

# Ninja PVMConv

( WINDOWS 版 )

1998/09/04

VERSION : 0.85alpha1

09/04/98 0.85alpha1

- ・ Twiddled Rectangle 形式に対応。
- ・ VQ4 対応。
- ・ repeat を指定しない時のミップマップ生成の不具合を修正。
- ・ palettize4,8 に対応。 ARGB8888,RGB565,ARGB4444,ARGB1555 形式のパレット出力が可能。
- ・ チャンク作成オプションを新たに 7 つ追加。

# PVMConv の使用方法

PVMConv は指定した PowerVR 用のテクスチャ.pvr ファイルの情報をまとめて持つ.pvm ファイルを出力します。また、オリジナルテクスチャーから.pvr を作成し、格納することも可能です。作成した.pvm ファイルは PVMConv で編集が可能です。

対応する元画像イメージ

.pic : softimage テクスチャ  
.bmp : P C ビットマップファイル  
.tga : Light Wave 3D, 3D Studio MAX  
.pix, .mask : Alias テクスチャファイル。 .mask は イメージファイル。

pvm ファイルは I F F チャンク形式を利用しています。  
.pvm ファイルに含まれるチャンクデータは以下の通りです。

[PVMH] : PVR データのヘッダチャンク  
[MDLN] : モデルファイルのデータチャンク  
[CONV] : コンバータのデータチャンク  
[PVMI] : テクスチャーのデータチャンク  
[IMGC] : オリジナルテクスチャーのデータチャンク  
[PVPL] : PVPL のデータチャンク  
[PVRT] : PVRT のデータチャンク

Usage:

Version 0.85alpha 1

<default info level> デフォルトで登録されるチャンク。データが無い場合は無くなります。

[PVMH][PVMI][MDLN][PVRT][PVRT]

-<command line>-

convert : pvmconv [<infile>] [command][pvroptions][options] [<outfile>]

[<infile>] : 入力ファイル名の指定。オプションによっては設定しなくてもいいので、注意してください。

[<outfile>] : 出力ファイル名の指定。ファイル名の指定が無い場合は、コンバータが入力した最初のファイル名のサフィックスを pvm に変換して出力されます。

[command] : pvmconv のオペレーションの設定。

[pvroptions] : オリジナルテクスチャーから.pvm を作成するときに使用。

pvrconv のオプションです。

[options] : コンバート時のオプションの指定。

#### [options] の詳細

-out or -outname <filename>

出力ファイル名の指定。

- 例
- out file.pvm : カレントディレクトリに file.pvm を作成する。
  - out .¥file.pvm : カレントディレクトリに file.pvm を作成する。
  - out ..¥file.pvm : 1 つ上のディレクトリに file.pvm を作成する。

-path <path>

パスの変更時に指定する。絶対パス、もしくはカレントディレクトリからの相対パスのどちらかを指定します。

- 例
- path .¥newpath
  - path c:¥temp¥newpath

-suf <suffix>

読み込みファイルタイプをサフィックスを利用して判断する。

- 例
- suf .bmp or -suf bmp
  - suf .pvm or -suf pvm

<range>

PVM ファイルに設定されている PVR データを変更する際にレンジを指定します。  
指定の方法は以下の 3 種類です。

- n : n 番目にエントリされた PVR データを指定。
- n-m : n 番目から m 番目にエントリされた PVR データを指定。
- all : エントリされている全ての P V R データを指定。  
指定番号はエントリ番号ですので 0 からエントリ数 - 1 の数字を指定してください。

-oCONV or -outCONV

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにコンバータのチャンクデータを作成しない。

**-oPVM I or -outPVM I**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにテクスチャのチャンクデータを作成しない。

**-oIMGC or -outIMGC**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにオリジナルテクスチャのチャンクデータを作成しない。

**-iCONV**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにコンバータのチャンクデータを作成するようにする。

**-iIMGC**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにオリジナルテクスチャのチャンクデータを作成するようにする。

**-xMDLN**

PVMConv 使用時の出力ファイルにモデルデータのチャンクを作成しない様にする。

**-xPVM I**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにテクスチャのパスのチャンクを作成しないようにする。 **-oPVM I** と同じ。

**-xPVRT**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにテクスチャデータのチャンクを作成しない様にする。パレットタイプの場合は、パレット情報のチャンクも作成しない様になる。

