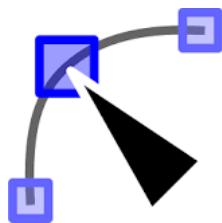


Para saber mais: Trabalhando com os nós do vetor

Refizemos o desenho do nosso personagem com a ferramenta Bezier e conhecemos uma qualidade especial do desenho com ela: a criação de objetos conhecidos como *caminhos* (*paths*, em inglês). Com ela o desenho do vetor é livre, sem estar preso às particularidades de determinada forma geométrica. Uma das características mais importantes dos caminhos é o fato dos seus pontos individuais - chamados de pontos-âncoras ou *nodes* ("nó", na tradução literal para o português) - poderem ser editados individualmente.

São várias as alterações possíveis: desde um simples reposicionamento até a transformação na sua natureza - de uma junção em canto reto para uma curva, por exemplo. Para realizar essas modificações é preciso acessar uma outra ferramenta, a de edição de *Nodes*.



Ações da ferramenta *Node*

A ferramenta *Node* permite uma grande possibilidade de ações sobre os pontos individuais. São ao todo 15 funcionalidades, dispostas no menu superior, da seguinte maneira:



Estão numeradas 1 a 15 para facilitar o acompanhamento.

1. Insert new node at selected segment

Adiciona um novo nó exatamente na metade da distância entre outros dois nós.

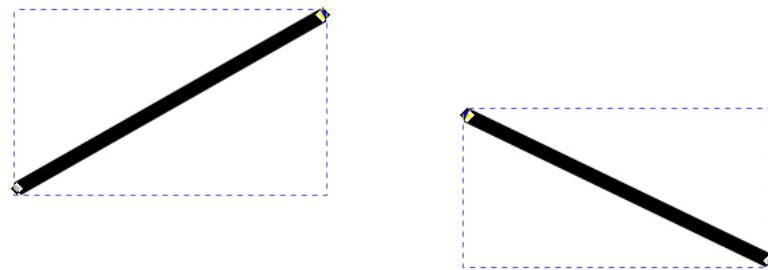
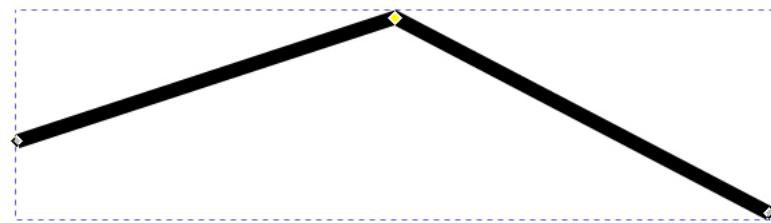
1. Parâmetro que controla onde serão inseridos os nós novos a partir da ferramenta 1.

1. Delete selected nodes

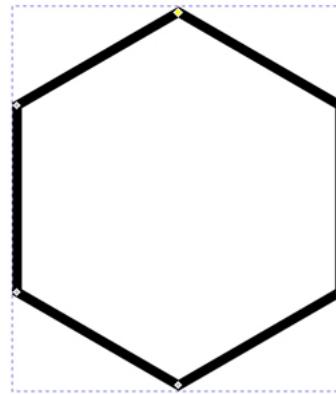
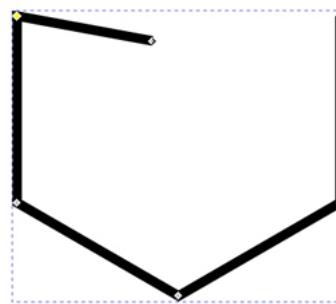
Deleta o nó selecionado. Se o nó deletado for o vértice de um canto angulado, a reta resultante será curva.

1. Join selected nodes

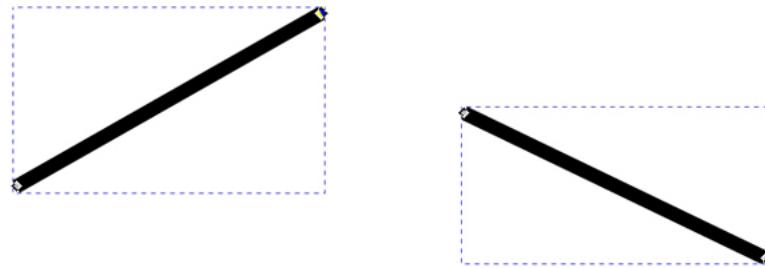
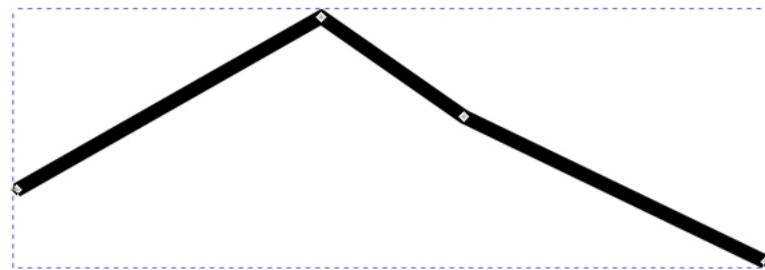
Une dois nós em único nó.

