

Ninja DataOptimizer Manual

Version (1.01)95,98, NT 版
(2000/09/11)

Ninja DataOptimizer Manual 目次

1. DataOptimizer 概要	3
DataOptimizer 使用時における注意事項	6
2. DataOptimizer パッケージ構成	7
3. DataOptimizer インストール手順	7
4. DataOptimizer 機能説明	8
TUS メニュー	8
IMPORTtoIN メニュー	8
LOADtoTUV メニュー	8
EFFECTtoTUV メニュー	9
SAVE TUV Sub メニュー	10
Utilities メニュー	10
Help メニュー	10
5. DataOptimizer その他ユーティリティ機能説明	11
5.1 ResourceEditor 機能説明	11
File メニュー	11
Chunk Type メニュー	11
Entries メニュー	11
5.2 PvrConverter 概要	12
5.3 PvrConverter 機能説明	13
5.4 PvrConverter その他ユーティリティ機能説明	14
Gigen 制御画面	14
PVMConv 制御画面	14
5.5 TextureViewer 機能説明	14
5.6 PalleteViewer 機能説明	15

1. DataOptimizer 概要

DataOptimizer は、Ninja に関わるデータのチューニングを目的とするツールです。現バージョンでは次のような機能を持ちます。説明の中で出てくる nre とは Ninja 用のリソースファイルを意味しコンバートオプションの保存などに利用するファイルです。

TextureViewer 機能

- tga, pic, bmp, pix, pvr, pvp, pallete pvr, jpeg, png 画像のプレビューができます。
- 各ミップマップの表示ができます。

PalleteViewer 機能

- Pvp ファイルのパレットデータを閲覧することが出来ます。

PvrConverter 機能

- tga, pic, bmp, pix ファイルを入力とし pvr が作成できます。
- 各テクスチャのコンバートオプションを nre ファイルに保存できます。
- TextureViewer を呼び出し tga, pic, bmp, pix, pvr 画像のプレビューができます。

ResourceEditor 機能

- Ninja コンバータが現在利用するすべての nre ファイルの生成および編集が可能です。NinjaExport が保存したコンバートオプション用の nre も編集可能です。

ChunkBrowser 機能

- 複数の pvr ファイルから pvm が作成できます。
- 複数の pvm をマージし一つにまとめることができます。
- pvm 内のテクスチャをソートし mergepvm することにより、テクスチャの順序変更ができます。
- pvm もしくは nja を入力とし texlist のマージができます。(texlist に関するデータについてはアスキーデータのみ。 .nja、.nat、.nad が可能であり、.nj、.njt、.njd は現在のところサポートしません。)
- 複数のテクスチャをサムネイルで一括表示できます。パフォーマンスについては現在調整中です。
- 複数のテクスチャの情報をテキスト表示できます。グローバルインデックス、サイズ、形式などを確認できます。
- TextureViewer を呼び出し tga, pic, bmp, pic, pvr, pvp, pallete pvr, jpeg, png 画像のプレビューができます。
- Tus を作成できます。ここで Tus とは TuneUpSpace を意味しこれは DataOptimizer がデータ保存、データ生成のワークスペースとして利用する Ninja 用のデータベースを意味します。
- マシンの Tus を検索しリストを生成できます。

Tus に格納されたデータは基本的に独立したデータとして他のマシンにコピー可能なように作成しています。データ保存用の管理構造として利用します。また入力データ（フォルダ IN に格納）と出力データ（フォルダ OUT に格納）を両方とも保存でき再加工などがしやすいようになっています。つまり入力データを保持することで何度でもやり直し作業を可能とします。

- Tus は以下のファイル構成となっています。

tus.nre nre による TuneUpSpace の環境設定ファイルです。

IN/ 入力データ用のフォルダです。

OUT/ 出力データ用のフォルダです。

TMP/ ワーク用のフォルダです。

METHOD/ スクリプトファイル用のフォルダです。現バージョンでは使用しません。

Tus はフォルダが拡張子 .tus を持ちます。この拡張子により DataOptimizer はカレントのフォルダが TuneUpSpace であると認識します。

