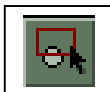


**Básico****4. SELEÇÃO DE OBJETOS:****4.1. ENTENDENDO OS MÉTODOS DE SELEÇÃO:**

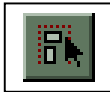
Para melhor apreciarmos os próximos recursos a serem aprendidos, vamos ressaltar que constantemente temos que selecionar entidades. Quando houver a necessidade de selecionarmos um grupo muito grande, faremos isso com métodos de seleção, que possuem seus critérios particulares. São esses critérios que selecionarão "centenas" de entidades de uma só vez. Abaixo está a relação de todos esses métodos e seus critérios:



**Window** - Abre uma janela através de dois pontos, onde tudo o que estiver 100% contido dentro dessa janela será selecionado.



**Crossing** - Idem ao anterior, porém tudo o que cruzar a janela será capturado (e mais o que estiver dentro da janela).



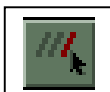
**Group** - Seleciona um GROUP, através de seu nome.



**Previous** - Seleciona as últimas entidades envolvidas em um procedimento qualquer.



**All** - Seleciona tudo.



**Last** - Seleciona a última entidade envolvida em um procedimento.



**Window Polygon** - Abre um polígono com o critério Window.



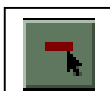
**Crossing Polygon** - Abre um polígono com o critério Crossing.



**Fence** - Abre uma espécie de cerca que captura tudo o que atravessa. Critério Crossing.



**Add** - Volta a incluir entidades na seleção, quando em Remove.



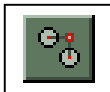
**Remove** - Remove entidades que estejam em uma seleção.

**Básico**

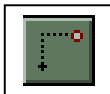
**Filters** - Chama o comando FILTER, para utilizar seus recursos como critério.

## 5. OBJETOS DE PRECISÃO (Object Snap):

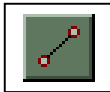
O entendimento desses métodos é tão simples como os métodos de seleção: Em algumas vistas, não conseguimos identificar, por exemplo, o início de uma linha, para começar outra a partir dali. Muitas vezes, precisamos utilizar o Zoom para fazer isso. Mas se utilizarmos os métodos abaixo relacionados, veremos que os pontos mais distantes de nossa vista são capturados com precisão conforme os critérios que adotamos. São eles:



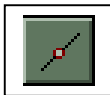
**Tracking** – Admite um ponto teórico como referência .



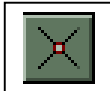
**From** - Filtra um ponto, que é utilizado como paralelo do ponto a ser inserido.



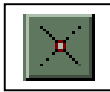
**Endpoint** - Captura o ponto final de uma das extremidades do objeto



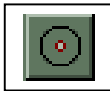
**Midpoint** - Captura o ponto mediano do objeto.



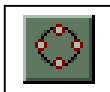
**Intersection** - Captura a intersecção de dois traçados.



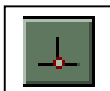
**Apparent Intersection** - Define, como ponto de atração, a intersecção aparente de dois objetos (segmento de reta, arco, spline, arco elíptico, elipse, linha infinita, linha semi-infinita, linha múltipla ou círculo) que podem ou não realmente se interceptarem no espaço 3D. Os modos Intersection e Apparent Intersection do Object Snap não podem estar ativos simultaneamente.



**Center** - Captura o centro de um círculo ou de um arco.



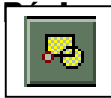
**Quadrant** - Captura um dos quadrantes de um círculo. Essa opção consegue fazer capturas em arcos, segundo os quadrantes existentes nele.



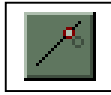
**Perpendicular** - Mantém uma linha à perpendicular do ponto anterior. Pode também ser utilizado como primeiro ponto.



**Tangent** - Passa uma linha à tangente de um círculo ou de um arco.



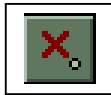
**Insertion** - Captura o ponto de inserção do texto .



**Nearest** - Captura o ponto mais próximo do objeto.



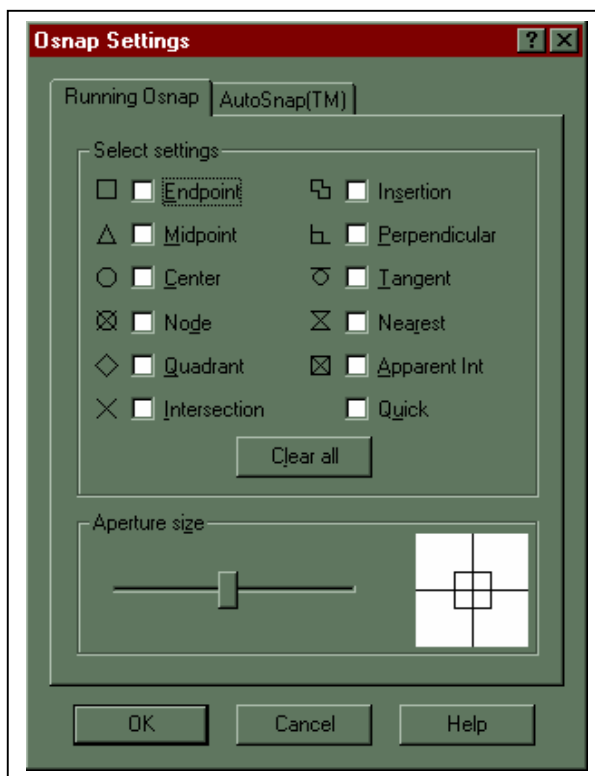
**Quick** - Define, como ponto de atração, o primeiro ponto de atração encontrado. Quick deve ser usado em conjunto com outros modos de Object Snap.



**None** - Abandona a opção de captura de entidades.



**Running Object Snap** - Entra na caixa de diálogo Object Snap.



E justamente nessa caixa de diálogo onde podemos manter uma ou mais opções de captura por tempo indeterminado em nosso cursor. devemos apenas nos organizar nesse sentido para que não ocorram imprevistos, a exemplo, capturas erradas. O botão Clear All tem a função de desativar todos os métodos selecionados até então e a opção Aperture size regula o tamanho da mira de captura das entidades.

DICA: Os métodos de captura ainda podem ser utilizados pela combinação da tecla Shift com o botão direito do mouse. Ou se caso seu mouse tiver três botões, o botão do meio pode ser habilitado para executar essas funções.