

Le logiciel "Skin Creator"

Pour utiliser ce logiciel, il faut avoir installé la version IncrediMail 1524 ou plus.

La version française se télécharge à cette adresse

<http://www.IncrediMail.com/french/download.html>

(il est préférable d'enregistrer la version complète, puis de l'installer sur l'ordinateur).

Principe de base des images du skin

Tous les états d'un bouton ou d'une barre d'ascenseur sont représentés sur une même image : l'état normal (celui qu'on voit quand on ouvre une fenêtre IncrediMail), le "rollover" (quand on survole le bouton avec la souris), l'état cliqué (quand on appuie sur un bouton), l'état relâché (ce qu'on voit une fois qu'on a appuyé sur le bouton) et éventuellement l'état inactif (comme pour l'enregistreur).

Par exemple, l'image Contactwiever.bmp (qui correspond au bouton-ascenseur sous la liste des contacts) est divisée en 3 sections égales, qui correspondent chacune à un état du bouton : état normal, puis le rollover et enfin le clic sur le bouton. Pour certains boutons, il y a 4 sections : la dernière correspond à l'inactivité du bouton ou au bouton une fois cliqué.

Attention aux images "scroll", c'est à dire aux images qui correspondent en réalité à des parties qui sont de longueur ou de hauteur variable selon la taille de la fenêtre : une partie de l'image se répète sur la longueur (barre de titre des fenêtres par exemple). L'image est composée de 3 sections : parties gauche et droite qui sont fixes, et une partie centrale qui se répète pour couvrir tout la surface, que la fenêtre soit ouverte, réduite ou de taille personnalisée.

Sur une même image, il y a les parties droite, centrale et gauche, mais aussi, souvent les boutons qui la composent, par exemple les boutons d'ouverture, fermeture, réduction et restauration de la taille de la fenêtre pour Captionbar.bmp.

Attention à la couleur rose

Il faut faire très attention à la couleur rose 255/0/255, de code hexadécimal #FF00FF, que l'on voit sur beaucoup d'images .bmp : il s'agit des parties invisibles qui sont reconnues par le logiciel IncrediMail.

Pour créer une zone transparente sur une image .bmp vous devez utiliser impérativement cette couleur rose. La moindre variation de ton entraîne l'annulation de la reconnaissance de la transparence.

Pour une image .gif, cette couleur rose correspond à la couleur rose et pas à une zone transparente.

Autres recommandations !

Gardez les mêmes dimensions des images que celles indiquées pour le skin par défaut.

Les noms des images et éléments sont absolus et ne doivent pas être modifiés.

Les différents éléments

Eléments	Format
Images	.gif ou .bmp
Fichiers sons	.wav
Curseurs	.cur
Animations Flash	.swf
Autres configurations	couleurs, décalages de marges et polices

Les fichiers **Sons** sont codés en format .wav. Il existe de nombreux sons qui sont audibles lors du fonctionnement de Incredimail : **splash.wav** est le plus connu, c'est celui de l'ouverture de Incredimail.

Vous pouvez aussi modifier des **Curseurs** : la main, la disquette pour enregistrer, le curseur quand vous voulez déplacer une image dans un mail...

Vous pouvez aussi modifier les **animations Flash** (.swf), comme celle qui se trouve dans la fenêtre l'horloge.

Le dossier "**Autres paramètres**" permet de personnaliser le skin : donner un nom, modifier la taille et la couleur des polices utilisées, définir les marges.

Installation du logiciel

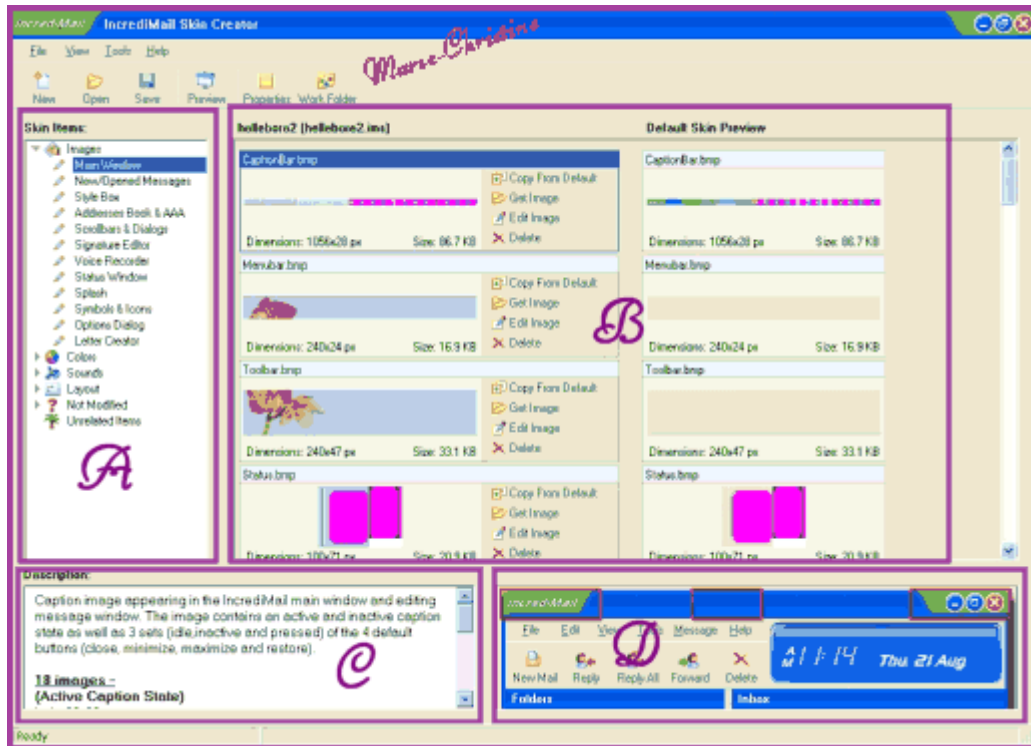
Pour utiliser ce logiciel, il faut avoir installé la version 1524. Pour télécharger le logiciel Skin Creator (environ 2,47 Mo), rendez vous sur le site Incredimail
http://www.incredimail.com/english/sc/sc_download.html

