

040b73747265616d747970656481a203840163c48403737373810a0a810b
0b815f5f84012584067f411b312d37OneVision-Art: Pfadeditor - FöllflÜche
852553_VektorTool2.tiff ↪ **FöllflÜchen**

Durch das Farbwahlfeld (;↪;../OneVision/WorkingIntro/Colors.rtfd;↪) können sie bestimmen, mit welcher Farbe die FIÜche eines Pfades gefüllt werden soll.

Mit dem Schalter rechts des Farbwahlfeldes kann die Föllung der FIÜche ein- und ausgeschaltet werden.

229118_paste.tiff ↪

Wird die Option für FIÜche angewöhlt stehen die folgenden Föllmodi zur Verfügung:

554169_paste.tiff ↪ **even/odd rule**

Bei Figuren mit einfachen Pfaden wird mit dieser Methode alles, was sich innerhalb der Konturlinie befindet, gefüllt. Bei komplizierteren Pfaden, insbesondere bei Pfaden, die sich selbst schneiden, wird die sogenannte ¹even/odd^a-Regel angewandt, um ¹innenliegende^a FIÜchen zu bestimmen, d.h. die FIÜchen, die gefüllt werden. Dabei wird von einem beliebigen Punkt einer FIÜche ein Strahl in eine beliebige Richtung geschickt. Jedesmal, wenn der Strahl ein Pfadsegment schneidet, wird ein ZÜhler erhöht. Wenn der ZÜhler am Ende ungerade ist, liegt die betroffene FIÜche innen. Ergibt sich eine gerade Zahl, ist die FIÜche außen und wird nicht gefüllt.

235676_paste.tiff ↪ **non-zero winding number rule**

Für Figuren mit einfachen Pfaden liefert diese Methode dieselben Ergebnisse wie die ¹even/odd^a-Methode. Sie arbeitet folgendermaßen: Von einem beliebigen Punkt einer FIÜche wird ein Strahl in eine beliebige Richtung geschickt und die Pfadsegmente, die der Strahl schneidet, werden hinsichtlich ihrer Richtung

untersucht. Schneidet ein Pfadsegment den Strahl von links nach rechts, wird ein Zähler um eins erhöht; wird der Strahl von rechts nach links geschnitten, wird der Zähler um eins erniedrigt. Ist das Ergebnis Null, befindet sich die betroffene Fläche außen und wird nicht gefüllt; andernfalls ist die Fläche innen und wird gefüllt.

Hinweis: Sollten sich einmal Flächen oder Pfade anders verhalten als Sie es erwartet hatten, so überprüfen Sie zunächst ob die Füllfläche und die Konturlinien richtig eingestellt sind.

Wenn Sie Ihr Wissen vertiefen wollen, können Sie zu der Thematik des Füllens in einem PostScript-Buch nachlesen.

Manchmal kommen Sie jedoch schneller zum Ziel, indem Sie ganz einfach mit verschiedenen Formen und Füllmodi experimentieren.

Weiter: `perimeter.rtf`; \rightarrow Konturlinie eines Pfades