

**A**ls ich noch in der Werbung gearbeitet habe, waren die Druckarbeiten aus Kostengründen meist auf den Schwarzweißdruck beschränkt. Erst für zahlungskräftige Auftraggeber kamen vier Farben ins Spiel.

Designer, die mit Web-Grafiken arbeiten, können sich glücklich schätzen. Auftraggeber mit kleinem Budget greifen ebenso auf Farben zurück wie die großen, zahlungskräftigen Unternehmen. Ich denke, genau das ist der Grund, warum es vielen Designern Spaß macht, Web-Grafiken zu erstellen.

Sicher, es gibt immer wieder Beschränkungen, was die Anzahl und die Art der Farben anbelangt. Aber größtenteils müssen Sie Ihre Grafiken nicht auf Schwarz und Weiß beschränken.

## Farbmodi setzen

Fireworks verwendet fünf verschiedene Farbmodi für den Einsatz von Farben. Sie wählen die unterschiedlichen Modi im Farbmischer aus.

### Den Farbmischer verwenden

1. Sollten Sie den Farbmischer nicht sehen, wählen Sie **FENSTER > FARB MISCHER**.

oder

Klicken Sie in die Titelleiste des Bedienfelds **FARB MISCHER**, um es vor alle anderen Fenster zu bringen.

2. Verwenden Sie das Modi-Menü, um einen der fünf Farbmodi zu wählen. **1**

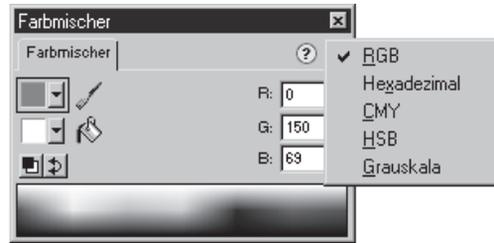
Der übliche Weg, Farben für Web-Grafiken zu definieren, ist die Anwendung des RGB-Farbsystems (Rot, Grün, Blau), auch als additives System bezeichnet. (*Beachten Sie die Farbbeispiele im Buch, um zu sehen, wie Farben additiv gemischt werden können*).

### RGB-Farben definieren

1. Versichern Sie sich, dass der RGB-Modus ausgewählt ist.
2. Um die Farbe R (Rot) zu bestimmen, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert in das R-Feld ein. Dieselben Schritte nehmen Sie für G (grüne Farbe) und für B (blaue Farbe) vor. **2**

oder

Klicken Sie irgendwo in das RGB-Farbmischfeld im unteren Bereich des Farbmischers und wählen Sie eine Farbe rein nach der Anzeige ohne Eingabe der Werte.



- 1** Auswahlmöglichkeit zwischen den einzelnen Farbmodi im Farbmischer.



- 2** Ziehen Sie den Schieberegler, um einen Wert für einen der RGB-Komponenten einzustellen. Jede der einzelnen Farben kann einen Wert zwischen 0 und 255 einnehmen.

### RGB-Farben verstehen

Additive Farben werden aus Licht gebildet. Im additiven RGB-System ergeben alle drei Farben (Rot, Grün und Blau) zusammen addiert Weiß. Jeder der RGB-Komponenten wird ein Wert zwischen 0 und 255 zugeordnet. Eine gelbe Farbtonung hat beispielsweise folgende RGB-Werte: R: 255, G: 243, B: 117.



**3** Das Hexadezimalsystem verwendet Zahlen und Buchstaben, um die Farbwerte festzulegen.

### Hexadezimale Farbwerte verstehen

Text-, Link- und Hintergrundfarben von Web-Grafiken werden in HTML-Dokumenten über hexadezimale Werte definiert. Über das hexadezimale System lassen sich Farbwerte festlegen – anders jedoch als bei RGB-Farben bestehen diese Werte nicht aus Zahlen zwischen 0 und 255, sondern werden aus Kombinationen von Zahlen und Buchstaben gebildet. Der auf der vorherigen Seite beispielhaft erwähnte Gelbton würde im hexadezimalen System über folgende Werte gebildet: R: FA, G: F3, B:75.

Es macht keinen Unterschied, ob Sie die Farben im hexadezimalen System oder im RGB-System definieren. Allerdings ist oft die Umsetzung von Web-Seiten leichter, wenn Sie hexadezimale Werte zu verwenden.

Eine andere Möglichkeit, Farben zu definieren, ist die Anwendung des Hexadezimalsystems. Es ist dasselbe System, das in HTML verwendet wird.