Pour l'installer il faut fermer Incredimail (clic droit sur l'icône vers l'horloge et sélectionnez "quitter"). Cliquez sur le raccourci installé sur le bureau pour lancer le logiciel.



Principe

La fenêtre est composée de 5 parties. La barre d'outils permet d'ouvrir, enregistrer ou avoir un aperçu.



Partie A (Skin Items) : il s'agit de l'**explorateur** qui vous permet d'avoir accès aux dossiers qui contiennent les images et autres éléments qui composent un skin. Ils sont répertoriés dans les catégories Images, Couleurs, Sons ou Autres paramètres (Images, Colors, Sounds, Layout)

Partie B : il s'agit de l'**espace de travail**. Cette zone est affichée de façon similaire pour chaque catégorie.

Les dossiers **Images** et **Sons** (Images et Sounds) : ils sont divisés en 2 colonnes : la colonne "Skin par défaut" (Default Skin) avec une vue de l'image dans le skin par défaut et la colonne "nouveau skin" (New Skin) pour les éléments modifiés.

Le dossier **Couleur** (Color) : cette colonne vous permet de choisir facilement des couleurs pour certains éléments.

Le dossier **Autres paramètres** (Layout) : cette colonne permet de paramétrer la largeur des cadres, les décalages de marge, les polices, etc...

Partie C : il s'agit de la zone de **description** de chaque image sélectionnée, avec sa situation dans le skin et ses dimensions. Pour les images bitmap qui sont divisées en plusieurs parties, vous trouverez des informations détaillées dans le paragraphe correspondant. Vous pouvez avoir d'autres explications dans mon tutoriel sur "**les images des skins**".

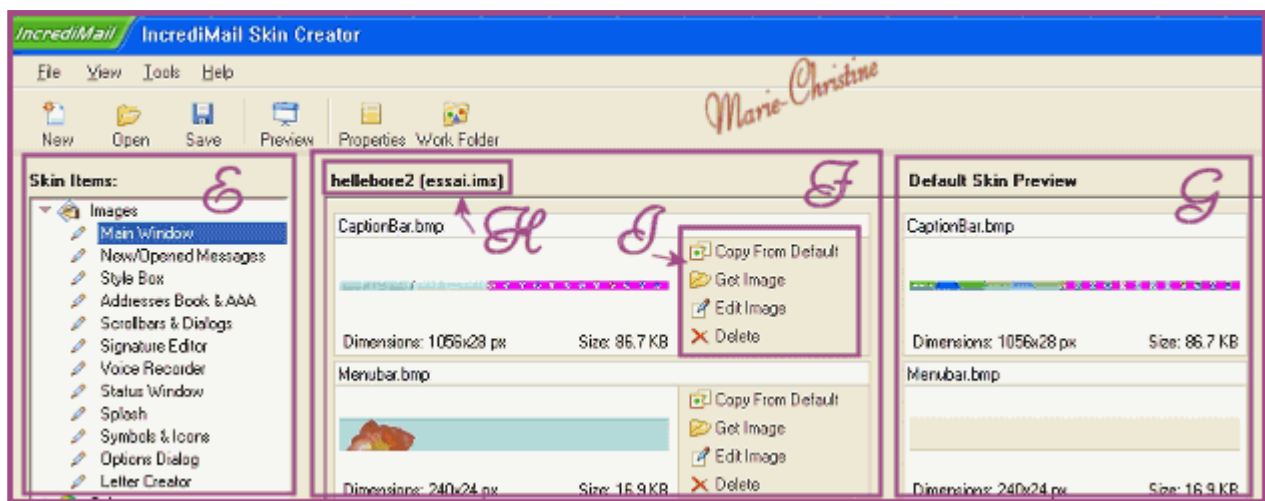
<http://chezmamankiki.free.fr/skinlesimages.html>

Partie D : il s'agit de l'**aperçu** de l'emplacement réel de l'image que vous avez choisie (pas l'aperçu de votre image).

