

SG_Transparent

Save Asset

Save As...

Show In Project

Check Out

Color Mode

<None>

Blackboard

Graph Inspector

Main Pre

SG_Transparent

Shader Graphs



Albedo Texture2D

Category

Float

Vector 2

Vector 3

Vector 4

Color

Boolean

Gradient

Texture 2D

Texture 2D Array

Texture 3D

Cubemap

Graph Settings

Albedo Texture2D

Albedo Texture2D

_Albedo_Texture2D

None (Texture)

White

Offset

Inherit

SG_Transparent*

Save AssetSave As...Show In ProjectCheck OutColor Mode <None>BlackboardGraph Inspector

SG_Transparent
Shader Graphs

Albedo Texture2D

AlbedoColor

カラー

Graph Inspector

Node SettingsGraph Settings

Property: AlbedoColor

Name	AlbedoColor
Reference	_AlbedoColor
Default	HDR
Mode	HDR
Precision	Inherit
Exposed	<input checked="" type="checkbox"/>
Override Property	<input type="checkbox"/>
Declaration	

Texture&Color

乗算ノード

テクスチャ

カラー

Tiling And Offset

Sample Texture 2D

Multiply

AlbedoColor(4)

Albedo Texture2D(T2)

Texture(T2)

UV(2)

Sampler(SS)

RGBA(4)

R(1)

G(1)

B(1)

A(1)

Type

Default

Space

Tangent

Out(4)

Vertex

Object Space Position(3)

Object Space Normal(3)

Object Space Tangent(3)

ベースカラー: 色

Fragment

Base Color(3)

Alpha(1)

X 0.5 Alpha Clip Threshold(1)

テクスチャード

SG_Transparent

Shader Graphs



● Albedo Texture2D Texture2D

● AlbedoColor Color

● Tiling Vector2

● DitherSize Float

● FadeStartDistance Float

● FadeEndDistance Float

カメラの位置

FromCamera

ディザーの距離

ディザーノードに
接続

マテリアルの位置

処理を開始する距離

処理を完了する距離

Lerp

X 0.4 A(1)
X 1.5 B(1)
T(1)

Out(1)

Smoothstep

Out(1)

Distance

A(3)
B(3)

Out(1)

Position

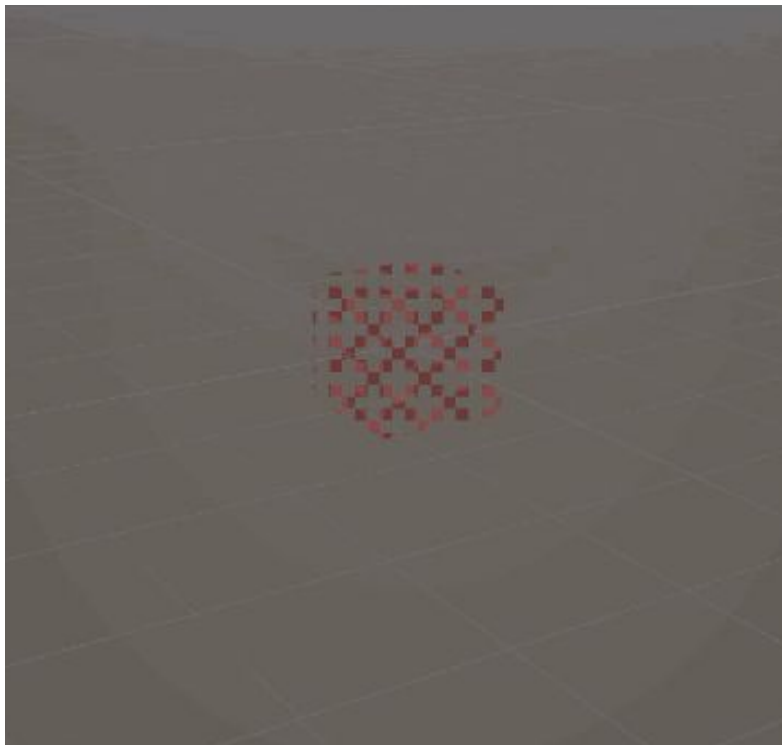
Out(3)

Space

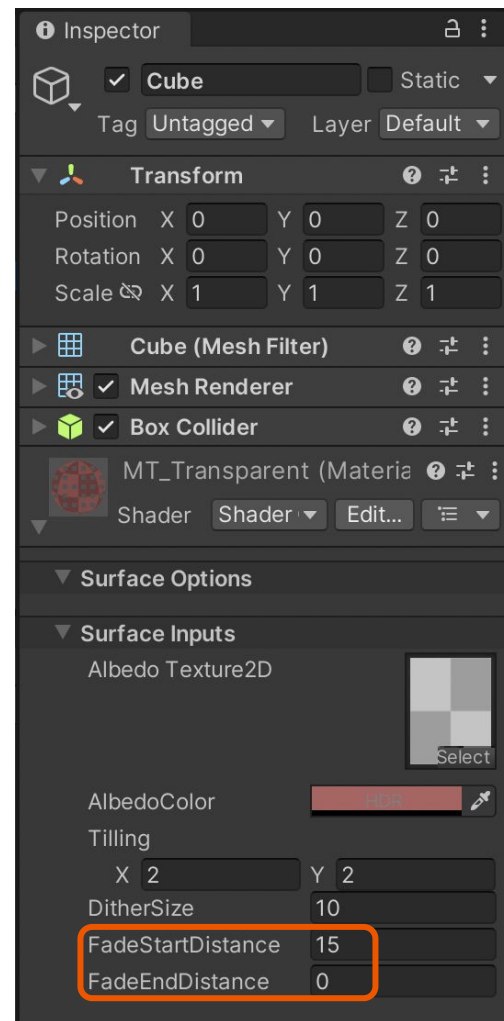
World

距離の範囲

カメラからマテリアルの距離



近づいたら現れる





近づいたら消える

