ShaderlabVS专业版

ShaderlabVS专业版

介绍

安装

主要特点

- 1. 语法突出显示
- 2. 代码完成和基本的智能感知
- 3. 悬停信息
- 4. 签名帮助
- 5. 自动格式

格式文档

格式选择

在新的线路上放置开放的支撑件

宏对齐模式

带有层次结构的缩进

没有层次结构的缩进

没有缩进,但有层次结构

没有压进结构, 也没有层次结构

- 6. 转到定义
- 7. 支持SRP
- 8. 代码片段

转录器

更多信息

介绍

ShaderlabVSPro是一个用于Unity阴影实验室编程的可视化SisuilStudio插件。

文档 | 论坛 | 电子邮件 | 资产 存储

```
View Git Project Debug
    File Edit
                                         Test
                                              Analyze
                                                       Tools
                                                              Extensions
                                                                                 D
                                                                        Search...
                                                                                       Solution1
    Window Help
  0-0 8-2 1 5-6-
                                                        - > Attach... - 🔊 🐼 🚽 🔚 🏗 🖫 🖫 🥦 🐪 🐪 📲
                                                                                                             Solution Explorer Git Changes
   NewUnlitShader.shader # X
         1 □ Shader "Unlit/NewUnlitShader"
         2
         3 E
                 Properties
         4
                 {
                     _MainTex("Texture", 2D) = "white" { }
                 SubShader
         8 E
         9
                     Tags { "RenderType" = "Transparent" "Queue" = "Transparent" }
        10
        11
                     LOD 100
        12
                     Pass
        13 E
        14
                         CGPROGRAM
        15
        16
        17
                         #pragma vertex vert
        18
                         #pragma fragment frag
        19
                         // make fog work
        20
                         #pragma multi_compile_fog
        21
                         #include "UnityCG.cginc"
        22
        23
                         struct appdata
        24 F
        25
                             float4 vertex: POSITION;
        26
        27
                             float2 uv: TEXCOORD0;
        28
                         };
        29
        30
                         struct v2f
        31
                         {
   100 % +
                             floats inv TEVCOOPDA.
             No issues found
                                                                         h Ln: 14 Ch: 4 Col: 10 TABS CRLF
  Error List
☐ Rea...
```

安装

- 1. 得到。路径下的vsxi文件 资产/ShaderlabVS/VSPlugin
- 2. 双击。vsxi文件,一个VisualStudio扩展安装窗口将弹出
- 3. 在安装窗口时,单击"安装"按钮
- 4. 安装成功后, 重新启动VisualStudio

主要特点

1. 语法突出显示

```
File Edit View
                  Git Project Debug
                                     Test
                                           Analyze
                                                    Tools
                                                          Extensions
                                                                    Search... P
                                                                                   Solution1
  Window Help
O - O 👸 - 🚵 🔛 🚰 19 - C -
                                                       ▶ Attach... • 🎜 🙆 – 🔚 🗏 🗷 📜
                                                                                                          Solution Explorer Git Changes
NewUnlitShader.shader + X
       1 □Shader "Unlit/NewUnlitShader"
      _MainTex("Texture", 2D) = "white" { }
      8 🖻
                  Tags { "RenderType" = "Transparent" "Queue" = "Transparent" }
                  LOD 100
                      CGPROGRAM
                      #pragma vertex vert
                      #pragma fragment frag
                      #pragma multi_compile_fog
                      #include "UnityCG.cginc"
                      struct appdata
                          float4 vertex: POSITION;
      30 E
100 %
                          floata un TEVCONODO
           No issues found
                                                                            Ln: 14 Ch: 4 Col: 10 TABS CRLF
Error List
```

2. 代码完成和基本的智能感知

```
UNITY_TOG_CORDS(1)
float4 vertex: SV_POSITION;
};

sampler2D _MainTex;
float4 _MainTex_ST;

v2f vert(appdata v)
{
    v2f o;

    o.vertex = UnityObjectToClipPos(v.);
    o.uv = TRANSFORM_TEX(v.uv, _M float4  vertex  UNITY_TRANSFER_FOG(o, o.vertex);  uv  vertex  uv  vertex  ver
```

3. 悬停信息

```
derType" = "Transparent" "Queue" = "Background" }

Determine in which order your objects are drawn using the Queue tag.

AM

vertex vert
fragment frag
fog work
multi_compile_fog
e "UnityCG.cginc"
appdata
at4 vertex: POSITION;
```

4. 签名帮助

5. 自动格式

格式文档

通过菜单编辑器一高级一格式文档

格式选择

果

在新的线路上放置开放的支撑件

我们可以在工具->选项->文本编辑器->阴影实验室->格式化页面中设置大括号格式化样式。如果"在新线上放置打开支撑"为真,格式化后,打开支撑将在新线中,如下所示

```
如果(真)
{
}
```

