

 03

## O edit no ZBrush

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 "D"

- B** Utilizando tecla de atalho "E"

- C** Utilizando tecla de atalho "F"

- D** Utilizando tecla de atalho "T"