



# ファイル拡張子の説明

(8/2/98)

# 目次

1. ファイル拡張子の説明..... 3

## 1. ファイル拡張子の説明

Ninja ファイルフォーマットの拡張子を説明します。Ninja はアスキーフォーマットとバイナリフォーマットをサポートします。アスキーフォーマット、バイナリフォーマットはそれぞれに一対一対応します。拡張子のベース nj という文字列でありこれに中身を意味する 1 文字を付加します。アスキーでは nj の j を a に置き換えて表現します。

### データ別拡張子

	バイナリフォーマット拡張子	アスキーフォーマット拡張子
Texlist	.njt	.nat
Model	.njd	.nad
Light	.njl	.nal
Camera	.njc	.nac
Motion	.njm	.nam
Shape Motion	.njs	.nas

### その他の拡張子

	バイナリフォーマット拡張子	アスキーフォーマット拡張子
複数のデータを格納する場合	.nj	.nja
シーンファイル (アスキーのみ)	-	.nsc
リソースファイル (アスキーのみ)	-	.nre
テクスチャデータ (バイナリのみ)	.pvr	-
パレットデータ (バイナリのみ)	.pvp	-
マルチテクスチャ (バイナリのみ)	.pvm	-

### ( 注意事項 )

- ・ motion はライト、カメラに関しても Motion 構造体で管理されるため.njm(.nam)で表現されます。ただし shape に関しては通常の motion と組み合わせて使われるため拡張子を分けています。

- ・ 二種類以上のデータを格納した場合.nj(.nja)が使われます。現在のモデルコンバータはすべて.nja を出力していました。これには texlist (.nat) と model (.nad) が含まれています。

- ・ Chunk Model/Basic Model とともに.njd(.nad)を使います。ただし現在は texlist とともにモデルを出力しているため.nj(.nja)で出力されます。

- ・ Ninja におけるシーンファイルはシーンを構成するモデル、カメラ、ライト、モーションを括るためのファイル名リストです。NinjaViewer でのシーン表示のため単位にもなります。アスキー出力のみです。

- ・ リソースファイル.nre は汎用のリソース格納ファイルです。libnre ライブラリにより管理され Ninja グラフィックツールで必要とされるリソースの保存/読み出し/利用を一括管理します。現在テクスチャのコンバータオプション保存に適用されています。今後はコンバータオプションの保存、ユーザ設定データの保存などに拡張していく予定です。

- ・バイナリーフォーマットはすべて iff チャンク形式で格納されます。各種データを同一のファイルにまとめて格納することが可能です。バイナリローダ nuBinary を使うことでコンパイルなしでユーザ malloc 領域へのデータ格納が可能です。詳細はバイナリフォーマット仕様書を参照のこと。
- ・アスキーフォーマットはアスキーローダによる読み込み、もしくは NjDef.h をインクルードしてコンパイルすることで利用が可能です。
- ・pvp ファイルはパレットデータを格納します。
- ・pvm ファイルは複数のテクスチャを一括して扱うためのファイルフォーマットです。

以 上