

孤独の巡礼

昵称：太乙_真人
园龄：12年2个月
粉丝：28
关注：0
+加关注

< 2025年6月 >
日 一 二 三 四 五 六
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12

搜索

找找看

常用链接
我的随笔
我的评论
我的参与
最新评论
我的标签

随笔档案
2025年3月(1)
2024年6月(1)
2024年4月(1)
2023年11月(1)
2023年10月(1)
2023年8月(3)
2023年7月(2)
2023年5月(1)
2023年4月(3)
2023年3月(5)
2023年2月(4)
2023年1月(21)
2022年11月(1)
2022年9月(1)
2022年6月(1)
更多

阅读排行榜
1. Unity3d之将terrain转化成mesh(15416)
2. c#之如何转换文本文件编码格式为utf-8(12123)
3. Unity如何退出游戏(11153)
4. 四元数小总结(9945)
5. Unity shader之ColorMask(8331)

评论排行榜
1. Unity 之事件系统(6)
2. Unity3d之将terrain转化成mesh(4)
3. Unity性能优化之特效合并(3)
4. Unity之如何从fbx提取Animation clip文件(3)
5. unity3d 多人寻路堵塞堆叠问题(3)

推荐排行榜

Unity Shader之自定义GUI

shader可以自己写一个shader gui，即写一个类继承自**ShaderGUI**，参考文档：
<https://docs.unity3d.com/Manual/SL-CustomEditor.html>

这是完全没有问题的，但有时想简单点，不想这么麻烦。


那么可以使用unity给我们提供好的一些GUI，即**MaterialPropertyDrawer**,

参考文档：<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MaterialPropertyDrawer.html>

总体来说，MaterialPropertyDrawers内置了4种最常见的面板：ToggleDrawer，EnumDrawer，KeywordEnumDrawer，PowerSliderDrawer。

类别	描述
ToggleDrawer	把一个类型为float的属性显示为一个开关，它的值要么是0要么是1。当选它时，Unity还会设置一个名为大写属性名_ON（可以自定义名字）的shader feature（需要在shader里使用”#pragma shader_feature”或者”#pragma multi_compile_”来定义它），我们可以在shader里用过#if、#ifdef或者#if defined关键词来判断它当前是否被开启。
EnumDrawer	把一个类型为float的属性显示为一个下拉列表。可以使用UnityEngine.Rendering命名空间下的各种状态来设置对应的渲染状态，例如ZWrite、ZTest、Blend等。据实验推测，这个值不可以随便定义，老老实实用UnityEngine.Rendering。
KeywordEnum	和EnumDrawer类似，也会把一个类型为float的属性显示为一个下拉列表，但不同的是它会定义一组shader keyword（需要在shader里使用”#pragma multi_compile”来定义它们）。这些keyword的名字是大写属性名_枚举名。同样，我们可以在shader里用过#if、#ifdef或者#if defined配合#elif来判断当前选择是哪个keyword。最多同时支持9个keywords。
PowerSliderDrawer	显示一个非线性响应的滑动条，其中PowerSliderDrawer中的参数指定了底数，然后我们再根据Range()来指定范围。其实简单说来就是滑动条上的数值不再是均匀变化了，而是xslider进行变化，但我们在shader里还是可以直接访问到一个float数值。

下面的代码没有任何实际意义，只是为了演示四种面板：



```
1 Shader "Custom/Material Property Drawer Example"
2 {
3     Properties
4     {
5         // Header creates a header text before the shader property.
6         [Header(Material Property Drawer Example)]
7         // Space creates vertical space before the shader property.
8         [Space]
9
10        _MainTex ("Main Tex", 2D) = "white" {}
11        _SecondTex ("Second Tex", 2D) = "white" {}
12
13        // Large amount of space
14        [Space(50)]
15
16        // Toggle displays a **float** as a toggle.
17        // The property value will be 0 or 1, depending on the toggle state.
```

1. c#如何判断字符串是否含中文(2)
2. Unity3d之将terrain转化成mesh(2)
3. Jenkins+Unity自动化打包之如何跑通第一个shell脚本打印Hello world(1)
4. Unity shader学习之简单的水效果(1)
5. Unity 之事件系统(1)

最新评论

1. Re:Unity3d 开发之 ulua 坑的总结【Unity3D】Unity3D技术栈

--little_fat_sheep

2. Re:Unity3d之将terrain转化成mesh
@马马呼呼 var t = terrainObj.transfor
m.parent.Find(transName); 可能是Terra
in没有parent导致的, 给Terrain一个父节
点试试...