### Farben über hexadezimale Werte definieren

1. Versichern Sie sich, dass der Farbmischer-Modus auf HEXADEZIMAL eingestellt ist.
2. Um die Komponente R (rot) zu verändern, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert in das R (rot)-Feld ein. Dieselben Schritte nehmen Sie für G (grüne Farbe) und für B (blaue Farbe) vor. **3**

*oder*

Klicken Sie irgendwo in das RGB-Farbmischfeld im unteren Bereich des Farbmischers und wählen Sie eine Farbe rein nach der Anzeige ohne Eingabe der Werte.

**TIPP** Das Farbmischfeld im Hexadezimal-Modus beschränkt Sie auf das Arbeiten mit 216 web-sicheren Farben. (Siehe Kapitel 2, Seite 45, »Aktionen kontrollieren«.)

**TIPP** Das Hexadezimalsystem generiert die Werte für die Farben einzig aus folgenden numerischen und alphabetischen Werten: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F. Andere Werte werden ignoriert.

**TIPP** Sie können die Hexadezimalwerte Ihrer Fireworks-Grafiken ebenfalls in Ihrem HTML-Code einsetzen.

Sie können in Fireworks Farben auch über den CMY-Modus definieren. Dies ist eine Variante der subtraktiven CMYK-Farben, die im Druckbereich eingesetzt werden. (Beachten Sie die Farbbeispiele im Buch, um zu sehen, wie Farben subtraktiv gemischt werden können). Im speziellen CMY-Modus in Fireworks mischt man Farben aus Cyan, Magenta und Gelb.

### CMY-Farben festlegen

1. Versichern Sie sich, dass der Farbmischer-Modus auf CMY eingestellt ist.
2. Um die Komponente C (Cyan) zu verändern, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert in das C (Cyan)-Feld ein. Dieselben Schritte nehmen Sie für M (Farbe Magenta) und für Y (gelbe Farbe) vor. 

oder

Klicken Sie irgendwo in das CMY-Farbmischfeld im unteren Bereich des Farbmischers und wählen Sie eine Farbe rein nach der Anzeige ohne Eingabe der Werte.

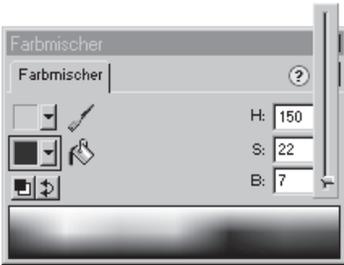


 CMY-Farben verwenden Werte zwischen 0 und 255 zur Farbdefinition.

### CMY-Farben verstehen

Die CMY-Farben in Fireworks entsprechen nicht den im Druck verwendeten CMYK-Farben. Theoretisch (und in Fireworks) ergibt eine Zusammenmischung der drei reinen CMY-Farben Schwarz. Im wirklichen Druck entstünde daraus ein schmutziges Braunschwarz, weshalb man dort nochmals eine Schwarzschrift hinzufügt, um reines Schwarz zu erhalten.

Fireworks unterstützt den CMY-Modus, um all denen (auch der Autorin) eine Erleichterung zu bieten, denen es schwerfällt, Farben im RGB-Modell zu mischen. Unsere Erfahrungen im Malbereich mit Fingerfarben erleichtern es uns oft, uns daran zu erinnern, dass Magenta und Gelb zusammen Orange ergeben. Es ist schwieriger sich vorzustellen, dass aus der Mischung von Grün und Rot Orange entstehen soll.



**5** HSB-Farben verwenden eine Kombination aus Gradzahlen aus einem imaginären Farbkreis für den Farbton und prozentualen Werten für die Sättigung und die Helligkeit, um Farben festzulegen.



**6** Graustufen verwenden prozentuale Schwarzwerte, um die Graustufen zu bestimmen.

### HSB-Farben verstehen

Farben über das HSB-Modell (Farbton (Hue), Sättigung (Saturation), Helligkeit (Brightness)) zu definieren ist die klassischste Vorgehensweise. Farbton (Hue) verwendet das Prinzip, Farben über einen Farbkreis zu definieren. Veränderungen der Grad-Zahlen von 0 Grad bis 360 Grad führen durch das gesamte Farbspektrum. Sättigung verwendet Prozentwerte – 100 Prozent ist eine völlig gesättigte Farbe. Geringere Sättigungswerte erzeugen Pastelltöne der jeweiligen Farbe. Helligkeit verwendet ebenfalls Prozentwerte – eine Einstellung von 100 Prozent erzeugt eine Farbe ohne Dunkelheit oder Schwarz. Je geringer der prozentuale Helligkeitsanteil, desto mehr Dunkelheit oder Schwarz wird der Farbe hinzugefügt.

