Consultez le guide bmp pour plus de détails.

Guide des fichiers-images BMP

Chaque .bmp ayant une couleur rosée ou une couleur ayant une valeur #ff00ff est une couleur transparente. Cela signifie qu'elle ne sera pas visible dans Messenger.

Cette transparence est indiquée dans le fichier .xml par le terme « transcolor="ff00ff" ».

Vous pouvez modifier cette couleur de transparence dans vos images mais n'oubliez pas de reporter son code de couleur dans le fichier .xml correspondant au niveau de « transcolor ».

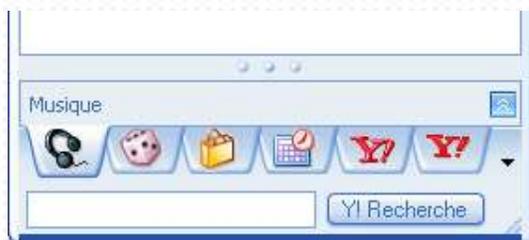
#1 **border bot** = Principale fenêtre de Messenger, bordure du bas.

Contient la partie active (section du haut) et la partie non-active (section du bas).

Exemple :



donnera ceci si la fenêtre est active :



donnera cela si la fenêtre est inactive :



#2 **border left** = Principale fenêtre de Messenger, bordure de gauche.

Contient la partie active (section de gauche) et la partie non-active (section de droite).

Exemple :



donnera en fenêtre active :



en fenêtre inactive



#3 **border right** = Principale fenêtre de Messenger, bordure de droite.
Contient la partie active (section de gauche) et la partie non-active (section de droite).

Exemple :



donnera en fenêtre active :



en fenêtre inactive



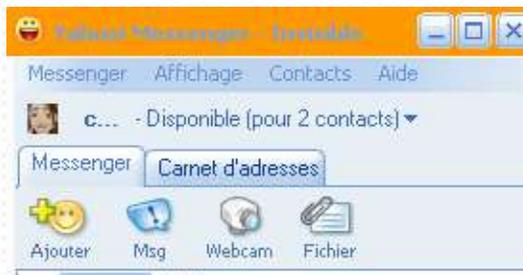
#4 **border top** = Principale fenêtre de Messenger, bordure du haut.
Contient la partie active (section du haut) et la partie non-active (section du bas).

Exemple :



donnera en fenêtre active :

en fenêtre inactive



Les modifications se répercutent également sur la fenêtre d'alerte des messages :



#5 **button chevron down** = Principale fenêtre de Messenger, bouton descendant permettant de fermer et de réduire les onglets radio, jeux, musique, etc ...

Contient quatre boutons. Le premier (normal), le second (apparence lorsque la souris est dessus), le troisième (souris relâchée), le dernier (n/a).

Exemple :



donnera à l'état normal :



au survol de la souris



au clic de la souris :



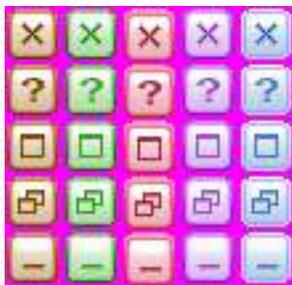
#6 **button chevron up** = Principale fenêtre de Messenger, bouton dirigé vers le haut permettant d'afficher les divers onglets radio, jeux, musique, etc ... Contient les mêmes boutons que le bouton chevron down.

Exemple :



#7 **capbuttons** = Toutes les fenêtres, boutons permettant d'agrandir, réduire, fermer et redimensionner la fenêtre. Contient cinq lignes. La première (apparence normale, la seconde (lorsque la souris est dessus), la troisième (appuyé), la quatrième (n/a), la cinquième (non-active).

Exemple :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

donnera à l'état normal :

au survol de la souris



au clic de la souris :



#8 checkboxes = Toutes les cases à cocher/décocher dans la section "Préférences".

Exemple :



Les 3 premières cases représentent l'état normal.

Les 3 cases suivantes représentent l'état au survol de la souris.

Les 3 suivantes représentent au clic de la souris.

