



Verbesserungen an Shadern und visuellen Shadern in Godot 4.0

Description

In [einem Blog-Beitrag von Yuri \(Chaosus\)](#) stellt er die Änderungen am Shader vor, an denen er die letzten 18 Monate gearbeitet hat. Die Änderungen betreffen Benutzerfreundlichkeit des Editors und die Shader-Sprache. Außerdem kommen viele neu eingebaute Funktionen hinzu.

Diese eingebauten Funktionen können verwendet werden, um die Leistung manuell zu optimieren, indem Low-Level-Operationen wie Bit-Packing durchgeführt werden. Sie sind zu spezifisch, um für VisualShaders offengelegt zu werden (zumindest im Moment), aber auf sie kann über die Ausdrücke oder Plugins dort zugegriffen werden. Diese Funktionen sind die gleichen wie in GLSL.

Date Created

1. November 2021

Author

sven