https://docs.unity3d.com/Manual/ExecutionOrder.html

屏幕后期特效：

场景渲染完以后 在 添加一些 特效。

1,引擎 渲染后最终的结果 是一张图片 。

1， void OnRenderImage(RenderTexture sourceTexture, RenderTexture desTexture)

2， Graphics.Blit(sourceTexture, desTexture,mat);

sourceTexture 拦截 相机渲染出来的图片 。

mat : 用哪个材质球 重新渲染 sourceTexture 。

desTexture ：更改以后的图片 存在这里 重新交给引擎。

2,将 图片传递给 shader 进行 二次计算 。