Les 2 dernières cases représentent les cases inactives.

donnera à l'état normal :



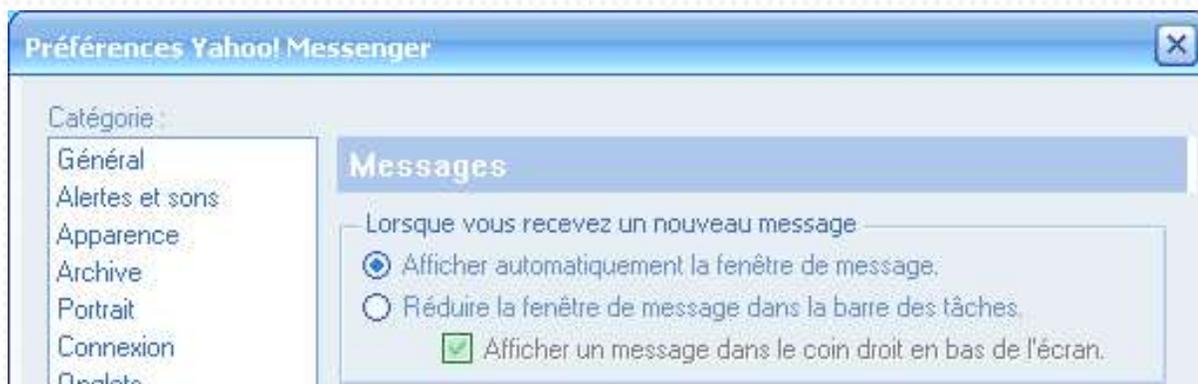
au survol de la souris :



au clic de la souris :



cases inactives :



#9 colum heads = Tous les entêtes ex. Messages hors connexion et Archives des Messages.
Contient trois sections. La première (apparence normal), la seconde (souris dessus), la troisième (non active).

créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

Exemple :



donnera à l'état normal :



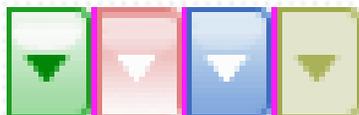
au survol de la souris



#10 **combo** = Toutes les fenêtres, boutons ouvrant tous les champs de texte.

Contient quatre boutons. Le premier (normal), le second (souris dessus), le troisième (bouton appuyé), le quatrième (n/a).

Exemple :



donnera à l'état normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris



#11 **games close** = Ferme la fenêtre de jeux.

#12 **grabbie** = Principale fenêtre de Messenger, les 3 puces situées sous l'onglet Messenger et carnet d'adresses.



#13 **group box edges** = Tous les traits des divers parties de la section "Préférences", Thèmes...

Exemple :



donnera :



#14 icons tbar disabled = Toutes les fenêtres, les icônes inactives.



#15 icon tbar hot = Toutes les fenêtres, icônes survolées (quand la souris les survole)



#16 icon tbar normal = Toutes les fenêtres, icône en vue normale.



#17 itabs = Non actif.

#17 menu bg = Toutes les fenêtres, arrière-plan du menu.

Exemple :



donnera :



#18 menu scroll = Menu, boutons en icônes de flèches permettant de scroller du texte (monter et descendre)

#19 menu sep = IM, barre de menu qui permet de séparer.

#20 menu bar = La plupart des fenêtres, la barre de menu juste en dessous de la bordure du haut.

Exemple :



donnera :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#21 **menu states** = La plupart des fenêtres, texte surligné lors du clic de la souris (Menu Messenger, Affichage, Contacts, Aide).

Exemple :



donnera :

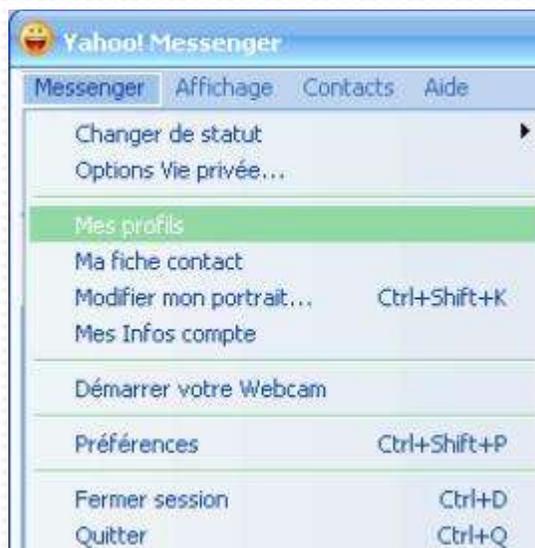


#22 **menu item** = Sous-Menu, texte surligné et traits de séparation du menu (souris survole le texte au niveau du sous-menu)

Exemple :



donnera :



#23 **preview indigo** = Aperçu du thème lorsque vous sélectionnez le thème à appliquer.

