# Surface Shader 结构

https://docs.unity3d.com/Manual/SL-SurfaceShaders.html

1,沒有pass .

Unity 5.0 以后 ：

#pragma surface surfaceFunction lightModel [optionalparams]

surfaceFunction : 顶点 surf 灯光 finalColor

unity 5.0 以前 ：

#pragma surface surf Lambert vertex:MyVertex finalcolor:MyColor