

## **7. Systemsteuerung**

Das Interface zwischen Anwender und Rechner, die grafische Benutzeroberfläche, kann auf vielfältige Weise Ihren persönlichen Bedürfnissen angepaßt werden. Nebensächliche Dinge wie eine Grafik im Hintergrund der Oberfläche gehören ebenso dazu wie die Anpassung an nationale Besonderheiten.

Änderungen der Konfiguration werden mit einem Programm namens Systemsteuerung durchgeführt. Es befindet sich in der Hauptgruppe des Programm-Managers. Klicken Sie das Programmsymbol doppelt an, um die Anwendung zu starten.

Im Anwendungsfenster finden Sie dreizehn Symbole (im Standard-Modus nur zwölf Symbole), die die Unterfunktionen des Programms repräsentieren. Jede Unterfunktion beschäftigt sich mit einem eigenen Thema. Die gewünschte Unterfunktion wird wie gewohnt per Doppelklick aufgerufen.

### **7.1 Oberfläche gestalten**

Drei Funktionsbereiche, Farben, Desktop und Klang, gehören in diese Kategorie. Mit ihnen wird das Aussehen und Verhalten der Benutzeroberfläche festgelegt. Hierbei spielen allein Ihre persönlichen Vorlieben eine Rolle. Es lohnt sich, mit den Möglichkeiten herumzuexperimentieren, obgleich sich schnell herausstellen wird, daß für eine ermüdungsfreie Arbeit mit Windows nicht immer alle Optionen hilfreich sind.

#### **7.1.1 Farben bestimmen**

Wählen Sie durch Doppelklick die Funktion Farben. Ein ausklappbares Listenfeld bietet Ihnen zur Auswahl viele verschiedene vorgespeicherte Farbschemata.

Ein Farbschema ist eine kleine Datei, die festlegt, wie die einzelnen Elemente der grafischen Benutzeroberfläche eingefärbt sind. Insgesamt stehen 23 verschiedene Elemente zur Disposition. Sie können ein vorgegebenes Schema wählen oder sich ein eigenes zusammenstellen.

#### **Vorgegebenes Schema wählen**

Wählen Sie aus der Liste ein Schema aus. Das Musterfenster links unten im Dialogfenster repräsentiert die wichtigsten Elemente der Benutzeroberfläche, so daß Sie das angewählte Farbschema schon einmal grob überprüfen können. Sind Sie damit zufrieden, dann klicken Sie den OK-Schalter an. Die Farbvorgaben werden dann sofort wirksam.

#### **Eigenes Schema erstellen**

Klicken Sie den Schalter mit der Bezeichnung Farbpalette>> an. Das Dialogfenster wird nach rechts erweitert, und es erscheint ein Farbfeld mit den Grundfarben. Sie können nun nach und nach alle Elemente der Oberfläche mit einer Farbe versehen.

Zuerst muß das Element ausgewählt werden, dessen Farbe Sie ändern möchten. Eine Auswahlliste oberhalb des Farbfeldes listet alle 21 Elemente auf. Wählen Sie daraus das gewünschte. Alternativ können Sie die wichtigsten Elemente auch direkt im Musterfeld links neben dem Farbfeld anklicken. Die Auswahlliste zeigt dann automatisch den Namen dieses Elementes an.

Die neue Farbe ordnen Sie zu, indem Sie das Farbfeld mit der gewünschten Farbe anklicken. Neben den Grundfarben können Sie weitere Farben selbst anmischen. In Abhängigkeit von der verwendeten Grafikkarte stehen Ihnen dazu echte und simulierte Farben zur Verfügung. Echte Farben können von der Videokarte selbst dargestellt werden, während simulierte Farben durch eine optische Täuschung erreicht werden: Mehrere verschiedenartige Farbpunkte werden verwendet, die für das Auge des Betrachters zu einer einheitlichen Mischfarbe werden.

## **Farben selbst mischen**

Es stehen Ihnen sechzehn leere Positionen zur Verfügung, mit denen die Grundfarben ergänzt werden können. Um eine eigene Farbe anzumischen, klicken Sie den Schalter Farben definieren... an. Daraufhin erscheint ein weiteres Dialogfenster mit der Bezeichnung Farben definieren.

Den größten Teil des Fensters nimmt ein Farbverlauf ein. Er stellt Grundfarbe sowie Sättigung zweidimensional dar. Sie können darin einen beliebigen Punkt anklicken und definieren damit automatisch Farbton und -Sättigung. Die Farbhelligkeit kann danach in einem zweiten Schritt festgelegt werden:

Neben dem Farbverlaufsfeld befindet sich eine Spalte mit dem Helligkeitsverlauf. Klicken Sie in diese Spalte, um die neue Farbe komplett zu definieren.

