**ShaderGUI**

**ShaderGUI的作用是什么？**

扩展和定制材质面板。

**如何扩展材质面板？**

1. 我们使用CustomEditor来扩展材质面板，声明在Shader最下方。

2. 创建子文件夹Editor，然后创建脚本CustomShaderGUI.cs，该类继承ShaderGUI并重载OnGUI方法来扩展材质编辑器。我们需要访问3个相关对象并追踪它们，第一个MaterialEditor是用来显示和编辑材质的属性，第二个Object[]数组是正在编辑的材质的引用对象，可以通过材质编辑器的Targets属性得到，第三个参数是可以编辑的属性数组。