

Selection e Set Selection

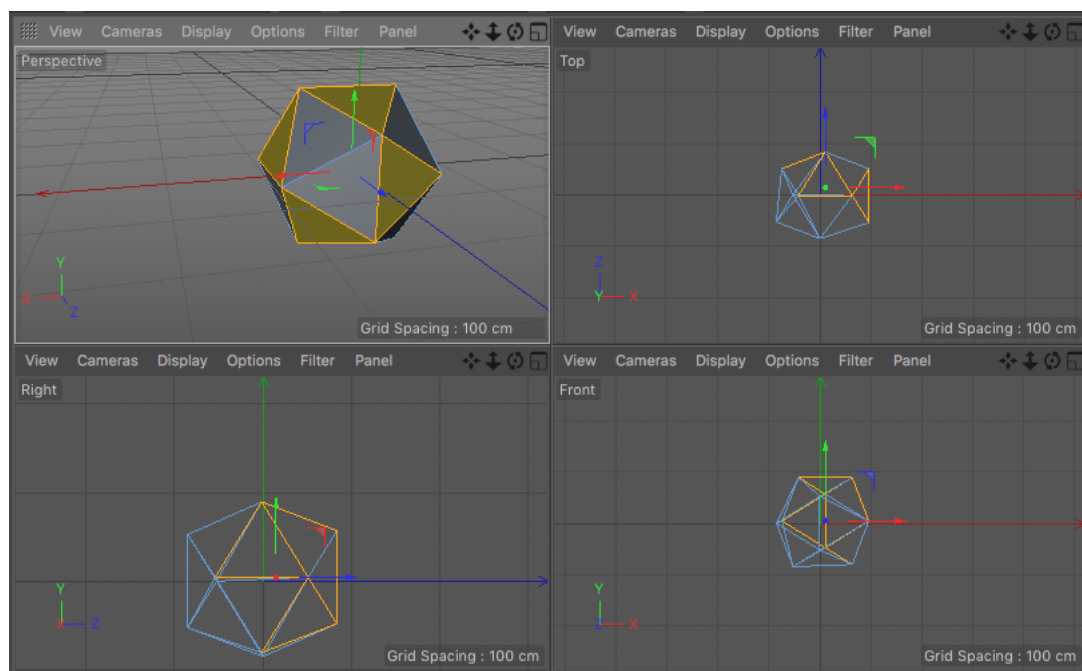
Seletores automáticos

Em aula vimos a possibilidade de usarmos a seletores automáticos para facilitar a aplicação de material, porém o uso dos seletores automáticos, o C1, C2, R1 e R2 só possível quando o objeto que destinamos o material nasceu a partir de **Extrude**, vindo de uma spline ou nurbs qualquer.

Porém no dia-a-dia do profissional, várias vezes não será criado um objeto que venham a nascer dessa forma e precisaremos adotar outro método para que os materiais sejam aplicados em áreas específicas de nosso modelo.

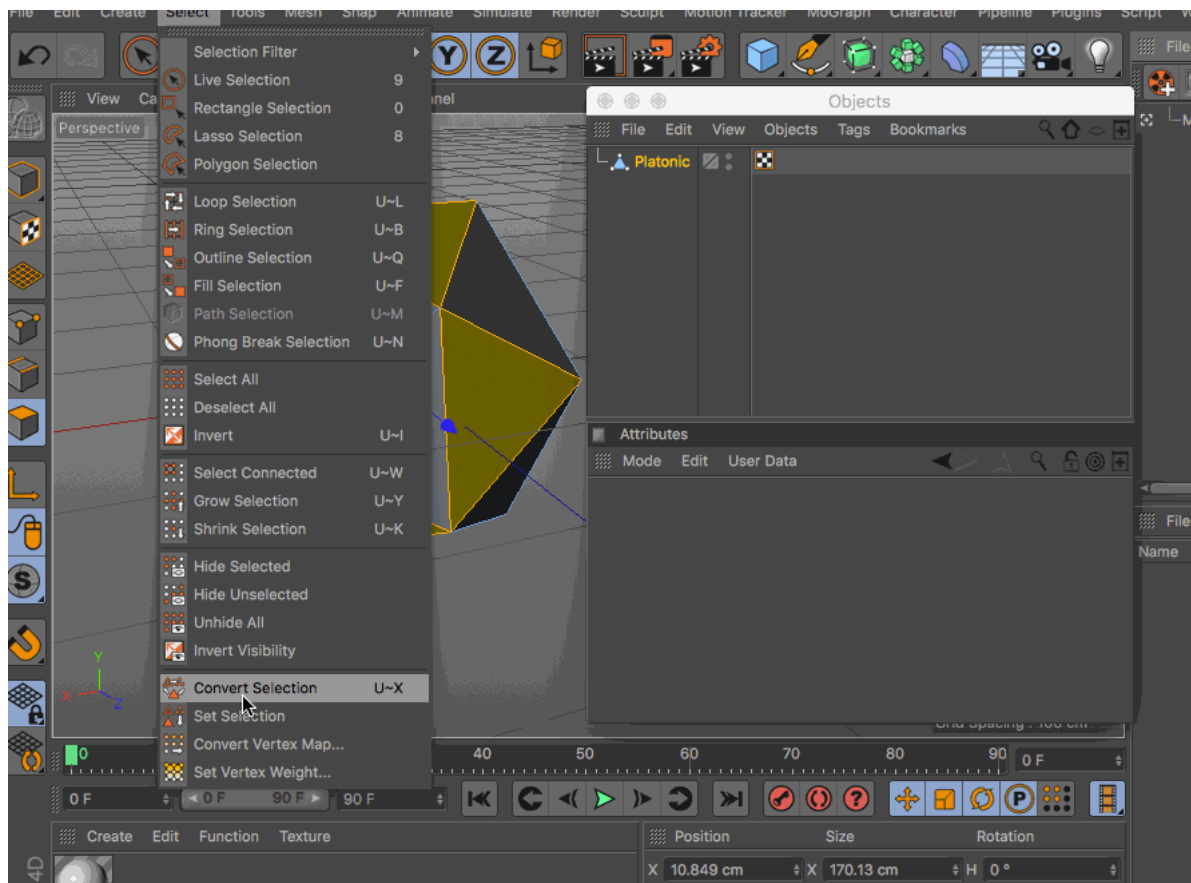
Set Selection

Ao se trabalhar com objetos poligonais, ou objetos que foram convertidos para serem editáveis, usando o **Make Editable** com o atalho **C**, precisamos definir manual os seletores que irão orientar os nossos materiais a partir do **Set Selection**.



Vejam na imagem acima, que temos um objeto poligonal, onde foi selecionado 4 faces para que possamos colocar um material específico para elas. Quando já temos essa noção das áreas que irão receber um material específico, podemos armazenar essa informação trabalhando com o sistema de **TAGS**, que irá ser responsável em instanciar essas áreas facilitando a aplicação de futuros materiais.

Na imagem a seguir, vemos que o processo para armazenar a seleção é bem simples, onde após as faces estarem selecionadas só precisaremos ir no menu **Select > Set Selection**. Feito isso ao lado do objeto, no **Object Manager**, é adicionado uma tag que iremos nomear com o objetivo de identificar as faces até então selecionadas.



Após esse processo, a aplicação do material se torna semelhante o que vimos com os seletores automatizados, onde aplicamos o material e na opção *selection* do material, chamamos a tag criada para direcionar o material.

