波动实例：

y=Asin(ωx+φ)

φ：决定波形与X轴位置关系或横向移动距离（左加右减）

ω：决定周期（[最小正周期](https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%80%E5%B0%8F%E6%AD%A3%E5%91%A8%E6%9C%9F)T=2π/∣ω∣）

A：决定峰值（即纵向拉伸压缩的倍数）

顶点着色器：

1. 计算顶点 位置
2. 矩阵转换

片段着色器：

1. 纹理寻址
2. 灯光作用。

Shader 2.0 对 property 变量 需要引用 。

float \_Frenquncy ;

float \_Arange ;

float \_Speed ;

\_Time : 表示 时间 周期 。

颜色 和 vector :

.xyzw rgba