**-xCONV**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにコンバータのチャンクデータを作成しない様にする。 **-oCONV** と同じ。

**-xIMGC**

オリジナルデータから PVM ファイルを作成するときにオリジナルテクスチャのチャンクデータを作成しない様にする。 **-oIMGC** と同じ。

<non parameter option>

-t or -twiddled : twiddled texture  
-r or -rectangle : rectangle texture  
-s or -stride : stride texture  
-v3 or -vq3 : VQ algorithm 3  
-v3a or -vq3auto : VQ and smallVQ(32x32,16x16) algorithm 3  
-sv3 or -smallvq3 : smallVQ algorithm 3  
-v4 or -vq4 : VQ algorithm 4  
-v4a or -vq4auto : VQ and smallVQ(32x32,16x16) algorithm 4  
-p4 or -palette4 : palettize texture 4bpp  
-p8 or -palette8 : palettize texture 8bpp  
-5 or -565 : pixel format RGB565  
-4 or -4444 : pixel format ARGB4444  
-1 or -1555 : pixel format ARGB1555  
-8 or -8888 : pixel format ARGB8888 ( palettize texture4,8 bpp only )  
-t1 or -t1555 : translucent pixel format ARGB1555  
-b4 or -b4444 : bilevel translucent pixel format ARGB4444  
-ra or -ralpha : reverse alpha (0 -> FF, FF -> 0)  
-di or -dither : dither on  
-adi or -adither : alpha dither on  
-ns or -nosuffix : ignore suffix  
-f or -flip : flip texture  
-nm or -nomipmap : auto mipmap off  
-nvm or -novqmipmap : VQ auto mipmap off  
-rep or -repeat : texture data repeat

<parameter option>

-ps or -pelsetting <bankno>,<offsetno>,<entrycount>  
: set palette setting parameter  
limit bankno 0-64 4bit 0,16,32,48 8bit  
offsetno 0-15 4bit 0-255 8bit  
entrycount 1-16 4bit 1-256 8bit  
-gi or -globalIndex <globalindex\_no>  
: globalIndex  
limit palette 0x00000000 – 0x02ffffff  
twiddle,rectangle,vq,svq 0x00000000-0xffffffff

[command] の詳細

-pvm or -pvmcnv  
pvmconv -pvm -suf <suffix> -path <path> <pvroptions> <options>

指定されたディレクトリにある全てのテクスチャデータをコンバートして、PVM ファイルを作成する。PVRCONV を使用するので PVRCONV のオプションを設定しなければなりません。テクスチャデータごとに、PVRCONV のオプションは指定できませんので、注意してください。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

[CONV][PVMH][IMGC] ... オプションによる

例 `pvmconv -pvm -suf bmp -path .¥ -gi 0 -t -out new.pvm`  
`pvmconv -pvm -suf pic -path c:¥temp¥data -gi 0 -y -out new.pvm`

`-pvr` or `-pvrfile <filename> <options>`  
`pvmconv -pvr <filename> <options>`

PVM ファイルを新規に作成して、指定されたディレクトリに PVR ファイルをセーブする。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

例 `pvmconv -pvr ex.pvr -out new.pvm`

`-allpvrs` or `-allpvrfiles`  
`pvmconv -allpvrs -path <path> <options>`

PVM ファイルを新規に作成して、指定されたディレクトリにある PVR ファイルを全てセーブする。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

例 `pvmconv -allpvrs -path .¥ -out new.pvm`

`-addpvr -add <filename>` or `-addpvrfile -add <filename>`  
`pvmconv <infile> -addpvr -add <filename> <options>`

指定されたファイルを指定された PVM ファイルに追加する。追加ファイルのエンタリは最後になります。追加の際、PVM ファイルの PVMH と CONV チャンクは削除されますので注意してください。同じファイル名の PVR データを追加する場合は、上

書きされます。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

[MDLN] ...PVM ファイルに設定されていた場合。

例 `pvmconv old.pvm -addpvr -add <filename> <options>`

`-addpvrs` or `-addallpvrs`

`pvmconv <infile> -addpvrs -path <path> <options>`

指定されたディレクトリにある複数の PVR ファイルを追加する。追加の際、PVM ファイルの PVMI と CONV チャンクは削除されますので注意してください。また、同じファイル名の PVR データを追加する場合は、上書きされます。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

[MDLN] ...PVM ファイルに設定されていた場合。

例 `pvmconv old.pvm -addpvrs -path .¥ -out new.pvm`

`pvmconv old.pvm -addpvrs -path ..¥`

`-mdl n` or `-model file <filename>`

`pvmconv <infile> -mdl n <filename> <options>`

PVM ファイルにモデルデータファイルを追加する。

追加されるチャンクデータ

[MDLN]

例 `pvmconv old.pvm -mdl n fish.nja -out new.pvm`

`-LpvrOn` or `-LockPVROn <range>`

`-LpvrOff` or `-LockPVROff <range>`

`pvmconv <infile> -LpvrOn <range> <options>`

`pvmconv <infile> -LpvrOff <range> <options>`

同一ファイル名の PVR データを追加する場合、既にエントリされている同名の PVR データに上書きを可 / 不可能に設定する。

チャンクデータの変更無し



例 pvmconv old.pvm -LpvrOn all -out new.pvm  
pvmconv old.pvm -LpvrOff 3

-LodrOn or -LockOrderOn <range>  
-LodrOff or -LockOrderOff <range>  
pvmconv <infile> -LodrOn <range> <options>

