

Substance Painter / 3D-Malsoftware / Textur-Painting-Software

Englisch: Substance Painter / 3D Painter / Texture Painting Software

VFX/SOFTWARE

Branchenstandard 3D-Textur-Malsoftware, die Künstlern ermöglicht, direkt auf 3D-Modelle mit physikalisch basierten Materialien zu malen – bietet Echtzeit-PBR-Vorschau, Smart Materials, Partikel-Pinsel und Export-Presets für Game-Engines und Film-Pipelines.

Was ist Substance Painter? Substance Painter ist eine 3D-Textur-Malsoftware von Adobe, die direktes Malen auf 3D-Modellen mit physikalisch basierten Materialien ermöglicht. Die Software ist Branchenstandard für Game-Development und zunehmend in VFX-Pipelines für Film und TV. Grundprinzip
Aspekt Beschreibung Hersteller Adobe (ehem. Allegorithmic) Funktion 3D-Textur-Painting Workflow
Direkt auf Mesh malen Output PBR Texture Maps Hauptfunktionen Feature Beschreibung 3D Painting
Direkt auf Modell Smart Materials Vorgefertigte PBR-Sets Particle Brushes Partikel-basiertes Malen
Generators Prozedurale Masken PBR Channels Channel Funktion Base Color Albedo/Diffuse Roughness
Oberflächenglätte Metallic Metallisch vs. Nicht-metallisch Normal Surface Detail Height
Displacement Workflow Phase Aktivität Import Mesh + UVs laden Bake Maps generieren Paint Texturen
malen Export Für Engine/Renderer Baking Map Generiert Normal Von High-Poly AO Ambient Occlusion
Curvature Kanten-Information Position World/Object Space Smart Materials Typ Verwendung Metal
Stahl, Eisen, Gold Wood Holz-Oberflächen Fabric Stoffe, Textilien Organic Haut, Leder Brush-System
Brush-Typ Anwendung Standard Direktes Malen Particle Streuung, Spray Projection Foto-Textur Clone
Bereiche kopieren Layer-System Element Funktion Fill Layers Globale Füllungen Paint Layers
Manuelle Malerei Masks Bereich-Isolation Folders Organisation Generators Generator Effekt Metal
Edge Wear Abnutzung an Kanten Dirt Schmutz-Ansammlung Grunge Allgemeine Abnutzung Light
Licht-basierte Masken Export-Presets Engine/Software Format Unreal Engine Packed Maps Unity
Standard/HDRP Arnold Film-Standard V-Ray Archviz Texture Sets Aspekt Beschreibung Definition Pro
Material-ID UV Tiles UDIM-Support Resolution Unabhängig pro Set Management Im Shelf UDIM-Workflow
Aspekt Beschreibung Support Native UDIM Tiles Mehrere UV-Kacheln Resolution Pro Tile variabel
Film-Workflow Standard für VFX vs. Mari Aspekt Substance Painter Mari Fokus Games + Film High-End
Film UDIM Gut Exzellent Procedural Stark Weniger Preis Günstiger Teurer Anchor Points Funktion
Beschreibung Reference Layer referenzieren Passthrough Informationen weitergeben Complex Effects
Verschachtelte Masken Non-Destructive Flexible Edits Symmetry Modus Anwendung Mirror Gespiegelt
malen Radial Kreisförmig Lazy Mouse Geglättete Striche 2D View UV-Space malen Performance Faktor
Einfluss GPU Viewport-Performance VRAM Texture-Auflösung Resolution 4K/8K pro Set Layer Count
Komplexität Best Practices Praxis Grund Clean UVs Keine Überlappung Good Bakes Basis für
Generators Non-Destructive Fill Layers nutzen Naming Organisation Heute Substance Painter
verbindet intuitives Painting, prozedurale Tools und PBR-Workflow zu einem Werkzeug, das in Games
und zunehmend in VFX als Standard gilt. Mit Adobe-Integration und fortlaufenden Updates bleibt es
führend im 3D-Texturing-Bereich.

