

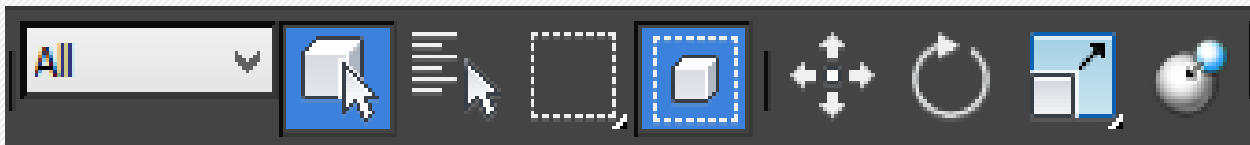
Autodesk 3ds Max – Ferramentas de Seleção



Felipe A. Pires

Professor | Autor | Artista Multimídia

O que é seleção?



Através da seleção de objetos no Autodesk© 3ds Max© é possível executar diversas ações, tais como: modificações, aplicação de materiais, movimentações, controles de iluminação, entre várias outras.

Fica claro que grande parte do uso correto dos recursos do Autodesk© 3ds Max© está diretamente ligado ao domínio das técnicas de seleção.

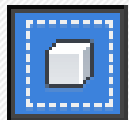
Métodos de seleção

O Autodesk © 3ds Max© conta com dois métodos de seleção. A seleção Windows e a Crossing.

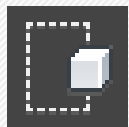
Esta opção pode ser trocada no botão Window/Crossing que encontra-se em destaque na imagem abaixo:



Ao clicar sobre o botão, podemos trocar o tipo de método de seleção, veja abaixo as duas opções:



Método de seleção Window

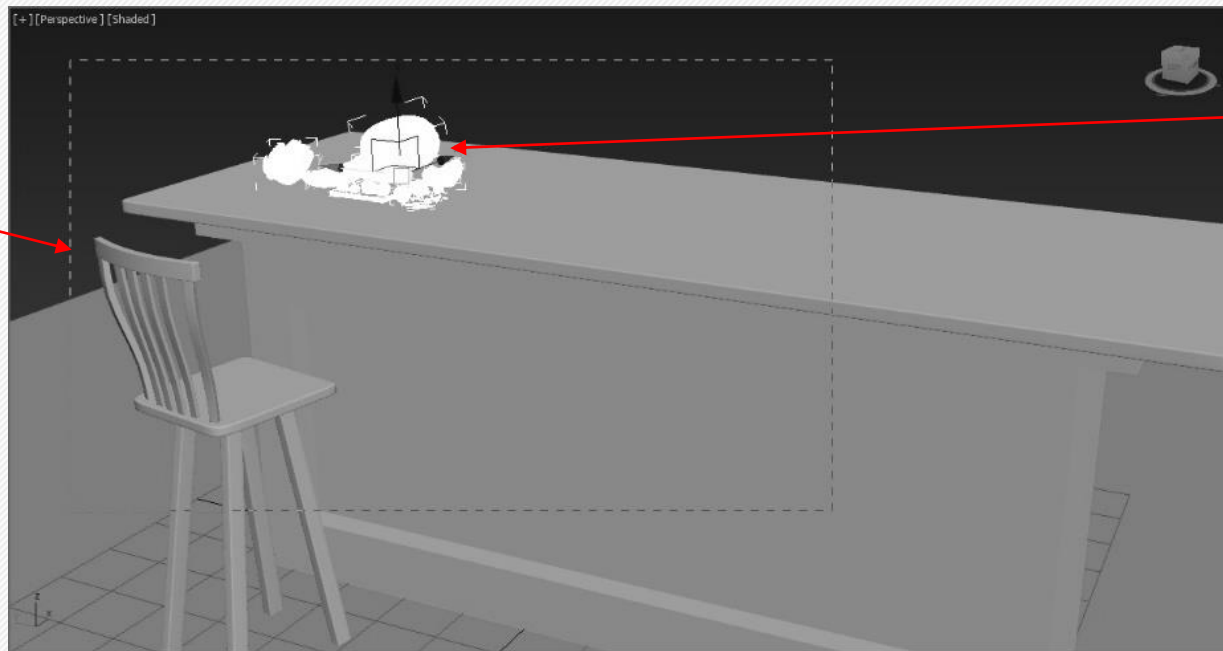


Método de seleção Crossing

Métodos de seleção

O primeiro método, seleciona todo objeto que estiver completamente dentro da área de seleção, conforme podemos perceber na imagem abaixo:

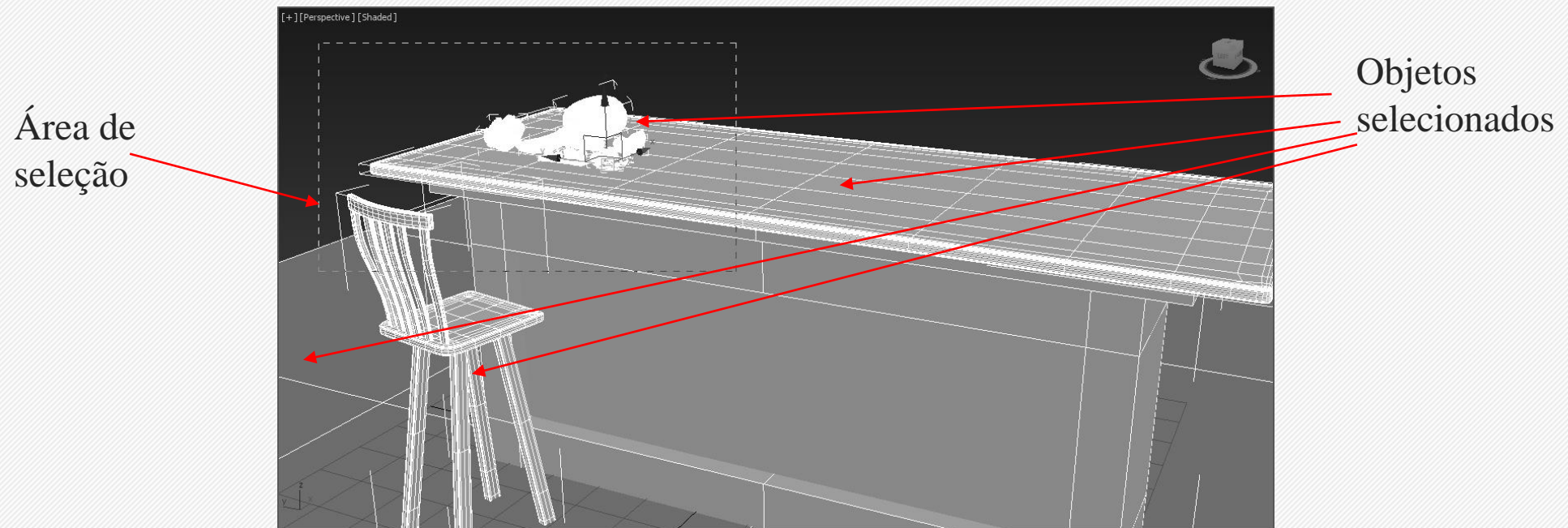
Área de
seleção



Objetos
selecionados

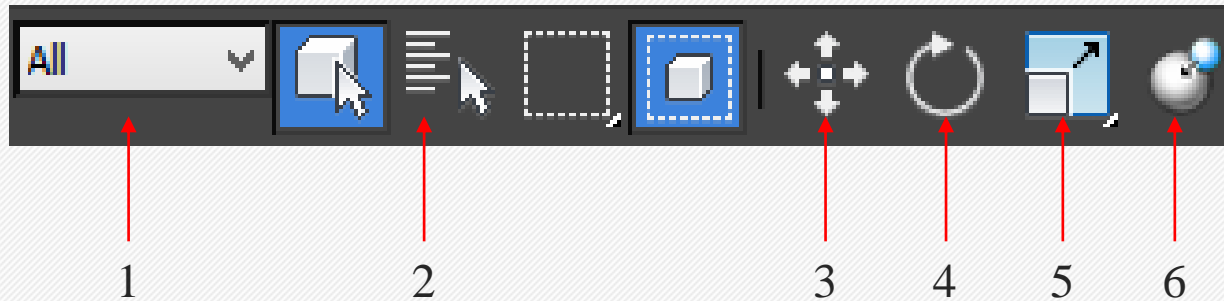
Métodos de seleção

Já o método Crossing seleciona todo objeto que a área de seleção “encostar”, ou seja, o objeto não precisa estar totalmente dentro desta área. A próxima imagem representa essa seleção.



