**Technical Artist - Intégrateur**

**Test unity**

**1 - SceneTest 1**

Dans cette première scène, vous disposez de 3 cubes, ainsi vous devez :

Cube\_RandomColor :

* Créez un bouton UI, qui, lorsqu’on clique dessus, déclenche la fonction « RandomizeColor() » du script RandomColor.
* Ce bouton doit également déclencher une animation sur le cube « Cube\_RandomColor » à l’aide d’un Animator et d’un Trigger.

*(Vous pouvez utiliser uniquement les composants Unity ou créer votre propre script)*

Cube\_ShaderIssue :

* Ce cube possède un Shader Custom avec plusieurs erreurs, identifiez-les à l’aide de la console et résolvez-les.

Cube\_ShaderGraph :

* Modifiez le shader « MixShaderGraph » avec shader graph pour obtenir le même rendu que le Shader custom :
  + La texture 1 doit être mixée avec la Color1
  + La texture 2 doit être mixée avec la Color2
  + Les deux textures ainsi obtenues doivent-être combinées, en tenant compte de l’alpha de la texture 2.

**2 - SceneTest 2**

A partir de l’animation existante et des références (dans le dossier Assets/Références), créez et proposez un vfx sur le Micro et pour compléter l’animation.

*(Vous pouvez ajouter des éléments graphiques, créer des shaders, des particules, ajouter de l’animation)*