

Разработать собственные шейдеры для игры-клона Helix Jump, разработанной ранее на предыдущих лекциях.

Задание считается выполненным, если:

- Разработано не менее трех шейдеров
- Шейдеры должны включать в себя не менее 3-х осмысленных частей, влияющих на конечный вид объекта (чтобы посмотреть на другие node, перейдите по ссылке(<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.shadergraph@7.4/manual/index.html>))
- Сами шейдеры должны иметь свойства, которые позволяют изменить материал на объекте.

Материалы с вашими шейдерами должны быть применены в игре на различных объектах.

Примеры: градиент для шарика, красные мигающие платформы, “[растворение](#)” при проигрыше.