

Entendendo o Make Polymash 3D

A primitiva criada dentro do ZBrush é um objeto 2D em uma representação 3D, que não pode ser editado ou sofrer alterações como o Dynamesh, por exemplo: precisamos transformar esse objeto 2D em 3D. Para isso temos a opção Make Polymash 3D: com ela, a primitiva torna-se editável e pronta para sofrer alterações como a Dynamesh.

