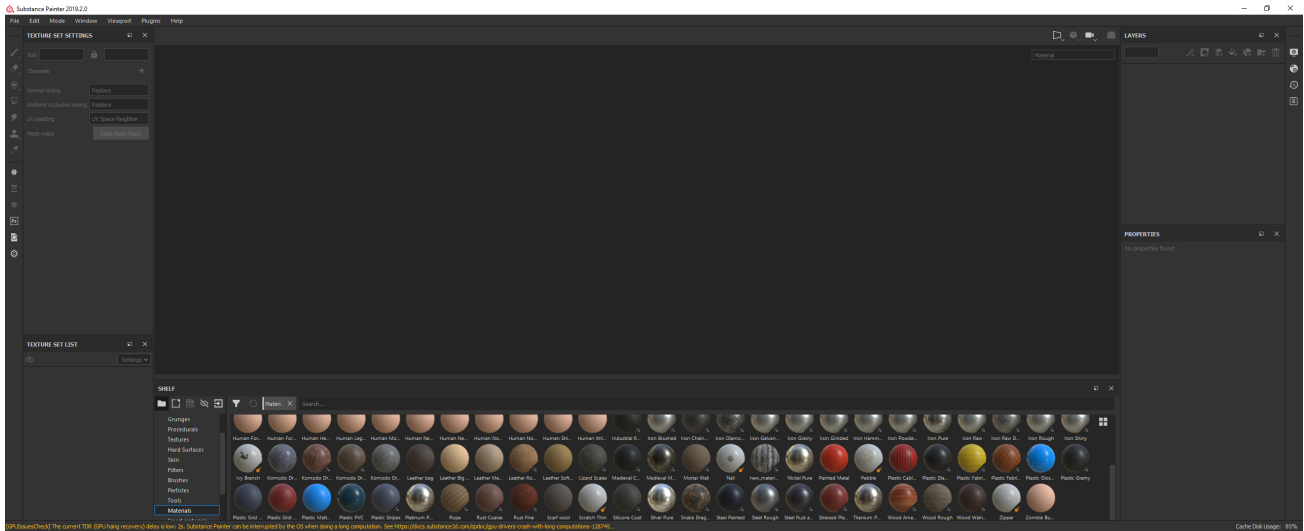


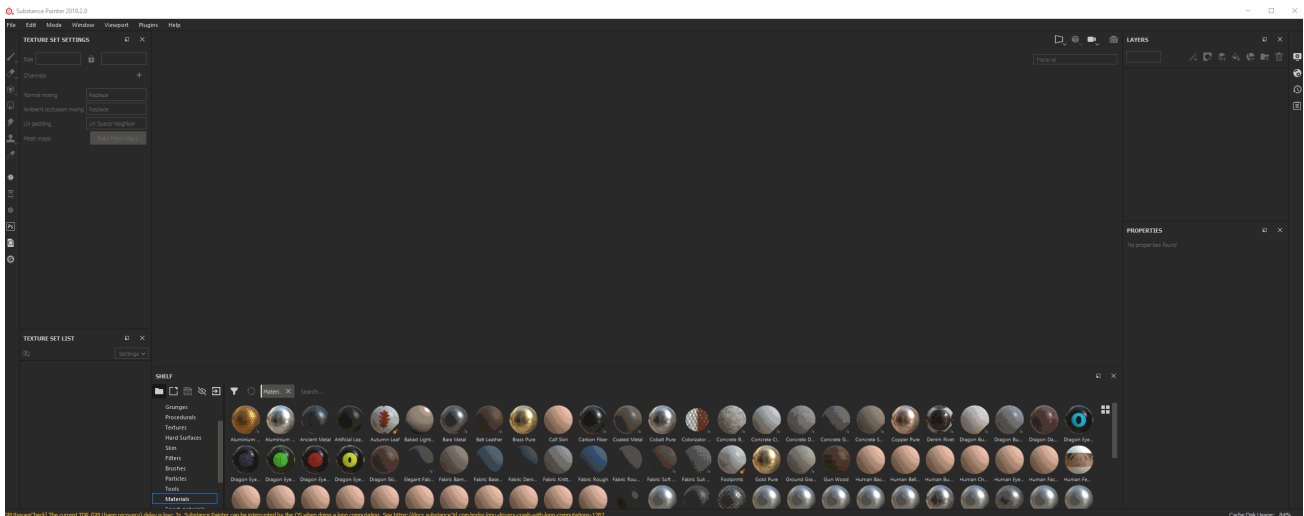
## Ferramentas de navegação

O Substance Painter é um software desenvolvido para a criação de texturas em objetos 3D. Nele podemos criar vários tipos de mapas como: Normal Map, Occlusion, Cavity, Color, Position, entre outros

Agora vamos ver como ele funciona:



Vamos abrir um projeto padrão dele para mostrarmos as ferramentas básicas que possui.



