

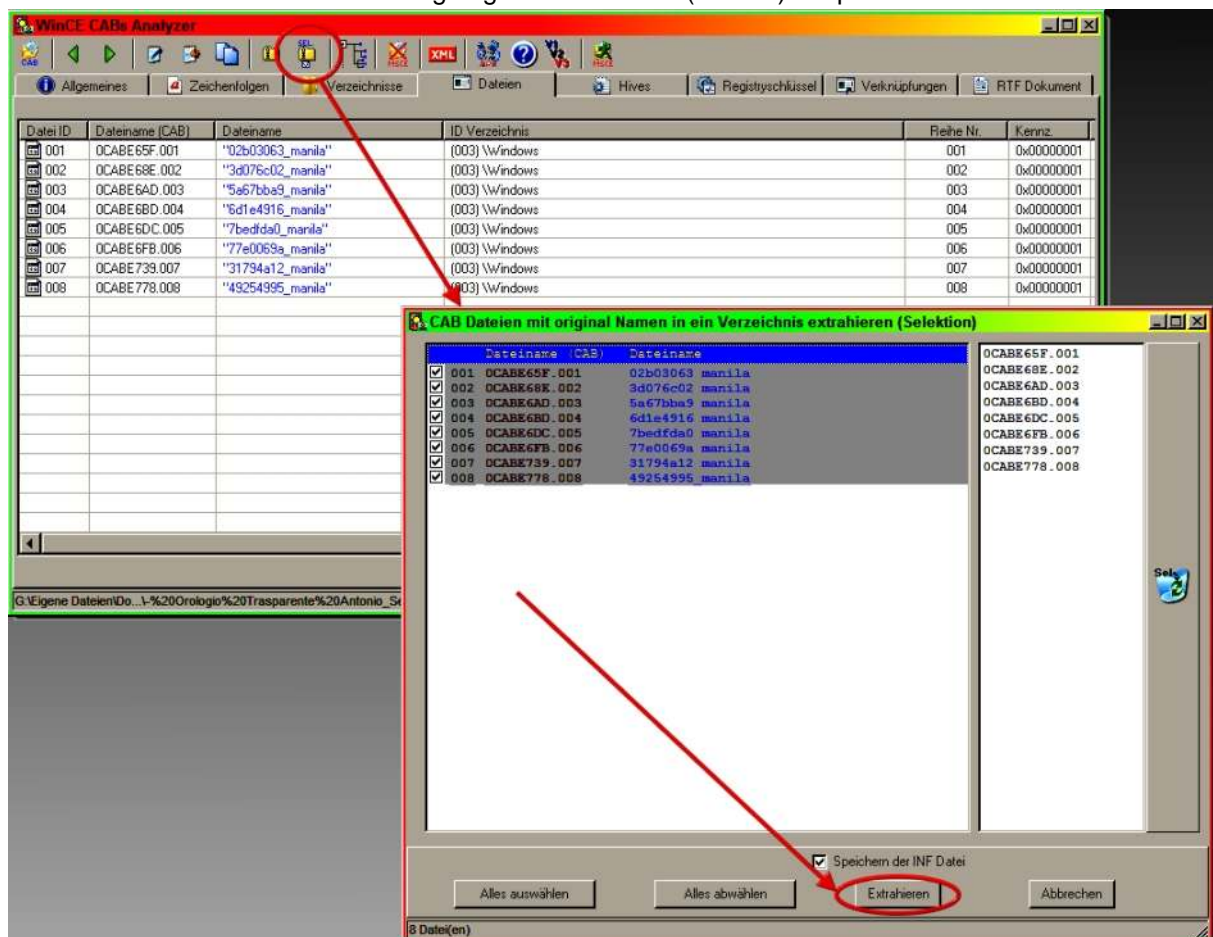
Anleitung zum Gestalten einer eigenen Uhr für den HTC HD2 - Leo

Um seine eigene Uhr für das HD2-Leo zu designen braucht man Folgendes:

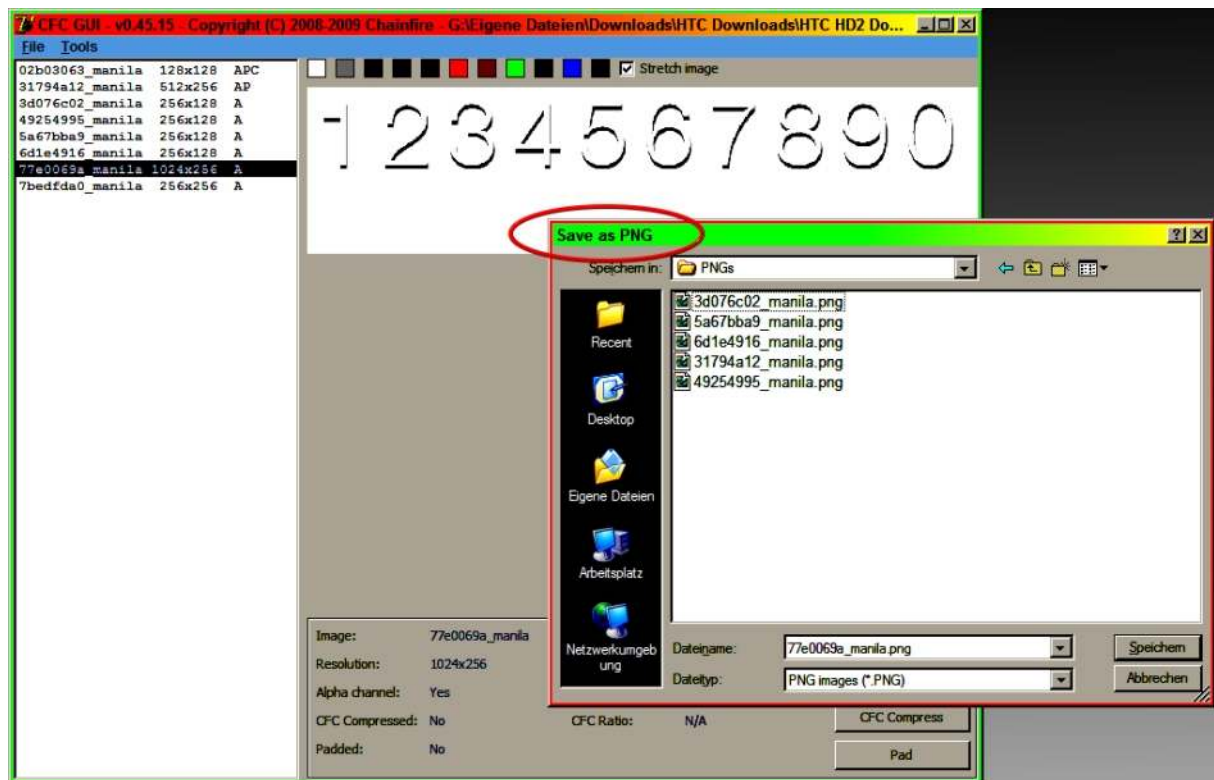
- Das Programm „**WinCE CABs Analyzer**“ zum extrahieren der _manila-Dateien aus einer .cab-Datei
gibt's hier:
<http://www.codeppc.com/telechargements/msceinf/MSCEInfGer.zip>
- Das Programm „**cfc gui**“ zum Bearbeiten der in den _manila-Dateien enthaltenen Bilder;
gibt's hier:
<http://forum.xda-developers.com/showthread.php?t=470798>
- Ein **Bildbearbeitungsprogramm**, das .png-Dateien (mit Transparenz) erstellen kann.
Ich habe dazu ULEAD PhotoImpact verwendet, geht aber auch z.B. mit Photoshop u.Ä.