#24 **preview indigo intl** = n/a

#25 **progress bar** = Fenêtre de téléchargement

#26 **push buttons** = Toutes les fenêtres, boutons pour envoyer, ok, annuler, etc... Contient six boutons. Premier bouton (normal). Second bouton (inactif). Troisième bouton (survol de la souris). Quatrième bouton (n/a). Cinquième bouton (souris relâchée). Sixième bouton (bouton OK).

Exemple :



donnera :



et



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

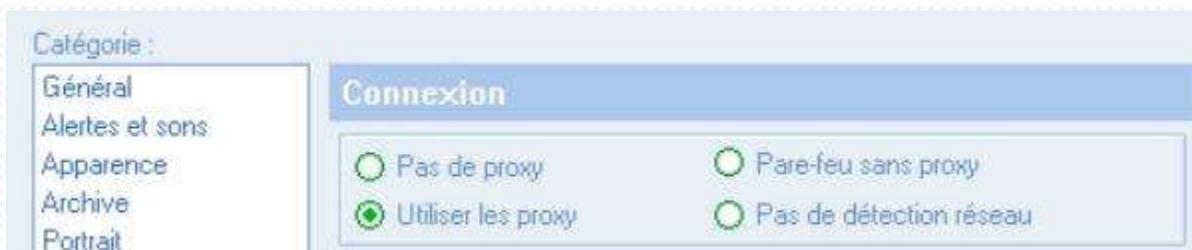
#27 **radio** = Boutons radios à cocher/décocher dans la section "Préférences".

Les deux premiers symbolisent l'apparence normale, cochée ou décochée.
Les deux suivants, l'apparence au survol de la souris, cochée ou décochée.
Les deux autres, l'apparence au clic de la souris, cochée ou décochée.
Les deux derniers, l'apparence des cases inactives.

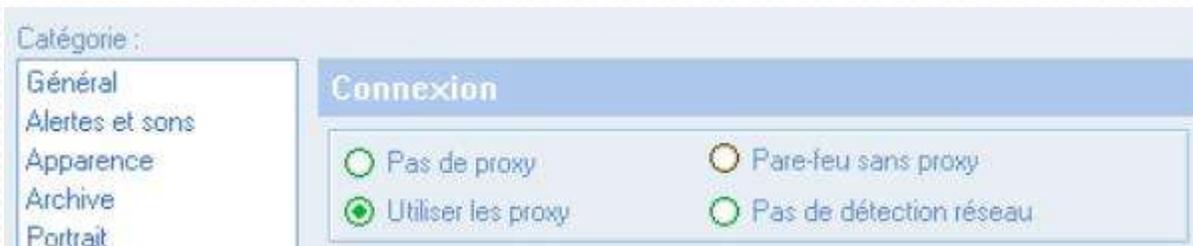
Exemple :



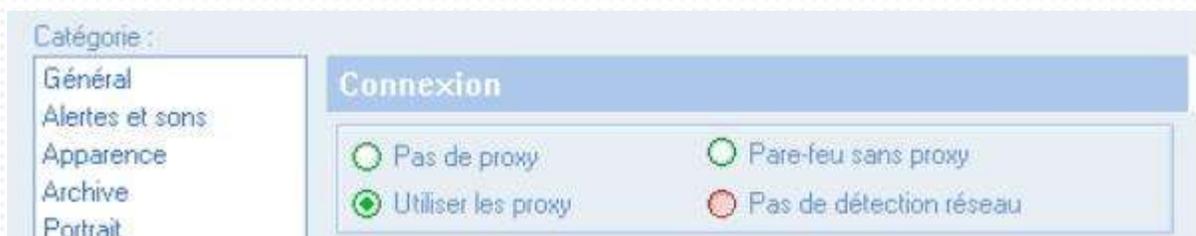
donnera en affichage normal:



au survol de la souris :



au clic de la souris :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#28 **scroll buttons** = La plupart des fenêtres, boutons qui contrôlent et font dérouler les barres. Contient cinq lignes. Première ligne (normal). Seconde ligne (inactif). Troisième ligne (survol de la souris). Quatrième (n/a). Cinquième (clic de la souris relâché).

Exemple :



donnera en affichage normal :

au survol de la souris :



au clic de la souris :



#29 **scroll griph** = La plupart des fenêtres, curseur de la barre horizontale de défilement.

