

# MikuMikuTransborder ( MMT )

MikuMikuTransborderとは、MikuMikuDance等に表示される3Dオブジェクトを、別のDirectXを使用したゲーム等の中に描画することができるツールです。

応用として、自作したDirectXアプリの3DオブジェクトをMikuMikuDance中に描画することもできます。

- [MikuMikuTransborder \( MMT \)](#)
  - [MikuMikuTransborder情報](#)
  - [紹介動画](#)
  - [取扱説明](#)
  - [更新情報](#)
  - [コメント](#)
- 典型的な使用方法
  - [DirectXゲームをサーバとする場合](#)
  - [MMDをサーバとする場合](#)
- [FAQ](#)
- [クライアント自作について](#)

## MikuMikuTransborder情報

ツール名	MikuMikuTransborder
製作者	舞力介入 P
最新 Version	ver.0.20
入手先	MikuMikuTransborder ver.0.20 <a href="http://bytatsu.net/uploader/mikumikudance/upload.cgi?mode=dl&amp;file=424">http://bytatsu.net/uploader/mikumikudance/upload.cgi?mode=dl&amp;file=424</a> (DLKey: MMT)
注意事項	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 試行錯誤がキライな人には向きません。</li><li>・ 動作保障はありません。</li><li>・ 使用は自己責任でお願いします。</li></ul>

## 紹介動画



## 取扱説明

### 配布元解説動画

## 更新情報

2009/11/15

[ver.0.20](#)

- MMD ver6 に仮対応
  - MMD ver6(DirectX9)をクライアント側アプリとして使用できるようになりました。  
ただし、クライアントにMMD ver6を使用した場合、DirectX7を使用しているプログラムをサーバにできません。
- プログラマブルシェーダのレジスタ番号を自動推定する機能を追加
  - プログラマブルシェーダから座標情報を取得する場合、ユーザがレジスタ番号を指定する必要がありました ( [取扱](#)

[説明](#)参照)が、

このレジスタ番号を自動推定する機能を追加しました。適当に試した範囲では成功率は90%程度でした。

- 動作負荷の改善

- クライアント側の負荷を改善しました。が、恐らくMMD ver6を使ったほうが軽いです。

2009/11/04

[ver.0.10](#) 公開

## コメント

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

- Transborder本体のフォームの×印を押したときに、終了するかダイアログを出してくれるようにして貰うと助かります。間違っで消してしまうことが多いので。 -- 非常識太郎 (2010-02-15 23:46:42)
- モデルが異様に明るくなる点については、FAQを参照ください。  
恐らく、ゲーム側のエフェクトでは、一旦オブジェクトを明るめにレンダリングした後別途レンダリングした陰影データをそこに重ねる、という処理をしているのだと思います。MMTでは、シングルパスのレンダリングしかしないため、陰影部分が差し引かれずに、明るい状態でレンダリングされてしまうのだと思います。  
テクスチャやポリゴンの欠落については、ちょっと調べてみないとわかりません。  
クライアントとして、ver5以前のMMDを使用している場合は、ver6を使用することで、状況が改善するかもしれません。 -- 舞力介入 P (2010-02-04 01:46:54)
- MMT面白そうなので使ってみました。これってレンダリングした画像がやたら汚いのですがゲームのレンダ性能で変わるのでしょうか？  
例えばミクとかMMD内では綺麗に表示されているのにゲーム内だと目がなくなるとか、細かいポリゴンが消えてるとか、あと異様に明るい（発光してる感じ）といろいろあります。  
試したのはSaints Row 2, Tropicco 3です。  
Zoo Tycoon 2では割とまともに表示されましたが、 -- DTM (2010-01-31 01:01:01)