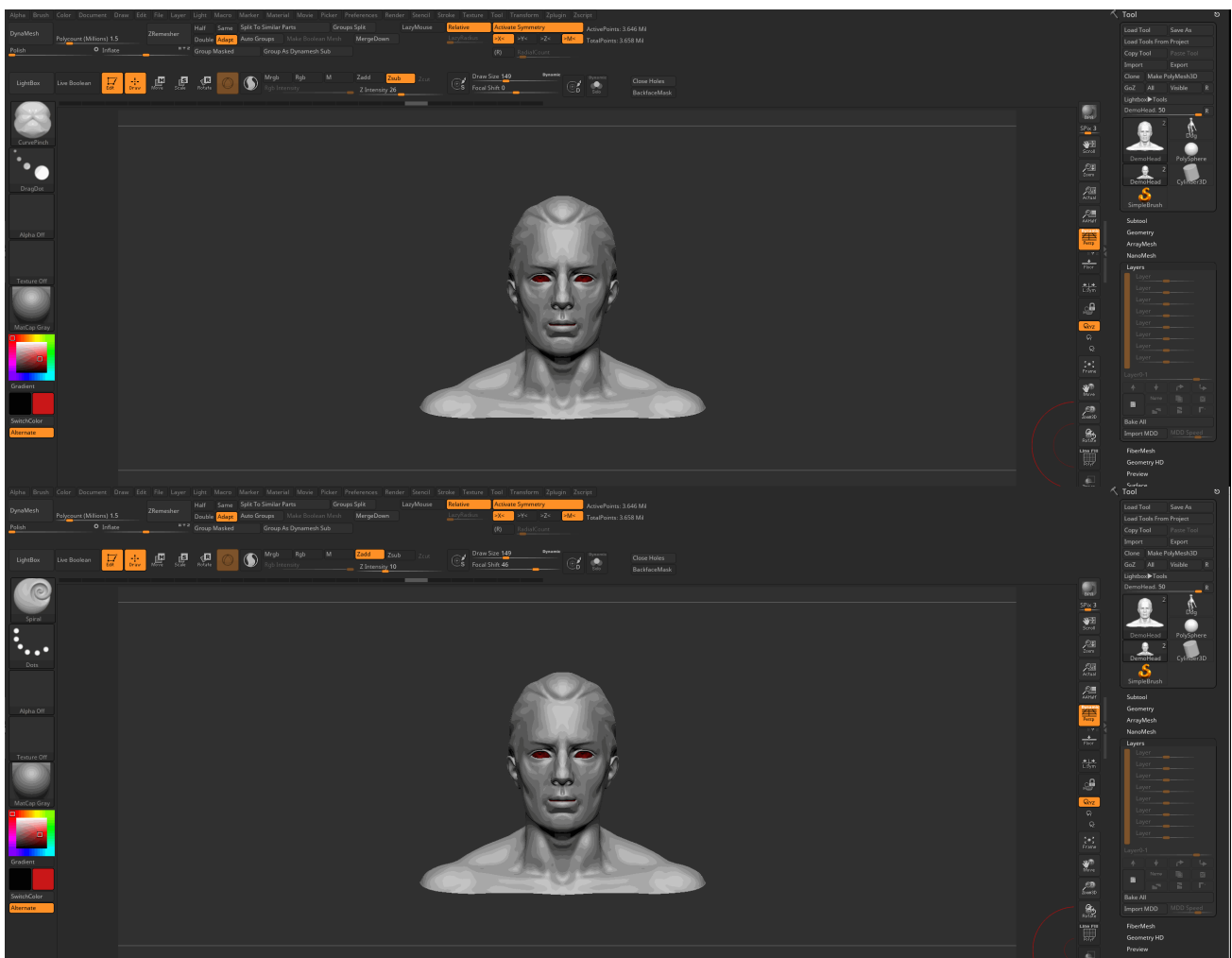


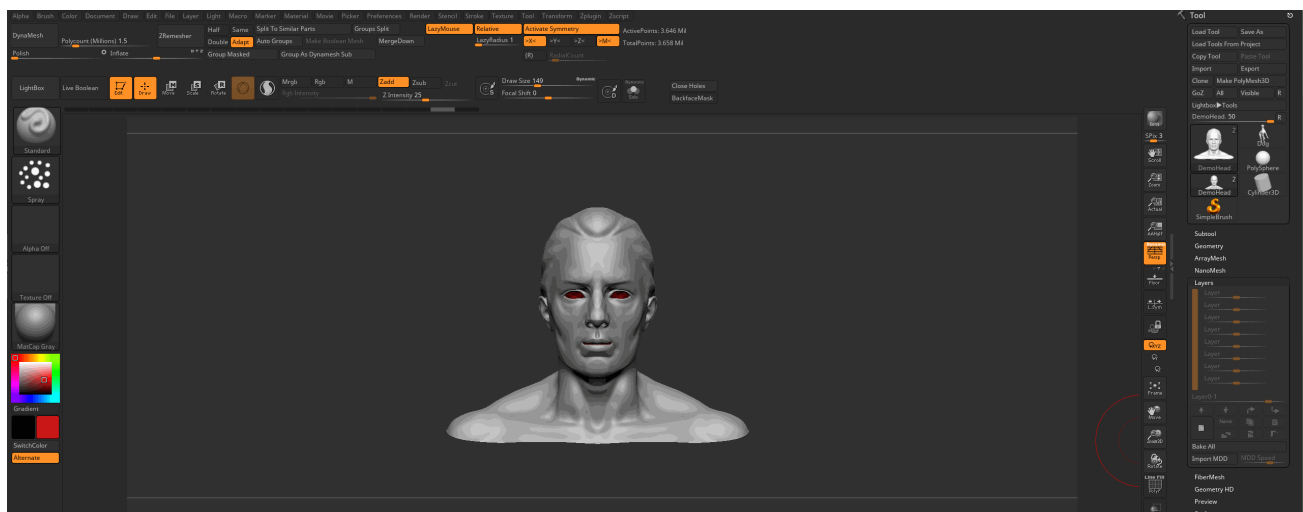
O que é Polypaint?

Polypaint é uma forma de pintura do ZBrush que nos permite pintar objetos sem utilizar um mapa de textura para isto. Essa ferramenta nos dá condições de avaliar o modelo com cores, sem a necessidade de abrir UV, e posteriormente criar mapas de texturas para a avaliação.

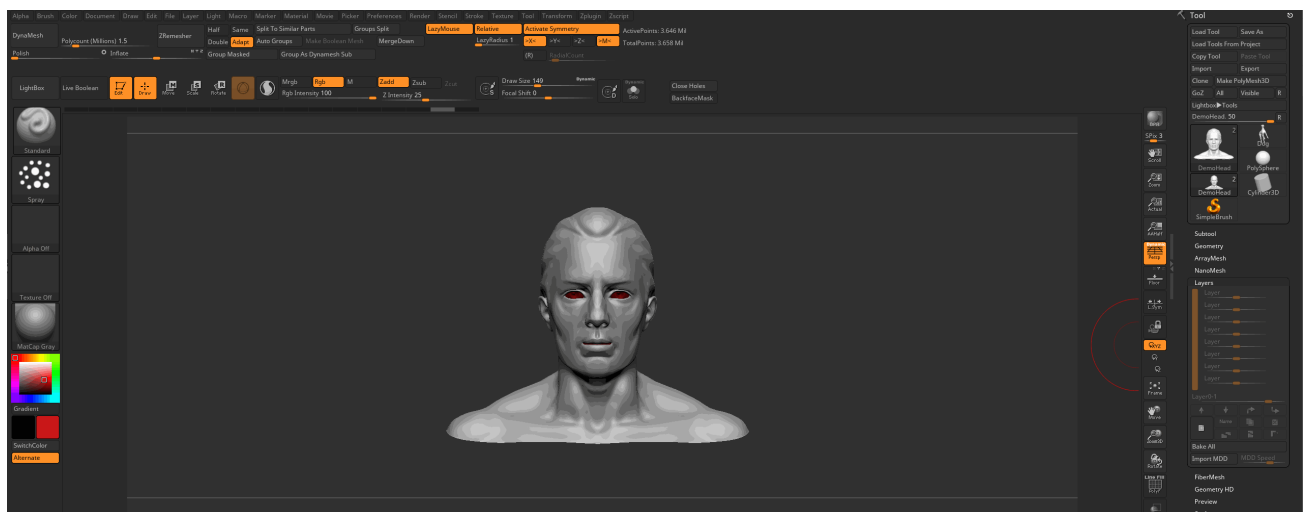
Antes de iniciarmos a pintura, devemos escolher um brush que sirva para fazermos a pintura no modelo. É recomendável utilizar o brush Standard: para acessá-lo, podemos utilizar a teclas de atalho B (para abrir o painel de brushes disponíveis), S (primeira letra do nome do brush) e T (local onde se encontra o brush). Podemos acessá-lo também diretamente do painel de brushes, localizado no lado esquerdo do canvas.



Para deixarmos o brush pronto para pintar no ZBrush, primeiro devemos ativar a opção RGB do painel.



