

OpenBox theming

traduction du [wiki officiel](#)

les thèmes pour OpenBox 3 sont écrits au format Xresources dans un fichier 'themerc'. le format est assez simple à apprendre et vous disposez d'une multitude d'options. chaque options est détaillée ici avec leurs valeurs par défaut, les valeurs valides...

Theme installation

les thèmes openbox s'installent dans deux dossiers:

- /usr/share/themes : disponible pour tous les utilisateurs
- ~/.local/share/themes ou ~/.themes : disponible pour un utilisateur

Theme selection

le plus simple est d'utiliser **obconf**. et il existe aussi des pipemenus remplissant la même fonction. si vous désirez modifier le thème à la main, éditer le <name> key dans la section <theme> de votre fichier ~/.config/openbox/rc.xml. le [Configuration guide](#)(eng) est un bon endroit pour commencer.

Theme file structure

structure de base d'un thème openbox:

```
ThemesDirectory (such as /usr/share/themes)
|
+--> ThemeName (This is the name of the theme, such as Clearlooks)
    |
    +--> openbox-3 (This the type of the theme - it's for Openbox 3!)
        |
        |--> themerc (This is the main theme file, documented in this
page)
        |
        |--> max.xbm (These are optional xbm masks for the titlebar
buttons)
        |--> close.xbm
        ...
        +--> shade.xbm
```

ObConf peut créer un theme openbox au format '.obt' et peut installer un '.obt' aussi facilement.

Data types

Integers

ce sont des nombres comme '1' ou '42'.

Exemple:

```
window.handle.width: 3
```

Justification

placement du texte dans l'élément. options possibles 'Left', 'Center' et 'Right'.

Exemple:

```
menu.title.text.justify: Left
```

Textures

les textures déterminent l'aspect visuel d'un élément. c'est la partie la plus compliquée d'un fichier de thème, sans l'être trop.

les textures sont spécifiées par une chaîne de texte avec un certain nombre de domaines. Le format est le suivant ('|' signifie «ou» et «[]» entourent les champs facultatifs):

```
parentrelative | ((solid | gradient gradient-type) [border] [interlaced])
```

explication:

Parentrelative

ParentRelative signifie que l'élément hérite des couleurs des textures sous-jacentes. Il est, par essence, complètement transparent. Certains éléments du thème peut être ParentRelative, et certains ne peuvent pas. La documentation de chacun vous dira si vous pouvez utiliser ParentRelative pour elle ou pas.

Exemple:

```
window.active.label.bg: Parentrelative  
window.inactive.label.bg: Parentrelative Raised
```

Solid

Solid signifie que la texture est compose d'une unique couleur. la texture **doit** être suivie d'un [color](#)

field.

Exemple:

```
menu.items.bg:          Solid Flat
menu.items.bg.color:   #f8f5f2
```

Gradients

la texture gradient doit être suivie d'un 'type'. elle utilise deux [color fields](#): 'color' et 'colorTo' indispensables.

les types de gradients:

- Diagonal - gradient depuis le coin supérieur gauche au coin inférieur droit.
- CrossDiagonal - gradient depuis le coin supérieur droit au coin inférieur gauche.
- Pyramid - gradient depuis les 4 coins vers le centre.
- Horizontal - gradient de la gauche vers la droite.
- MirrorHorizontal - gradient depuis la gauche vers le centre, puis gradient renversé depuis le centre vers la droite.
- Vertical - gradient depuis le haut vers le bas.
- SplitVertical - gradient inversés du centre vers le haut et le bas.

Exemple:

```
menu.title.bg:          Gradient Vertical Raised
menu.title.bg.color:   #658fb5
menu.title.bg.colorTo: #4d6982
```

SplitVertical gradients

SplitVertical gradients accepte deux [color fields](#) additionnels en option: 'color.splitTo' et 'colorTo.splitTo'. ces couleurs sont utilisées pour les bords supérieurs et inférieurs de la texture. par défaut, les valeurs sont définies par 'color' * 5/4, et 'colorTo' * 17/16(🤔).

Exemple:

```
menu.title.bg:          Gradient SplitVertical Raised
menu.title.bg.color:   #658fb5
menu.title.bg.color.splitTo: #7595b9
menu.title.bg.colorTo: #4d6982
menu.title.bg.colorTo.splitTo: #557485
```

Border

les bordures peuvent utiliser les textures 'solid' ou 'gradient'. les options de bases sont 'Flat', 'Raised' (par défaut) et 'Sunken'.

