

Farbbehandlung>Infos (Modul TSMOD1)

Modulbefehle

Farbbehandlung

Aufhellen

Abdunkeln

Einfärben

Wandeln in Graustufen

Direkte Farbmanipulation

TOMMY SOFTWARE®

North America, Inc.

648 Ashbury Street
San Francisco, CA 94117
U. S. A.

Fon 001 415 522 0612

Fax 001 415 522 0287

CompuServe GO TOSOENG

Internet

sales@tommysoftware.com

support@tommysoftware.com

<http://www.tommysoftware.com>

Deutschland

Selchower Straße 32
D-12049 Berlin
Deutschland

Fon 0 30 / 621 5931

Fax 0 30 / 621 4064

CompuServe GO TOSOGER

(Verkauf)

(Technische Fragen)

(World Wide Web)

Farbbehandlung>Aufhellen (Modul TSMOD1)

Allgemeines

Mit diesem Befehl können Objekte aufgehellt werden. Dazu erscheint nach der Auswahl des Befehls ein Parameter-Dialog, in dem unter anderem die Objekttypen markiert werden können, deren Farben verändert werden sollen. Nur diese Objekttypen werden verändert!

1. *Objekte wählen*

Es werden die Objekte gewählt, deren Farben aufgehellt werden sollen. Es können beliebig viele Objekte gewählt werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen, die miteinander kombiniert werden können:

- Objekte können wie bei der Identifikation einfach durch das Anklicken der Objektkontur gewählt werden. Ist die Auswahl nicht eindeutig, d.h. liegen mehrere mögliche Objekte dicht an der angeklickten Position, erscheint ein kleines Dialogfeld am unteren Bildschirmrand, mit dessen Hilfe das gewünschte Objekt ausgewählt werden kann.

- Ganze Bereiche können gewählt werden, indem bei gedrückter Taste UMSCHALT der erste Eckpunkt und anschließend der zweite Eckpunkt eingegeben wird. Dies wählt alle Objekte, die in dem eingegebenen Bereich liegen.

Ob nur Objekte gewählt werden, die vollständig innerhalb des Bereiches liegen, oder auch solche, die hineinragen, wird durch den Bereichsmodus bestimmt. Dieser wird mit der Taste Umsch+F6 oder über Taster in der Leiste umgestellt.

- Alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte können durch Drücken der Taste F10 gewählt werden.

- Soll die gleiche Menge von Objekten mehrmals bearbeitet werden, kann diese Objektmenge bei der nächsten Auswahl durch Drücken der Taste F11 direkt wieder gewählt werden.

- Alle zur Zeit selektierten Objekte können durch Drücken der Taste F12 gewählt werden.

Sollen mehrere dieser Auswahlarten miteinander kombiniert werden, muß während des gesamten Auswahlvorganges die Taste STRG gedrückt gehalten werden.

Alle Auswahlen heben sich gegenseitig auf. Wird also ein Objekt ein zweites Mal innerhalb der gesamten Auswahl gewählt, gilt es als nicht gewählt. Bei der dritten Auswahl gilt es wieder als gewählt usw.

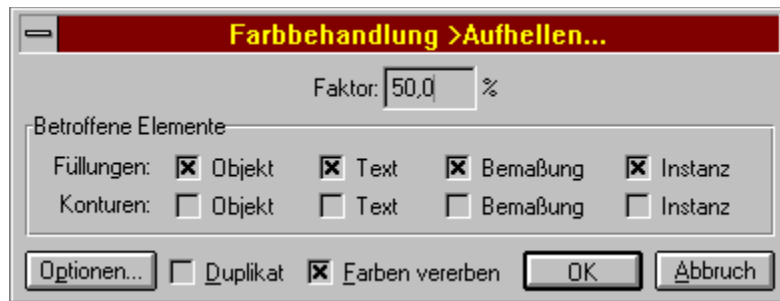
Beispiel: Sollen alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte bis auf zwei bestimmte Objekte gewählt werden, wird wie folgt vorgegangen:

- Die Taste STRG drücken und gedrückt halten
- Die Taste F10 drücken
- Die zwei Objekte, die nicht gewählt werden sollen, nacheinander anklicken
- Die Taste STRG loslassen

Nach der Auswahl der Objekte werden deren Farben aufgehellt. Ist die Duplikat-Funktion aktiv, wird eine Kopie der gewählten Objekte erzeugt und diese verändert. Auf diese Weise kann direkt eine Kopie mit aufgehellten Farben erzeugt werden.

Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?



Hinweis: Dieser Befehl betrifft alle Objekttypen, die im Parameter-Dialog markiert sind. Er wirkt sich jedoch *nicht* auf Bitmaps oder Blockelemente aus, deren Farbmerkmale fixiert sind!

Farbbehandlung>Abdunkeln (Modul TSMOD1)

Allgemeines

Mit diesem Befehl können Objekte abgedunkelt werden. Dazu erscheint nach der Auswahl des Befehls ein Parameter-Dialog, in dem unter anderem die Objekttypen markiert werden können, deren Farben verändert werden sollen. Nur diese Objekttypen werden verändert!

1. *Objekte wählen*

Es werden die Objekte gewählt, deren Farben abgedunkelt werden sollen. Es können beliebig viele Objekte gewählt werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen, die miteinander kombiniert werden können:

- Objekte können wie bei der Identifikation einfach durch das Anklicken der Objektkontur gewählt werden. Ist die Auswahl nicht eindeutig, d.h. liegen mehrere mögliche Objekte dicht an der angeklickten Position, erscheint ein kleines Dialogfeld am unteren Bildschirmrand, mit dessen Hilfe das gewünschte Objekt ausgewählt werden kann.

- Ganze Bereiche können gewählt werden, indem bei gedrückter Taste UMSCHALT der erste Eckpunkt und anschließend der zweite Eckpunkt eingegeben wird. Dies wählt alle Objekte, die in dem eingegebenen Bereich liegen.

Ob nur Objekte gewählt werden, die vollständig innerhalb des Bereiches liegen, oder auch solche, die hineinragen, wird durch den Bereichsmodus bestimmt. Dieser wird mit der Taste Umsch+F6 oder über Taster in der Leiste umgestellt.

- Alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte können durch Drücken der Taste F10 gewählt werden.

- Soll die gleiche Menge von Objekten mehrmals bearbeitet werden, kann diese Objektmenge bei der nächsten Auswahl durch Drücken der Taste F11 direkt wieder gewählt werden.

- Alle zur Zeit selektierten Objekte können durch Drücken der Taste F12 gewählt werden.

Sollen mehrere dieser Auswahlarten miteinander kombiniert werden, muß während des gesamten Auswahlvorganges die Taste STRG gedrückt gehalten werden.

Alle Auswahlen heben sich gegenseitig auf. Wird also ein Objekt ein zweites Mal innerhalb der gesamten Auswahl gewählt, gilt es als nicht gewählt. Bei der dritten Auswahl gilt es wieder als gewählt usw.

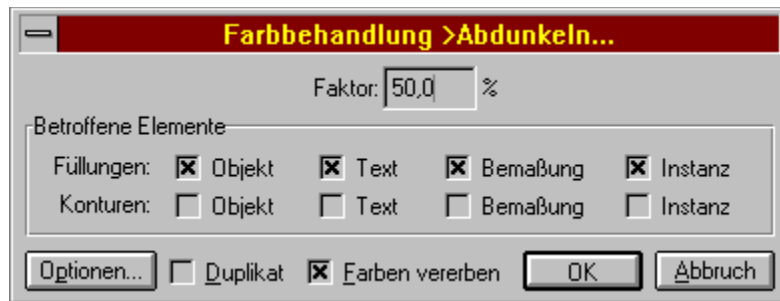
Beispiel: Sollen alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte bis auf zwei bestimmte Objekte gewählt werden, wird wie folgt vorgegangen:

- Die Taste STRG drücken und gedrückt halten
- Die Taste F10 drücken
- Die zwei Objekte, die nicht gewählt werden sollen, nacheinander anklicken
- Die Taste STRG loslassen

Nach der Auswahl der Objekte werden deren Farben abgedunkelt. Ist die Duplikat-Funktion aktiv, wird eine Kopie der gewählten Objekte erzeugt und diese verändert. Auf diese Weise kann direkt eine Kopie mit abgedunkelten Farben erzeugt werden.

Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?



Hinweis: Dieser Befehl betrifft alle Objekttypen, die im Parameter-Dialog markiert sind. Er wirkt sich jedoch *nicht* auf Bitmaps oder Blockelemente aus, deren Farbmerkmale fixiert sind!

Farbbehandlung>Einfärben (Modul TSMOD1)

Allgemeines

Mit diesem Befehl können Objekte eingefärbt werden. Dazu erscheint nach der Auswahl des Befehls ein Parameter-Dialog, in dem unter anderem die Objekttypen markiert werden können, deren Farben verändert werden sollen. Nur diese Objekttypen werden verändert!

