

Peek a Node - ドキュメント

Peekは、ノードエディターのサイドバーに統合された、Blender用の階層的なノード管理システムです。ノードグループの中に入ることなく、その内部構造を「覗き見る(Peek)」ことができます。



グローバルコレクション (Global Collections)

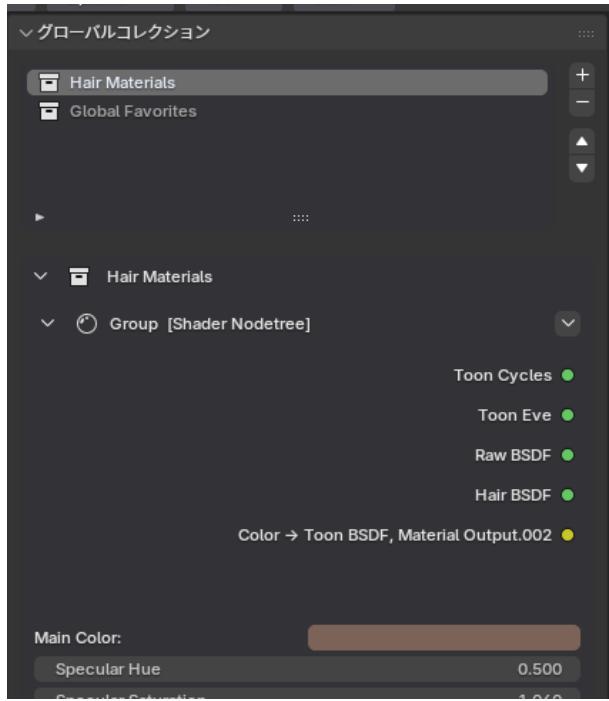


図 1: Peek グローバルコレクション・サブパネル

グローバルコレクションは、Peekの最も簡単な利用方法です。これらはPeekサイドバー・パネル(グローバルコレクション・サブパネル)からグローバルに表示されるノードコレクションです。グローバルコレクションリストの横にある上/下矢印を使って、ノードコレクションの追加/削除や並べ替えが可能です。

使い方

サイドバーに追加したいノードを右クリックし、以下を選択します：コンテキストメニュー -> **Peek** オプション -> 新規グローバルコレクション / コレクション名(コレクションが既に存在する場合)。

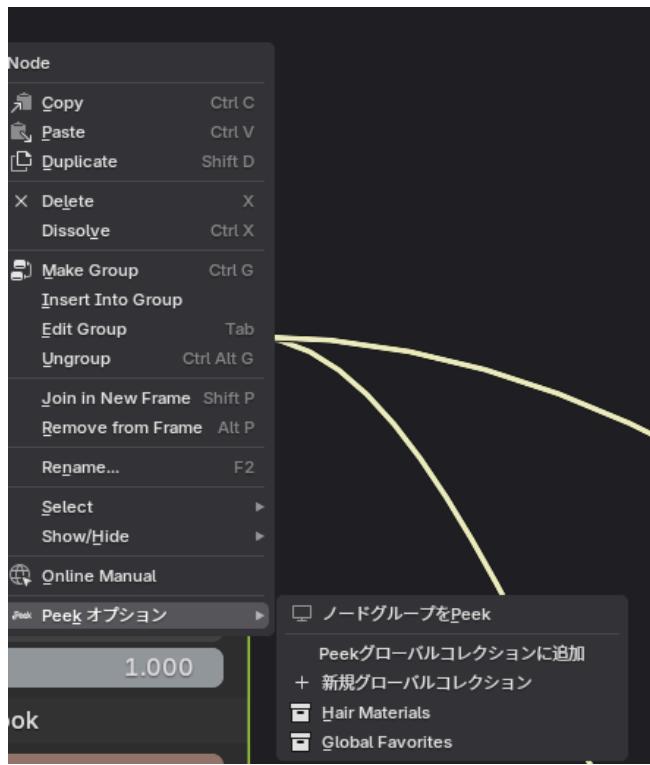


図 2: ノードをグローバルコレクションに追加

プロンプトが表示されたらグローバルコレクションの名前を入力すると、そのコレクション内にノードが表示されます。

グローバルコレクション内のノードは、それらが属する特定のマテリアルに紐付けられます。

重要: グローバルコレクションを使用してPeekに追加されたノードグループ内のノードは、「ノードグループをPeek」機能を使用し始めると削除(プルーニング)されます。(以下の「ノードグループをPeek」の使用方法を参照してください)。

