

≡ 06

O polyframe

Assim como no maya, max, blender, cinema 4d, modo, entre outros softwares poligonais, nós temos os wireframes, onde temos linhas as quais formam nossos polígonos e todo esse conjunto, chamamos de wireframe.

Dentro do ZBrush isso não é diferente, porém o chamamos de polyframe.

Alternamos constantemente entre a ativação do polyframe e sua desativação, pra ver como esta a resolução de polígonos no objeto.

Sabendo disso, qual o conjunto de teclas de atalho responsável por ativação e desativação do polyframe?

Selecione uma alternativa

A Shift + F

B Shift + A

C Shift + P