**屏幕后处理**

**What:**

在渲染完整个场景得到屏幕图像后，再对图像进行一系列操作，实现各种屏幕特效。

**Why:**

景深，运动模糊等效果

**How:**

**Unity中如何实现屏幕后处理效果？**

1. 在OnRenderImage(RenderTexture src, RenderTexture dest)函数中，第一个参数对应的是源渲染纹理，第二个参数对应的是渲染目标纹理；
2. 在OnRenderImage函数中，我们通常是利用Graphics.Blit函数来完成对渲染纹理的处理。

Blit(Texture src, RenderTexture dest, Material mat, int pass = -1)

src纹理会被传递给Shader中名为\_MainTex的纹理属性。参数pass的默认值为-1，表示将会一次调用Shader内的所有Pass。否则，只会调用给定索引的Pass。

1. 默认情况下，OnRenderImage函数会在所有的不透明和透明的Pass执行完毕后被调用，但有时我们希望在不透明的Pass执行完毕后立即调用OnRenderImage函数，从而不对透明物体产生影响。我们可以在OnRenderImage函数前添加ImageEffectOpaque属性来实现这个目的。