◦

ノードグループをPeek (Peek Node Group)

ノードグループを使用すると、Peekの高度な機能が利用可能になります。

使い方

ノードグループを右クリックし、以下を選択します：コンテキストメニュー -> **Peek オプション** -> ノードグループをPeek。

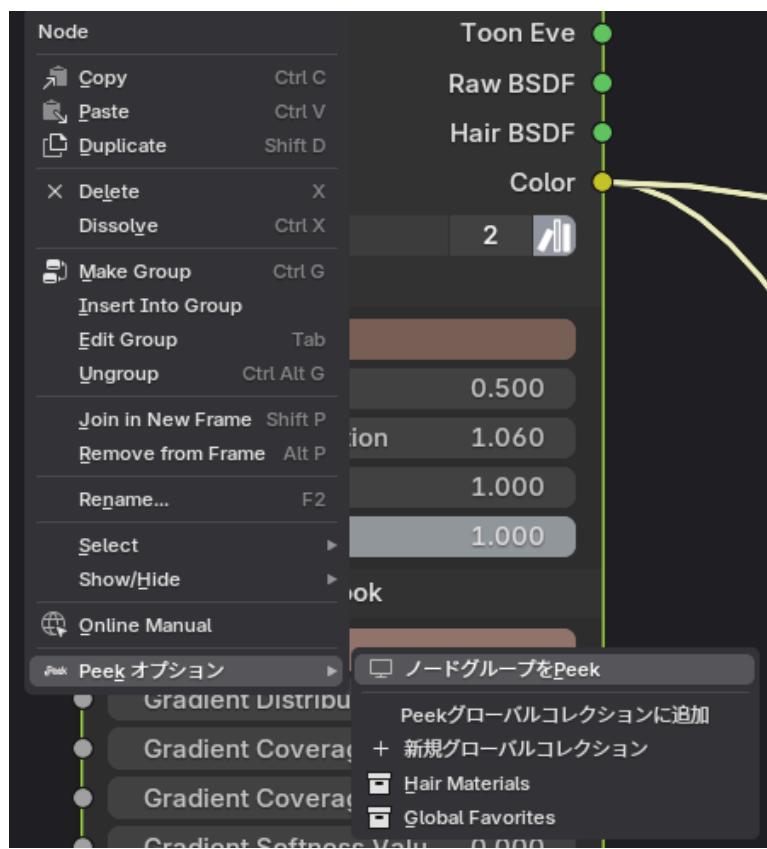


図 3: ノードグループをPeek 階層構造に追加

これにより、ノードグループが **Peek** 階層構造に追加されます。一度 **Peek** 階層構造に追加されると、その内部をナビゲートし、サイドバーで管理したいノードを選択できるようになります。