Modifier les éléments

Avant de commencer à créer un skin, regardez les éléments dans l'explorateur et notez les éléments que vous voudrez modifier. Quand vous commencez la création d'un skin, commencez par le dossier "Images". Les éléments de chaque dossier sont énumérés par ordre d'importance, commencez plutôt par modifier les éléments de début de liste.

Modifier les Images et les sons



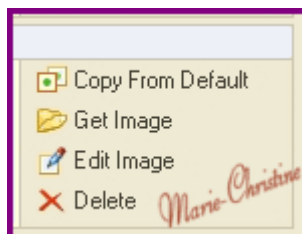
En **E**, l'explorateur : vous pouvez regarder les éléments qui composent le dossier Images. Chaque élément est composé de plusieurs images.

Colonne **G** : il s'agit des images que vous allez modifier ; vous voyez le nom de l'image en haut, les dimensions de l'image en pixels en bas à gauche et le poids en ko (=kb) à droite.

Colonne **F** : il s'agit des images que vous avez modifiées ; les légendes sont les même que pour les images du skin par défaut.

Notez cependant quelques modifications qui interviennent une fois que vous avez enregistré votre skin, en **H**. J'ai ouvert un skin existant, mon skin Hellebore (vous le trouvez dans la page skinsincredi2.html, celle de mes 1^{ers} skins pour IncrediMail), c'est donc ce nom que vous voyez en premier, et je l'ai enregistré dans Skin Creator avec un nouveau nom Essai, c'est donc ce nom qui apparaît en 2^{ème} : `essai.ims`, c'est ce skin en fait qui est ouvert dans Skin Creator.

En **I** vous voyez les boutons qui vont vous permettre de modifier les images.



Copy From Default, "copie par défaut" : permet de copier l'image utilisée dans le skin original et de la placer dans la colonne " nouveau skin " .

Get Image, "importer une image" : vous pouvez choisir l'image que vous voulez utiliser dans l'explorateur qui s'ouvre. Elle se range dans la colonne " nouveau skin " .

Edit Image, "modifier l'image" : l'image du skin par défaut est copiée dans la colonne " nouveau skin " et elle est mise en mémoire. Un logiciel d'édition d'image (par défaut Paint) s'ouvre automatiquement pour que vous puissiez modifier l'image.

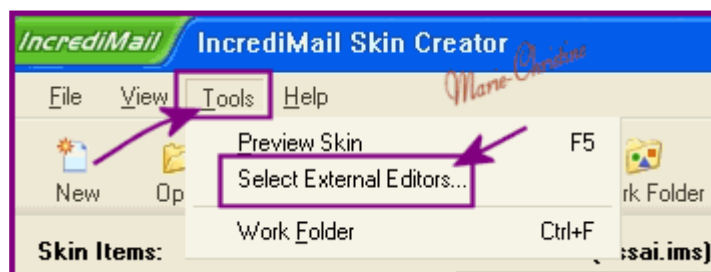
Delete, "supprimer" : l'image placée dans la colonne " nouveau skin " sera effacée.

Remarque importante : quand vous avez modifié votre image avec votre logiciel de retouche d'images, pour que votre nouvelle image remplace l'ancienne dans Skin Creator, il faut enregistrer l'image modifiée avec le logiciel de retouche d'images. Et vous recommencez pour chaque image !

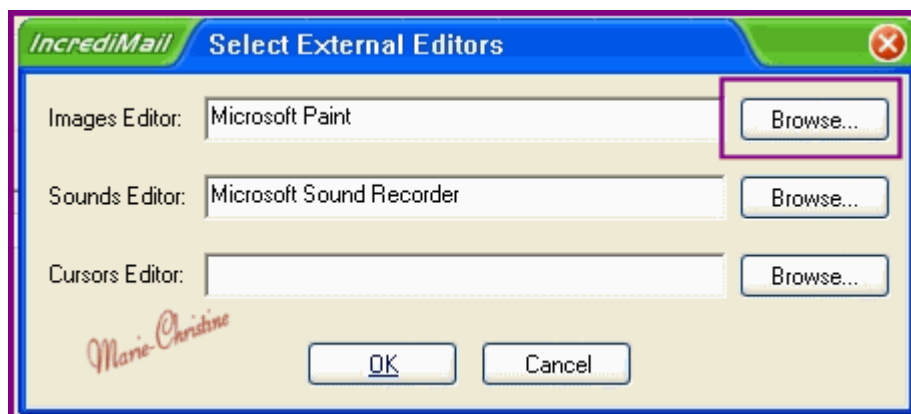
Modifier l'éditeur d'images

Par défaut, c'est Paint qui s'ouvre automatiquement pour que vous puissiez modifier l'image.

