

Ninja2 PVMConv

(SGI/WINDOWS 版)

2000/09/08

VERSION : 2.10.00.02

09/08/2000 2.10.00.02

修正項目

- ・ PVMConv 自体の修正は無いが、-pvm コマンド実行時に指定する PVRConv オプションの幾つかの問題を修正した。(PVRConv のバージョン 2.10.00 以降で修正された不具合を反映させた)

07/10/2000 2.10.00beta

修正項目

- ・ -mdlN コマンドに限りモデルファイル名の指定に正式なワイルドカード(*, ?のみ)を使用可能にした。
- ・ -dPVR により不正なエントリー ID を指定すると強制終了する不具合を修正。
- ・ 入力したファイル名に 1 文字足りないフルパスを付加して解釈する場合がある不具合を修正。

02/28/2000 1.17.00

修正項目

- ・ -swap コマンドで存在しないエントリー番号を指定した場合に強制終了する不具合を修正。
- ・ -upt コマンドにより出力した .nat .nad ファイルのヘッダ部分が “ NJA ” となっていたのを修正。
また、出力した .nad ファイルの末尾にある #ifndef DEFAULT_OBJECT_NAME に対応した #endif が 1 つ余分に出力されるバグを修正。
- ・ -upt コマンドによるテクスチャリストとテクスチャ ID のマージ処理において、.pvm ファイルのヘッダの PVR データの順番を入れ替えた場合に正しくテクスチャリストを出力しないバグを修正。
同時に複数の .nja ファイル内において同名だがバンクナンバーが違うパレットテクスチャが存在した場合に、テクスチャリストにおける順番を連番にし、2 番目以降のデータのコンティニューフラグを立てるようにした。
- ・ .pvm ファイルのマージの際に各 .pvm ファイルに含まれるモデルファイル名チャンクの全ての .nja ファイルを読み込んで .nat .nad ファイルを作成し、それらを MDLN チャンクに格納しなおすように追加変更した。マージ対象となる .pvm ファイルの中で MDLN チャンクに .nja 以外のファイル名を含むものが、一つでもあればワーニングを出し処理を中止するようにした。含まれる PVR のファイル名が違うが、グローバルインデックスが一致している時はワーニングを出しつつ処理を続行するようにした。パレットデータの有無に関わらずマージできるようにした。他、マージに纏わる細かなバグ修正。
- ・ PVM のマージでエントリー ID を単純に 0 オリジンの昇順に設定されてしまうバグを修正。
- ・ .nja ファイルの先頭にあるマルチラインのコメントの判別を正しくしないバグを修正。
- ・ -pvm コマンドと共に -xPVPL を指定しても無視されていたのを修正。
- ・ コンバート時のエコー[INCLUDE]: ~ の所に MDLN チャンクが含まれていないのに [MDLN] と表示するバグを修正。[PVRT] も同様。
- ・ PVRT チャンクが一つもない PVM ファイルに PVR ファイルを追加しようとする強制終了していたのを新規追加するように修正した。
- ・ PVMH チャンクのエントリー数と PVRT チャンク(PVMI,IMGC も同様)の数が合わない時に強制終了する現象を修正。
- ・ -addpvp コマンドで追加先となる PVM ファイル名を書かないと強制終了する不具合を修正。
- ・ -dPVR コマンドでテクスチャデータを一つずつ、全てのデータを削除した場合にステータスビットが

