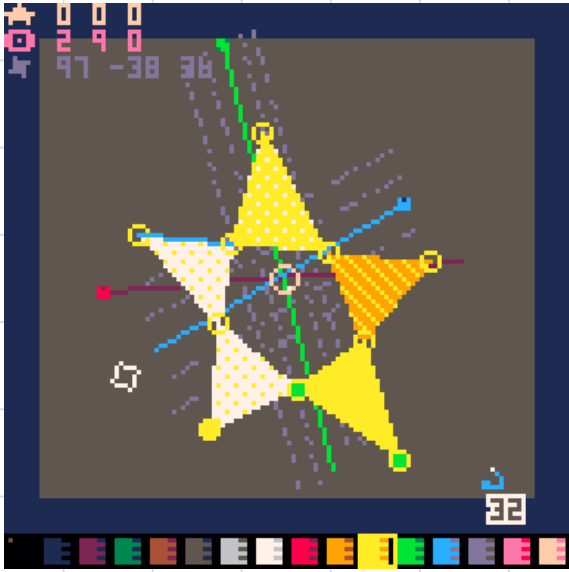


mode / category	key bind	action
EDIT (edit/translate axis)	MouseDrag-L	Move Edit pointer
	X + MouseDrag-L	Move Front by X
	Y + MouseDrag-L	Move Front by Y
	Z + MouseDrag-L	Move Front by Z
	MouseDrag-L + Mouse-R	Cancel Drag Move
	Mouse-L + D	Reset the Edit pointer to 0
	Arrow key	Move Edit pointer +/-
	I	Decrement Edit pointer Z
	J	Increment Edit pointer Z
	Mouse-R + Mouse-L	Jump to the Vertex Where the Edit pointer has been selected
Mouse-L	Jump to the Edit pointer to the Vertex on the Mouse pointer	
Panning	Space + MouseDrag-L	Panning View
	Space + MouseDrag-L + Mouse-R	Cancel Drag Move
	Space + D	Reset the View position
Rotate Model	MouseDrag-R	Rotate Object
	MouseDrag-R + Mouse-L	Rotate Z when Drag start on Outside
	X + MouseDrag-R	Cancel Drag Rotate
	Y + MouseDrag-R	Rotate Front by X
	Z + MouseDrag-R	Rotate Front by Y
Light Source	Mouse-R + D	Reset the Rotate Object by 0
	MouseDrag-M	Move Light source XY axis
	Space + MouseDrag-M	Move Light source Z axis
	MouseDrag-M + Mouse-R	Cancel Drag Move
Color	Mouse-L (on Color palette)	Select Color
	Mouse-R (on Color palette)	Select Background Color
Vertex	MouseDouble-L	Put Vertex on Edit pointer
	Space + MouseDouble-L	Move Multi select vertex on Edit pointer (Ratifies the Last index)
	MouseDouble-R	Remove Vertex on Edit pointer
	Space + MouseDouble-L	Insert Vertex to After selected Vertex
	X + MouseDouble-L	Rotate vertex position with 90 degree angle by X axis
	Y + MouseDouble-L	Rotate vertex position with 90 degree angle by Y axis
	Z + MouseDouble-L	Rotate vertex position with 90 degree angle by Z axis
Shift + S	Swap two vertices position before the selected vertex	
Undo/Redo	Shift + Z	Undo (Once history)
	Shift + A	Select all vertices or Unselect all vertices
	Shift + Q	Undo Moved Pointer (Once history)
Select Vertex	1	Select First Vertex
	2	Select Next Vertex
	Shift + 1	Add First Vertex for Multi select
	Shift + 2	Add Next Vertex for Multi select
	Space + Mouse-R + Mouse-L	Select Vertex on Edit pointer
Others	Tab	Display switch the "Face / Line / Point"
	MouseDouble-M	Switch the Shading palette
PLAY	Enter	Open the Menu
	X	Exit PLAY VIEW
LOAD	Mouse move	Adjust Scale
	Mouse Drag-L	Select Rect for Load
	Z	Load 3D Model
SAVE	X	Exit 3D VIEW
	Mouse Drag-L	Select Rect for Save
	Z	Save 3D Model
EXPORT	X	Exit 3D VIEW
	Mouse Drag-L	Select Rect for Export
	Mouse-R	Remove last Selected Rect
COPY CODE	Z	Export 3D Model(CPX) and Sprite indexes for Load
	X	Exit 3D VIEW
		Copy the Sample rendering code
		That need to Setting the Color palette Sprite and Sprite of at specified illustration



