自定义一个PrimitiveComponent 并且在GetDynamicMeshElements中添加一个测试正方体绘制。

自定义VS与PV Shader，可通过插件快速定制，也可以添加到源码中编译进行，通过绘制贴图达到贴图效果

自定义ComputeShader 将计算抛给GPU并且将绘制结果输出为贴图。

在渲染管线中插入一步，进行自己的后期渲染绘制。

将要：MeshDrawPipline NO

END

再看看RenderTarget