PVRT チャンクありの状態のままになるのを修正。

- ・ -pIMGC, -pMDLN コマンドで、range に all を指定し、path に何も書かずカレントパスを設定した場合、2 つ目以降のエントリーのファイル名の前に 1 つ前のエントリーのファイル名が付け足されてしまう不具合を修正。
- ・ -pvm コマンドでパレットの元画像ファイルをコンバートする場合に PVMH_PS_BANKID フラグが付加されない不具合を修正。
- ・ -addpvrl コマンド実行時に強制終了する不具合を修正。
- ・ -pvr コマンドでファイル名に .pvr 以外のファイル名を指定し、その後、作成された PVM ファイルの情報を -info で表示しようとするとき強制終了していたのをエラーコードを返しつつ、エラーメッセージを表示して終了するようにした。
- ・ -addpvr コマンドでパレットテクスチャ 1 つと通常カラーテクスチャ 2 つが格納されている .pvm ファイルにパレットテクスチャと同名の .pvr ファイルを追加しようとするとき、強制終了する不具合を修正。
- ・ PVRT チャンクと PVPL チャンクの数不一致で PVM ファイルに対し -info コマンドで情報を表示しようとするとき強制終了する不具合を修正
- ・ パレットチャンクを持たない PVM ファイルにパレットテクスチャを追加した時に PVRT チャンクしか書き込まず新規にパレットチャンクを作ろうとしない不具合を修正。
- ・ パレットテクスチャのみ入っている PVM ファイルに他のいろいろなタイプの PVR ファイルを追加すると、強制終了する不具合を修正。
- ・ -pvm コマンドで指定した pvrconv オプションが PVMH チャンクの オプション文字列に正しく設定されない不具合を修正。

追加項目

- ・ 以下のコマンドでパレットテクスチャを新規、または追加した場合に自動的に .pvp ファイルから PVP L , PVPN チャンクも作成するように指示する -autoaddvpfile オプションを追加。
-pvm, -pvr, -pvrl, -allpvrs, -addpvr, -addpvrl, -addpvrs
以前は -addpvr コマンドのみデフォルトで .pvp ファイルを読み込みパレットデータを追加するようになっていましたが、当バージョンからデフォルトでは追加しないようになりました。
- ・ PVM ファイルに格納された任意の PVR データのバンク ID を変更する -chgpalbankno コマンドを追加。
- ・ PVM ファイルから .pvr, .pvp, 元画像ファイルを取り出す -gpvr, -gpvp, -gimage コマンドを追加。
- ・ 指定したパレットデータを削除する -dPVP コマンドを追加。
- ・ PVM ファイルにパレットデータを追加した場合に PVPL チャンクしか作られず、PVPN チャンクが作成されないという未実装の部分を実装した。

05/28/99 1.00.00

- ・ -updatetexid オプションで NAT ファイルを出力しない不具合を修正。
- ・ コンバートするファイルを絶対パス、相対パス指定できなかった不具合を修正。
- ・ 異常なフォーマットの PIC ファイルをコンバートすると無限ループに陥る不具合を修正。

04/27/99 0.98 alpha 1

- ・ -TWIDDLED オプションでコンバートした場合、ミップマップをオフにしていた不具合を修正。
- ・ TGA ファイルのみアルファ値をリバーズするオプション、-tra or -tgarevalpha を追加。

- ・パレット PVR ファイルを PVM に追加できないケースの不具合を修正。
- ・PVM ファイルを作成する場合の画面表示ログが正しくなかった不具合を修正。
- ・パスを相対パスで指定すると実行できなかった不具合を修正。
- ・ケースにより正しくファイル名を切り出せず実行中止する不具合を修正。
- ・VQ 指定で圧縮できない場合のコンバートデフォルトを RECTANGLE から TWIDDLED_RECTANGLE に変更。
- ・ネットワークドライブに対応。(Windows 版で [¥¥server¥data](#) 等のパス指定を可能としました)

03/18/99 0.95 alpha 5

- ・-game オプションで作成した PVM ファイルの pvmstatus が正しく設定されない不具合を修正。

02/10/99 0.95 alpha 1

- ・RLE 圧縮を行った TGA ファイルは、ワーニングメッセージを表示してコンバートを中止するよう変更。
- ・イメージ ID を設定した TGA ファイルを正しくコンバートできなかった不具合を修正。
- ・64 × 64 サイズのファイルを VQ4、SVQ4 ミップマップなし形式の PVR にコンバートできなかった不具合を修正。
- ・SGI 版で PVM ファイル作成時各 PVR ファイルのグローバルインデックスが正しく設定されない不具合を修正。
- ・-updatetexid オプションでエラー発生時にメッセージを表示するように変更。
- ・複数の PVR ファイルを指定して PVM ファイルを作成可能な、-pvrlist、-addpvrlist オプションの追加。