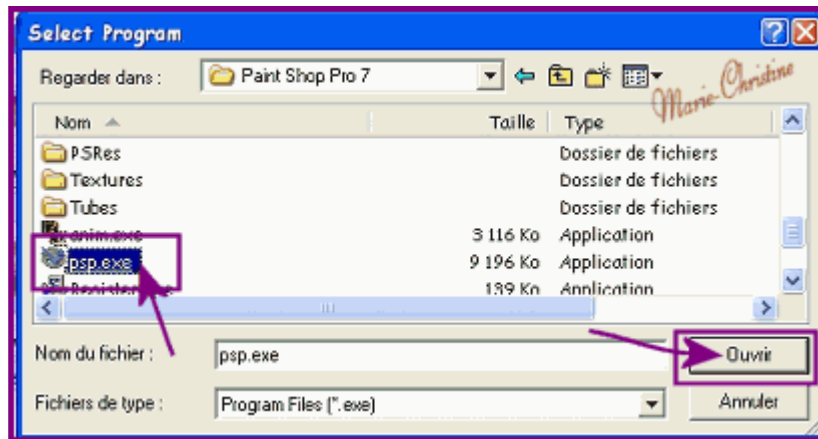
Si vous avez un autre programme (Photoshop, Paint Shop...) vous pouvez modifier ce paramètre.



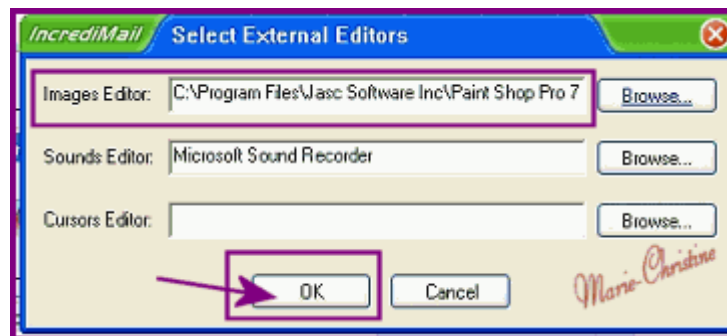
Cliquez sur le menu "Tools" puis sur la ligne "Select external editors". Une nouvelle fenêtre s'ouvre : vous voyez les éditeurs qui sont sélectionnés par défaut.



Cliquez sur le bouton "Browse" pour ouvrir un explorateur.



Dans mon cas, je vais dans Program Files chercher mon logiciel Paint Shop. Je sélectionne l'application et je clique sur "Ouvrir".



On voit que c'est Paint Shop qui va s'ouvrir maintenant pour éditer les images. Je clique sur Ok pour valider la modification.

Vous pouvez faire la même chose pour l'éditeur de sons et pour les curseurs.

Ces éléments correspondent à ?

Main Windows : les principales images et icônes de la fenêtre principale

New/Opened Message : les principaux composants et icônes quand on rédige ou renvoie un mail

Style Box : la zone de style

Adresses Book & AAA : le carnet d'adresse

Scrollbar & Dialogs : ascenseurs et boutons de boîtes de dialogue

Signature Editor : éditeur de signature

Voice Recorder : l'enregistreur (y compris l'animation Flash)

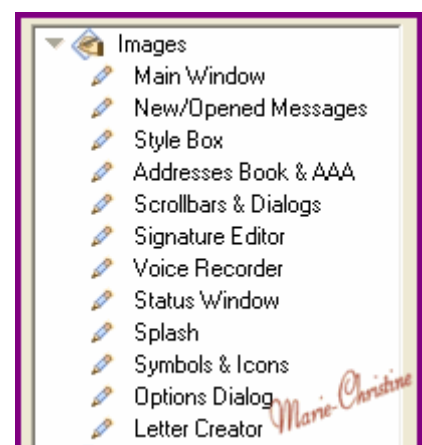
Status Windows : l'animation Flash de l'horloge et envoi/réception de mails

Splash : l'image d'ouverture de Incredimail

Symbols & Icons : les icônes des menus, des avertissements, des dossiers

Options Dialog : les .gif de Enzo

Letter Creator : les icônes visibles dans les fenêtres du créateur de papiers Letter Creator