Axis - X [Enabled / Disabled]

Axis - Y [Enabled / Disabled]

Axis - Z [Enabled / Disabled]

Next Face's VTX order [CW / CCW]

Panning

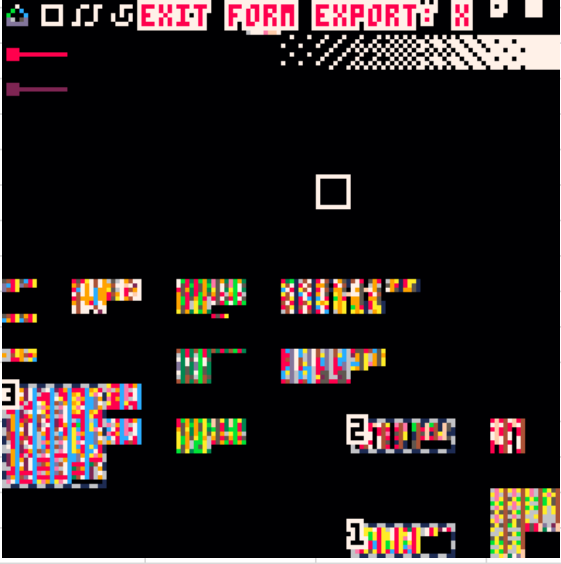
Rotate X-Y

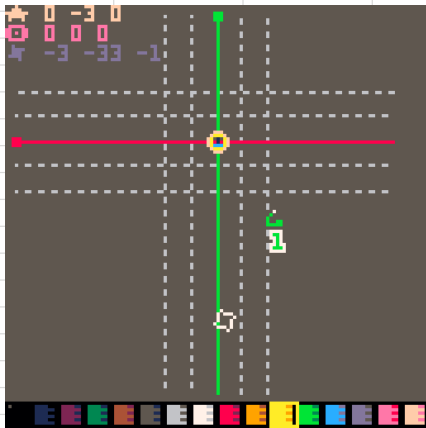
Rotate Z-any

Light source Position

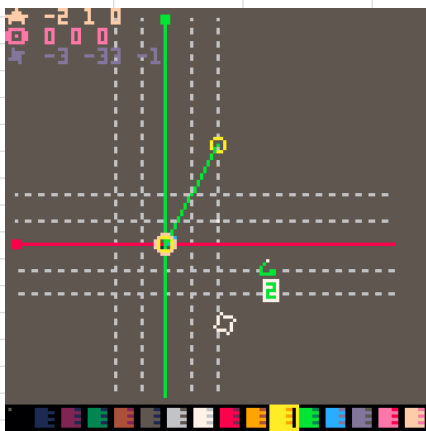
Outline Area that "Z-any" Rotation

Palette Area

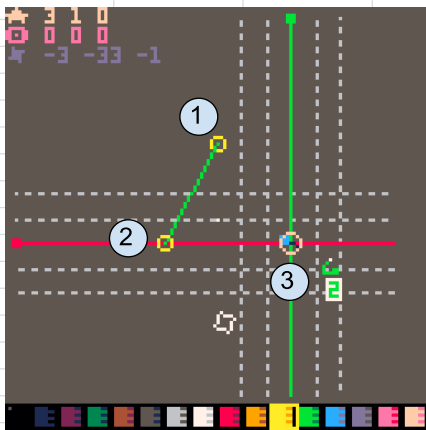
	<p>Range selection for Save(or Load or Export) the Model data (That can multi Selection when Export)</p> <p>Press Z key to execute it. Press X key to exit.</p> <p><b>Exported data will be copied to the clipboard.</b> You can paste it into your code.</p> <p>If the array is {16,17,18,19}, then Please paste [GFX]xxxx[/GFX] into the sprite ID:16.</p>
---	--



