

57391_VektorTool2.tiff ↗ Mausfunktionen und Tastenkombinationen

Grundlegend für die Arbeit mit OneVision-Art ist das Verständnis der unterschiedlichen Mausfunktionen. Diese stellen, zusätzlich zu den Modi ¹Element selektieren^a und ¹Element editieren^a, Arbeitsmodi dar, die nur zur Bearbeitung von Pfaden benötigt werden.

Sie können zwischen den Mausfunktionen *Pfeil* und *Stift* wühen. Je nach Wahl erscheint der Cursor entweder als Pfeil oder als Stift. Als Voreinstellung ist nach dem Programmstart der Pfeil selektiert.

765474_paste.tiff ↗

Abb.: Die unterschiedlichen Mausfunktionen in OneVision-Art.

Beide Mausfunktionen sind nur aktiv, wenn Sie sich im ¹Element editieren^a-Modus befinden. Andernfalls wird durch Klicken auf die Schaltflächen lediglich zwischen ¹Element selektieren^a und ¹Element erzeugen^a gewechselt.

Im ¹Element editieren^a-Modus können Sie zwischen dem *Stift* und dem *Pfeil* schnell umschalten, indem Sie die rechte Maustaste drücken und dabei gleichzeitig die *Befehlstaste* gedrückt halten.

118930_paste.tiff ↗ Stiffunktion; ↗Der Stift

Mit der *Stiffunktion* werden die einzelnen Punkte eines Pfades erzeugt. Mit jedem Klick mit der linken Maustaste wird an der aktuellen Mausposition ein Punkt erzeugt. Falls Sie sich nicht bereits im ¹Element editieren^a-Modus befinden, wird bei einem Mausklick ein neues OneVision-Art-Element erzeugt und in den Editmodus gewechselt. Befinden Sie sich bereits im ¹Element editieren^a-Modus wird der neue Punkt dem OneVision-Art-Element hinzugefügt.

Hinweis: In diesem Modus werden nur die augenblicklich selektierten Punkte angezeigt.

Halten Sie bei der Erzeugung eines Punktes die *Wahltaste* gedrückt, wird ein Ankerpunkt für BÝzierkurven, inklusive des zugehörigen Kontrollpunktes, erzeugt. Solange Sie die Maustaste nicht loslassen, kann der Kontrollpunkt noch verschoben und damit die Form der erzeugten Kurve beeinflüet werden.

Sie können Freihandzeichnungen erzeugen, indem Sie bei

gedrückter linker Maustaste den Mauscursor auf der Dokumentseite bewegen. Hierbei werden meist sehr viele Ankerpunkte erzeugt, die mittels des Pfadoptimierers (;VektorTool3.rtf;↵) reduziert werden sollten.

Wenn beim Erzeugen eines neuen Punktes kein Punkt selektiert war, wird der Startpunkt eines neuen Teilpfades erzeugt (;mouse-function.rtf;Teilpfad;↵).

Zur Unterscheidung werden die verschiedenen Arten von Punkten unterschiedlich dargestellt:

Ankerpunkt für gerade Linie (Quadrat): 359982_paste.tiff ↵

Ankerpunkt für Kurven (Kreis): 987592_paste.tiff ↵

Kontrollpunkt (Raute) mit Tangentiallinie:849290_paste.tiff ↵

Der erste Punkt jedes Teilpfades (;PathBasics.rtf;Teilpfade;↵) in einem OneVision-Art-Elements wird verkleinert dargestellt, selektierte Punkte dagegen vergrößert. Die folgende Abbildung zeigt alle möglichen Teile eines Pfades:

408320_paste.tiff ↵

Abb.: Ein Pfad mit dem Anfangspunkt, einem selektierten Punkt, einem Ankerpunkt für gerade Linien, zwei Kontrollpunkten und ihren Tangentiallinien, sowie einem Ankerpunkt für eine Kurve.