Peekされたノードグループ内のノードを右クリックし、以下を選択します：コンテキストメニュー

-> **Peek** オプション -> 新規コレクション / コレクション名(コレクションが既に存在する場合)。

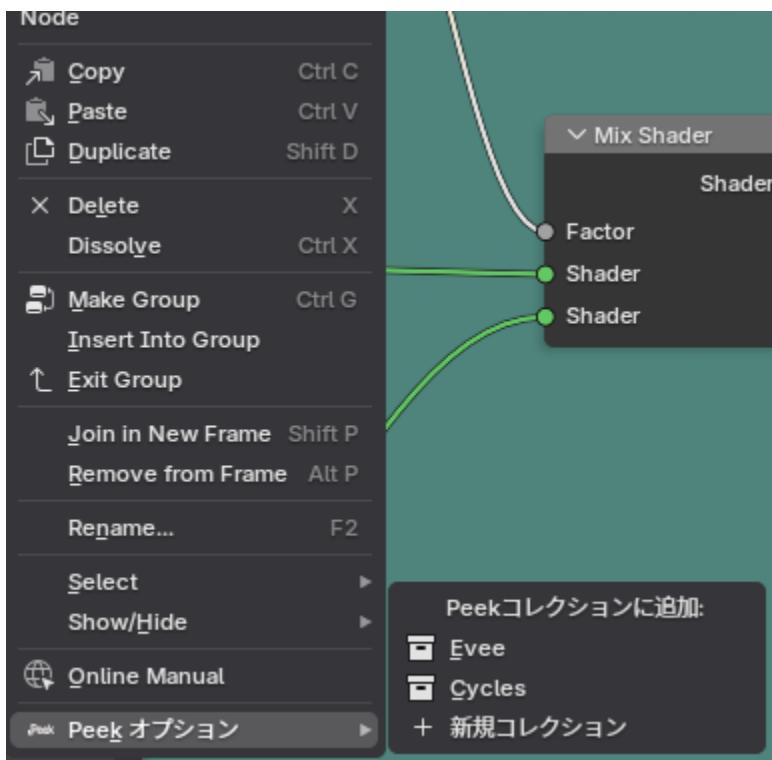


図 4: "Peek"されたノードをカスタムコレクションに追加

コレクション名の入力を求められます。デフォルトは「My Controls」です。完了すると、そのノードは カスタムコレクション サブパネルに表示されます。

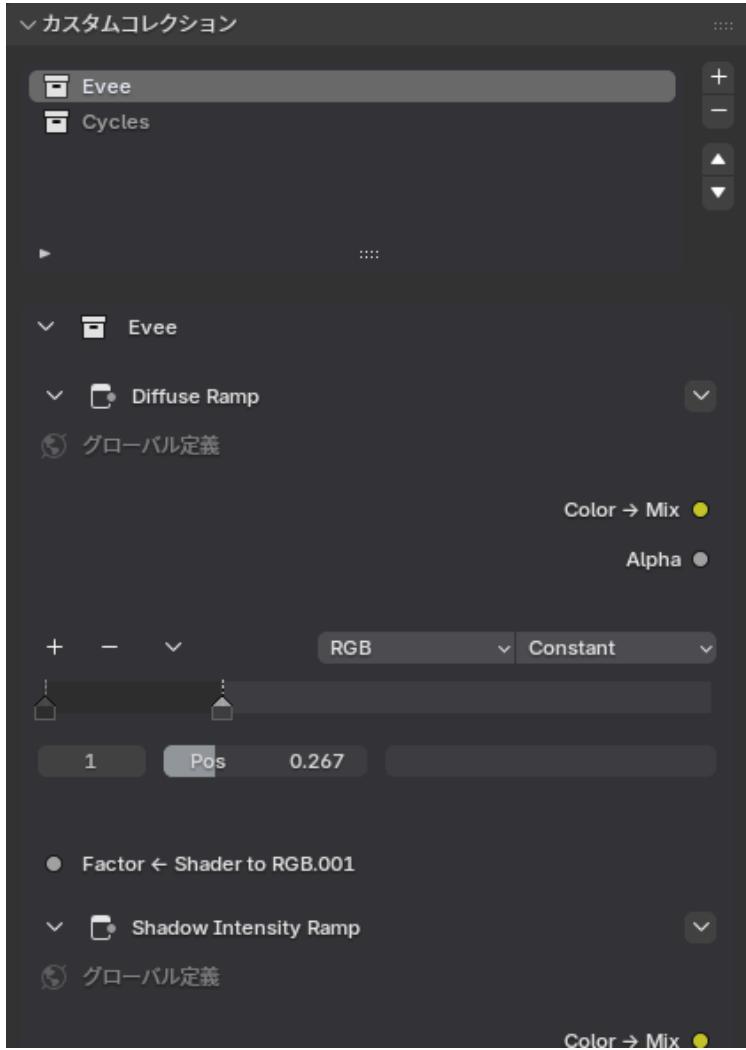


図 5: カスタムコレクション・サブパネル

カスタムコレクションリストの横にある上/下矢印を使って、ノードコレクションの追加/削除や並べ替えが可能です。

※ **Peek** 階層構造 には、ノードグループとそのノードグループが存在するマテリアルの両方が表示されます。これにより、Blenderファイル内のノードグループ間を非常に便利にナビゲートできます。

Peek 階層構造の操作とノードグループ操作

Peek 階層構造 には3つの主要な操作があります。これらは横にあるドロップダウン矢印からアクセスできます。

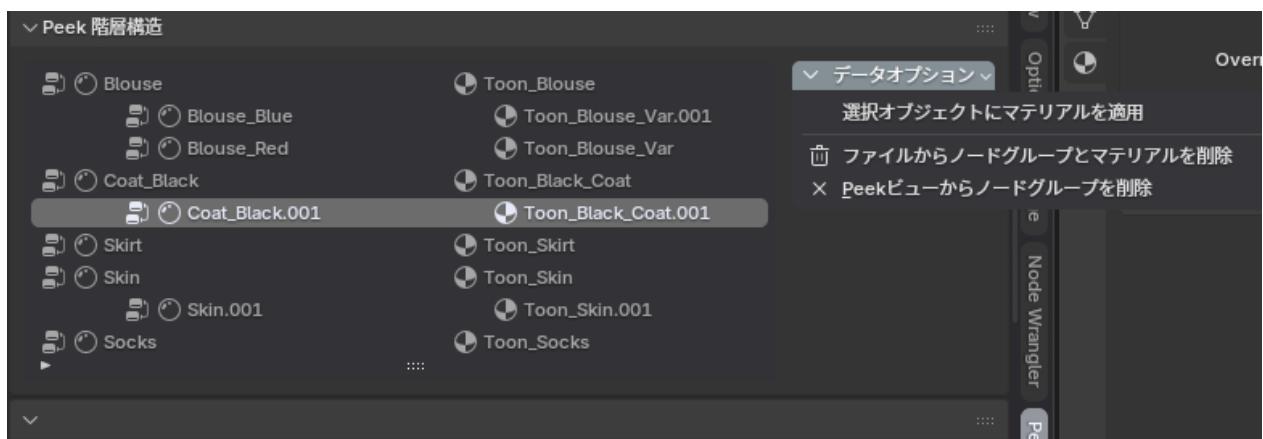


図 6: Peek 階層構造 操作コンテキストメニュー

1. 選択オブジェクトにマテリアルを適用: この操作は、Peek 階層構造 で選択されたマテリアルを、3Dビューポートで選択されているすべてのオブジェクトに適用します。
2. ファイルからノードグループとマテリアルを削除: この操作は、Blenderファイルを閉じる際にノードグループとマテリアルが削除されるよう安全にマークします。一般的にこのオプションは安全に使用できますが、操作を実行する前にBlenderファイルを保存することを推奨します。
3. Peekビューからノードグループを削除: この操作は、Peekされたノードグループを Peek 階層構造 から削除します。そのノードグループに対して Peek 階層構造 の代わりに グローバルコレクション を使用したい場合に便利です。

ノードグループ操作 (Node Group Operations)

ノードグループが初めてPeekに追加される際、それはPeekの「ルートマテリアル(Root

Material)」として扱われます。以下の操作が可能です:

- 独自のバリエントを作成: 3Dビューポートで現在選択されているオブジェクトに対し、現在のマテリアルの独自のバリエント(派生版)を作成します。同じノードコレクションを保持しますが、親/ルートマテリアルとは独立して変更可能です。

