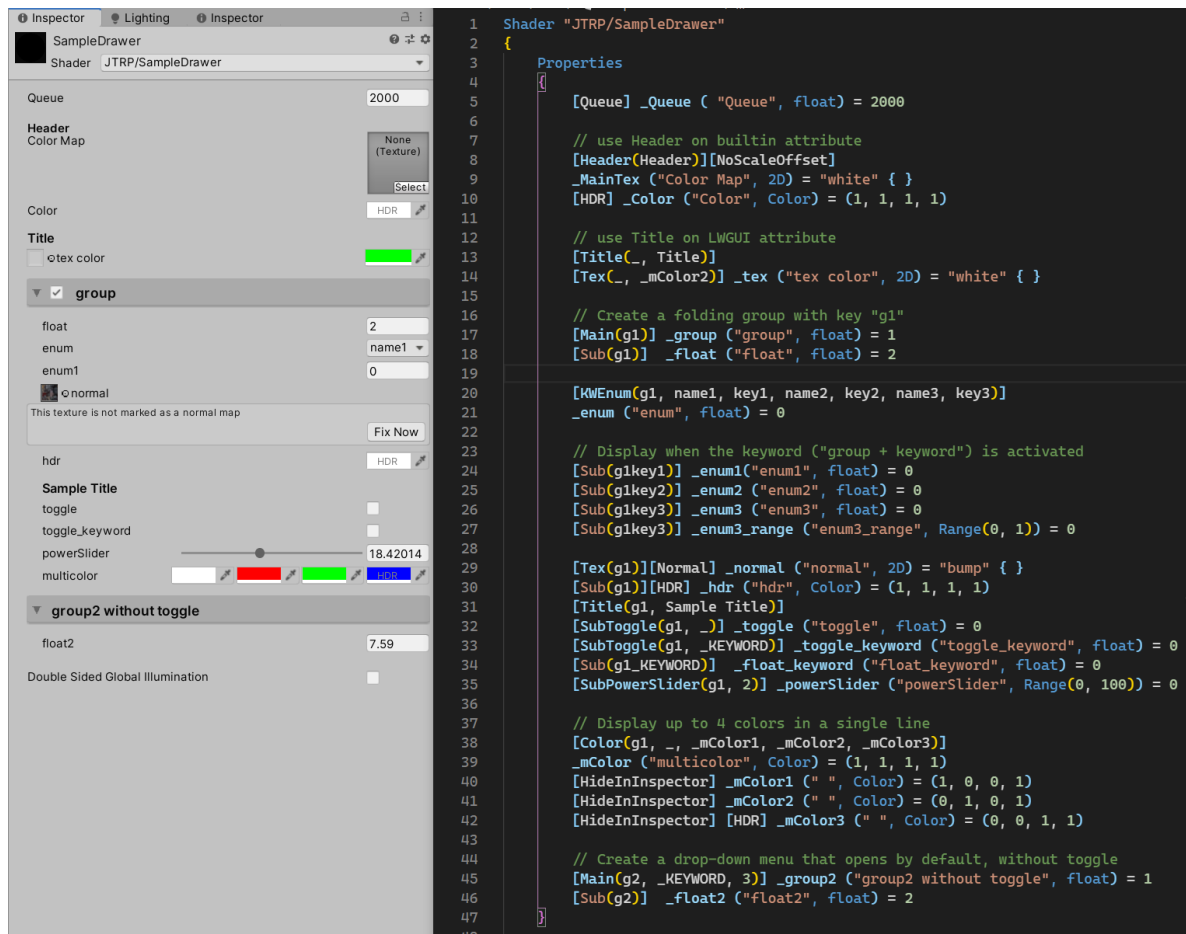


# Light Weight ShaderGUI



LWGUI是一般ShaderGUI的替代方案，为了写最少的代码并保持灵活易用而编写。所有功能基于Custom Drawer，只需在Shader Property前加上Attribute即可实现各种自定义ShaderGUI。使用时无需写一行ShaderGUI，写Shader的同时进行排版，不同Shader互不相干。Shader末尾需要添加CustomEditor "JTRP.ShaderDrawer.LWGUI"。

JTRP是一个基于HDRP的卡通渲染管线，LWGUI内置于JTRP，你可以在JTRP的[Lit Shader](#)找到更多使用示例。

## Function List

```
1  /// 创建一个折叠组
2  /// group: group key，不提供则使用shader property name
3  /// keyword: _为忽略，不填和__为属性名大写 + _ON
4  /// style: 0 默认关闭; 1 默认打开; 2 默认关闭无toggle; 3 默认打开无toggle
5  Main(string group = "", string keyword = "", float style = 0)
6
7  /// 在折叠组内以默认形式绘制属性
8  /// group: 父折叠组的group key，支持后缀KEnum或SubToggle的Keyword以根据enum显示
9  Sub(string group)
10
11  /// n为显示的名字，k为对应Keyword，最多5组，float值为当前激活的Keyword index (0-4)
12  KEnum(string group, string n1, string k1, ... string n5, string k5)
13
14  /// 以单行显示Texture，支持额外属性
15  /// extraPropName: 需要显示的额外属性名称
16  Tex(string group = "", string extraPropName = "")
```

```

17
18 /// 支持并排最多4个颜色，支持HDR/HSV
19 /// parameter: 填入HSV则将当前颜色转换为HSV颜色传入Shader，无需则填 "_"
20 /// color: 可选额外颜色的property name
21 /// 注意：更改参数需要手动刷新Drawer实例，在shader中随意输入字符引发报错再撤销以刷新
Drawer实例
22 color(string group, string parameter, string color2, string color3, string
color4)
23
24 /// 以SubToggle形式显示float
25 /// keyword: _为忽略，不填和__为属性名大写 + _ON
26 SubToggle(string group, string keyword = "")
27
28 /// 同内置PowerSlider，非线性Range
29 SubPowerSlider(string group, float power = 1)
30
31 /// 同内置Header，仅与LWGUI共同使用
32 Title(string group, string header)
33
34 /// 绘制float以更改Render Queue
35 [Queue]
36

```

其中函数名带Sub的一般只支持在折叠组下显示，不带Sub的group参数填 "\_" 以在折叠组外显示，另外Decorator与内置Drawer不兼容，比如 [Header(string)] 只应在不使用Attribute或使用内置Attribute的Property上使用，而在使用LWGUI的Property上应使用 [Title(group, string)]，否则显示可能会出错。

如需实现自己的Drawer，可以参考ShaderDrawer.cs。SubDrawer类提供了与MainDrawer配套使用的功能。请注意：

- 重写matchPropType以筛选特定的属性类型以绘制，返回false则会以默认方式绘制
- 重写DrawProp以自定义方式绘制属性，DrawerUtility.cs提供了一些工具函数
- GetPropertyHeight函数在使用EditorGUILayout.GetControlRect()后不起作用，一般只使用GetControlRect()
- EditorGUIUtility.labelWidth = 0时MaterialEditor.GetRectAfterLabelWidth才会得到期望的结果

反馈: [New issue](#)