mode / Galegory	key sets	E.M	
EDIT VEWIdefault view)			
	and and a feature of the		
	X + MouseDtep-L	Move Fixed by X	
	t + MouseLiteg-L	NONe Fold by T	
	Z + MouseDrap-L	Move Fixed by Z	
	MouseLrag-L + Mouse-H	Cancel Ling Move	
Edit pointer	Mouse-L + 0	Reset the Edit pointer by 0	
	Amountaine	Here Tell and the V V	
	Allow Key		
	1	Decement Edit pointer Z	
		Instanced Public T	
	1	indeminit Let ponier 2	
	Mouse-R + Mouse-L	Jump to the Vertex Where the Edit pointer has been selected	
	MOUSE-L	Jumps the sub pointer to the vertice on the induce pointer	
	opace + Mouseurapic	Pannag vae	
Panning	Space + MouseDrag-L + Mouse-R	a-R Cancel Dag Move	
	space + u	Nexe: the view postcon	
	MouseLrag-H	Addate upped	
		. Briele-Z when Denn start on Cutolds	
	NouseDrag-R + Mouse-L	Cancel Drug Robate	
Rotate Model	X & MouneDown/R	Division Elsevier here X	
	T + MOUSELFRQ-H	Provide in a second sec	
	Z + MouseDrap-R	Rotate Fund by Z	
	MDUBE-H: + U	Herein an Andrea Andrea Andrea Andrea	
	MouseDrag-M	Move Light Boards AT-4KB	
	Space & MouneDrap.M	Move Light source 2 and	
Light Source			
	MouseDrag-M + Mouse-R	Cancel Drag Move	
	Morena M a O	Dead that in the walks	
	Mouse-L(on Color palette)	Select Color	
Color			
	incluse-repair contar parenter)		
	Maximum Datable 1	Reflection on Pell molecular	
		Move Multiselect vertices on Edit pointer (Refere the Last Index)	
	Inclusion of the		
Vertex	Space + MouseDouble-L	Insert Verliex to After selected Verlex	
	France & Managellandela D	AND	
	apace + moveecoure-n	(107)	
	X + MouseDouble-L	Rotate vertices position with 90 degrees angle by X axis	
	V - Mercelleria	Reinforce sensitives were like with the descence sensitive of the sensitive sen	
	1* 000000000	Possile Vestole policities and a state of the second state of the	
	Z + MouseDouble-L	Rotate vertices position with 90 degrees angle by Z sais	
	544+5	Search ban sandrines possibles hadrow the salaried sandrey	
	Shift + Z	Undo (Dros halosy)	
Unac(toggia)	DUR + A	Select at vertices of characteria windes	
	Shift + Q	Undo Moved Pointer (Crice history)	
	1	Select Prev Vertex	
		Particular State Stat	
	2	SARCINEX VARIA	
Select Vertex	Shift + 1	Add Prev Vertex for Multi select	
	Even + 2	Full Hard Values for Multi-solution	
	Space + Mouse-R + Mouse-L	4. Select Vertex on Edd pointer	
	Tab	Uniplay twitch the Y abox / Line / Youth	
Others	MouneDouble M	Solid hits Startion relate	
	Litter	Cpan the samuel	
PLAY			
	*	EXEPLATIVEW	
	Mouse move	Adjust Scale	
1.040			
LUND			
	Mouse Drag-L	Select Rect for Load	
	7	Least VD Model	
	*		
	x	ExtLOAD VEW	
SAVE			
	Mouse Drag-L	Select Pact for Save	
		Save 3D Model	
	z		
	z		
	z x	Lat SAVE VIEW	
EXPORT	z x		
EXPORT	Z X		
EXPORT	Z X Mouse Drag-L	Init SMC VEW Init SMC VEW<	
EXPORT	Z X Mouse Drag-L Mouse-R	Index CNU	
EXPORT	Z X Mouse Drag-L Mouse R	Sale Alar Urgan Image: Sale Alar Urgan	
EXPORT	Z X Mouse Drag-L Mouse-R Z	Is defaulter for the set of the s	
DOPORT	Z X Mouse Drag-L Mouse-R Z X		
EXPORT COPY-CODE	Z X Mouse Drap-L Mouse-R Z X	Ext Draw Control Contro Control Control <t< th=""><th></th></t<>	
EXPORT COPY-CODE	Z X Mouse Drag-L Mouse-R Z X		
EXPORT COPY-CODE	Z X Mouse Drag-L Mouse-R Z X	La de Cette Cette Alada Reito Cette Anon Reito Cette Cette Anon Reito Cette Anon Reito Cette Ano	