In den Präferenzen zu OneVision-Art (;Preferences.rtf;↵) können die Farben der einzelnen Bestandteile von Punkten geändert werden.

paste.tiff ↵ **Punkte selektieren**

Mit der *Pfeilfunktion* können Sie einzelne Punkte eines zu editierenden Pfadelements selektieren. Im Gegensatz zur *Pfeilfunktion* werden in diesem Modus alle Punkte des aktiven OneVision-Art-Elements angezeigt. Bewegen Sie den *Pfeil* auf jenen Punkt, den Sie bearbeiten möchten. Sobald sich der Mauscursor innerhalb des Fangradius eines Punktes befindet, erscheint, ähnlich einer Vorwahl, ein Handle (Anfasser) um den Punkt, und die Linie, die zum ihm führt, wird hervorgehoben. Mit gedrückter linker Maustaste können Sie den Punkt verschieben. Durch einen einfachen Mausklick wird der Punkt selektiert. Als Kennzeichen bleibt der Handle sichtbar, auch wenn der Mauszeiger wieder wegbewegt wird. Wenn Sie einen Punkt selektierten, werden bereits selektierte Punkte automatisch deselektiert.

Wenn Sie bei der Selektion eines Bézierkurvenpunktes die *Wahltaste* gedrückt halten, wird nicht nur der Ankerpunkt selektiert. Es werden auch die Kontrollpunkte selektiert. Dadurch kann der Ankerpunkt mitsamt den Kontrollpunkten verschoben werden

Halten Sie jedoch während der Selektion eines Punktes die *Umschalttaste* gedrückt, wird der Punkt zusätzlich zu bereits selektierten Punkten selektiert. War der Punkt bereits selektiert, wird er deselektiert. Andere, eventuell selektierte Punkte bleiben selektiert.

Wird bei der Selektion eines Punktes die *Strg-Taste* niedergehalten, werden alle Punkte des zugehörigen Teilpfades (`;mouse-function.rtfid;Teilpfad;↵`) selektiert. Eventuell selektierte Punkte, die nicht zum aktuellen Teilpfad gehören werden deselektiert. Werden die *Strg-* und die *Umschalttaste* beim Selektieren gedrückt, wird die Selektion innerhalb des Teilpfades invertiert.

Alle selektierten Punkte werden deselektiert, wenn in die Seite geklickt wird, ohne daß ein Punkt getroffen wird.

Wenn Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen aufziehen, werden nach dem Loslassen der Maustaste alle Punkte innerhalb des Rahmens selektiert.

Sind mehrere Punkte selektiert und Sie verschieben einen dieser Punkte, werden alle übrigen selektierten Punkte ebenfalls verschoben.

Ein Doppelklick auf einen Punkt ruft das Koordinatenfenster (`;selectedpoint.rtfid;;↵`) auf, mit dem die Koordinaten des betreffenden Punktes numerisch geändert werden können. Falls nur ein einziger Punkt selektiert ist, kann dieses Fenster auch durch Drücken der Eingabetaste aufgerufen werden.

Hinweis: Wenn mehrere Punkte selektiert sind und einer davon numerisch verschoben wird, werden auch alle anderen um dieselben Werte verschoben.

Tip: Wird die rechte Maustaste während einer Dragoperation gedrückt, wird der Zustand von vor der Dragoperation wiederhergestellt.

Konstruktion von Pfaden

Wie ein neuer Punkt in einen bereits vorhandenen Pfad eingefügt wird, hängt davon ab, welche Punkte während des Einfügens (siehe `Stifffunktion ;mouse-function.rtfid;Stifffunktion;↵`) selektiert sind:

- der letzte Punkte des Pfades ist selektiert: eine Linie zum neuen Punkt wird erzeugt und der neue Punkt wird selektiert
- ein beliebiger Punkt innerhalb des Pfades ist selektiert: der neue

Punkt wird in den Pfad eingefügt; dazu wird die Linie vom selektierten Punkt zu seinem Folgepunkt gelöscht, eine Linie vom selektierten Punkt zum neuen Punkt und von diesem zum vorherigen Folgepunkt des selektierten Punktes wird gezogen

- mehrere Punkte sind selektiert: der neue Punkt wird nach dem ersten der selektierten Punkte innerhalb des Pfades eingefügt
- kein Punkt ist selektiert: es wird ein neuer Teilpfad;¬Teilpfad (;PathBasics.rtf;Teilpfade;¬) erzeugt, d.h. der neue Punkt wird als Folgepunkt des letzten Punktes des Pfades angelegt, aber keine Linie wird zwischen den Punkten erzeugt; die Verbindung wird bei einer Vorwahl trotzdem angezeigt

Pfade verÄndern

Das Aussehen eines Pfades wird verÄndert, indem ein Punkt oder mehrere Punkte an eine andere Position verschoben wird.