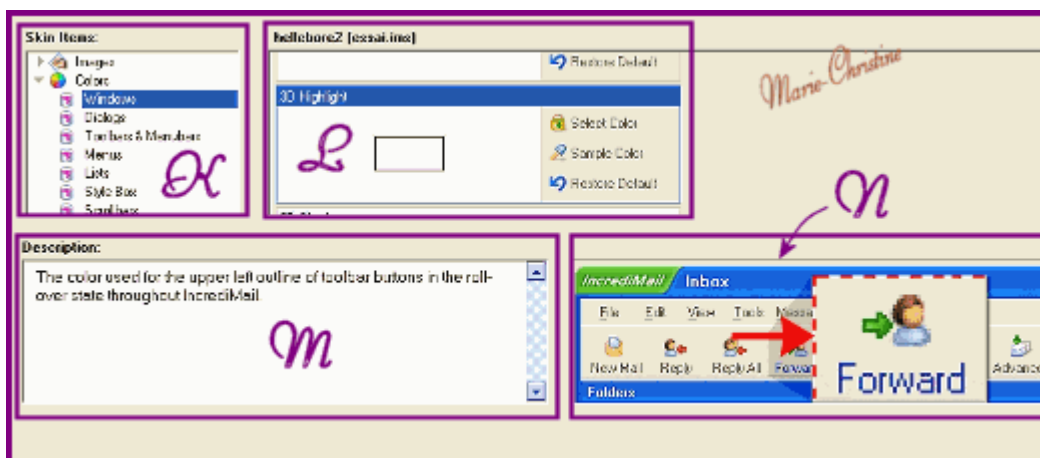




Welcome : le son au lancement de Incredimail, celui qui accompagne l'image Splash
Style Box : les sons de la boîte de style
Typing Sounds : les sons quand on écrit dans un mail

Modifier une couleur

Vous pouvez changer de nombreuses couleurs. Vous remplacez une couleur existante par une autre.

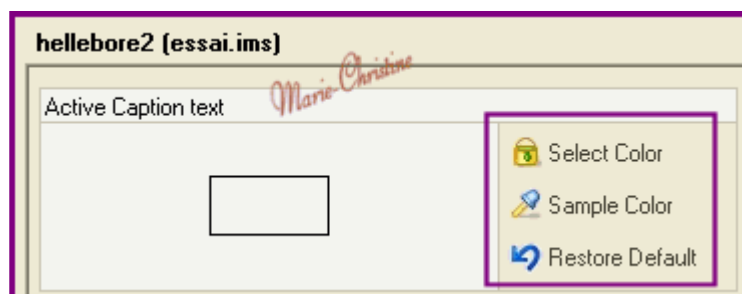


En **K** vous trouvez l'explorateur.

En **L** vous voyez la liste des couleurs qui composent l'élément sélectionné, vous cliquez sur un des boutons pour lancer la modification.

La description se trouve en **M**.

Vous voyez l'aperçu de ce que vous modifiez en **N**.

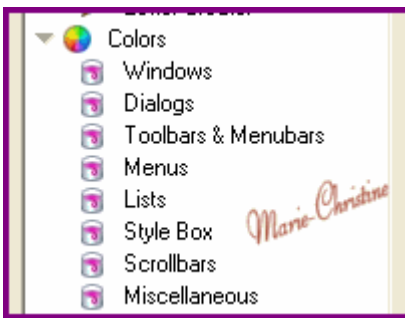


Select Color, "sélection d'une couleur" : à partir de la palette standard de couleurs.

Sample Color, "échantillon de couleur" : sélection grâce à une pipette d'une couleur autre que sur la palette. Si vous réduisez la fenêtre de Skin Creator, vous pouvez sélectionner un couleur qui se trouve sur le bureau par exemple.

Restore Default, "restaurer la couleur" : restauration de la couleur par défaut.

Ces éléments correspondent à ?



Windows : la couleur des titres des fenêtres actives et inactives.

Dialogs : la couleur des polices dans les boîtes de dialogue et leurs boutons.

Toolbars & Menubars : la couleur de la police de la barre des menus et des outils.

Menus : gestion des couleurs dans les menus (police, fond et surlignage).

Lists : gestion des couleurs dans les titres des mails (police, fond et surlignage).

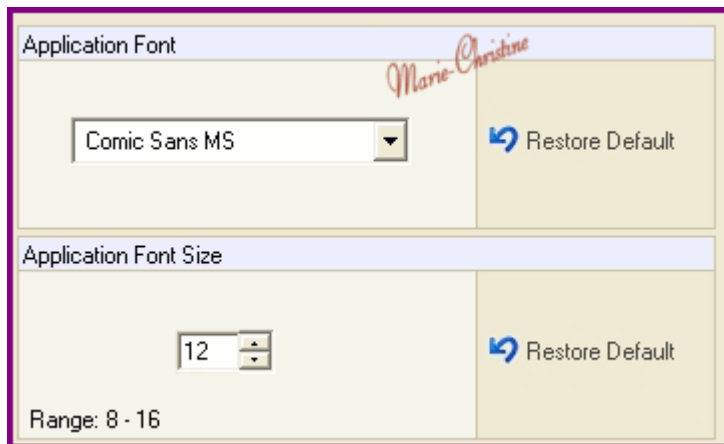
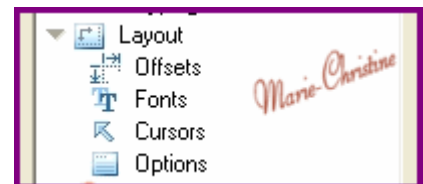
Style Box : gestion des couleurs dans la zone de style (police, fond et surlignage).