Die entsprechenden Zahlenwerte für Farbton, Sättigung und Helligkeit werden im unteren Teil des Fensters angegeben. Sie können diese Werte auch direkt manipulieren. Verringern Sie den Farbwert, dann wandert der Zeiger im Farbverlaufsfeld nach links. Verringern Sie die Sättigung, so wandert er nach unten. Eine Verringerung der Helligkeit läßt den Zeiger in der Helligkeitsspalte links neben dem Verlaufsfield nach unten wandern.

## **Verschiedene Farbmodelle**

Alternativ steht Ihnen ein weiteres Farbmodell zur Verfügung, das die Farben auf herkömmliche Weise nach Rot-, Grün- und Blauanteil zusammenmischt. Beide Farbmodelle werden ineinander umgerechnet, so daß die Änderung eines Parameters im RGB-Modell selbsttätig die Felder des Sättigungs-Modells verändern - und umgekehrt.

Die gewählte Farbe wird ganz links in einem eigenen kleinen Feld dargestellt. Sie besteht wie oben erwähnt meistens aus einer Grundfarbe und einer weiteren Mischfarbe. Die Grundfarbe wird direkt rechts neben der gewählten Farbe angezeigt. Mit einem Doppelklick auf das Grundfarbe-Feld wird die Grundfarbe zur aktuellen Farbe.

## **Grundfarben und Mischfarben**

Die Darstellung der Grundfarbe ist schneller als eine Mischfarbe, die erst durch geeignete Kombination mehrerer Farbpunkte simuliert werden muß. Je mehr Farben Ihre Grafikkarte darstellen kann, umso weniger häufig müssen Sie auf Mischfarben zurückgreifen und umso schneller ist die Bildschirmdarstellung. Bei der Erstellung von Bildschirm-Hardcopies mit «Druck» ist es sinnvoll, den Bildschirm zuvor auf reine Grundfarben umzustellen. Die Rasterung der Farbsimulation ist nämlich an die Auflösung des Bildschirms angepaßt und möglicherweise zu grob für einen Drucker. Sie erzielen dort dann nicht die bestmöglichen Ergebnisse. Die Grundfarben werden im Gegensatz dazu auf Schwarzweißdruckern während des Druckvorganges an die größtmögliche Auflösung des Druckers angepaßt und resultieren in einem wesentlich feineren Punkteraster. Besonders PostScript-Drucker bieten vielfältige Möglichkeiten, die Darstellung der Grundfarben (als sogenannte Halbtöne) zu beeinflussen, was bei den simulierten Zwischenfarben nicht mehr möglich ist.

## **Geschwindigkeit optimieren**

Sie sollten aus den oben genannten Gründen Ihre Grafikkarte möglichst in dem Modus mit den meisten darstellbaren Farben betreiben und bei der Farbauswahl nach Möglichkeit nur Grundfarben verwenden.

Haben Sie eine Wunschfarbe zusammengestellt, dann transferieren Sie die Farbinformation mit dem Schalter Hinzufügen. Sie wird im Feld Selbstdefinierte Farben direkt unter den Grundfarben

abgelegt. Sie können festlegen, an welcher Position die neue Farbe abgelegt wird, indem Sie das gewünschte Feld durch Anklicken selektieren. Hinzufügen beginnt dann mit diesem Feld und legt weitere Farben später in die darauffolgenden Farbfelder. Wenn durch Hinzufügen ein neuer Farbwert in das Benutzerfeld eingetragen wird, werden evtl. in diesem Feld schon vorhandene Farbwerte ohne vorherige Warnung einfach überschrieben.

Zu jedem Zeitpunkt können Sie an der Entwicklung Ihres eigenen Farbschemas fortfahren und Elemente der Benutzeroberfläche mit den Grundfarben oder Ihren selbstdefinierten Farben einfärben. Beachten Sie aber: Die Elemente werden nur dann umgefärbt, wenn Sie ein Farbfeld der Grundfarben oder der selbstdefinierten Farben anklicken. Sie können dazu nicht das Dialogfenster Farben definieren verwenden!

### **Mehr als 16 Farben mischen**

Es stehen zwar nur sechzehn Positionen für selbstdefinierte Farben zur Verfügung, aber Sie können weitaus mehr selbstdefinierte Farben verwenden. Die sechzehn Felder sind nur Speicherstellen für häufig verwendete Farben und haben keinen Einfluß auf bereits eingefärbte Elemente der Benutzeroberfläche. Sie können also die ersten sechzehn Elemente mit selbstdefinierten Farben einfärben und danach sechzehn weitere Farben definieren, um den Rest der Elemente einzufärben.

Sind Sie mit Ihrem Schema zufrieden, dann können Sie es durch Druck auf OK aktivieren. Bevor Sie das tun, sollten Sie sich überlegen, ob Sie das Schema in der Schemata-Liste abspeichern wollen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zwischendurch auch andere Farbschemata anwenden oder ausprobieren wollen. In diesem Fall klicken Sie zuerst den Schalter Schema speichern im oberen Teil des Fensters an. Ähnlich leicht können Schemata aus der Liste entfernt werden: Selektieren Sie das Schema und klicken Sie Schema löschen an.