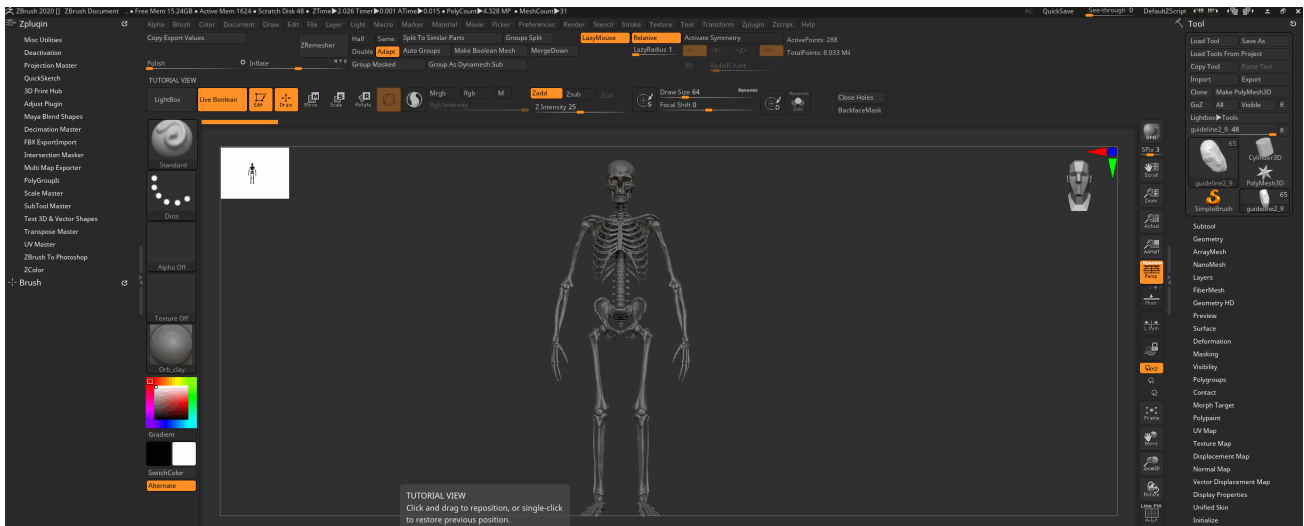
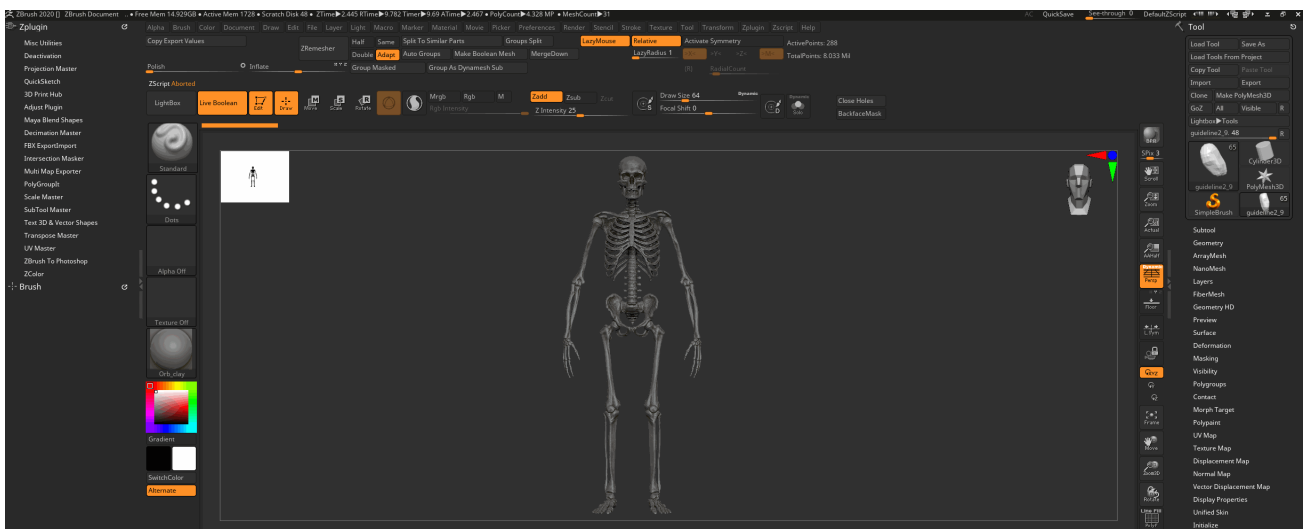


Para saber mais: Render no ZBrush

Quando finalizamos um modelo, naturalmente queremos fazer uma render e apresentar nosso trabalho final. O ZBrush nos possibilita que criemos nossas próprias renders, porém, precisam ser configuradas para que não saiam com aspecto de falso, não realista. Para isso, configuramos de início a sombra da render para dar um aspecto realista: essa configuração se encontra em Render, na aba BPR Shadow, na qual alteramos o rays, que é a qualidade da sombra e o angle, que é o ângulo que ela irá atuar na render.



Depois disso, podemos tirar as renders manualmente e jogar em um software de edição ou escolher tirar algumas renders pré-definidas, através da opção Zaplink Properties, que se encontra na aba de Documents. Nesta opção podemos escolher alguns tipos de view ports para tirar a render, sendo elas: Top, Front, Left, Right, entre outras.



Por fim, escolhemos o tipo de iluminação que queremos ter na cena e finalmente tiramos a render. Para escolher a iluminação, vamos na aba Light e posicionamos a luz para onde nosso modelo fica mais atrativo.