Tipos de seleção

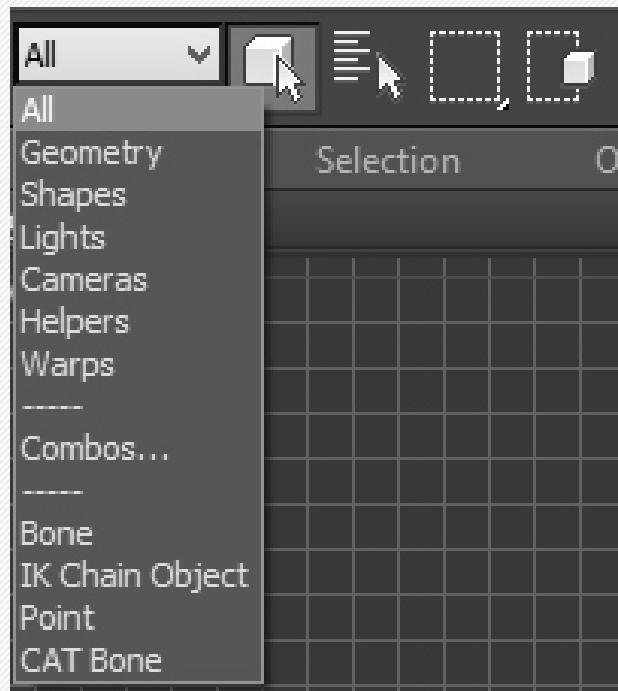
O Autodesk© 3ds Max© conta com alguns tipos de seleção, vejamos abaixo quais são:



1. Filtro de seleção;
2. Selecionar por nome;
3. Selecionar e mover;
4. Selecionar e rotacionar;
5. Selecionar e escalonar;
6. Selecionar e posicionar.;

Tipos de seleção

O filtro de seleção, que permite apenas que um determinado tipo de elemento seja selecionado, só geometrias, apenas luzes, câmeras e outras opções conforme vemos abaixo:



DICA

Lembre-se de sempre voltar a opção All do filtro de seleção, para não ficar “preso” ao elemento selecionado, o que pode vir a atrapalhar outras etapas do desenvolvimento

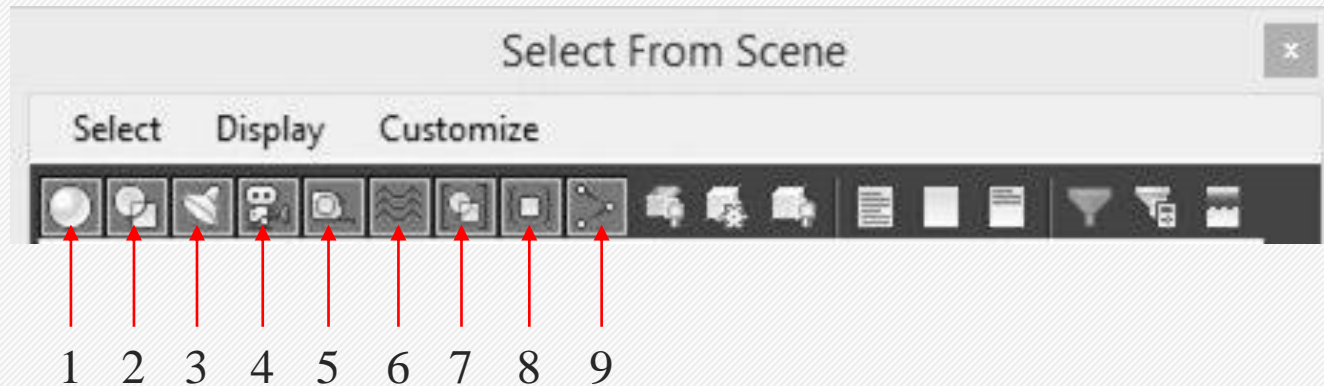
Tipos de seleção – Seleção por nome

A seleção por nome (**Select by Name**), proporciona a possibilidade de selecionar o elemento de acordo com seu tipo (geometria, shapes, luzes, entre outros), por cor, por nome e por tamanho :



