

Selecionando objetos pelo menu SHIFT+G

Samuel Dias Neto

www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

O ferramenta **SHIFT+G** possui várias opções que lhe auxiliam a selecionar objetos. Para usufruir de todo poder desta ferramenta, você deve usar os recursos de hierarquia (pai-filho) e grupos do Blender. Ao pressionar SHIFT+G será exibido um menu com as seguintes opções:

- **Children** – se o objeto selecionado é pai de algum outro objeto, esta opção selecionará toda sua descendência, ou seja, seus filhos, netos, bisnetos, etc...;
- **Immediate Children** – semelhante a opção anterior com a diferença que só seleciona os filhos e não toda a descendência do objeto selecionado;
- **Parent** - se o objeto selecionado tem um pai, ele será selecionado também;
- **Siblings (Shared Parents)** – seleciona todos os irmãos do objeto selecionado. Não seleciona o pai, nem os outros descendentes (filhos, netos, etc.) do objeto selecionado;
- **Objects of Same Type** – seleciona todos os objetos do mesmo tipo numa cena (todos os *meshs*, todas as lâmpadas, todas as armatures, etc....). Basta selecionar um objeto do tipo desejado e escolher esta opção para selecionar todos os outros;
- **Objects on Shared Layers** – seleciona objetos que estão na mesma camada do objeto selecionado. Se o objeto está em várias camadas, qualquer objeto que compartilhe qualquer camada com ele também será selecionado;
- **Objects in Same Group** – seleciona todos os objetos do grupo do objeto selecionado. Se o objeto selecionado pertencer a mais de um grupo, será exibido um menu com estes grupos para que você possa escolher qual grupo que deseja selecionar os objetos;
- **Object Hooks** – se você adicionou *Hooks* (ganchos), que são objetos que controlam vértices selecionados ou pontos de controle num objeto, esta opção seleciona eles;
- **Object PassIndex** – da mesma forma que usamos camadas, os objetos podem ter um valor *PassIndex* que é útil para trabalhos de composição e pós-produção. Escolher esta opção seleciona todos os objetos que compartilham o mesmo *PassIndex* do objeto selecionado.