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