12/25/98 0.92 alpha 1

- ・-updatetexid オプションのパレットテクスチャの対応。
- ・BMP ファイルからのパレット PVR, PVP で `0` を使用していた場合に、`0` 値をリバーズしていた不具合を修正。
- ・BMP ファイルからのパレット PVR, PVP 作成時、リバーズ オプションが正しく動作しない不具合を修正。
- ・-pa0 オプションで正しく `0` 値を出力しない不具合を修正。
- ・-automipmap オプションを設定した状態で TWIDDLED_RECTANGLE 形式にコンバート時に落ちることがある不具合を修正。

11/18/98 0.88 alpha 1

- ・-updatetexid オプションの追加。(パレットテクスチャの対応は次回リリースとなります)
- ・-game オプションから pvm ファイル内の pvr 並び替え処理を削除。
- ・大文字と小文字が混在したファイル名に対する操作の不具合を修正。

09/04/98 0.85 alpha 1

- ・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

概要

PVMConv は PowerVR 用のテクスチャデータファイル(.pvr 以下 P V R ファイル)、パレットデータファイル(.pvp 以下 P V P ファイル)やその他関連する情報をまとめて、1つのファイル(.pvm 以下 P V M ファイル)に保存し、編集するためのツールです。

主な機能として以下の様なものがあります。

- ・PVRConv と同様に元画像イメージをコンバートし、直接その結果の P V R イメージを P V M ファイルに保存する事ができます。その際、利用した元画像ファイルそのままを P V M ファイルに保存する事もできます。
- ・あるモデルデータが使用している P V R ファイル群を P V M ファイルにまとめて格納し、同時にそのモデルデータのファイル名(.nja 以下 N J A ファイル)も格納します。その後、P V M ファイル内の P V R データを並びかえた場合に、その順番に合わせてモデルデータのテクスチャ I D を更新する事などができます。
- ・P V M ファイル同士のマージができます。その際に設定された N J A ファイルが含むテクスチャリストのマージと各オブジェクトデータのテクスチャ I D の更新が自動で行われます。

便宜上、P V M ファイルに格納する前のものを ~ ファイル、格納後のものは ~ データというように分けて記述します。

P V M ファイルに格納されるチャンク

[PVMH] : P V M ファイルの属性や P V R テクスチャのヘッダ情報を格納します。

このチャンクは各 P V M コマンドの実行により内部的に更新されます。

[MDLN] : モデルファイル名のリストを格納します。

[CONV] : 元画像ファイルのコンバートに利用したコンバータ情報(PVRConv)を格納します。

[PVMI] : 元画像ファイルのコンバート時のパスとオプションを格納します。

[IMGC] : 元画像ファイルのファイルイメージをそのまま格納します。

[PVPL] : P V R パレットの実データ (P V P ファイルそのまま) を格納します。

[PVPN] : P V R パレットの名前(P V P ファイル名)を格納します。

[PVRT] : P V R テクスチャの実データ(グローバルインデックスチャンクを除く P V R ファイルそのまま)

を格納します。

●コンバート可能な元画像イメージのフォーマット

.pic	: SoftImage 形式
.bmp	: Windows ビットマップ形式
.tga	: Targa/TrueVision 形式(Light Wave, 3D Studio MAX)
.pix	: Alias 形式

基本的な書式

pvmconv <infile> [command] [options] [pvroptions]

infile : 入力ファイル名を指定します。オプションによっては不要な場合もあります。
command : 実行するコマンド (オペレーション) を指定します。
options : コマンドの実行に対するオプションを指定します。
pvroptions : 元画像イメージから P V M ファイルを作成する (-pvm コマンド) ときに指定します。