Contient cinq lignes. Première (normal). Seconde (inactive). Troisième (survol de la souris). Quatrième (n/a) et cinquième clic de la souris)

Exemple :



donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



#30 **scroll gripv** = La plupart des fenêtres, curseur de la barre verticale de défilement.

Contient cinq lignes. Identique à la barre de défilement horizontale.

#31 **scroll hbg** = La plupart des fenêtres, arrière-plan de la barre horizontale de défilement.

Exemple :



donnera en affichage normal :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#32 **scroll hhandle** = La plupart des fenêtres, poignée de la barre horizontale de défilement. Contient cinq lignes. Identique à la barre de défilement.

Exemple :



donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



#33 **scroll vbg** = Arrière-plan de la barre de défilement verticale.

Idem que scroll hbg.

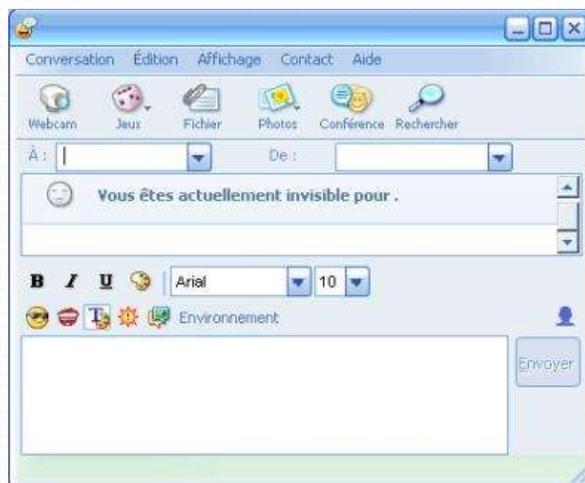
#34 **scroll vhandle** = La plupart des fenêtres, poignée de la barre de défilement verticale. Contient cinq lignes. Identique à scroll griph.

#35 **status bar** = Fenêtre de Messages , barre en bas de chaque message.

Exemple :



donnera en affichage normal :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#36 **status grabber** = Fenêtre de Messages, petit triangle en bas à droite.

Exemple :



donnera en affichage normal :



#37 **system menu** = n/a

#38 **tab border** = Fenêtre principale de Messenger, lignes des bordures des onglets standards

Exemple :



donnera en affichage normal :



#39 **tabs** = Fenêtre principale de Messenger, sélection des onglets du bas pour la radio, jeux, etc...

Exemple :



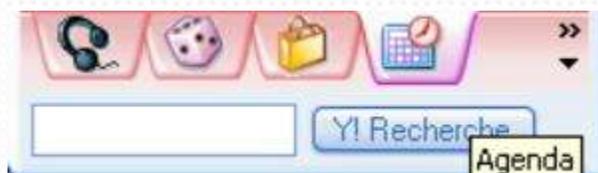
donnera en affichage sur le premier onglet activé :



donnera sur le second onglet activé :



sur le troisième onglet activé :



Les deux derniers onglets sont inactifs.

#40 **tabs standards** = Fenêtre principale de Messenger, deux onglets où on peut lire "Messenger & Carnet d'adresses".

Contient deux lignes :

Ligne supérieure (active). Première ligne inférieure (inactive).

Ligne supérieure deuxième colonne (survol actif). Ligne inférieure deuxième colonne (survol inactif)

Exemple :



donnera en affichage premier onglet activé :



premier onglet survolé :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

second onglet activé :



#41 **tbar sep** = Fenêtre de Messenger, petite ligne entre le champ de texte et les icônes.

Exemple :



donnera en affichage sur la fenêtre des messages :



#42 **tool border bot** = Pop up de réception des nouveaux messages (en bas à droite de l'écran) bordure du bas.

Exemple :



donnera en affichage :



#43 **tool border left** = Pop up de réception des nouveaux messages (en bas à droite de l'écran) bordure de gauche.

Exemple :



donnera en affichage :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#44 **tool border right** = Pop up de réception des nouveaux messages (en bas à droite de l'écran) bordure de droite.

#45 **tool border top** = Pop up de réception des nouveaux messages (en bas à droite de l'écran) Bordure du haut.

Exemple :



donnera en affichage normal :



#46 **tool cap buttons** = Pop up de réception des nouveaux messages (en bas à droite de l'écran) boutons de fermeture.

