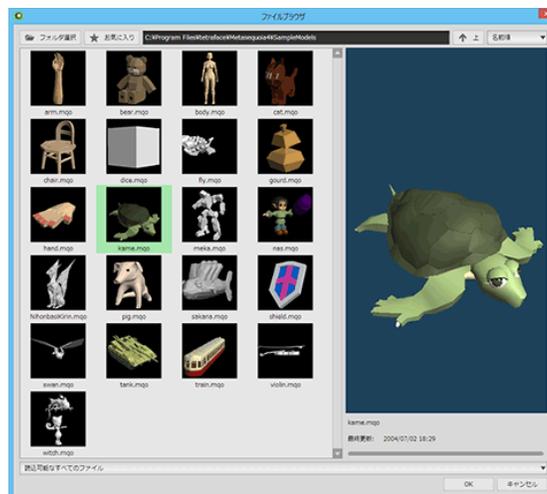


# Metasequoia 4 Ver4.2 の主な強化点

## ファイルブラウザ

ファイルを読み込む前にサムネール一覧（左側）とプレビュー表示（右側）によって内容を確認できるようになりました。これでもうどのファイルを読み込めばいいか迷うことはありません。



## ファイル出力の強化

AMF (Additive Manufacturing File)形式のファイル出力に対応しました（EXのみ）。AMFは3Dプリンター向けのファイルフォーマットとして現在最も広く使われるSTLの後継として策定され、ISO/ASTMからも認定されている国際標準規格です。色情報を含めた様々な情報を格納できるなど、次世代の3Dプリンティングのための基盤となることが期待されるファイルフォーマットです。

また、Web3Dを実現するライブラリとして最も普及しているthree.jsで読み込み可能なJSONファイルの出力にも対応しました。

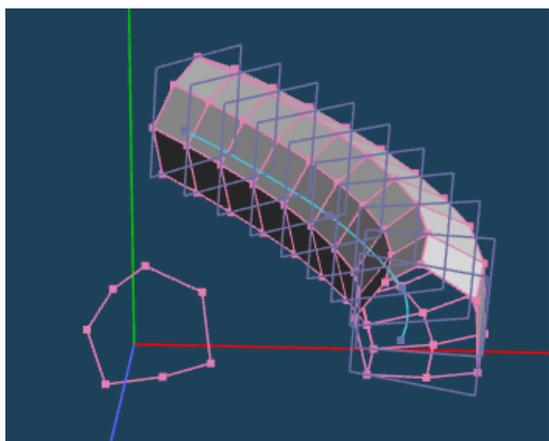
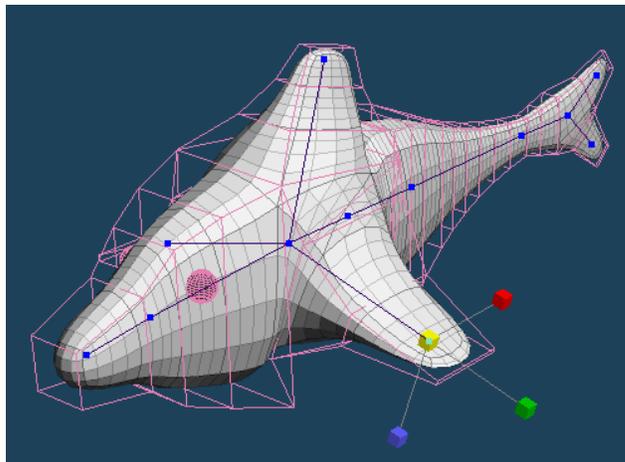


## 半透明表示の強化

表示順序に依存しない半透明表示(Order Independent Transparency)に対応しました。従来ではオブジェクトの順番によっては半透明物体の内側や奥にある物体が表示されないということがありましたが、この新しい半透明表示では順序を気にすることなく半透明材質・テクスチャを持った複雑なオブジェクトを扱うことができます。（Direct3D 11に対応したGPUが必要です）