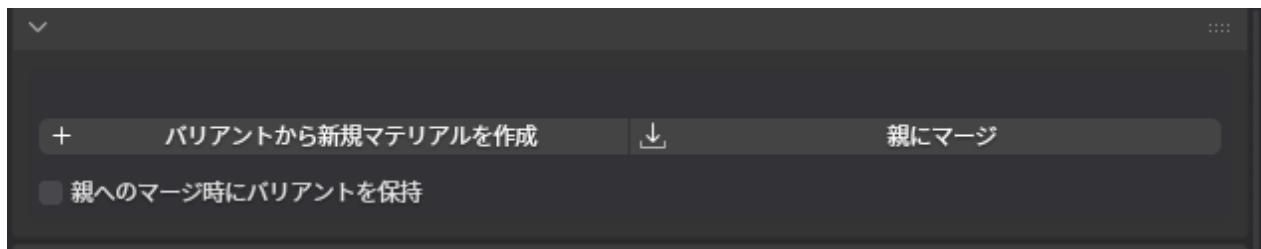


図 7: ノードグループ操作サブパネルの位置

独自のバリエントが作成されると、それは **Peek** 階層構造 内で親/ルートマテリアルの子として表示されます。オリジナルのルートマテリアルを変更したり破壊したりすることなく、マテリアル設定を安全に反復(イテレーション)できます。また、マテリアルのバリエーションを整理して保存するためにも使用できます。

独自のバリエントには以下の操作があります:

