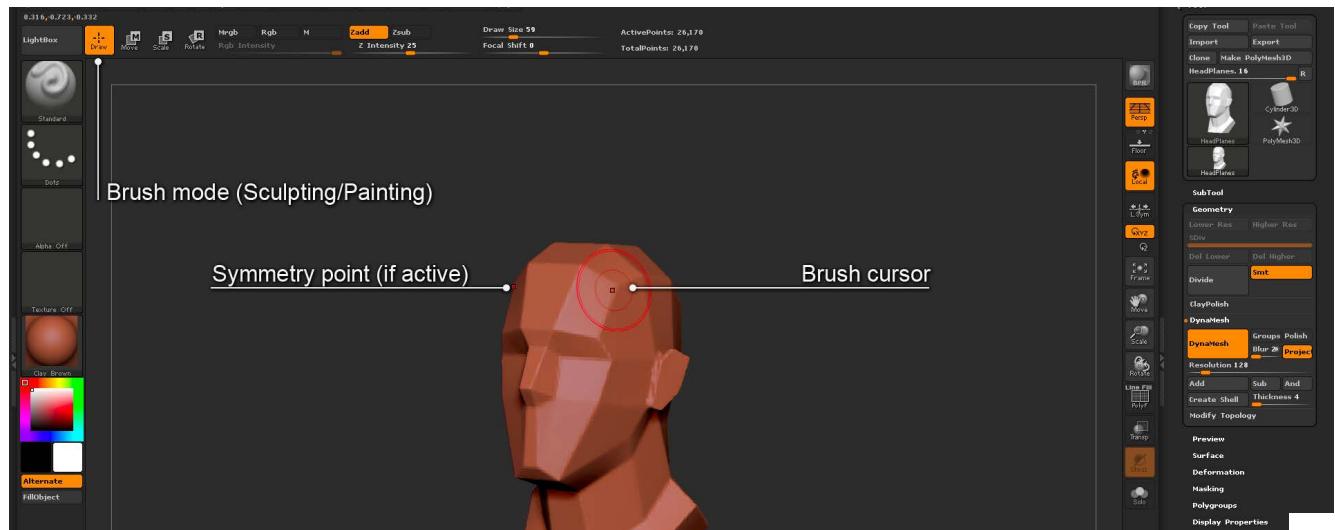
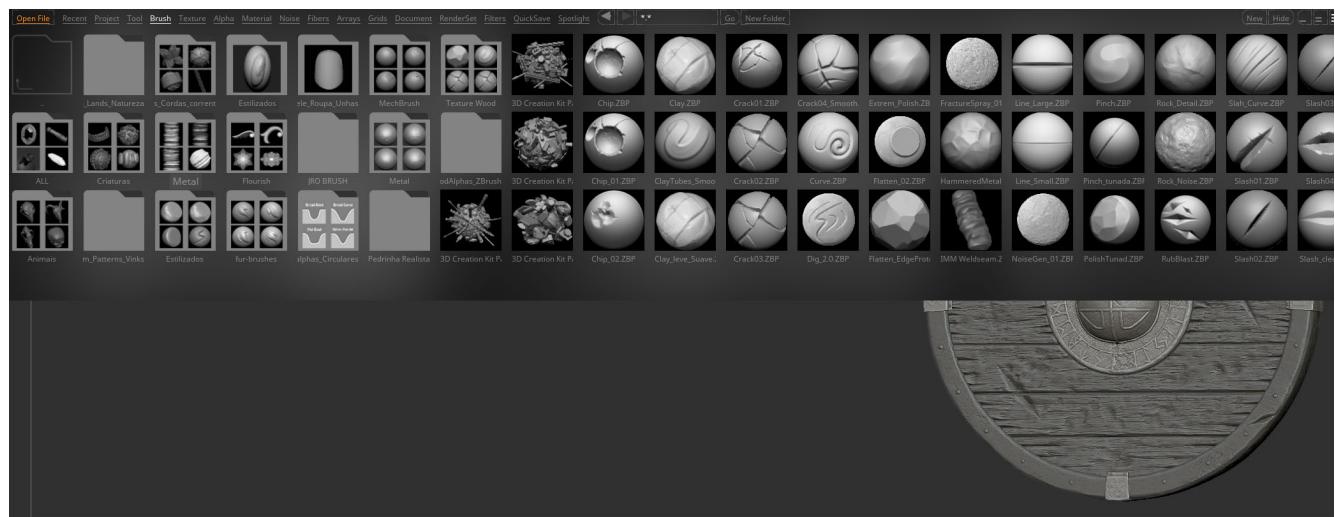


