



AlphaFence: é apenas uma textura com o AlphaToMask On que retira o fundo da imagem da cerca e deixa ele transparente.

BallsPSY: apenas um efeito que estava tentando algo, porém no meio do caminho ficou animação bacana meio psicodélica.

BarberBar: uma textura que move a UV em x, na função frag, de acordo com o `_Time.y` para parecer que o cilindro da barbearia está rotacionando, também dá para controlar a sua velocidade através do `_TextureMoveSpeed`.

GettingRed: quando você aperta espaço várias vezes vai mudando a textura através de um lerp entre duas texturas, onde a segunda textura possui uma animação de UV que se move em y.

Transition: quando você entra no collider a frente da caixa ela muda a textura para uma outra através do lerp.

Water: shader para simular água, ele movimenta os vértices do objeto na função vert para simular ondas por meio desse código

```
v.vertex.y += cos(v.uv.x * _Waves + _Time.y) * _Speed;  
v.vertex.y += sin(v.uv.y * _Waves / 2.0 + _Time.y) * _Speed;
```

onde dá para mudar a velocidade e o tamanho das ondas, além de ter uma textura UV que se movimenta para acompanhar a animação das ondas.