Shader 1.0 纹理 ：

格式：

SetTexture [TextureName] {Texture Block}

TextureName ： 表示纹理变量 。

**Previous**  : 表示前面一个 SetTexture 出来以后的像素 。

**Primary** : 表示 顶点计算出来的颜色。

**Texture**  : 等于SetTexture当前的 纹理变量

**Constant** : 表示一个固定的颜色。（1，1，1，1）

combine Primary \*Texture ：

表示 两个 像素的 乘法： (1,0,0,1) ( 0.5,0,0,1)

越乘 越暗 越加越亮 。

combine src1 lerp (src2) src3:

Lerp:

让 src1 和 src3 进行混合 .

混合的方式 取决于 src2的 alpha 值 ：

(1-t)A + tB

设置constantColor 两种方式：

1，constantColor(0,1,0,1)

SetTexture[\_MainTex]

{

// constantColor(0,1,0,1)

combine Texture \*Constant

}

2，

Property 设置：

\_ConsColor("Color",Color)=(1,0,0,1)

SetTexture[\_MainTex]

{

constantColor[\_ConsColor]

combine Texture \*Constant

}

Shader 1.0 适应 所有的 显卡 。