Tipos de seleção – Seleção por nome

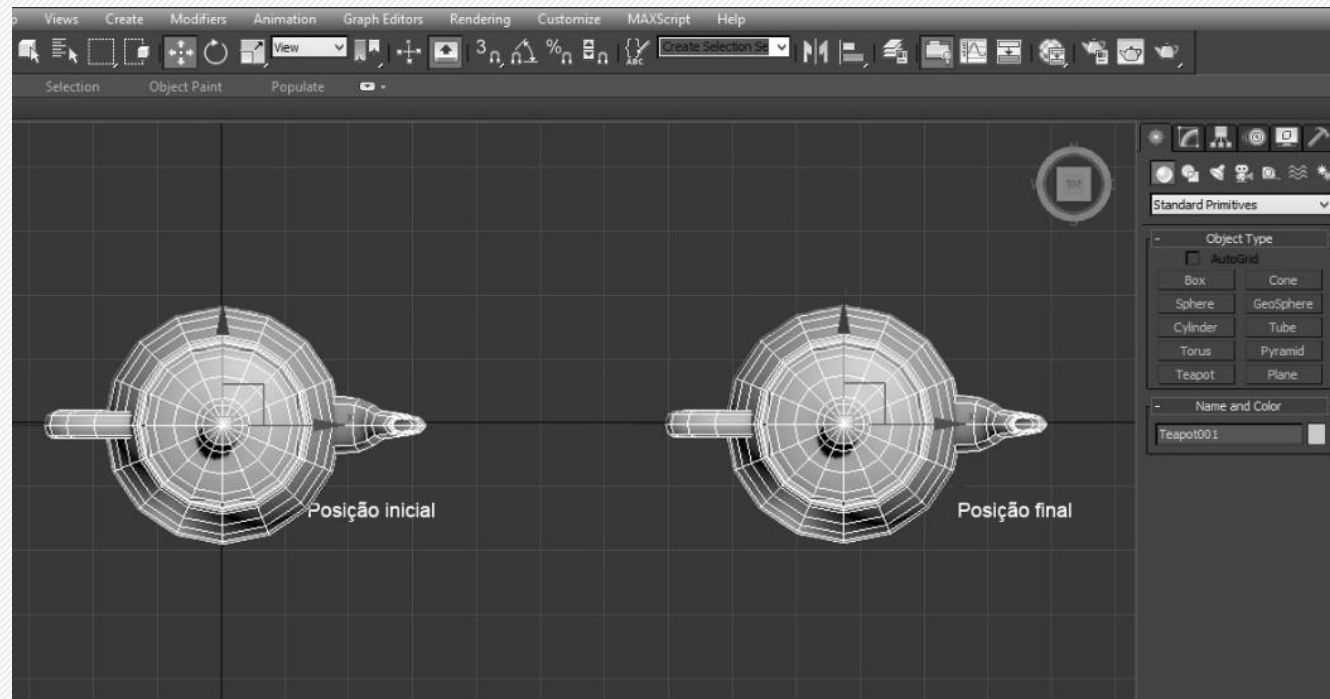
A imagem abaixo apresenta a área de seleção de tipos de objetos:



1. Display Geometry;
2. Display Shapes;
3. Display Lights;
4. Display Cameras;
5. Display Helpers;
6. Display Space Warps;
7. Display Groups;
8. Display Objects Xref;
9. Display Bones.

