RenderQueue

Unity3d查看渲染顺序：

Windows -> Analysis -> frame debug

https://docs.unity3d.com/Manual/SL-SubShaderTags.html

指定物体的渲染顺序：

Tags { “Queue” = “XXXX” }

* **Background：** 对应数值为 1000，用于需要被最先渲染的对象，。
* **Geometry：** 对应数值为 2000, 用于不透明的物体。这个是默认的选项（如果不指明 Queue 标签的值，自动给你指定为 Geometry）。

**从前到后 ：（尽量减少写Gbuffer的次数）**

Front

Back

* **AlphaTest：** 对应的数值为 2450, 用于需要使用 AlphaTest 的对象来提高性能。AlphaTest 类似于裁剪 (clip) 功能。
* **Transparent：** 对应的数值为 3000， 用于需要使用 alpha blending 的对象，比如粒子，玻璃等。

**从后向前：**

Back

Front

* **Overlay：** 对应的数值为 4000，用于最后被渲染的对象，。

**Background : 不是 sky box 仅仅就是一个渲染队列其中之一**

默认 什么都不做：

1 cube

2, sphere