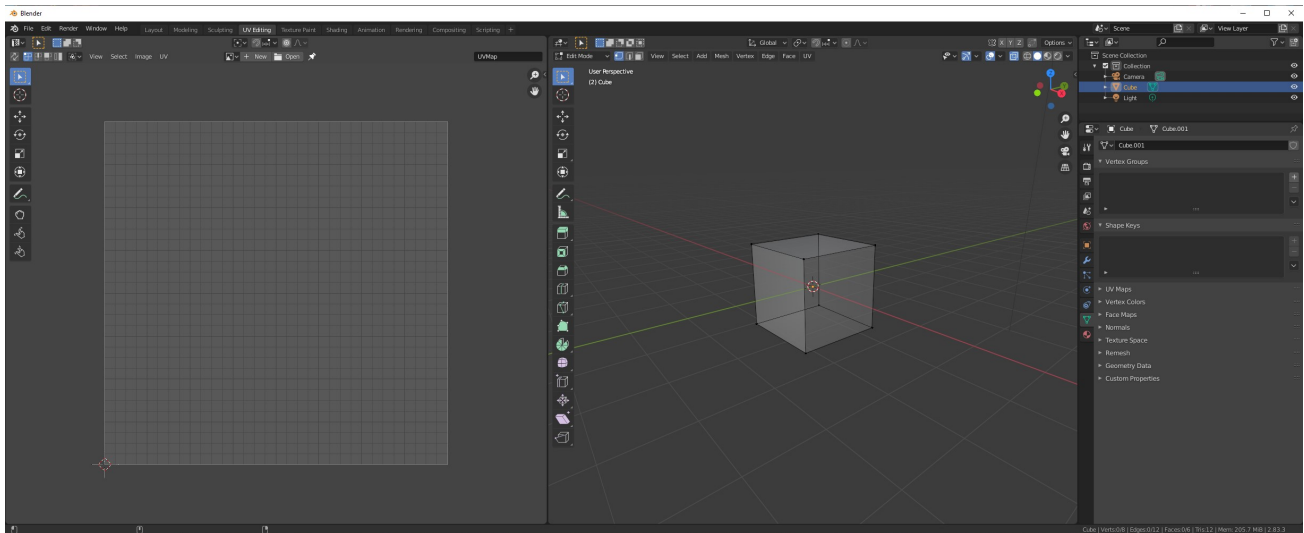


## Para saber mais: Ferramentas de UV do Blender

A abertura de UV no Blender 2.8+ permanece em grande parte inalterada em relação às versões anteriores. As mesmas ferramentas de manipulação também estão disponíveis, agora acessíveis usando um conjunto de ícones específicos da ferramenta, cada um com um modo de operação específico que geralmente não interfere com outros quando ativo.



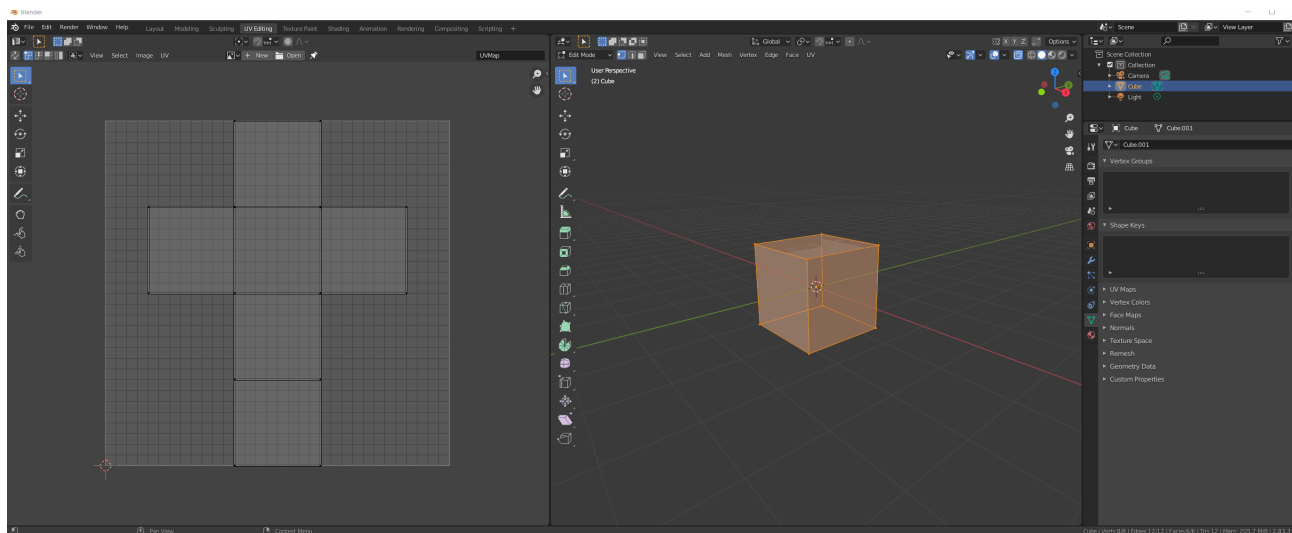
O UV Editing Workspace reorganiza o Blender, dividindo a tela mais ou menos ao meio, o lado esquerdo é o Editor UV, onde os UVs aparecerão; o direito é a exibição 3D, que facilita a seleção face/UV (Os editores de Propriedades e Contorno permanecem no lugar).

