在创建渲染管线之前，我们先进行两个前置工作：

1. 首先通过Player Settings将Color Space由Gamma空间切换为Linear线性空间。

2. 通过Windows->PackageManager，搜索Core RP Library并下载该包。

Frame Debugger

局部类在很多项目的开发中比较常用，经常用于分离编辑器中静态编辑的相关代码和运行时动态调用的相关代码。

游戏场景中的Main Camera深度值默认是-1，若场景中有多个相机，它们的渲染顺序是按深度递增渲染的。