

# TP 6

## Postprocessing Cameras Transition

Se deberá desarrollar un shader capaz de realizar una transición entre dos cámaras que estén renderizando en tiempo real.

Para lo mismo se deberá cumplir con las siguientes pautas:

- Ambas cámaras deben estar renderizando objetos en tiempo real.
- Se deberá manipular el estado de la transición a través de un slider o animación.
- Se deberá implementar una máscara para dirigir la transición.
- Se deberá manipular vía script el estado de las cámaras para reducir problemas de performance (Ej: Las cámaras solo deben estar encendidas en simultáneo si se está ejecutando la transición, caso contrario solo debe estar encendida la que tiene que renderizar en ese momento).