- Barra de ferramentas – Selezione

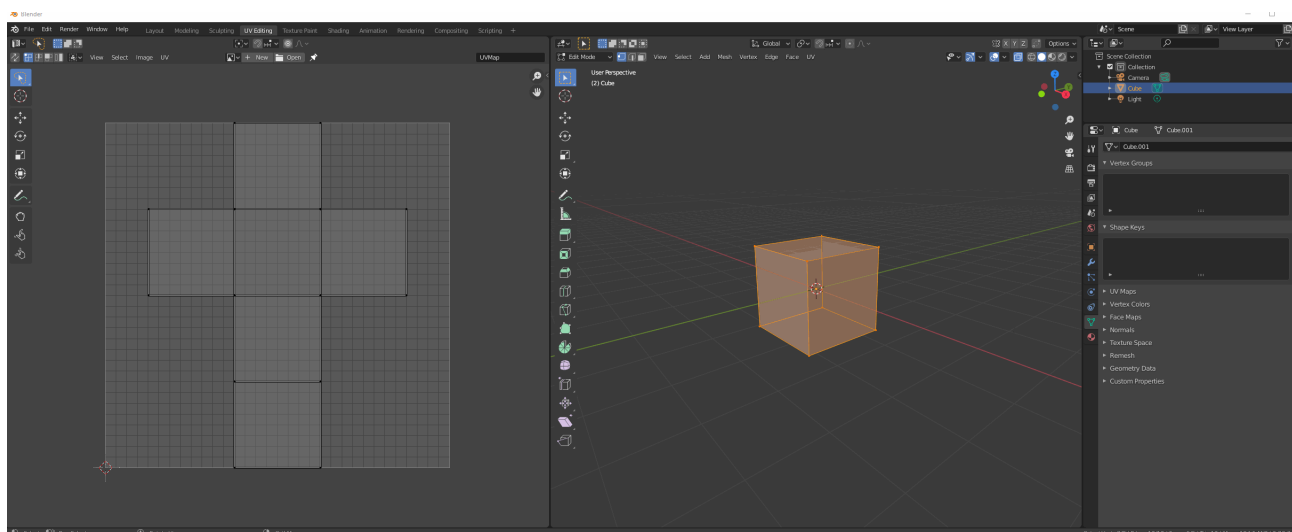
Introduzido com o Blender 2.8, o próprio Editor UV agora inclui um conjunto gratuito de ferramentas de manipulação e widgets que o trazem em linha com outros editores, sendo primeiro as ferramentas Select para fazer seleções de componentes UV, sejam elas vertex, borda ou face (cf. abaixo);

- Selecionar caixa (Shift + Spacebar, B) – desenha uma caixa linear ou contorno em ângulo reto;
- Selecionar círculo (Shift + Spacebar, C) – desenha um círculo de tamanho fixo em torno do cursor do mouse;
- Select Lasso (Shift + Spacebar, L) – desenha um esboço de seleção delineado pelo usuário.

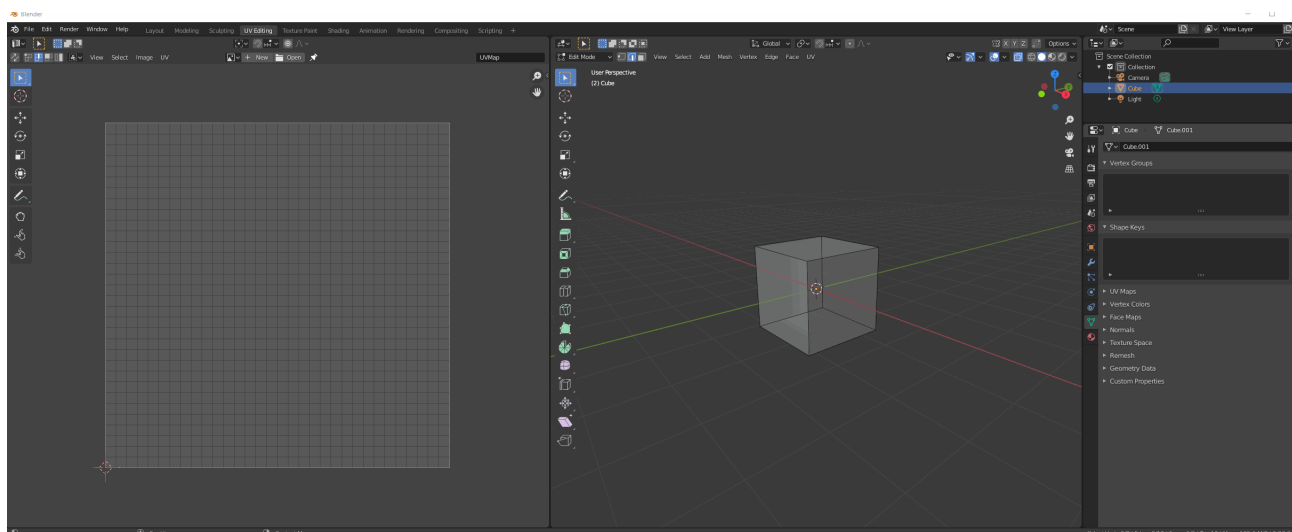
Para usar, selecione uma opção na lista ou use o atalho apropriado para arrastar uma área ativa e dê um clique esquerdo ou pinte para marcar uma seleção.