PVRConv のオプションのセットです。

出力ファイル名は -out オプションを使用して指定して下さい。
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拡張子を
.pvm に変換したものを出力ファイル名とします。

コマンドの詳細

-pvm or -pvmcnv

`pvmconv -pvm -suf <suffix> -path <path> <pvoptions> <options>`

新規にPVMファイルを作成し、指定されたディレクトリにある全ての元画像ファイルをコンバートして得られたPVRイメージ群をそこに格納します。

内部的に PVRConv を使用するので PVRConv のオプションを指定しなければいけません。

PVRファイル単位で個別のオプションを指定する事はできません。

複数の元画像ファイルを入力した場合、グローバルインデックスは指定した値から1ずつ加算され設定されます。

作成されるチャンク

[PVMH][PVRT]

[PVPL][PVPN][CONV][PVMI][IMGC] … オプションの設定によって変わります。

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 -pvrf file

`pvmconv -pvr <filename> <options>`

PVMファイルを新規に作成し、指定されたPVRファイルを格納します。

作成されるチャンク

[PVMH][PVRT]

[PVPL][PVPN]… オプションの設定によって変わります。

例 `pvmconv -pvr ex.pvr -out new.pvm`

-allpvrs or -allpvrf files

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

PVMファイルを新規に作成し、指定されたディレクトリに存在する全てのPVRファイルを格納します。

作成されるチャンク

[PVMH][PVRT]

[PVPL][PVPN]… オプションの設定によって変わります。

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

-pvrl or -pvrlist

`pvmconv -pvrl <filename> <options>`

PVMファイルを新規に作成し、指定したテキストファイルに記述されたPVRファイル群を全て格納します。

作成されるチャンク

[PVMH][PVRT]

[PVPL][PVPN] … オプションの設定によって変わります。

例 `pvmconv -pvrlist ex.lst -out new.pvm`

P V R ファイル名リストの内容 (1 行に 1 つの P V R ファイル名を記述します)

例 (ex.lst)

Ex1.pvr

Ex2.pvr

Ex3.pvr

-addpvr or -addpvrfile

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

既存のPVMファイルにPVRファイルを追加します。

追加ファイルのエントリは最後になります。追加の際、PVMファイルの PVM I と CONV チャンクは削除されますので注意してください。

既に同じ名前のPVRデータが格納されている場合は上書きします(上書き許可設定になっている場合)。

追加(無ければ新規作成)されるチャンク

[PVRT]

[PVPL][PVPN] … オプションの設定によって変わります。

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

-addpvrs or -addallpvrs

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

既存のPVMファイルに指定したディレクトリに存在する全てのPVRファイルを追加します。

追加の際、PVMファイルの PVM I と CONV チャンクは削除されますので注意してください。

既に同じ名前のPVRデータが格納されている場合は上書きします(上書き許可設定になっている場合)。

追加または新規作成されるチャンク

[PVRT]

[PVPL][PVPN] … オプションの設定によって変わります。

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

-addpvrl or -addpvrlist

`pvmconv <infile> -addpvrl -add <filename> <options>`

既存のPVMファイルに指定したテキストファイルに記述されたPVRファイル群を全て追加します。
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。
既に同じ名前のPVRデータが格納されている場合は上書きします(上書き許可設定になっている場合)。

追加または新規作成されるチャンク

[PVRT]

[PVPL][PVPN] … オプションの設定によって変わります。

例 `pvmconv old.pvm -addpvrlist -add Ex.lst`

P V R ファイル名リストの内容 (1 行に 1 つの P V R ファイル名を記述します)

例 (Ex.lst)

