

## Criando dois tipos de base para a cor

Quando criamos texturas no Substance, devemos criar elementos base para as mesmas.

Por que criamos dois tipos de base para a cor?

*Selecione uma alternativa*

- A** Porque precisamos ter uma variação da cor base para trazer mais fidelidade para a textura.
- B** Porque precisamos ter uma variação da cor base de forma que a textura não tenha fidelidade.
- C** Porque precisamos ter uma variação de Normal Map base para trazer mais fidelidade para a textura.