

Mirror no ZBrush

Quando estamos criando um modelo que possui partes simétricas a utilização do Mirror se torna extremamente importante já que esta ferramenta nos permite criar, corrigir ou até mesmo executar um conceito de um lado só e depois replicamos o que criamos através do Mirror.

Para sua utilização precisamos que todos os objetos que queremos espelhar estejam juntos na mesma subtool, depois disso acessamos o menu Zplugin, vamos até a aba Subtool Master e acessamos a opção Mirror. Dentro dela, temos a escolha de espelhar para os eixos X, Y e Z e a opção de criarmos o objeto espelhado em uma nova subtool ou deixar na subtool atual.

Escolhemos a opção que melhor nos atende, clicamos em OK e pronto: o que tínhamos de um lado foi replicado para o outro.