Ex1.pvr

Ex2.pvr

Ex3.pvr

-addpvp or -addpvpfile

`pvmconv <infile> -addpvp -pvp <filename> <options>`

既存のPVMファイルにPVPファイルを追加します。
追加ファイルのエントリは最後になります。
既に同じ名前のPVPデータが格納されている場合は常に上書きします。

追加または新規作成されるチャンク

[PVPL][PVPN] … オプションの設定によって変わります。

例 `pvmconv old.pvm -addpvp -pvp <filename> <options>`

-mdl in or -model file

pvmconv <infile> -mdlIn <filename> <options>

既存のPVMファイルにNJAファイル名を追加します。ファイル名にはワイルドカードを指定できません

変更または新規作成されるチャンク

[MDLN]

例 pvmconv old.pvm -mdlIn fish.nja -out new.pvm

-LpvrOn or -LockPVROn

-LpvrOff or -LockPVROff

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

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

PVRファイルの追加時に、既に同じ名前のPVRデータが格納されていた場合に上書き可能にするかどうかを設定します。

-LpvrOn(上書き不可能)、-LpvrOff(上書き可能)。

※指定する値はPVMヘッダの格納位置を表わす番号ではなくエントリーIDです。

チャンクの変更はありません。

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

pvmconv old.pvm -LpvrOff 3

-LodrOn or -LockOrderOn

-LodrOff or -LockOrderOff

pvmconv <infile> -LodrOn <range> <options>

PVRデータの格納位置の変更を許可するかどうかを設定します。

-LodrOn(変更不可能)、-LodrOff(変更可能)。

※指定する値はPVMヘッダの格納位置を表わす番号ではなくエントリーIDです。

基本的に格納位置は変わっても、一度追加されたPVRデータのエントリーIDはマージを行わない限り変更はされません。

チャンクの変更はありません。

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

pvmconv old.pvm -LodrOff all

-swap or -swapPVR

pvmconv <infile> -swap <entryNumber1> <entryNumber2> <options>

2つのPVRデータの格納位置を入れ替えます。

どちらかのPVRデータがオーダー変更不可の設定になっている場合は入れ替えは行いません。

※指定する番号はエントリーIDではなくPVMヘッダにおけるPVRデータの格納位置を示す番号でなくてはなりません。実際のPVRデータの格納位置(エントリーIDで示される)は変更されません。

チャンクの変更はありません。

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

-pvmgi or -pvmglobalIndex

`pvmconv <infile> -pvmgi <number> <options>`

エントリされているPVRデータのグローバルインデックスをエントリーID順に指定された番号を加算した値に変更します。

チャンクの変更はありません。

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

-chgbkn or -chgpalbankno

`pvmconv <infile> -chgbkn <#entry ID | PVR name> <new bank No.>`

指定したエントリーIDのPVRデータのバンクIDを変更します。

指定したPVRデータと同じ名前のPVPデータがあればそのバンクIDも同時に変更します。

変更されるチャンク

[PVPL]…対応するパレットデータがあれば変更します。

(例)

`pvmconv test.pvm -chgbkn #20 48`

`pvmconv test.pvm -chgbkn pvrdata1 32`

-mrg or -merge

`pvmconv -mrg -path <path> <options>`

指定し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保存します。

基本的に各PVMファイルに含まれるチャンクの内容を一つにまとめます。

複数のPVMファイルに同じPVRデータ名が存在する場合、最初に入力したPVRデータが優先されます。

また、格納されているPVRデータ名が違うが、グローバルインデックスが一致している時は警告を表示し処理を続行します。その後出力されたPVMファイルに対し、-pvmgi コマンドなどでグロ

ーバルインデックスを昇順に振り直し、重複を無くす事はできます。

また、各PVMファイルに含まれる MDLN チャンクのモデルファイル名リストに設定されている全てのNJAファイルを読み込んで統合し、それを元に .nat .nad ファイルを作成し、カレントディレクトリに出力します(参照: -updatetexid コマンド)。そしてそれらの .nat .nad ファイル名を MDLN チャンクに格納し、元々あったNJAファイル名は削除されます。

