

# 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 \_a 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

- Дополнительное поле для указания текстуры с маской смешивания тайлов и её автоматической подгрузкой в материал

**Ожидаемый результат:**

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

**Может быть полезно:**

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