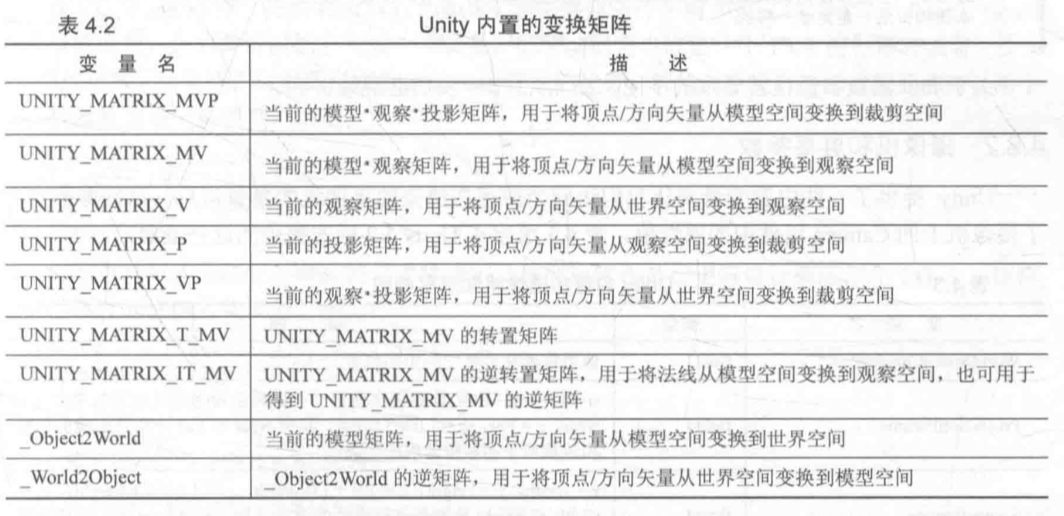
Unity shaderlab中的一些内置变量



修正WorldToObject更新为unity\_WorldToObject是float4x4

修正ObjectToObject更新为unity\_ObjectToObject是float4x4