DataOptimizer 起動時には DefaultWork.tus が作成されカレントとなります。各モジュールは ChunkBrowser の Utilities メニューが呼び出すことができます。

次に ChunkBrowser における操作の一例を挙げます。

pvm を基本として texlist をマージする場合

<step1> TUS (TuneUpSpace) を開きます。

DefaultWork.tus を使わない場合は独自の tus を生成、もしくは選択してください。

<step2> マージする複数の pvm ファイルを IMPORTtoIN メニューから IN フォルダにコピーします。

UseSubDir 機能をオンすると拡張子ごとのサブフォルダが作成され各ファイルを拡張子ごとのフォルダに格納することが可能です。

<step3> IN フォルダに格納した複数の pvm ファイルを TEXTURE モードへロードします。

TEXTURE モードへのロードは LOADtoTUV メニューの pvm から pvm ファイルを選択するか、ロードする pvm を選択し TEXTURE モードへ移ることも行えます。

<step4> マージする複数の pvm を選択し、EFFECTtoTUV メニューにて Merge Pvm を実行します。

選択されたファイルがマージされます。

pvm ファイルだけでなく pvr、pvp、nja ファイルと織り交ぜてマージすることも可能です。

マージすると pvm、nat、テクスチャリストを削除し TexID を変更した nad が生成されます。

<step5> SAVE TUV で指定したフォルダにファイルを保存します。

pvm ファイル内のモデル情報が示す先のパスは、pvm ファイルがセーブされた場所となります。

DataOptimizer は pvm にモデル情報が含まれている場合、モデル情報が示す先のパスか、カレント Tus の IN ディレクトリの中よりモデルデータファイルを検索しマージすることが出来ます。

nja を基本として texlist をマージする場合

<step1> TUS (TuneUpSpace) を開きます。

DefaultWork.tus を使わない場合は独自の tus を生成、もしくは選択してください。

<step2> マージする複数の nja、nat、nad ファイルを IMPORTtoIN メニューから IN フォルダにコピーします。

UseSubDir 機能をオンすると拡張子ごとのサブフォルダが作成され各ファイルを拡張子ごとのフォルダに格納することが可能です。

<step3> マージする複数の nja、nat、nad ファイルを TEXTURE モードへロードします。

TEXTURE モードへのロードは LOADtoTUV メニューの Texlist から nja ファイルを選択するか、ロードする nja、nat、nad を選択し TEXTURE モードへ移ることも行えます。

<step4> マージする複数の nja、nat、nad ファイルを選択し、EFFECTtoTUV メニューにて

Merge Texlist を実行します。選択されたファイルがマージされます。

マージされた nat、nad が生成されます。

<step5> SAVE TUV で指定したフォルダにファイルを保存します。

DataOptimizer は nja、nat ファイルのテクスチャリストに記載されているテクスチャファイルを
カレント Tus の IN ディレクトリの中より検索し pvm ファイルとしてマージすることも出来ます。
この時コマンドは EFFECTtoTUV メニューの Merge Pvm を使います。

DataOptimizer 使用時における注意事項

現バージョンでは日本語を含むパスのドラッグアンドドロップは出来ません。

Java の描画は非常に遅いため、使用時は画面のプロパティの「ウインドウの内容を表示したままドラッグする」という項目のチェックをはずすことをお奨めいたします。

DataOptimizer パッケージ構成

DataOptimizer は Java のアプリケーションとして記述されています。

Java の実行モジュールは jar という拡張子です。

Jar ファイルをダブルクリック、もしくはショートカットを作成して起動してください。

DataOptimizer は以下のファイルから構成されています。

9 5 ・ 9 8 ・ NT 版

<DataOptimizer> ディレクトリ

- ・ NinjaD0.dll DataOptimizer の本体です。(ダイナミックリンクライブラリ)
- ・ DataOptimizer.jar DataOptimizer 実行モジュール。pvr、nja から pvm の作成、pvm のマージ、texlist のマージ、Gigen などを行う事が出来ます。
- ・ PvrConverter.jar PvrConverter 実行モジュール。テクスチャのコンバート、nre ファイルの作成、確認のためのテクスチャ表示に使用。
- ・ ResourceEditor.jar nre を作成、変更する場合に使用。
- ・ TextureViewer.jar テクスチャを表示する場合に使用。
- ・ png-sixlegs-1.0a.zip クイックアイコンを表示するために使用する png ライブラリー式です。

