**4.34 八點型柱**

var Debug = Core.Debug;

var Mesh3D = Core.Mesh3D;

var Path2D = Core.Path2D;

var Plugin = Core.Plugin;

var Tess = Core.Tess;

var Solid = Core.Solid;

params = [

{ "id": "x8\_pos","displayName": "x8 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 10},

{ "id": "z8\_pos","displayName": "z8 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 80 },

{ "id": "x7\_pos","displayName": "x7 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 32},

{ "id": "z7\_pos","displayName": "z7 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 70 },

{ "id": "x6\_pos","displayName": "x6 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 40},

{ "id": "z6\_pos","displayName": "z6 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 60 },

{ "id": "x5\_pos","displayName": "x5 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 18},

{ "id": "z5\_pos","displayName": "z5 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 50 },

{ "id": "x4\_pos","displayName": "x4 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 20},

{ "id": "z4\_pos","displayName": "z4 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 40 },

{ "id": "x3\_pos","displayName": "x3 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default":21},

{ "id": "z3\_pos","displayName": "z3 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 30},

{ "id": "x2\_pos","displayName": "x2 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default":18},

{ "id": "z2\_pos","displayName": "z2 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default": 20 },

{ "id": "x1\_pos","displayName": "x1 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default":10},

{ "id": "z1\_pos","displayName": "z1 position","type": "float","rangeMin": 0,"rangeMax": 100,"default":0 },

{ "id": "deep", "displayName": "深度", "type": "length", "rangeMin": 1, "rangeMax": 100, "default": 20 },

{ "id": "x\_pos","displayName": "x position","type": "float","rangeMin": -100,"rangeMax": 100,"default": 0},

{ "id": "y\_pos","displayName": "y position","type": "float","rangeMin": -100,"rangeMax": 100,"default": 0 },

{ "id": "z\_pos","displayName": "z position","type": "float","rangeMin": -100,"rangeMax": 100,"default": 0}

];

function process(params) {

var x8\_pos = params.x8\_pos;

var z8\_pos = params.z8\_pos;

var x7\_pos = params.x7\_pos;

var z7\_pos = params.z7\_pos;

var x6\_pos = params.x6\_pos;

var z6\_pos = params.z6\_pos;

var x5\_pos = params.x5\_pos;

var z5\_pos = params.z5\_pos;

var x4\_pos = params.x4\_pos;

var z4\_pos = params.z4\_pos;

var x3\_pos = params.x3\_pos;

var z3\_pos = params.z3\_pos;

var x2\_pos = params.x2\_pos;

var z2\_pos = params.z2\_pos;

var x1\_pos = params.x1\_pos;

var z1\_pos = params.z1\_pos;

var x\_pos = params.x\_pos;

var y\_pos = params.y\_pos;

var z\_pos = params.z\_pos;

var deep = params.deep;

var mesh = new Mesh3D();

//各點座標

var front1=[x\_pos+x1\_pos, y\_pos, z\_pos+ z1\_pos];

var front2=[x\_pos+x2\_pos, y\_pos, z\_pos+ z2\_pos];

var front3=[x\_pos+x3\_pos, y\_pos, z\_pos+ z3\_pos];

var front4=[x\_pos+x4\_pos, y\_pos, z\_pos+ z4\_pos];

var front5=[x\_pos+x5\_pos, y\_pos, z\_pos+ z5\_pos];

var front6=[x\_pos+x6\_pos, y\_pos, z\_pos+ z6\_pos];

var front7=[x\_pos+x7\_pos, y\_pos, z\_pos+ z7\_pos];

var front8=[x\_pos+x8\_pos, y\_pos, z\_pos+ z8\_pos];

var back1=[x\_pos+x1\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z1\_pos];

var back2=[x\_pos+x2\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z2\_pos];

var back3=[x\_pos+x3\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z3\_pos];

var back4=[x\_pos+x4\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z4\_pos];

var back5=[x\_pos+x5\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z5\_pos];

var back6=[x\_pos+x6\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z6\_pos];

var back7=[x\_pos+x7\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z7\_pos];

var back8=[x\_pos+x8\_pos, y\_pos+deep, z\_pos+ z8\_pos];

//掃邊

mesh.quad(front1, back1, back2,front2);

mesh.quad(front2, back2, back3,front3);

mesh.quad(front3, back3, back4,front4);

mesh.quad(front4, back4, back5,front5);

mesh.quad(front5, back5, back6,front6);

mesh.quad(front6, back6, back7,front7);

mesh.quad(front7, back7, back8,front8);

mesh.quad(front8, back8, back1,front1);

//封前面

mesh.quad(front1, front2, front3,front4);

mesh.quad(front3, front4, front5,front6);

mesh.quad(front5, front6, front7,front8);

//封後面

mesh.quad( back1, back8, back7, back6);

mesh.quad( back7, back6, back5, back4);

mesh.quad( back5, back4, back3, back2);

return Solid.make(mesh);

}