Placa branca com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

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   
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.