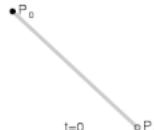


02

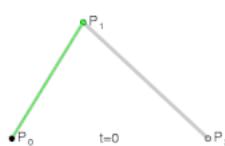
## Para saber mais: Curva de bézier para controlar as suavizações

### Curva de bézier para controlar as suavizações

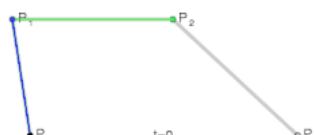
A **Curva de Bézier** é um gráfico em curva representado como uma linha que conecta dois pontos. Ela é frequentemente utilizada em diversos softwares, principalmente de design, e também para expressar curvas em SVG. Existem 3 tipos principais de curvas de bézier: linear, quadrática e cúbica.



*curva de bézier linear unindo 2 pontos*

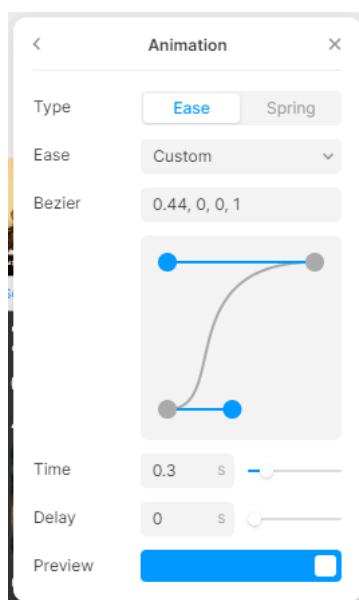


*curva de bézier quadrática em um gráfico de 3 pontos*



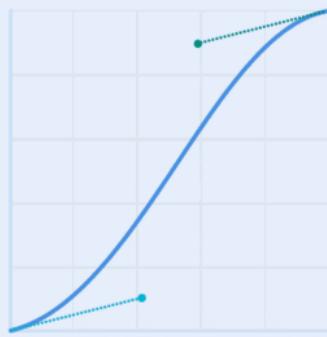
*curva de bézier cúbica em um gráfico de 4 pontos*

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**.

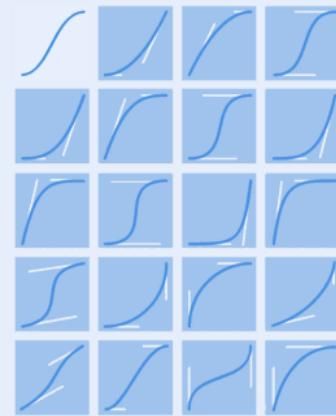


*o Framer possibilita controlar a curva de suavização por uma função bézier. Nesse caso a função é (0,44;0) (0;1)*

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.



cubic-bezier (0.42, 0.12, 0.58, 0.88)



*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.