

WorkShop

[illegible]

Sämtliche Änderungen erfolgen auf eigene Gefahr für Beschädigung kann keine Haftung übernommen werden. Wenn im Skin ein Fehler gemacht wird kann es vorkommen das man ein Flash erase machen muß oder das Image neu ins Flash spielen muß. Es es ist also von Vorteil wenn man sich mit dem aufspielen von Images auf die Box auskennt. Zur Sicherheit sollten die Skin´s auf einem Image getestet werden das sich auf einem USB Stick befindet.

[illegible]

1. Was gehören zum Skin ?	(released)	Seite 2 - 3
2. Wie bearbeite ich die .esml Dateien ?	(released)	Seite 4 - 5
3. Aufbau der .esml Dateien	(released)	Seite 6 - 10
4. Bestandteile default.esml	(released)	Seite 11-12
5. Erstellen MainZap Menü		Seite
6. Erstellen LCD Main Menü	(released)	Seite
7. Erstellen Options Menü		Seite
8. Einfügen Radio + MP3 Pic.		Seite
9. FAQ aus dem Board		Seite
10. Offen „ Schau´mer mal „		Seite

Was wird zum WorkShop benötigt.

1. DreamBox
2. PC mit Netzwerk Verbindung zur DreamBox
3. Original Image 1.07_2 auf der DreamBox und/oder auf Stick.
4. MS Word
5. MS Editor
6. DreamWorker Skin (worker.esml und worker.info)
7. InternetExplorer oder FTP Programm
8. Grafik Programm zum .png erstellen
9. 4Colors um die Farben umzurechnen

1. Was gehört zum Skin ?

Die Files des Skin's befinden sich im Flash der DreamBox. Je nach Image sind einige Skin's schon integriert diese Files befinden sich in:

\share\tuxbox\enigma\skins --> Verzeichnis für .esml und .info Dateien und default.esml

\share\tuxbox\enigma\pictures --> Verzeichnis für die Bilder

\share\fonts --> Verzeichnis für die Schriften

In diesen Verzeichnissen können keine Änderungen vorgenommen werden.

(keine Schreibrechte, nur zu ändern im Image (.img) vorm flashen außer mit einem Stick)

Wenn wir neue Skin's auf die DreamBox kopieren müssen wir folgende Verzeichnisse verwenden. Dort haben wir sämtliche Schreibrechte.

\var\tuxbox\config\enigma\skins --> Verzeichnis für .esml und .info Dateien

\var\tuxbox\config\enigma\pictures --> Verzeichnis für die Bilder

\var\tuxbox\config\enigma\fonts --> Verzeichnis für die Schriften

Die .info Datei enthält folgende Zeilen.

esml=worker.esml --> Dateiname der .esml datei

name=DreamWorker --> Name im DreamBox Skin Menü

Achtung : Immer auf groß/klein Schreibung achten. Wird z.b. Worker.esml in der .Info groß geschrieben und als Dateiname worker.esml klein geschrieben dann klappt's nicht. Am besten immer alles klein schreiben.

Die .esml Datei enthält.

Alle Skin spezifische Änderungen. Was nicht in der .esml Datei steht wird aus der default.esml (share\tuxbox\enigma\skins) geladen. Bei einige Illegale Images ist die default.esml modifiziert (andere Fonts. . .) dadurch werden die Skin's nicht in allen Images gleich angezeigt. Die default.esml kann nicht (oder nur schwer) geändert werden dazu aber später mehr.

Verzeichnis " pictures "

Im " pictures " Verzeichnis werden die Bilddateien (.png) abgelegt . Es existiert in \var\tuxbox\config\enigma\pictures und in \share\tuxbox\enigma\pictures wobei wir nur in \var\tuxbox\config\enigma\pictures Änderungen vornehmen können. Das Verzeichniss wird zuerst in \share\tuxbox\enigma\pictures und dann in \var\tuxbox\config\enigma\pictures gesucht. Es muss immer ein entsprechendes Unterverzeichnis angelegt werden. z.b. \var\tuxbox\config\enigma\pictures\DreamWorker