- 'Flat', ne dessine pas de bordure réelle. pour ajouter une bordure , il lui faut absolument une [border color](#) et utiliser l'option 'Flat Border'.

Exemple:

```

window.active.button.unpressed.bg:          Gradient Vertical Flat
Border
window.active.button.unpressed.bg.border.color: #3d4c5a

```

- 'Raised' et 'Sunken' ont deux options de relief en plus. par défaut, un relief est dessiné à l'extérieur de la bordure. si 'Bevel2' est spécifié, alors le relief sera dessiné un peu plus vers l'intérieur de la bordure. ceci peut être utilisé pour animer les états des boutons par exemple. l'apparence des reliefs peut aussi être déterminée dans le thème grâce aux options 'highlight' et 'shadow':
 - 'highlight' détermine la valeur de 'surbrillance' appliquer à l'élément. '0' pas de surbrillance, '256'=100% de surbrillance, '512'=200% de surbrillance etc .. par défaut:'128'=50% en plus de luminosité.
 - 'shadow' détermine la valeur de l'ombre. compris entre 0 (pas d'ombre) et 256 (ombre noire). par défaut: '64'=25% de réduction de la luminosité.

Exemple:

```

window.inactive.button.disabled.bg:          Gradient Diagonal Raised
window.inactive.button.disabled.bg.color:    rgb:50/54/58
window.inactive.button.disabled.bg.colorTo:  black
window.inactive.button.disabled.bg.highlight: 128
window.inactive.button.disabled.bg.shadow:   64

window.inactive.button.toggled.pressed.bg:  Gradient Diagonal Raised
Bevel2
window.inactive.button.toggled.pressed.bg.color:    rgb:50/54/58
window.inactive.button.toggled.pressed.bg.colorTo:  black

```

Interlaced

Interlaced textures aka rayures horizontales. à utiliser avec une seconde [interlaced color](#).

Exemple:

```

window.inactive.title.bg: Solid Flat Interlaced
window.inactive.title.bg.color: #f5f5f5
window.inactive.title.bg.interlace.color: #f6f6f6

```

Colors

les couleurs peuvent être spécifiées avec leurs noms ou leur désignation hexadécimale GRB.

Color names

Wikipedia décrit une [list of X11 color names](#) (eng), et plus de détails [ici](#).

Exemple:

```
menu.items.active.text.color: white
window.active.grip.bg.color: grey40
```

RGB values

Les couleurs peuvent être spécifiées par les valeurs RGB hexadécimal de deux façons. La plus connue est à travers une syntaxe similaire à HTML, “# rrggbb”. Cependant, vous pouvez également utiliser le format rgb: “rr / bb / gg”.

Exemple:

```
window.active.grip.bg.color: #658fb5
window.active.label.text.color: #fff
menu.items.active.bg.color: rgb:90/94/98
window.active.title.bg.color: rgb:6/9/c
```

notez que '#fff'='#f0f0f0'!='#ffffff'.

Text shadow strings

Les ombrages de texte sont précisées par une chaîne de texte spécialement formaté. Il ya trois propriétés qui peuvent être placés dans la chaîne: shadow, shadowtint et ShadowOffset.

- Shadow est une valeur booléenne. Par défaut, 'no'. Vous pouvez activer une ombre pour le texte à l'aide de 'shadow=y'.
- Shadowtint spécifie la valeur alpha de l'ombre ainsi que sa couleur (noir ou blanc). Par défaut, c'est noir et 50% d'opacité. Vous pouvez spécifier le shadowtint en utilisant 'shadowtint=70'. La teinte peut être n'importe quel nombre entier compris entre -100 et 100. 0 signifie 0% d'opacité (invisible), 100 signifie 100% d'opacité et noir, -100 signifie 100% d'opacité et blanc.
- ShadowOffset indique dans quelle mesure l'ombre doit être décalé par rapport au texte. Sa valeur par défaut '1'. Il peut être positif pour déplacer l'ombre en bas à droite du texte, ou négative pour la déplacer vers le haut et à gauche du texte. Vous pouvez régler la ShadowOffset en utilisant 'ShadowOffset=2'. 'ShadowOffset=0' placera l'ombre exactement derrière le texte et elle ne sera pas visible.

les ombres du textes peuvent être spécifiées séparément pour chasue élément. dans ce cas, les propriétés générales sont ignorées.

