

Barve

Matthew Woehlke
Natalie Clarius
Matej Badalič



Barve

Kazalo

1 Barve	4
1.1 Upravljanje sheme	4
1.2 Poudarjena barva	4
1.3 Urejanje ali ustvarjanje shem	4
1.3.1 Možnosti barvne sheme	4
1.3.2 Barve	5
1.3.2.1 Barvi kompleti	5
1.3.2.2 Barvne vloge	6
1.3.2.3 Barve upravljalnika oken	7
1.3.3 Onemogočeno	7
1.3.3.1 Intenzivnost	7
1.3.3.2 Barva	7
1.3.3.3 Kontrast	8

1 Barve

1.1 Upravljanje sheme

Ta modul vam omogoča upravljanje barvnih shem na vaši napravi. Prikazuje seznam barvnih shem, dobavljenih s Plasma in predogled na vrhu. Naenkrat je aktivna samo ena shema, vendar lahko sheme urejate. Sheme lahko odstranite z gumbom **Odstrani shemo**, ki se prikaže, ko miškin kazalec premaknete nad element v mreži. Upoštevajte, da sistemskih shem ni mogoče odstraniti; gumb za to dejanje je onemogočen.

Seznam shem je mogoče filtrirati z uporabo polja **Išči ...** nad mrežo. Poleg tega lahko uporabite kombinirano polje poleg tega polja, da prikazete samo **Svetle sheme** ali **Temne sheme**.

Če imate internetno povezavo, lahko tudi brskate in pridobite uporabniško ustvarjene sheme z **Pridobi nove barvne sheme ...**

Sheme lahko namestite tudi iz datoteke, ki ste jo prenesli ali kako drugače pridobili, kot tudi uvozite KDE 4 sheme, poimenovane kot `*.colors`.

OPOMBA

Ta dokumentacija se včasih nanaša na "trenutne" shema ali "aktivna" shema. "Trenutno" shema je niz barv in možnosti barvne sheme, ki je bil uporabljen nazadnje, tj. kaj bi dobili, če izberete **Prekliči**. "aktivni" shema je niz barv, kot ste jih nazadnje uredili, tj. kaj bi dobili, če izberete **Uporabi**.

1.2 Poudarjena barva

Barva poudarka je barva, s katero so poudarjeni osredotočeni ali izbrani elementi, uporablja pa se tudi za nekatere druge elemente vmesnika, kot so drsniki ali ikone map. Vse barve je mogoče obarvati tudi z barvo poudarka (glejte več o možnostih barvne sheme spodaj). S funkcijo **Uporabite barvo poudarka** imate tri možnosti za izbiro barve poudarka:

- **Iz trenutne barvne sheme:** To bo pustilo barvo označenih elementov v barvni shemi in ne bo nastavilo globalne poudarjene barve za vse sheme. Več o urejanju barvnih shem lahko izveste v spodnjem razdelku.
- **Iz trenutnega ozadja:** To bo samodejno izvleklo ujemajočo se barvo iz slike ozadja namizja.
- **Po meri:** Tukaj lahko izbirate med naborom vnaprej določenih barv ali izberete barvo po meri.

1.3 Urejanje ali ustvarjanje shem

Za urejanje ali ustvarjanje novih shem izberite shemo s seznama in pritisnite gumb **Uredi shemo**, da odprete pogovorno okno s tremi zavihki **Možnosti**, **Barve**, in **Onemogočeno**. Ko ustvarite shemo, ki vam je všeč, jo lahko naložite, ponastavite ali shranite pod drugim imenom ali prepisete aktivno shemo.

1.3.1 Možnosti barvne sheme

Zavihek **Možnosti** vam omogoča spreminjanje nekaterih lastnosti, ki se nanašajo na uporabljeno barvno shemo, kot tudi nekaj možnosti, ki spreminjajo barvno shemo, ki se razlikuje od dejanskega dodeljevanja barv.