“ Skin - Projekt “ by Mr.Bunny

<http://dream-worker4u.de.vu/>

Im aufgeführten Beispiel aus dem DreamWorker Skin wird auf das Standart Unterverzeichniss "chk_silver" verwiesen. Dieses ist im \share\tuxbox\enigma\pictures. Daraus werden einige .png Dateien für den Skin verwendet. Dazu später mehr.

```
<value name="eWindow.titleHeight" value="30" />
<value name="fontsize" value="19" />
</values>

<images basepath="chk_silver" target="fb">




```

Verzeichnis " fonts "

Im " fonts " Verzeichnis werden die Schriften abgelegt. Es existiert in \var\tuxbox\config\enigma\fonts und in \share\fonts wobei wir nur in \var\tuxbox\config\enigma\fonts Änderungen vornehmen können. Schrift wird zuerst in \share\fonts und dann in \var\tuxbox\config\enigma\pictures gesucht. Hier werden keine Unterverzeichnisse erstellt. Die Schrift wird direkt in das " fonts " Verzeichnis kopiert.

Im aufgeführten Beispiel aus dem DreamWorker Skin wird dem Font pakenham.ttf der Name " lcd " zugewiesen, der sich in \share\fonts befindet.

```
<author>
<name>http://dream-worker4u.de.vu/</name>
</author>

<font>
<font file="pakenham.ttf" name="lcd" />
</font>

<fontalias>

<map name="lcd.menu.element" font="lcd" size="25" />

<map name="lcd.main.service_name" font="lcd" size="39" />
<map name="lcd.main.clock" font="lcd" size="28" />
<map name="lcd.standby.clock" font="lcd" size="69" />
```

2. Wie bearbeite ich die .esml Dateien ?

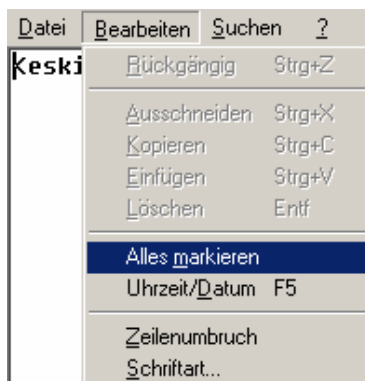
Werden die .esml Dateien im Windows Editor geöffnet sieht dies meistens so aus.

```
escription" font="Blue.Regular" size="30" />■          <map name="eEPGSelector.Entry.DateTi
          <color name="pal18" color="#00c5c5" />■          <color name="pal19" c
3" />■          <color name="pal32" color="#113e70f" />■          <color name="pal33"
005a5a5a" />■          <color name="pal56" color="#113e7fa2" />■          <color name=
al79" color="#111c3249" />■          <color name="pal80" color="#11346c89" />■
lor name="pal103" color="#00396995" />■          <color name="pal104" color="#0035628b" />■
l126" color="#00ffe400" />■          <color name="pal127" color="#003ed526" />■
"#11333333" />■          <color name="pal150" color="#114a4a4a" />■          <color name=
/>■          <color name="pal173" color="#1181a4c6" />■          <color name="pal174"
name="pal196" color="#44080808" />■          <color name="pal197" color="#11275266" />■
<map name="eSlider.activated.right" color="selected" />■          <map name="eServiceS
eCheckbox.checked" src="checked.png" />■          <img name="eCheckbox.unchecked" src=
r.png" nomerge="yes" />■          ■          <img name="3DBorder.unselected.corner
Border.unselected.ver.light" />■          <map name="eStatusBar.topLeft" img="3DBorder
mboBox.bottomLeft" img="3DBorder.unselected.corner.darkLight.swap" />■          ■■
" img="3DBorder.unselected.ver.dark" />■          <map name="eButton.bottomRight" img=
img="3DBorder.unselected.corner.light.swap" />■          <map name="eListBox.bottom" img="3DB
70" name="r2" alphatest="on" />■          <eLabel position="629:54" size="70:7
120:64">■          <eProgress position="7:2" size="65:6" name="volume_bar" fore
nt="Blue.Bold;34" name="time" align="center" backgroundColor="content" foregroundColor="whi
el position="234:143" size="8:16" pixmap="button_yellow" name="button_yellow_enabled" alphat
e.Bold;17" size="70:15" foregroundColor="white" />■          <eLabel name="recSta
ndColor="white" alphatest="on" />■          <eLabel position="404:0" siz
```

Weshalb dies so ist entzieht sich meiner Kenntnis ist aber bei den meisten Linux Dateien so. Da wir die .esml Dateien in dieser Form nur schlecht bearbeiten können. Müssen wir diese in ein etwas sortierteres Format bringen.