Exemple:

```
window.active.label.text.font:shadow=y:shadowtint=70:shadowoffset=1
```

Theme elements

chaque élément d'un thème correspond à un élément de menu, d'une fenêtre etc...

voici le détail complet de chaque élément avec leurs spécificités sous la forme d'un tableau:

type	default	valid	parentrelative
integer	1	0-100	no

- **Type** le type d'élément.
- **Default** affiche la valeur par défaut si non spécifiées dans le thème. si le 'default' fait référence à un autre élément, c'est celui-ci qui servira de valeur par défaut.
- **Valid** indique les valeurs acceptées par les éléments.
- **Parentrelative** définit si la valeur [Parentrelative](#) peut-être appliquée.

Geometry

border.width

type	default	valid
integer	1	0-100

détermine l'épaisseur de la bordures des fenêtres en pixels. voir aussi: [window.active.border.color](#), [window.inactive.border.color](#)

menu.border.width

type	default	valid
integer	border.width	0-100

détermine l'épaisseur de la bordure autour des menus. voir aussi: [menu.border.color](#)

menu.separator.width

type	default	valid
integer	1	0-100

détermine l'épaisseur des séparateurs de menus.

menu.separator.padding.width

type	default	valid
integer	6	0-100

détermine l'espace en pixels de chaque coté des séparateurs de menu. voir aussi: [menu.separator.padding.height](#)

menu.separator.padding.height

type	default	valid
integer	3	0-100

détermine la marge supérieure et inférieure des séparateurs de menu. voir aussi: [menu.separator.padding.width](#)

osd.border.width

type	default	valid
integer	border.width	0-100

détermine l'épaisseur de la bordure des fenêtres de dialogue, comme le switch du focus (Alt-Tab). voir aussi: [osd.border.color](#)

window.client.padding.width

type	default	valid
integer	padding.width	0-100

détermine l'épaisseur de la bordure latérale (droite et gauche) interne des fenêtres. elle se dessine entre la bordure externe et le corps de la fenêtre. voir aussi: [window.active.client.color](#), [window.inactive.client.color](#) [window.client.padding.height](#)

window.client.padding.height

type	default	valid
integer	window.client.padding.width	0-100

détermine l'épaisseur de la bordure interne (haute et basse) des fenêtres. elle se dessine entre la bordure externe et le corps de la fenêtre. voir aussi: [window.active.client.color](#), [window.inactive.client.color](#) [window.client.padding.width](#)

window.handle.width

type	default	valid
integer	6	0-100

détermine l'épaisseur de la zone de préhension. cette zone se situe en bas de la fenêtre. une valeur de '0' masque cette zone. voir aussi: [window.active.handle.bg](#), [window.inactive.handle.bg](#), [window.active.grip.bg](#), [window.inactive.grip.bg](#)

padding.width

type	default	valid
integer	3	0-100

détermine la marge interne horizontale (et verticale si non spécifiée) utilisée pour séparer les éléments des décorations de la fenêtre. voir aussi: [padding.height](#)

padding.height

type	default	valid
integer	padding.width	0-100

détermine la marge interne verticale utilisée pour séparer les éléments des décorations de la fenêtre. voir aussi: [padding.width](#)

menu.overlap.x

type	default	valid
integer	menu.overlap	-100-100

détermine le décalage horizontal entre menu et sous-menu. une valeur positive superpose le sous-menu au menu, une valeur négative le sépare. voir aussi: [menu.overlap.y](#)

menu.overlap.y

type	default	valid
integer	menu.overlap	-100-100

détermine le décalage vertical entre menu et sous-menu. une valeur positive fait descendre le sous-menu, une valeur négative le fait monter. voir aussi: [menu.overlap.x](#)

menu.overlap

type	default	valid
integer	0	-100-100

cette propriété est obsolète et n'existe que pour raison de compatibilité. See also: [menu.overlap.x](#), [menu.overlap.y](#)