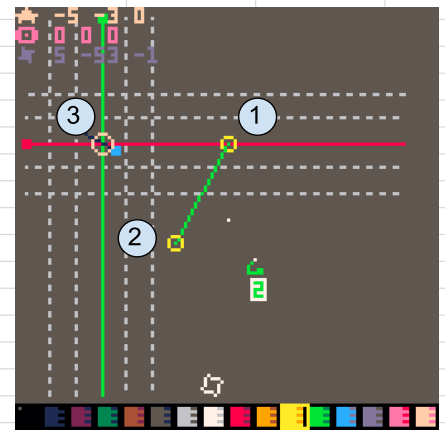
Let's put the two vertices.



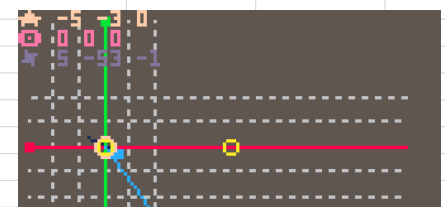
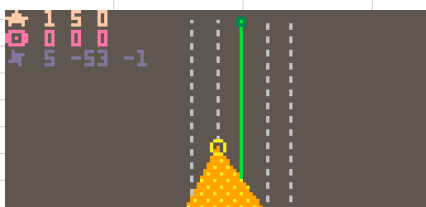
It was appear the "Green Line"  
Counterclockwise is front side face When "Green line".

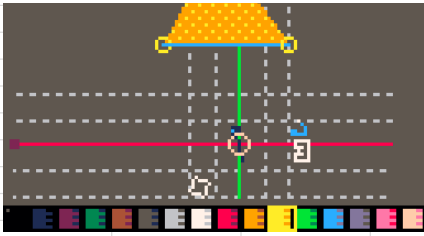


Put the vertex in a counterclockwise direction.

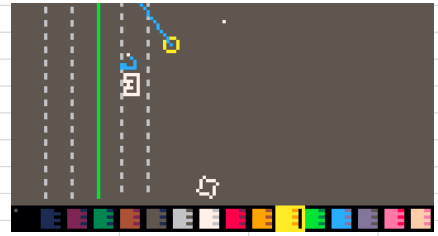


Put the vertex in a clockwise direction.

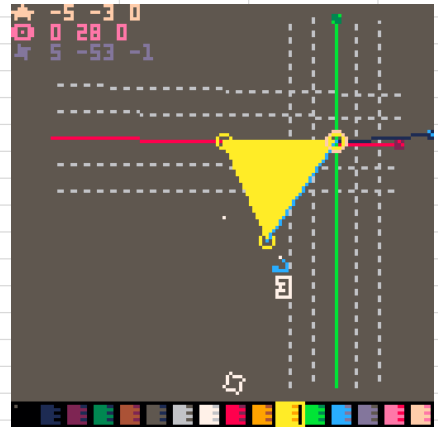




Yay! The triangle is ready to go!



Do the three vertices make a triangle?



Rotate axis Y then appear Filled Face.  
That is reverse side face was created.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
v_pos_x				v_pos_y				v_pos_z				color			
0-15				0-15				0-15				0-15			

Release 2020/04/08

pelogen / PICO-8 3d modeling tool

[@shiffalow / bitchunk](#)

"p01\_triangle\_163" source code by

[@p01](#)





