De stiut:

Shaderul Acid nu e gata si nu prea e bun

Shaderele de tipul Image Effects se folosesc cu un cod de run. (aka RunningImageEffects)

Toate shaderele trebuie sa aibe cel putin un material asociat

Se pot folosi mai multe materiale care utilizeaza un singur shader, astfel incat propietatile shaderului sa fie modificate independent(de exemplu, pt parallax)