**4 The For-Each Node**

**Target:**

1. Add ForeachNamedPrimitive Node，set Piece Elements = Primitives, Piece Attribute = patches；
2. Null；
3. Add Fuse node，add Subdivide node, set depth = 2；
4. Set polyextrude Distance = 0.1, Inset = -0.02，rename Object soccerball\_geo，Render tab turn Render Polygons as Subdivisions.Select Render Region watch Render；

**UI：**

预览渲染：左侧的Render Region按钮。

**Nodes:**

**Foreach Named Primitive**

循环，由foreach\_begin和foreach\_end组成。

**Fuse**

愈合，将每一个片连接成一个多边形。

Merges or snaps points.