Dazu öffnen wir die .esml Datei mit dem Windows Editor.

Nun auf [Bearbeiten] und dann auf „ Alles markieren „ klicken der gesamte Skin ist nun markiert.



Durch [Bearbeiten] „ kopieren „ oder STRG +C den Skin in die Zwischenablage kopieren.

Nun Word öffnen und [Bearbeiten] „ einfügen „ oder STRG+V den Skin in Word einfügen.

“ Skin - Projekt “ by Mr.Bunny

<http://dream-worker4u.de.vu/>

Der Skin sollte nun wie folgt in Word dargestellt.

```
<eskin>
  <author>
    <name>http://dream-worker4u.de.vu/</name>
  </author>

  <fonts>
    <font file="pakenham.ttf" name="lcd" /> <!-- Found at dafont.com freeware -->
  </font>
  <fontalias>
    <map name="eServiceSelector.Entry.Description" font="Nimbus" size="19" />
    <map name="eStatusBar" font="Nimbus" size="19" />
    <map name="eChannellInfo" font="Nimbus" size="20" />
    <map name="eWindow.TitleBar" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eWindow.Title_Bar" font="Nimbus" size="33" />
    <map name="eWindow.Childs" font="Nimbus" size="19" />

    <map name="eListBox.EntryText.normal" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eServiceSelector.singleColumn.Entry.Name" font="Nimbus" size="22" />
    <!--map name="eBouquetSelector.Entry.Name" font="Nimbus" size="32" /-->
    <map name="eEPGSelector.Entry.Description" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eEPGSelector.Entry.DateTime" font="Nimbus" size="22" />

    <map name="eventview.description" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eventview.date" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eventview.time" font="Nimbus" size="22" />
    <map name="eventview.channel" font="Nimbus" size="22" />
```

Nun gehen wir im Word wieder auf [Bearbeiten] „ Alles markieren „ und wechseln zum Windows Editor.

Wir können nun die Dateien aus der Zwischenablage in die geöffnete .esml Datei einfügen oder aber in eine neue Datei einfügen.

So jetzt können wir mit der .esml Datei vernünftig arbeiten.

3. Aufbau der .esml Dateien

In diesem Kapitel gehen wir auf die Hauptbestandteile eines Skins ein. Diese können natürlich Variieren je nachdem was wir in den Skin hinein nehmen.

author

Hier kann sich der Autor verewigen.

```
<author>
  <name>http://dream-worker4u.de.vu/</name>
  <email>mrbunny@gmx.de</email>
  <title>DreamworkerSkin</title>
</author>
```

fonts

Wenn zusätzliche Fonts verwendet werden, werden sie hier einem Namen zugewiesen.

font file = Font File name
name = Font Name im Skin

```
<font>
  <font file="pakenham.ttf" name="lcd" />
</font>
```

fontalias

In den Fontalias werden dann Fontaliasnamen ein Font und eine Größe zugewiesen. Im weiteren Verlauf wird dann nur der Fontaliasname verwendet.

map name = FontAliasName
font = ein in angegebener Font (oder aus default.esml)
size = Hier wird die Größe festgelegt.

```
<fontalias>
  <map name="eServiceSelector.Entry.Description" font="Nimbus" size="19" />
  <map name="eStatusBar" font="Nimbus" size="19" />
  <map name="eChannelInfo" font="Nimbus" size="20" />
  <map name="eWindow.TitleBar" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eWindow.Title_Bar" font="Nimbus" size="33" />
  <map name="eWindow.Childs" font="Nimbus" size="19" />
  <map name="eListBox.EntryText.normal" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eServiceSelector.singleColumn.Entry.Name" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eBouquetSelector.Entry.Name" font="Nimbus" size="32" />
  <map name="eEPGSelector.Entry.Description" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eEPGSelector.Entry.DateTime" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eventview.description" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eventview.date" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eventview.time" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="eventview.channel" font="Nimbus" size="22" />
  <map name="lcd.menu.element" font="lcd" size="25" />
  <map name="lcd.main.service_name" font="lcd" size="39" />
  <map name="lcd.main.clock" font="lcd" size="28" />
  <map name="lcd.standby.clock" font="lcd" size="69" />
  <map name="eStatusBar" font="Nimbus" size="16" />
  <map name="global.normal" font="Nimbus" size="19" />
  <map name="global.30" font="Nimbus" size="19" />
  <map name="global.fixed" font="Nimbus" size="19" />
  usw...
</fontalias>
```