Und dann kann's losgehen:

1. Um anzufangen, ist es wohl am besten, man lädt sich irgendein Theme, noch besser nur irgendeine (andere) Uhr herunter (**aber nur, wenn das Theme oder die Uhr als .cab-Datei vorliegt!!!**) und installiert sie einmal auf dem HD2 Leo.
Das hat den Vorteil, daß man dann später nicht stundenlang im Windows-Ordner in zig-tausend _manila-Dateien nach den Bildern suchen muß.
Ich habe dazu die folgende transparente Uhr genommen:
http://s74.hotfile.com/get/7d4360c64aaab3c65f80c2f216e8232cc92e3b79/4b0a5518/256/51a8b92d9a3600d2/0/-/%20Orologio%20Trasparente%20Antonio_Sense2.5.cab
So, jetzt haben wir einmal eine andere Uhr, aber die gefällt uns (noch) nicht.
Daher müssen wir als Nächstes
2. mit dem **WinCE CABs Analyzer** die _manila-Dateien aus der heruntergeladenen .cab-Datei extrahieren und in ein vorher angelegtes Verzeichnis (Ordner) abspeichern:

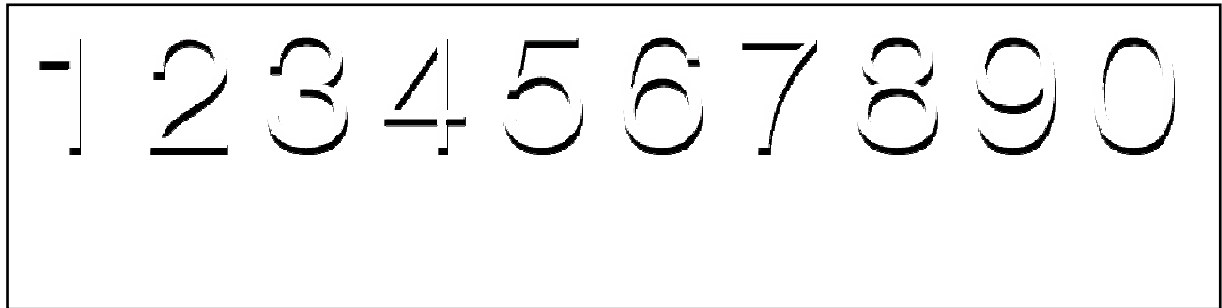


- Als Nächstes müssen wir die gerade extrahierten _manila-Dateien mit dem Programm „**cfc gui**“ analysieren (nach den darin enthaltenen Bilddateien absuchen) und diese ggfs. Ebenfalls an einem sicheren Ort als .png-Dateien abspeichern („Save as PNG“):



- Als Nächstes gehen wir in unser **Bildbearbeitungsprogramm** und erstellen 10 Bilder (das können Bilder in einem beliebigen Dateiformat wie z.B. .bmp sein, man sollte jedoch die gleiche Auflösung und Größe wählen die in unserem oben gerade gespeicherten .png-Bild vorliegt, sonst paßt am Ende alles nicht zusammen).
Hier können wir jetzt unserer Phantasie freien Spielraum lassen und die einzelnen Ziffern so gestalten, wie wir das möchten!
Wichtig ist bloß, daß die Ziffern auf einem rein-weißen Hintergrund stehen (oder jedenfalls auf einem Hintergrund einer Farbe, die in den Ziffern selbst nicht vorkommt... warum werden wir gleich sehen).
Jetzt haben wir also 10 Bilddateien, nennen wir sie mal „1.bmp“, „2.bmp“ usw. bis „0.bmp“.
- Noch immer in unserem **Bildbearbeitungsprogramm** öffnen wir jetzt ein **NEUES leeres** Bild, das unbedingt die gleiche Größe und Auflösung wie unser „0.bmp“ hat, aber einen **TRANSPARENTEN Hintergrund!!!**
Dieses Bild ist jetzt mal leer und hat außer Transparenz nichts zu bieten.
- Jetzt wechseln wir wieder zu unserem „0.bmp“, und treffen mit dem „Zauberstab“ eine Auswahl aller weißen Pixel (also des Hintergrundes), es ist also nur der weiße Hintergrund ausgewählt; dann kehren wir diese Auswahl mit dem Befehl „Auswahl Umkehren“ um, sodaß jetzt nur die von uns kreierte Ziffer ausgewählt ist.
Diese Auswahl (=die Ziffer) kopieren wir mit Strg+C in die Zwischenablage, wechseln zu dem neu eröffneten Bild mit dem transparenten Hintergrund und fügen sie dort mit Strg+V ein.
Jetzt haben wir in diesem neuen Bild mit transparentem Hintergrund ein Objekt eingefügt (=unsere Ziffer), das richten wir jetzt noch am rechten Rand und vertikal mittig aus.
Dieses Bild speichern wir jetzt als .png-Datei und nennen sie z.B. „0.png“.
- Die Schritte 5.) und 6.) wiederholen wir für die 9 restlichen Ziffern, sodaß wir am Ende 10 neue .png-Dateien (mit transparentem Hintergrund) haben, also z.B. „0.png“, „1.png“ usw. bis „9.png“.