## Para saber mais: Diferenças entre ZBrush para character e environment

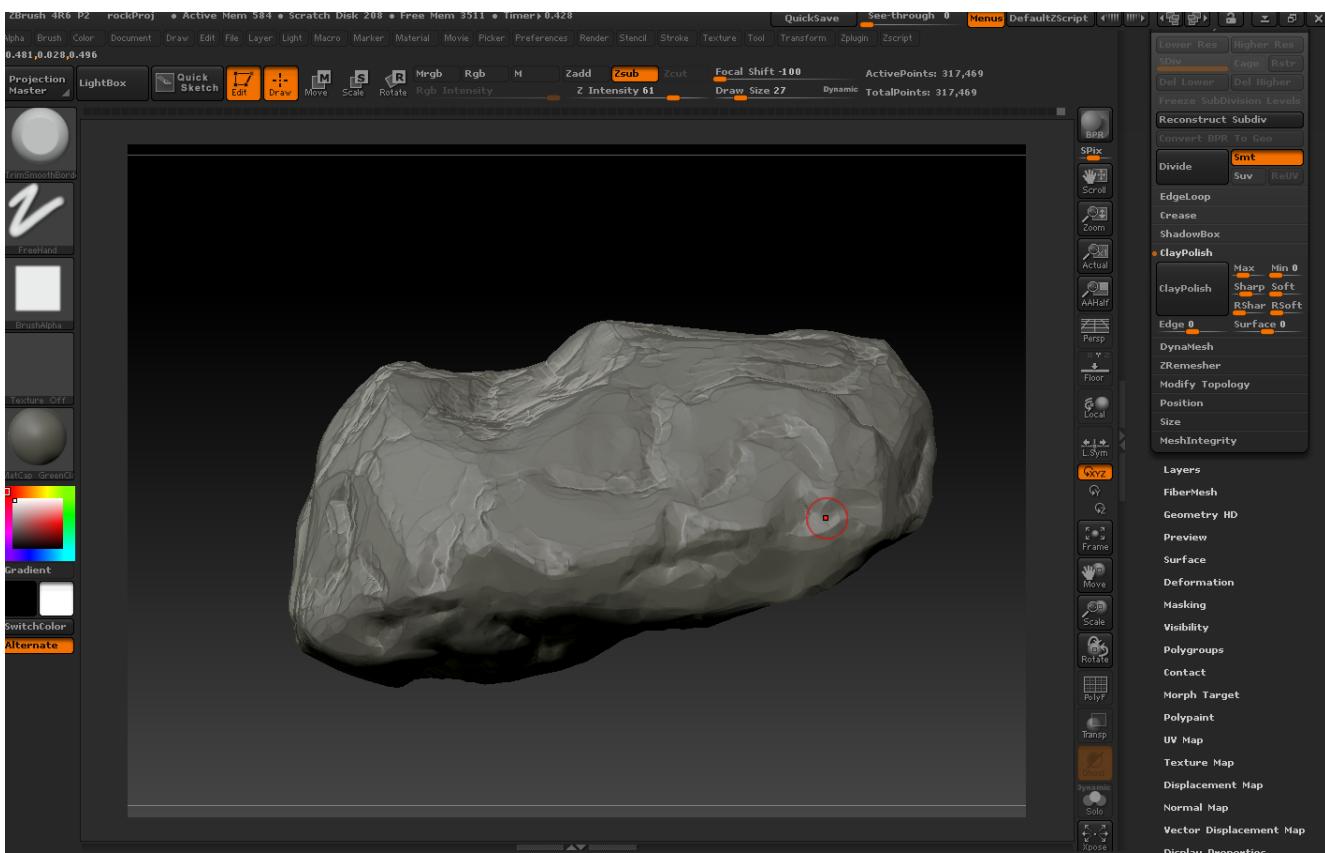
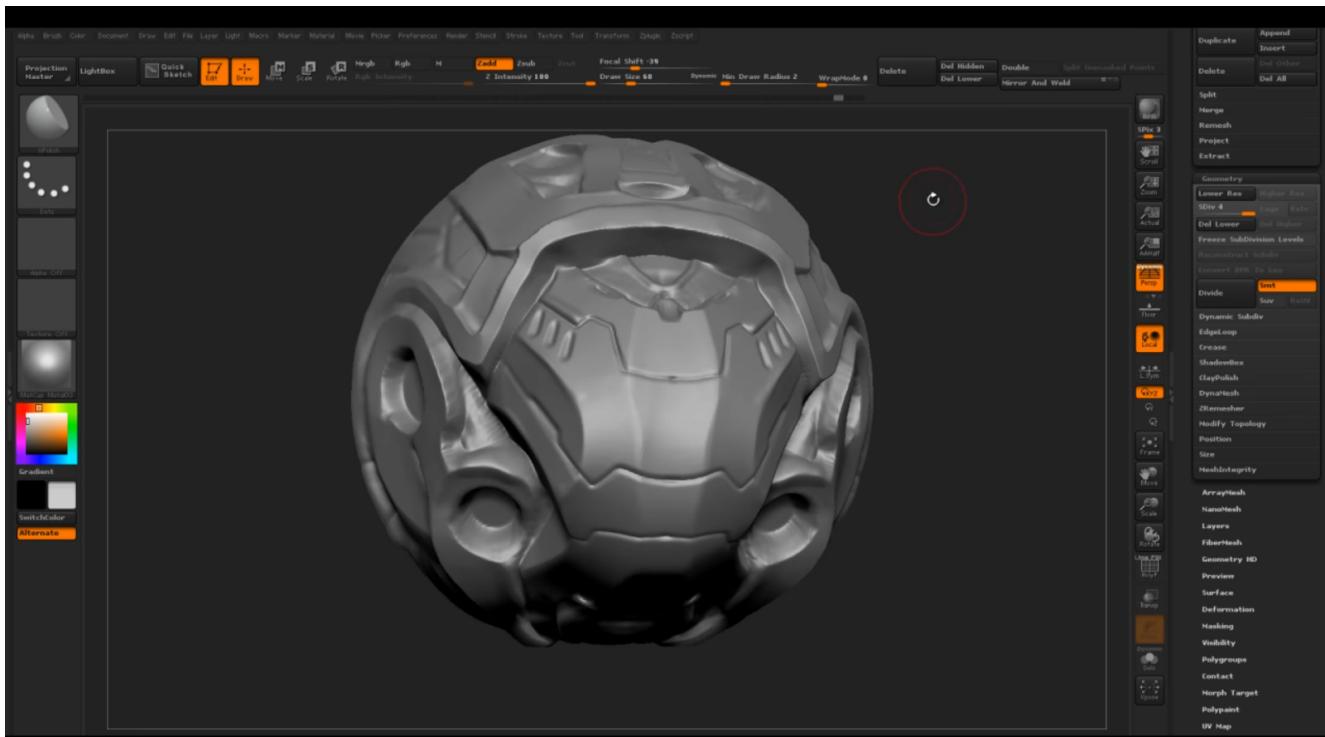
No mundo do 3D, temos duas grandes áreas que podemos seguir e uma não exclui a outra, necessariamente. São áreas que escolhemos para dar um enfoque maior para nossos estudos, busca de empregos e outras questões. Quando utilizamos algumas ferramentas para realizar tais atividades, normalmente o uso que fazemos vai variando de acordo com o nosso direcionamento. Um exemplo claro disso, é o ZBrush para character e environment.



Quando trabalhamos para criar nossos personagens, a maioria das ferramentas que utilizamos são nativas do próprio ZBrush, e a principal ferramenta que mais utilizamos são os brushes: Move, Clay, Standard, DamStandard, Claybuildup, TrimDynamic e o Hpolish, que são necessários para a criação do personagem.



Em contrapartida, quando nos referimos a criação de algo inorgânico, ou como podemos denominar, environment, já temos que usar muito mais ferramentas e possuir uma biblioteca de brushes maior e variada, para atender às nossas demandas e necessidades como artista. Além disso, utilizamos bastante recursos disponíveis na barra lateral direita, como Geometry, layers, surface, deformation, polygroups, entre outros.



Então, quando for criar um personagem ou um objeto inorgânico, tenha em mente que há diferenças entre as duas vertentes e que o uso que realizamos no ZBrush é diferente, mas a essência e forma de pensar sempre são aplicadas em qualquer software.