リリース完了: 2024-06-26				
カテゴリ	優先	残タスク	完了	備考
編集	○	mac cmdキーの有効化	2024-06-08	_ctr = _cmd or _ctr
編集	○	プリセットモデルadd	2024/06/14	ファイルも追加できる。 <a href="#">参照</a>
編集	○	光源の操作	2024/06/14	ALT+Mdragで移動、Shift + AltでON/OFF
編集	○	メニュー時にZカーソルがうごいてしまう	2024/06/25	メニュー閉じるときに起こる
編集	○	連続セレクトの頂点切り替え	2024/06/17	兄弟頂点の一括選択にalt使う(ldbではつかみにくい)
編集	○	データ限度判定の見直し	2024/06/17	saveとloadのときにdat数で算出、vertex数判定は削除
編集	○	カーソルガイドの強化	2024/06/18	5本になった
編集	○	ワイヤーフレーム	2024/06/19	Shift + Z ポイントクラウドだけの表示は微妙
編集	○	三角面上の頂点交換	2024/06/24	複数からなる平な面の光加減を一律にできる、三角面を一つ選択していれば可能
編集	○	履歴モデルの取得タイミングを変更	2024/06/19	編集処理後に現在モデルをバックアップ
編集				
組み立て	次回	テクスチャー貼り		
組み立て	次回	モデルロード・追加		
組み立て	次回	モデル移動・回転		
組み立て	次回	モデル削除		
組み立て	次回	モデル選択		
組み立て	次回	組み立て状態の保存		
編集	次回	UI非表示ビュー		
編集	次回			
タイトル		カーソル表示		
編集・メニュー		再開時に編集内容が一致しない(戻る?)		
ファイル管理		UI非表示		
ファイル管理		背景色変更		
ファイル管理		ファイルの面数、頂点数などの情報表示		
	H		123	1
	H		132	-1
	H		231	1
	H		213	-1
	H		312	1
	H		321	-1
	V		123	
	V		132	
	V		231	
	V		213	
	V		312	
	V		321	



カテゴリ	優先	残タスク	完了	備考
編集		マウス座標が精密にグリッドカーソル座標になるようにする		マウスZの位置に平面レイシェーブ(頂点キャッシュ)を展開
編集	○	選択TRI削除	2023-11-09	参照していない頂点を検知したら削除する、削除したら参照IDをシフト
編集	○	頂点マージ	2023-11-13	
編集	○	頂点マージ解除	2023-11-13	
編集		プリセットオブジェクト追加機能		
編集	○	アンドゥ/リドゥ	2023-11-21	32件まで対応
編集	○	背景カラー	2023-11-12	
編集	○	フェイスカラー	2023-11-12	alt + MWheelでも可
編集	○	選択物回転	2023-11-22	<b>奥行き回転も可能にする</b>
編集	○	矩形選択	2023-11-24	
編集		addサブメニュー(パラメータ設定)		
編集	○	選択コピー	2023-11-26	マージ状態の反映、重なっているだけではマージしない
編集	○	複数選択コマンド	2023-11-25	済) マージ、分割、カラー、回転「総合」、削除
編集	○	面ソート	2023-11-28	
編集	○	頂点ドラッグ中は頂点のカーソル位置を表示	2023-11-29	
編集	○	重なったマージ済み頂点をクリックすることによるマージ済み頂点への	2023-12-05	頂点参照仕様改修後に不具合あり(修正済:2024-01-17)
編集	○	セーブ	2024-01-08	スプライト領域にモデルデータを記憶
編集	○	ロード	2024-01-08	複数のモデルをプリロードして選択できるようにするのは後でいいかも
編集		セーブとロードのモード分割	2024-01-11	ctrl S, Oで切り分け
編集	○	面回転の対応	2024-01-11	向いている方向に表示されるようにする。回転状態は正確でなくても良い
編集	○	別カートへの移動・編集状態のキープ	2024-01-22	0x8000の領域を予めロードする処理を挟む?
検査	○	面数オーバー(頂点数?)		
検査	○	頂点座標オーバー		
CART2				
ファイル		データ書き出し	2024-01-29	
ファイル		データテキスト書き出し	2024-01-29	
ファイル		データインポート	2024-01-31	
ファイル	○	サンプルコード書き出し		
チュートリアル				にゃぼ
タイトル	○			