轮廓：

1. 直接　渲染两个物体　。

　一个大　　一个小　　。　大是轮廓　　直接返回一个　颜色。

Pass{}

1. 渲染一个物体
2. 找到边缘
3. 给边缘着色
4. 非边缘地带正常纹理采样。