

08 Layers

As layers no ZBrush servem para mexermos no objeto da cena sem danificar sua malha de uma forma definitiva, ou seja, podemos adicionar e subtrair detalhes e alterações na malha sem danificar o modelo em questão.

Dentro das layers não é possível o uso do dynamesh. Este recurso é utilizado para criarmos alguns detalhes e modificar sua intensidade e seu posicionamento perante à marcação original.