Contient cinq boutons. Premier bouton (normal). Second bouton (survol de la souris). Troisième (appuyé). Quatrième et cinquième boutons(n/a).

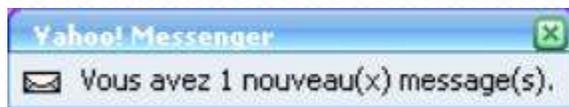
Exemple :



donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#47 **tool bar buttons** = La plupart des fenêtres, bouton des outils comme le micro, la webcam, etc... Contient trois boutons. Premier (survol). Second (relâché). Troisième (sélectionné)

Exemple :



donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



#48 **trackbar h** = Préférences (qualité de la webcam), traits horizontaux.

Exemple :



donnera à l'affichage :



créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

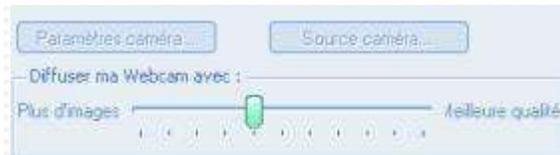
#49 **track bar thumb down** = Préférences (qualité de la webcam), Curseur en forme de flèche avec une pointe vers le bas.

Contient quatre boutons. Premier (normal). Second (survol). Troisième (inactif). Quatrième (relâché).

Exemple :



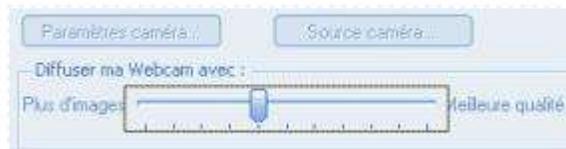
donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



#50 **track bar thumb** = n/a

#51 **track bar thumb left** = Curseur avec une flèche pointant vers la gauche.
Contient quatre boutons. Identique à `trackbar_thumb_down`.

#52 **track bar thumb right** = Curseur avec une flèche pointant vers la droite.
Contient quatre boutons. Identique à `trackbar_thumb_down`.

#53 **track bar thumb up** = Curseur avec une flèche pointant vers le haut.
Contient quatre boutons. Identique à `trackbar_thumb_down`.

#54 **track bar thumb vert** = n/a

#55 **track bar v** = traits de la barre verticale.

créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#56 up down = Fenêtre des Préférences.

Quatre boutons. Premier (normal). Second (survol de la souris). Troisième (clic de la souris), Dernier (inactif).

Exemple :



donnera en affichage normal :



au survol de la souris :



au clic de la souris :



#57 up down h = n/a.

Modifier le fichier XML

#1 Vous devrez ouvrir le fichier .xml de votre skin.

Ouvrez-le avec notepad. Puis cliquez sur [Fichier> Ouvrir> Disque Local C:> Program Files> Yahoo> Shared> Graphics> "Nom de votre skin"](#) exemple « Rouge.xml. ». Vous devez ensuite sélectionner "Tous les fichiers" sous "Type de Fichiers" en bas de la fenêtre. Cliquez sur le fichier .xml nommé "Votre Skin" exemple "Rouge". C'est le premier fichier qui n'est pas un .bmp (note: Assurez-vous que vous ayez préalablement créer la plateforme de votre thème)

Lorsque vous aurez ouvert le fichier .xml vous devrez changer les mentions "authors name" avec votre nom et "authors url" si vous en avez une.

EXEMPLE

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<skin version="2"
      compatible="2"
      AuthorName="Yahoo!, Inc."
      AuthorURL="http://clik.to/toebeeskins"
      Signature=""
      SkinName="Red"
      PreviewImage="preview_indigo.jpg">
```

Si vous connaissez le langage HTML le reste devrait être facile.

#2 Vous pouvez changer les couleurs dans le fichier .xml en changeant les [Références Web des Couleurs*](#). Il y a six codes de couleurs et chaque combinaison change la couleur.

(*) Voir sur le site <http://www.htmlhelp.com/cgi-bin/color.cgi>

EXEMPLE

```
<color name="back" value="f4f5eb"/>
```

"Color Name" désigne le graphique qui subira les changements de couleurs. "Value" désigne le code de couleur.

#3 Vous pouvez également changer la taille des polices et les styles.

EXEMPLE