1. *Objekte wählen*

Es werden die Objekte gewählt, deren Farben eingefärbt werden sollen. Es können beliebig viele Objekte gewählt werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen, die miteinander kombiniert werden können:

- Objekte können wie bei der Identifikation einfach durch das Anklicken der Objektkontur gewählt werden. Ist die Auswahl nicht eindeutig, d.h. liegen mehrere mögliche Objekte dicht an der angeklickten Position, erscheint ein kleines Dialogfeld am unteren Bildschirmrand, mit dessen Hilfe das gewünschte Objekt ausgewählt werden kann.

- Ganze Bereiche können gewählt werden, indem bei gedrückter Taste UMSCHALT der erste Eckpunkt und anschließend der zweite Eckpunkt eingegeben wird. Dies wählt alle Objekte, die in dem eingegebenen Bereich liegen.

Ob nur Objekte gewählt werden, die vollständig innerhalb des Bereiches liegen, oder auch solche, die hineinragen, wird durch den Bereichsmodus bestimmt. Dieser wird mit der Taste Umsch+F6 oder über Taster in der Leiste umgestellt.

- Alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte können durch Drücken der Taste F10 gewählt werden.

- Soll die gleiche Menge von Objekten mehrmals bearbeitet werden, kann diese Objektmenge bei der nächsten Auswahl durch Drücken der Taste F11 direkt wieder gewählt werden.

- Alle zur Zeit selektierten Objekte können durch Drücken der Taste F12 gewählt werden.

Sollen mehrere dieser Auswahlarten miteinander kombiniert werden, muß während des gesamten Auswahlvorganges die Taste STRG gedrückt gehalten werden.

Alle Auswahlen heben sich gegenseitig auf. Wird also ein Objekt ein zweites Mal innerhalb der gesamten Auswahl gewählt, gilt es als nicht gewählt. Bei der dritten Auswahl gilt es wieder als gewählt usw.

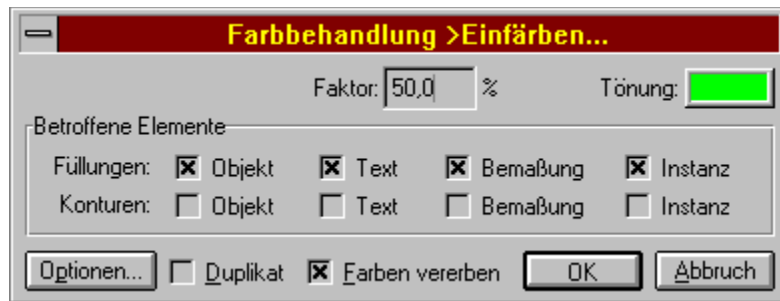
Beispiel: Sollen alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte bis auf zwei bestimmte Objekte gewählt werden, wird wie folgt vorgegangen:

- Die Taste STRG drücken und gedrückt halten
- Die Taste F10 drücken
- Die zwei Objekte, die nicht gewählt werden sollen, nacheinander anklicken
- Die Taste STRG loslassen

Nach der Auswahl der Objekte werden deren Farben eingefärbt. Ist die Duplikat-Funktion aktiv, wird eine Kopie der gewählten Objekte erzeugt und diese verändert. Auf diese Weise kann direkt eine Kopie mit getönten Farben erzeugt werden.

Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?



Hinweis: Dieser Befehl betrifft alle Objekttypen, die im Parameter-Dialog markiert sind. Er wirkt sich jedoch *nicht* auf Bitmaps oder Blockelemente aus, deren Farbmerkmale fixiert sind!

Farbbehandlung>Wandeln in Graustufen (Modul TSMOD1)

Allgemeines

Mit diesem Befehl können Objektfarben in Graustufen gewandelt werden. Dazu erscheint nach der Auswahl des Befehls ein Parameter-Dialog, in dem unter anderem die Objekttypen markiert werden können, deren Farben verändert werden sollen. Nur diese Objekttypen werden verändert!

1. *Objekte wählen*

Es werden die Objekte gewählt, deren Farben in Graustufen gewandelt werden sollen. Es können beliebig viele Objekte gewählt werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen, die miteinander kombiniert werden können:

- Objekte können wie bei der Identifikation einfach durch das Anklicken der Objektkontur gewählt werden. Ist die Auswahl nicht eindeutig, d.h. liegen mehrere mögliche Objekte dicht an der angeklickten Position, erscheint ein kleines Dialogfeld am unteren Bildschirmrand, mit dessen Hilfe das gewünschte Objekt ausgewählt werden kann.