8. Noch immer in unserem **Bildbearbeitungsprogramm** öffnen wir jetzt jene .png-Datei, die wir vorher aus der _manila-Datei extrahiert und exportiert haben, jene, die die 10 Ziffern zeigt (warum diese Datei KEINEN transparenten Hintergrund zu haben scheint ist mir selber ein Rätsel, aber lassen wir uns davon nicht verwirren, das Endprodukt wird trotzdem transparent sein). Das ist also jene Datei, die ungefähr so aussieht:



9. Wenn man in dieser Datei auf eine der Ziffern klickt (wir sind noch immer in unserem **Bildbearbeitungsprogramm**) dann wird man bemerken, daß es so aussieht, als wären diese 10 Ziffern 10 Objekte die gruppiert sind. Das interessiert uns aber nicht so sehr, wir lassen diese alten Ziffern vorerst mal stehen wo sie sind.

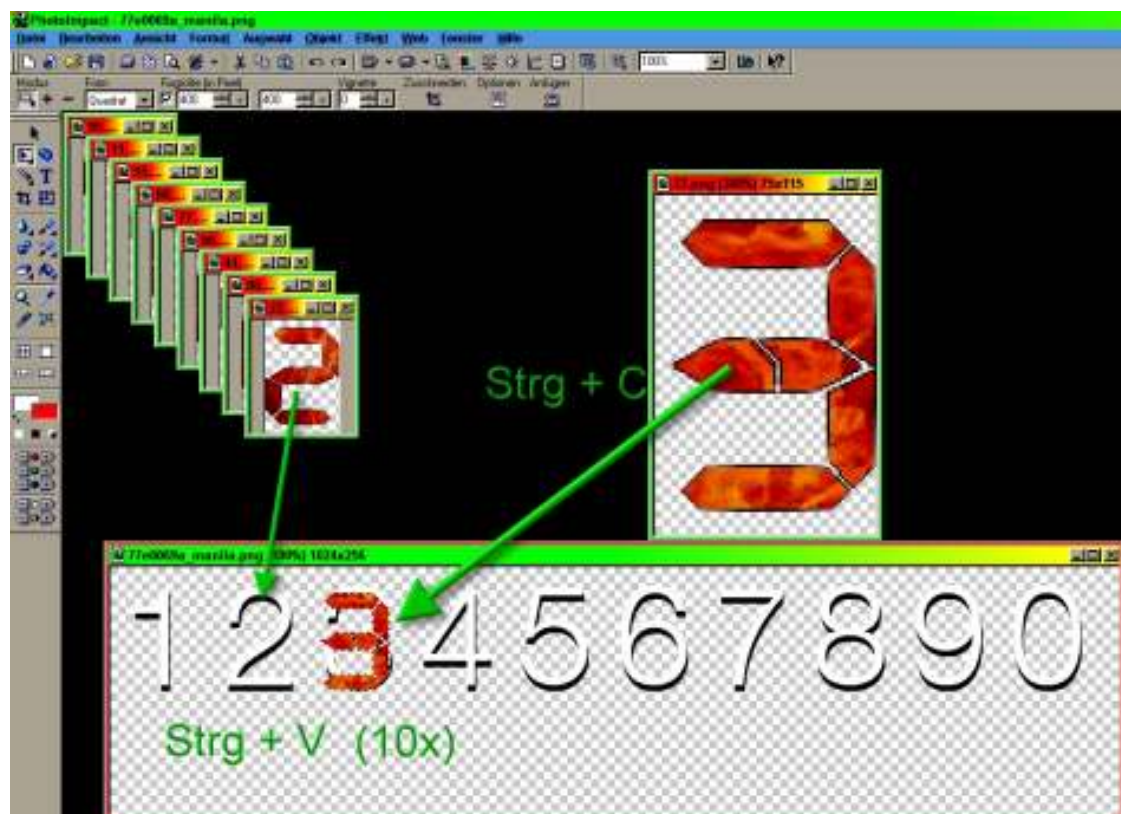
Wir nehmen jetzt der Reihe nach unsere neuen, transparenten .png-Dateien 0-9 der Reihe nach her und kopieren jedes davon einzeln und der Reihe nach in das alte .png-Bild mit den 10 Ziffern. Jetzt verschieben wir diese 10 neu eingefügten Ziffern in dem Bild so, daß sie sich mit den alten Ziffern möglichst decken.

