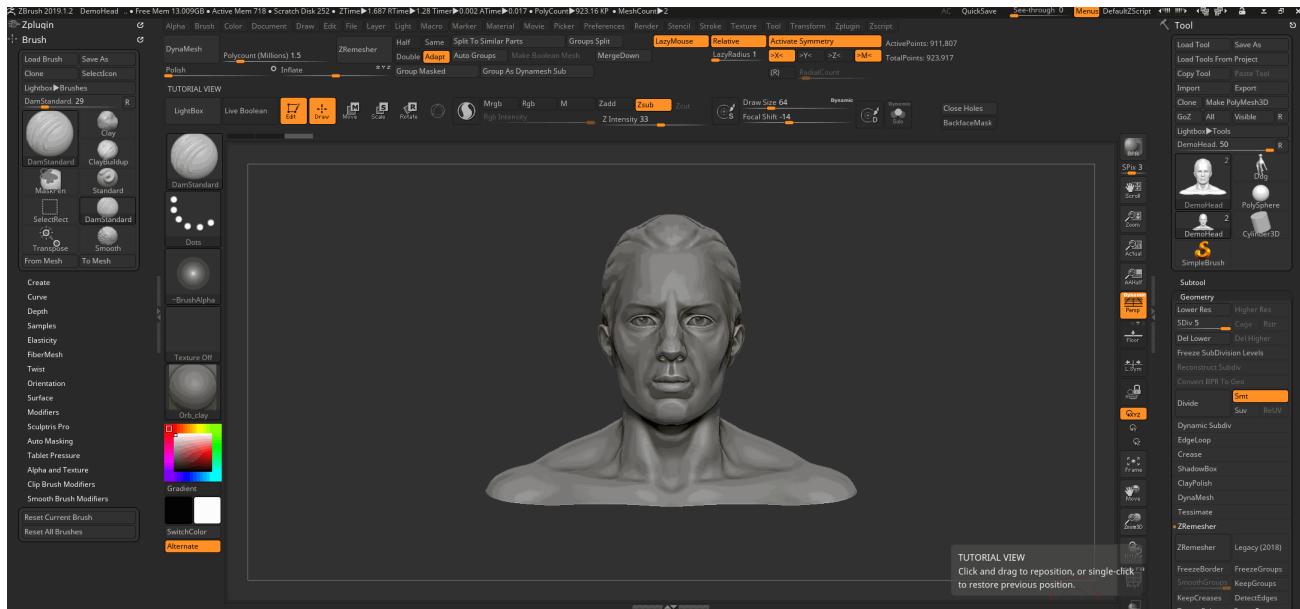


06

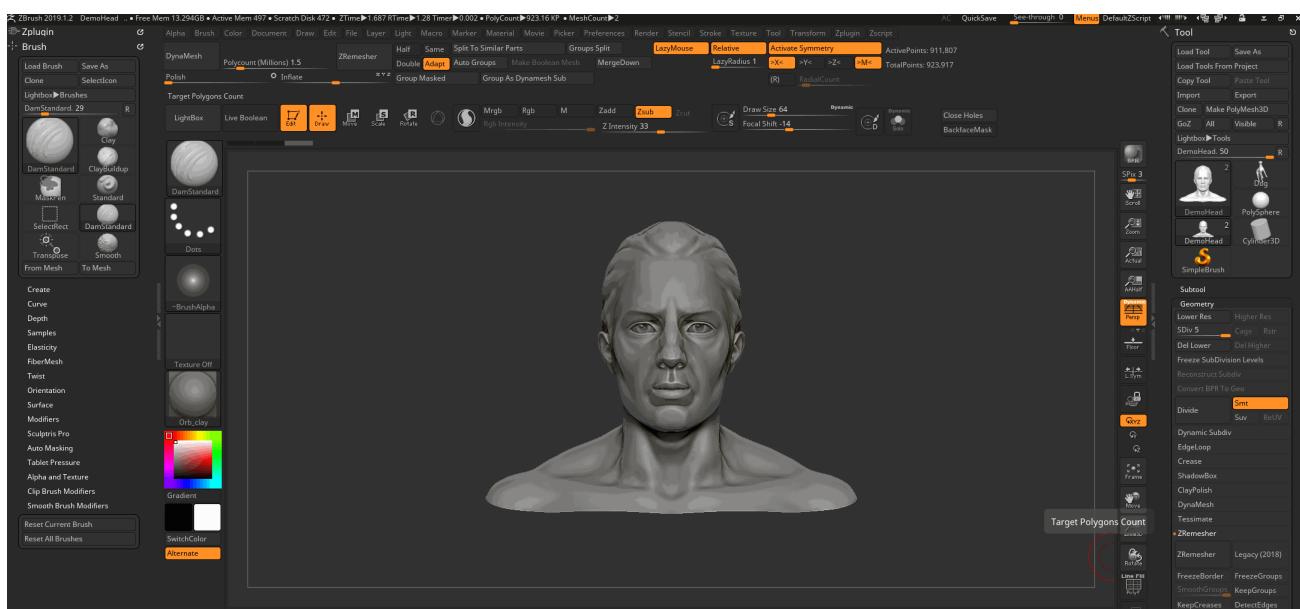
## Renderizando no ZBrush

Quando finalizamos um modelo, naturalmente queremos fazer uma render e apresentar nosso trabalho final. Para isso, o ZBrush possibilita a criação de nossas próprias renders, porém, ela precisa ser configurada para que não tenha um aspecto artificial, não-realista.

Devemos configurar de início a sombra da render, para dar um aspecto realista. Esta configuração se encontra em Render, na aba BPR Shadow, na qual alteramos o rays a qualidade da sombra, e o angle, o ângulo que ela irá atuar na render.



Depois disso, podemos tirar as renders manualmente e jogá-las em um software de edição ou escolher tirar algumas renders pré-definidas através da opção Zapplink Properties, que se encontra na aba Documents. Nesta opção podemos escolher alguns tipos de view ports para tirar a render, sendo elas: top, front, left, right, entre outras.



Por fim escolhemos o tipo de iluminação que queremos ter na cena e finalmente tiramos a render. Para escolher a iluminação devemos acessar a aba Light e posicionarmos a luz para onde fica mais atrativa para o nosso modelo.

