

Utilizando grupos de objetos no Blender

Samuel Dias Neto

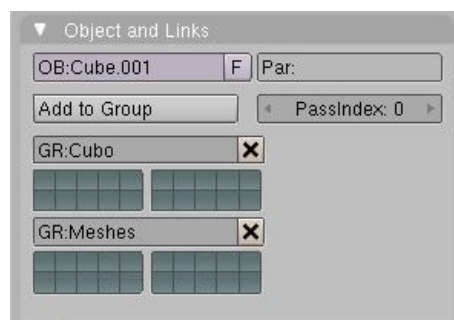
www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Para criar um grupo selecione todos os objetos que você deseja incluir no grupo, pressione **CTRL+G** e no menu que aparecer escolha **Add To New Group**. Todos os objetos estarão agora envolvidos por uma linha verde. Ficar envolvido por uma linha verde ao ser selecionado indica que o objeto pertence, no mínimo, a um grupo. Um objeto pode ser componente de vários grupos. O menu que aparece, quando pressionamos CTRL+G, oferece as seguintes opções:

- **Add To Existing Group** – Esta opção só aparece se já existirem grupos. Ela oferece um outro menu com os grupos existentes e você pode escolher em que grupo quer adicionar os objetos;
- **Add To Active Objects Groups** – Esta opção só aparece se já existirem grupos. Ela serve para adicionar os objetos selecionados nos grupos de outro objeto. Primeiro selecione os objetos que deseja incluir no grupo. Por último selecione o objeto cujos grupos você quer inserir os objetos selecionados, tornando-o o objeto ativo. Então, escolha esta opção. Os objetos selecionados passarão a fazer parte de todos os grupos do objeto ativo (último selecionado);
- **Add To New Group** – Esta opção sempre está disponível. Ela cria um novo grupo com os objetos selecionados;
- **Remove from Group** - Esta opção só aparece se já existirem grupos. Ela remove o objeto de um grupo. Será exibido um menu com os grupos que o objeto faz parte. Escolha de qual grupo você quer remover o objeto;
- **Remove from All Groups** - Esta opção sempre está disponível. Ela remove o objeto de todos os grupos que ele faz parte.

Remover todos os objetos de todos os grupos não apagará os grupos enquanto o Blender estiver aberto. Os grupos tem nomes. Abra o painel *Object* pressionando **F7**. No subpainel *Objects and Links* existe uma lista dos grupos aos quais o objeto selecionado pertence.



Os nomes dos grupos são os campos que começam com *GR:* . O que vem após *GR:* é o nome do grupo e pode ser alterado aqui. Basta clicar com o botão esquerdo do mouse. Clicar no X que existe após o nome do grupo retira o objeto do grupo. O controle de camadas existente abaixo do nome do grupo tem uma função especial, muito útil em projetos complexos que envolvem grupos linkados entre arquivos *.blend*. Basicamente se algum objeto do grupo está numa camada que não está habilitada aqui, então este objeto não será visível quando o grupo for linkado para outro arquivo. Para habilitar ou desabilitar a camada basta clicar com o botão esquerdo do mouse.