Scrollbars : gestion des couleurs des ascenseurs de la zone de prévisualisation des mails.

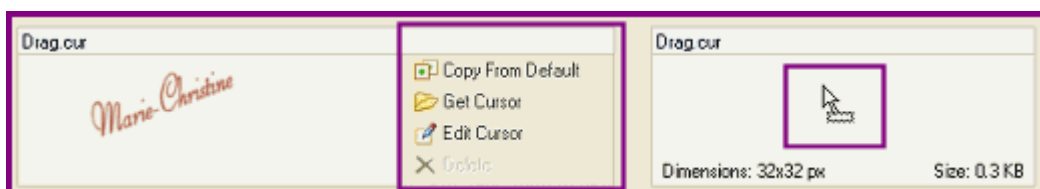
Miscellaneous : gestion des couleurs des info-bulles, liens, barre de progression.

Les autres paramètres

Offset : il s'agit des diverses marges des titres.

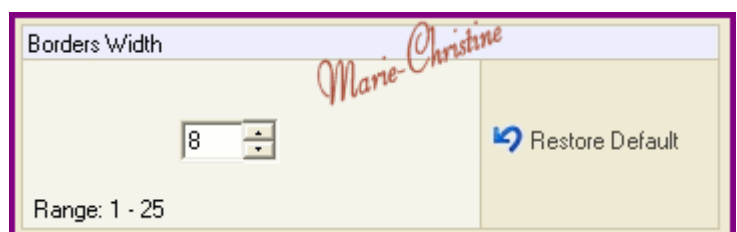


Fonts : il s'agit des polices et leur taille.



Cursors : les curseurs. A droite vous voyez l'aperçu du curseur, au centre vous cliquez sur les boutons pour modifier les curseurs. Ce sont les mêmes boutons que pour les images.

Options : les rollovers, bordures externes et boutons spéciaux.



"Les éléments non modifiés"

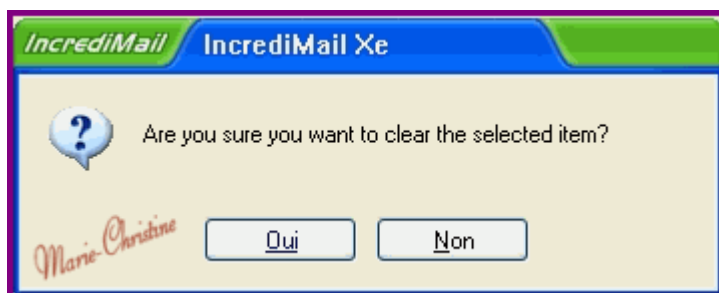
Dans l'explorateur, il y a un dossier "éléments non modifiés " (**Not Modified**).
Ce dossier contient tous les éléments qui n'ont pas été modifiés lors de la création du skin. Avant d'enregistrer le skin, il est conseillé de vérifier les éléments qui sont dans ce dossier : vous pouvez ainsi facilement voir si vous avez oublié de modifier un élément.



Les éléments sont rangés dans 3 catégories **Images** (les animations Flash sont dans ce dossier), **Sons** et **Courseurs**. Les fenêtres dans l'espace de travail sont les même que dans les dossiers correspondants.

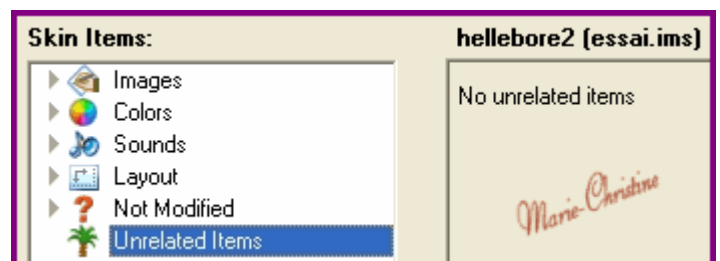
"Les éléments indépendants"

Dans le dossier "**Unrelated items**" (éléments indépendants) vous trouvez les éléments qui sont devenus inutiles pour votre skin : les thumbs par exemple. Le choix est vite fait : soit "delete" (suppression), soit ne rien faire !



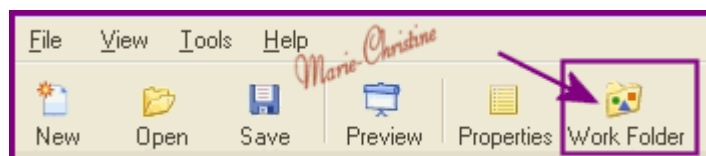
Notez au passage le choix en français de la boite de confirmation de suppression !