如 在新的线路上放置支架 是,格式化后,打开括号不会在新行。

```
如果(真){}
```

宏对齐模式

在设置中,阴影标签vscode部分中有一个名为"格式化:样式"的项,请将宏对齐模式更改为为宏设置格式化模式。

带有层次结构的缩进

没有层次结构的缩进

没有缩进, 但有层次结构

没有压进结构, 也没有层次结构

6. 转到定义

```
v2f o;
   o.vertex = UnityObjectToClipPos(v.vertex);
   O.UV = TRANSFORM TEX(V IIV MainTex);
   UNIT 🔓 Go To Definition
                              F12
            Breakpoint
   retu
                              Ctrl+X
            Cut
        □ Copy
                              Ctrl+C
loat3 G 🗂 Paste
                              Ctrl+V
                                      vv2)
            Annotation
            Outlining
fixed4 frag(v2f i): SV_Target
   fixed4 col = tex2D( MainTex, i):
```

7. 支持SRP

```
#pragma vertex vert
#pragma fragment frag
#pragma multi_compile_fog
#include "UnityCG.cginc"
#include "Packages/com.unity.render-pipelines.core/"
                                                    CHANGELOG.md
struct appdata
                                                    A LICENSE.md
                                                     🔎 package.json
    float4 vertex: POSITION;
                                                     ValidationConfig.json
    float2 uv: TEXCOORD0;
                                                     Documentation~
};
                                                     Editor
                                                     Runtime
struct v2f
                                                     ShaderLibrary
                                                     Tests
    float2 uv: TEXCOORD0;
    UNITY_FOG_COORDS(1)
    float4 vertex: SV POSITION:
```

8. 代码片段

以下是片段:

片段	描述

blend1-dc_1	混合OneMinusDst颜色1
blend1_1-sa	混合一个OneMinusSrcAlpha
blend1_1	混在一起
blenddc_0	混合DstColor零
blenddc_sc	混合DstColorSrc颜色
blendsa_1-sa	混合SrcAlphaOneMinusSrcAlpha
cgp	cg程序
为了	为了环
forr	反向 为了 环
glp	格拉斯普林斯格尔
hlp	hlsl程序修正lsl
如果	如果{}
如果其他	如果{}其他{}
inc	#include ""
incpkg	#包括"包"
incucg	#include "UnityCG.cginc"
prop2d	2D 类型属性
propc	颜色 类型属性
支柱立方体	立方 类型属性
propf	浮点 类型属性
支柱范围	范围 型质
小道具	属性 {}
propv	矢量 类型属性
地区	//region //endregion
region2	//#region //#endregion
著色器	着色器 {}
结构	结构{。};
subshader	SubShader { }

标记	标签{。}
tagtt	同时具有渲染类型和队列的标记是透明的

转录器

v1. 1. 2

- •在"程序包"文件夹中添加对着色器的支持
- ●添加对VisualStudio2020预览的支持
- •修复当结构包含宏时,在代码完成中丢失的一些错误•

v1. 1. 1

- •改进了自动格式化中的宏格式化
- •修复异常时,放置支撑在新行是假的自动格式
- •修复了包含方法成员的结构的代码完成不正确的错误

v1. 1. 0

- •添加格式选择功能
- •更好的HLSL支持添加更多的关键字和内置方法
- •更好地概述支持区域和项目块
- ●更好的宏格式。我们可以在宏对齐模式中更改不同的样式,设置更好的类型和方法的语法突出显示●
- •修复了结构化缓冲区在悬停信息中显示为缓冲区类型的错误
- •修复一些破坏着色器编译

v1. 0. 5

- •更好的代码完成匹配
- •添加版本更新通知
- ●修复一些小错误

v1. 0. 4

- •改进所有事件的高亮显示将忽略注释行
- •提高了对大文件的性能
- •修复了对最后一行注释不工作的错误

V1. 0. 3

- •在新的行格式化样式上添加放置开放的大括号
- •在悬停信息中添加类型信息
- •修复了在转到定义中找不到方法中的变量的错误
- •在某些情况下,某些变量/成员的修复类型名称是错误的

V1. 0. 2 Beta3

- •为方法/变量/类型添加"要转到定义"的功能
- •为选定单词的所有出现情况添加突出显示
- •为由宏定义的方法添加签名帮助支持
- •改善支架匹配标记的背景颜色
- •修复了由宏定义的方法在完成过程中缺失的错误
- •修复了在"代码已完成"中重复完成项的错误
- •修复了内置包含的着色器库缺失的错误

V1. 0. 1 beta2

- •改进语法突出显示
- •添加代码片段支持

v1.0 beta1

初始化承诺

更多信息

参观地点http://www.amlovey.com/shaderlabvs