■ポケモンアイコンのリソースについて

■中村 宏行

■2013/07/23

ポケモンアイコンのリソースについてのドキュメントです。

●置き場所

　resource/common/poke\_icon

●コンバート方法

・omake

・通常のレイアウトのコンバートが実行される

・setup.batが実行される

　・xy\_tools/app/pltt\_tex/tex\_mask.plで16色のバイナリに変換される

　・バイナリを圧縮

　・バイナリファイルのリストが生成される

・garcが生成される

・pokeicon\_table\_make.exeが実行され、pokeicon\_table.cdatが生成される

**※注意点**

　再コンバートすると、アイコンが表示されない場合があるので、cleanを推奨します。

　（レイアウトのコンバートで生成されるバイナリファイルを16色にした際、

同じファイル名でコンバートしているため？）

●pokeicon\_table.cdatについて

ポケモン番号に対応したアイコンテクスチャのテーブルです。

♂♀、フォルム、反転などに対応しています。

poke\_table\_make.exeの実行にはtools/hash/pokegra\_array.rbが必要です。

pokegra\_array.rbはパーソナルのコンバートで生成されます。

●kujiraでの実装

16色に変換したバイナリを戻す必要があります。

include/app/tool/app\_tool\_PaletteTextureExport.h

こちらの処理でバイナリを戻します。

ポケモンアイコンの使用については下記の処理を使用してください。

include/common\_res/poke\_icon.h

内部で自動でバイナリを戻すため、変換を意識する必要はありません。