

# NINTENDO TWL-System n3es ファイルフォーマット

Ver 1.1.0

(2009/03/04 版)

任天堂株式会社発行

このドキュメントの内容は、機密情報であるため、  
厳重な取り扱い、管理を行って下さい。

---

## 目次

---

1	n3esファイルとは .....	4
2	n3esファイルフォーマット .....	5
3	n3esファイルの入出力 .....	8
3.1	中間ファイル出力プラグインから出力する時 .....	8
3.2	中間ファイル出力プラグインに読み込む時 .....	8
4	n3esファイルの例 .....	9

---

## 表

---

表 2-1	キーワード一覧 .....	5
-------	---------------	---

## 改訂履歴

版	改訂日	改訂内容
1.1.0	2009-03-04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• settings_version を 1.1 に変更。</li> <li>• remove_namespace を追加。</li> </ul>
1.0.0	2008-05-30	• NITRO-System の名称変更による修正（NITRO-System を TWL-System に変更）。
1.0.0	2005-02-02	リリース

# 1 n3esファイルとは

「n3es (Nitro 3d Export Settings)」ファイルとは、NINTENDO TWL-System が提供する3DCGツール用 NITRO 中間ファイル出力プラグインのオプション設定をテキスト形式のファイルにしたものです。

NITRO 中間ファイル出力プラグインからファイル入出力することができます。

3DCG ツールに依存しない共通フォーマットになっており、ファイル拡張子は「.n3es」です。

## 2 n3esファイルフォーマット

n3es ファイルはテキスト形式のファイルで、以下の項目が格納されます。  
書式についての詳細は n3es ファイルのサンプルを参考にして下さい。

### n3es ファイルの認証

#がついたコメント行も常時出力するものとします。

また、一行目の

# NNS\_Export settings (# の後ろに半角スペースが一つ入ります)

が不正な場合は読み込みエラーとします。

### キーワード

n3es ファイルでは、中間ファイル出力プラグインのオプション設定に対応するキーワードがあり、その引数として設定内容を格納します。

各オプションがどの設定に対応しているかについては、NITRO 中間ファイルプラグインマニュアルに記載している中間ファイル出力プラグイン(NITRO Export)のオプション設定と合わせて参照下さい。

表 2-1 キーワード一覧

NNS_Export settings		
settings_version	n3es ファイルのバージョン。 浮動小数値(小数部一桁)	(例) settings_version="1.1"
generator_name	中間ファイル出力プラグインの名称。 文字列(中間ファイルと同じ書式)	(例) generator_name="Maya 6.0.1 NNS_Export"
generator_version	中間ファイル出力プラグインのバージョン。 数字列	(例) generator_version="1.6.0.20050202"
date	n3es ファイルを作成した日時。 文字列(中間ファイルと同じ書式)	(例) date="2005-01-24T16:52:40"
Output Options		
export	出力対象。[all, selection]	(例) export="all"
output_file_name	出力ファイル名。文字列	(例) output_file_name="test"
process_mode	プラグインの実行モード。 [intermediate_file, 3d_material_editor]	(例) process_mode="intermediate_file"
output_folder	出力先フォルダ。文字列	(例) output_folder="c:/tmp/"
merge_imd	imd のマージ読み込み設定。 [off, on]	(例) merge_imd="on"
merge_imd_path	マージする imd のパス。文字列	(例) merge_imd_path="c:/nitro_model/test.imd"
General Options		
magnify	モデルに掛ける倍率。浮動小数値	(例) magnify="1.0"
compress_node	ノード削減方式。	(例) compress_node="none"