DABEI IST ES WICHTIG, DASS VON DEN ALTEN ZIFFERN NOCH IMMER ETWAS ZU SEHEN IST!

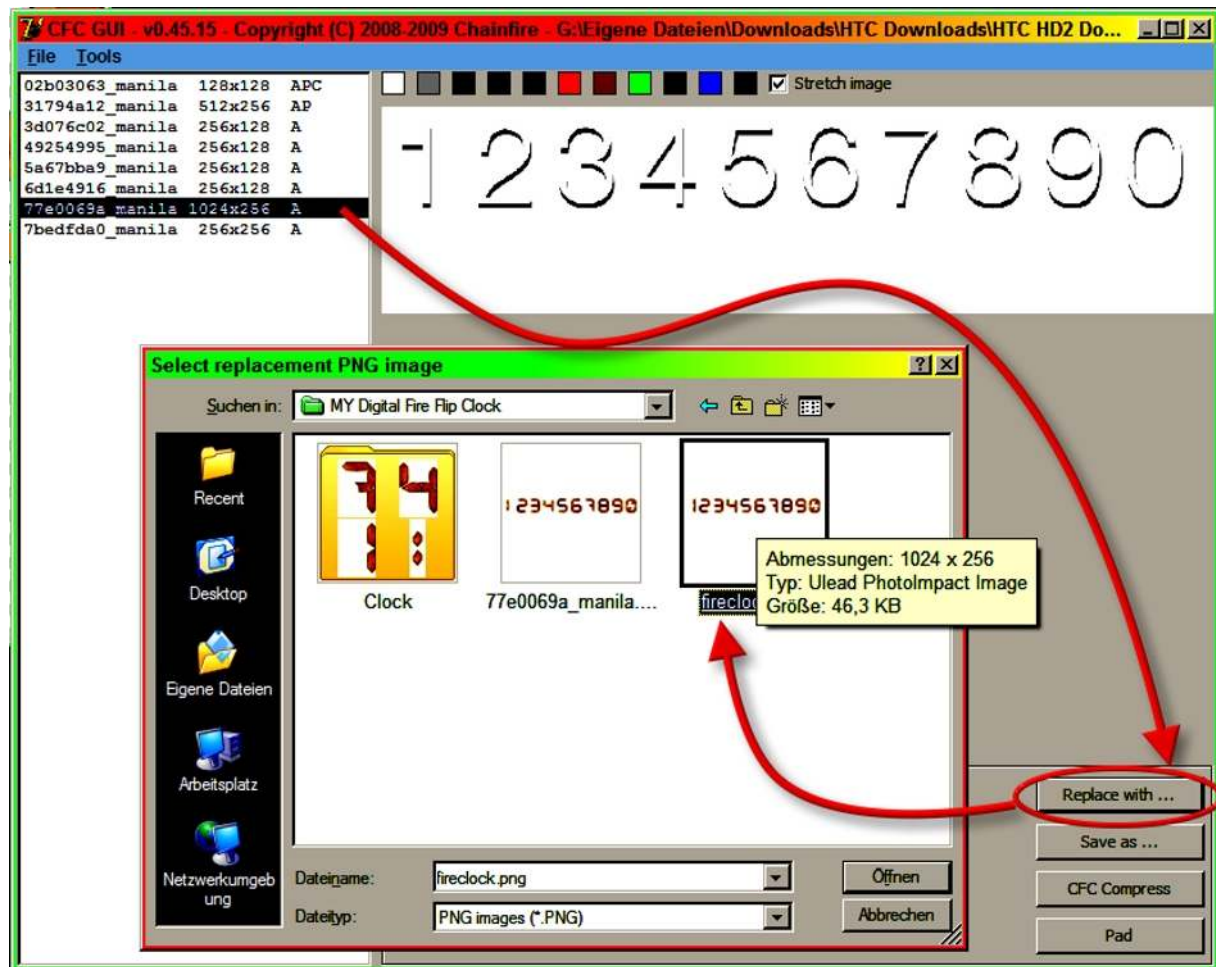
Denn momentan brauchen wir sie noch zur Ausrichtung unserer neuen Ziffern in dem Bild, wenn diese aber einmal dort stehen wo sie hingehören, müssen wir sie noch anklicken können um sie zu entfernen. Das tun wir dann auch sobald unsere neuen Ziffern alle schön platziert und ausgerichtet sind.

