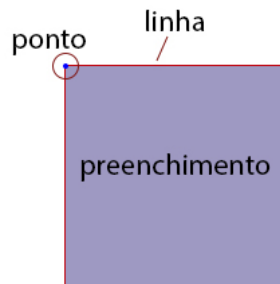


## Barra de propriedades das ferramentas de seleção, concept e bloqueio de objetos

### Manipulando o objeto vetorial com a Direct Selection

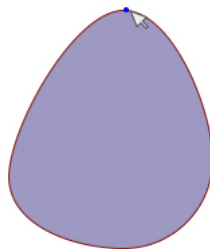
Os objetos vetoriais são criados a partir de 3 elementos base, são eles:

- O ponto (vertice)
- A linha (junção entre dois ou mais pontos)
- O preenchimento (a junção entre 3 ou mais linhas)



O importante de entender isto é que dentro do software existem ferramentas específicas para trabalhar com essas propriedades.

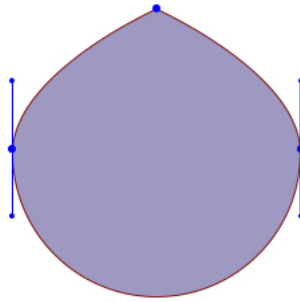
A “**DIRECT SELECTION**” é uma delas, esta ferramenta me permite editar cada ponto e suas propriedades de maneira individual dentro do objeto.



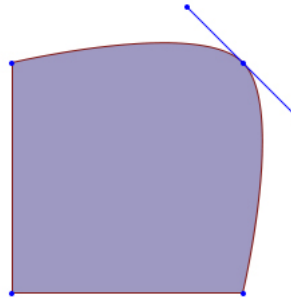
E é bom entender melhor como funciona as propriedades deste ponto. Você acha todas essas propriedades no menu superior, após selecionar um dos pontos que quer editar.



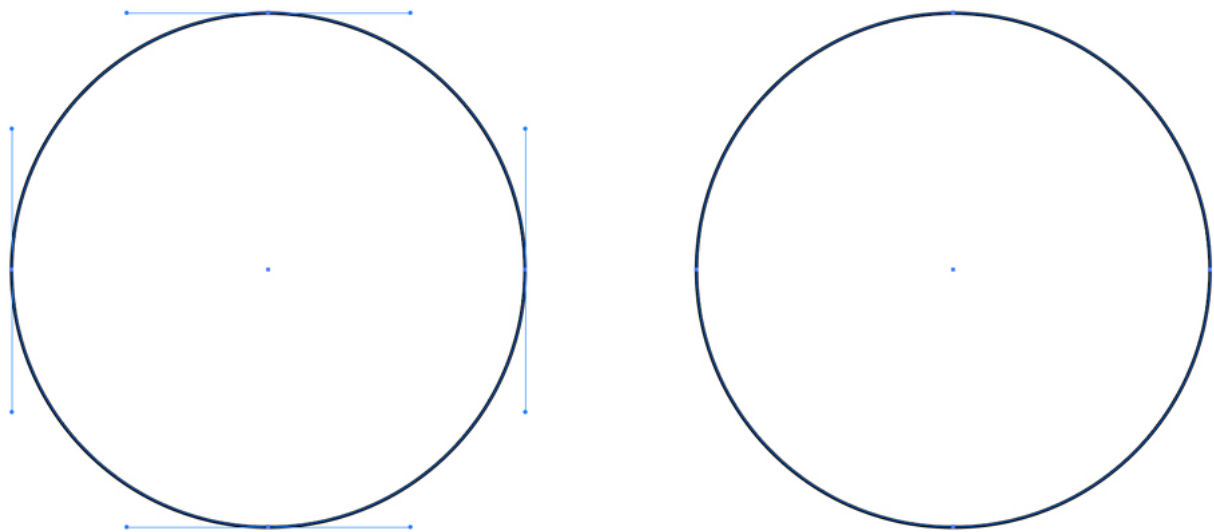
A – Converter um ponto curvo em ponto reto.



**B** – Converter ponto reto em ponto curvo



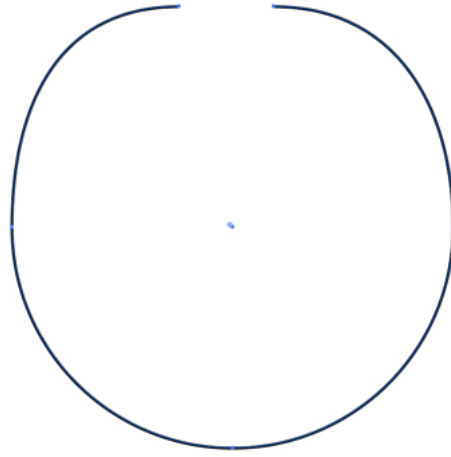
**C** – Habilita os handles, a linha que segue o ponto curvo, caso clique na primeira imagem ao selecionar dois ou mais handles essas linhas ficam visíveis, na segunda opção o software oculta esses handles



**D** – Remove o ponto selecionado, criando uma linha entre os dois pontos mais próximos.

**E** – Cria uma linha entre dois pontos avulsos.

**F** – Corta o ponto em dois separando o objeto



Entender essas ferramentas é interessante para conseguir editar melhor as formas padrões que são usadas para iniciar a vetorização do personagem.

### **Maneiras de bloquear meus objetos.**

É muito importante entender que existem maneiras de bloquear seu objeto ou sua camada para conseguir definir o que deve e não deve receber interação na parte do projeto em que você está.

Para bloquear qualquer objeto, basta você selecionar este objeto e pressionar “CTRL + 2” no teclado, ou ir em “OBJECT>LOCK>SELECTION”. Isto faz com que o seu objeto não seja mais possível de selecionar durante o seu desenvolvimento.

Para desbloquear esta propriedade basta clicar “CTRL + ALT + 2” ou ir em “OBJECT>UNLOCK ALL” assim todo objeto que foi bloqueado voltará a poder ser editado.

Tomem cuidado pois este tipo de bloqueio funciona de uma maneira diferente do bloqueio usado pela janela camadas ok.

Na janela de camadas você está bloqueando a camada(layer) ou o objeto interno a esta camada, tudo depende da forma na qual você gosta de trabalhar, note que usamos mais o bloqueio das camadas no nosso curso, por conseguir ver o que esta e não esta bloqueado de forma visual.

Agora eu entendemos um pouco melhor como podemos trabalhar com os objetos vetoriais vamos ver como criar objetos mais complexos do que círculos e quadrados.