2. DataOptimizer インストール手順

<For PC>

- ・ java ディレクトリの j2re1_3_0-win-i.exe を起動してください。
- ・ j2re1_3_0-win-i.exe は、“<http://java.sun.com/j2se/1.3/ja/jre/download-windows.html>”より入手してください。
- ・ j2re1_3_0-win-i.exe のバージョンは、JRE バージョン 1.3.0 です。
- ・ Setup 画面に従い、jre をインストールしてください。
- ・ "C:¥Program Files¥JavaSoft¥JRE¥1.3¥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。
- ・ デフォルトでは、“C:¥Program Files¥JavaSoft¥JRE¥1.3” にインストールされます。
- ・ DataOptimizer ディレクトリを、C: にコピーして下さい。
- ・ png-sixlegs-1.0a.zip アーカイブ内の png.jar を DataOptimizer ディレクトリにコピーします。
- ・ png-sixlegs-1.0a.zip は、“<http://www.sixlegs.com/>”より入手してください。
- ・ DataOptimizer.jar ファイルをダブルクリックすることにより実行します。

3. DataOptimizer 機能説明

- ・ 「OPEN」 tus を開きます。開かれた tus は tus リストに記録されます。
- ・ 「NEW」 tus を新規に作成します。新規に作成された tus は tus リストに記録されます。
- ・ 「FIND」 カレントドライブ内の tus を検索します。検索された tus は tus リストに記録されます。
- ・ 「ICON」 ファイルのアイコン表示します。
- ・ 「GBIX HEX」 グローバルインデックスの表示を切り替えます。
- ・ 「QuickIcon」 アイコン表示を簡易的なアイコンに切り替えます。
- ・ 「UseSubDir」 IN に格納されているすべての拡張子の名前を持つフォルダへデータを分類します。
- ・ 「TexView」 選択されているファイルを TexTureViewer で開きます。
- ・ 「CLR」 TUV から全てのファイルをアンロードします。
- ・ 「SAVE」 TUV 上の全てのファイルを保存します。保存されるフォルダは前回保存された場所となります。
DataOptimizer 起動時より一度もセーブされていない場合はフォルダの選択ダイアログが表示されます。
- ・ TUV のテーブル表示時に各セルのヘッダをクリックすることでテーブル内のデータをソートすることが可能です。

TUS メニュー

< TuneUpSpace >

- ・ 「OPEN」 現存の tus を開きます。開かれた tus は tus リストに記録されます。
- ・ 「NEW」 新規に tus を作成します。新規に作成された tus は tus リストに記録されます。
- ・ 「FIND」 カレントドライブ内の tus を検索します。検索結果は tus リストに記録されます。
- ・ 「DELETE」 指定されたパスにある tus を削除します。

< TuneUpView Mode >

- ・ 「TUS」 TUS モードに切り替えます。基本的なファイル操作はこのモードにて行います。
- ・ 「TEXTURE」 TEXTURE モードに切り替えます。pvm 内のテクスチャの閲覧、pvr、pvp、pvm、nja による pvm のマージ、Texlist のマージが行えます。

< TUS Resource >

- ・ 「Edit TUS」 現在開かれている TUS のリソースファイルを編集します。
- ・ 「Update」 現在開かれている TUS をリロードします。
- ・ 「Quit」 DataOptimizer を終了します。

IMPORTtoIN メニュー

- ・ 「FILE」 ファイル単位で TUS 内の IN フォルダに選択されたファイルをインポートします。複数のファイルを一度にインポートすることも可能です。
- ・ 「Directory」 フォルダ単位で TUS 内の IN フォルダに選択されたフォルダをインポートします。

