

Экспорт текстурных карт из SP в Marmoset:

Обычно достаточно карт **diffuse (base color)**, **roughness**, **metallic** и **normal**. Также можно добавить **AO** карту.

Diffgloss карта, например, является разновидностью обычной диффузной с добавлением **roughness map** в альфа-канал. **Specular** карта экстраполируется из **diffuse+metal+roughness**.

Base color в **albedo** слот.

Metallic в **metallic** слот (меняем reflectivity model со specular на metalness).

Normal в **normal map** слот во вкладке surface.

Roughness в **gloss map** слот (если в ваших настройках roughness белый цвет отвечает за неровности, а черный за глянец, поставьте галочку инвертировать в настройках).

Height map размещение этой карты зависит от того, для чего она предназначена. Если это вторичная **bump map** карта для уточнения мелких деталей, данная функция не поддерживается в настоящий момент. Вам лучше конвертировать ее в карту нормалей и совместить с первичной картой нормалей или изменить во вкладке surface режим на detail normal и загрузить конвертированную из **height** в **normal** карту в **secondary normal map** слот.

Если она предназначена для parallax, измените normal map surface model на parallax загрузите ее в **parallax** слот.

Если она предназначена для displacement, включите height режим в **displacement** вкладке и загрузите ее туда. Также убедитесь, что включен **tessellation method** в **sub-division** вкладке.

Большинство параметров из SP 'по умолчанию' идет для UE4. В Toolbag2 есть пресет (сверху над материалами), который вы можете выбрать. SP использует параллакс режим, когда речь идет **height** картах, поэтому измените **surface module** с "normal map" на "**parallax map**", который позволит вам загружать карты нормалей и высот.

Убедитесь также, что в **reflection** вкладке выбран режим не Blinn-Phong, а GGX. Последний используется в Substance и UE4.

Кроме того, **height map** карта это рабочий формат в Painter, но экспортируется в качестве карты нормалей. Вы можете создать свой собственный профиль экспорта из SP и экспортировать все каналы в соответствии с вашими именами файлов для легкой загрузки в TB2.