Blood 血液闪烁特效：

1, 红色光线 从两边闪出

（0--1）

（1.5 .5）

（-0.5 .5）

2，红色 有 中间到两边 渐变 变浓。

通过 圆心的距离 判别 渐变的 过程 。

Length : 求 向量的 模长

Lerp：

(1-t) A + t \* B

Clamp （x, a, b） : 表示 将 X 限制在 a 和 B 之间 。

Material 更改 shader 属性：

graphicMat.SetFloat

graphicMat.SetTexture