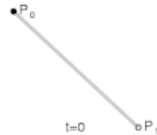


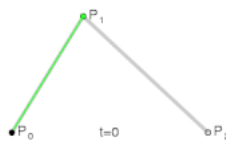
## Para saber mais: Curva de Bézier para controlar as suavizações

### Curva de Bézier para controlar as suavizações

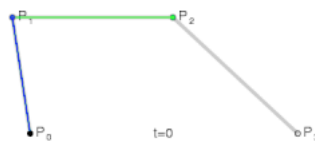
A **Curva de Bézier** é um gráfico em curva representado como uma linha que conecta dois pontos. Ela é frequentemente utilizada em diversos softwares, principalmente de design, e também para expressar curvas em SVG. Existem 3 tipos principais de curvas de Bézier: linear, quadrática e cúbica.



curva de Bézier linear unindo 2 pontos

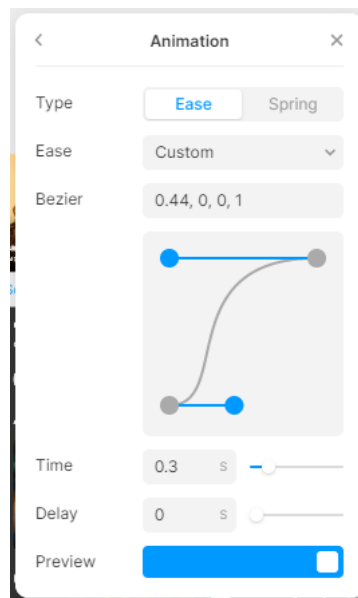


curva de Bézier quadrática em um gráfico de 3 pontos



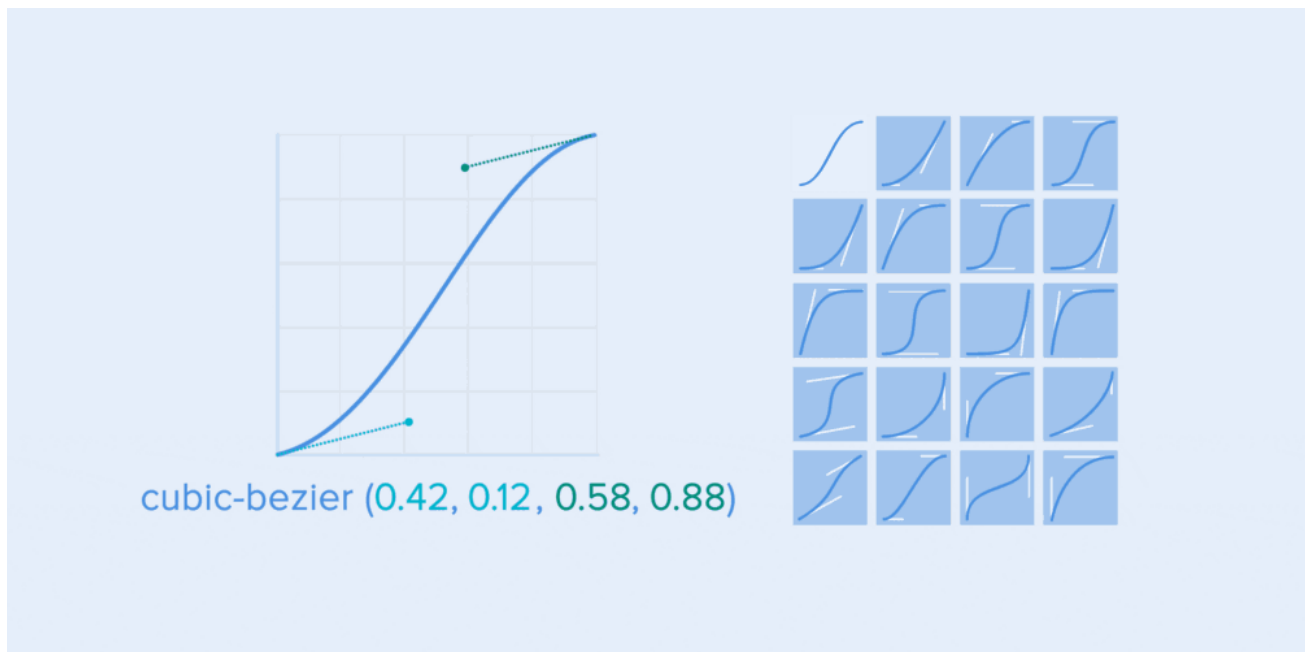
curva de Bézier cúbica em um gráfico de 4 pontos

Na plataforma do Framer é possível controlar diversos tipos de suavização e assim ter uma suavização bastante customizada no protótipo criado. Para isso é fornecido a possibilidade de editar uma função de **Bézier cúbica**.



o Framer possibilita controlar a curva de suavização por uma função Bézier. Nesse caso a função é  $(0,44;0) (0;1)$

A função é descrita pela curva de Bézier cúbica justamente por ter 4 pontos. O primeiro ponto possui as coordenadas  $(0,0)$ , que representam o ponto mais ao rodapé e à esquerda; o segundo ponto possui as coordenadas  $(1,1)$ , que representam o ponto mais ao topo e a direita possível.



*diferentes tipos de curvas; diferentes suavizações*

Para simplificar o trabalho na criação de diferentes suavizações, existem alguns sites que ajudam com esse trabalho. O [Easings \(https://easings.net/\)](https://easings.net/) mostra diferentes tipos de suavizações que são bastante usadas, enquanto que o [Cubic Bezier \(https://cubic-bezier.com/\)](https://cubic-bezier.com/) facilita a criação dessas curvas.