

Ninja NJAConv

(SGI/WINDOWS 版)

1998/09/07

VERSION : 0.85alpha1

09/07/98 0.85alpha1

- ・ PC 版パレット対応。
- ・ Basic Model でポリゴンノーマルがあるデータをコンバートすると Warning が出るバグを修正。

07/10/98 0.84alpha1

- ・ アスキー Chunk Model からバイナリ Chunk Model への変換。
- ・ アスキーロードのパレット対応。PTEXN マクロを使った texlist の読み込み。ただし PC はまだ入ってません。PC については次回バージョンで入ります。

07/10/98 0.82alpha1

- ・ アスキーの Basic Model からアスキー Chunk Model への変換。
- ・ アスキーの Basic Model からオプションを変更してアスキーの Basic Model への変換。
- ・ アスキーの Basic Model からバイナリ Chunk Model への変換。
- ・ アスキーの Basic Model からバイナリの Basic Model への変換。

NJAConv の使用方法

NJAConvは次の変換ができます。

アスキーの Basic Model からアスキーChunk Model への変換。

アスキーの Basic Model からオプションを変更してアスキーの Basic Model への変換。

アスキーの Basic Model からバイナリ Chunk Model への変換。

アスキーの Chunk Model からバイナリの Chunk Model への変換。

アスキーの Basic Model からバイナリの Basic Model への変換。

(注意事項) モーション、ライト、ライトモーション、カメラ、カメラモーション、シェイプモーションのアスキーからバイナリへの変換はサポートしません。

Usage:

Version 0.85alpha1

NJAConv <njafile>

njafile: .nja

Supprt convert pattern:

Basic Model Ascii(.nja->.nja.bk) to Chunk Model Ascii(.nja)

NJAConv <njafile>

Basic Modelが入力された場合元ファイルのバックアップファイルを作りこれをChunk Modelに変換したnjaファイルを作成します。

Basic Model Ascii(.nja->.nja.bk) to Basic Model Ascii(.nja)

NJAConv <njafile>

Basic Modelが入力された場合元ファイルのバックアップファイルを作りこれを再びBasic Modelに変換したnjaファイルを作成します。オプションの付け替えにより例えば独立ポリゴンのモデルをストリップのモデルに変換できます。

Basic Model Ascii to Chunk Model Binary

NJAConv <njafile> -bin

アスキーBasic ModelをバイナリChunk Modelに変換します。

Chunk Model Ascii to Chunk Model Binary

NJAConv <njafile> -bin

アスキーChunk ModelをバイナリChunk Modelに変換します。

Basic Model Ascii to Basic Model Binary

NJAConv <njafile> -B -bin

アスキーBasic ModelをバイナリBasic Modelに変換します。

<< Chunk Model >>

-euv or -envuv : set environment mapping uv

通常Chunk Modelは環境マッピングがオンの場合にデータとしてUVは出力しません。このオプションにより環境マッピングビットがオンの状態でもUV値を出力します。ユーザが環境マッピングのフラグをオフした場合にテクスチャがそのUV値により貼られます。

-pvn : print polygon vertex normal

ポリゴン側に頂点法線を出力します。一つの頂点にポリゴンの数だけの頂点法線を持つことができるため頂点法線の複数化によりエッジを立たせるsoftimageの機能であるdiscontinuityを表現できます。このオプションを指定すると頂点側の頂点法線は無視され出力されません。

-pvc : print polygon vertex color

ポリゴン側に頂点カラーを出力します。一つの頂点にポリゴンの数だけの頂点カラーを持つことができるためsoftimageの頂点カラーを表現できます。このオプションを指定すると頂点側の頂点カラーは無視され出力されません。

-co3 or -volume3 : print chunk volume polygon3

独立三角形からなるコリジョン用ボリュームを出力します。マテリアルはすべて無視されます。モディファイアボリュームでも利用されます。

-co34 or -volume34 : print chunk volume polygon3, 4

独立四角形からなるコリジョン用ボリュームを出力します。マテリアルはすべて無視されます。すべてのデータが三角形で扱われる3D Studio MAXにおいてこのオプションが指定されると角度が0.1度以下のポリゴン同士を接続し四角形を生成してデータを作成します。