		Axis - X [Enabled / Disabled]
두 루미(-38 g0)() \\\ \\\		Axis - Y [Enabled / Disabled]
		Axis - Z [Enabled / Disabled]
	ے ش	Next Face's VTX order [CW / CCW]
a 🔁		Panning
	n	Rotate X-Y
	க	Rotate Z-any
	47	Light source Position
		Outline Area that "Z-any" Rotation
		Palette Area

E LID GESTIL MARU ESHAKIB	F	Range selection	for Save(or Load	or Export) the Mod	lel data
	(That can multi S	election when Ex	port)	
	F	Press Z key to ex	ecute it.		
	F	Press X key to ex	cit.		
	E	Exported data w	vill be copied to f	he clipboard.	
in the second se	٢	You can paste it i	nto your code.		
The second secon	1	f the array is {16	,17,18,19}, then		
	F	Please paste [GF	X]xxxx[/GFX] into	the sprite ID:16.	
	4 81				
建新建筑					
Deser					





0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
v_pos_x			v_po	s_y			v_po	s_z			color				
0-15			0-15				0-15				0-15				

Release 2020/04/08

pelogen / PICO-8 3d modeling tool

@shiftalow / bitchunk

"p01_triangle_163" source code by @p01_

0	0 -			0 -	Triar	ngle render t	ase forma	at .	7 40	0 00 -	4 00 -	0.04.57	00 -	7 00 -	0 00 0
V_pos_x	2 3	4 : v_pos_y	0 6 7	v_pos_z	10 11	12 13 color	14 1	5 16 1. v_pos_x	/ 18 1	9 20 2 v_pos_y	1 ZZ 2	3 24 25 v_pos_z	26 2	color	9 30 31
0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15	
4px															
Destanda		6													
Rectangle 1 - 7 cells	render base	tormat													
VERTEX I	POSITION D	ATA([8*8]	ox:16 vertex	es/1cell], [m	nax:112 vert	exs / 7cells]	[5 cube:	40vertexs: 6	i0faces])	0 00 0	4 00 0	0 04 05	26 2	7 00 0	0 00 04
	ex_pos_x	4 (vertex_po	s_y	verte	ex_pos_z	14 1	MAKE Vert	ex_pos_x	9 20 2	vertex_p	5 24 25 DS_Y	ver	ex_pos_z	9 30 31
1 1-31		та	1-31		1-31			1 1-3	1		1-31		1-3	1	
MAKE Verte	ex_id	IA		blank verte	ex_id			MAKE Vert	ex_id			blank verte	ex_id		
0 1-12				0 1-12	7			0 1-1	27			1			0
end_of_da	end_DATA														
								0 Or end o	f scan.						
MAKE verte	ex_pos_x		vertex_po	s_y	verte	ex_pos_z		MAKE vert	ex_pos_x		vertex_p	os_y	ver	ex_pos_z	
1 1-31	~ ~ ~ ~		1-31 wortov po	- v	1-31			1 1-3	1		1-31	~ ~	1-3	1	
1 1-31	sx_pus_x		1-31	s_y	1-31	sx_pus_z		1 1-3	ex_pos_x 1		1-31	л <u>у</u>	1-3	ex_pos_z 1	
0 1-12	ex_id			MAKE Verte	ex_id			MAKE Vert	ex_pos_x		vertex_p	os_y	1-3	ex_pos_z	
	ex_pos_x		vertex_po	s_y	verte	ex_pos_z		MAKE Vert	ex_id		1-01	MAKE Verte	ex_id		
1 1-31			1-31	e v	1-31	av noe 7		0 1-12	27		vertex n	0 1-12	7	AX DOR 7	
1 1-31	sv_pos_v		1-31	3_y	1-31	5x_p03_2		1 1-3	1		1-31	JS_Y	1-3	6x_p03_2 1	
end_of_da	ata	-	-	-	-	-	-	0							
ACE CO	Cell)	8*8: 64 for	es)												