## アーチャーの強化

簡単なドラッグ操作だけで中心線に沿ったオブジェクトを生成可能なアーチャーが強化され、制御点ごとに各軸方向のサイズを調整できるようになりました。これにより、例えば流線形を帯びた生き物も手軽に作成できます。（EXのみ）

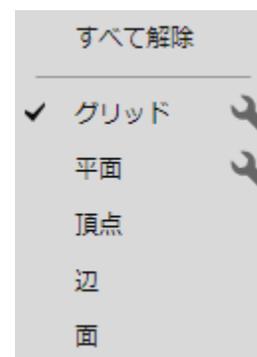


## ラインの掃引

閉曲線を曲線上に複製しながらつなげていくことができるようになりました。パイプ状のオブジェクトの製作に役に立ちます。

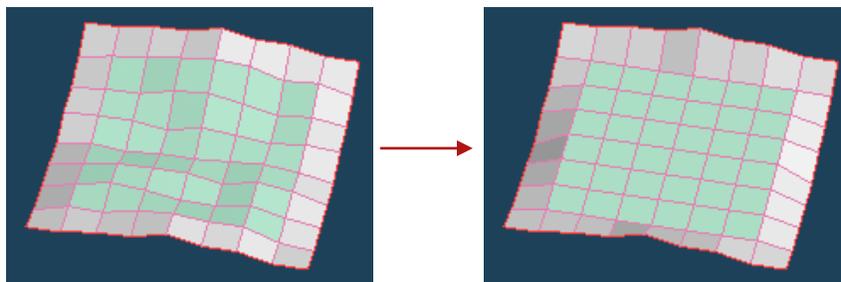
## スナップの強化

従来からのグリッドに加え、任意の位置・向き平面、頂点、辺、面にスナップできるようになりました。ターゲットにぴったりと接するよう頂点を移動することができます。



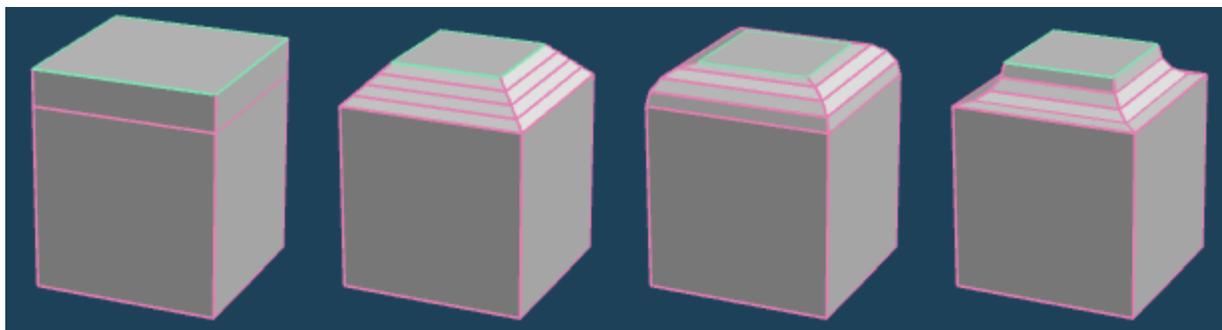
## 平坦化

選択した頂点・面を完全に平坦にします。凸凹した個所や平面になっていない多角形の修正に用いることができます。



## 面の押し出しの強化

〔押し出〕コマンドと〔面の押し出し〕メニューにインセットの設定が追加されました。分割数や角度を設定して、丸みを帯びた角をつけて面を押し出すことができます。



## セカンドビュー

メインウィンドウとは別のウィンドウを表示し、もう一つビューを追加で表示することができます。マルチモニタ環境で特に威力を発揮します。(EXのみ)

Ver4.2では他にも多数の改良・修正が行われています。是非とも Metasequoia4 の最新版 Ver4.2 をお使いください。