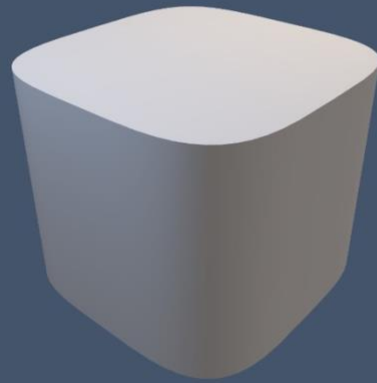


# Ultimate Procedural Primitives


---


**U**ltimate  
**P**rocedural  
**P**rimitives



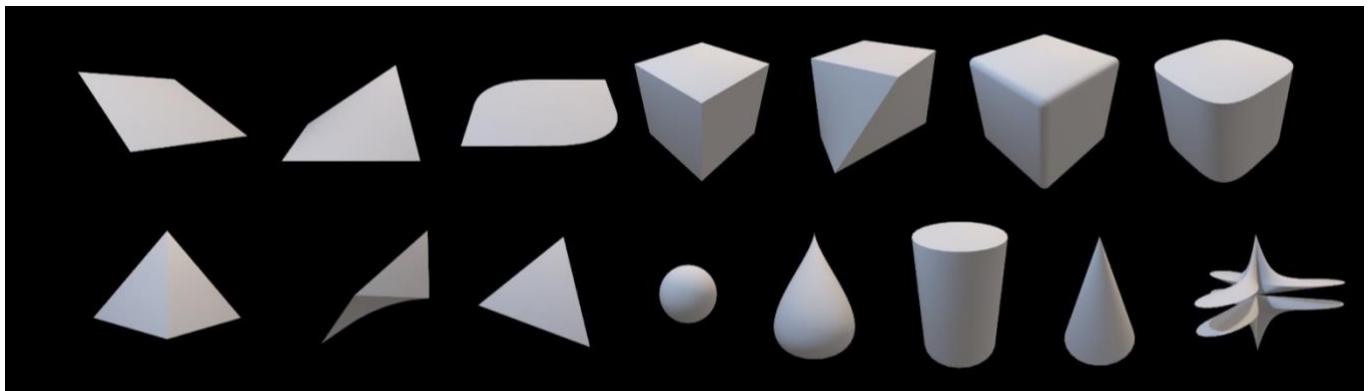
**Ver5.3**

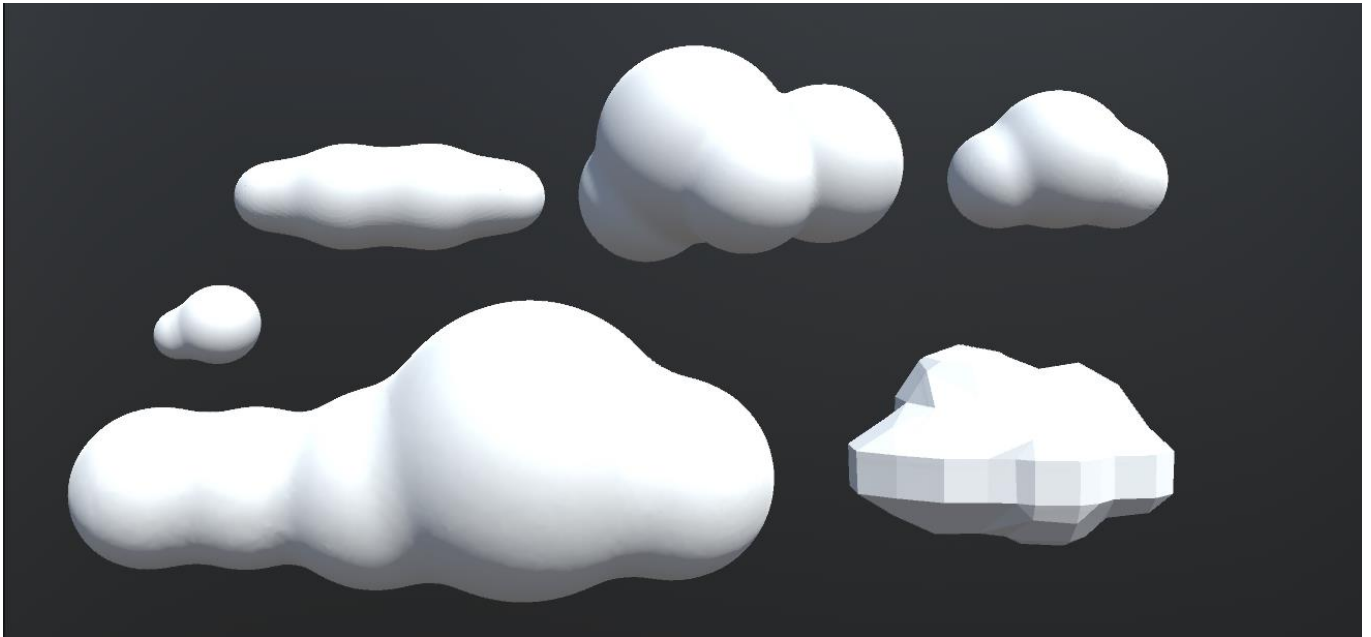
# What can this do?