colors

In den Colors können wir einen Colorname vergeben und diesem einer Farbe zuordnen.

color Name = Namen der Farbe
color = Hex der Farbe

```
<colors>
  <color name="trans" color="#ffffff" />
  <color name="content" color="#114176a9" />
  <color name="selected" color="#11448db2" />
  <color name="progressBar" color="#006ac4ff" />
  <color name="hell" color="#8AD9FF" end="#ffffff" size="16" />
  <color name="mittel" color="#0080C0" end="#ffffff" size="16" />
  <color name="dunkel" color="#006393" end="#ffffff" size="16" />
  <color name="green" color="#03ff03" />
  <color name="yellow" color="#ffff03" />
  <color name="red" color="#ff0303" />
  <color name="blue" color="#0303ff" />
  <color name="schwarz" color="#000000" />
</colors>
```

colorscheme

map name = Name des Colorschemas
color = Name der Farbe wie in colors vergeben + und - für Farbveränderungen

```
<colorscheme>
  <map name="eStatusBar.background" color="dunkel" />
  <map name="eStatusBar.foreground" color="dunkel+15" />
  <map name="global.normal.background" color="mittel" />
  <map name="global.normal.foreground" color="mittel+15" />
  <map name="button.normal.background" color="mittel" />
  <map name="global.selected.background" color="hell" />
  <map name="global.selected.foreground" color="hell+15" />
  <map name="global.disabled.background" color="hell" />
  <map name="global.disabled.foreground" color="hell+7" />
  <map name="eWindow.titleBar" color="dunkel" />
  <map name="eWindow.titleBarFont" color="dunkel+15" />
  <map name="eProgress.border" color="dunkel" />
  <map name="eProgress.left" color="hell" />
  <map name="eProgress.right" color="dunkel" />
  <map name="eSlider.activated.left" color="hell" />
  <map name="eSlider.activated.right" color="mittel" />
  <map name="eServiceSelector.highlight.background" color="hell" />
  <map name="eServiceSelector.highlight.foreground" color="hell+15" />
  usw...
</colorscheme>
```

values

Value name =
Value =

```
<values>
  <value name="eMessageBox.pos.x" value="100" />
  <value name="eMessageBox.pos.y" value="100" />
  <value name="eWindow.titleFontSize" value="22" />
  <value name="eWindow.borderLeft" value="0" />
  <value name="eWindow.borderRight" value="0" />
  usw...
</values>
```

images

Hier werden den Bilddateien (.PNG) Name zugeordnet.

basepath	=	Basis Verzeichnis im Pictures Verzeichnis
target	=	Ziel ???
img name	=	frei Definierbar
src	=	Dateiname (kann auch z.b. buttons/red-button.png angegeben werden und wäre dann im basepath Verzeichnis das Unterverzeichnis Buttons)

```
<images basepath="chk_silver" target="fb">
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  usw...
</images>
```

imagealias

Hier kann man den zuvor zugewiesenen img Namen ein imagealias zuweisen.

map name	=	frei Definierbar
img	=	zuvor definierter img Name

```
<imagealias>
  <map name="eStatusBar.top" img="line-h" />
  <map name="eStatusBar.left" img="line-v" />
  <map name="eStatusBar.topLeft" img="corner" />
  <map name="eStatusBar.bottom" img="line-h" />
  <map name="eStatusBar.right" img="line-v" />
  <map name="eStatusBar.bottomRight" img="corner" />
  <map name="eStatusBar.topRight" img="corner" />
  <map name="eStatusBar.bottomLeft" img="corner" />
  <map name="eComboBox.top" img="line-h" />
  <map name="eComboBox.left" img="line-v" />
  <map name="eComboBox.topLeft" img="corner" />
  <map name="eComboBox.bottom" img="line-h" />
  <map name="eComboBox.right" img="line-v" />
  usw....
</imagealias>
```