--孤独的巡礼

3. Re:Unity3d之将terrain转化成mesh
为啥代码复制进去之后 报错了 报了个这
个 NullReferenceException: Object ref
erence not set to an instance of an ob
ject Te...

--马马呼呼

4. Re:Unity之如何从fbx提取Animation
clip文件
大佬, AnimationClip直接在Fbx里压缩
和去除Scale不是也可以吗, 为啥要把Ani
mationClip给复制出一份呢?

--Li_sj

5. Re:Unity 之 Addressable Asset Syst
em 之工具创建group
你好. 你可以给我一个下载这个项目do
wnload link 或 GitHub link 吗?

--MikakuTosu

Unity Shader之自定义GUI - 太乙_真人 - 博客园

```

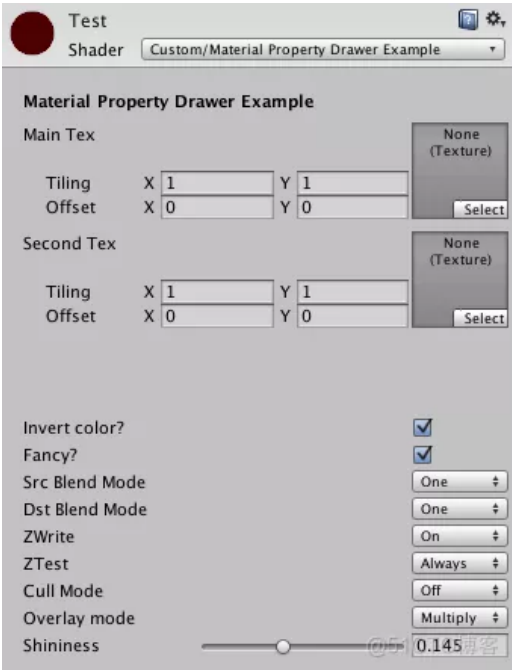
18 // When it is on, a shader keyword with the uppercase property name + "_ON" will b
19 // or an explicitly specified shader keyword.
20 [Toggle] _Invert ("Invert color?", Float) = 0
21
22 // Will set "ENABLE_FANCY" shader keyword when set
23 [Toggle(ENABLE_FANCY)] _Fancy ("Fancy?", Float) = 0
24
25 // Enum displays a popup menu for a **float** property.
26 // You can supply either an enum type name
27 // (preferably fully qualified with namespaces, in case there are multiple types)
28 // or explicit name/value pairs to display.
29 // Up to **7** name/value pairs can be specified
30 [Enum(UnityEngine.Rendering.BlendMode)] _SrcBlend ("Src Blend Mode", Float) = 1
31 [Enum(UnityEngine.Rendering.BlendMode)] _DstBlend ("Dst Blend Mode", Float) = 1
32 [Enum(Off, 0, On, 1)] _ZWrite ("ZWrite", Float) = 0
33 [Enum(UnityEngine.Rendering.CompareFunction)] _ZTest ("ZTest", Float) = 0
34 [Enum(UnityEngine.Rendering.CullMode)] _Cull ("Cull Mode", Float) = 1
35
36 // KeywordEnum displays a popup menu for a **float** property, and enables corres
37 // This is used with "#pragma multi_compile" in shaders, to enable or disable par
38 // Each name will enable "property name" + underscore + "enum name", uppercased,
39 // Up to **9** names can be provided.
40 [KeywordEnum(None, Add, Multiply)] _Overlay ("Overlay mode", Float) = 0
41
42 // PowerSlider displays a slider with a non-linear response for a Range shader pr
43 // A slider with 3.0 response curve
44 [PowerSlider(3.0)] _Shininess ("Shininess", Range (0.01, 1)) = 0.08
45 }
46 SubShader
47 {
48     Tags { "Queue"="Transparent" "RenderType"="Transparent" }
49     Blend [_SrcBlend] [_DstBlend]
50     ZWrite [_ZWrite]
51     ZTest [_ZTest]
52     Cull [_Cull]
53
54     Pass
55     {
56         CGPROGRAM
57         // Need to define _INVERT_ON shader keyword
58         #pragma shader_feature _INVERT_ON
59         // Need to define _INVERT_ON shader keyword
60         #pragma shader_feature ENABLE_FANCY
61         // No comma between features
62         #pragma multi_compile _OVERLAY_NONE _OVERLAY_ADD _OVERLAY_MULTIPLY
63
64         #pragma vertex vert
65         #pragma fragment frag
66
67         #include "UnityCG.cginc"
68
69         sampler2D _MainTex;
70         float4 _MainTex_ST;
71         sampler2D _SecondTex;
72         float4 _SecondTex_ST;
73         float _Shininess;
74
75         struct appdata
76         {
77             float4 vertex : POSITION;
78             float2 uv : TEXCOORD0;
79         };
80
81         struct v2f