PVR データのヘッダデータの順番変更を可 / 不可能に設定する。

チャンクデータの変更無し

例 pvmconv old.pvm -LodrOn 1-5 -out new.pvm  
pvmconv old.pvm -LodrOff all

-pvmgi or -pvmglobalIndex <number> <options>  
pvmconv <infile> -pvmgi <number> <options>

エントリされている PVR データのグローバル値を指定番号にエントリ番号を加算した値に変更する。

チャンクデータの変更無し

例 pvmconv old.pvm -pvmgi 100 -out new.pvm

-swap or -swapPVR <entryID1> <entryID2>  
pvmconv <infile> -swap <entryID1> <entryID2> <options>

指定された番号でエントリされている PVR データをスワップする。どちらかの PVR データがオーダー変更のプロテクトがかかっている場合は、スワップされません。

チャンクデータの変更無し

例 pvmconv old.pvm -swap 1 3 -out new.pvm

-mrg or -marge  
pvmconv -mrg -path <path> <options>

指定されたディレクトリにある PVM ファイルをすべてマージして出力ファイルにセーブする。複数の PVM ファイルに同 PVR ファイル名が存在する際は、データは逐次上書きされます。出力ファイル名と同じファイル名がディレクトリに存在する場

合は、同じファイルはマージされず、その他の PVM ファイルをマージして、その結果を上書きしてしまうので注意してください。

チャンクデータの変更無し

例 `pvmconv -mrg -path .¥ -out new.pvm`

`-game` or `-gamemode`

`pvmconv <infile> -game <options>`

PVM ファイルを最小化します。結果はヘッダチャンクと PVRT チャンクのみになります。

PVM ファイルにモデルファイルが設定されていて、そのモデルで使用される PVR データが全て設定されている場合のみヘッダの順番をモデルファイルのテクスチャ順に並び替えます。複数時には、モデルファイルのバックアップファイルを作成後にモデルファイルの TexID を変更します。

セーブされるチャンクデータ

[PVMH][PVRT]

例 `pvmconv old.pvm -game -out new.pvm`

`-info` or `-pvminfo`

`pvmconv <infile> -info`

PVM ファイルにセーブされている内容を表示します。

チャンクデータの変更無し。

例 `pvmconv new.pvm -info`

`-pMDLN` or `-pathMDLN` `<range>` `-path <path>` `<options>`

`pvmconv <infile> -pMDLN <range> -path <path> <options>`

設定されているモデルデータのパスを変更します。

チャンクデータの変更無し。

例 `pvmconv old.pvm -pMDLN 0 -path .¥temp¥data -out new.pvm`

`pvmconv old.pvm -pMDLN 0-3 -path ..¥`

-pIMGC or -pathIMGC <range> -path <path> <options>  
pvmconv <infile> -pIMGC <range> -path <path> <options>

設定されているオリジナルテクスチャデータのパスを変更します。

チャンクデータの変更無し。

例 pvmconv old.pvm -pIMGC 2 -path .¥temp¥data -out new.pvm  
pvmconv old.pvm -pIMGC all -path .¥temp¥data

-dPVR or -delPVR <entryID> ...  
pvmconv <infile> -dPVR <entryID> ... <options>

指定されたエントリー番号の PVR データを削除する。エントリーを一度に複数指定  
できます。

チャンクデータの変更無し。

例 pvmconv old.pvm -dPVR 2 -out new.pvm  
pvmconv old.pvm -dPVR 2 4 6

-dMDLN or -delMDLN  
pvmconv <infile> -dMDLN <options>

モデルデータチャンクを削除する

削除されるチャンクデータ  
[MDLN]

例 pvmconv old.pvm -dMDLN -out new.pvm

-dCONV or -delCONV  
pvmconv <infile> -dCONV <options>

設定されているコンバータのチャンクデータを削除する。

削除されるチャンクデータ  
[CONV]

例 pvmconv old.pvm -dCONV -out new.pvm

-dPVM I or -delPVM I

pvmconv <infile> -dPVM I <options>

設定されているテクスチャのチャンクデータを削除する。

削除されるチャンクデータ

[PVM I]

例 pvmconv old.pvm -dPVM I -out new.pvm

-dIMGC or -delIMGC

pvmconv <infile> -dIMGC <options>

設定されているオリジナルテクスチャのチャンクデータを削除する。

削除されるチャンクデータ

[IMGC]

例 pvmconv old.pvm -dIMGC -out new.pvm

-dALL or -delALL

pvmconv <infile> -dALL <options>

ヘッダチャンクと PVRT チャンク以外のチャンクを全て削除する。

削除されるチャンクデータ

[MDLN][CONV][PVM I][IMGC] ... PVM ファイルに設定されている場合。

例 pvmconv old.pvm -dALL -out new.pvm

-v or -ver

pvmconv -v

現在の PVMConv のバージョンを表示

-h or -help

pvmconv -h

PVMConv の使用方法を表示

以 上