So, jetzt sind die alten häßlichen Ziffern weg und nur mehr unsere neuen, schönen stehen schön ausgerichtet in dem Bild.

Jetzt können wir dieses Bild als .png-Datei abspeichern, nennen wir es „Uhr.png“.



10. Jetzt müssen wir wieder unser Programm „**cfc gui**“ öffnen und dort die alte _manila-Datei öffnen aus der wir das alte Bild mit den alten 10 Ziffern haben.
Wir wählen diese alte _manila-Datei aus sodaß im rechten Fenster von „**cfc gui**“ das alte Bild mit den alten 10 Ziffern zu sehen ist, klicken rechts unten auf den Button „Replace with“ und wählen das Bild aus, das wir zuvor als „Uhr.png“ gespeichert haben.



11. Jetzt müssen wir diese _manila-Datei nur noch „exportieren“, das heißt irgendwo speichern wo wir sie auch wiederfinden:
Das machen wir wieder (bzw. noch immer) im Programm „**cfc gui**“ über den Befehl „Tools Export“:



12. Jetzt haben wir also endlich die alte _manila-Datei mit den neuen, von uns geschaffenen Bildern versehen und irgendwo gespeichert.
Jetzt müssen wir nur noch diese neue _manila-Datei in den Windows-Ordner des HD2 kopieren und die alte, die sich dort ja noch immer befindet, mit unserer neuen überschreiben.
Das geht am besten indem man
- zunächst im MS Active Sync auf „Durchsuchen“ klickt und die neue _manila-Datei vom PC auf einen Ort auf der Speicherkarte des Smartphones kopiert (direkt in den Windows-Ordner kopieren geht nicht mit dem Explorer von Active Sync!);
 - jetzt öffnen wir am Handy das Programm „Total Commander“ (oder einen anderen alternativen Dateimanager der Änderungen von Systemdateien zuläßt) und kopieren die neue _manila-Datei von der Speicherkarte in den Windows-Ordner (die Frage, ob wir die bestehende Datei überschreiben wollen beantworten wir natürlich mit „ja“).
13. Man sollte es nicht glauben, aber jetzt fehlt nur noch ein Soft-Reset und schon haben wir eine neue, unseren Wünschen nach gestaltete, eigene Uhr am Leo!



Besorge dir cfc gui



cfc-0.45+gui.zip [519.19 KB]

und ein tool mit dem du die Dateien in der cab extrahieren kannst.

Ich nehm dafür **MSCEInf aka WinCe CAB's Analyzer**

Extrahiere die Dateien aus der cab von deinem Theme.

Du müßtest also einen Ordner haben mit jeder Menge manila Dateien.

Starte nun cfc gui und öffne diesen Ordner.

cfc gui wird dir nun die manila Dateien anzeigen. Suche nun die Datei die du ändern möchtest. In cfc gui gibt es unten rechts die Option "replace with". Wähle dort die png mit der du die manila Datei ersetzen willst.

CFC gui importiert nun diese .png und ändert sie in das "manila" Format.

Danksagungen und evtl. Spenden an: thomas.teuber@chello.at