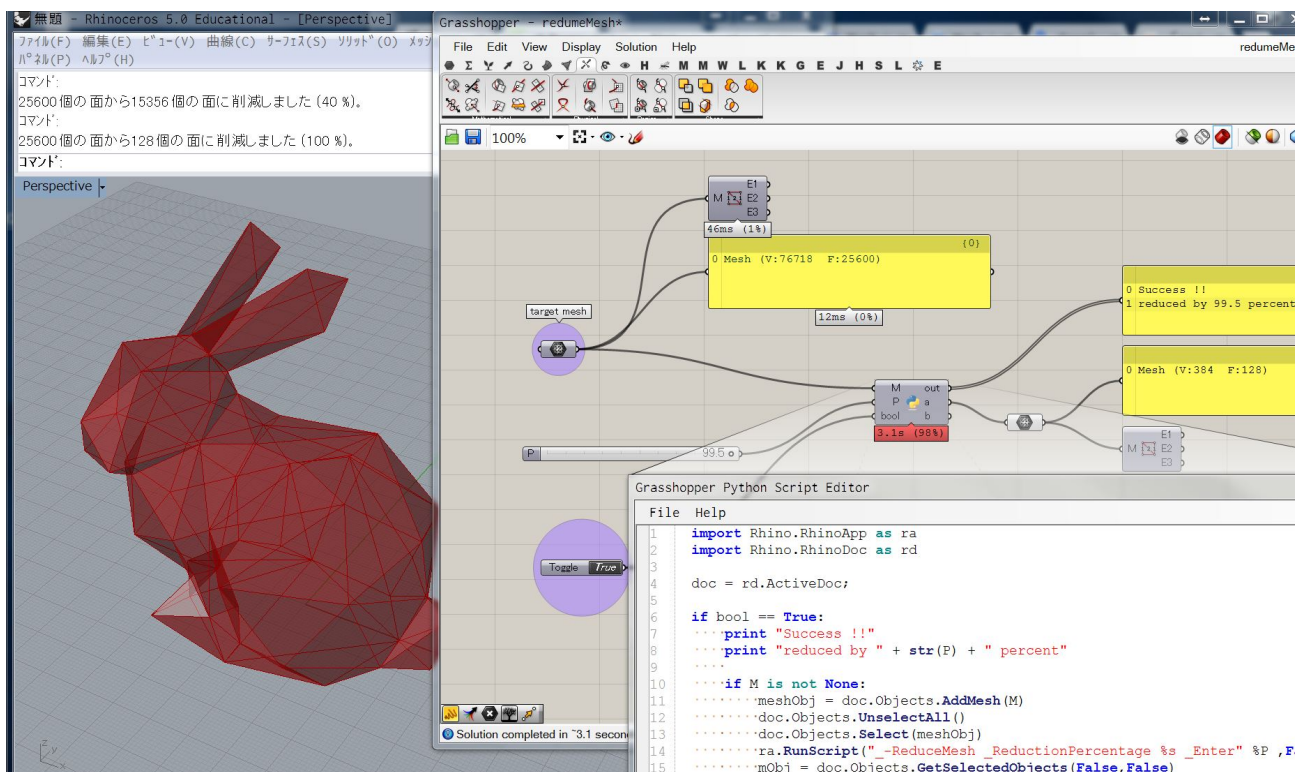


ReduceMesh-via-ghPython

grasshopper を経由することで、入出力をインタラクティブにできる。
ReduceMesh で削減して気に入らなくて、Undo でいちいち戻すのを避けれる（はず）。

ghPython のコードは冗長に見えるが、フォーラムによると、Rhino の SDK の仕様の
に、RhinoApp、RhinoDoc を噛ませる必要とか書いてあるのでたぶんそういうもの。
速度を比べてもそんなに遅くないのでまあ。



使い方

Toggle を False に。

target mesh を右クリック。Set mesh を選んで、Rhino上の meshを選択。

スライダーで削減したい割合を指定。

Toggle を True にすると削減が始まる。

良ければ、Bake

参考にしたのはこれ→ (<http://www.grasshopper3d.com/forum/topics/how-do-i-reduce-mesh-via-python>)

このままだと、ghPython コンポーネントが常時走り出して、かなり不便なので、BoolToggle を付けた。

卒制のときにここのサンプル落としてきて使おうとしたときに、そのとき作ってた Mesh が重い + Toggle を自分で付けることを思いつかなくて、ただの自動フリーズスクリプトみたいになってたので改良。(180312)

僕の手元の実行環境は、

- windows7 (bootcamp)
- Rhinoceros5 (Win)
- Grasshopper (0.9.0076)
- ghPython (0.6.0.3)

ghPython はここから→(<http://www.food4rhino.com/app/ghpython>)

<https://github.com/naysok/ReduceMesh-via-ghPython>