Sie können Farben ebenso über das klassische HSB-Modell (Farbton/Hue, Sättigung/Saturation, Helligkeit/Brightness) definieren.

### HSB-Farben festlegen

1. Versichern Sie sich, dass der Farbmischer-Modus auf HSB eingestellt ist.
2. Um die Komponente H (Farbton) zu verändern, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert in das H (Farbton)-Feld ein. **5**

Um die Komponente S (Sättigung) zu verändern, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen prozentualen Wert in das S (Sättigung)-Feld ein. Gehen Sie ebenso beim B (Helligkeit)-Feld vor.

*oder*

Klicken Sie irgendwo in das HSB-Farbmischfeld im unteren Bereich des Farbmischers und wählen Sie eine Farbe rein nach der Anzeige ohne Eingabe der Werte.

Obwohl Fireworks-Grafiken als RGB-Grafiken oder als indizierte Grafiken exportiert werden, kann es vorkommen, dass Sie Graustufen einfügen wollen. Diese Graustufen können Sie ebenfalls über die Grauskala des Farbmischers erstellen.

### Graustufen festlegen

1. Versichern Sie sich, dass der Farbmischer-Modus auf GRAUSKALA eingestellt ist.
2. Um die Komponente K (Schwarz) zu verändern, ziehen Sie den Schieberegler oder geben Sie einen Wert in das K (Schwarz)-Feld ein. **6**

*oder*

Klicken Sie irgendwo in das Grauskala-Farbmischfeld im unteren Bereich des Farbmischers und wählen Sie eine Farbe rein nach der Anzeige ohne Eingabe der Werte.

## Das Bedienfeld Farbfelder verwenden

Sie müssen nicht jedes Mal die Farben aus dem Farbmischer wählen, wenn Sie eine bestimmte Farbe benötigen. Das Bedienfeld FARBFELDER ermöglicht es Ihnen, häufig verwendete Farben zu speichern.

### Das Bedienfeld Farbfelder verwenden

1. Sollten Sie das Bedienfeld FARBFELDER nicht sehen, wählen Sie FENSTER > FARBFELDER.

oder

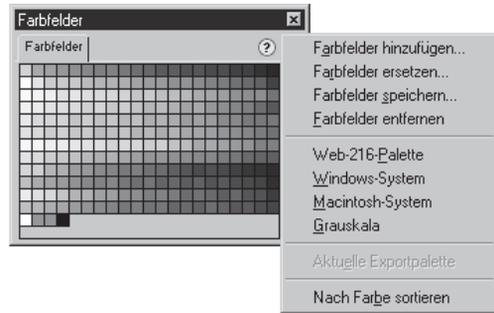
Sollte sich das Bedienfeld FARBFELDER hinter anderen Bedienfeldern befinden, klicken Sie auf die Titelleiste, um es vor alle anderen Elemente auf dem Bildschirm zu bringen.

2. Verwenden Sie das Bedienfeld-Menü, um auf die einzelnen Befehle zugreifen zu können. **7**

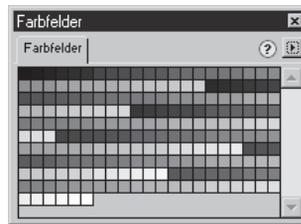
Es ist empfehlenswert, für Web-Grafiken Web-sichere Farben zu verwenden. Sie erhalten über das Bedienfeld FARBFELDER Zugriff auf die 216 Web-sicheren Farben.

### Die 216 Web-sicheren Farbfelder auswählen

Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes FARBFELDER und wählen Sie WEB-216-PALETTE. Die Farben erscheinen im Bedienfeld. **8**



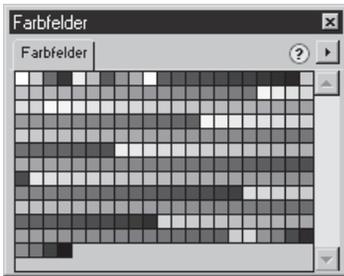
**7** Das Menü des Bedienfeldes FARBFELDER.



