

## 【3D面を作る】



(1) 半面を作成

(2) 凸面一括処理 (Ctrl+Shift+[F11])  
(カーソルキーの方向に回転)

※ 凹面一括処理 (Ctrl+Shift+[12])  
(カーソルキーの反対方向に回転)

※ 右反転時の隙間の調整は  
K数値で調整できます。  
(PgUp/Dn)



(3) 完 成  
(カーソルキーで回転します)

中央の縦方向に高低差を付ける場合



水色の線をを引き[保存]します。

保存した描画データをメモ帳で開き赤線部分を追加します。

253,	681,	480,	681,	480,	1,	9,	0,	255,	255,	<u>600</u>
254,	0,	0,	681,	456,	2,	18,	0,	255,	255,	<u>630</u>
255,	0,	0,	681,	426,	2,	9,	0,	255,	255,	<u>640</u>
256,	683,	342,	683,	342,	1,	7,	0,	255,	255,	<u>640</u>
257,	0,	0,	683,	306,	2,	13,	0,	255,	255,	<u>630</u>
258,	0,	0,	683,	274,	2,	7,	0,	255,	255,	<u>620</u>

※ 細部は描画データプロパティを参照下さい。

