Ejercicio 3

**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 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).