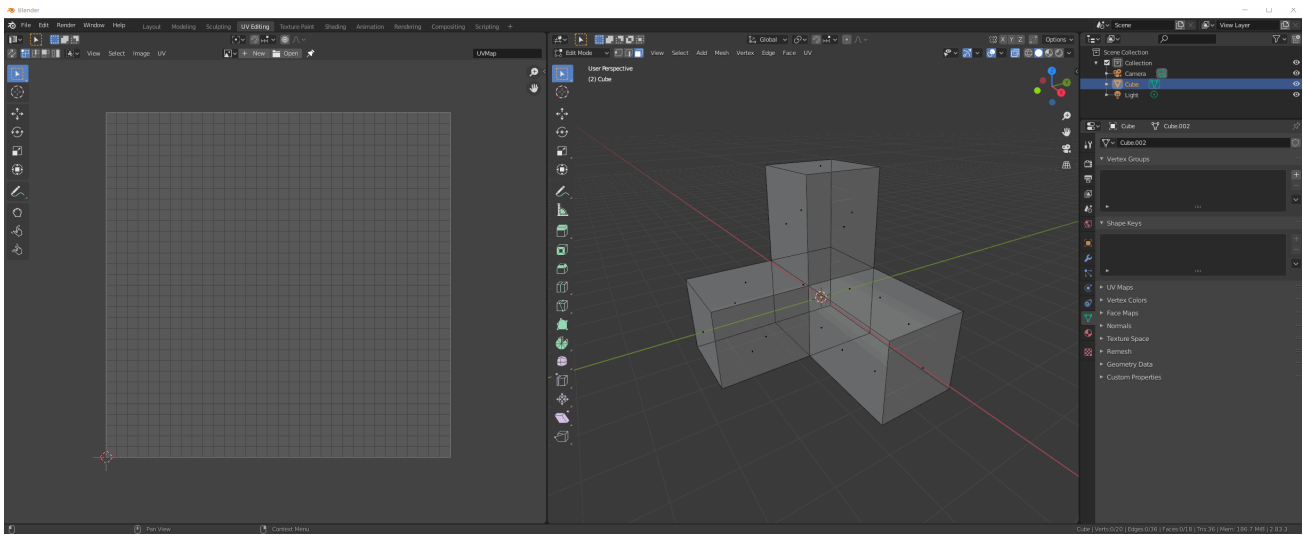
Para selecionar UVs use os atalhos 1 (Vertex), 2 (Edge), 3 (Face) ou 4 (Ilha). Em seguida clique no tipo de elemento do UV no espaço de trabalho – vértice, borda, face ou componente da ilha para destacar, Shift + clique faz a multi-seleção.



Para fazermos o corte na UV e para unir as edges utilizamos as ferramentas Mark Seam, para realizar o corte na malha, e Clear Seam, para juntar as malhas novamente. Para acessar essas duas ferramentas, clicamos com o botão direito do mouse na tela de edição do objeto.



Quando realizamos o corte na UV, precisamos fazer com que essa abertura se transforme em 2D. Para isso utilizamos a opção unwarp, que pode ser acessada clicando a tecla U.



O Snap é usado em grande parte para colapsar seleções para o Cursor 2D ou para encaixar vértices UV para o pixel mais próximo, o que é bastante útil para arrumar alinhamentos gerais de vértices UV. Para usar, primeiro faça uma seleção no Editor UV e, em seguida, a partir do menu UV, selecione Snap » [opção], por exemplo, UV » Snap » Selecionado para Pixels. Alternativamente pressione Shift + S para acessar o menu Snap pie.