Nesse canvas temos as seguintes informações: texture set settings, texture set list, shelf, layers e properties – paint.

Na parte de texture set settings, estão contidas as informações referentes aos mapas.

Na parte de texture set list estão contidos os objetos que temos em cena.

Na parte da shelf, estão contidas todas as ferramentas que podemos usar para criar as texturas, sendo: materiais, brushes, alphas, smart masks, entre outros.

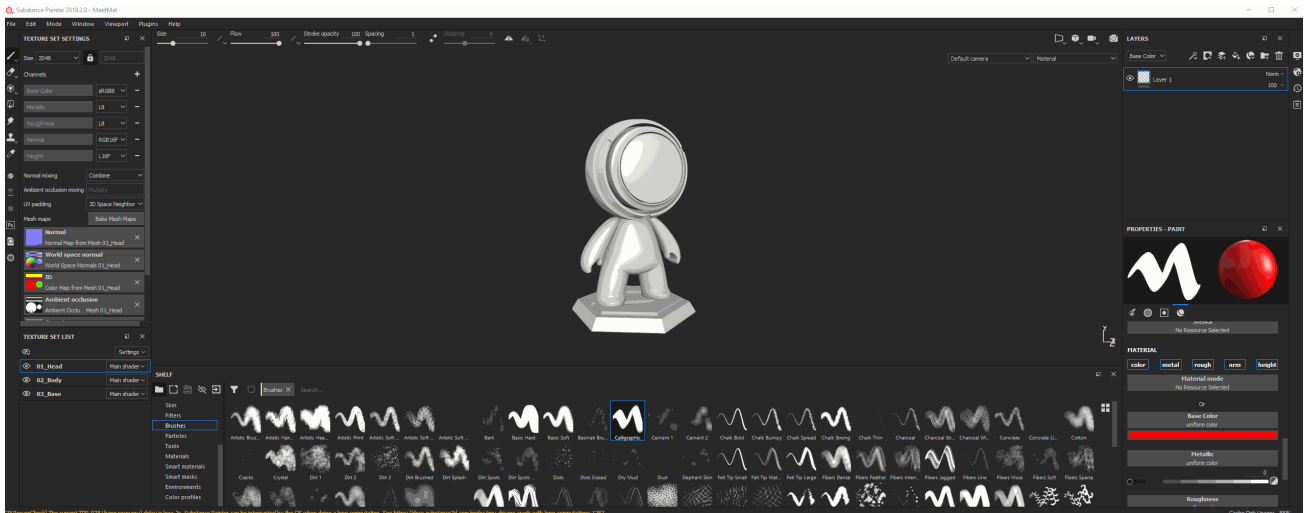
Na parte de layers estão contidas as camadas que poderemos utilizar para a criação das texturas.

Na parte da properties estão contidas as propriedades dos brushes, smart masks, materiais entre outros.

