

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b  
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision: Grundlagen ± Farbwahl

## Das Farbwahlfenster

Die Farbauswahl in OneVision geschieht im Prinzip genau wie im NEXTSTEP-Benutzerhandbuch bzw. im Beispiel zu 'Edit<sup>a</sup> im elektronischen Manual beschrieben (Kapitel 'Mit Farben arbeiten<sup>a</sup>).

### 623964\_paste.tiff ↪ **Das Farbwahlfeld;** ↪ **Farbwahlfeld**

An vielen Stellen im OneVision kann man eine Farbe wählen. Dazu gibt es das Farbwahlfeld. Es hat grundsätzlich zwei Bestandteile. Im Inneren wird die aktuell gewählte Farbe angezeigt. Wenn die Farbe durch zwei dreieckige Flächen dargestellt wird, handelt es sich um eine Farbe, die einen Transparenzanteil hat. Wenn das linke untere Eck abgeschrägt ist, handelt es sich um eine Prozess- oder Schmuckfarbe. Ist das rechte obere Eck abgeschrägt, handelt es sich um eine Farbe, die im CMYK-Farbmodell definiert wurde. Um die Farbanzeige befindet sich ein grauer Rahmen. Wenn der Rahmen angeklickt wird, ändert sich seine Farbe nach weiß und das Farbwahlfenster erscheint. Jede Einstellung, die im Farbwahlfenster vorgenommen wird, wirkt sich direkt auf die Funktion des jeweiligen Modul aus.

Es können mehrere Farbwahlfelder gleichzeitig mit dem Farbwahlfenster verbunden werden. Dazu wird mit gedrückter *Umschalttaste* einfach der Rand der zusätzlich gewünschten Farbwahlfelder angeklickt. Ein selektiertes Farbwahlfeld wird durch nochmaliges Anklicken des Rands wieder deselektiert.

Die ausgewählte Farbe kann auch per *Drag-and-Drop* zwischen den Farbwahlfeldern und dem Farbwahlfenster bzw. der Farbablage des Farbwahlfenster eingestellt werden.

### **Farbwahlfenster; ↯ Das Farbwahlfenster**

Gegenüber den Standardmöglichkeiten ist die Farbverwaltung in OneVision jedoch erweitert.

886429\_paste.tiff ↯ Abb.: *Das erweiterte Farbwahlfenster in OneVision.*

### **35864\_paste.tiff ↯ Die Lupe**

Mit diesem Schalter erhalten Sie eine Lupe mit der Farben vom Bildschirm aufgenommen werden können. Sie liefert Farben immer im RGB-Farbmodell.

Vorsicht: Die Lupe bekommt ihre Information aus dem Bildschirmspeicher. Dort stehen aber oft etwas andere Werte, als im Bild tatsächlich enthalten sind. Es bleiben sowohl die Deckkraft als auch eine eventuelle Bildschirmpkalibration unbeachtet.

### **835412\_paste.tiff ↯ Farbwahl im Farbenrad**

Das Farbenrad (;ColorWheel.rtf;; ↯) eignet sich besonders für die schnelle Auswahl einer 'bunten'<sup>a</sup> Farbe. Es bedarf einiger Übung, um damit einen vorgegebenen Farbton auszuwählen.

### **15048\_paste.tiff ↯ Farbmodelle**

Damit werden die Farben über ihre physikalische Definition eingestellt. Es stehen folgende Farbmodelle zur Verfügung:

;ColorGrey.rtf;;↵ Grautonpalette  
;ColorRGB.rtf;;↵ RGB-Farbmodell  
;ColorCMYK.rtf;;↵ CMYK-Farbmodell  
;ColorHSB.rtf;;↵ HIS-Farbmodell

### 343999\_paste.tiff ↵ **Farbwahl in Bildern**

Mit diesem Schalter kann die Farbe aus (prinzipiell beliebigen) Bildern (;ColorPicture.rtf;;↵) gewählt werden. Es ist unter anderem ein Spektrum fest installiert. Mit ihm kann man recht schnell nach einer Vorlage ein bestimmten Farbton einstellen.

### 723553\_paste.tiff ↵ **Farbwahl in NEXTSTEP-Listen**

Mit diesem Schalter kann man die Farbe aus einer vorgegebenen Farbliste (;ColorNEXTSTEPList.rtf;;↵) wählen. Dies kann z. B. die Pantonefarbliste oder HKS-digital Farbleiste sein. Diese Farbdefinitionen werden nicht mit dem Dokument abgespeichert. Sie müssen also in dem NEXTSTEP System vorhanden sein, in dem das Dokument wieder editiert werden soll.

### 689079\_paste.tiff ↵ **Farbwahl in OneVision-Listen**

In dieser Liste werden vom Anwender definierte Farben (;ColorOneVisionList.rtf;;↵) verwaltet. Sie sind eine Eigenschaft eines Dokuments und stehen damit auf jeder OneVision Installation zur Verfügung, in der das Dokument geladen wird.

### Muster;↵muster.tiff ↵ **Musterwahl und Mustererstellung**

Es ist in OneVision möglich Muster in der gleiche Art und Weise zu benutzen wie Farben. Mit diesem Schalter erreicht man die

Werkzeuge, um Muster auszuwählen (;ColorMuster.rtf;¬) und eigene Muster zu definieren.

### 815797\_paste.tiff ¬ **Schmuckfarben**

Mit diesem Schalter können Schmuckfarben (;ColorSpot.rtf;¬) ausgewählt werden. Dort werden sie auch definiert.

