

Hierarquia (pais e filhos) no Blender

Samuel Dias Neto

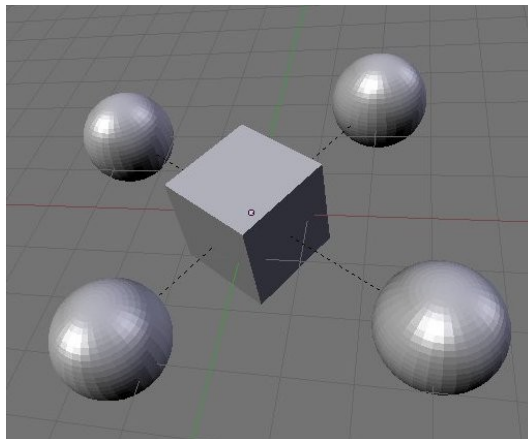
www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

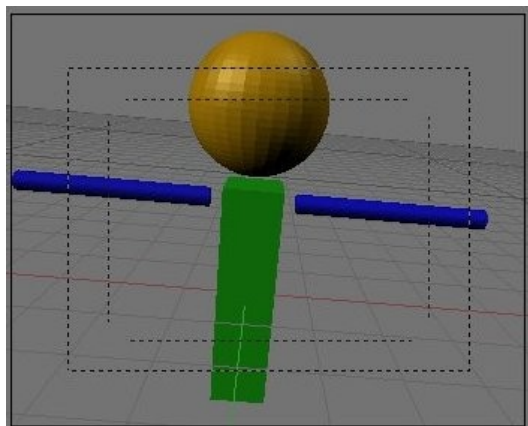
A possibilidade de organizar os objetos hierarquicamente é outro grande recurso do Blender que facilita o trabalho do artista. A organização hierárquica consiste em criar relações de pai e filho entre os objetos. Neste tipo de organização o pai pode ter muitos filhos, mas o filho só pode ter um pai. Para utilizar este recurso primeiro selecione os objetos que serão filhos. Eles não precisam ser do mesmo tipo. O último objeto selecionado deve ser aquele que você deseja que seja o pai dos outros. Depois pressione **CTRL+P** ou posicione o cursor do mouse sobre a *3D View* e escolha:

barra de espaços >> Object >> Parent >> Make Parent

Aparecerá uma linha pontilhada que liga o centro de cada objeto filho ao centro do objeto pai. Na figura abaixo temos um exemplo. As esferas foram ajustadas como filhas do cubo.

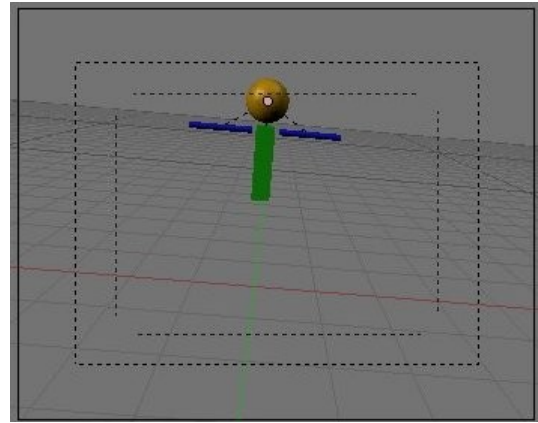
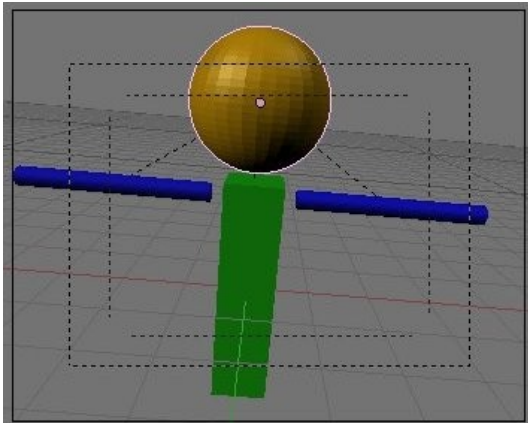


Neste tipo de organização as alterações feitas no objeto pai são refletidas nos objetos filhos, porém as alterações feitas no objeto filho não afetarão nem o pai nem os objetos irmãos. Este tipo de relacionamento é muito útil para organizar objetos que tem uma hierarquia bem clara. Por exemplo, digamos que seu personagem seja o espantalho abaixo ...



...e no meio do trabalho você tem a necessidade de reduzir o tamanho do personagem. É

lógico que você poderia diminuir o tamanho de cada parte dele, mas isso seria um trabalho “sujo”. Uma maneira “limpa” e elegante seria organizar as partes do personagem de modo que sua cabeça fosse o pai e as outras partes fossem os filhos, por exemplo. Então, bastaria reduzir o tamanho da cabeça e todas as partes filhas seria reduzidas também ...



Para destruir esta relação pai-filho selecione o objeto filho que você deseja remover da hierarquia e pressione **ALT+P**. Um menu será exibido com as seguintes opções:

- **Clear Parent** – Esta opção remove a relação pai-filho entre o objeto selecionado e seu pai. Se o objeto pai foi alterado após o início da relação de hierarquia, com esta opção todas as alterações serão anuladas para o objeto filho;
- **Clear and Keep Transformation** – Esta opção é semelhante a anterior com a diferença que as alterações feitas no objeto pai, após o início da relação de hierarquia, serão mantidas no objeto filho;
- **Clear Parent Inverse** - Esta opção não remove a relação pai-filho entre os objetos. Ela anula as transformações executadas no objeto pai que foram refletidas no objeto filho.