LOADtoTUV メニュー

- ・ 「File」 TUS にファイルをロードします。TUS ワークスペースにファイル自体はインポートされません。

- ・「PVM」TEXTURE モードへ pvm ファイルをロードします。カレントワークスペース内のファイルのみ有効です。
- ・「PVR」TEXTURE モードへ pvr ファイルをロードします。カレントワークスペース内のファイルのみ有効です。
- ・「Palette Pvr」TEXTURE モードへ Palette pvr ファイルをロードします。カレントワークスペース内のファイルのみ有効です。
- ・「Pvp」TEXTURE モードへ pvp ファイルをロードします。カレントワークスペース内のファイルのみ有効です。
- ・「Texlist」TEXTURE モードへ njf、nat、nad ファイルをロードします。カレントワークスペース内のファイルのみ有効です。
- ・（TUS モードでファイルを選択し、他のモードへ移動するだけでもファイルをロードすることが可能です）

EFFECTtoTUV メニュー

- ・「Cut」選択されたファイルを切り取ります。（現バージョンでは TUS モード時のみ）
- ・「Copy」選択されたファイルをコピーします。（現バージョンでは TUS モード時のみ）
- ・「Paste」コピーされたファイルを貼り付けます。（現バージョンでは TUS モード時のみ）
- ・「Delete」TUS モード時には選択されたフォルダ、ファイルを削除します。ただし、ワークスペース外のフォルダ、ファイルを指定された場合は TUV からアンロードし、実ファイルは削除しません。TUS モード以外のモード時には、そのモードからファイルをアンロードし、実ファイルは削除しません。
- ・「Gigen」選択されたフォルダ、ファイルに Gigen を実行します。ベースとなる数値には先頭に「0x」をつけることで HEX 入力も可能となっています。

ファイルをソートしてその内容を Gigen へ反映する場合、データテーブル内のファイルを個別に選択、指定する必要があります。

TUS モード時にはその場で実ファイルに反映されます。TEXTURE モード時にはセーブされるまで実ファイルに反映されません。

- ・「New Dir」新しいフォルダを作成します。
- ・「Clear Dir」選択されたフォルダ内にあるファイルを削除します。
- ・「Rename」選択されたフォルダもしくはファイル名を変更します。
- ・「Merge Pvm」pvr、pvp、pvm、njf による pvm のマージを行います。マージするファイルを選択し実行してください。モデル情報を含む pvm は TexID も更新します。Merge Pvm はファイルがロードされた順にマージします。

ファイルをソートしてその内容を Merge Pvm に反映する場合、データテーブル内のファイルを個別に選択、指定する必要があります。

- ・「Dissolve Pvm」指定された pvm ファイルを pvr に分割します。分割するファイルを選択し実行してください。
- ・「Merge Texlist」指定された njf、nat ファイルをマージします。TexID も更新します。マージするファイルを選択し実行してください。

・ SAVE TUV メニュー

- ・ 「To IN」 IN フォルダに保存します。
- ・ 「To TMP」 TMP フォルダに保存します。
- ・ 「To OUT」 OUT フォルダに保存します。
- ・ 「To CUSTOM」 保存するフォルダを選択できます。

SAVE TUV Sub メニュー

- ・ 「File」 指定されたフォルダにファイルを保存します。
- ・ 「All」 TUV 上の全てのファイルを指定されたフォルダに保存します。
- ・ 「Texlist」 TUV 上の nat、nad ファイルを指定されたフォルダに保存します。
- ・ 「Game Pvm」 pvm の Info レベルを下げ game で必要な情報のみの pvm を作成し指定されたフォルダに保存します。
- ・ 「Pvm」 TUV 上の pvm ファイルを指定されたフォルダに保存します。
- ・ 「Pvr」 TUV 上の pvr ファイルを指定されたフォルダに保存します。

Utilities メニュー

- ・ 「Resource Editor」 Resource Editor を表示します。nre の新規作成、編集に使用します。
- ・ 「PvrResEdit」 PvrResEdit を表示します。pvr の新規作成、編集に使用します。
- ・ 「Texture Viewer」 Texture Viewer を表示します。

Help メニュー

- ・ 「Help」 DataOptimizer の簡易ヘルプを表示します。
- ・ 「Version」 DataOptimizer の現バージョンを表示します。