You can create meshes of the primitives listed below. By adjusting the parameters, you can transform them into a wide variety of shapes. In Ver4, a mesh cut function was added. In Ver5, the number of pivot locations that can be changed was significantly increased. In Ver5.2, a “ Lock Parameters” option was introduced, allowing you to make parameters read-only to prevent accidental edits. In Ver5.3, you can now freely set the name of the generated mesh.

以下に列挙したプリミティブのメッシュを作成することができます。加えて、パラメーターを操作することで、さまざまな形状に変化させることができます。さらに Ver4 ではメッシュカット機能が追加されました。Ver5 では変更可能なピボットの場所が大幅に増えました。Ver5.2 では、「 Lock Parameters」が追加され、パラメーターを編集不可にすることが可能になりました。V5.3 では生成するメッシュの名前を自由に設定できるようになりました。

- |  |  |
|--|--|
| ✓ Plane  | ✓ Sphere                               |
| ✓ Flex Plane                                     | ✓ Icosphere <i>*NEW in ver2</i>        |
| ✓ Super Ellipse Plane                            | ✓ Fibonacci Sphere <i>*NEW in ver2</i> |
| ✓ Box  | ✓ Tear Drop                            |
| ✓ Flex Box                                       | ✓ Cylinder                             |
| ✓ Rounded Box                                    | ✓ Cone                                 |
| ✓ Super Ellipsoid Box                            | ✓ Clouds <i>*NEW in ver3</i>           |
| ✓ Super Ellipsoid Box Plus <i>*NEW in ver5.1</i> | ✓ Supershape                           |
| ✓ Pyramid  |  |
| ✓ Flex Pyramid                                   |  |
| ✓ Perfect Triangular Flex Pyramid                |  |





## What is so special about this?

Common primitive-related assets create primitives on a hierarchy. However, this asset creates primitives as a Mesh-Asset on the Project-Window. Note This idea was inspired by MetaMesh provided by git-hub-id keijiro.

よくあるプリミティブ関係のアセットはプリミティブをヒエラルキー上で作成します。しかし、このアセットは Project-Window 上で Mesh-Asset としてプリミティブを作成します。なお、このアイデアは git-hub-id keijiro 氏が提供している MetaMesh からインスパイアされたものです。

## For whom?

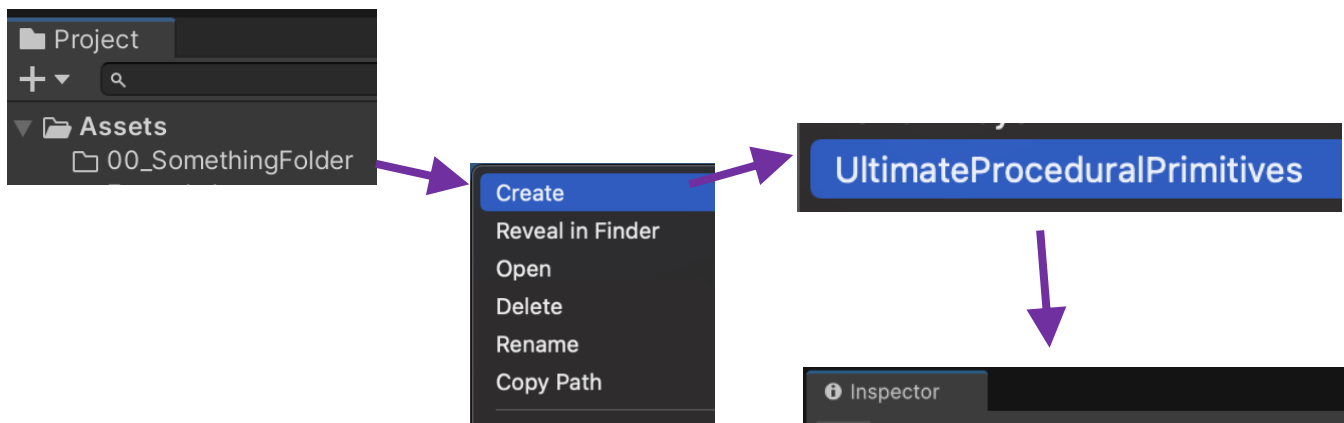
1. Anyone who wants to place more beautiful primitives like SuperEllipsoidBox in their game scenes.
  2. People who want to make prototyping development faster and of higher quality.
  3. People who want to deform primitives without using external tools such as Maya or Blender.
1. ゲームシーンに SuperEllipsoidBox のようなより美しいプリミティブを配置したい人。
  2. プロトタイピング開発をより素早く高品質なものにしたい人。
  3. Maya や Blender などの外部ツールを使用せずにプリミティブを変形させたい人。