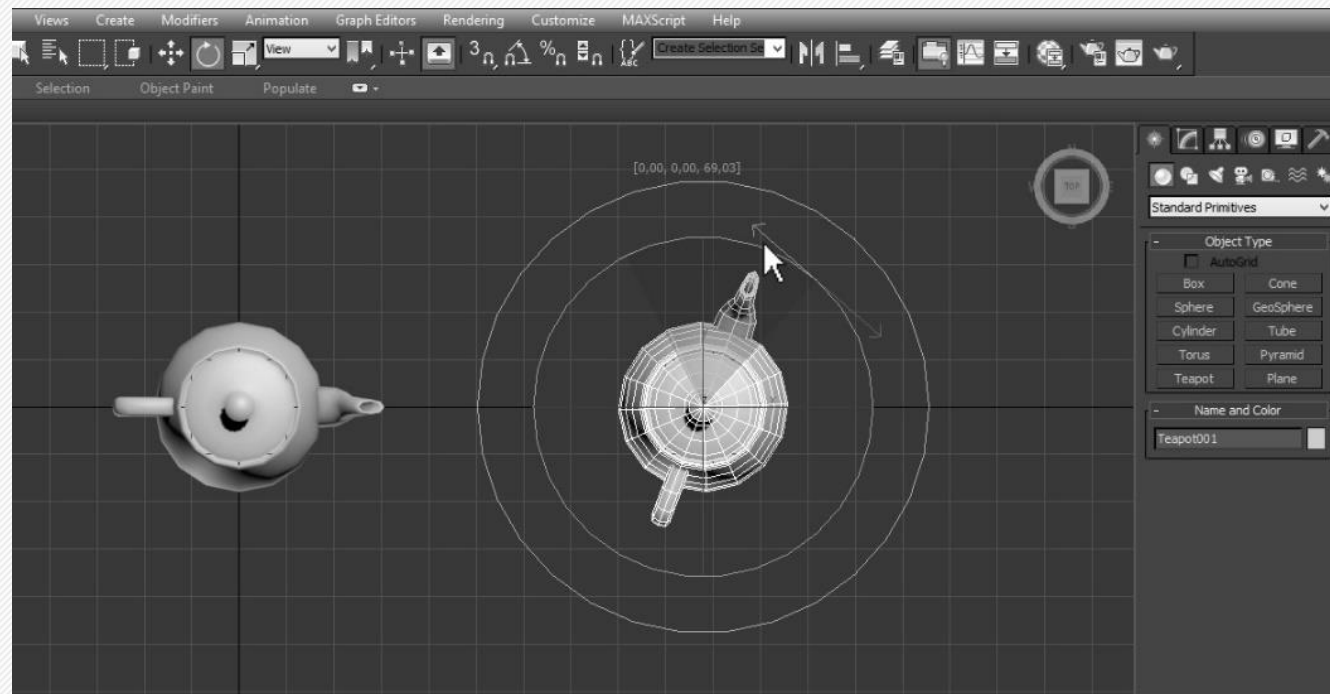
Tipos de seleção – Selecionar e mover

A ferramenta de seleção **Select and Move** permite que ao realizar a seleção, possamos já efetuar uma movimentação do(s) objeto(s) selecionados.



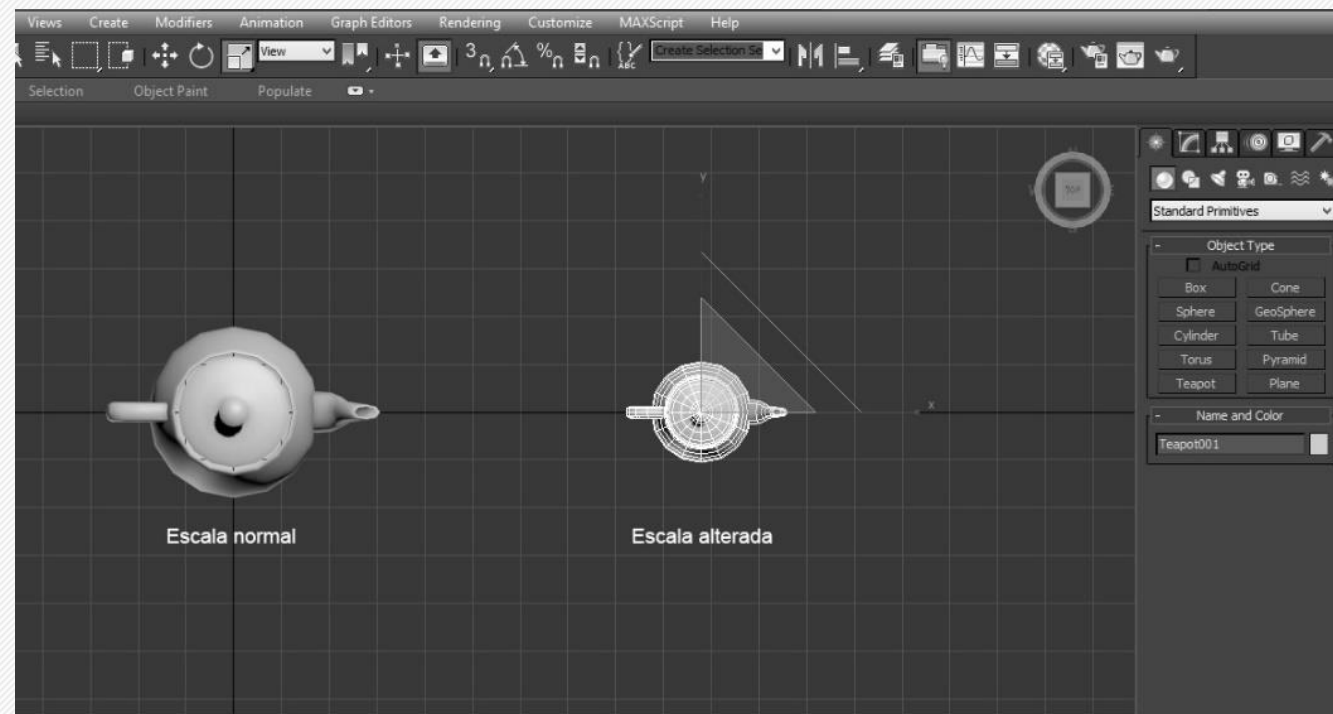
Tipos de seleção – Selecionar e rotacionar

A ferramenta de seleção **Select and Rotate** permite que ao realizar a seleção, possamos já efetuar uma rotação do(s) objeto(s) selecionados.



Tipos de seleção – Selecionar e escalonar

A ferramenta de seleção **Select and Uniform Scale** permite que ao realizar a seleção, possamos já efetuar um escalonamento do(s) objeto(s) selecionados.



Tipos de seleção – Selecionar e posicionar

A ferramenta de seleção **Select and Place** permite que ao realizar a seleção, possamos já efetuar um posicionamento do(s) objeto(s) selecionado em outra superfície.

