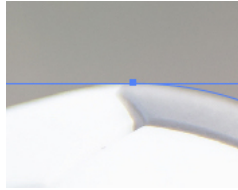


Mais sobre o desenho de curvas

Curvas são mais difíceis de serem feitas do que linhas retas porque o desenho do vetor não se limita a apenas em clicar em dois pontos e deixar que o software os conecte automaticamente.

Vamos dar uma olhada a seguir em três pontos para reforçar os seus conhecimentos em relação ao desenho de curvas.

1. Encontre pontos de mudança de direção para desenhar curvas: Para que as curvas sejam naturais e suaves, é preciso entender onde elas mudam de direção.



O ponto-âncora foi posicionado justamente onde há mudança de direção, na curvatura da bola: antes dele, a curvatura vai de baixo para cima. Depois dele, de cima para baixo.

2. A alça dá a direção da curva: A curvatura de uma linha de vetor segue para onde aponta sua alça. Esta noção tem relação direta com a anterior, uma vez que depois de entender onde deve ser posicionado o ponto-âncora é preciso lhe dar direção.



Quando a alça aponta para cima, a curva sobe, criando uma "barriga" no desenho. Mesmo trazida para baixo depois, a forma continua incorreta.



Note como a alça para frente faz com que a curva siga corretamente o contorno da bola.

3. Segure o Shift para fazer curvas em ângulos precisos: Segurar a tecla *Shift* enquanto define a direção das alças fará com que o cursor siga angulação de 0°, 45° ou 90°. Este tipo de controle é particularmente útil para o desenho de esferas.