



# Blender Geometry Nodes



## ノード引き一覧

2022/01 現在 Ver3.0.0

転載、複製、加工、販売及び自作発言はご遠慮ねがいます

# 属性

▼ 属性統計

平均 ●

中点 ●

合計 ●

最小 ●

最大 ●

範囲 ●

標準偏差 ●

分散 ●

Float ▼

ポイント ▼

● ジオメトリ

◆ 属性

▼ 属性キャプチャ

ジオメトリ ●

属性 ◆

ポイント ▼

Float ▼

● ジオメトリ

◆ 値 0.000

▼ 属性転送

属性 ◆

Float ▼

最近接面の補間 ▼

● ターゲット

◆ 属性

◆ ソースの位置



# 属性

▼ Attribute Statistic

Mean

Median

Sum

Min

Max

Range

Standard Deviation

Variance

Float

Point

● Geometry

◆ Attribute

▼ Capture Attribute

Geometry

Attribute

Point

Float

● Geometry

◆ Value 0.000

▼ Transfer Attribute

Attribute

Float

Nearest Face Inter...

● Target

◆ Attribute

◆ Source Position

# カラー

▽ カラーランプ

カラー ◆  
アルファ ◆

+ - ▾ RGB ▾ リニア ▾

0 位置 0.000

◆ 係数 0.500

▽ RGB合成

◆ 画像 ◆

◆ R 0.000  
◆ G 0.000  
◆ B 0.000

▽ ミックス

カラー ◆

ミックス ▾

範囲制限

◆ 係数 0.500  
◆ 色 1  
◆ 色 2

▽ RGBカーブ

カラー ◆

C R G B ⊕ ⊖ ▾ ● ×

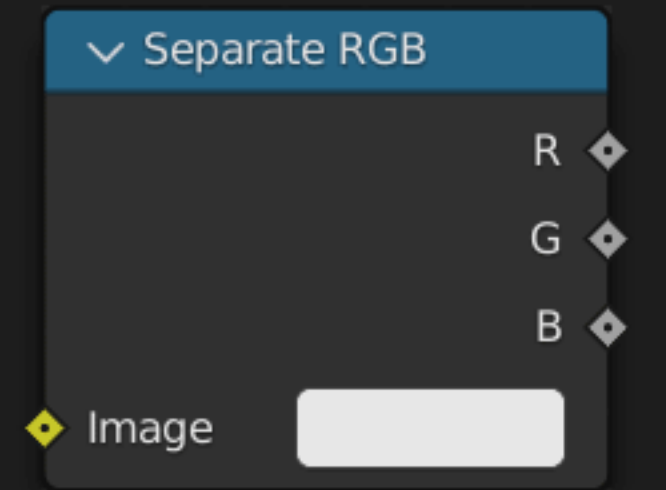
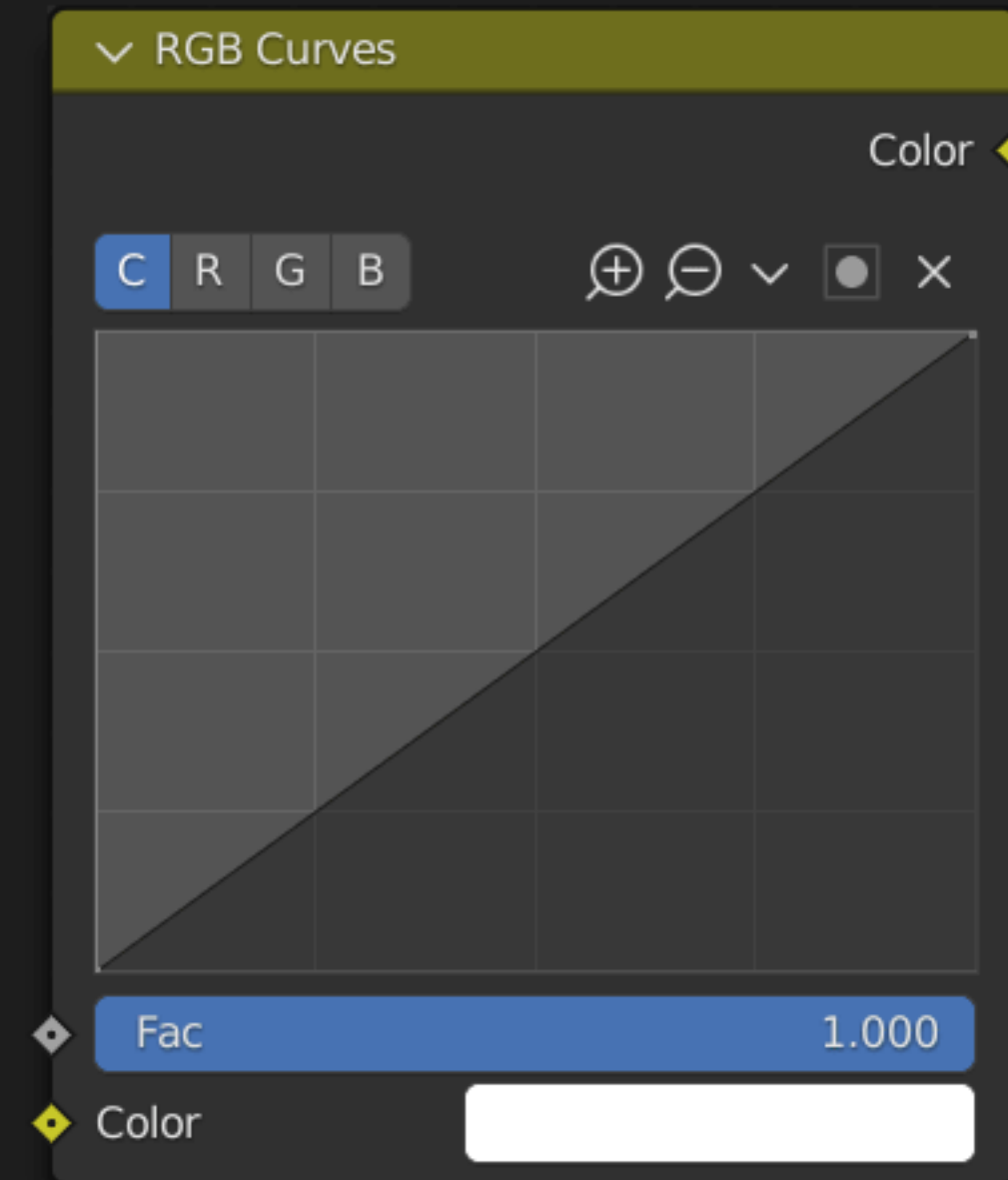
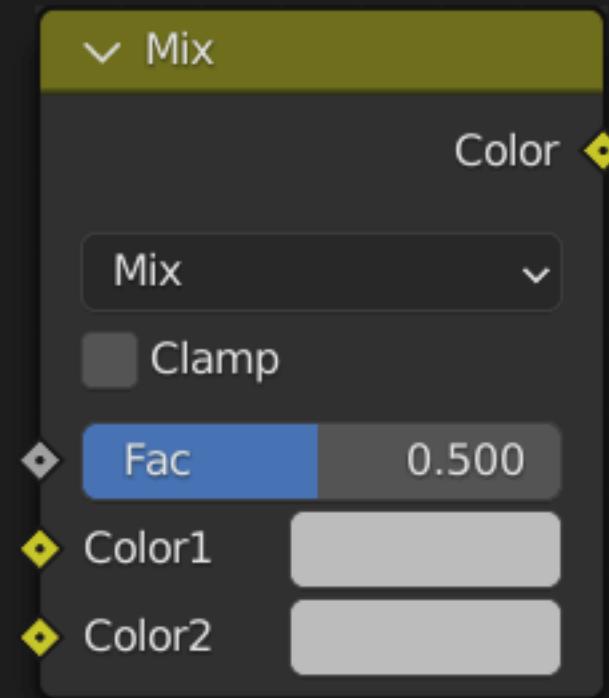
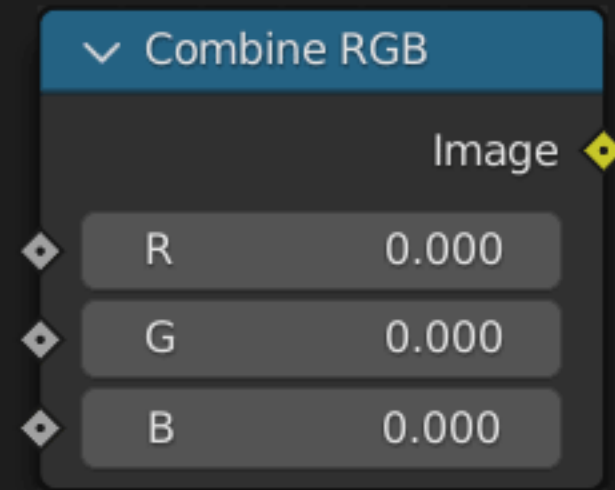
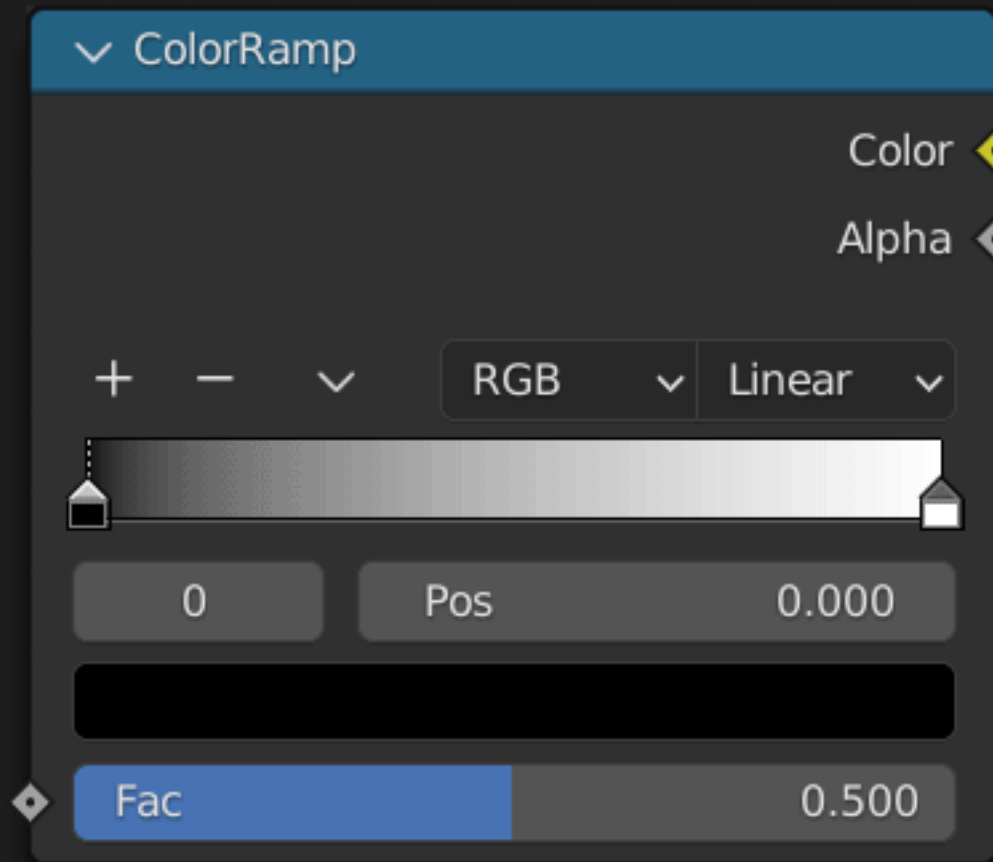
◆ 係数 1.000  
◆ カラー