Si vous enregistrez le skin avant de supprimer tous les "éléments indépendants", vous aurez un message d'avertissement vous demandant si vous voulez intégrer ces éléments au skin. Il vaut mieux les effacer si vous pensez ne pas les utiliser car ils seront archivés dans le skin et rendront le skin inutilement lourd.



Le dossier de travail

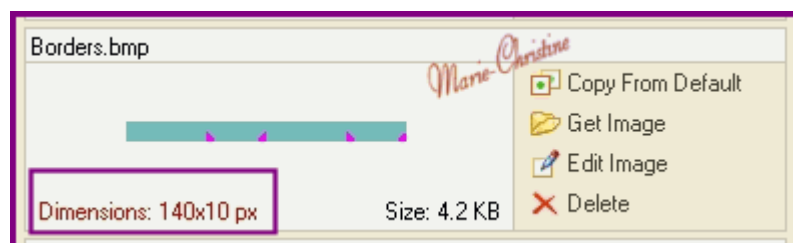
Si vous avez déjà modifié des images d'un skin sans avoir Skin Creator, le dossier de travail (**Work Folder**) sera très utile. Dans ce dossier, vous pouvez placer toutes vos images modifiées. Ces images mises dans le dossier de travail se substitueront aux images du skin par défaut. Les images qui n'ont pas été changées demeureront comme elles sont dans le skin par défaut.



Pour déplacer vos images, ouvrez le dossier où sont enregistrées les images modifiées, cliquez sur le bouton "dossier de travail" travail (**Work Folder**) dans la barre d'outil de Skin Creator. Sélectionnez les images et glissez-les avec votre souris dans ce "dossier de travail". Les changements sont reflétés automatiquement dans la colonne "nouveau skin" de Skin Creator.

Attention : vous devez absolument donner à vos images le nom exact de l'image dans le skin par défaut, sinon vous ne les verrez pas dans le skin.

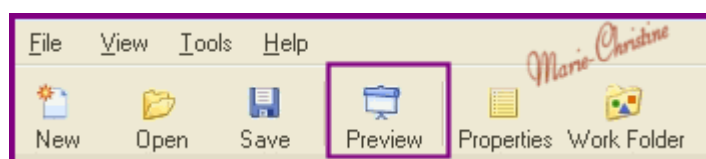
Cette méthode sera très utile, notamment pour détecter les éventuelles différences de dimensions que vous pourriez avoir par rapport au skin par défaut. Vous corrigez votre image pour ajuster les dimensions, ou vous pouvez garder votre image, mais n'oubliez pas de regarder si vous devez corriger les marges.



Voici un exemple que j'ai ainsi trouvé dans mon skin. Notez la couleur rouge pour indiquer où se situe l'erreur.

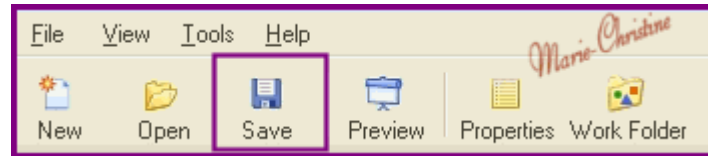
Voir un aperçu du skin

Vous pouvez vérifier les changements que vous faites au skin d'Incredimail chaque fois que vous changez une image. Cliquez sur le bouton "aperçu" (**Preview**) dans Skin Creator. Incredimail s'ouvre automatiquement. Vous pouvez ainsi vérifier l'emplacement d'une image, l'alignement d'une marge ou le bien-fondé d'une modification de couleur

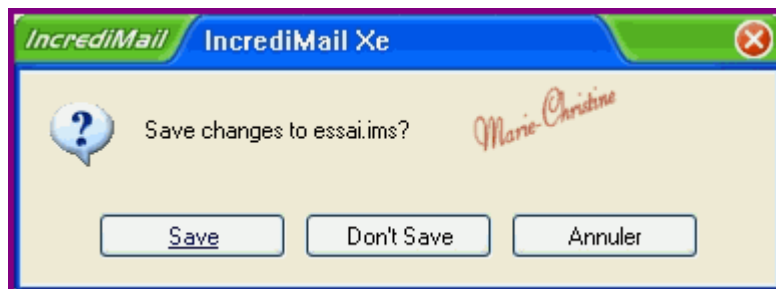


Enregistrer le skin

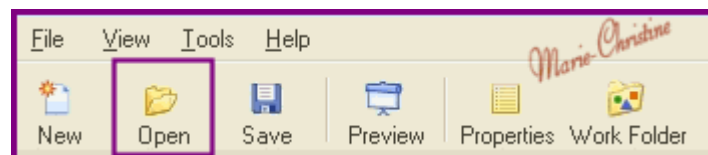
Quand vous avez terminé de modifier les images, vous devez enregistrer le skin. Cliquez sur le bouton "enregistrer" (**Save**). Choisissez l'emplacement où vous voulez que le nouveau skin soit enregistré, l'extension .ims est automatiquement ajoutée.



