

TP 1

Splatmap Based Custom Colors Shader

Se deberá desarrollar un shader capaz de permitir la personalización de la equipación de un conjunto deportivo. Para lo mismo se deberá cumplir con las siguientes pautas:

- Se deberá permitir que el usuario **combine 5 camisetas, 5 shorts y 5 medias a gusto**, utilizando **no más de 5 Splatmaps en total** para todas las prendas antes mencionadas.
- Para lograr el punto anterior es ideal la utilización de **máscaras**. Pueden implementarse **3 máscaras en blanco y negro o 1 splatmap**.
- Deberá **recibir 3 colores** que pintarán la superficie de la equipación teniendo en cuenta los **canales** correspondientes del **Splatmap**.
- Todas las texturas utilizadas en el shader deberán estar optimizadas al máximo, de forma tal que se gasten la menor cantidad de recursos sin sacrificar la calidad visual.
- Se deberá linkear la UI implementada a través del script **CustomizableSkinController.cs**, completando las líneas marcadas como **//TODO**