cw.shader 主要是做了一个Ztest greater的提前绘制效果。

如果要使用透视描边的效果，则需再你在物体的材质shader上，新加一个pass（引入cw.shader的pass）

**加入方式：** UsePass "Unlit/cw/CROSSWALL"

可参考我修改的Standard2.shader，在Standard基础上修改的。在每个subshader上加入了透视效果的pass