- Ganze Bereiche können gewählt werden, indem bei gedrückter Taste UMSCHALT der erste Eckpunkt und anschließend der zweite Eckpunkt eingegeben wird. Dies wählt alle Objekte, die in dem eingegebenen Bereich liegen.

Ob nur Objekte gewählt werden, die vollständig innerhalb des Bereiches liegen, oder auch solche, die hineinragen, wird durch den Bereichsmodus bestimmt. Dieser wird mit der Taste Umsch+F6 oder über Taster in der Leiste umgestellt.

- Alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte können durch Drücken der Taste F10 gewählt werden.

- Soll die gleiche Menge von Objekten mehrmals bearbeitet werden, kann diese Objektmenge bei der nächsten Auswahl durch Drücken der Taste F11 direkt wieder gewählt werden.

- Alle zur Zeit selektierten Objekte können durch Drücken der Taste F12 gewählt werden.

Sollen mehrere dieser Auswahlarten miteinander kombiniert werden, muß während des gesamten Auswahlvorganges die Taste STRG gedrückt gehalten werden.

Alle Auswahlen heben sich gegenseitig auf. Wird also ein Objekt ein zweites Mal innerhalb der gesamten Auswahl gewählt, gilt es als nicht gewählt. Bei der dritten Auswahl gilt es wieder als gewählt usw.

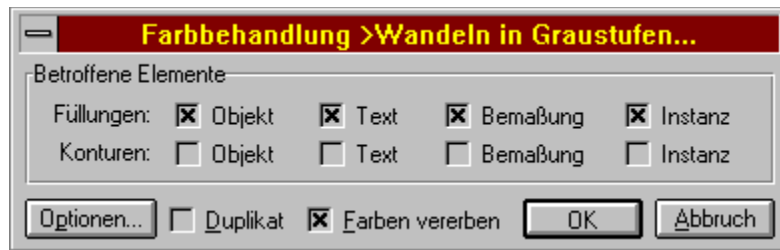
Beispiel: Sollen alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte bis auf zwei bestimmte Objekte gewählt werden, wird wie folgt vorgegangen:

- Die Taste STRG drücken und gedrückt halten
- Die Taste F10 drücken
- Die zwei Objekte, die nicht gewählt werden sollen, nacheinander anklicken
- Die Taste STRG loslassen

Nach der Auswahl der Objekte werden deren Farben in Graustufen gewandelt. Ist die Duplikat-Funktion aktiv, wird eine Kopie der gewählten Objekte erzeugt und diese verändert. Auf diese Weise kann direkt eine Kopie mit in Graustufen gewandelten Farben erzeugt werden.

Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?



Hinweis: Dieser Befehl betrifft alle Objekttypen, die im Parameter-Dialog markiert sind. Er wirkt sich jedoch *nicht* auf Bitmaps oder Blockelemente aus, deren Farbmerkmale fixiert sind!

Farbbehandlung>Direkte Farbmanipulation (Modul TSMOD1)

Allgemeines

Mit diesem Befehl können Objektfarben durch Anwendung einer frei definierbaren Farbmatrix manipuliert werden. Dazu erscheint nach der Auswahl des Befehls ein Parameter-Dialog, in dem unter anderem die Objekttypen markiert werden können, deren Farben verändert werden sollen. Nur diese Objekttypen werden verändert!

1. *Objekte wählen*

Es werden die Objekte gewählt, deren Farben manipuliert werden sollen. Es können beliebig viele Objekte gewählt werden. Dies kann auf verschiedene Wege geschehen, die miteinander kombiniert werden können:

- Objekte können wie bei der Identifikation einfach durch das Anklicken der Objektkontur gewählt werden. Ist die Auswahl nicht eindeutig, d.h. liegen mehrere mögliche Objekte dicht an der angeklickten Position, erscheint ein kleines Dialogfeld am unteren Bildschirmrand, mit dessen Hilfe das gewünschte Objekt ausgewählt werden kann.

- Ganze Bereiche können gewählt werden, indem bei gedrückter Taste UMSCHALT der erste Eckpunkt und anschließend der zweite Eckpunkt eingegeben wird. Dies wählt alle Objekte, die in dem eingegebenen Bereich liegen.