▽ RGB分離

R ◆  
G ◆  
B ◆

◆ 画像

# カラー



# カーブ

カーブ長

長さ

カーブ

カーブフィル

メッシュ

三角形面 Nゴン

カーブ

Sample Curve

位置  
タンジェント  
ノーマル

係数 長さ

カーブ

長さ 0 m

カーブハンドル位置

左  
右

ハンドルタイプ選択

選択

左 右

自動

カーブ半径設定

カーブ

カーブ

選択

半径 1 m

スプラインループ設定

ジオメトリ

ジオメトリ

選択

ループ

カーブからメッシュへ

メッシュ

カーブ

断面カーブ

端をフィル

カーブフィレット

カーブ

ベジエ 多角形

カーブ

半径 0.25 m

半径を制限

カーブ細分化

カーブ

カーブ

レベル 1

カーブタンジェント

タンジェント

スプラインループフラ...

ループ

カーブ傾き設定

カーブ

カーブ

選択

傾き 0°

スプライン解像度設定

ジオメトリ

ジオメトリ

選択

解像度 12

カーブリサンプル

カーブ

数

カーブ

数 10

カーブトリム

カーブ

係数 長さ

カーブ

開始 0.000

終了 1.000

カーブ傾き

傾き

スプライン長さ

長さ

ハンドル位置設定

カーブ

左 右

カーブ

選択

位置

カーブからポイントへ

ポイント  
タンジェント  
ノーマル  
回転

数

カーブ

数 10

カーブ反転

カーブ

カーブ

選択

端を選択

選択

始端サイズ 1

終端サイズ 1

スプライン解像度

解像度

ハンドルタイプ設定

カーブ

左 右

自動

カーブ

選択

スプラインタイプを設...

カーブ

多角形

カーブ

選択



# カーブ

Curve Length

Length

Curve

Fill Curve

Mesh

Triangles N-gons

Curve

Sample Curve

Position

Tangent

Normal

Factor Length

Curve

Length 0 m

Curve Handle Positions

Left

Right

Handle Type Selection

Selection

Left Right

Auto

Set Curve Radius

Curve

Selection

Radius 1 m

Set Spline Cyclic

Geometry

Selection

Cyclic

Curve to Mesh

Mesh

Curve

Profile Curve

Fill Caps

Fillet Curve

Curve

Bezier Poly

Curve

Radius 0.25 m

Limit Radius

Subdivide Curve

Curve

Cuts 1

Curve Parameter

Factor

Curve Tangent

Tangent

Is Spline Cyclic

Cyclic

Set Curve Tilt

Curve

Selection

Tilt 0°

Set Spline Resolution

Geometry

Selection

Resolution 12

Curve to Points

Points

Tangent

Normal

Rotation

Count

Curve

Count 10

Resample Curve

Curve

Count

Curve

Count 10

Trim Curve

Curve

Factor Length

Curve

Start 0.000

End 1.000

Curve Tilt

Tilt

Spline Length

Length

Set Handle Positions

Curve

Left Right

Curve

Selection

Position

Set Handle Type

Curve

Left Right

Auto

Curve

Selection

Set Spline Type

Curve

Poly

Curve

Selection

# カーブプリミティブ

▽ ベジエセグメント

カーブ

位置

オフセット

解像度 16

開始:

X

-1 m

Y

0 m

Z

0 m

開始ハンドル:

X

-0.5 m

Y

0.5 m

Z

0 m

終了ハンドル:

X

0 m

Y

0 m

Z

0 m

終了:

X

1 m

Y

0 m

Z

0 m

▽ カーブ円

カーブ

ポイント

半径

解像度 32

半径 1 m

▽ カーブライン

カーブ

ポイント

方向

開始:

X

0 m

Y

0 m

Z

0 m

終了:

X

0 m

Y

0 m

Z

1 m

▽ らせん

カーブ

解像度 32

回転数 2.000

開始半径 1 m

終了半径 2 m

高さ 2 m

☐ 反転

▽ 二次ベジエ

カーブ

解像度 16

開始:

X

-1 m

Y

0 m

Z

0 m

中:

X

0 m

Y

2 m

Z

0 m

終了:

X

1 m

Y

0 m

Z

0 m

▽ 四角形

カーブ

長方形

幅 2 m

高さ 2 m

▽ スター

カーブ

ポイント 8

内径 1 m

外径 2 m

ツイスト 0°



# カーブプリミティブ

▽ Bezier Segment

Curve

Position

Offset

Resolution 16

Start:

X

-1 m

Y

0 m

Z

0 m

Start Handle:

X

-0.5 m

Y

0.5 m

Z

0 m

End Handle:

X

0 m

Y

0 m

Z

0 m

End:

X

1 m

Y

0 m

Z

0 m

▽ Curve Circle

Curve

Points

Radius

Resolution 32

Radius 1 m

▽ Curve Line

Curve

Points

Direction

Start:

X

0 m

Y

0 m

Z

0 m

End:

X

0 m

Y

0 m

Z

1 m

▽ Spiral

Curve

Resolution 32

Rotations 2.000

Start Radius 1 m

End Radius 2 m

Height 2 m

☐ Reverse

▽ Quadratic Bezier

Curve

Resolution 16

Start:

X

-1 m

Y

0 m

Z

0 m

Middle:

X

0 m

Y

2 m

Z

0 m

End:

X

1 m

Y

0 m

Z

0 m

▽ Quadrilateral

Curve

Rectangle

Width 2 m

Height 2 m

▽ Star

Curve

Points 8

Inner Radius 1 m

Outer Radius 2 m

Twist 0°

# ジオメトリ

▽ バウンディングボックス...

バウンディングボックス ●

最小 ●

最大 ●

● ジオメトリ

▽ ジオメトリ近接

位置 ◆

距離 ◆

面 ▼

● ターゲット

◆ ソースの位置

▽ レイキャスト

ヒットフラグ ◆

ヒット位置 ◆

ヒット法線 ◆

ヒット距離 ◆

属性 ◆

Float ▼

補間 ▼

● ターゲットジオメトリ

◆ 属性

◆ ソースの位置

レイの方向:

0.000

0.000

-1.000

◆ レイの長さ 100 m

▽ 成分分離

メッシュ ●

ポイントクラウド ●

カーブ ●

ボリューム ●

インスタンス ●

● ジオメトリ

▽ ジオメトリ分離

選択 ●

反転 ●

ポイント ▼

● ジオメトリ

◆ 選択

▽ トランスフォーム

ジオメトリ ●

移動:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

回転:

X 0°

Y 0°

Z 0°

スケール:

X 1.000

Y 1.000

Z 1.000

▽ ID設定

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

◆ 選択

◆ ID

▽ 位置設定

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

◆ 選択

◆ 位置

オフセット:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

▽ 凸包

凸包 ●

● ジオメトリ

▽ ジオメトリ統合

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

▽ ジオメトリ削除

ジオメトリ ●

ポイント ▼

全て ▼

● ジオメトリ

◆ 選択

# ジオメトリ

▼ Bounding Box

Bounding Box ●

Min ●

Max ●

● Geometry

▼ Geometry Proximity

Position ◆

Distance ◆

Faces ▼

● Target

◆ Source Position

▼ Raycast

Is Hit ◆

Hit Position ◆

Hit Normal ◆

Hit Distance ◆

Attribute ◆

Float ▼

Interpolated ▼

● Target Geometry

◆ Attribute

◆ Source Position

Ray Direction:

◆ 0.000

0.000

-1.000

◆ Ray Length 100 m

▼ Separate Components

Mesh ●

Point Cloud ●

Curve ●

Volume ●

Instances ●

● Geometry

▼ Separate Geometry

Selection ●

Inverted ●

Point ▼

● Geometry

◆ Selection

▼ Transform

Geometry ●

● Geometry

Translation:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

Rotation:

X 0°

Y 0°

Z 0°

Scale:

X 1.000

Y 1.000

Z 1.000

▼ Set ID

Geometry ●

● Geometry

◆ Selection

◆ ID

▼ Set Position

Geometry ●

● Geometry

◆ Selection

◆ Position

Offset:

◆ X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

▼ Convex Hull

Convex Hull ●

● Geometry

▼ Join Geometry

Geometry ●

● Geometry

▼ Delete Geometry

Geometry ●

Point ▼

All ▼

● Geometry

◆ Selection



# 入力

▽ ブーリアン

ブーリアン ●

☐ 値

▽ 整数

整数 ●

▽ 文字列

文字列 ●

▽ ID

ID ◆

▽ コレクション情報

ジオメトリ ●

オリジナル 相対

☐

☐ 子を分離

☐ 子をリセット

▽ ビューポートフラグ

ビューポートフラグ ●

▽ インデックス

インデックス ◆

▽ マテリアル

マテリアル ●

▽ 値

値 ●

▽ ノーマル

ノーマル ◆

▽ カラー

カラー ●

▽ オブジェクト情報

位置 ●

回転 ●

スケール ●

ジオメトリ ●

オリジナル 相対

☐ ☐

☐ インスタンスとして

▽ ベクトル

ベクトル ●

X	<input type="text" value="0.000"/>
Y	<input type="text" value="0.000"/>
Z	<input type="text" value="0.000"/>

