

FARB FARB Farbdefinition von Elementen / Flächen



Tip 1:
Mit **G Gleiche** kann man am besten Farben tauschen

Tip 2:
Um nicht immer mit der Maus die Definitionsart E, F und S umzustellen, bleibt die Definitionsart **E Einzel** ausgewählt.

E Einzel + Taste <Ctrl> gedrückt, entspricht Definitionsart **F Fenster**

E Einzel + Taste <Shift> gedrückt, entspricht Definitionsart **S Schnitt**

Tip 2:
Elemente und Flächen können in der Bildschirmdarstellung

> **Drahtgittermodell** oder > **Render**

definiert werden. Vorallem wenn sie einzelnen Flächen definieren wollen, empfiehlt sich die Renderdarstellung. Hier ist es übersichtlicher die gewählte Farbe zuzuweisen.



Definitionparameter

> **Definitionsarten**

Die Parameter

E Einzel **F Fenster** **S Schnitt** **G Gleiche** bestimmen die Art der Definition.

Mit **Einzel** werden die Elemente einzeln durch Anklicken angesprochen, bei **Fenster** werden alle Elemente markiert, die ganz im Definitionsfenster liegen.
Mit **Schnitt** werden alle Elemente markiert, von denen mindestens ein Punkt im Definitionsfenster liegt.
Mit **Gleiche** wird durch Anklicken einer Farbfläche alle sichtbaren Elemente mit dem selben Farbwert (RGB-Werte) markiert.
Mit dieser Definitionsart kann man am schnellsten Farbeigenschaften austauschen.

Element **Fläche**

Mit dieser Definitionart **Element** wird das ganze Objekte mit allen Flächen definiert, mit **Fläche** nur die ausgewählte Teilfläche einer Objektes

Glob **Lok**

Der Parameter **Glob** (Global) und **Lok** (Lokal) bestimmt, welche Elemente bei der Definition berücksichtigt werden. Bei globaler Bearbeitung werden alle sichtbaren Elemente berücksichtigt, bei lokaler Bearbeitung nur die Elemente der aktuellen Ebene.

mit Block

Durch Einschalten des Parameters **mit Block** kann auf die einzelnen Elemente innerhalb des **Verbunds** oder **Makros** zugegriffen werden.

++ **--**

Mit **++** werden Elemente/Fläche der Auswahl hinzugefügt mit **--** werden Elemente/Flächen der Auswahl wieder weggenommen



Alle eingeblendeten Objekte können in jeder **Transformation/Bildschirmdarstellung** definiert werden.

Egal ob Draufsicht, Perspektive oder Schnitt, Sie wählen für die Objektdefinition die passende Bildschirmtransformation.

Durch ankreuzen der **Kontrollkästchen** neben jedem Parameter werden die zu ändernden Parameter selektiert.

Wenn ein **Kontrollkästchen** eines Parameter nicht angekreuzt ist sind seine Eingabefelder blockiert und können nicht ausgewählt, verändert und einer Fläche zugewiesen werden.

Mit **[Alle Auswählen]** bzw. **[Alle Abwählen]** werden alle bzw. keine Änderungen angehakt.

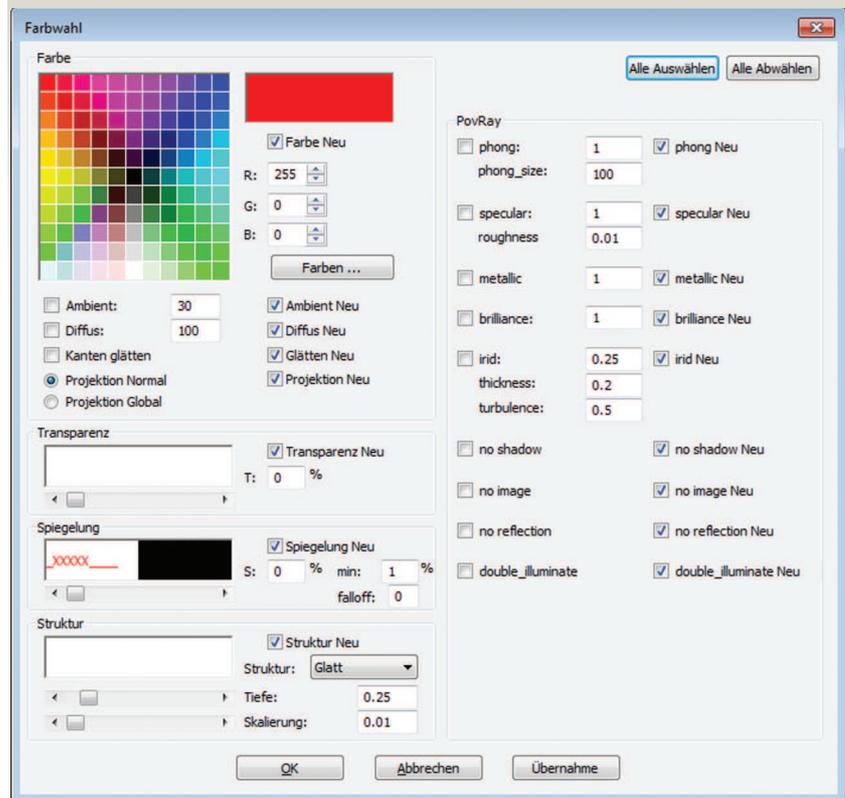
Tip 1:

Wenn Sie z.B. neue Farbwerte zuweisen, sollten alle anderen Parameter am Kontrollkästchen NICHT angekreuzt sein.

Damit wird mit Sicherheit nur das zugewiesen oder verändert, was ausgewählt ist.

Farbparameter

> Farbwahl



Farbe

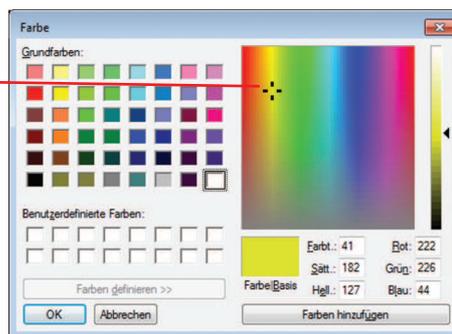
Die Bestimmung der Farbe erfolgt durch Einstellung der Rot-, Grün- und Blauwerte, Auswahl aus der Farbtabelle oder der Farbbestimmung mittels Farbmischer **Farb...**. Der Definitionsbereich pro RGB-Wert liegt zwischen 0 und 255.

Verschieben Sie mit gedrückter Maustaste das kleine schwarze Fadenkreuz im Farbmischfeld um visuell eine neue Farbe zu bestimmen.

Farben hinzufügen

Mit diesen Button können Sie benutzerdefinierte Farben ablegen.

Markieren Sie zuerst eines der 16 freien, weißen Kästchen, mischen dann die Farbwerte und klicken den Button **Farbe hinzufügen**.



Wichtig!

Vergessen Sie nicht den **Helligkeitswert** einer Farbe mittels schwarzem Dreieck am Helligkeitsbalken zu verschieben, wenn dieser auf Helligkeit 240 (ganz oben) eingestellt ist werden Sie keine Farbänderung im Farbbasisfeld visuell bemerken,

> Übernahme

Abfrage und Übernahme von allen Farbparametern. Durch einen Klick auf **Übernahme** schließt sich das Farbauswahlfenster. Dann können Sie durch Anklicken einer Objektfläche die Farbeigenschaften abfragen und werden dabei in die entsprechenden Parameter eingetragen.