

Ninja Pvr Resource Editor
Version (0.85 1) SGI 版 / NT,95 版

09/07/98 0.85alpha1

- ・ VQ4 / SmallVQ4 コンバート対応。
- ・ 2 回目の SelectFile の場合に PvrResEdit 起動のディレクトリに戻ってしまう不良対策。
- ・ SelectFile の Cancel を押下した場合に null という文字が Input Texture File Name 欄に入る不良対策。
- ・ PvrResEdit の TexView で pvr ファイル表示対応。

08/06/98 0.84alpha1

- ・ Mipmap 表示の際に、拡大、縮小したサイズを表示するようにした。
- ・ 初期画面で、入力テクスチャを表示確認できるようにした。「TexView」ボタン追加。
- ・ RECTANGLE,TWIDDLED,TWIDDLED_MIPMAP の YUV422 に対応。

07/10/98 0.82alpha1

- ・ グローバルインデックス番号を表示するようにした。
- ・ グローバルインデックス番号を付け変える機能を追加した。
- ・ テクスチャコンバートに STRIDE/YUV422/BUMP を追加した。(但し、表示確認はできません)

06/11/98 0.78alpha1

新規

1.Texture 用リソースエディタ

PvrResEdit 概要

- ・リソースファイルでテクスチャ単位にコンバートオプションを指定できます。
- ・変換したファイルをプレビューできます。すべてのミップマップも確認できます。VQ、smallVQ も対応。
- ・SGI/PC 用があります。JAVA のアプリケーションとして記述されています。

<step1> pic、tga、bmp、pix ファイルのいずれかをリソースエディタから開きます。

<step2> リソースエディタからコンバートオプションを指定します。

<step3> 変換し preview します。

<step4> リソースをセーブします。これにより.nre をファイルが作成されます。.nre は必ずテクスチャと同一ディレクトリ上に同一ボディネームで存在すること。例えば/tmp/Frog.bmp に対するリソースファイルは/tmp/Frog.nre となります。

pvrconv はコンバート時にリソースファイルがあった場合リソースからオプションを読み込んでテクスチャをコンバートします。

PvrResEdit パッケージ構成

以下の 9 ファイルから構成されています。

SGI 版

<PvrResEdit> ディレクトリ

libPvrResEditC.so	リソースエディタの本体です。(シェアドオブジェクト)
PvrResEdit.class	初期画面。(java クラスファイル)
ResourceTexFrame.class	テクスチャリソース設定画面。(java クラスファイル)
CreateChunkFrame.class	新規リソースファイル作成確認画面。(java クラスファイル)
PvrViewer.class	p v r ファイル表示画面。(java クラスファイル)
RuledCanvas.class	p v r ファイル描画。(java クラスファイル)
GigenFrame.class	gigen 実行画面。(java クラスファイル)
TexViewer.class	入力テクスチャ表示画面。(java クラスファイル)
PvrResEdit	PvrResEdit 実行ファイル。

9 5 ・ NT 版

<PvrResEdit> ディレクトリ

PvrResEditC.dll	リソースエディタの本体です。(ダイナミックリンクライブラリ)
PvrResEdit.class	初期画面。(java クラスファイル)
ResourceTexFrame.class	テクスチャリソース設定画面。(java クラスファイル)
CreateChunkFrame.class	新規リソースファイル作成確認画面。(java クラスファイル)
PvrViewer.class	p v r ファイル表示画面。(java クラスファイル)

RuledCanvas.class	p v r ファイル描画。(java クラスファイル)
GigenFrame.class	gigen 実行画面。(java クラスファイル)
TexViewer.class	入力テキストチャ表示画面。(java クラスファイル)
PvrResEdit.BAT	PvrResEdit 実行ファイル。

PvrResEdit 実行手順

< P C の場合 >

- ・ java ディレクトリの jre116i-win32(1).exe を起動してください。
- ・ Setup 画面に従い、jre をインストールしてください。
- ・ デフォルトでは、"C:¥Program Files¥JavaSoft¥JRE¥1.1"にインストールされます。
- ・ PvrResEdit ディレクトリを、C:にコピーして下さい。
- ・ PvrResEdit.BAT ファイルは PvrResEdit ディレクトリ内に格納してあります。
- ・ C:以外のデバイスにインストールする際、又はデフォルトの格納先に jre.exe をインストールしなかった場合は、PvrResEdit.BAT を修正してください。
- ・ PvrResEdit.BAT には、「"C:¥Program Files¥JavaSoft¥JRE¥1.1¥bin¥jre.exe" -cp C:¥PvrResEdit PvrResEdit」が記述されています。
- ・ "C:¥Program Files¥JavaSoft¥JRE¥1.1¥bin¥jre.exe"は、必要に応じて jre.exe のインストール先を指定してください。
- ・ PvrResEdit.BAT ファイルを実行してください。
- ・ jre116i-win32(1).exe は、“ www.javasoft.com ” より入手しました。
- ・ jre116i-win32(1).exe のバージョンは、JRE バージョン 1.1.6 です。
- ・ また、java を起動するために MS_DOS のウィンドウが立ち上がります。
- ・ デフォルトでは PvrResEdit を終了しても、MS_DOS ウィンドウが残ってしまいます。
- ・ これを回避するためには、残った MS_DOS ウィンドウのプロパティで
「プログラム終了時にウィンドウを閉じる (X)」という項目を選択してください。
- ・ 次回からは、PvrResEdit 終了時にウィンドウを閉じます。

