

Die browserunabhängigen Farben

Florian Schütz

Zu allererst muß man wissen, was alles Einfluß auf Farben hat.

Da sind einmal die unterschiedliche Farbtiefeinstellungen der verschiedenen User, die unterschiedlichen Gammawerte, die Farbkalibrierung, die verschiedenen Betriebssysteme und die verschiedenen Web-Browser. Viele Faktoren beeinflussen, wie der Benutzer die Farben nachher empfindet. Exakt gleich sind Farben auf Monitoren nie, man kann aber ein gewisses Mindestmaß an Übereinstimmung erreichen.

Innerhalb der 256 Farben Systempalette gibt es aber 216 Farben, die auf allen Plattformen in etwa gleich sind. Das sind die browserunabhängigen Farben. Oft werden sie auch als 6x6x6 Würfel bezeichnet, aber das sei nur am Rande angemerkt.

Es stellt sich natürlich die Frage, warum man sich auf diese beschränken sollte, wenn man doch 16 Millionen Farben zur Verfügung hätte? Hier gilt das Gleiche wie bei 640x480 ppi. Es gibt Monitore mit einer höheren Auflösung, trotzdem orientiert man sich bei Multimediaproduktionen oder Computerspielen an den Schlechteren. Bei Farben sollte es nicht anders sein. Die Mehrzahl der im Internet Surfenden hat immer noch eine 256 Farben Graphikkarte. Auch sie sollten einen bestmöglichen optischen Eindruck erhalten.

Außerdem ist es einfach peinlich, wenn ein professioneller Site bei 256 Farben zusammenbricht und nur noch eine häßliche, bunte Suppe ist.

Wie sieht diese Palette der browserunabhängigen Farben nun aus?

Im HTML Code ist es äußerst leicht browserunabhängige Farben zu verwenden. Für die Farben vom Hintergrund oder den Links gibt man ja Hexadezimal-Werte an. Will man die browserunabhängigen Farben benutzen, darf man nur noch 00, 33, 66, 99, CC, FF als hexadezimal Werte eingeben. Aber nicht nur im HTML Code sollte man sich an diesen Farben orientieren. Das gleiche gilt auch für Graphiken, also in RGB ausgedrückt, sollte man nur noch 00, 51, 102, 153, 204, 255 als RGB-Werte verwenden.

Angemerkt sollte werden, daß die Farbverteilung der browserunabhängigen Farben nicht besonders überzeugend ist. Es gibt z.B. viel zuwenige Grautöne. Die Far-

ben wurden nicht nach Schönheit sondern nach mathematischen(!) Gesichtspunkten ausgewählt. Es ist nicht immer einfach, sich an diese Farben zu halten, tun sollte man es trotzdem.

Aber Achtung, das bisher Gesagte bezieht sich ausschließlich auf Graphiken, Firmenlogos, Comics etc.; also Bildern mit einheitlichen Farbflächen.

Bei Photographien bringt es nichts, die browserunabhängigen Farben zu verwenden! Reduziere ich ein Photo auf 216 Farben, sieht es mit Sicherheit pixelig und gedithert aus. Kurz: Es ist kaputt. Weder bei 256 oder 16 Millionen Farben wird es erträglich erscheinen. Facit: Die Farbpalette von Photos sollte nicht verkleinert werden. So bleibt die Möglichkeit bestehen, daß bei Ansicht mit mehr als 256 Farben ein gutes Ergebnis entsteht.

Tips zu Adobe PHOTOSHOP:

Wie komme ich an die 216 Farben Palette im Photoshop heran?

Gehen sie in **MODUS** auf **INDIZIERTE FARBEN** und dort auf **WWW**. Et voilà. 216 browserunabhängige Farben.

Der Nachteil: der indizierte Farmodus unterstützt keine Ebenen. Was nun? Ebenen und browserunabhängige Farben? Wie soll das funktionieren?

Kein Problem. Gehen Sie bei irgendeinem Bild auf **indizierte www Farben**. Im **SWATCHES**-Fenster (Farbmuster) erscheinen die 216 browserunabhängigen Farben. In **Swatches** gibt es ein Aufklappenmenü und darin den Befehl **SAVE SWATCHES**. Speichern Sie die www-Palette (die 216 browserunabhängige Farben) auf den Schreibtisch. Jederzeit können Sie nun in Swatches mit Hilfe von **REPLACE SWATCHES** die www-Palette auch im RGB-Modus laden. Ausschließlich diese Farben sollten bei der Kreation einer Graphik verwendet werden.

Achtung: Es können Probleme mit Filtern auftreten. Filter fügen Zwischenfarben hinzu, die keine unabhängigen Farben sind. Entweder darauf verzichten, oder im 256-Far-bModus ansehen, ob das Ergebnis akzeptabel ist.

Wie reduziere ich, um Speicherplatz zu sparen, die Farbpalette einer Graphik mit z.B. 5 browserunabhängigen Farben auf ein Minimum?

Gehen sie in **MODUS** auf **INDIZIERTE FARBEN**. Dort haben sie die Möglichkeit auf **EXAKT** zu stellen. Ihnen bleibt eine exakte Farbpalette von 5 (bzw. bei nicht Verwendung von schwarz und weiss 7 Farben) **SPEICHERN** Sie nun als **GIF** ab. Wollen Sie eine Farbe transparent machen, gehen Sie auf **EXPORTIEREN** und dort ebenfalls unter **GIF**.

Sind Sie sich nicht 100% sicher, ob nicht die eine oder andere falsche Farbe hineingerutscht ist, gehen Sie vorher in **INDIZIERTE FARBEN** auf **WWW**. Sie erhalten eine Palette der 216 browserunabhängigen Farben. Da Sie nicht alle brauchen und Sie ja auf 5 reduzieren wollen, schalten Sie wieder in **MODUS** auf **RGB-FARBEN** um. Danach gehen Sie wieder auf **INDIZIERTE FARBEN** und diesmal **EXAKT**. Ihnen bleiben genau 5 Farben über. Ihr Bild wird extrem klein (ca. 5 KB) sein und überall gleich aussehen.

Tip: Dithern immer abschalten.

MODUS; INDIZIERTE FARBEN. Dort besteht die Möglichkeit. **Dither** auf **none** zu stellen. Dies sollte immer gemacht werden. (Ausser bei als GIFs gespeicherten Photos. Da kann es manchmal besser aussehen.)

Noch ein kleiner Metatip: Stellen Sie sicher, daß Sie sich nicht im 16-Bit-Modus befinden, wenn Sie browserunabhängige Graphiken erstellen. Es ist nicht ganz logisch, aber die Farben könnten nach dem Abspeichern NICHT mehr browserunabhängig sein. Schalten Sie auf 256 oder auf 16 Millionen Farben, dann gibt es keine Probleme.

Ihnen mag mein Kampf um kleine, schnell ladende Bilder leicht seltsam erscheinen, aber Untersuchungen haben ergeben, daß ein durchschnittlicher Surfer bereits nach rund 15 Sekunden Ladezeit einer Seite ungeduldig wird und den Ladevorgang bald abbricht. Das Erklärt meine Sehnsucht nach einer Webseite von nicht mehr als 40 KB.