Barve

- **Uporaba učinkov na neaktivna okna** — Če je označeno, bodo učinki stanja (glejte [spodaj](#)) uporabljeni za neaktivna okna. To lahko pomaga vizualno prepoznati aktivna in neaktivna okna in ima lahko estetsko vrednost, odvisno od vašega okusa. Vendar pa nekateri uporabniki menijo, da povzroča moteče "utripanje" ker je treba okna prebarvati, ko postanejo neaktivna. Za razliko od namiznih učinkov učinki barvnega stanja ne zahtevajo podpore za sestavljanje in bodo delovali v vseh sistemih, vendar bodo delovali samo v KDE aplikacije.
- **Uporabite različne barve za neaktivne izbore** — Če je označeno, bo trenutni izbor v elementih, ki nimajo fokusa vnosa, narisani z drugo barvo. To lahko pomaga pri vizualni identifikaciji elementa z fokusom vnosa v nekaterih aplikacijah, zlasti tistih, ki istočasno prikazujejo več seznamov.
- **Osenči razvrščeni stolpec na seznamih** — Če je označeno, bodo sezname z več stolpci uporabili nekoliko drugačno barvo za barvanje stolpca, katerega informacije se uporabljajo za razvrščanje elementov na seznamu.
- **Odtonek vseh barv s poudarjeno barvo** — Če je označeno, bo vsem barvam vmešan del poudarjene barve. S premikanjem drsnika **Moč odtenka** lahko nadzirate, kako močno naj se poudarjena barva zlije.
- **Naredi naslovne vrstice oken poudarjeno** — Če je označeno, bosta barva naslovne vrstice in glave oken obarvana z barvo poudarka. Aktivna okna bodo močno poudarjena v poudarjeni barvi; pri neaktivnih oknih se bo poudarjena barva bolj blede prelila.
- **Kontrast** — Ta drsni nadzira kontrast zasenčenih elementov, kot so obrobe okvirja in "3D" učinki, ki jih uporablja večina slogov. Nižja vrednost daje manjši kontrast in s tem mehkejše robove, višja vrednost pa poskrbi, da taki robovi "izstopajo" več.

1.3.2 Barve

Drsnik **kontrasta** vam omogoča spreminjanje kontrasta med različnimi senčenji izbranih barv.

Ustvarjanje ali spreminjanje sheme je preprosta stvar s klikom na vzorec na seznamu barv in izbiro nove barve. Predlagamo, da shemo shranite, ko končate.

Nabor **Navadnih barv**, ki je prikazan na začetku, dejansko ni "nabor" v smislu, ki ga uporablja Plasma (glejte naslednji razdelek), vendar predstavlja številne barvne vloge na način, da olajša urejanje sheme kot celote. Ko ustvarjate novo barvno shemo, boste običajno najprej spremenili te barve in po potrebi uporabili druge nize za prilagajanje določenih barv.

Upoštevajte, da **Navadne barve** dajejo na voljo vloge iz vseh nizov. Na primer "Ogled ozadja" tukaj je okrajšava za vlogo Normalno Ozadje iz nabora Pogled. Poleg tega bo nastavitve barv, ki se ne nanašajo na določen niz, spremenila to barvo v *vseh* nizih. (Izjemoma bo "Neaktivno besedilo" spremenilo barvo za vse nize *razen* za izbor; obstaja ločeno "Neaktivno besedilo izbora" za neaktivno besedilo v nizu izbora.) Nekatere vloge lahko sploh niso vidne pod **Navadne barve** in jih je mogoče spremeniti le (če je potrebno) z izbiro ustreznega niza.

1.3.2.1 Barvi kompleti

Plasma razdeli barvno shemo na več nizov glede na vrsto elementa uporabniškega vmesnika, kot sledi:

- **Ogled** — elementi predstavitve informacij, kot so sezname, drevesa, polja za vnos besedila itd.
- **Okno** — okenski elementi, ki niso gumbi ali pogledi.
- **Gumb** — gumbi in podobni elementi.
- **Izbora** — izbrano besedilo in elemente.
- **Namig orodja** — nasveti za orodje, "Kaj je to" nasveti in podobni elementi.