Border colors

window.active.border.color

type	default
color	border.color

détermine la couleur de la bordure de la fenêtre active. voir aussi: [border.width](#), [window.inactive.border.color](#)

window.active.title.separator.color

type	default
color	window.active.border.color

détermine la couleur de la bordure inférieure de la barre de titre de la fenêtre active. voir aussi: [window.inactive.title.separator.color](#)

window.inactive.border.color

type	default
color	window.active.border.color

détermine la couleur de la bordure des fenêtres inactives. voir aussi: [border.width](#), [window.active.border.color](#)

window.inactive.title.separator.color

type	default
color	window.inactive.border.color

détermine la couleur de la bordure inférieure de la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.title.separator.color](#)

border.color

type	default
color	black

cette propriété est obsolète et n'existe que pour raison de compatibilité.

voir aussi: [window.active.border.color](#), [window.inactive.border.color](#), [menu.border.color](#)

window.active.client.color

type	default
color	white

détermine la couleur de la bordure interne de la fenêtre active. elle se dessine entre la bordure externe et le corps de la fenêtre. voir aussi: [window.client.padding.width](#), [window.inactive.client.color](#)

window.inactive.client.color

type	default
color	white

détermine la couleur de la bordure interne des fenêtres inactives. elle se dessine entre la bordure externe et le corps de la fenêtre. voir aussi: [window.client.padding.width](#), [window.active.client.color](#)

menu.border.color

type	default
color	window.active.border.color

détermine la couleur de la bordure du menu. voir aussi: [menu.border.width](#)

osd.border.color

type	default
color	window.active.border.color

détermine la couleur de la bordure des fenêtres de dialogue comme le switch de focus (Alt-Tab). voir aussi: [osd.border.width](#)

Titlebar colors

window.active.label.text.color

type	default
color	black

détermine la couleur du texte de la barre de titre de la fenêtre active. voir aussi: [window.inactive.label.text.color](#)

window.inactive.label.text.color

type	default
color	white

détermine la couleur du texte de la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.label.text.color](#)

window.active.button.unpressed.image.color

type	default
color	black

détermine la couleur des images des boutons de la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.unpressed.image.color](#)

window.active.button.pressed.image.color

type	default
color	window.active.button.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons lors d'un clic pour la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.pressed.image.color](#)

window.active.button.disabled.image.color

type	default
color	white

détermine la couleur des images des boutons désactivés de la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.disabled.image.color](#)

window.active.button.hover.image.color

type	default
color	window.active.button.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons lors d'un survol pour la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.hover.image.color](#)

window.active.button.toggled.unpressed.image.color

type	default
color	window.active.button.toggled.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.toggled.unpressed.image.color](#)

window.active.button.toggled.pressed.image.color

type	default
color	window.active.button.pressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) lors d'un clic pour la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.toggled.pressed.image.color](#)

window.active.button.toggled.hover.image.color

type	default
color	window.active.button.toggled.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) lors d'un survol pour la barre de titre de la fenetre active. voir aussi: [window.inactive.button.toggled.hover.image.color](#)

window.active.button.toggled.image.color

type	default
color	window.active.button.pressed.image.color

cette propriété est obsolète et n'existe que pour des raisons de compatibilités.

window.inactive.button.unpressed.image.color

type	default
color	white

détermine la couleur des images des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.button.unpressed.image.color](#)

window.inactive.button.pressed.image.color

type	default
color	window.inactive.button.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un clic. cette option est aussi utilisé pour le mode 'toggle' lors d'un clic pour les fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.button.pressed.image.color](#)

window.inactive.button.disabled.image.color

type	default
color	black

détermine la couleur des images des boutons désactivés de la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.button.disabled.image.color](#)

window.inactive.button.hover.image.color

type	default
color	window.inactive.button.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un survol. voir aussi: [window.active.button.hover.image.color](#)

window.inactive.button.toggled.unpressed.image.color

type	default
color	window.inactive.button.toggled.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.button.toggled.unpressed.image.color](#)

window.inactive.button.toggled.pressed.image.color

type	default
color	window.inactive.button.pressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) lors d'un clic pour la barre de titre de la fenêtre active. voir aussi:

[window.active.button.toggled.pressed.image.color](#)

window.inactive.button.toggled.hover.image.color

type	default
color	window.inactive.button.toggled.unpressed.image.color

détermine la couleur des images des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) lors d'un survol pour la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi:

[window.active.button.toggled.hover.image.color](#)

window.inactive.button.toggled.image.color

type	default
color	window.active.button.pressed.image.color

cette propriété est obsolète et n'existe que pour des raisons de compatibilités.