	[none, cull, merge, unite, unite_combine]	
compress_material	マテリアル圧縮設定。 [off, on]	(例) compress_material="off"
frame_range	出力フレームの範囲対象。 [all, playback, range] ※playback は Maya からのみ出力	(例) frame_range="all"
start_frame	開始フレーム。 整数	(例) start_frame="1"
end_frame	終了フレーム。 整数	(例) end_frame="9999"
remove_namespace	ネームスペース削除フラグ。 ※Maya からのみ出力。 [off, on]	(例) remove_namespace="off"
Output File Selection		
output_imd	imd ファイル出力。 [off, on]	(例) output_imd="on"
output_ica	ica ファイル出力。 [off, on]	(例) output_ica="on"
output_iva	iva ファイル出力。 [off, on]	(例) output_iva="off"
output_ima	ima ファイル出力。 [off, on]	(例) output_ima="off"
output_itp	itp ファイル出力。 [off, on]	(例) output_itp="off"
output_ita	ita ファイル出力。 [off, on]	(例) output_ita="off"
Imd Options		
vertex_style	頂点座標の出力形式。 [direct, index]	(例) vertex_style="direct"
output_texture	テクスチャの出力対象。 [all, used]	(例) output_texture="used"
force_full_weight	フルウェイトエンベロープ出力設定。 [off, on]	(例) force_full_weight="on"
use_primitive_strip	連結ポリゴン出力設定。 [off, on]	(例) use_primitive_strip="on"
triangulation	三角形/四角形ポリゴンの出力方式。 ※3dsmax からのみ出力 [as_is, as_is_checking, generate_quads, all_tris]	(例) triangulation="as_is"
Animation Options		
interpolation	再生方式。 [frame, linear]	(例) interpolation="frame"
interp_end_to_start	最終フレームから開始フレームへ線形補間するかどうか。 [off, on]	(例) interp_end_to_start="off"
frame_step_mode	アニメーションの間引き設定。 [1, 2, 4, auto]	(例) frame_step_mode="1"
Tolerance Options		
tolerance_scale	ノード Scale の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_scale="0.1"
tolerance_rotate	ノード Rotate の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_rotate="0.1"
tolerance_translate	ノード Translate の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_translate="0.01"
tolerance_tex_scale	テクスチャ Scale の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_tex_scale="0.1"
tolerance_tex_rotate	テクスチャ Rotate の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_tex_rotate="0.1"

<b>tolerance_tex_translate</b>	テクスチャ Translate の許容誤差。 浮動小数値	(例) tolerance_tex_translate="0.01"
<b>tolerance_color</b>	カラーの許容誤差。 0以上31以下の整数	(例) tolerance_color="2"

補足)

- ※ 項目名は重複しません。出力順序は上記表の順になります。
- ※ output\_folder, merge\_imd\_path で、パスの区切りは"/"とします。
- ※ 浮動小数値の小数部の出力桁数は任意です（ただし最低、小数第一位は出力して下さい）。

## 3 n3esファイルの入出力

### 3.1 中間ファイル出力プラグインから出力する時

---

中間ファイル出力プラグインのオプションウィンドウで設定できる全ての項目（グレー表示を含む）について、n3es フォーマット形式でファイル出力することができます。

### 3.2 中間ファイル出力プラグインに読み込む時

---

n3es ファイルに記述された内容のうち、項目名とその値が正常なものを、中間ファイル出力プラグインのオプション設定に反映します。n3es ファイル内に不正なキーワードや値（指定外の文字列や、範囲外の数値）があった場合、そのキーワードは読み込みません。

frame\_range 項目に playback が指定されている時、playback の概念のない3DCGツールで読み込む際は all と解釈します。



## 4 n3esファイルの例

以下は、Maya2008 から出力した n3es ファイルの例です。

```
# NNS_Export settings
settings_version="1.1"
generator_name="Maya 2008 NNS_Export"
generator_version="1.6.0.20090218"
date="2009-01-24T16:52:40"

# Output Options
export="all"
output_file_name="test"
process_mode="intermediate_file"
output_folder="c:/tmp"
merge_imd="on"
merge_imd_path="c:/nitro_model/test.imd"

# General Options
magnify="1.0"
compress_node="none"
compress_material="off"
frame_range="all"
start_frame="1"
end_frame="9999"
remove_namespace="off"

# Output File Selection
output_imd="on"
output_ica="on"
output_iva="off"
output_ima="off"
output_itp="off"
output_ita="off"

# Imd Options
vertex_style="direct"
output_texture="used"
force_full_weight="on"
use_primitive_strip="on"
```

```
# Animation Options
interpolation="frame"
interp_end_to_start="off"
frame_step_mode="1"

# Tolerance Options
tolerance_scale="0.1"
tolerance_rotate="0.1"
tolerance_translate="0.01"
tolerance_tex_scale="0.1"
tolerance_tex_rotate="0.1"
tolerance_tex_translate="0.01"
tolerance_color="2"
```

3ds max、Maya、Softimage、SOFTIMAGE|3D、SOFTIMAGE|XSI は、Autodesk, Inc. の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2005–2009 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。