**渲染队列**

**What:**

Unity为了解决渲染顺序的问题提供了渲染队列这一解决方案。

**How:**

**Why:**

**使用什么标签决定渲染队列？**

Queue

**Unity提前定义了哪些渲染队列？**

Background 1000

Geometry 2000

AlphaTest 2450

Transparent 3000

Overlay 4000