Active window textures

window.active.title.bg

type	default	parentrelative
texture	none	no

détermine la texture de la barre de titre de la fenêtre active. voir aussi: [window.inactive.title.bg](#)

window.active.label.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture du label de la fenêtre active, la label est le fond du titre. si 'parentrelative', alors on utilise [window.active.title.bg](#) voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.label.bg](#), [window.active.title.bg](#)

window.active.handle.bg

type	default	parentrelative
texture	none	no

détermine la texture de la zone de préhension située au bas de la fenêtre active. voir aussi: [window.handle.width](#), [window.inactive.handle.bg](#)

window.active.grip.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des zones de redimensionnements de la fenêtre active. elles sont situées de part et d'autres de la zone de préhension au bas des fenêtres. si 'parentrelative', on utilise [window.active.handle.bg](#) . voir aussi: [window.handle.width](#), [window.inactive.grip.bg](#), [window.active.handle.bg](#)

Inactive window textures

window.inactive.title.bg

type	default	parentrelative
texture	none	no

détermine la texture de la barre de titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.title.bg](#)

window.inactive.label.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture du label des fenêtres inactives, la label est le fond du titre. si 'parentrelative', alors on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.label.bg](#), [window.inactive.title.bg](#)

window.inactive.handle.bg

type	default	parentrelative
texture	none	no

détermine la texture de la zone de préhension située au bas des fenêtres inactives. voir aussi: [window.handle.width](#), [window.active.handle.bg](#)

window.inactive.grip.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des zones de redimensionnements des fenêtres inactives. elles sont situées de part et d'autres de la zone de préhension au bas des fenêtres. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.handle.bg](#) . voir aussi: [window.handle.width](#), [window.active.grip.bg](#), [window.inactive.handle.bg](#)

Active window button textures

window.active.button.unpressed.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre de la fenetre active. si 'parentrelative', on utilise [window.active.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.unpressed.bg](#)

window.active.button.pressed.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre de la fenetre active lors d'un clic. si 'parentrelative', on utilise [window.active.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.pressed.bg](#)

window.active.button.hover.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.button.unpressed.bg	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre de la fenetre active lors d'un survol. si 'parentrelative', on utilise [window.active.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.hover.bg](#)

window.active.button.disabled.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons désactivés de la barre de titre de la fenetre active. si 'parentrelative', on utilise [window.active.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.disabled.bg](#)

window.active.button.toggled.unpressed.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.button.toggled.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre de la fenetre active. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.toggled.unpressed.bg](#)

window.active.button.toggled.pressed.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.button.pressed.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre de la fenetre active lors d'un clic. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.toggled.pressed.bg](#)

window.active.button.toggled.hover.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.button.toggled.unpressed.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre de la fenetre active lors d'un survol. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.active.title.bg](#), [window.inactive.button.toggled.hover.bg](#)

window.active.button.toggled.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.button.pressed.bg	yes

cette propriété est obsolète et n'existe que pour des raisons de compatibilité.

Inactive window button textures

window.inactive.button.unpressed.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.unpressed.bg](#)

window.inactive.button.pressed.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un clic. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.pressed.bg](#)

window.inactive.button.hover.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.button.unpressed.bg	yes

détermine la texture des boutons de la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un survol. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.hover.bg](#)

window.inactive.button.disabled.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des boutons désactivés de la barre de titre des fenêtres inactives. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.disabled.bg](#)

window.inactive.button.toggled.unpressed.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.button.toggled.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre des fenêtres inactives. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.toggled.unpressed.bg](#)

window.inactive.button.toggled.pressed.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.button.pressed.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un clic. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.toggled.pressed.bg](#)

window.inactive.button.toggled.hover.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.button.toggled.unpressed.bg	yes

détermine la texture des boutons en mode 'toggle' (ex: fenêtre maximisée) pour la barre de titre des fenêtres inactives lors d'un survol. si 'parentrelative', on utilise [window.inactive.title.bg](#). voir aussi: [titlebar colors](#), [window.inactive.title.bg](#), [window.active.button.toggled.hover.bg](#)

window.inactive.button.toggled.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.button.pressed.bg	yes

cette propriété est obsolète et n'existe que pour des raisons de compatibilités.