Vous pouvez enregistrer le skin et quitter Skin Creator quand vous le désirez. Si vous quittez Skin Creator en ayant oublié d'enregistrer des modifications, une fenêtre va vous rappeler à l'ordre.



Pour retravailler sur le skin ensuite, cliquez sur "ouvrir" (open) et cherchez l'endroit où vous avez enregistré votre skin.



Si vous n'avez pas donné un nom à votre nouveau skin, une fenêtre de propriétés du skin s'ouvre pour que vous complétiez les champs vides.



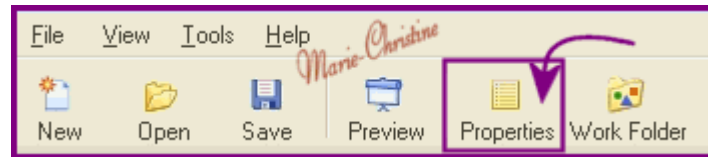
Display Name : le nom du skin. C'est le nom que vous verrez dans la liste des enjolivures, c'est son vrai nom par lequel il sera connu.

File Name : le nom de fichier du skin. C'est le nom interne du skin, celui qui sera reconnu par Incredimail. Remplacer les espaces par le signe `_`, pas de caractères accentués, ni de majuscules

Collection Name : le nom de la collection. Choisissez "général" si vous hésitez, mais vous pouvez aussi entrer un nom de collection, dans laquelle vous enregistrerez tous vos skins.

Donnez au nouveau skin un nom d'affichage, un nom de fichier et un nom de collection.

Vous pouvez aussi modifier ces propriétés à tout moment en cliquant sur le bouton "propriétés" (**Properties**).



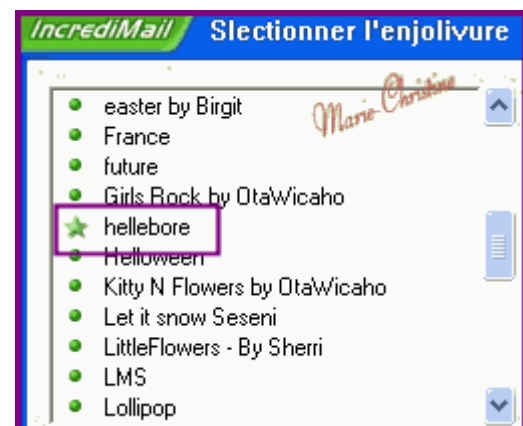
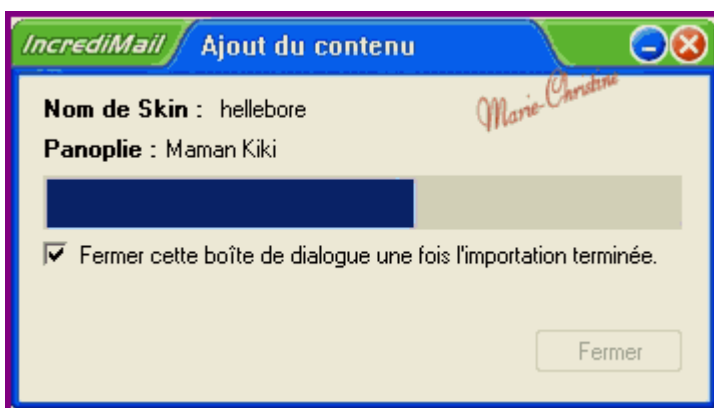
Que faire avec le skin ?

Vous pouvez ajouter le nouveau skin au menu "enjolivre" de IncrediMail.

Ouvrez le menu "fichier" (**File**) dans Skin Creator et choisissez "importer dans IncrediMail" (**Import into Incredimail**).



Une barre de progression vous informe de l'installation du skin. Vous pourrez remarquer une icône à côté de son nom dans le menu "Enjolivre" de Incredimail, signalant qu'il est nouveau.

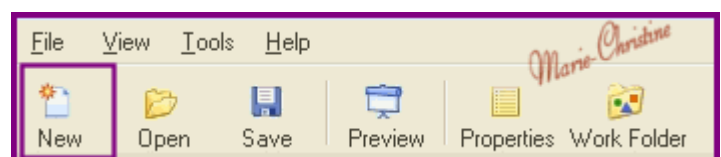


Il peut aussi être envoyé à la famille et aux amis par l'intermédiaire d'un email, où placé sur Internet pour un téléchargement direct.

Et maintenant ?

Et maintenant, il ne vous reste plus qu'à mettre ce tutoriel en application.

Commencez par cliquer sur "nouveau" (**new**) dans Skin Creator, et



..... Et je veux bien tester vos skins, vous signaler des erreurs ou donner des conseils 🤔