▽ 位置

位置 ◆

▽ 半径

半径 ◆

# 入力

Boolean

Boolean

Value

Integer

Integer

0

String

String

ID

ID

Collection Info

Geometry

Original Relative

☐

☐ Separate Children

☐ Reset Children

Is Viewport

Is Viewport

Index

Index

Material

Material

Value

Value

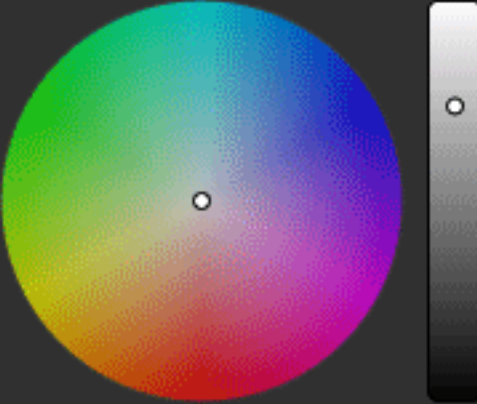
0.000

Normal

Normal

Color

Color



Object Info

Location

Rotation

Scale

Geometry

Original Relative

☐

☐ As Instance

Vector

Vector

X	0.000
Y	0.000
Z	0.000

Position

Position

Radius

Radius

# インスタンス

▽ ポイントにインスタン...

インスタンス ●

- ポイント
- ◆ 選択
- インスタンス
- ◆ ☐ インスタンスのみ
- ◆ インスタンスインデッ...

回転:

X	0°
Y	0°
Z	0°

スケール:

X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

▽ インスタンスからポイ...

ポイント ●

- インスタンス
- ◆ 選択
- ◆ 位置
- ◆

▽ インスタンス実体化

ジオメトリ ●

- ジオメトリ

▽ インスタンス回転

インスタンス ●

- インスタンス
- ◆ 選択

回転:

X	0°
Y	0°
Z	0°

ピボットポイント:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ ローカル空間

▽ インスタンススケール

インスタンス ●

- インスタンス
- ◆ 選択

スケール:

X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

中心:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ ローカル空間

▽ インスタンス移動

インスタンス ●

- インスタンス
- ◆ 選択

移動:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ ローカル空間



# インスタンス

▽ Instance on Points

Instances ●

- Points
- ◆ Selection
- Instance
- ◆ ☐ Pick Instance
- ◆ Instance Index

Rotation:

X	0°
Y	0°
Z	0°

Scale:

X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

▽ Instances to Points

Points ●

- Instances
- ◆ Selection
- ◆ Position
- ◆  0.05 m

▽ Realize Instances

Geometry ●

- Geometry

▽ Rotate Instances

Instances ●

- Instances
- ◆ Selection

Rotation:

X	0°
Y	0°
Z	0°

Pivot Point:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ Local Space

▽ Scale Instances

Instances ●

- Instances
- ◆ Selection

Scale:

X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Center:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ Local Space

▽ Translate Instances

Instances ●

- Instances
- ◆ Selection

Translation:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

- ◆ ☒ Local Space

# マテリアル

▼ マテリアル置換

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

● 旧:

● 新規:

▼ マテリアルインデック...

マテリアルインデックス ◆

▼ マテリアル設定

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

◆ 選択

●

▼ マテリアルで選択

選択 ◆

●

▼ マテリアルインデック...

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

◆ 選択

◆ マテリアルイン 0

# マテリアル

▼ Replace Material

Geometry ●

● Geometry

● Old:

● New:

▼ Material Index

Material Index ◆

▼ Set Material

Geometry ●

● Geometry

◆ Selection

●

▼ Material Selection

Selection ◆

●

▼ Set Material Index

Geometry ●

● Geometry

◆ Selection

◆ Material Index 0



# メッシュ

メッシュブーリアン

メッシュ ●

差分 ▼

● メッシュ 1

● メッシュ 2

● ☐ 自分自身と交差

● ☐ 穴を許容

辺分離

メッシュ ●

● メッシュ

◆ 選択

スムーズシェードフラ...

スムーズ ◆

スムーズシェード設定

ジオメトリ ●

● ジオメトリ

◆ 選択

◆ ☒ スムーズシェード

メッシュ細分化

メッシュ ●

● メッシュ

● レベル 1

メッシュからカーブへ

カーブ ●

● メッシュ

◆ 選択

サブディビジョンサーフ...

メッシュ ●

境界を維持 ▼

全て ▼

● メッシュ

● レベル 1

◆ クリース 0.000

メッシュからポイント...

ポイント ●

頂点 ▼

● メッシュ

◆ 選択

◆ 位置

◆ 半径 0.05 m

三角面化

メッシュ ●

最短の対角線 ▼

高品質 ▼

● メッシュ

● 最小頂点数 4

# メッシュ

Mesh Boolean

Mesh

Difference

Mesh 1

Mesh 2

Self Intersection

Hole Tolerant

Split Edges

Mesh

Mesh

Selection

Is Shade Smooth

Smooth

Set Shade Smooth

Geometry

Geometry

Selection

Shade Smooth

Mesh to Curve

Curve

Mesh

Selection

Subdivision Surface

Mesh

Keep Boundaries

All

Mesh

Level 1

Crease 0.000

Mesh to Points

Points

Vertices

Mesh

Selection

Position

Radius 0.05 m

Triangulate

Mesh

Shortest Diagonal

Beauty

Mesh

Minimum Verti 4

# メッシュプリミティブ

▽ 円錐

メッシュ

フィル... Nゴン

頂点 32

サイドセグメン 1

フィルセグメン 1

上の半径 0 m

下の半径 1 m

深度 2 m

▽ 円柱

メッシュ

フィル... Nゴン

頂点 32

サイドセグメン 1

フィルセグメン 1

半径 1 m

深度 2 m

▽ ICO球

メッシュ

半径 1 m

細分化 1

▽ メッシュライン

メッシュ

オフセット

数 10

開始位置:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

オフセット:

X 0 m

Y 0 m

Z 1 m

▽ UV球

メッシュ

セグメント 32

リング 16

半径 1 m

▽ 立方体

メッシュ

サイズ:

X 1 m

Y 1 m

Z 1 m

頂点 X 2

頂点 Y 2

頂点 Z 2

▽ グリッド

メッシュ

サイズX 1 m

サイズY 1 m

頂点 X 3

頂点 Y 3

▽ メッシュ円

メッシュ

フィル... なし

頂点 32

半径 1 m



# メッシュプリミティブ

▼ Cone

Mesh

Fill Type N-Gon

Vertices 32

Side Segments 1

Fill Segments 1

Radius Top 0 m

Radius Bott 1 m

Depth 2 m

▼ Cylinder

Mesh

Fill Type N-Gon

Vertices 32

Side Segments 1

Fill Segments 1

Radius 1 m

Depth 2 m

▼ Ico Sphere

Mesh

Radius 1 m

Subdivisions 1

▼ Mesh Line

Mesh

Offset

Count 10

Start Location:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

Offset:

X 0 m

Y 0 m

Z 1 m

▼ UV Sphere

Mesh

Segments 32

Rings 16

Radius 1 m

▼ Cube

Mesh

Size:

X 1 m

Y 1 m

Z 1 m

Vertices X 2

Vertices Y 2

Vertices Z 2

▼ Grid

Mesh

Size X 1 m

Size Y 1 m

Vertices X 3

Vertices Y 3

▼ Mesh Circle

Mesh

Fill Type None

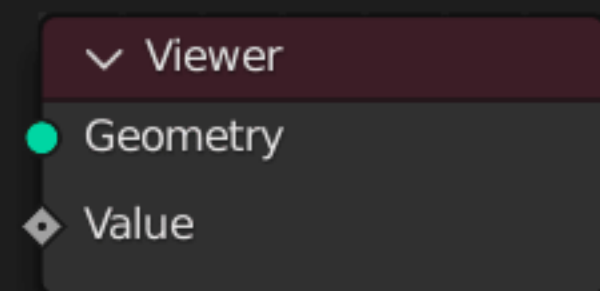
Vertices 32

Radius 1 m

# 出力

- ▽ ビューアー
- ジオメトリ
- ◆ 値

# 出力



# ポイント

▽ 面にポイント配置

ポイント ●

ノーマル ◆

回転 ◆

ランダム ▼

● メッシュ

◆ 選択

◆ 密度 10.000

● シード 0

▽ ポイントから頂点へ

メッシュ ●

● ポイント

◆ 選択

▽ ポイントからボリューム

ボリューム ●

解像度 量 ▼

● ポイント

● 密度 1.000

● ボクセル量 64.000

◆ 半径 0.5 m

▽ ポイント半径設定

ポイント ●

● ポイント

◆ 選択

◆ 半径 0.05 m



# ポイント

▽ Distribute Points on Faces

Points

Normal

Rotation

Random

Mesh

Selection

Density

10.000

Seed

0

▽ Points to Vertices

Points

Mesh

Selection

▽ Points to Volume

Points

Volume

Resolution

Amount

Density

1.000

Voxel Amount

64.000

Radius

0.5 m

▽ Set Point Radius

Points

Selection

Radius

0.05 m

# テキスト

▼ 文字列結合

文字列 ●



- 区切り
- 文字列群

▼ 特殊文字

- 改行
- タブ

▼ 文字列からカーブへ

カーブ ●

F ▼ Bfont ... 2   ×

オーバーフロー ▼

≡ 左 ▼

≡ 上(ベースライン) ▼

- 文字列
- サイズ 1 m
- 文字の間隔 1 m
- 単語の間隔 1 m
- 行間 1 m
- 最大幅 0 m

▼ 値から文字列へ

文字列 ●

- 値 0.000
- 小数桁数 0

▼ 文字列置換

文字列 ●

- 文字列
- 検索
- 置き換え

▼ 文字列長

長さ ●

- 文字列

▼ 文字列スライス

文字列 ●

- 文字列
- 位置 0
- 長さ 10

▼ 文字列長

長さ ●

- 文字列

# テキスト

Join Strings

String

Delimit...

Strings



Special Characters

Line Break

Tab

String to Curves

Curves

F Bfont ... 2  

Overflow

Left

Top Baseline

String

Size 1 m

Character Spacing 1 m

Word Spacing 1 m

Line Spacing 1 m

Max Width 0 m

Value to String

String

Value 0.000

Decimals 0

Replace String

String

String

Find

Replace

String Length

Length

String

Slice String

String

String

Position 0

Length 10

String Length

Length

String

# テクスチャ

▽ レンガテクスチャ

カラー ◆

係数 ◆

オフセット 0.500

頻度 2

別のレンガ 1.000

頻度 2

ベクトル ◆

色 1 ◆

色 2 ◆

モルタル ◆

スケール 5.000

モルタルサイ 0.020

モルタルの滑 0.100

バイアス 0.000

レンガ幅 0.500

列の高さ 0.250

▽ グラデーションテクス...