ANTES**DEPOIS****1. Break path at selected nodes**

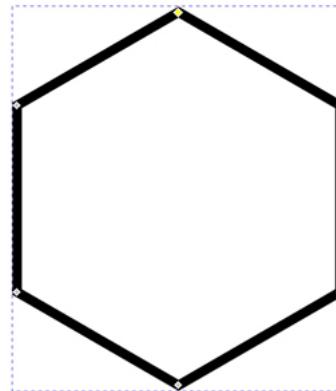
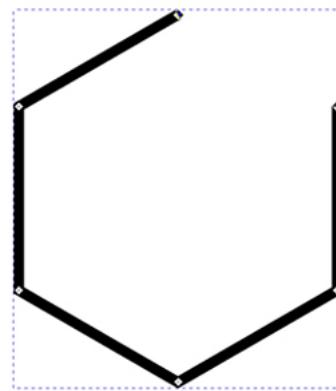
Quebra o nó em dois, gerando dois novos segmentos. Os novos pontos podem por exemplo, ser deletados e repositionados.

ANTES**DEPOIS****1. Join selected endnodes with a new segment**

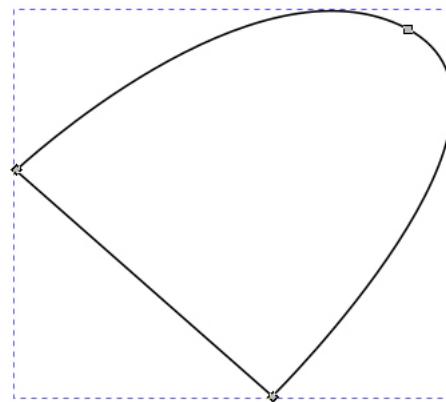
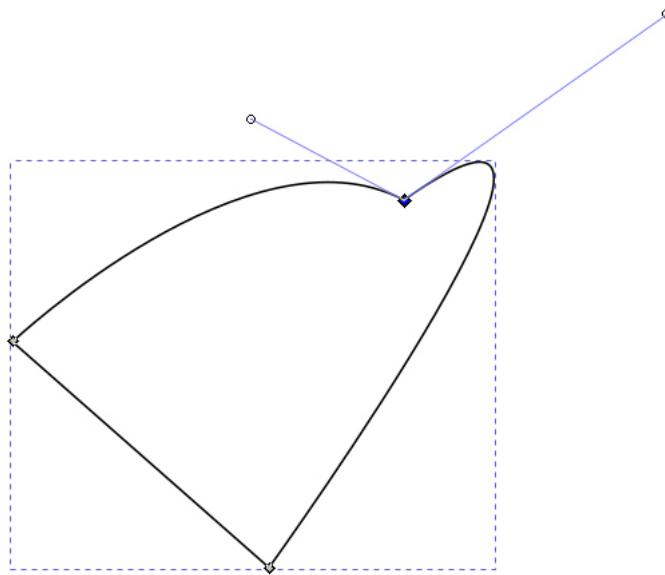
Une dois nós com um novo segmento de linha, mantendo os nós originais.

ANTES**DEPOIS****1. Delete segment between two non-endpoint nodes**

Deleta o segmento de linha entre dois nós, abrindo um espaço vazio no desenho.

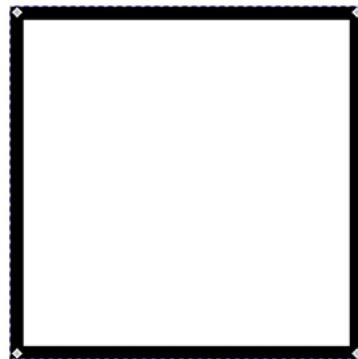
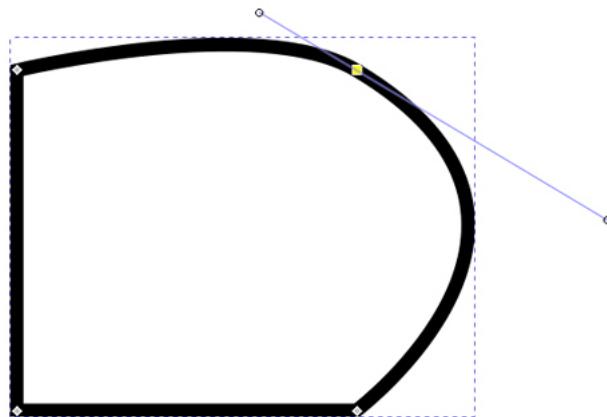
ANTES**DEPOIS****1. Make selected nodes corner**

