## LightShaftsCommandBuffer

第一步：pass 4 - downsample depth to half

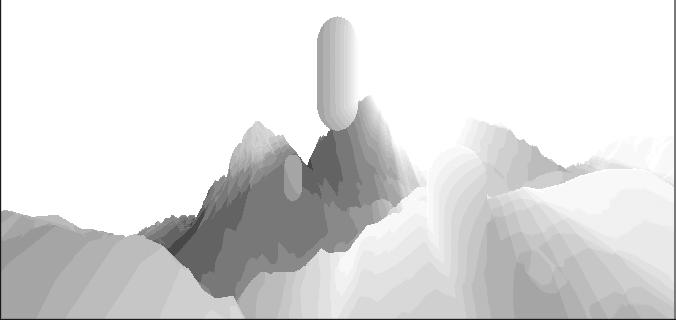
Bilinear Filter了一下depth texture

注意到vs里面也做了处理

第二步：pass 10 - light shaft

绘制出inscattering texture

使用了一张\_DitherTexture来扰动raymarch的初始位置，如果去掉这个扰动，则渲染结果会有明显的banding：



当然也会导致最终结果的artifact



第三步：pass 2 - horizontal blur (lores)

第四步：pass 3 - vertical blur (lores)

Blur的对象是inscattering texture( \_MainTex)

Depth Diff用来算权重

第五步：pass 5 - bilateral upsample

High+Low Res Depth一起用来算权重