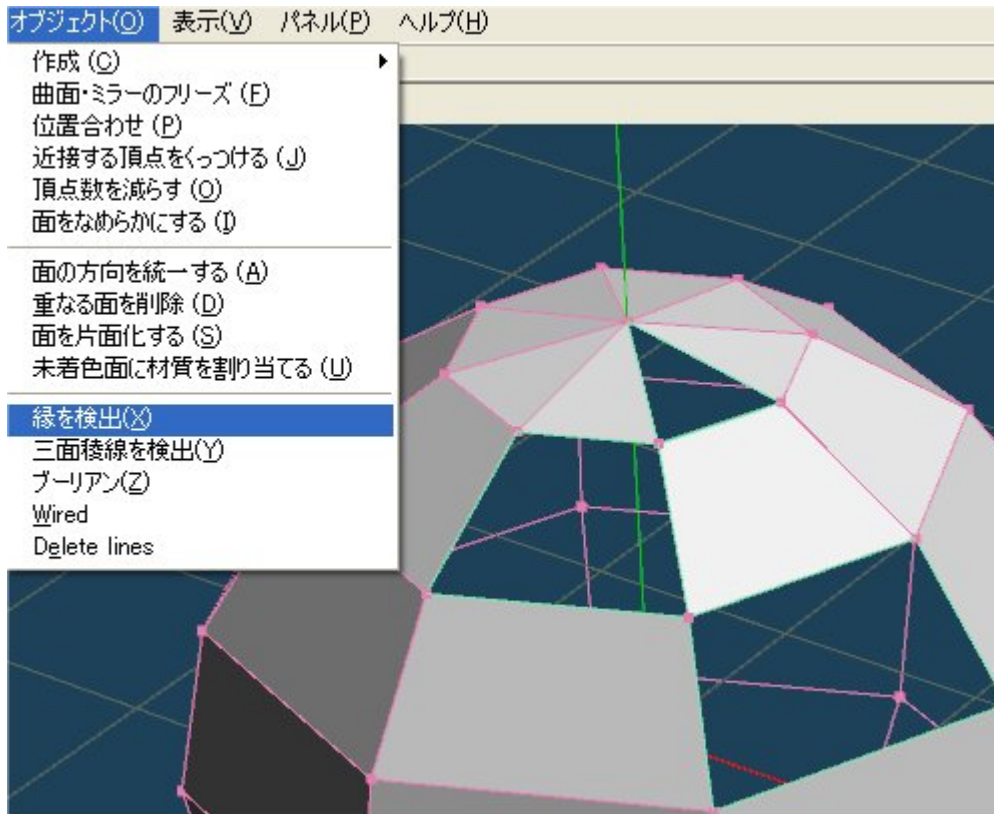


## メタセコイア・プラグイン製作の学習中!

3Dモデリングツール、メタセコイアは、フリーの開発ツールVisual C++ Expressでプラグインの開発ができます。私が手探りで作った習作をアップしています。

