1. Camera 组件Depth属性决定不同相机渲染顺序，从小到大渲染。
2. Camera.AddCommandBuffer添加CommandBuffer后，CommandBuffer会一直在摄像机里面，调用RemoveCommandBuffer移除。
3. 模糊的时候是 C#迭代for循环，还是shader循环
4. Formal场景里主相机Clipping Planes的Near为0.02时，深度贴图无法生成，改为0.3就好了
5. 同一个相机用CommandBuffer做后处理，最低限度需要两个CommandBuffer，进行三次Blit：

\_opaqueBuffer.*Blit*(*BuiltinRenderTextureType*.*CurrentActive*, \_renderTex);

\_opaqueBuffer.*Blit*(\_renderTex, buffer0);

\_transparentBuffer.*Blit*(buffer0, *BuiltinRenderTextureType*.*CurrentActive*, \_mat, 1);

1. 优化5，使用一个CommandBuffer，

\_opaqueBuffer.*Blit*(tempTex, *BuiltinRenderTextureType*.*CameraTarget*, \_mat, 3);