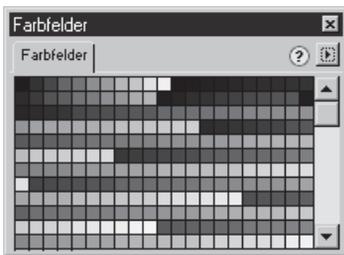
**8** Die 216 Web-sicheren Farben im Bedienfeld FARBFELDER. (Beachten Sie die Farbbeispiele im Buch für die Farbversion dieser Illustration.)

### Was sind Web-sichere Farben?

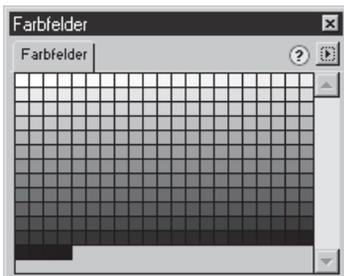
Web-sichere Farben werden von allen Browsern auch auf unterschiedlichen Computersystemen gleich angezeigt. Es gibt 216 Web-sichere Farben. Wenn Sie Ihre Grafiken auf die Web-sicheren Farben reduzieren, stellen Sie sicher, dass sie auch auf unterschiedlichen Monitoren mit unterschiedlichen Browsern keine Unterschiede in der Anzeige aufweisen.



**9** Die Macintosh-Systemfarben im Bedienfeld FARBFELDER. (Beachten Sie die Farbbeispiele im Buch für die Farbversion dieser Illustration.)



**10** Die Windows-Systemfarben im Bedienfeld FARBFELDER. (Beachten Sie die Farbbeispiele im Buch für die Farbversion dieser Illustration.)



**11** Die Grauskala im Bedienfeld FARBFELDER.

Sie können die Farben auch begrenzen, um sie auf das Macintosh-System abzustimmen. Wählen Sie dazu die Macintosh-Systemfarben.

### Die Macintosh-Systemfarben verwenden

Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes FARBFELDER und wählen Sie MACINTOSH-SYSTEM. Die 256 Macintosh-Farbfelder erscheinen im Bedienfeld. **9**

Ebenso wie Sie die Macintosh-Farben verwenden können, sind die Windows-Farben auswählbar.

### Die Windows-Systemfarben verwenden

Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes FARBFELDER und wählen Sie WINDOWS-SYSTEM. Die 256 Windows-Farbfelder erscheinen im Bedienfeld. **10**

Sie können ebenso Ihre Farben auf Graustufen begrenzen. Sie wählen die Graustufen über die Graustufen-Farbfelder.

### Graustufen verwenden

Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes FARBFELDER und wählen Sie GRAUSKALA. Die 256 Graustufen-Farbfelder erscheinen im Bedienfeld. **11**

Sie können das Bedienfeld **FARBFELDER** ebenso verwenden, um Farben zu speichern, die Sie im Farbmischer erstellt haben. Diese Vorgehensweise erleichtert es Ihnen, ein einheitliches Aussehen Ihrer Grafiken zu bewahren.

### Farben zu den Farbfeldern hinzufügen

1. Verwenden Sie den Farbmischer, um eine Farbe festzulegen, die Sie speichern wollen.
2. Bewegen Sie die Maus über den grauen Bereich am Ende des Bedienfeldes **FARBFELDER**, dorthin, wo sich keine Farbfelder befinden. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Farbeimer. **12**
3. Klicken Sie die Maustaste. Die Farbe erscheint als neues Farbfeld.

Sie können auch Farbfelder löschen.

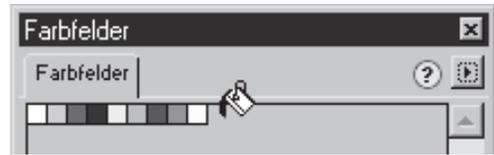
### Farben aus dem Bedienfeld Farbfelder löschen

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Farbfeld, das Sie löschen wollen.
2. Halten Sie die Befehls-/Strg-Taste gedrückt. Der Mauszeiger verändert sich in eine Schere. **13**
3. Klicken Sie, um das Farbfeld zu entfernen.

Sie können auch alle Farben auf einmal aus dem Bedienfeld **FARBFELDER** löschen.

### Alle Farben aus dem Bedienfeld Farbfelder löschen

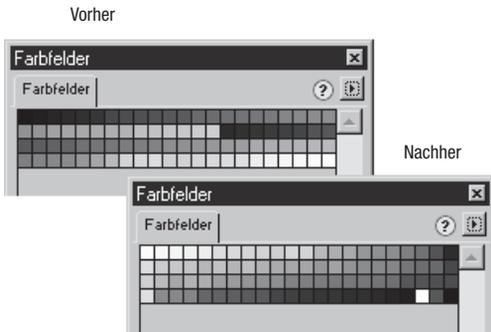
- ♦ Wählen Sie **FARBFELDER ENTFERNEN** aus dem Menü des Bedienfeldes **FARBFELDER**.



