Shader 2.0 :

片段着色器：

1, 纹理采样

2, 灯光作用 。

河流效果：

1,让纹理 滚动起来 。

UV :

(0,1) (1,1)

(0,0) (1,0)

纹理 ： 当前在屏幕中显示区域：

tex2D(\_MainTex, i.uv)

MainTex：　一张图片

i.uv　　：　表示比例　ＵＶ坐标。（０―――１）

（１）

Clamp: 表示 UV 坐标 超过 1 永远取 1 这个地方的像素 。

UV 比0 小 取的都是 0 这个地方的 像素。

Repeat : UV 超过 1 取小数部分 跟 （0--1）

UV 动画 。