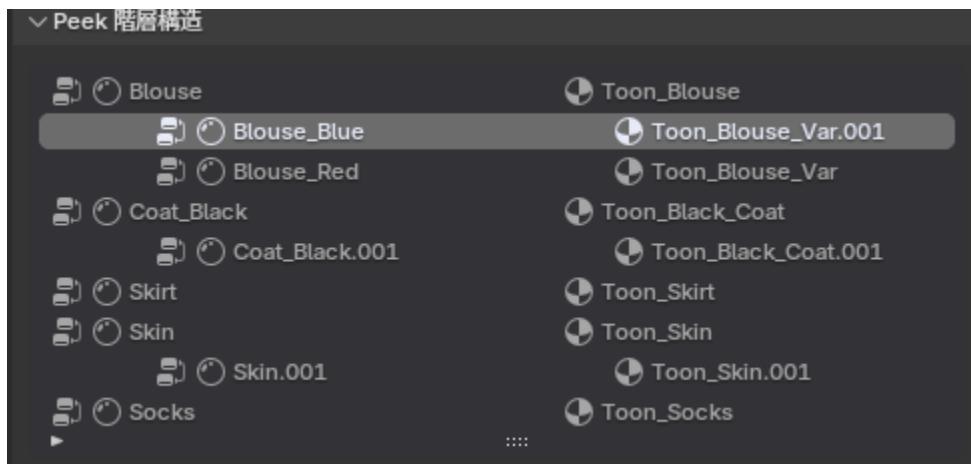


図 8: ルートマテリアルの子としての独自のバリエント

- バリエントから新規マテリアルを作成: バリエントを独立した新しいマテリアルに昇格させ、バリエントマテリアルをBlenderファイルから安全に削除します。

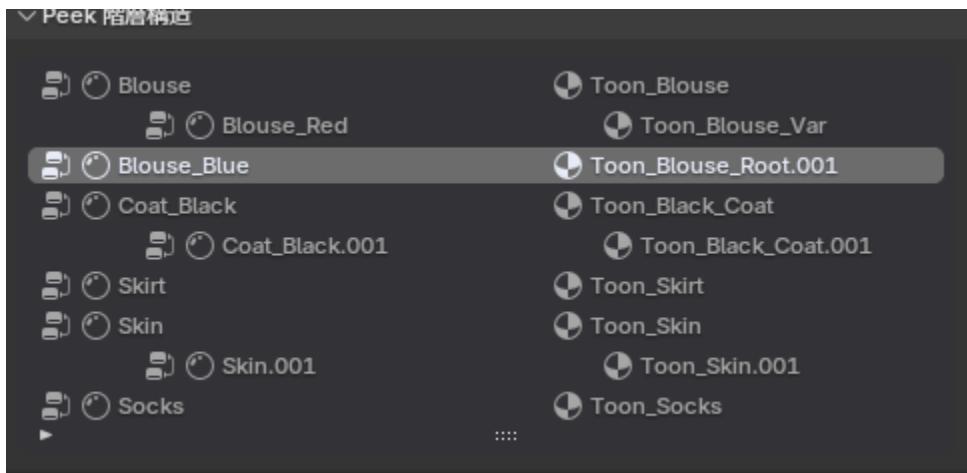


図 9: 新規マテリアルに昇格され、子ではなくなった独自のバリアント

2. 親にマージ: 独自のバリアントの変更を親マテリアルにコミット(反映)し、デフォルトではバリアントマテリアルを削除します。「親へのマージ時にバリアントを保持」オプションがオンになっている場合、バリアントマテリアルは保持されます。保持されたマテリアルは、3Dビューポートのアクティブオブジェクトに割り当てられます。

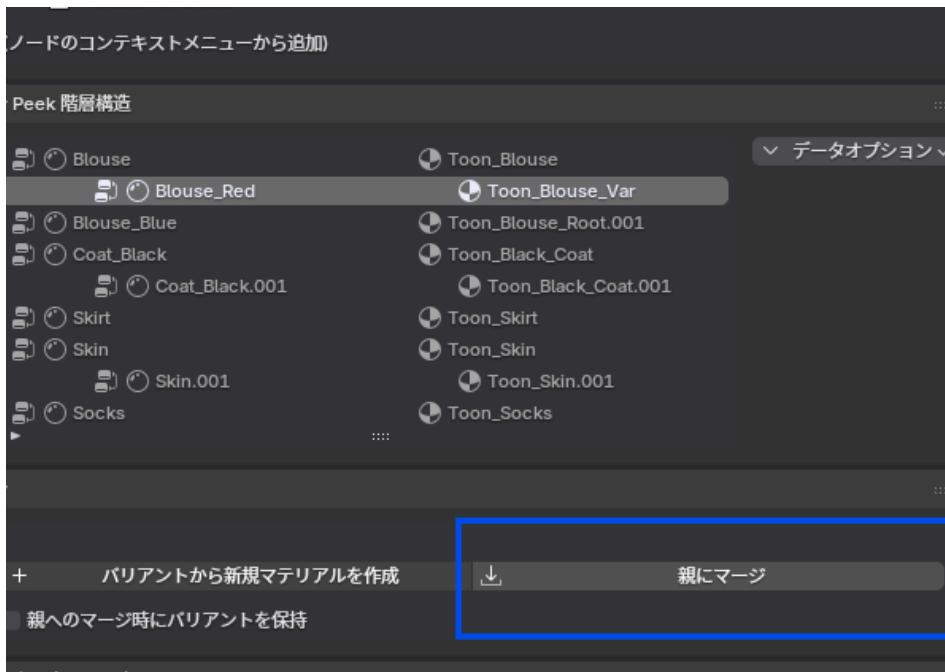


図 10: ノードグループ操作サブメニューから「親にマージ」を実行

親のルートマテリアルにコミットすることなく、好きなだけバリエントを保持することも可能です。

ノード・コンテキストメニュー



図 11: ノード・ドロップダウンメニューの位置



図 12: ノード・ドロップダウンメニューのオプション

ノードには以下の操作があります:

1. 上へ / 下へ: 現在のコレクション内でノードを他のノードの上または下に移動します。

2. コレクションから削除: ノードをすべてのコレクションから削除します。再追加するには **Peek** オプション コンテキストメニューを使用する必要があります。
3. ノード名を変更: ノードのラベル名を変更します。
4. コレクションへ移動: ノードをそのノードグループで利用可能な別の既存コレクション、または 新規コレクション に移動します。