Shader1.0 顶点着色器 --🡪 光栅化 ----🡪 片段着色器

顶点着色器 :

1,计算顶点的颜色

2，计算灯光设置

片段着色器

1,纹理采样 。

顶点着色器 4： 片段着色器100\*100：

贴纹理：

1. 大小 跟我这个显示区域 不匹配 怎么办 ？
2. 纹理 跟显示区域 相等 。

显示区域100\*100 纹理 大小 ： 100\*100

1. 纹理大于显示区域：

显示区域 100\*100 纹理 大小 ：1024\*512

100 （0.5）

1000

1, 采用 等比例 映射 。

（0，1） （1，1）

（0.0 ，0.0） （1，0）

UV:

2,

Point : 就近采样。

Bilinear : 就近 周围 四个像素的平均：

（1，1，1，1）

( 上+ 中 + 下+ 左+ 右) / 5

Trilinear : 就近 周围 8 个像素 的平均。

3, 纹理像素 小于 显示区域：

显示区域 100\*100 纹理 大小 ：50\*50

100 (0,0) (0.01,0)

10

锯齿 ： 马赛克 ：