/\*

\* POSITION 位置

\* COLOR 颜色

\* NORMAL 法线

\* TANGENT 切线

\* TEXCOORD0 第一套纹理

\* TEXCOORD1 第二套纹理

\* TEXCOORD2 第三套纹理

\* TEXCOORD3 第四套纹理

\*/

/\*\*

\* 1 abs(num) 绝对值

\* 2 三角函数

\* 3 cross(a,b) 两个向量叉积

\* 4 determinant 矩阵的行列式

\* 5 dot(a,b) 两个向量的点集

\* 6 floor(x) 向下取整

\* 7 lerp(a,b,f)在a,b之间线性插值

\* 8 log2(x)基于2为底x 的对数

\* 9 mul(m,n)矩阵x矩阵 矩阵x向量 向量x矩阵

\* 10 power(x,y)x的y次方

\* 11 radians(x) 度转幅度

\* 12 reflect(v,n) v关于法线n的反射向量

\* 13 round(x) 靠近取整数

\* 14 tex2D(sampler,x) 2维纹理查找

\* 15 tex3Dproj(sampler,x)投影三维纹理查找

\* 16 texCUBE 立方体纹理贴图查找

\*/

/\*基本数据类型

float half double 浮点数

bool 数据类型表示浮点类型

sampler\*纹理对象的句柄 sampler/1D/2D/3D/CUBE/RECT

内置向量数据类型 float4(float,float,float,float)向量长度不能超过4

内置矩阵数据类型 float1x1 float2x3 float4x3 float4x4 长度不能超过4x4

内置数组类型float a[10] 10个float float4 b[10] 10个float4

shader属性

Float Int Color或者Vector Range

2D

Rect

Cube

3D

}