Menu colors

menu.title.text.color

type	default
color	black

détermine la couleur du texte des titres des menus et sous-menus.

menu.items.text.color

type	default
color	white

détermine la couleur du texte des entrées de menu.

menu.items.disabled.text.color

type	default
color	black

détermine la couleur du texte des entrées de menu désactivées.

menu.items.active.text.color

type	default
color	black

détermine la couleur du texte des entrées de menu lors d'un survol.

menu.items.active.disabled.text.color

type	default
color	menu.items.disabled.text.color

détermine la couleur du texte des entrées de menu désactivées lors d'un survol.

menu.separator.color

type	default
color	menu.items.text.color

détermine la couleur des séparateurs de menu. voir aussi: [menu.items.text.color](#)

Menu textures

menu.items.bg

type	default	parentrelative
texture	none	no

détermine la texture du menu. voir aussi: [menu.items.active.bg](#)

menu.items.active.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture de l'entrée de menu sélectionnée (qu'elle soit activée ou non). si 'parentrelative', on utilise [menu.items.bg](#). voir aussi: [menu.items.bg](#)

menu.title.bg

type	default	parentrelative
texture	none	yes

détermine la texture des titres des menus et sous-menus. si 'parentrelative', on utilise [menu.items.bg](#). voir aussi: [menu.items.bg](#)

OSD textures

osd.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.title.bg	no

détermine la texture des fenêtres de dialogue, comme le swith du focus (Alt-Tab).

osd.label.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.label.bg	yes

détermine la texture des labels des fenêtres de dialogue, comme le swith du focus (Alt-Tab). le label est le fond du texte.

osd.hilight.bg

type	default	parentrelative
texture	window.active.label.bg , if it is not parentrelative. Otherwise, window.active.title.bg	no

détermine la texture du bureau actif dans le selecteur de bureaux (pager).

osd.unhilight.bg

type	default	parentrelative
texture	window.inactive.label.bg , if it is not parentrelative. Otherwise, window.inactive.title.bg	no

détermine la texture de bureaux inactifs dans le selecteur de bureaux (pager).

OSD colors

osd.label.text.color

type	default
color	black

détermine la couleur des fenêtres de dialogue, comme le swith du focus (Alt-Tab).

osd.hilight.bg.color

type	default
color	black

détermine la couleur du bureau actif dans le selecteur de bureaux (pager).

osd.unhilight.bg.color

type	default
color	black

détermine la couleur des bureaux inactifs dans le selecteur de bureaux (pager).

Text justification

window.label.text.justify

type	default
justification	Left

détermine le placement du texte dans la barre de titre des fenêtres (in)actives.

menu.title.text.justify

type	default
justification	Left

détermine le placement du texte pour les titres de menus.

Text shadows

window.active.label.text.font

type	default
text shadow string	no shadow

détermine l'ombre du titre de la fenêtre active. voir aussi: [window.inactive.label.text.font](#)

window.inactive.label.text.font

type	default
text shadow string	no shadow

détermine l'ombre du titre des fenêtres inactives. voir aussi: [window.active.label.text.font](#)

menu.items.font

type	default
text shadow string	no shadow

détermine l'ombre des entrées de menus.

menu.title.text.font

type	default
text shadow string	no shadow

détermine l'ombre des titres des menus et sous-menus.

osd.label.text.font

type	default
text shadow string	no shadow

détermine l'ombre du texte des fenêtres de dialogue, comme le swith du focus (Alt-Tab).

Dialogs

openbox affiche des fenêtres de dialogue. deux exemples:

- la fenêtre qui s'affiche quand on quitte openbox: "voulez-vous quitter openbox ? - annuler - quitter".
- quand on ferme une fenêtre qui ne répond pas.

ces fenêtres ont des boutons du style **Annuler** ou **Quitter**. leur texture est déterminée par [window.active.button.*.bg](#). la couleur du texte est déterminée par [window.active.button.*.image.color](#).