**12** Der Farbeimer zeigt an, dass Sie eine Farbe im Bedienfeld **FARBFELDER** speichern können.



**13** Die Befehls-/Strg-Taste zeigt die Schere an, mit deren Hilfe Sie eine Farbe aus dem Bedienfeld **FARBFELDER** löschen können.



**14** Das Bedienfeld **FARBVELDER** vor und nach dem Sortieren der Farbfelder.

Sobald Sie anfangen, Farben zum Bedienfeld **FARBVELDER** hinzuzufügen, möchten Sie vielleicht ähnliche Farben gruppieren.

### Farbfelder nach Farben sortieren

♦ Wählen Sie **NACH FARBE SORTIEREN** aus dem Menü des Bedienfeldes **FARBVELDER**.

**TIPP** Die Farbfelder werden sortiert, angefangen beim Farbton und dann vom Hellen zum Dunklen. **14**

Sobald Sie Ihre eigenen Farben in einem eigenen Farbfeld zusammengestellt haben, können Sie diese Farbfelder speichern, um sie ein anderes Mal wiederzuverwenden.

### Farben im Bedienfeld Farbfelder speichern

1. Wählen Sie **FARBVELDER SPEICHERN** aus dem Menü des Bedienfeldes **FARBVELDER**.
2. Benennen Sie die Datei und speichern Sie sie. Die gespeicherte Datei kann jederzeit wieder in das Bedienfeld **FARBVELDER** geladen werden.

### Farbfelder in das Bedienfeld Farbfelder laden

1. Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes **FARBVELDER** und wählen Sie **FARBVELDER ERSETZEN**.
2. Suchen Sie die Datei mit den gespeicherten Farbfeldern.
3. Wählen Sie **ÖFFNEN**. Die aktuell vorhandenen Farben werden durch die von Ihnen gespeicherten Farben ersetzt.

### Farbfelder zum Bedienfeld Farbfelder hinzufügen

1. Öffnen Sie das Menü des Bedienfeldes **FARBVELDER** und wählen Sie **FARBVELDER HINZUFÜGEN**.
2. Suchen Sie die Datei mit den gespeicherten Farbfeldern.
3. Wählen Sie **ÖFFNEN**. Im Gegensatz zum Befehl **FARBVELDER ERSETZEN** werden die neuen Farbfelder einfach den bereits vorhandenen Farbfeldern hinzugefügt.

## Standardfarben verwenden

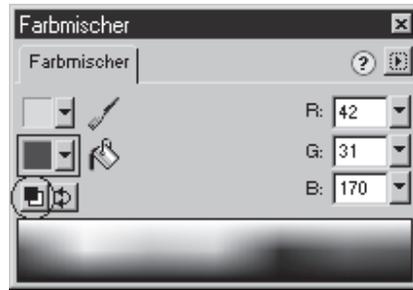
Fireworks besitzt Standardfarben für die Pinsel- und Füllfarbe. Diese Standardfarben lassen sich leicht ändern und nach Ihren Wünschen anpassen.

### Mit den Standardfarben arbeiten

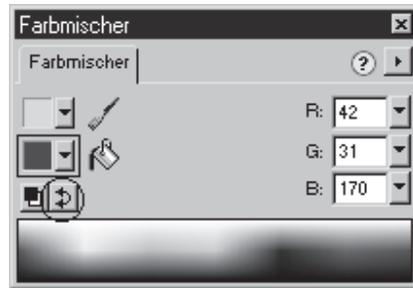
1. Klicken Sie auf das Standardfarben-Symbol **15** in der Werkzeugleiste oder im Farbmischer, um die Pinsel- und Füllfarben auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen.
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste oder im Farbmischer auf das Symbol FARBEN AUSTAUSCHEN **16**, um die Farben zwischen Pinsel- und Füllfarbe auszutauschen.

### Standardfarben verändern

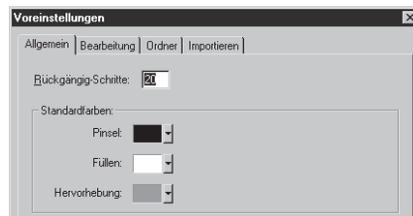
1. Wählen Sie DATEI > VOREINSTELLUNGEN, um den Dialog VOREINSTELLUNGEN zu öffnen. **17**
2. Klicken Sie auf die Farbboxen für die Standardpinsel- oder -füllfarben.
3. Verwenden Sie die Pipette, um einen neue Standardfarbe auszuwählen.
4. Klicken Sie auf OK, um die Änderungen zuweisen.



