**Alpha PreMultiply**

**What:**

**Why:**

可以让两个像素之间线性插值(texture filtering)后颜色结果更合理，使得带透明通道图片的纹理可以进行正常的线性插值。

**How:**

**URP中Alpha PreMultiply如何实现的？**

#ifdef \_ALPHAPREMULTIPLY\_ON

    outBRDFData.diffuse \*= alpha;

alpha = alpha \* oneMinusReflectivity + reflectivity;

#endif

Blend One OneMinusSrcAlpha