マージ対象となるPVMファイルの中で MDLN チャンクに .nja 以外のファイル名を含むものが、一つでもあれば処理を中止します。

※MDLN チャンクのファイル名リストを書き換える事から、一度マージされたPVMファイルをさらにマージの対象にする事はできません。

※指定したディレクトリ内に出力PVMファイル名と同じ名前のファイルが存在する場合、そのファイルはマージの対象から外されます。これはマージ対象のPVMファイル群と同じディレクトリ内にマージ後のPVMファイルを出力する処理を続けて行った場合に、以前出力したPVMファイルを毎回削除しなくても済むようにするためです。逆に言うと出力ファイル名と同じPVMファイルが指定したディレクトリに既に存在する場合、そのファイルは対象外になるので注意して下さい。

チャンクの変更

[MDLN]…上記の通りに変更されます。

[CONV][PVM1][IMGC]…マージ元、対象の両方に存在する場合のみマージし保存されます。

[PVRT][PVPL][PVPN]…マージ元、対象のどちらかに存在すれば常にマージされ、保存されます。

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

-upt or -updatetexid

`pvmconv <infile> -updatetexid <options>`

PVMファイル内のPVRデータのPVMヘッダにおける格納順に合わせてモデルファイルのテクスチャIDを更新します。

まず、PVMファイルにNJAファイル名群が設定されており、それらのNJAファイルが全てロードできた場合に限りテクスチャリストをマージします。次にマージ後のテクスチャリスト内のテクスチャ名と同名のPVRデータがPVMファイル内に格納されている場合、PVMヘッダ内の格納順に合わせてテクスチャリストに登録されます。格納されていないテクスチャ名はマージ中に現れた順番でリストの末尾に順次登録されていきます。

また、複数のNJAファイル間で名前が同じで、パレットタイプとそうでないタイプのテクスチャが存在した場合には先に読み込んだテクスチャデータの方が有効になります。その場合に警告が表示されますが処理は続行します。

こうして更新されたテクスチャリストを入力PVMファイル名の拡張子を .nat に変更したファイル名でPVMファイルと同じディレクトリに出力します。

同時にマージ後のテクスチャリストに合わせてテクスチャIDを更新したオブジェクトファイル群を各NJAファイル名の拡張子を .nad に変更したファイル名で各NJAファイルと同じディレクトリに出力します。

なお、テクスチャリストの名称にはPVMファイルの名前を採用します。
チャンクの変更はありません。

例 `pvmconv old.pvm -updatetexid`

-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、PVRデータ、PVPデータのチャンクのみになります。

保存されるチャンク

[PVRT][PVPL][PVPN]

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

-pMDLN or -pathMDLN

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

設定されているモデルデータファイル名のパス文字列を変更します。

変更されるチャンク

[MDLN]

例 `pvmconv old.pvm -pMDLN 0 -path .¥temp¥data -out new.pvm`
`pvmconv old.pvm -pMDLN 0-3 -path ..¥`

-pIMGC or -pathIMGC

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

設定されている元画像ファイルのパス文字列を変更します。

変更されるチャンク

[PVMI]

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

-dPVR or -delPVR

`pvmconv <infile> -dPVR <entryID> ... <options>`

指定されたエントリーIDのPVRデータを削除します。
エントリーを一度に複数指定できます。

削除されるチャンク

[PVRT]

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

-dPVP or -delPVP

pvmconv <infile> -dPVP <entryNo> ... <options>

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

-dPVR と違い、エントリーされている場所(データの先頭から何番目か)を指定する点に注意してください。

例 5つのパレットデータが格納されていて、1つめと3つめのデータを削除する場合
pvmconv test.pvm -dPVP 0 2

削除されるチャンク

[PVPL][PVPN]

-dMDLN or -delMDLN

pvmconv <infile> -dMDLN <options>

モデルデータファイル名のチャンクを削除します。

削除されるチャンク

[MDLN]