Button images

les images utilisées pour les boutons de la barre de titre et l'indicateur de sous-menus (bullet) sont au format '1-bit xbm' (X Bitmaps).

les images xbm doivent être placées dans le même dossier que le **themerc** comme indiqué dans la section [Theme file structure](#).

les images par défaut (utilisées par openbox si absentes du dossier de thème) sont situés dans `/usr/share/doc/openbox/xbm`.

chaque image doit avoir un dénomination spécifique. voici les 'noms' d'images acceptés par openbox:

Maximized button

le bouton de maximisaion des fenêtres

max.xbm

Default: Interne

image du bouton de maximisation.

max_toggled.xbm

Default: max.xbm ou interne

image du bouton de maximisation en mode 'toggle'.

max_pressed.xbm

Default: max.xbm ou interne

image du bouton de maximisation lors d'un clic.

max_disabled.xbm

Default: max.xbm, or its internal default

image du bouton de maximisation désactivé (les fenêtres n'acceptant pas la maximisation).

max_hover.xbm

Default: max.xbm, or its internal default

image du bouton de maximisation lors d'un survol.

max_toggled_pressed.xbm

Default: max_toggled.xbm, max.xbm ou interne

image du bouton de maximisation en mode 'toggle' lors d'un clic.

max_toggled_hover.xbm

Default: max_toggled.xbm, max.xbm, ou interne

image du bouton de maximisation en mode 'toggle' lors d'un survol.

Iconify button

le bouton d'iconification (minimisation) des fenêtres.

iconify.xbm

Default: Interne

image du bouton d'iconification.

iconify_pressed.xbm

Default: iconify.xbm ou interne

image du bouton d'iconification lors d'un clic.

iconify_disabled.xbm

Default: iconify.xbm ou interne

image du bouton d'icônes désactivé.

iconify_hover.xbm

Default: iconify.xbm ou interne
image du bouton d'icônes lors d'un survol.

Close button

le bouton de fermeture des fenêtres.

close.xbm

Default: Interne
image du bouton de fermeture.

close_pressed.xbm

Default: close.xbm ou interne
image du bouton de fermeture lors d'un clic.

close_disabled.xbm

Default: close.xbm ou interne
image du bouton de fermeture désactivé.

close_hover.xbm

Default: close.xbm ou interne
image du bouton de fermeture lors d'un survol.

All-desktops button

le bouton de fixation de la fenêtre (aka "sticky") pour rendre la fenêtre visible sur tous les bureaux.

desk.xbm

Default: interne

image du bouton sticky.

desk_toggled.xbm

Default: desk.xbm ou interne
image du bouton sticky en mode 'toggle'.

desk_pressed.xbm

Default: desk.xbm ou interne
image du bouton sticky lors d'un clic.

desk_disabled.xbm

Default: desk.xbm ou interne
image du bouton sticky désactivé.

desk_hover.xbm

Default: desk.xbm ou interne
image du bouton sticky lors d'un survol.

desk_toggled_pressed.xbm

Default: desk_toggled.xbm, desk.xbm ou interne
image du bouton sticky en mode 'toggle' lors d'un clic.

desk_toggled_hover.xbm

Default: desk_toggled.xbm, desk.xbm ou interne
image du bouton sticky en mode 'toggle' lors d'un survol.

Shade button

le bouton d'enroulement des fenêtres, afin de n'afficher que la barre de titre

shade.xbm

Default: Interne

image du bouton d'enroulement des fenêtres.

shade_toggled.xbm

Default: shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement en mode 'toggle'.

shade_pressed.xbm

Default: shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement lors d'un clic.

shade_disabled.xbm

Default: shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement désactivé.

shade_hover.xbm

Default: shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement lors d'un survol.

shade_toggled_pressed.xbm

Default: shade_toggled.xbm, shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement en mode 'toggle' lors d'un clic.

shade_toggled_hover.xbm

Default: shade_toggled.xbm, shade.xbm ou interne
image du bouton d'enroulement en mode 'toggle' lors d'un survol.

Submenu bullet

bullet.xbm

Default: Interne
image du bouton d'indication de sous-menus.

conclusion

le theming sur openbox offre une large palette de possibilités et vous permettra de réaliser un environnement graphique fluide et fonctionnel.

sources : [wiki officiel](#)

From:

<http://arpinux.org/x/> - **naked wiki**

Permanent link:

<http://arpinux.org/x/doku.php/wms:openbox:themes>

Last update: **2015/07/01 15:59**