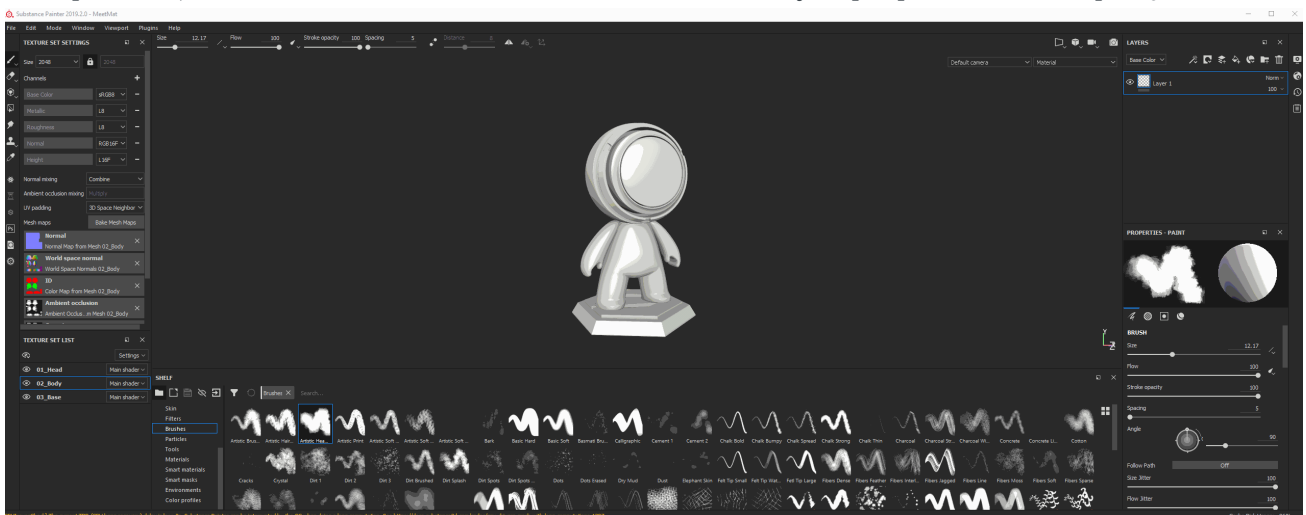
Dentro da shelf, temos alguns elementos que utilizamos para criar as texturas.

Veremos os principais:

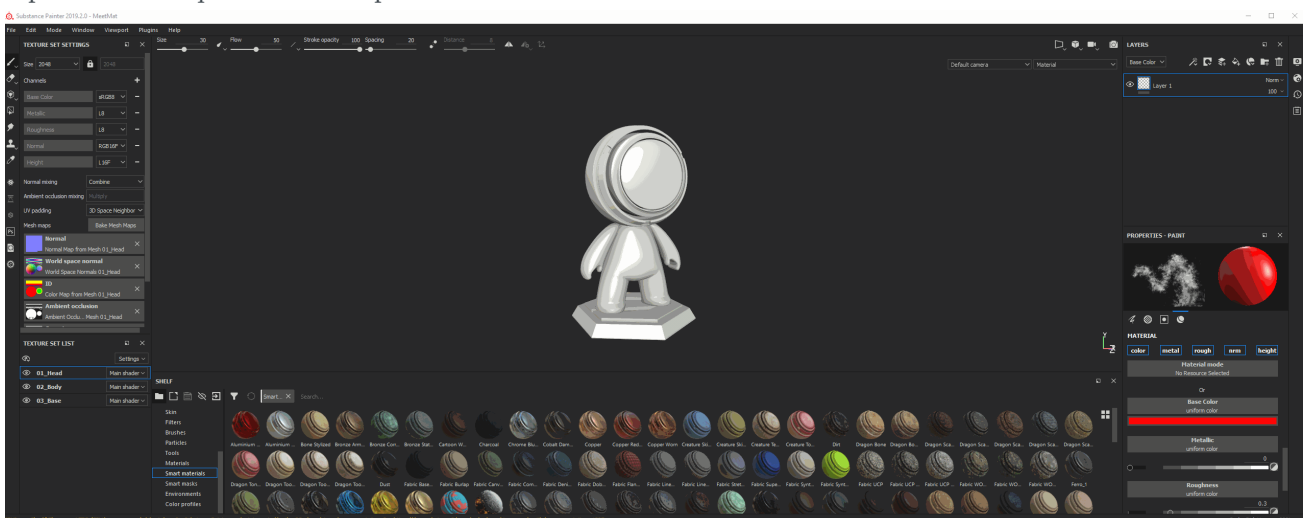
- **Brushes:** como em outros softwares, os brushes são as ferramentas de pintura manual dentro do substance.



- **Materials:** nessa parte temos os materiais pré-definidos pelo programa que podemos utilizar para criar as texturas. Para aplicarmos, basta arrastar o mesmo e colocar em cima da área do objeto que queremos fazer a aplicação.



- **Smart Materials:** são parecidos com os materiais, porém, têm uma liberdade maior de edição, o que permite tirar o aspecto artificial que os materiais podem causar.



- **Smart Masks:** nesta aba temos ferramentas que permitam criarmos situações de relevo, oclusão, desgaste, sujeira, riscos e afins. São ferramentas de máscaras, que podem ser editadas e deixar a textura mais viva. Para eles funcionarem precisamos criar uma layer de cor.