例 pvmconv old.pvm -dMDLN -out new.pvm

-dCONV or -delCONV

pvmconv <infile> -dCONV <options>

コンバータ情報のチャンクを削除します。

削除されるチャンク

[CONV]

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

-dPVM I or -delPVM I

`pvmconv <infile> -dPVM I <options>`

元画像ファイルの情報が保存されているチャンクを削除します。

削除されるチャンク

[PVM I]

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

-dIMGC or -delIMGC

`pvmconv <infile> -dIMGC <options>`

元画像ファイルのイメージが保存されているチャンクを削除します。

削除されるチャンク

[IMGC]

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

-dPVPL or -delPVPL

`pvmconv <infile> -dPVPL <options>`

パレットデータが保存されているチャンクを削除します。

削除されるチャンク

[PVPL][PVPN]

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

-dALL or -delALL

`pvmconv <infile> -dALL <options>`

PVMヘッダとPVRデータ以外のチャンクを全て削除します。

削除されるチャンク

[MDLN][CONV][PVM I][IMGC][PVPL][PVPN] ... PVM ファイルに存在している場合。

保存されるチャンク

[PVRT]

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

-gpvr or -getpvr

`pvmconv <infile> -gpvr -path <outpath>`

指定したPVMファイルに格納されている全てのPVRデータを抽出し、PVRファイルとして保存します。

パレットフォーマットのPVRデータの場合は同名のPVPデータが存在すればそれも自動的にPVPファイルとして保存します。

チャンクの変更はありません。

-gpvp or -getpvp

`pvmconv <infile> -gpvp -path <outpath>`

指定したPVMファイルに格納されている全てのPVPデータを抽出し、PVPファイルとして保存します。

チャンクの変更はありません。

-gimage or -getimage

`pvmconv <infile> -gimage -path <outpath>`

指定したPVMファイルに格納されている全ての元画像データを抽出し、元の形式の画像ファイルとして保存します。

チャンクの変更はありません。

-info or -pvminfo

`pvmconv <infile> -info`

PVMファイルに格納されている内容を表示します。

例 `pvmconv new.pvm -info`

-v or -ver

`pvmconv -v`

現在の PVMConv のバージョンを表示します。

-h or -help

`pvmconv -h`

PVMConv の使用方法を表示します。

新規作成、更新されるチャンクの項目に PVMH チャンクは明記していません。

オプションの詳細

-out or -outname <filename>

出力ファイル名を指定します。

- 例 -out file.pvm : カレントディレクトリに file.pvm を作成します。
-out .%file.pvm : カレントディレクトリに file.pvm を作成します。
-out ..%file.pvm : 1つ上のディレクトリに file.pvm を作成します。

-path <path>

パスの変更時に指定します。

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。
コマンドによってはこのオプションによるパス指定を必要とするものがあります。

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

-suf <suffix>

読み込む元画像ファイルの形式を表わす拡張子を指定します。

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

<range>

エンタリーの範囲を指定します。

これにより指定された値は例えば、-Lpvr0n 等のコマンドではPVRデータのエンタリーIDとして解釈され、-pMDLN コマンドではモデルファイル名リストの先頭からの番号として解釈されます。

