除了给模型正确材质效果外，额外实现了：

1.用重写了玻璃材质的shader，如利用grab pass做扭曲，做blur，做clip，做动画，水雾等

2.切换了延迟渲染

3.做了后处理（SSR，AO等）

4.烘焙场景（动态物体用了光照探针，反射用了反射球）

5.树影用了灯光Cookie

6.写了相机控制脚本（wasd移动，按右键旋转视角，滑轮调速度）