4. DataOptimizer その他ユーティリティ機能説明

5.1 ResourceEditor 機能説明

- ResourceEditor は、nre ファイルを作成、編集することができます。
- テクスチャファイルなどをテーブルのセル上にドロップすることで、そのファイルに対応する nre を作成、編集することも可能です。
- 複数のテクスチャファイルのドロップに対応。
- 複数のファイル間の移動は Ctrl + 左右のカーソルキーで移動できます。
- File ラベルが赤い文字で表示されている時はそのファイルが存在しないことを示しています。
- 「1 ~ 9」指定された番号のページに移ります。
- 「Prev」前のページに移ります。
- 「Next」次のページに移ります。
- 「Apply」現在開かれている nre を保存し ResourceEditor を終了します。
- 「Cancel」ResourceEditor を終了します。編集途中の内容は破棄されます。

File メニュー

- 「New」選択された ChunkType により nre を新規に作成します。この時、最初のエントリーネームは自動的につけられます。
- 「Load」nre ファイルを読み込みます。ロードする nre ファイルを選択してください。
- 「Save」現在開かれている nre ファイルを上書き保存します。
- 「Save As」現在開かれている nre ファイルを別名で保存します。
- 「Reset」現在開かれている nre ファイルをリロードします。
- 「Quit」ResourceEditor を終了します。

Chunk Type メニュー

- 「Add New Chunk」現在開かれている nre ファイルに新たな Chunk を追加します。
- 「Delete Chunk」現在開かれている ChunkType を削除します。

メニュー下に表示される Chunk Type を選択することでカレントとなる Chunk Type に移動できます。

Entries メニュー

- 「Add New Entry」現在開かれている nre ファイルの ChunkType に新たな Entry を追加します。
- 「Rename Entry」現在開かれている Entry の名前を変更します。
- 「Delete Entry」現在開かれている Entry を削除します。

メニュー下に表示される Entry を選択することでカレントとなる Entry に移動できます。

5.2 PvrConverter 概要

- ・ nre 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、Twiddled、Twiddled_DMA も対応。
- ・ テクスチャファイルのドラッグアンドドロップに対応しています。
- ・ PvrResEdit は PvrConverter として DataOptimizer に統合されました。

<step1> pic、tga、bmp、pix ファイルのいずれかを SelectFile から開きます。

(この時、同一ディレクトリ上に同一ボディネームの nre ファイルがある場合、その nre ファイルに記述されている内容でコンバートオプションは初期化されます。)

