**渲染纹理**

**What:**

摄像机的渲染结果可以存到一个中间缓冲中，即渲染目标纹理。

**Why:**

**How:**

**Unity中使用渲染纹理的两种方式。**

1. 在Project目录下创建一个渲染纹理，然后把某个摄像机的渲染目标设置成该渲染纹理；
2. 在屏幕后处理时使用GrabPass命令或OnRenderImage函数来获取当前屏幕图像。