Ab hier unterscheiden sich die Skin's je nach dem was programmiert wird. Hier als Beispiel der wieder der Dreamworker Skin.

eZapMainMenu

Optionsmenü welches mit der (Dream) Taste aufgerufen wird.

Wird in Kapitel 7 behandelt.

```
<object name="eZapMainMenu">

  <eWidget position="0:390" size="720:270" backgroundColor="hell" >
    <eWidget position="0:45" size="720:25" backgroundColor="mittel" />
      <eWidget position="0:102" size="720:2" backgroundColor="hell" />
      <eWidget position="0:42" size="720:2" backgroundColor="hell" />
      <eWidget position="0:71" size="720:2" backgroundColor="hell" />

      <eLabel position="22:22" size="70:70" name="l3" alphatest="on" />
      <eLabel position="114:22" size="70:70" name="l2" alphatest="on" />
      <eLabel position="208:22" size="70:70" name="l1" alphatest="on" />
      <eLabel position="312:5" size="100:100" name="m" alphatest="on" />
      <eLabel position="443:22" size="70:70" name="r1" alphatest="on" />
      <eLabel position="537:22" size="70:70" name="r2" alphatest="on" />
      <eLabel position="629:22" size="70:70" name="r3" alphatest="on" />
      <eLabel position="0:105" size="720:48" align="center" font="eWindow.Title_Bar"
foregroundColor="yellow" backgroundColor="mittel" name="description" />
    </eWidget>
  </object>
```

enigma_lcd_main

LCD Display während des Betriebs der DreamBox.

Wird in Kapitel 6 behandelt.

```
<object name="enigma_lcd_main">

  <eZapLCDMain position="0:0" size="120:64">
    <eLabel position="0:0" size="120:64" font="lcd.main.service_name" wrap="on"
      align="center" name="service_name" />
  </eZapLCDMain>
</object>
```

enigma_lcd_scart

LCD Display während des Betriebs über Scart/Video

```
<object name="enigma_lcd_scart">
  <eZapLCDScart position="0:0" size="120:64">
    <eProgress position="7:2" size="65:6" name="volume_bar" foregroundColor="0"
      leftColor="0" rightColor="255" border="1" />
    <eLabel position="0:0" size="120:17" pixmap="lcd_enigma_logo" />
    <eLabel position="4:20" size="112:38" pixmap="lcd_scart" />
  </eZapLCDScart>
</object>
```

enigma_lcd_standby

LCD Display im Standby in diesem Fall als BigClock.

```
<object name="enigma_lcd_standby">
  <eZapLCDStandby position="0:0" size="120:64">
    <eLabel position="10:0" size="e:e" font="lcd.standby.clock" name="clock" />
  </eZapLCDStandby>
</object>
```

ezap_main

Dieses Menü wird beim Umschalten und drücken der OK Taste angezeigt.

```
<object name="ezap_main">
  <eZapMain position="0:54" size="720:471">

    <eWidget position="0:0" size="720:2" backgroundColor="hell" />
    <eWidget position="0:3" size="720:36" backgroundColor="dunkel" />
    <eWidget position="0:40" size="720:2" backgroundColor="hell" />
    <eWidget position="0:378" size="720:3" backgroundColor="hell" />
    <eWidget position="0:382" size="720:68" backgroundColor="mittel" />
    <eWidget position="0:451" size="720:16" backgroundColor="dunkel" />
    <eWidget position="0:468" size="720:3" backgroundColor="hell" />

    <eLabel position="10:3" size="570:32" align="center" wrap="on" font="Nimbus;32"
      name="ch_name" backgroundColor="dunkel" foregroundColor="green" />

    usw.....
  </eZapMain>
</object>
```

