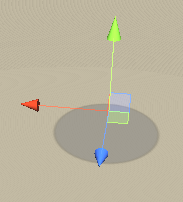
1.隐藏默认的移动坐标轴



2.bug：鼠标移入的时候判断有点击

3.混合shader处理每种纹理的缩放