Тестовое задание на позицию Technical Artist

Техническое задание:

Требуется сделать тайловый материал и интерфейс для него в Blender 3.3 LTS.

Требования к материалу:

- Материал должен смешивать 4 набора тайловых текстур по RGB Маскам с уникальными текстурами объекта. Материал также должен использовать 2 UV Канала
- Набор тайловых текстур должен включать в себя две текстуры с постфиксами _а и _n.
- Цвета масок для смешивания тайлов: Red Tile1, Green Tile2, Blue Tile3, Black Tile4.
- UV по которым должны мапиться текстуры:

UV1:

Albedo

Metallic

Roughness

Normal

UV2:

Tile albedo

Tile Metallic

Tile roughness

Tile Normal

• Параметры тайлов:

```
Name_a:
```

R:Albedo.r

G:Albedo.g

B:Albedo.b

A:Metalness

Name n:

R:Normal.r

G:Normal.g

B:Normal.b

A:Roughness

Требования к интерфейсу:

- Интерфейс должен содержать кнопку, при нажатии на которую на активный объект прокидывается тайловый материал
- Интерфейс должен содержать 4 поля для ввода пути до текстур на диске
- При добавлении в поле пути до текстуры Name_a в материал должна автоматически добавляться текстура, путь до которой указал пользователь. Также автоматически должна подхватываться текстура Name_n, соответствующая текстуре Name_a.
- Пользователь должен иметь возможность как прописать путь в поле вручную, так и с помощью file browser
- Также необходимо прописать обработку исключений/ошибок

Будет плюсом:

- Слайдеры контроля скейла тайлов в интерфейсе
- Смешивание тайлов не только по маскам, но и по displacement карте (второй набор тайловых текстур в архиве под названием "Displacement_Tiles") Параметры Displacement Tiles:

```
Name_a:
```

R:Albedo.r

G:Albedo.g

B:Albedo.b

A:Displacement

Name_n:

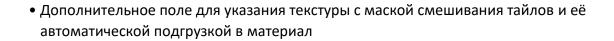
R:Normal.r

G:Normal.g

B:Normal.b

A:Roughness

• Отображение превью текстуры Name_a в интерфейсе



Ожидаемый результат:

Результатом вашей работы должен быть архив с аддоном для Blender3.3 LTS

Может быть полезно:

https://docs.blender.org/api/3.3/