Barve

- **Dopolnilno** — Področja uporabe z alternativno barvno shemo; običajno s temnim ozadjem za svetle barvne sheme. Primeri področij s to obrnjeno barvno shemo so vmesnik za odjavo, zaklenjeni zaslon in celozaslonski način za nekatere aplikacije.

Vsak komplet vsebuje več barvnih vlog. Vsak niz ima enake vloge. Vse barve so povezane z enim od zgornjih nizov.

1.3.2.2 Barvne vloge

Vsak barvni nabor je sestavljen iz številnih vlog, ki so na voljo v vseh drugih naborih. Poleg očitnega običajnega besedila in običajnega ozadja so te vloge naslednje:

- Nadomestno ozadje — uporablja se, ko je treba subtilno spremeniti ozadje za pomoč pri povezovanju elementov. To se lahko uporablja kot ozadje naslova, vendar se večinoma uporablja za menjavanje vrstic na seznamih, zlasti seznamih z več stolpci, za pomoč pri vizualnem sledenju vrsticam.
- Povezano besedilo — ki se uporablja za hiperpovezave ali kako drugače označuje "nekaj, kar je lahko obiskano" ali za prikaz odnosov.
- Obiskano besedilo — uporablja se za "nekaj (npr. hiperpovezavo), kar je bilo obiskano", ali za označevanje nečesa, kar je "staro".
- Aktivno besedilo — uporablja se za označevanje aktivnega elementa ali privabljanje pozornosti, npr. opozorila, obvestila; tudi za hiperpovezave, na katere se premaknete.
- Neaktivno besedilo — uporablja se za besedilo, ki naj bo nevsiljivo, npr. komentarji, "podnapisi", nepomembne informacije itd.
- Negativno besedilo — uporablja se za napake, obvestila o napakah, obvestila, da je dejanje lahko nevarno (npr. nevarna spletna stran ali varnostni kontekst) itd.
- Nevtralno besedilo — uporablja se za pritegnitev pozornosti, ko druga vloga ni primerna; npr. opozorila, za označevanje varne/šifrirane vsebine itd.
- Pozitivno besedilo — uporablja se za obvestila o uspehu, za označevanje zaupanja vredne vsebine itd.

Poleg besedilnih vlog je še nekaj dodatnih "okrasov" vlog, ki se uporabljajo za risanje črt ali senčenje elementov uporabniškega vmesnika (čeprav se zgornje lahko v ustreznih okoliščinah uporabi tudi za ta namen, naslednje *ni* posebej namenjene risanju besedila). To so:

- Okras v fokusu — uporablja se za označevanje elementa, ki ima aktiven fokus vnosa.
- Okras lebdenja — uporablja se za učinke miške, npr. učinki "osvetlitve" za gumbe.

Poleg tega, razen za neaktivno besedilo, obstaja ustrezna vloga ozadja za vsako od vlog besedila. Trenutno (razen za običajno in nadomestno ozadje) teh barv ne izbere uporabnik, ampak se samodejno določijo na podlagi običajnega ozadja in ustrezne barve besedila. Te barve si lahko predogledate tako, da izberete enega od nizov, ki ni "Navadne barve".

Izbira barvne vloge je prepuščena razvijalcu; zgoraj so smernice, ki predstavljajo tipično uporabo.

1.3.2.3 Barve upravljalnika oken

Kot je bilo že omenjeno, ima nabor upravljalnika oken svoje vloge, neodvisne od tistih v drugih naborih. Te so (trenutno) dostopne samo prek **Navadnih barv** in so naslednje:

- Aktivna naslovna vrstica — uporablja se za risanje ozadja naslovne vrstice, obrob in/ali okrasov za aktivno okno (to je tisto s fokusom vnosa). Vsi okenski okraski tega ne bodo uporabljeni na enak način, nekateri pa lahko celo uporabijo običajno ozadje iz nabora oken za risanje naslovne vrstice.
- Aktivno besedilo naslovne vrstice — uporablja se za risanje besedila v naslovni vrstici, ko se Aktivno besedilo uporablja za risanje ozadja naslovne vrstice. Lahko se uporablja tudi za druge elemente v ospredju, ki kot ozadje uporabljajo aktivno naslovno vrstico.

