## 12.1屏幕后处理

默认情况，OnRenderImage函数在所有不透明和透明的pass执行完毕后被调用，以便对所有游戏对象产生影响。

但，有时候希望在不透明pass执行完毕后调用（即渲染队列小于等于2500的pass，Background、Geometry、AlphaTest）。可以加ImageEffectOpaque属性。

以下是标配：

ZTest Always

Cull Off

ZWrite Off

(因为后处理实际是场景中绘制了与屏幕同宽高的面片，上面是为了防止对其他物体产生影响。比如，用了ImageEffectOpaque后，要关深度写入以免影响透明物体)

\_MainTex为原屏幕图像的纹理。

12.6 MotionBlur

两个pass。

单独一个pass处理A通道，是不希望RGB通道的透明混合影响真正的A。