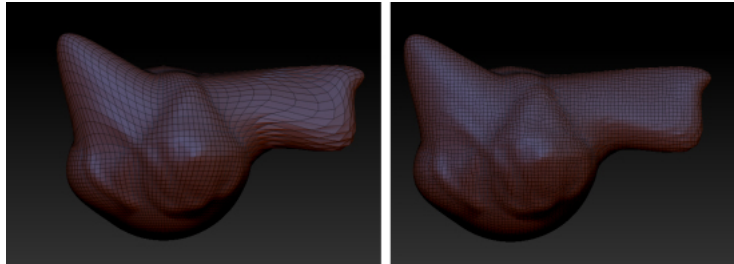


Entendendo o Dynamesh

O Dynamesh é um recurso do ZBrush que visa melhorar o fluxo de malha do objeto, deixando-o mais maleável e facilitando o recebimento de foco nos detalhes mais finos.

Neste processo, o objeto que tem uma quantidade de polígonos acaba sofrendo um acréscimo de uma quantidade X de polígonos, a fim de torná-lo mais flexível, editável ou até mais fácil de mover.



Como podemos notar, o Dynamesh faz com que a malha fique de fato mais pesada porém mais editável. O Dynamesh também pode juntar a malha, ou seja, se tiver um buraco na peça, ele vai juntar e criar malha naquela região, no exemplo abaixo:

