

Resetando o pivô no ZBrush

Quando estamos utilizando o ZBrush algumas vezes vamos nos deparar com uma situação um pouco incômoda: o pivot do objeto com uma orientação estranha.

Isso pode ocorrer quando escalonamos o objeto, rotacionamos ou o movimentamos dentro da cena. O pivot acaba se perdendo e nos dando uma nova orientação, o que acaba sendo ruim na hora de ajustarmos o objeto de uma forma mais cirúrgica.

Para arrumar isso é bem simples. Primeiro selecionamos a opção do cadeado para ele ficar destrancando, depois clicamos na opção Go to unmasked Mesh Center (essa opção tem um símbolo do GPS) e pronto: resetamos o pivot para o centro do nosso objeto.



