

Необходимо написать плагин (addon) для программы Blender (<https://www.blender.org/>).

Требования к плагину:

Плагин должен содержать 1 операцию - сконвертировать материал на выбранном меше в материал Cycles.

Плагин должен создавать 1 кнопку на панели свойств материала. Эта кнопка вызывает операцию конверсии в материал Cycles.

Материал Cycles должен быть сгенерирован кодом.

Материал Cycles должен содержать в себе несколько нод (MixRGB, GlossyBRDF и др), соединенных между собой в правильном порядке.

При генерации в материале случайным образом выбираются 2 цвета. Далее по закону Френеля (нода Fresnel) смешивается цвет материала.

https://docs.blender.org/api/blender_python_api_2_65_5/info_tutorial_addon.html