Transforma os nós curvados em quinas. As suas alças agora têm acabamentos chamados de *nós cúspides*.

ANTES**DEPOIS**

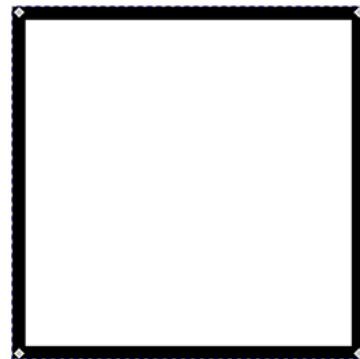
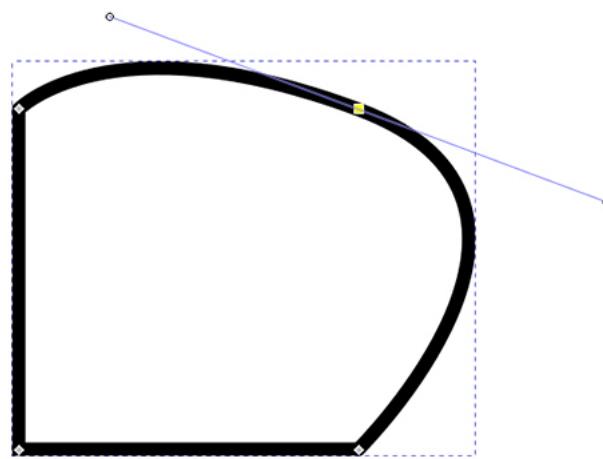
1. Make selected nodes smooth

Suaviza os nós selecionados. As alças de ajuste resultantes conferem volume de maneira independente.

ANTES**DEPOIS**

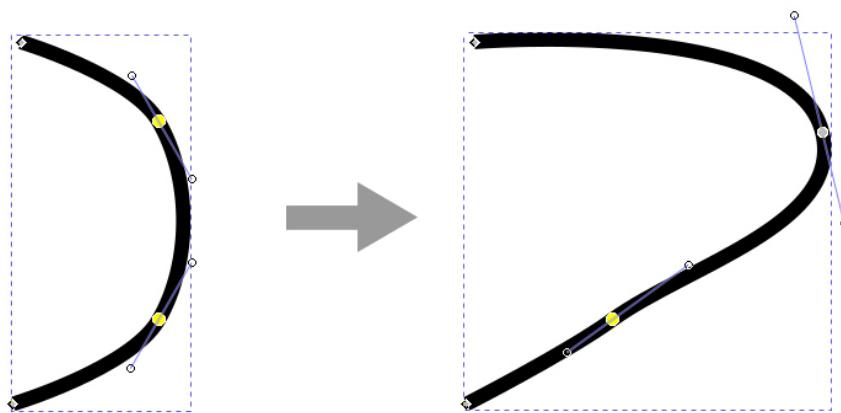
1. Make selected nodes symmetric

Suaviza os nós selecionados, com as alças de ajuste resultantes atreladas uma a outra. A mudança de direção empregada numa alça será replicada simetricamente na outra alça só que no sentido oposto.

ANTES**DEPOIS**

1. Make selected nodes auto-smooth

Faz com que os nós suavizados sigam automaticamente distorções feitas em nós próximos. Eles não existem de maneira independente, como os ajustes 10 e 11, por exemplo.

ANTES**DEPOIS**

1. Make selected segment lines

A partir de dois nós transforma o segmento curvo em uma linha reta.

1. Make selected segment curves

Faz o oposto do ajuste anterior: a partir de um segmento reto cria alças de ajuste de curvas.

1. Convert selected object to path

Converte o objeto (forma geométrica ou texto, por exemplo) em caminho.

1. Convert selected object's stroke to paths

Transforma o traçado de um objeto em caminho. Enquanto que na função anterior o objeto será convertido em uma linha com valor traçado, aqui se perde o controle do traçado e a linha se torna um caminho.