

RECORTE Y RELLENO DE FIGURAS

COMPUTACIÓN GRÁFICA

Recorte

En [computación gráfica](#), **Recorte**, se utiliza como herramienta para habilitar y/o deshabilitar individualmente operaciones de [renderización](#) sobre una región en particular.

Matemáticamente, el recorte puede ser descrito de acuerdo al término de [geometría constructiva](#).

Relleno

Es una herramienta que en la computación gráfica representa el relleno de los colores sólidos para un área, un polígono o una imagen determinada. El Relleno en un polígono implica resaltar su píxel con diferentes colores sólidos, A su vez algunos primitivos de área rellena son: Algoritmo de relleno de semilla y Algoritmo de relleno de escaneo.

La importancia de estas dos herramientas en el renderizado de gráficos radica en que sin el recorte no habría opciones para corregir un proyecto en sentido de la eliminación de líneas, objetos y segmentos que pueden no estar en el lugar correcto del panel observado. En cuanto a la funcionalidad del relleno es importante a la hora de representar distintos pixeles con el color sólido seleccionado para que de esta forma la figura u objeto a representar pueda destacar frente a los demás y aparte tenga una estética visual agradable para la persona.

Algoritmos de relleno:

Algoritmo de relleno de semilla: En este algoritmo se busca seleccionar un punto de inicio llamado semilla, dentro del limite del polígono. Dentro del algoritmo semilla se clasifican los siguientes: Algoritmo de llenado de inundación, Algoritmo de relleno de limites.

Ventajas:

- Este método es fácil para rellenar colores en gráficos de computadora.
- Rellena el mismo color dentro del límite.

Desventajas:

- Falla con polígonos de área grande.
- Es un método lento para rellenar el área.

Algoritmo de relleno de escaneo:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Recorte_\(computaci%C3%B3n_gr%C3%A1fica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Recorte_(computaci%C3%B3n_gr%C3%A1fica)).

<https://www.geeksforgeeks.org/filled-area-primitives-computer-graphics/>