Vloge Neaktivnega besedila naslovne vrstice [Besedilo] so enake zgornjim, vendar za neaktivna okna in ne za aktivna okna.

1.3.3 Onemogočeno

Učinki barvnega stanja s tega zavihka se uporabijo za elemente vmesnika v neaktivnem (okna, ki nimajo fokusa; samo če je **Uporabi barvne učinke neaktivnega okna** omogočena) ali onemogočenem stanju. S spreminjanjem učinkov se lahko spremeni videz elementov v teh stanjih. Običajno imajo neaktivni elementi zmanjšan kontrast (besedilo rahlo zbledi v ozadje) in imajo lahko rahlo zmanjšano intenzivnost, medtem ko imajo onemogočeni elementi močno zmanjšan kontrast in so pogosto opazno temnejši ali svetlejši.

Za vsako stanje se lahko uporabijo tri vrste učinkov (pri čemer so učinki obeh stanj neodvisni). To so intenzivnost, barva in kontrast. Prvi dve (Intenzivnost, Barva) nadzirata celotno barvo, medtem ko zadnja (Kontrast) obravnava barve ospredja glede na ozadje.

1.3.3.1 Intenzivnost

Intenzivnost omogoča osvetlitev ali potemnitev celotne barve. Nastavitev drsnika na sredino ne povzroči nobene spremembe. Razpoložljivi učinki so:

- Senčilo — kontrolirano osvetli ali potemni vse. Vsaka "kljukica" na drsniku poveča ali zmanjša celotno intenzivnost (tj. zaznano svetlost) za absolutno količino.
- Zatemni — spremeni intenzivnost na odstotek začetne vrednosti. Nastavitev drsnika na pol poti med sredino in največjo barvo povzroči barvo, ki je pol manj intenzivna kot izvirnik. Minimum daje dvakrat bolj intenzivno barvo kot original.
- Posvetli — konceptualno nasprotje temnenja; osvetlitev lahko razumemo kot delo z "razdaljo od bele", medtem ko temnenje deluje z "razdaljo od črne". Minimalna barva je dvakrat bolj "daleč" od bele kot izvirne, medtem ko na polovici med srednjo in največjo daje intenzivnost na pol poti med prvotno barvo in belo.

1.3.3.2 Barva

Barva spremeni tudi celotno barvo, vendar ni omejena na intenzivnost. Razpoložljivi učinki so:

- Razbarvanje — spremeni relativno obarvanost. Srednja nastavitev proizvajani sprememb; maksimum daje sivo, katere zaznavna intenzivnost je enaka originalni barvi. Nižje nastavitve povečajo obarvanost in dajejo barvo, kije manj siva / bolj "živahna" kot original.
- Zbledi — gladko zlije izvirno barvo z referenčno barvo. Najmanjša nastavitev na drsniku ne povzroči nobene spremembe; maksimum daje referenčno barvo.
- Odtenek — podobno kot obledelost, le da se barva (odtenek in obarvanost) spreminja hitreje, medtem ko se intenzivnost spreminja počasneje, ko se vrednost drsnika poveča.

Barve

1.3.3.3 Kontrast

Kontrastni učinki so podobni barvnim učinkom, le da veljajo za besedilo, pri čemer kot referenčno barvo uporabljajo barvo ozadja, razbarvanje pa ni na voljo. Obledelost ustvari besedilo, ki "zbledi" hitreje, vendar dlje obdrži svojo barvo, medtem ko Odtenek ustvari besedilo, ki hitreje spremeni barvo, da se ujema z ozadjem, hkrati pa dlje časa ohranja kontrast večje intenzivnosti (kjer »daljše« pomeni višje nastavitve na drsniku). Pri učinkih kontrasta minimalna nastavitvev na drsniku ne povzroči nobene spremembe, največja pa povzroči, da besedilo popolnoma izgine v ozadje.