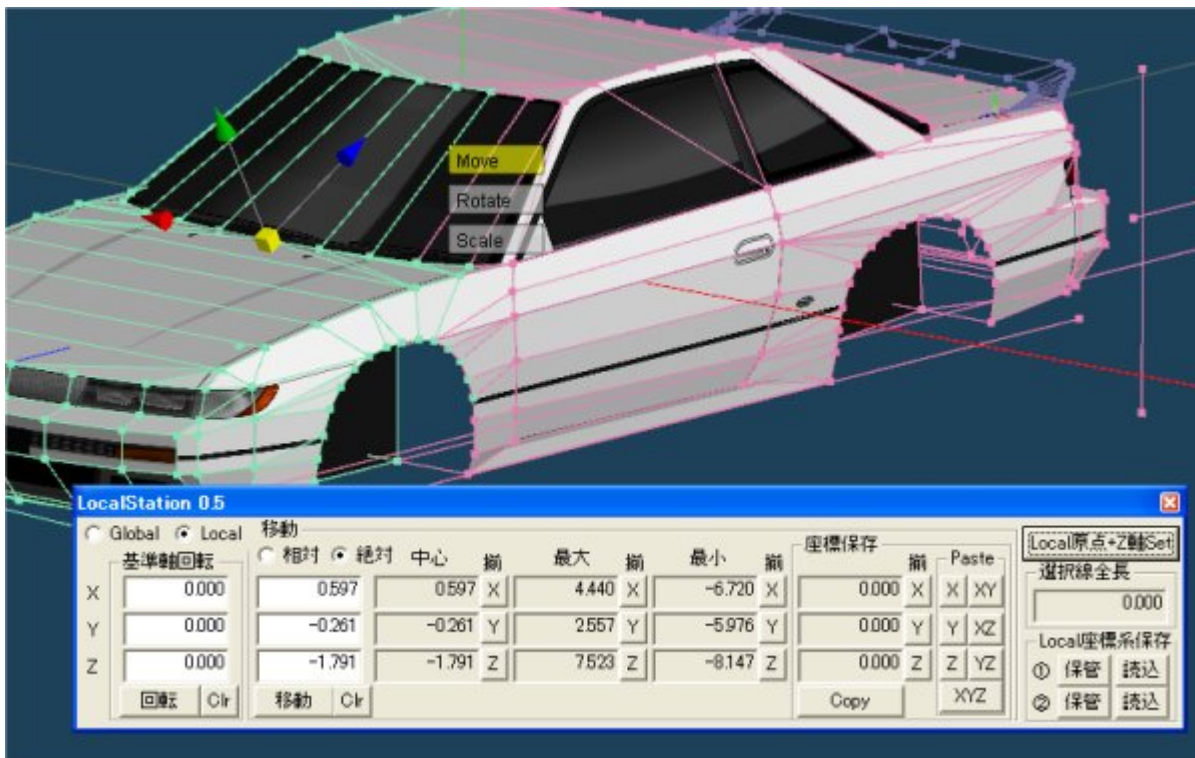
- ▶ 縁/三面稜線を検出 Analyst(0.1) [ダウンロード](#)

オブジェクトの縁(開いた辺)と三面稜線を検出し、選択するObjectプラグイン。オブジェクトの穴を見つけることが出来るので穴リスト。



- ▶ ローカル座標対応の数値移動/公転ダイアログ LocalStation (0.9) [ダウンロード](#)

選択部(面/頂点/線)の数値移動と、基準軸を中心とした回転(公転)を行えるStationプラグイン。グローバル座標とローカル座標に対応。また座標コピペ、ローカル座標系保存など手元に欲しい機能もいくつか付加している。



▶ 端点を結ぶ直線に整列 & 対称頂点にフィットプラグイン(0.9) [ダウンロード](#)

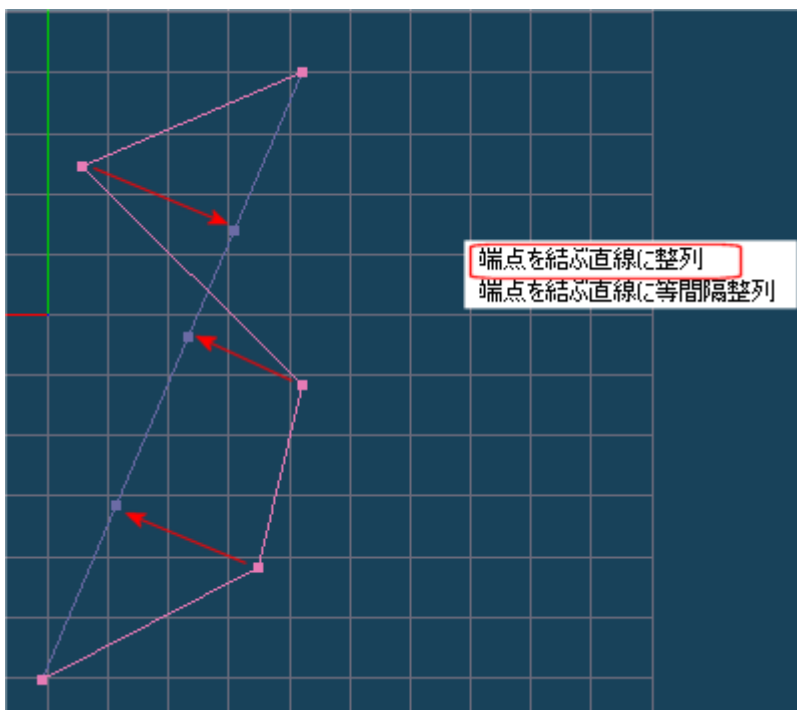
MarbleCLAY用に作ったプラグインふたつを、メタセコでは一つにしてみました。