### **Alpha;¬Deckkraft**

170131\_paste.tiff ¬ Diese lässt sich für jede Farbe in OneVision (genau genommen: unter NEXTSTEP) einstellen und wird in einem sogenannten *Alpha-Kanal* repräsentiert, der sozusagen als vierte (oder bei CMYK fünfte) Farbkomponente hinzu kommt. Im Farbwahlfeld wird die Deckkraft angezeigt, indem die Farbe links oben mit schwarzem Hintergrund, rechts unten mit weißem Untergrund angezeigt wird:

### 429740\_paste.tiff ¬

Die Deckkraft eröffnet Ihnen einzigartige kreative Möglichkeiten, verursacht aber leider auch ein Problem: Sie ist in Display Postscript, aber nicht in Postscript Level 2 definiert und wird daher (noch) von vielen Druckern und RIPs nicht unterstützt. Sie können das mit Hilfe der Druckvorschau kontrollieren. Wenn Sie die Deckkraft als Gestaltungsmittel einsetzen, müssen Sie vor der Erstellung der Druckdatei eine Collage erstellen, in die die Transparenz-Anteile hineingerechnet werden (;../TMSCollage/TMSCollage.rtf;¬).

### **Flatness;¬Flatness**

paste.tiff ¬ 518394\_paste.tiff ¬

Mit dem Parameter Flatness können Sie bestimmen, wie genau Kurven berechnet werden. Diesen Wert können Sie im Normalfall auf dem voreingestellten Wert belassen, da die Postscript-Geräte hier sinnvolle Werte benutzen. Eine Veränderung macht nur Sinn, wenn eine Belichtung auf einem RIP nicht ausgeführt werden kann, weil die Pfade zu komplex sind, oder weil Sie absichtlich 'eckige'<sup>a</sup> Kurven erzielen wollen.

Je höher Sie den Wert für Flatness setzen, um so eckiger werden die Kurven berechnet.

Bitte beachten: Jedes PostScript-RIP hat einen Defaultwert für den Flatnessparameter, den man normalerweise auch nicht verändern sollte.

Die Einstellmöglichkeit in OneVision ist daher auch nur für Notfälle gedacht, bei denen andernfalls keine Belichtung möglich wäre. Ein typischer Fall: Breite Linie mit Füllmuster.

Besteht die Linie aus Kurven, kommt es auf (Level1) Belichtern oft zu einem 'limitcheck error'<sup>a</sup> PostScript-Fehler.

Wird in diesem Fall der Wert für Flatness erhöht, kann der Job durchlaufen, die Kurven werden aber auch gröber berechnet.

### **šberfüllung;¬šberfüllung**

834599\_paste.tiff ¬392082\_paste.tiff ¬

In der Zeile der šberfüllung können Sie in einem wählbaren Maßsystem eine šberfüllung für die jeweils angewählte Farbe angeben. Der šberfüllungsparameter ist dabei primär an die Farbe gebunden. Wenn Sie die Farbe einem Element oder Pfad zuweisen, wird die für die Farbe momentan eingestellte šberfüllung beim Druck

angewandt. Dadurch können Sie dieselbe Farbe mit verschiedenen Überfüllungswerten verschiedenen Elementen zuweisen.

Der Wert für die Überfüllung ist ein absoluter Wert. Wenn Sie ein Element skalieren, wird die Überfüllung nicht mitskaliert.

Beachten: Die Einstellung für die <Überfüllung> wird nicht gespeichert, wenn Sie die Farbe im Farbmusterfeld ablegen. Benutzen Sie in diesem Fall die Möglichkeit der OneVision-Liste (siehe unten), um gleiche Farben mit unterschiedlichen Parametern zu speichern.

Wieviel Überfüllung benutzt werden soll, hängt ausschließlich vom Druckprozess ab. Dazu kann Ihnen nur Ihr Drucker Auskunft geben.

Bitte bei Farbwahl beachten!

Wenn Sie unter NEXTSTEP Farben auswählen bzw. einstellen und dies mit den *Schiebereglern* erfolgt, ergibt sich das Problem, daß die eingestellten Werte mit einer höheren Genauigkeit gespeichert werden als numerisch dargestellt! Sie können z.B. mit den Schiebereglern einen Wert einstellen, der mit 0% dargestellt wird, da die Anzeige keine Nachkommastellen kennt; intern wird dieser Wert allerdings mit Nachkommastellen geführt und hat einen Wert von 0,4%. Dadurch wird die Farbe sichtbar und druckbar!

Abhilfe: Werte, die numerisch exakt sein sollen, immer im direkt Zahlenfeld eingeben.

Weiter: ;ColorWheel.rtf;;↵ Farbwahl im Farbenrad  
;ColorGrey.rtf;;↵ Farbwahl in der Grautonpalette  
;ColorRGB.rtf;;↵ Farbwahl im RGB-Farbmodell  
;ColorCMYK.rtf;;↵ Farbwahl im CMYK-Farbmodell  
;ColorHSB.rtf;;↵ Farbwahl im HSB-Farbmodell  
;ColorPicture.rtf;;↵ Farbwahl in Bildern  
;ColorNEXTSTEPList.rtf;;↵ Farbwahl in NEXTSTEP-

## Listen

;ColorOneVisionList.rtf;;↵ Farbwahl in OneVision-Listen  
;ColorMuster.rtf;;↵ Musterwahl  
;ColorSpot.rtf;;↵ Schmuckfarbenwahl und Definition  
  
;Elementconnections.rtf;;↵ Elementverbindungen