**15** Klicken Sie das Symbol für Standardfarben (eingekreist) im Bedienfeld FARB MISCHER, um die Pinsel- und die Füllfarbe auf ihre Standardfarben zurückzusetzen.



**16** Klicken Sie auf das Symbol FARBEN AUSTAUSCHEN im Bedienfeld FARB MISCHER, um die Pinsel- und Füllfarbe auszutauschen.



**17** Der Dialog VOREINSTELLUNGEN.



**18** Die Pipette in der Werkzeugleiste.



**19** Die Pipette bei der Aufnahme einer Füllfarbe.



**20** Die Pipette bei der Aufnahme einer Strichfarbe.



**21** Der Farbeimer in der Werkzeugleiste.

## Farben aufnehmen

Die Pipette ermöglicht es Ihnen, Farben aus Objekten oder Bildern aufzunehmen.

### Farben mit der Pipette aufnehmen

1. Wählen Sie die Pipette in der Werkzeugleiste. **18**
2. Positionieren Sie die Pipette über der Farbe, die Sie aufnehmen wollen.
3. Klicken Sie. Die Farbe erscheint entweder als Pinsel- oder Füllfarbe.

**TIPP** Wenn Sie die Füllfarbe ausgewählt haben, erscheint neben der Pipette ein kleines schwarzes Quadrat. **19**

**TIPP** Wenn die Strichfarbe in der Werkzeugleiste gewählt ist, erscheint unter der Pipette eine kleine Kurve. **20**

Der Farbeimer ermöglicht es Ihnen, Objekte mit Farbe zu füllen, egal ob sie ausgewählt sind oder nicht.

### Objekte mit dem Farbeimer füllen

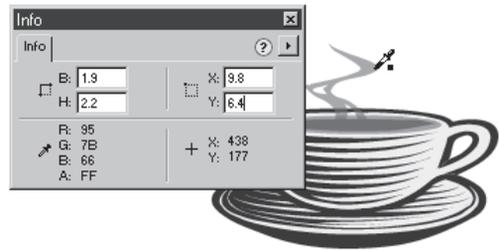
1. Wählen Sie den Farbeimer aus der Werkzeugleiste. **21**
2. Klicken Sie auf ein Objekt. Das Objekt wird mit der aktuell gewählten Füllfarbe gefüllt. (Weitere Informationen zur Arbeit mit Füllungen finden Sie in Kapitel 7, »Füllungen«.)

Bei der Arbeit möchten Sie vielleicht die genaue Farbkomposition der Farbe eines Objekts oder Bildes wissen. Fireworks zeigt Ihnen Details im Bedienfeld INFO an.

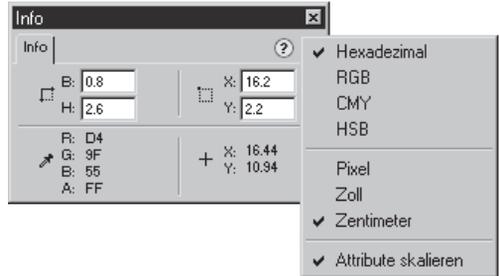
### Das Bedienfeld Info verwenden

1. Versichern Sie sich, dass das Bedienfeld INFO geöffnet ist. Falls nicht, wählen Sie FENSTER > INFO.
2. Führen Sie den Mauszeiger über ein Objekt. Im Bedienfeld INFO werden die genauen Werte der Farbe angezeigt, über der sich der Mauszeiger befindet. **22**
3. Klicken Sie auf das Dreieck, um das Menü des Bedienfeldes INFO zu öffnen. **23**
4. Bestimmen Sie über die angezeigten Farbmotive, welche Werte im Bedienfeld INFO angezeigt werden sollen.

**TIPP** Indem Sie die Art verändern, wie die Werte im Bedienfeld INFO angezeigt werden sollen, verändern Sie nur die Anzeige, nicht die Farben selbst. Farben sind in Fireworks nicht festgelegt, bis sie als fertige Datei exportiert werden. (Sehen Sie dazu Kapitel 19, »Exportieren«.)



**22** Die Farbanzeige im Bedienfeld INFO.



**23** Das Menü des Bedienfeldes INFO.