<https://blog.csdn.net/u011748727/article/details/68947207>

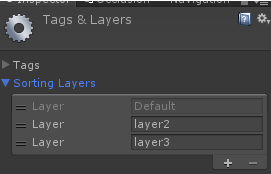
能够影响渲染顺序的因素有：

1、Camera Depth

相机组件上设置的相机深度，深度越大越靠后渲染。

2、Sorting Layer

在Tags & Layers设置中可见



3、Order In Layer

相对于Sorting Layer的子排序，用这个值做比较时只有都在同一层时才有效。

4、RenderQueue

Shader中对Tags设置的“Queue”。

首先根据Camera的depth来 排序，高的后渲染，然后是根据renderqueue分出是否是半透明材质，renderqueue只要>2500（最高5000），就属于半透明材质渲染，≤2500就是不透明材质渲染，所以不透明材质一定在半透明材质之前渲染，两种类型会有不同的处理方式这个一会说；当属于同种类型（同为透明或者同为不透明）的材质时，则根据renderqueue的值来排序，高的后渲染；但如果材质类型相同（同为透明或者同为不透明），RQ又相同，那么又会由sortring layer和sorting order来排序，且layer优先级高于order，并且排序 规则都是值高的后渲染；离相机的距离z仅在其他这些条件都相同的时候才能起作用，对于不透明材质是离得近的先渲染（先画近的后画远的，因为近的会遮挡远的，这样画远的时候可以少画一些），对于半透明材质是离得远的先渲染（先画远的后画近的，因为是透明，要是先画近的效果就不对了，肯定得一层一层这样画）   综合一下渲染优先级：Camera.Depth>材质类型（是否透明，由RQ来判断）>renderQueue>sorting layer>sorting order>离相机距离z

但是如果在同一个相机下，两个材质相同的话（材质相同是RQ相同的充分条件，材质相同则RQ相同，但是RQ相同不代表材质相同），GPU只会画一次（因为 已经被批处理了，是因为我开启了dynamic batch）