

09

## Para saber mais: Pen Tool

### Pen tool

A ferramenta Caneta (Pen tool) é a mais utilizada para ilustrar dentro de um software vetorial, nos permitindo trabalhar de maneira bem mais dinâmica do que com as ferramentas de criação mais simples, como a retangular ou a elipse. Com os pontos e curvas bezier conseguimos criar elementos mais complexos que se adequam ao traço original, aquele que foi digitalizado.

Existem algumas nuances muito importantes de entender para trabalhar com esta ferramenta no Affinity Designer:

### Pen settings

Este é o menu da ferramenta caneta dentro do Affinity. Note que ele é separado em 4 partes:



#### Mode

Nesta área definimos como a ferramenta vai se comportar na criação de cada novo ponto. Temos o modo tradicional (Pen Mode), com o qual se pode clicar, segurar e arrasta para gerar as curvas bezier e definir a forma do traço.

Além do modo tradicional temos os modos:

- **Smart Mode:** Define automaticamente a curva entre um ponto e outro criado;

- **Poligon Mode:** Não permite trabalhar com curvas, apenas com linhas retas entre um ponto e outro;
- **Line Mode:** Faz com que possamos criar apenas uma linha entre dois pontos.

Seguindo ainda os modos, temos as opções:

- **Preserve Selection:** Esta opção, quando habilitada, faz com que sua caneta mantenha a linha selecionada mesmo após finalizar a edição;
- **Add a new curve:** Esta opção, quando habilitada, faz com que todo novo traço faça parte do mesmo objeto, ser criar uma nova camada em layers mas não permitindo edições individuais de maneira mais simples;
- **Rubber Band Mode:** Esta opção, quando habilitada, mostra a linha que vai ser criada antes de você definir um novo ponto, é muito útil para seguir os traços da ilustração de referência.

### *Convert*

Na área de Convert podemos converter nossos pontos em pontos retos, curvos, ou smart, ou seja, seguir o mesmo parâmetro do Smart Mode.

### *Action*

Na área de Action temos as ações que podemos tomar com um ou mais pontos da curva criada. São separadas em:

- **Break Curve:** Quebra um ponto em dois para separar uma linha. (*OBS: Ao fazer isso é gerada uma nova camada com a nova linha, tenha cuidado.*)

- **Close Curve:** Fecha uma linha aberta, o que é diferente de unir dois pontos: ele vai apenas gerar uma nova linha entre o último e o primeiro ponto, caso os mesmos não tenham se fechado.

- **Smooth Curve:** Trata a linha como um todo, gerando novos pontos para suavizar quinas que tenham ficado muito marcadas.

- **Join Curve:** Une dois pontos que estejam separados, convertendo tudo em uma camada só.

- **Reverse Curve:** Inverte o ponto inicial do ponto final da curva. É uma propriedade importante para quem trabalha gerando linhas para exportar para outros softwares vetoriais, como o Font Forge.

### *Snap*

Na área onde temos o Snap, conseguimos apenas gerenciar como as linhas vão automaticamente se alinhar aos objetos e outras linhas existentes na composição. Cada uma tem a sua forma de alinhamento, baseando-se no ponto, no traço, ou até mesmo no ponto da curva bezier.

Agora que criamos as formas mais dinâmicas da nossa ilustração, vamos entender outras ferramentas de criação, como a Pencil tool.