```

```
82     {
83         float4 uv : TEXCOORD0;
84         float4 vertex : SV_POSITION;
85     };
86
87     v2f vert (appdata v)
88     {
89         v2f o;
90         o.vertex = mul(UNITY_MATRIX_MVP, v.vertex);
91         o.uv.xy = TRANSFORM_TEX(v.uv, _MainTex);
92         o.uv.zw = TRANSFORM_TEX(v.uv, _SecondTex);
93         return o;
94     }
95
96     fixed4 frag (v2f i) : SV_Target
97     {
98         // sample the texture
99         fixed4 col = tex2D(_MainTex, i.uv.xy);
100
101         // Use #if, #ifdef or #if defined
102         #if _INVERT_ON
103             col = 1 - col;
104         #endif
105
106         // Use #if, #ifdef or #if defined
107         #if ENABLE_FANCY
108             col.r = 0.5;
109         #endif
110
111         fixed4 secCol = tex2D(_SecondTex, i.uv.zw);
112
113         #if _OVERLAY_ADD
114             col += secCol;
115         #elif _OVERLAY_MULTIPLY
116             col *= secCol;
117         #endif
118
119         col *= _Shininess;
120
121         return col;
122     }
123     ENDCG
124 }
125 }
126 }
```



效果如下：



可参考：

[Unity 自定义Shader GUI](#)

转载请注明出处：<https://www.cnblogs.com/jietian331/p/17296261.html>

好文要顶

关注我

收藏该文

微信分享



太乙_真人

粉丝 - 28 关注 - 0

+加关注

00

[升级成为会员](#)

« 上一篇：[Unity Shader之如何实现Low版钻石效果](#)
» 下一篇：[Unity URP之通过Feature实现毛皮效果](#)

posted @ 2023-04-07 15:10 太乙_真人 阅读(399) 评论(0) 收藏 举报

[刷新页面](#) [返回顶部](#)

登录后才能查看或发表评论，立即 [登录](#) 或者 [逛逛](#) 博客园首页

- 【推荐】100%开源！大型工业跨平台软件C++源码提供，建模，组态！
- 【推荐】国内首个AI IDE，深度理解中文开发场景，立即下载体验Trae
- 【推荐】Flutter适配HarmonyOS 5知识地图，实战解析+高频避坑指南
- 【推荐】凌霄软件回馈社区，携手博客园推出1Panel与Halo联合终身会员
- 【推荐】轻量又高性能的 SSH 工具 IShell：AI 加持，快人一步



豆包

快速输出 提效神奇

— 要求告诉豆包，它帮你搞定 —

相关博文：
· [Unity UGUI之UI圆角shader](#)

- Unity Shader之皮肤渲染之用颜色实现sss效果
- Shader内容释义
- Unity Shader从入门到**
- Unity Shader基础

阅读排行:

- 我的开源十年
- .net入行第4年
- C#/.NET/.NET Core优秀项目和框架2025年5月简报
- 杂七杂八系列----C#代码如何影响CPU缓存速度?
- (包含5w字提示词开源) 手把手教你搭建开源提示词优化平台

历史上的今天:

- 2013-04-07 CSS选择器总结
- 2013-04-07 HTML总结
- 2013-04-07 C#网络编程socket使用总结
- 2013-04-07 多线程总结
- 2013-04-07 ADO.NET技术总结
- 2013-04-07 C#面向对象三大特性总结