- n : 一つのエンタリーのみ指定します
n-m : n 番目から m 番目のエンタリーを指定します。
all : 全てのエンタリーを指定します。

指定番号はエンタリー番号ですので 0 からエンタリー数 - 1 の数字を指定してください。

-oCONV or -outCONV

元画像ファイルからPVMファイルを作成する時に利用したコンバータ情報のチャンク作成しないよう指示します。

-oPVM I or -outPVM I

元画像ファイルからPVMファイルを作成する時に元画像ファイルのパスとコンバート時のオプション群を保存したチャンクを作成しないよう指示します。

-oIMG or -outIMG

元画像ファイルからPVMファイルを作成する時に元画像ファイルの完全なイメージを保存したチャンクを作成しないよう指示します。

-iCONV

元画像ファイルからPVMファイルを作成する時に利用したコンバータ情報のチャンクを作成するよう指示します。

-iIMG

元画像ファイルからPVMファイルを作成する時に元画像ファイルの完全なイメージを保存したチャンクを作成するよう指示します。

-xMDLN

PVMConv 使用時の出力ファイルにモデルデータファイル名を保存したチャンクを作成しないよう指示します。

-xPVM

-oPVM と同じです。

-xPVRT

元画像ファイルからPVMファイルを作成するときにコンバート後のPVRデータのチャンクを作成しないよう指示します。パレットタイプの場合は、PVPデータのチャンクも作成しないようになります。

-xCONV

-oCONV と同じです。

-xIMG

-oIMG と同じです。

-aap or - autoaddvpvfile

```
pvmconv [-pvr | -allpvrs | -pvrl] -aap <options> -out <outfile>
```

```
pvmconv <infile> [-addpvr | -addpvrs -addpvrl] -aap <options>
```

PVRファイルを新規PVMに保存または、既存のPVMファイルに追加する際に同じファイル名で拡張子が .vpv のファイルを自動的に読み込みPVPデータとして追加、作成するよう指示します。このオプションは-pvm コマンド指定時に元画像ファイルがパレットだった場合にPVPファイルを追加するかどうかにも影響を与えます。

例 `pvmconv -allpvrs -path .%pvrs -aap -out new.pvm`

元画像イメージからコンバートする時に指定するオプション一覧

--- テクスチャタイプ ----

-t(twiddled) : twiddled texture",
-r(rectangle) : rectangle texture",
-s(stride) : stride texture",
-bu(bump) : bump texture",
-v3(vq3) : VQ algorithm 3",
-v3a(vq3auto) : VQ and smallVQ(32x32,16x16) algorithm 3",
-sv3(smallvq3) : smallVQ algorithm 3",
-v4(vq4) : VQ algorithm 4",
-v4a(vq4auto) : VQ and smallVQ(32x32,16x16) algorithm 4",
-sv4(svq4) : smallVQ algorithm 4",
-p4(palette4) : 4 BPP palettize algorithm(4BPP BMP only)",
-p8(palette8) : 8 BPP palettize algorithm(8BPP BMP only)",

--- カラーフォーマット ----

-5(565) : RGB565",
-4(4444) : ARGB4444",
-1(1555) : ARGB1555",
-8(8888) : ARGB8888(palettized only)",
-y(yuv) : YUV422",

--- ミップマップに関するオプション -----

-nm(nomipmap) : no automatic mipmap creation",
-nvm(novqmipmap) : no automatic VQ mipmap creation",
-rep(repeat) : repeat on (used on mipmap creation)",

--- 値の指定に関するオプション -----",

-t1(t1555) : force pix-form into ARGB1555 at over bilevel alpha",
-b4(b4444) : force pix-form into ARGB4444 at bilevel alpha",
-ra(ralpha) : reverse alpha (0 -> FF, FF -> 0)",
-tra(tgarevalpha) : reverse alpha at TGA convert only",
-tc(transcol) <R,G,B> | <palette index>",
: set transparent color(with pix-form having alpha)",
-pa0(palalpha0) <one> | <start>_<end> | <one>,<start>_<end>,",
: set ZERO to alpha value in specified palette entries",

--- その他のオプション -----",

-gi(globalIndex) <number> : write global index",

パレットテクスチャを含む場合、値の有効な範囲は 0x00000000 – 0x02ffffff になります。

含まない場合は 0x00000000-0xffffffff です。

-ps(palsetting) <bankID>,<start>,<count>",
: set palette bank information",
-di(dither) : use dithering",

-adi(adither) : use dithering for alpha",
-ns(nosuffix) : ignore suffix",
-f(flip) : flip texture vertically",
-tmo(twiddlemmold) : output old Twiddled-MM type",<parameter option>

詳細は PVRConv のマニュアルを参照して下さい。

以 上