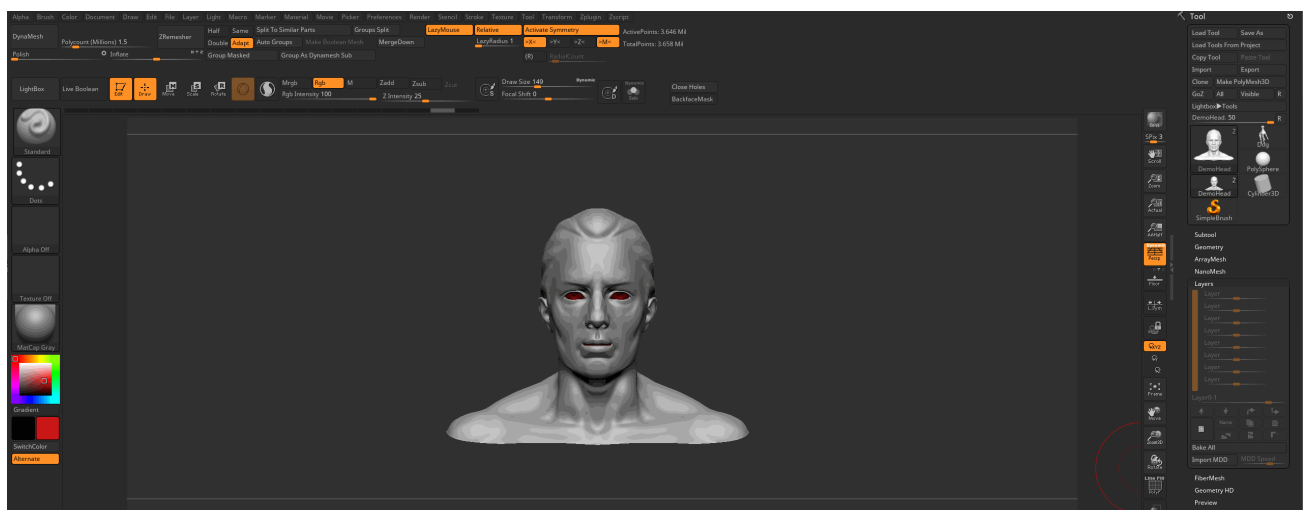
Depois que clicamos nessa opção, temos que desativar a adição ou subtração do brush, para que possamos adicionar a informação de cor e não as informações contidas no brush.

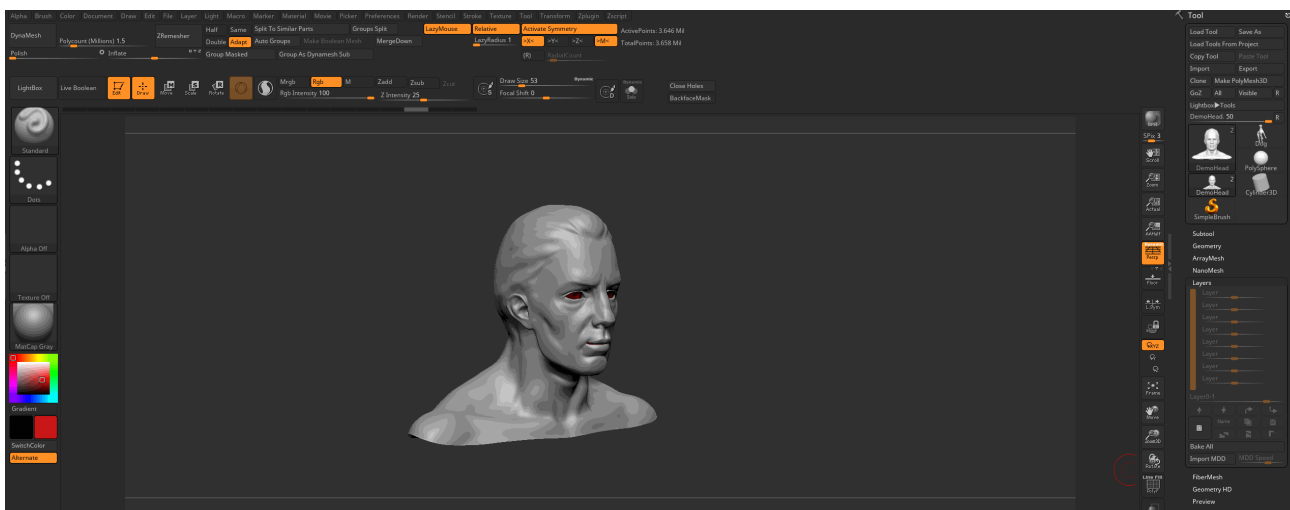


Pronto, agora temos o brush configurado para fazer a pintura!