< S G I の場合 >

- ・ 実行ファイル PvrResEdit は/usr/local/ninja/bin に格納されています。
- ・ また ninja の、libsso.so/libnjo.so/libnre.so/libtextool.so を参照しています。
- ・ このため、既に ninja の環境がインストールされている必要があります。
- ・ PvrResEdit は、java アプリケーションとして作成しました。
- ・ java の実行環境のないマシンは、java をインストールしてください。
- ・ MO3580DFC10BF0EDD.tardist を SoftwareManager にてインストールしてください。
- ・ 又は、java をインストールしたマシンの java 実行ファイル格納先を N F S マウントして利用しても結構です。
- ・ MO3580DFC10BF0EDD.tardist は、IRIX6.3 版です。
- ・ MO3580DFC10BF0EDD.tardist は、“ www.sgi.com/Products/Evaluation ” より入手しました。
- ・ IRIX6.3 以外で利用される方は、“ www.sgi.com/Products/Evaluation ” より別途入手願います。
- ・ PvrResEdit ファイルを実行してください。

- ・ MO3580DFC10BF0EDD.tardist のバージョンは、JVAExecutionEnvironment3.0.1 で、JRE バージョンは 1.1.3 となります。
- ・ PvrResEdit コマンドを実行してください。

PvrResEdit 機能説明

初期設定画面

- ・ 「Input Texture File Name」項目は、入力ファイルを指定するエリアです。
- ・ フルパスで指定してください。
- ・ 指定できるファイルタイプはpic、tga、bmp、pix ファイルです。
- ・ ファイルを選択したい場合は、「SelectFile」ボタンを選択しファイルブラウザを利用下さい。
- ・ 「Set Texture Resource」ボタンを押下すると、新規リソースファイル作成確認画面 又は テクスチャリソース設定画面 を表示します。
- ・ 「Gigen」を押下すると、Gigen 制御画面を表示します。
- ・ 「TexView」を押下すると、入力テクスチャ表示画面を表示します。
- ・ 変換後の pvr ファイルも表示することができます。
- ・ 「Quit」ボタンで終了します。

新規リソースファイル作成確認画面

- ・ 新規にリソースファイルを作成する際に表示します。
- ・ 新規に作成する場合は、「Create」ボタンを選択します。
- ・ 作成しない場合は「Cancel」ボタンを選択します。

テクスチャリソース設定画面

- ・ 「TextureType」項目は、カテゴリとフォーマットを指定します。
- ・ カテゴリには、AUTO/TWIDLED/RECTANGLE/STRIDE/VQ3/SMALLVQ3/VQ4/SMALLVQ4 があります。
- ・ フォーマットには、ARGB1555/RGB565/ARGB4444/BUMP/YUV422 があります。
- ・ 但し、現バージョンでは、p v r ファイル表示画面で BUMP の画像は反映できません。
- ・ Pvr 変換に関しては反映します。
- ・ 「MipMap」項目は MipMap の On/Off を指定します。(VQMipmap 含む)
- ・ 「Dither」項目は Dither の On/Off を指定します。
- ・ 「AlphaDither」項目は AlphaDither の On/Off を指定します。
- ・ 「Global Index」項目は Global Index 番号を指定します。
- ・ 「Res Apply」ボタンは、テクスチャリソースパラメータをリソースファイルとして出力します。
- ・ 「View」ボタンは、現在選択されているテクスチャの p v r ファイルを用いてテクスチャを表示します。
- ・ 「Conv View」ボタンは、選択されているテクスチャファイルに、指定したリソースパラメータを反映した場合のワーク p v r ファイルを用いてテクスチャを表示します。
- ・ この際、ワークファイルの NRE_WORK.pvr を作成しますので、テクスチャに NRE_WORK というファイル名を使用しないでください。
- ・ 「Pvr Conv」ボタンは、設定したテクスチャリソースを用い、p v r ファイルを上書きします。

- ・これは、ワークファイルではなく、対象 p v r ファイルを書き換えますので御注意下さい。
- ・又、ソースとなる (pic 等) ファイルが存在しない場合は、p v r ファイルへのコンバートはできません。
- ・「Quit」ボタンは、テクスチャリソース設定画面を終了します。

p v r ファイル表示画面

- ・「Prev」ボタンは、テクスチャが MIPMAP の場合のみ表示されます。
- ・「Next」ボタンは、テクスチャが MIPMAP の場合のみ表示されます。
- ・これらのボタンにより、テクスチャの MipMap レベルを変更して表示できます。
- ・「Cange Draw Mode」ボタンは、テクスチャサイズで表示するか、固定サイズで表示するかを切り替えます。
- ・「Quit」ボタンは、pvr ファイル表示画面を終了します。
- ・入力となるソースファイルを表示します。
- ・表示テクスチャのカテゴリとフォーマットを表示します。
- ・表示テクスチャのサイズを表示します。(M i p M a p の場合は最大値)
- ・テクスチャのグローバル・インデックス番号を表示します。

Gigen 制御画面

- ・Gigen は指定パス以下に存在する pvr ファイルに対してグローバルインデックスを付け直します。
- ・「Input Pvrfile Path」項目には、グローバルインデックスを付け直す pvr が存在するパスを指定してください。
- ・「GlobalIndex」には、グローバルインデックスの開始番号を指定して下さい。
- ・例えば、1 0 0 と指定すると、各 pvr ファイルに 1 0 0、1 0 1...とグローバルインデックスが付けられます。
- ・「Go」ボタンを押下すると、グローバルインデックスを付け直します。
- ・「Quit」ボタンにより Gigen 制御画面を終了します。

入力テクスチャ表示画面

- ・入力テクスチャの映像を確認できます。
- ・テクスチャファイル名、テクスチャサイズ、グローバル・インデックスを表示します。
- ・「Quit」ボタンにより入力テクスチャ表示画面を終了します。