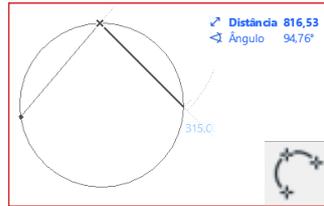
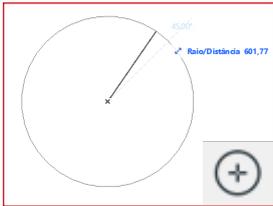
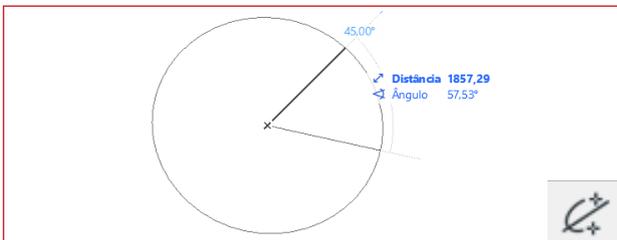
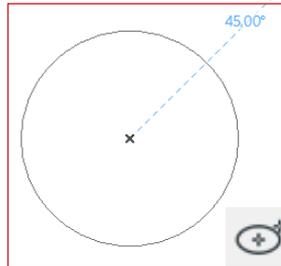
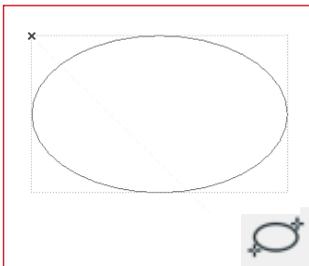


## 19. PONTO QUENTE, CÍRCULO E SPLINES



Também é possível construir elipses

através dos Métodos de Geometria:



### PONTO QUENTE

Em **Documentação** também temos a ferramenta **Ponto Quente**, que nos permite criar pontos de referência (em formato de X vermelho) que não aparecem em impressões, assim como as linhas guias.

A ferramenta **Círculo** possui variados **Métodos de Geometria**.

Para círculos perfeitos é possível utilizar o método **Centro e Raio**, que consiste em definir o centro do círculo, a medida do raio e traçar, com o mouse, a abertura do círculo de forma semelhante a um compasso ou fechar ele completamente. O método **Circunferência** consiste em especificar três pontos e o círculo é criado com base neles. Por fim, para o método **Tangencial** é necessário delimitar três

O método **Diagonal** possui uma forma de desenho semelhante ao método retangular de outras ferramentas, onde se clica no ponto inicial e no final do retângulo numa diagonal. O círculo ou elipse, nesse caso, são criados dentro dessa forma. O **Semi-Diagonal** é parecido, porém o ponto inicial parte do centro da elipse. E por último, o método **Raios de Elipse** traça dois raios, um para cada extremidade da elipse e, após isso, um movimento circular semelhante a um compasso para finalizar a forma.



## SPLINE

A ferramenta **Spline** é localizada na barra de ferramentas a esquerda. Ela possui definições parecidas com a da ferramenta **Linha** e permite criar curvas suavizadas, possuindo três **Métodos de Geometria**:

**Natural:** Cria uma curva suavizada conforme o traçado e os pontos subsequentes afetam as curvas já existentes. Duplo clique sobre o último ponto para finalizar.

**Bézier:** Semelhante a programas vetoriais, é desenhado apertando e segurando o botão esquerdo do mouse e a forma da curva é afetada pela posição do clique. Possui pontos de chamada que podem ser ajustados após finalizar a spline.

**Mão Livre:** A spline segue o caminho realizado ao manter o mouse pressionado e, ao soltar, a forma para de ser desenhada.

