

## Ativando o Edit

Diferente do **Maya** e assim como no **3Ds Max** o **ZBrush** precisa de uma pré-ativação para que possamos iniciar alterações em um objeto, e para isso precisamos sempre ativar a opção **"Edit"**.

Sabendo disso qual forma mais rápida de ativar o edit dentro do **ZBrush**?

*Selecione uma alternativa*

**A** Utilizando tecla de atalho "E"

**B** Utilizando tecla de atalho "F"

**C** Utilizando tecla de atalho "T"

**D** Utilizando tecla de atalho "D"