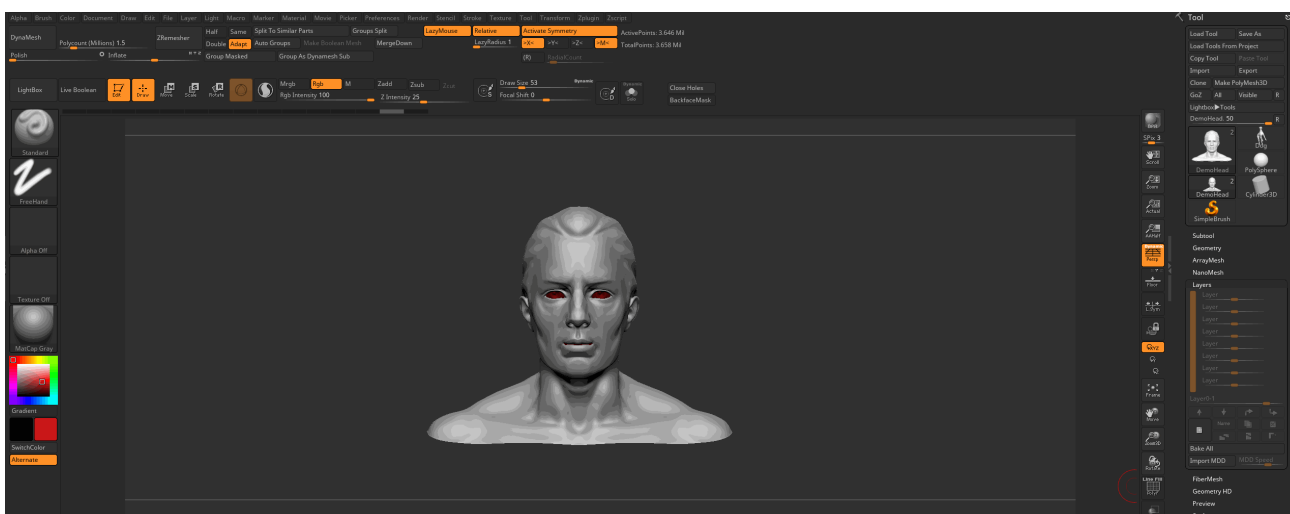
Vamos entender os tipos de Strokes que podemos utilizar para fazer a pintura. Temos 6 tipos strokes mas utilizamos apenas 4 deles para fazer a pintura, que são: **Dots**, **Freehand**, **Color Spray** e **Spray**.

Dots: Esse stroke permite que façamos uma pintura tanto contínua quanto em pontos separados. É ideal para fazer marcas específicas e com espaçamento uniforme.

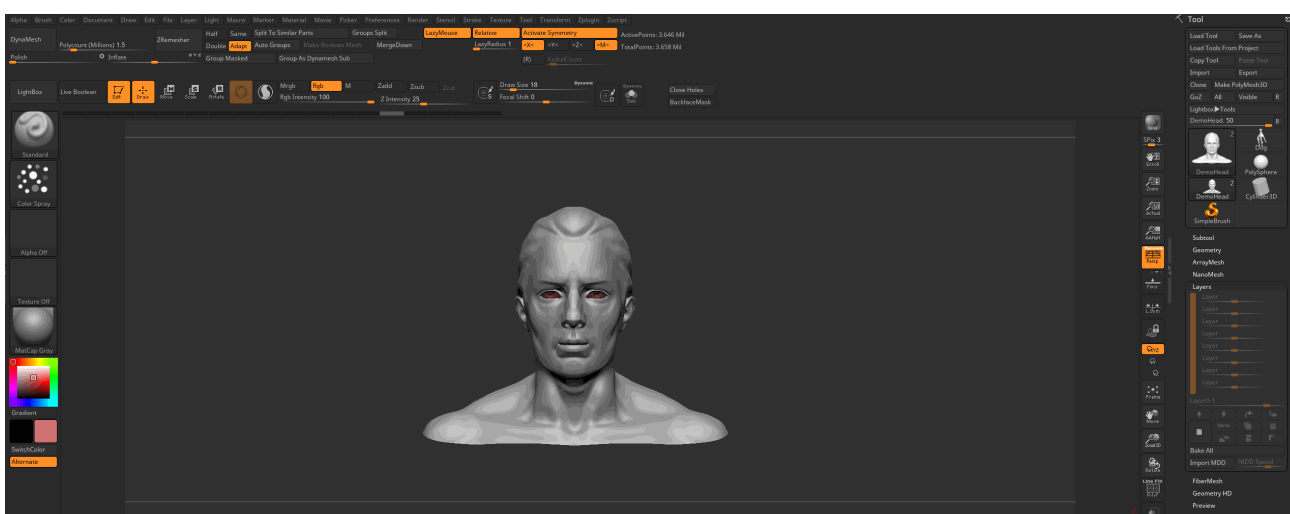




Freehand: Esse stroke permite pintar de forma livre o modelo. Como o próprio nome diz, ele nos dá uma liberdade maior sobre a pintura.



ColorSpray: Esse stroke é muito útil quando queremos fazer uma variação de cores dentro do modelo, pois ele mescla as cores da paleta.



Spray: Esse stroke faz uma pintura no modelo no formato de spray, pintando de tamanho e forma regulares.