```
<font name="caption" face="tahoma" height="8"
weight="700" quality="c" textcolor="ffffff"/>
```

"Font Name" désigne la rubrique qui subira le changement de police. Si vous changez la police, vous devrez changer aussi le style de la police (exemple: comic sans ms). Changez la hauteur et vous devrez changer la hauteur de toutes les polices du texte. Changez la largeur et cela donnera un effet d'épaisseur au texte. Vous pouvez ajuster de nombreuses couleurs et des polices dans le fichier .xml.

Guide du fichier XML

#1 Back = Toutes les fenêtres, arrière-plan

#2 Frame h = n/a

#3 Frame shadow = Toutes les fenêtres, ligne fine des frames

#4 Text = Texte du Titre des boîtes de contrôles.

#5 Groupbox border = n/a

#6 Groupbox = n/a

#7 Button h = Tous les boutons, couleur du texte quand le bouton est survolé par la souris.

#8 Button dh = Tous les boutons inactifs, couleur de l'ombre du texte

#9 Button ds = Tous les boutons inactifs, couleur du texte

#10 Button = Tous les boutons actifs, couleur du texte

#11 MenuItem b = n/a

#12 MenuItem = Tous les éléments du menu, couleur du texte

#13 MenuItem h = Tous les éléments du menu, couleur du texte surligné au survol de la souris.

#14 MenuItem d = Tous les éléments du menu, couleur du texte des options inactives.

#15 MenuItem dh = Tous les éléments du menu, texte surligné au passage de la souris des options inactives.

#16 Menubar = Fenêtre principale de messenger, texte de la barre de menu

#17 Menubar h = Fenêtre principale de messenger, texte surligné au survol de la souris de la barre de menu.

#18 Menubar p = Fenêtre principale de messenger, texte sélectionne de la barre de menu

#19 Statusbar = n/a

#20 tab = Fenêtre principale de messenger, texte sur les onglets où on peut lire "Messenger & carnet d'Adresses"

#21 Tab h = Fenêtre principale de messenger, texte surligné des onglets survolés par la souris.

#22 Tab p = Fenêtre principale de messenger, texte sur les onglets sélectionnés.

#23 Toolbar h = Tous les boutons de la barre d'outils, couleur du texte au survol de la souris.

créer un skin pour Yahoo! Messenger 6

#24 Toolbar ds = n/a

#25 Toolbar dh = n/a

#26 Toolbar = Tous les boutons de la barre d'outils, couleur du texte

#27 Toolbar border = Fenêtre de Messenger & de Chat, couleur des fines bordures ou des lignes encadrant la barre d'outils.

#28 Header = Tous les en-têtes, couleur du texte (Ex. Carnet d'Adresses, Mes Profils)

#29 Header h = Tous les en-têtes, couleur du texte surligné au survol de la souris.

#30 Header ph = n/a

#31 Header dh = n/a

#32 Header ds = n/a

#33 Control hb = Fenêtre des Préférences, options des boîtes de contrôle présélectionnées et surlignées.

#34 Control ht = Fenêtre des Préférences, texte surligné des boîtes de contrôle présélectionnées.

#35 Control fb = Principale fenêtre de messenger couleur de trame des noms surlignés, Intitulé des rubriques dans la fenêtre des Préférences.

#36 Control ft = Principale fenêtre de messenger texte des noms surlignés, Intitulé des rubriques dans la fenêtre des Préférences.

#37 Control nb = Arrière-plan de toutes les boîtes de contrôle.

#38 Control nt = Texte de toutes les boîtes de contrôle.

#39 Control db = n/a

#40 Control dt = n/a

Pour le reste, vous pouvez modifier le style de police, la taille et la largeur de caractères.

#41 Caption = Toutes les fenêtres actives, texte du titre

#42 Caption Inactive = Toutes les fenêtres inactives, texte du titre

#43 Caption s = n/a

#44 Caption Inactive s = n/a

#45 Caption t = fenêtre de notification en forme de Pop-up, texte du titre

#46 Caption Inactive t = n/a

#47 Groupbox Header = Toutes les fenêtres avec des sous-menus, intitulé (exemple : Aide de messenger).

#48 Menubar = Toutes les barres de menu, texte

#49 Menubar h = Toutes les barres de menu, texte surligné (au survol de la souris)

#50 Menubar p = Toutes les barres de menu, texte sélectionné

#51 Menuitem = Tous les menus, texte

#52 Menuitem d = Tous les menus, texte des options inactives

#53 Statusbar = Fenêtre des messages, texte du dernier message reçu.