「Tex View」ボタンにて、テクスチャファイルを TextureViewer で確認することが出来ます。

<step2> PvrConverter 本体よりコンバートオプションを指定します。

<step3> 「Conv Preview」ボタンにて変換後 TextureViewer にて確認します。

TextureViewer は複数表示しておくことが可能です。

<step4> 「Pvr Conv」ボタンは指定されたコンバートオプションでテクスチャをコンバートします。

この時、対応する nre ファイルが存在していても、セーブはされません。

<step5> 必要であれば「NRE Save」ボタンにて nre ファイルを保存します。

これにより.nre をファイルが作成出来ます。

.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作成されます。

例えば/tmp/Frog.bmp に対する nre ファイルは/tmp/Frog.nre となります。

5.3 PvrConverter 機能説明

- ・ 「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、pvr、pvp、png、jpeg ファイルです。
- ・ ただし pvr ファイルを選択した場合は、Texture Viewer での閲覧と Global Index の変更のみ可能です。
- ・ pvp、png、jpeg ファイルを選択した場合は、TextureViewer での閲覧のみ可能です。
- ・ 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するか、
- ・ 入力したいファイルを入力ファイル指定エリアにドラックアンドドロップで指定することが出来ます。
- ・ ドラックアンドドロップで指定した場合、日本語を含むパス名には対応していませんので、必ず英数字のみでパスを構成してください。
- ・ 「TextureType」には、カテゴリとフォーマットがありあす。
- ・ 「Format」には、AUTO / ARGB1555/ R GB565 / ARGB4444 / BUMP / YUV422 があります。
- ・ 「Category」には、AUTO / TWIDDLED / RECTANGLE / STRIDE / VQ3 / SMALLVQ3 / VQ4 / SMALLVQ4 / TWIDDLED_DMA があります。ただし TWIDDLED_DMA に MipMap 無しはありません。
- ・ 「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。
- ・ 「Palette Bank」項目は Palette Bank 番号を指定します。
- ・ 「PVR LockOn」PVR ファイルの Lock On/Off を指定します。
- ・ 同名 nre ファイルが存在した場合、nre ファイルは上書きされますので御注意下さい。
- ・ 「Tex View」を押下すると、指定された入力ファイルで TextureViewer を表示します。
- ・ 「Conv Preview」ボタンは、選択されているテクスチャファイルに、指定したコンバートオプションを反映した場合のワーク pvr 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。
- ・ 変換後の pvr ファイルは複数表示することができます。
- ・ 「Pvr Conv」ボタンは、設定したコンバートオプションを用い、pvr ファイルを書き出します。
- ・ 同名 PVR ファイルが存在した場合、pvr ファイルは上書きされ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、pvr ファイルへのコンバートはできません。
- ・ 「NRE Save」ボタンは、コンバートオプションを nre ファイルとして出力します。
- ・ 「Quit」ボタンにて PvrConverter を終了します。

5.4 PvrConverter その他ユーティリティ機能説明

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。
- ・ 単体の pvr ファイルに対してもグローバルインデックスを付け直す事が出来ます。
- ・ 「Input PVR file or directory 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、もしくは pvr ファイルへのフルパスを指定してください。
- ・ 「Global Index」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、100 と指定すると、各 pvr ファイルに 100、101... 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。

PVMConv 制御画面

- ・ 「Input Pvrfile Path」項目には、pvm ファイルに変換する pvr ファイルのパスを指定してください。
- ・ 「Output Name」項目には、pvm ファイルに変換後のファイル名を指定してください。
- ・ 「Pvm Conv」ボタンによりによりコンバートを実行します。
- ・ 「Quit」ボタンにより PVMConv 制御画面を終了します。

5.5 TextureViewer 機能説明

- ・ テクスチャファイルを表示します。
- ・ 閲覧できるファイルタイプは pic、tga、bmp、pix、pvr、pallette pvr、jpeg、pvp ファイルです。
- ・ png.jar を TextureViewer ディレクトリに入れておくことで png イメージを表示することが可能です。
- ・ png.jar は、"<http://www.sixlegs.com/>" より入手してください。
- ・ キャンバス部にファイルをドロップすることにより、テクスチャファイルを表示させることが可能です。
- ・ ファイルをドロップした場合、日本語を含むパス名には対応していませんので、必ず英数字のみでパスを構成してください。
- ・ pallette pvr の表示はキャンバス部に pvr ファイルと pvp ファイルを同時にドロップさせることで、pallette pvr の閲覧が可能となっています。
- ・ 表示テクスチャのカテゴリとフォーマットを表示出来ます。
- ・ 表示テクスチャのサイズを表示します。(MipMap 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出来ます。
- ・ 「Prev」、「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出来ます。
- ・ 「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る事が出来ます。
- ・ 「Quit」ボタンにより TextureViewer を終了します。

5.6 PalleteViewer 機能説明

- DataOptimizer の TextureMode でのみ動作します。
- TextureMode で選択されているファイルの中の PalletePvr、PalletePvp を表示します。
- PalleteViewer は DataOptimizer の TextureMode で読み込まれた PalletePvr、PalletePvp のみを DataOptimizer 上で表示されている順序と同期し表示します。
- ファイルを表示しているテーブル上のセルには、同じバンク ID にあるファイルの数、ファイル名、パレットサイズが表示されます。
- 256 色パレット pvr ファイルはバンク ID が 0,16,32,48 以外だった場合、有効なファイルでないとされ対象となるファイル名を赤色の文字で表記し警告します。
- Pallete の表示は読み込まれた順に表示するので、バンクが重なっていた場合、後から読み込まれたものに上書きされます。ただし重なっているファイルにフォーカスが与えられた場合は、最前面に表示されます。

以上