**Post-FX Stack**

**自定义绘制**

我们当前使用的Blit方法会绘制一个覆盖了整个屏幕空间的由两个三角形组成的四边形网格，但是我们可以通过创建一个将整个屏幕包括在内的大三角形获得相同的结果，超出屏幕部分会由GPU自行裁剪，这样工作量会少一些。