# Why use?

1. You can change the parameters.
2. There are over 90 presets.
3. Pivot can be changed.
4. Change the direction.
5. Optimized UVs.
6. Normals can be inverted.
7. Smooth or Flat surfaces can be selected.
8. Mesh can be multi-Cuts.

1. パラメーターを変更できます。
2. 90 を超えるプリセットがあります。
3. ピボットを変更できます。
4. 方向を変更できます。
5. UV が最適化されています。
6. 法線を反転させることができます。
7. Surface について Smooth か Flat かを選択できます。
8. メッシュをマルチカットできます。

# How to use?



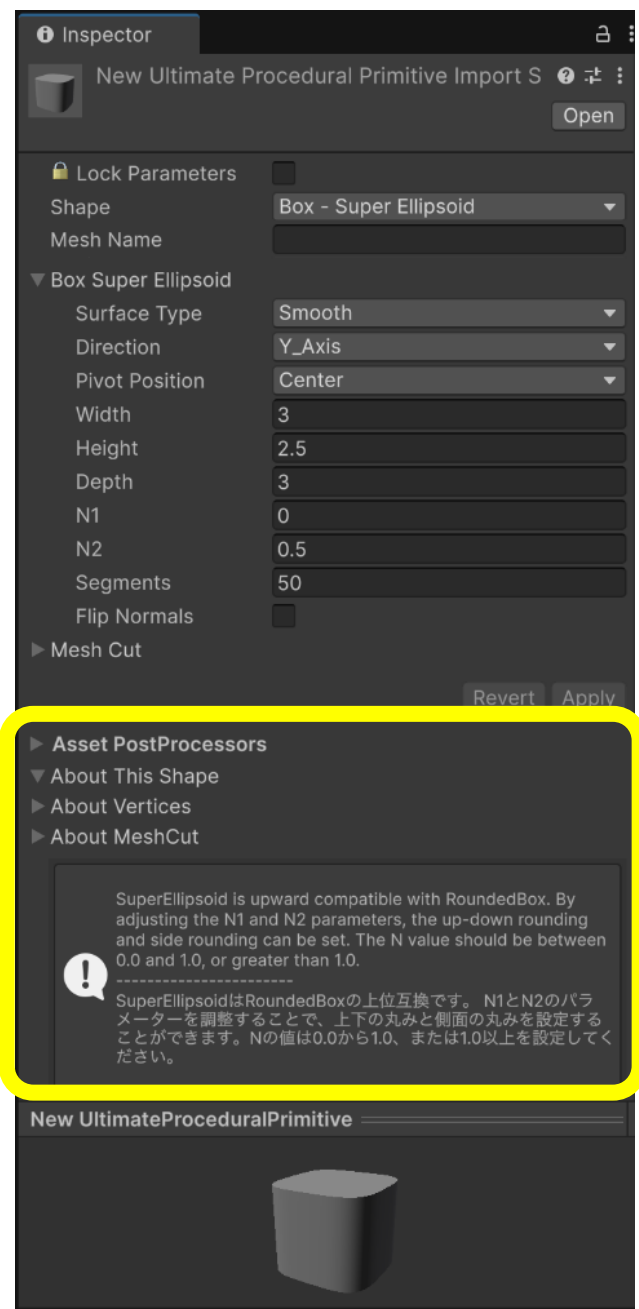
1. Right Click in Project-Window.
1. Click "Create".
2. Click "UltimateProceduralPrimitives"
3. Edit Parameters in Inspector

Each shape has a HelpBox in its Inspector.  
This will tell you how to set the parameters.

Also see Help Box (About Mesh Cuts)  
for more information about the mesh cut function.

それぞれの Shape のインスペクターには  
Help Box があります。これを見ることでどのように  
パラメーターを設定すればよいかがわかります。

メッシュカット機能についても  
HelpBox (About Mesh Cuts) をご参照ください。



# Ultimate Procedural Primitives

---

If you have any questions, please contact us here with your invoice number.

質問は、請求書番号を添えてこちらにお問い合わせください。

[ks.develox@gmail.com](mailto:ks.develox@gmail.com)