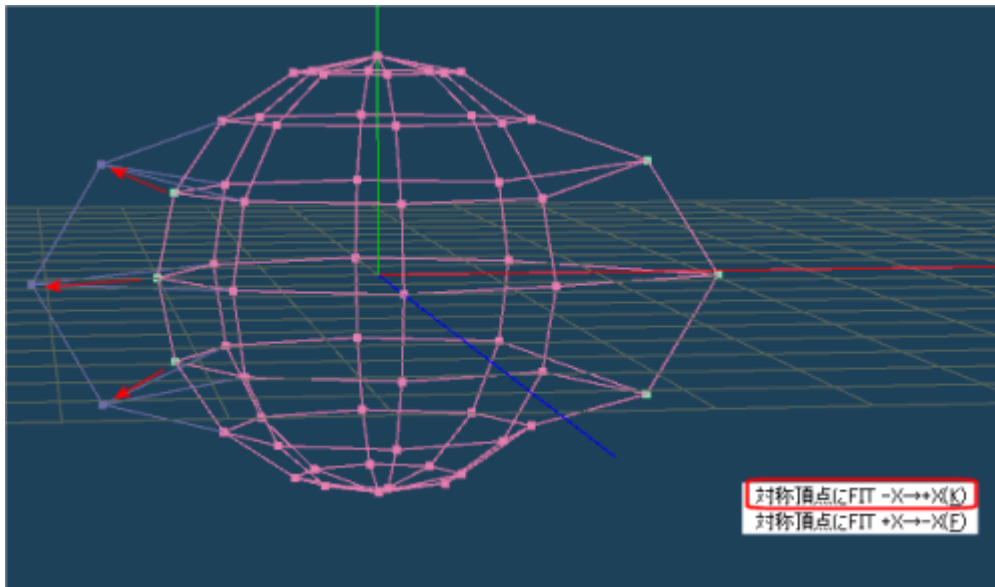
ひとつは、六角大王SuperLEの"端点を結ぶ直線に整列"のような機能です。

選択された頂点の中でもっとも離れている2点を結ぶ直線上に他の選択頂点を移動します(10/8/9 UV頂点への同様機能を追加)。

もうひとつは、対称頂点同士の座標をフィットさせる機能です。

ミラーをフリーズしたあとに頂点を調整したい場合に便利です。





## プラグイン C++学習メモ

- ▶ VC++プロジェクトを作る際、プロパティで、[構成プロパティ] [文字セット]を"Unicode.."から"マルチバイト.."に変更する際、アクティブ(Debug)だけでなく、Releaseも変更することを忘れずに。
- ▶ 同じくReleaseのプロパティの[C/C++] [コード生成]は、"マルチスレッドDLL(/MD)"から、"マルチスレッド(/MT)"に変更すると、再配布可能パッケージへの依存度が低くなるらしい？
- ▶ [メタセコ プラグイン開発環境のセットアップ方法](#)