4. Bestandteile default.esml

Schriften	<fonts>
??	<values>
Aliasnamen für Schriften	<fontalias>
Images angeben	<images basepath="" target="fb">
Farben angeben	<colors>
Farbschemas angeben	<colorscheme>
Options Menü	<object name="eZapMainMenu">
EPG Info Box für Sendung	<object name="eventview">
LCD Display im TV-Betrieb	<object name="enigma_lcd_main">
LCD Display im Scart-Betrieb	<object name="enigma_lcd_scart">
LCD Display im Menü Betrieb	<object name="enigma_lcd_menu">
LCD Display im Standby Betrieb	<object name="enigma_lcd_standby">
LCD Display im Shutdown	<object name="enigma_lcd_shutdown">
LCD Display im Satfind	<object name="enigma_lcd_satfind">
Download Fenster	<object name="eDownloadWindow">
SatellitenConfig Fenster	<object name="eSatelliteConfigurationManager">
LNB - Setup	<object name="eLNBSSetup">
LNB - Fenster	<object name="eLNBPPage">
DiSEqC Fenster	<object name="eDiSEqCPage">
Satfind Fenster	<object name="eSatfind" >
Rotorconfig Fenster	<object name="RotorConfig">
Rotor Manual Fenster	<object name="RotorManual">
Transponder Typ Select	<object name="tsSelectType">
Transponder Manual	<object name="tsManual">
Automatische Sender suche SAT	<object name="tsAutomatic_sat">
Automatische Sender suche SAT	<object name="tsAutomatic_cable">
Transponder Scan	<object name="tsScan">
Multi Sat Fenster	<object name="tsMultiSat">
Setup Skin's Fenster	<object name="setup.skins">
Transponder Settings Sat	<object name="transpondersettings.satellite">
Transponder Settings Kabel	<object name="transpondersettings.cable">
Satsuche Status Fenster	<object name="eFEStatusWidget">

“ Skin - Projekt “ by Mr.Bunny

<http://dream-worker4u.de.vu/>

Hilfe Fenster	<object name="eHelpWindow">
ServiceSelector einzeln	<object name="eServiceSelector_singleColumn">
ServiceSelector multi	<object name="eServiceSelector_multiColumn">
ServiceSelector Kombi.	<object name="eServiceSelector_combiColumn">
Buttons einzeln	<object name="eServiceSelector_singleColumn_buttons">
Buttons multi	<object name="eServiceSelector_multiColumn_buttons">
Buttons singel	<object name="eServiceSelector_combiColumn_buttons">
Service StatusBar	<object name="eServiceSelectorStatusbar">
EPG Selector	<object name="eEPGSelector">
Timer Liste Fenster	<object name="eTimerListView">
Timer Edit fenster	<object name="eTimerEditView">
Image Info Fenster	<object name="eAboutScreen">
Aufnahme Timer ??	<object name="recording_duration">
Sleep Timer Fenster	<object name="sleeptimer">
Aufnahme end Zeit ??	<object name="recording_end_time">
HDD File Menü	<object name="eHarddiskMenu">
Partitions Check Fenster	<object name="ePartitionCheck">
SW Update Fenster	<object name="eUpgrade">
Text Eingabe Fenster ??	<object name="eTextInputFieldHelpWidget">
Addon Download Fenster	<object name="eAddonDownload">
Text edit Fenster	<object name="TextEditWindow">
Sprach audwahl Box	<object name="eWizardLanguage">
DiSEqC Config. Fenster	<object name="eWizardDiseqc">
Transponder Fenster	<object name="TransponderWindow">

5. Erstellen MainZap Menü

So ab hier werden wir beginnen einen Skin komplett neu aufzubauen und zu Programmieren. Wir beginnen mal damit das MainZap Menü zu gestalten. Nun müssen wir uns erst mal im klaren werden was wir überhaupt in unserem Skin haben möchten.

So was wollen wir im Skin :

- Kanalname
- Aktuelle Zeit
- Anfangszeit Aktuelle Sendung
- Titel Aktuelle Sendung
- Dauer Aktuelle Sendung
- Anfangszeit nächste Sendung
- Titel Aktuelle nächste Sendung
- Dauer Aktuelle nächste Sendung
- Hintergrund Bild