color		color	'	color		color		color		color		color		color	
-15 olor		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color	
-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15	
olor -15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15	
olor		color		color		color		color		color		color		color	
)-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color	
0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15	
color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15		color 0-15	
color		color		color		color		color		color		color		color	
D-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color		0-15 color	
D-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15		0-15	
ACE TEX	KTURE DAT	A (8*8: 64	aces)												
MAP_X(1/	(4)		MAP_Y(1)	4)		SCALE_X	(1/8)		MAP_Y(1	/8)		REP_REP	_Y		
			0.00			0.00			0.00			0101			
SPRITE I	Ds for MODE	LFILE												-	
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1]	COLOR[2] VTXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1] COLOR[2]
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXSI41	VTXS[5]	VTXSI61	COLOR[1]	COLORI		VTXS[2]	VTXSI31	VTXS[4]	VTXSI51	VTXSI61	COLORI	11 COLORI21
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1]	COLOR[2] VTXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1] COLOR[2]
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1]	COLOR[2] VTXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1] COLOR[2]
/TXSI11	VTXS[2]	VTXSI31	VTXS[4]	VTXSI51	VTXSI61	COLORIII	COLORI	21 VTXSI11	VTXSI21	VTXSI31	VTXS[4]	VTXSI51	VTXSI61	COLORI	11 COLORI21
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1]	COLOR[2] VTXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1] COLOR[2]
/TXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1]	COLOR[2] VTXS[1]	VTXS[2]	VTXS[3]	VTXS[4]	VTXS[5]	VTXS[6]	COLOR[1] COLOR[2]
/TXS[1]	VTXSI21	VTXSI31	VTXSI41	VTXSI51	VTXSI61	COLORI1	COLORI		VTXSI21	VTXSI3	VTXSI41	VTXSI51	VTXSI61	COLORI	11 COLOR(2)
IXO[I]	170[2]	110[0]	*17.0[4]	11/0[0]	110[0]	COLON	COLON		11/0[2]	110[0]	11/0[4]	110[0]	11/0[0]	COLON	1 00201(2)
OBJ_ID	OBJ_POS	XYZ	OBJ_ROT	_xyz	OBJ_SCA	LE_XYZ	OBJ_UV	ID							
-	Ī		Ī	Ī	Ī										
	CAM_POS	_XYZ	CAM_RO	T_XYZ	CAM_ZO	MC									
UV	VTX_UV[1]	[2][3]	VTX_UV[1][2][3]	VTX_UV[1][2][3]									
Memory M	Mapping														
0x0000-0x	cofff user	model files													
0x1000-0x	c1fff user	texture gra	phs												
JA2000-0)															
0x8000-0x	cofff mode	el edit histo	ry												
0xc000-0x	dfff	mmodels													
0xe000-0x	dfff														