-coS or -volumeS : print chunk volume strip

ストリップでコリジョン用ボリュームを出力します。マテリアルはすべて無視されます。

-uvh : hi resolution texture uv(0-1023)

0-1023をテクスチャの幅とするUV値を生成します。

-dm or -delmat : delete texture materials

テクスチャに設定されるマテリアルを削除してChunk Modelを出力する。

-dma or -delmatall: delete all materials

すべてのマテリアルを削除してChunk Modelを出力する。

-da or -delambi : delete all ambients

アンビエントをすべて削除する。

-vctouf : set vertex color to vertex userflag

頂点カラーを頂点リストのユーザフラグ領域に出力する。

-pctouf : set polygon color to polygon userflag

ポリゴンカラーをポリゴンのユーザフラグ領域に出力する。

-B or -basic : use Basic Model format

Basic Model出力を指定。

-bin or -BIN : binary mode

Binary出力を指定。

< Select Chunk Vertex >

-SH : x,y,z,1.0,...

マトリックス演算命令に128ビット単位でデータを読み込むためのダミー1.0Fをx,y,zの後ろに挿入。そのままマトリックス演算が可能のため高速処理できる。頂点法線なし。頂点カラーを利用し光計算がない場合などに使う。

-VNSH or -VN_SH : x,y,z,1.0,nx,ny,nz,0.0,...

マトリックス演算命令に128ビット単位でデータを読み込むためのダミー1.0Fをx,y,zの後ろに0.0Fを法線nx,ny,nzの後ろに挿入する。そのままマトリックス演算が可能なため高速処理が実現できる。

-CV : x,y,z,...

頂点法線なしの頂点リスト。

-D8 : x,y,z,D8888,...

頂点法線なし、頂点カラーありの頂点リスト。

-UF : x,y,z,UserFlag32,...

頂点法線なし、ユーザフラグ領域を持つ頂点リスト。

-NF : x,y,z,NinjaFlag32,...

頂点法線なし、ninja拡張フラグ領域を持つ頂点リスト。

-S5 : x,y,z,D565 | S565,...

頂点法線なし、頂点diffuse,specularを持つ頂点リスト。

-S4 : x,y,z,D4444 | S565,...

頂点法線なし、頂点 付きdiffuse,specularを持つ頂点リスト。

-IN : x,y,z,D16 | S16,...

Intensityモードにおいて頂点法線なし、頂点diffuse, specularを持つリスト。

-VN : x,y,z,nx,ny,nz,...

頂点法線ありの頂点リスト。

-VND8 or -VN_D8 : x,y,z,nx,ny,nz,D8,...

頂点法線あり、頂点カラーありの頂点リスト。

-VNUF or -VN_UF : x,y,z,nx,ny,nz,UserFlag32,...

頂点法線あり、ユーザフラグ領域を持つ頂点リスト。

-VNNF or -VN_NF : x,y,z,nx,ny,nz,NinjaFlag32,...

頂点法線あり、ninja拡張フラグ領域を持つ頂点リスト。

-VNS5 or -VN_S5 : x,y,z,nx,ny,nz,D565|S565,...

頂点法線あり、頂点diffuse,specularを持つ頂点リスト。

-VNS4 or -VN_S4 : x,y,z,nx,ny,nz,D4444|S565,...

頂点法線あり、頂点 付きdiffuse,specularを持つ頂点リスト。

-VNIN or -VN_IN : x,y,z,nx,ny,nz,D16|S16...

Intensityモードにおいて頂点法線あり、頂点diffuse, specularrを持つリスト。

-VNX : x,y,z,nxyz32(10bit normals),...

10ビット法線ありの頂点リスト。

-VNxD8 or -VN_XD8 : x,y,z,nxyz32,D8,...

10ビット法線あり、頂点カラーありの頂点リスト。

-VNXUF or -VN_XUF : x,y,z,nxyz32,UserFlag32,...

10ビット法線あり、ユーザフラグ領域を持つ頂点リスト。

-VCOM : vertex comments

今回頂点はlongの配列上に出力しているためfloatの値をそのまま書けません。そこでfloatの値を16進数で表現しています。-VCOMはこの後ろにfloatのコメントを出力します。

-v or -ver: version info

-h or -help: Usage

以 上