カラー ◆

係数 ◆

リニア ▼

ベクトル ◆

▽ マスグレイプテクスチャ

高さ ◆

3D ▼

fBM ▼

ベクトル ◆

スケール 5.000

細かさ 2.000

次元 2.000

空隙性 2.000

▽ ポロノイテクスチャ

距離 ◆

カラー ◆

位置 ◆

3D ▼

F1 ▼

ユークリッド ▼

ベクトル ◆

スケール 5.000

ランダムさ 1.000

▽ White Noise Texture

値 ◆

カラー ◆

3D ▼

ベクトル ◆

▽ 画像テクスチャ

カラー ◆

アルファ ◆

リニア ▼

リピート ▼

🖼️ ▼ + 新規 📁 開く

ベクトル ◆

フレーム 0

▽ チェッカーテクスチャ

カラー ◆

係数 ◆

ベクトル ◆

色 1 ◆

色 2 ◆

スケール 5.000

▽ マジックテクスチャ

カラー ◆

係数 ◆

深度 2

ベクトル ◆

スケール 5.000

歪み 1.000

▽ ノイズテクスチャ

係数 ◆

カラー ◆

3D ▼

ベクトル ◆

スケール 5.000

細かさ 2.000

粗さ 0.500

歪み 0.000

▽ 波テクスチャ

カラー ◆

係数 ◆

バンド ▼

X ▼

サイン ▼

ベクトル ◆

スケール 5.000

歪み 0.000

細かさ 2.000

細部のスケー 1.000

細部の粗さ 0.500

位相オフセッ 0.000



# テクスチャ

▼ Brick Texture

Color ◆  
Fac ◆

Offset 0.500  
Frequency 2  
Squash 1.000  
Frequency 2

◆ Vector  
◆ Color1   
◆ Color2   
◆ Mortar

◆ Scale 5.000  
◆ Mortar Size 0.020  
◆ Mortar Smo 0.100  
◆ Bias 0.000  
◆ Brick Width 0.500  
◆ Row Height 0.250

▼ Gradient Texture

Color ◆  
Fac ◆

Linear ▼

◆ Vector

▼ Musgrave Texture

Height ◆

3D ▼  
fBM ▼

◆ Vector  
◆ Scale 5.000  
◆ Detail 2.000  
◆ Dimension 2.000  
◆ Lacunarity 2.000

▼ Voronoi Texture

Distance ◆  
Color ◆  
Position ◆

3D ▼  
F1 ▼  
Euclidean ▼

◆ Vector  
◆ Scale 5.000  
◆ Randomnes 1.000

▼ White Noise Texture

Value ◆  
Color ◆

3D ▼

◆ Vector

▼ Image Texture

Color ◆  
Alpha ◆

Linear ▼  
Repeat ▼

◆  ▼ + New  Open

◆ Vector  
◆ Frame 0

▼ Checker Texture

Color ◆  
Fac ◆

◆ Vector  
◆ Color1   
◆ Color2   
◆ Scale 5.000

▼ Magic Texture

Color ◆  
Fac ◆

Depth 2

◆ Vector  
◆ Scale 5.000  
◆ Distortion 1.000

▼ Noise Texture

Fac ◆  
Color ◆

3D ▼

◆ Vector  
◆ Scale 5.000  
◆ Detail 2.000  
◆ Roughness 0.500  
◆ Distortion 0.000

▼ Wave Texture

Color ◆  
Fac ◆

Bands ▼  
X ▼  
Sine ▼

◆ Vector  
◆ Scale 5.000  
◆ Distortion 0.000  
◆ Detail 2.000  
◆ Detail Scale 1.000  
◆ Detail Roughn 0.500  
◆ Phase Offset 0.000

# ユーティリティ

Align Euler to Vector

回転

X Y Z

ピボット 自動

回転

係数 1.000

ベクトル:

0.000

0.000

1.000

小さい

結果

小さい

A 0.000

B 0.000

丸め

整数

丸め

Float 0.000

追加

値

追加

範囲制限

値 0.500

値 0.500

オイラー回転

回転

軸の角度 オイラー

オブジェ... ローカル

回転

回転:

X 0°

Y 0°

Z 0°

And

ブーリアン

And

ブーリアン

ブーリアン

Floatカーブ

値

⊕ ⊖ ∨ ● ×

係数 1.000

値 1.000

範囲マッピング

結果

リニア

範囲制限

値 1.000

最小から 0.000

最大から 1.000

最小へ 0.000

最大へ 1.000

ランダム値

値

Float

最小 0.000

最大 1.000

ID

シード 0

スイッチ

出力

ジオメトリ

スイッチ

False

True

範囲制限

結果

最小最大

値 1.000

最小 0.000

最大 1.000

# ユーティリティ

▼ Align Euler to Vector

Rotation

X Y Z

Pivot Auto

Rotation

Factor 1.000

Vector:

0.000

0.000

1.000

▼ Less Than

Result

Less Than

A 0.000

B 0.000

▼ Round

Integer

Round

Float 0.000

▼ Add

Value

Add

Clamp

Value 0.500

Value 0.500

▼ Rotate Euler

Rotation

Axis Angle Euler

Object Local

Rotation

Rotate By:

X 0°

Y 0°

Z 0°

▼ And

Boolean

And

Boolean

Boolean

▼ Clamp

Result

Min Max

Value 1.000

Min 0.000

Max 1.000

▼ Float Curve

Value

+ - v ● ×

Factor 1.000

Value 1.000

▼ Map Range

Result

Linear

Clamp

Value 1.000

From Min 0.000

From Max 1.000

To Min 0.000

To Max 1.000

▼ Random Value

Value

Float

Min 0.000

Max 1.000

ID

Seed 0

▼ Switch

Output

Geometry

Switch

False

True

# ベクトル

XYZ合成

ベクトル

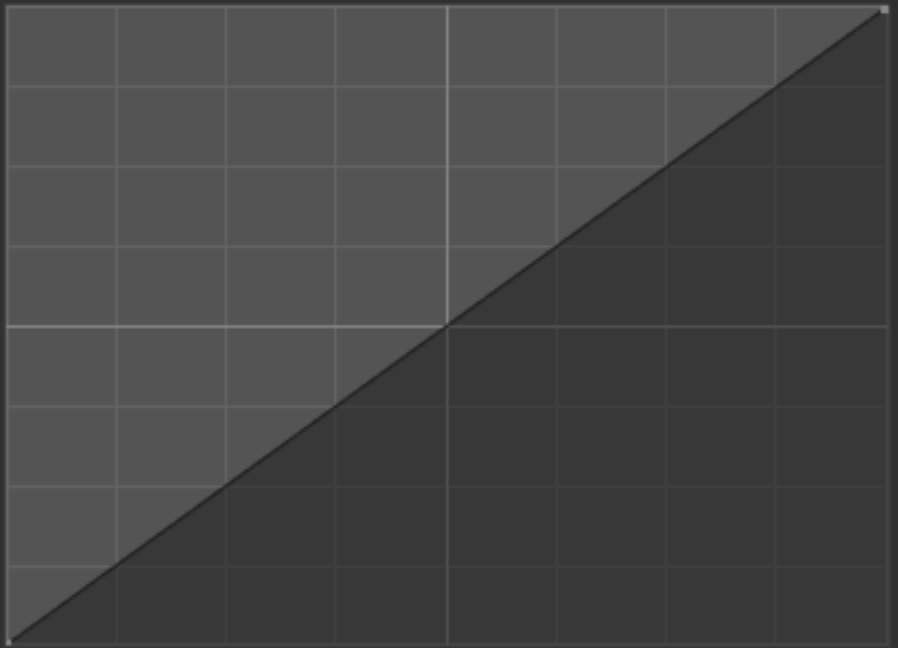
X	0.000
Y	0.000
Z	0.000

ベクトルカーブ

ベクトル

X Y Z

$\oplus$   $\ominus$   $\vee$   $\bullet$   $\times$



係数 1.000

ベクトル:

0.000
0.000
0.000

▽ 追加

ベクトル

追加

ベクトル:

0.000
0.000
0.000

ベクトル:

0.000
0.000
0.000

ベクトル回転

ベクトル

タイプ: 軸の角度

☐ 反転

ベクトル

中心:

0.000
0.000
0.000

座標軸:

0.000
0.000
1.000

角度 0°



# ベクトル

▽ Combine XYZ

Vector

X 0.000

Y 0.000

Z 0.000

▽ Separate XYZ

X

Y

Z

Vector:

0.000

0.000

0.000

▽ Vector Curves

Vector

X Y Z

⊕ ⊖ ∨ ● ×

Fac 1.000

Vector:

0.000

0.000

0.000

▽ Add

Vector

Add

Vector:

0.000

0.000

0.000

Vector:

0.000

0.000

0.000

▽ Vector Rotate

Vector

Type: Axis Angle

☐ Invert

Vector

Center:

0.000

0.000

0.000

Axis:

0.000

0.000

1.000

Angle 0°

# ボリウム

▽ ボリウムのメッシュ化

メッシュ ●

解像度    グリッド    ▾

● ボリウム

● しきい値    0.100

● 適応力    0.000

# ボリューム



# グループ

▽ グループ入力

ジオメトリ ●



▽ グループ出力

● ジオメトリ

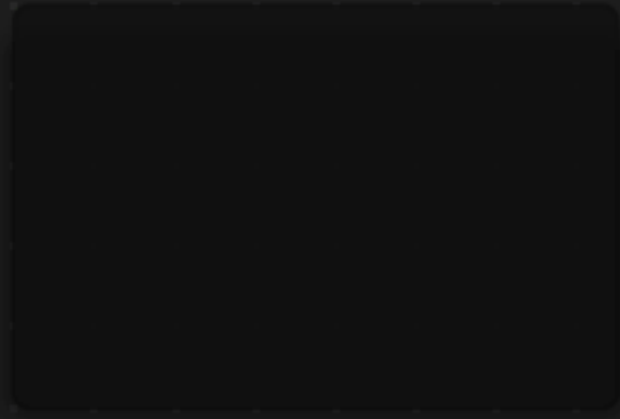




# グループ



# レイアウト



# レイアウト