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	0	mac cmdキーの有効化	2024-06-08	_ctr = _cmd or _ctr	
編集	0	プリセットモデルadd	2024/06/14	ファイルも追加できる。参照	
編集	0	光源の操作	2024/06/14	ALT+Mdragで移動、Shift + AltでON/OFF	
編集	0	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	0	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	0	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	0	カーソルガイドの強化	2024/06/18	5本になった	
編集	0	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	0	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	0	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			
	Н	123	1		
	Н	132	-1		
	Н	231	1		
	Н	213	-1		
	Н	312	1		
	Н	321	-1		
	V	123			
	V	132			
	V	231			
	V	213			
	V	312			
	V	321			

三角面	tri		1 [gfx]08081c0b6	b05ec05000000	000000000000000000000000000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	0000[/gfx]													
四角面	rect		2 [gfx]08089b0da	c059c0d10ab05	200000000000000	000000000000000000000000000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	0000[/gfx]													
五南南	pentagon		3 [gfx]08081c0ba	c07dc0f105b0fab	0710502000000	000000000000000000000000000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	000[/gfx]													
六角面	hexagon		4 [gfx]08081c0be	c05dc0f102c092	0105b0f6b051060	40000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	000[/gfx]													
八角面	octagon		5 [gfx]0808db0b5	b0f6b031030eb0	75c0bec03dc0f50	6c076010408050	10800000000000000	000[/gfx]													
四面体	tetrahedron		6 [gfx]08081c0b2	cd4ec2510306b2	251040204030200	000000000000000000000000000000000000000	000000000000000000000000000000000000000	0000[/gfx]													
双三角錐(六面体)	hexahedron		7 [gfx]08081c0b2	cd0ec2110306b2	11040202c07302	05040302040500	000000000000000000000000000000000000000)000[/gfx]													
正三角柱(五面体)	prism-tri	-	8 [gfx]08081cdad	c2b5b2b2cd66b2	27ec27106020104	06030401030504	02050302060500	0000[/gfx]													
立方体(六面体)	cube	9,10	[gfx]10089beca	ce4108040109c	c10ab70804050e	42030ac2040805	0259c2d3000000	0000205010600000	0000962d10300	0000000607050a	ь0000000025706	05000000000(/gfx]								
ピラミッド	pyramid	1	1 [gfx]08081c0b6	bd4ecd41030ec	3510406b3510502	02040302050400	000000000000000000000000000000000000000	0000[/gfx]													
クリスタル	crystal	12,13,14	[gfx]18081c07d	bfe2cb06cf2d030	a0d05cfe103030	903020a0c0d0c05	ic1f10409020709	0402c5150db1f10	5070a02c0b40e0	040c020ea01eb6c	13a0b0e0c080e0	f2206020a070b07	08050000050605	0eb80b080c000	00000013608070	6d014030000000	10[/gfx]				
リング	ring	16,17	[gfx]10081cfa9d	:1d201030109b1	d201020405040e	cf040ac20405060	15205040706050	0602cf660ab70803	0801550706070	80301065f080300	00000007030801	000000000[/gfx]									
トーラス	torus	18,19,20	[gfx]18082c15a	bf40b6050ec806	0b040acf41cfe05	10604080609040	209b1f405060106	50b05090909c1f30	12c2010306050al	090a0093020dc70	10c070207020a0	00f40305ba010803	10000000000f204	06bc070c03000	0000000550101c	30c060b0000000	0[/gfx]				
球	sphere	21,22,23,24	[gfx]2008ab219	b0d20702ce4d0	10f06010e011201	c2d1c0bac052c07	/d0f0306010ec01	b03020409cb0a0c	02cf010302c602	160500d30ac212	5b060b0d0a0700	12170b0213050ac	e0d010d0ab708	019050700000	i01cec4005c0e0	0a001809000000	00080504020c0a0	e0906b01e09000	00000080abe080	e0a02c3111902011	10000000[/gfx]
階段	staris	25,26,27	[gfx]18086b316	bd470805c39c0;	s0f0e06bd0106ba	05cd8b0c0ec35b1	03520eb3190a0d	c39d00190b030eb	d050c0dcd8d001	17090011030db3d	b0c0ecd4507001	1060dbdc7030209	06050014010506	05c3d30f08060	0000000805cdc!	0f0a080f0000000	00[/gfx]				
二重螺旋	helix-double	28,29	[gfx]10082ce2a	b071c2f9b0b2ce	4ac01c0d020101	0302c2330104030	ac072c25605070	050ab0150708070	80901cec801ca0	90b0a0ee9c0b90	40c0d0c0a01c2d	40e0d00000[/gfx]									
3D釉	oaxis	240,24	1 [gfx]100868012	c01328dcb0068	010c0300000002	00c032c0000000	010202c100000	000020ef01ef00000	00001203c0f000	0000003c0f202c0	0000000f12cf100	00000000[/gfx]									
カーソルガイド	quide	242 243	3 [cfx]10082c016	8017766670068	014803000000000	030102±0000000	0102c100c00000	0000125060680000	00000102030800	00000005080000	000000000000000000000000000000000000000	10000000000000000000000000000000000000	1								

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の位置に平面レイレシーブ(頂点キャッシュ)を展開
編集	0	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	0	頂点マージ	2023-11-13	
編集	0	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	0	アンドゥリドゥ	2023-11-21	32件まで対応
編集	0	背景カラー	2023-11-12	
編集	0	フェイスカラー	2023-11-12	alt + MWheelでも可
編集	\bigcirc	選択物回転	2023-11-22	奥行き回転も可能にする
編集	0	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	0	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	0	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	0	面ソート	2023-11-28	
編集	0	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	0	重なったマージ済み頂点をクリックするごとに次のマージ済み頂点	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	0	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	0	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	0	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	0	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	0	面数オーバー(頂点数?)		
検査	0	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	0	サンプルコード書き出し		
チュートリス	アル			にゃぼ
タイトル	0			