Wird ein selektierter Punkt verschoben, werden grundsÄtzlich auch alle anderen Punkte, die zu diesem Zeitpunkt selektiert sind, in gleichem MaÙe verschoben.

Kontrollpunkte tangential/proportional verschieben

Durch das Verschieben eines Kontrollpunktes wird die Form der zugehörigen Kurve verÄndert. Der Ankerpunkt selbst bleibt dabei grundsÄtzlich unverÄndert. Das Bewegen eines Kontrollpunktes hat keinen Einfluß auf einen (eventuell vorhandenen) zweiten Kontrollpunkt, welcher die nachfolgende/vorhergehende Kurve kontrolliert.

Wird jedoch beim Verschieben eines Kontrollpunktes zusÄtzlich die *Wahltaste* gedrückt, wird bei der ersten Mausbewegung der gegenüberliegende Kontrollpunkt neu positioniert und die Kurven links und rechts des Ankerpunktes so verÄndert, daß die Verbindungslinie zwischen den beiden Punkten eine Tangente zur Kurve bildet, die durch den Ankerpunkt verlÄuft. Bei jeder weiteren Verschiebung des selektierten Kontrollpunktes, wird auch der gegenüberliegende Kontrollpunkt und die Kurve so verÄndert, daß die Tangente erhalten bleibt.

Wenn Sie zusÄtzlich zur *Wahltaste* auch noch die *Umschalttaste* beim Verschieben eines Kontrollpunktes drücken, wird der gegenüberliegende Kontrollpunkt so mitverschoben, daß sich nicht nur immer eine Tangente zu den Kurven im Ankerpunkt ergibt, sondern der Abstand der Kontrollpunkte zum Ankerpunkt proportional gleich bleibt.

Bei beiden oben beschriebenen Verschiebungsarten wird der Mauscursor blau eingefÄhrt.

Hinweis: Sollten sich die Kontrollpunkte einmal nicht entsprechend der Einstellungen für *tangential* oder *proportional* verhalten, so prüfen Sie bitte, ob mehrere Punkte übereinander oder dicht nebeneinander liegen. Hierzu eignet sich die Lupe, einer der vier Schalter in der Seitenregie Ihres Arbeitsfensters (siehe auch Zoomen ;../OneVision/WorkingIntro/Cursorform.rtf;Zoomen;↵).

Schnittlinien

Wenn Sie im Modus der *Pfeilfunktion* sind, können Sie durch Drücken der *Wahltaste* eine Schnittlinie mit dem Mauscursor ziehen. Nach Loslassen der linken Maustaste wird an allen Schnittpunkten der gezogenen Linie mit dem Pfad ein zusätzlicher Ankerpunkt eingefügt. Wurde durch die Schnittlinie eine gerade Linie geschnitten wird ein normaler Ankerpunkt erzeugt; wurde eine Kurve geschnitten, wird ein BÜzierkurvenpunkt eingefügt. Ankerpunkte können auch mit dem Iconbefehl *<Neuen Punkt einfügen>* (;commands.rtf;neuerPunkt;↵) eingefügt werden.

Wenn Sie beim Ziehen der Schnittlinie zusätzlich zur *Wahltaste* auch die *Umschalttaste* drücken, wird der Pfad an den Schnittpunkten aufgetrennt, indem jeweils zwei, exakt übereinanderliegende Ankerpunkte eingefügt werden, die nicht durch eine Linie verbunden sind. Dadurch wird der Pfad in Teilpfade aufgeteilt. Diese Auftrennung kann für einen Ankerpunkte auch mit dem Iconbefehl *<Schere>* (;commands.rtf;Schere;↵) erreicht werden.

Punkte entfernen

Durch Drücken der *Backspace-Taste* werden alle selektierten Ankerpunkte entfernt und die Pfadlinie neu zusammengefügt. Selectierte Punkte können auch mit dem Iconbefehl *<Kneifzange>* (;commands.rtf;Zange;↵) entfernt werden.

Ferner können Sie in jedem Pfad mit dem Pfadoptimierer (;VektorTool3.rtf;;↵) alle überflüssigen Punkte automatisch entfernen lassen.

Weiter: ;selectedpoint.rtf;;↵ Numerisches Positionieren von Punkten
;commands.rtf;;↵ Befehle zur Pfadbearbeitung
;PathBasics.rtf;;↵ Grundlagen zu Pfaden