

## Teste Técnico – Tech Artist (Unity)

Tema: Templo de Zeus ⚡ ou Templo de Ares 🔥

Prazo: 7 dias corridos

### Objetivo

Desenvolver uma cena interativa 3D em Unity representando um templo mitológico — à escolha do candidato:

1. Templo de Zeus: atmosfera celestial, com foco em raios, energia divina e iluminação dourada.
2. Templo de Ares: ambiente de guerra, com fogo, brasas, destruição e tons vermelhos intensos.

O projeto deve demonstrar habilidades técnicas e artísticas em shaders, VFX, iluminação e integração visual.

### Requisitos Técnicos

1. Criar pelo menos dois shaders personalizados (Shader Graph ou HLSL):
  - Um para materiais dinâmicos (energia, eletricidade, lava, etc.)
  - Outro para efeito especial (dissolve, escudo, distorção, fogo dinâmico)
  - Parâmetros controláveis via script (intensidade, cor, progressão)
2. Criar de dois a três sistemas de partículas (Shuriken ou VFX Graph):
  - Pelo menos um reagindo a interação (tecla, aproximação, trigger)
  - Efeitos condizentes com o tema (faíscas, fumaça, raios, brasas)
3. Construir uma cena 3D simples, com iluminação e pós-processamento configurados:
  - Zeus: luz volumétrica, cores frias, emissive azul e dourado
  - Ares: sombras fortes, cores quentes, tons vermelhos e alaranjados
4. Criar um evento interativo, como ativar o altar e disparar efeitos visuais.
5. Implementar scripts simples em C# para controlar shaders e efeitos.
6. Demonstrar boas práticas de otimização, como batching, instanced materials, reflection probes e light bake.

### Entregáveis

1. Projeto Unity 3D completo (URP 2022.3+ recomendado)
2. Build jogável (Windows ou WebGL)
3. README.md contendo:
  - Versão da Unity e pipeline utilizada
  - Descrição dos shaders e efeitos visuais criados
  - Tema escolhido (Zeus ou Ares) e justificativa artística
  - Técnicas de otimização aplicadas
  - Controles básicos e instruções de execução

## **Critérios de Avaliação**

1. Shaders e Materiais: 30%
2. Efeitos Visuais (VFX): 25%
3. Iluminação e Pós-Processo: 20%
4. Interatividade e Integração: 15%
5. Organização e Performance: 10%

## **Restrições**

1. Pode usar assets gratuitos, desde que citados no README.
2. Modelagem não é avaliada — use primitivas se desejar.
3. É permitido o uso de IA apenas para referências visuais, não para gerar shaders ou código.

## **Bônus (Opcional)**

1. Shader avançado de dissolve ou rebuild sincronizado ao evento do altar.
2. Integração com Timeline, sincronizando VFX, luz e som.
3. Sistema de transição climática: chuva e trovoadas (Zeus) ou cinzas e neblina (Ares).