**ShaderGUI**

**What:**

**Why:**

**扩展材质面板**

**How:**

**如何使用ShaderGUI？**

1. 在Shader最下方声明CustomEditor "CustomShaderGUI"
2. 在Editor文件夹下创建脚本CustomShaderGUI.cs，该类继承ShaderGUI并重载OnGUI方法。