Ob nur Objekte gewählt werden, die vollständig innerhalb des Bereiches liegen, oder auch solche, die hineinragen, wird durch den Bereichsmodus bestimmt. Dieser wird mit der Taste Umsch+F6 oder über Taster in der Leiste umgestellt.

- Alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte können durch Drücken der Taste F10 gewählt werden.

- Soll die gleiche Menge von Objekten mehrmals bearbeitet werden, kann diese Objektmenge bei der nächsten Auswahl durch Drücken der Taste F11 direkt wieder gewählt werden.

- Alle zur Zeit selektierten Objekte können durch Drücken der Taste F12 gewählt werden.

Sollen mehrere dieser Auswahlarten miteinander kombiniert werden, muß während des gesamten Auswahlvorganges die Taste STRG gedrückt gehalten werden.

Alle Auswahlen heben sich gegenseitig auf. Wird also ein Objekt ein zweites Mal innerhalb der gesamten Auswahl gewählt, gilt es als nicht gewählt. Bei der dritten Auswahl gilt es wieder als gewählt usw.

Beispiel: Sollen alle in der Zeichnung vorhandenen Objekte bis auf zwei bestimmte Objekte gewählt werden, wird wie folgt vorgegangen:

- Die Taste STRG drücken und gedrückt halten
- Die Taste F10 drücken
- Die zwei Objekte, die nicht gewählt werden sollen, nacheinander anklicken
- Die Taste STRG loslassen

Nach der Auswahl der Objekte werden deren Farben entsprechend der eingegebenen Farbmatrix manipuliert. Ist die Duplikat-Funktion aktiv, wird eine Kopie der gewählten Objekte erzeugt und diese verändert. Auf diese Weise kann direkt eine Kopie mit manipulierten Farben erzeugt werden.

Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?

-

Hinweis: Dieser Befehl betrifft alle Objekttypen, die im Parameter-Dialog markiert sind. Er wirkt sich

jedoch *nicht* auf Bitmaps oder Blockelemente aus, deren Farbmerkmale fixiert sind!

Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, alle Änderungen werden übernommen.
Eine eventuell anschließende Operation wird durchgeführt.

Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, ohne daß die Änderungen übernommen werden. Eine eventuell anschließende Operation wird *nicht* durchgeführt.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Grad der Farbveränderung in Prozent. Ein Wert von 0% führt zu keiner Veränderung, ein Wert von 100% führt zur maximalen Veränderung.

Dieser Taster zeigt die Tönungsfarbe an. Wird dieser Taster betätigt, erscheint ein Dialogfenster, in welchem eine andere Tönungsfarbe gewählt werden kann.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, wird ein Duplikat der gewählten Objekte erzeugt und dieses verändert.
Ansonsten werden die gewählten Objekte selbst verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, wird das Vererbungsflag für die Farbe in allen veränderten Objekte gesetzt. Dies ist wichtig bei Objekten, die einem anderen Stift als "*Standard" zugewiesen sind, und bei Instanzen.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Füllfarben der gewählten Standardobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Linienfarben der gewählten Standardobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Füllfarben der gewählten Textobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Linienfarben der gewählten Textobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Füllfarben der gewählten Bemaßungsobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Linienfarben der gewählten Bemaßungsobjekte verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Füllfarben der gewählten Instanzen verändert.

Ist dieses Markierungsfeld gesetzt, werden die Linienfarben der gewählten Instanzen verändert.

Wird dieser Taster betätigt, wird ein Dialogfenster angezeigt, mit dem die Auswahlparameter eingestellt werden können.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Rotanteils, der zur Berechnung des neuen Rotanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Grünanteils, der zur Berechnung des neuen Rotanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Blauanteils, der zur Berechnung des neuen Rotanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den konstanten Wert, der zur Berechnung des neuen Rotanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Rotanteils, der zur Berechnung des neuen Grünanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Grünanteils, der zur Berechnung des neuen Grünanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Blauanteils, der zur Berechnung des neuen Grünanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den konstanten Wert, der zur Berechnung des neuen Grünanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Rotanteils, der zur Berechnung des neuen Blauanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Grünanteils, der zur Berechnung des neuen Blauanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den Bruchteil des vorherigen Blauanteils, der zur Berechnung des neuen Blauanteils genutzt werden soll.

Der Wert in diesem Eingabefeld bestimmt den konstanten Wert, der zur Berechnung des neuen Blauanteils genutzt werden soll.

