

## Utilizando a textura no ZBrush como referência

No ZBrush, quando queremos modelar alguma coisa e precisamos utilizar a nossa referência como base, para sabermos se as proporções estão corretas mas, muitas vezes, só olhando para a referência não conseguimos ter essa noção. Nestes casos, podemos utilizar um recurso dentro do software ZBrush chamado textura.

A textura, neste caso, serve para colocarmos a imagem de referência dentro do programa, facilitando nosso trabalho na hora de ajustar o modelo para as proporções e medidas que a própria imagem traz para nós.

Para isto, basta ir na opção "texture" e selecionar o espaço em branco para selecionar uma nova textura. Depois disso, coloque em "importar para carregar a textura" e por fim, para ativar a textura e deixá-la editável, clique no botão "turn on/off". Para ativar e desativar o menu de edição da textura, basta clicar na tecla Z, que habilita e desabilita a edição.

