

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).