

# アクション生成スクリプトの使い方

## 1. Windows 用と MacOSX 用の違い

このスクリプトは perl( パール ) スクリプトです。

Windows で使用するには ActivePerl などインストールする必要があります。

ActivePerl のダウンロードとインストールは以下のサイトなどを参考にして下さい。

<https://www.javadrive.jp/perl/activeperl/index1.html>

MacOSX では OSX とともに perl がインストールされていますので、この作業は必要ありません。

このスクリプトでの Windows 用と OSX 用の相違点は以下の通りです。

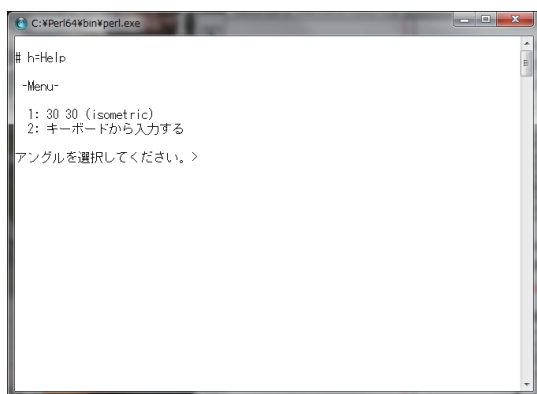
	Windows	OSX
文字コード	Shift-JIS	UTF-8 (BOM 無し )
改行コード	CR+LF	LF
拡張子	pl	command
perl のインストール	必要	不要

## 2. スクリプトの起動

SakuzuAction フォルダ内の 3dAIAG001j ファイル ( スクリプト ) をダブルクリックするとプログラムが起動します。

すると同時に actionpath.txt と menu.txt というファイルと、ACTION というフォルダが作られます。

actionpath.txt と menu.txt は常にスクリプトと同じフォルダに入れておいて下さい。



### 2-1. actionpath.txt

actionpath.txt には生成されたアクションが格納されるフォルダの場所を記入します。

Windows のデスクトップに SakuzuAction フォルダがある場合は下の様な記述になっています。

C:/Users/ ユーザー名 /Desktop/SakuzuAction/ACTION/

この場合、生成されたアクションは ACTION フォルダ内に作られます。

この記述を書き換えることでスクリプトの存在する場所と関係なく好きな場所にアクションを作ることができます。ディレクトリ ( フォルダ ) の区切り文字には / と ¥ ( 半角 ) のどちらも使えます。

記述したフォルダが存在しない場合には記述した名前のフォルダが新たに作られます。

### 2-2 menu.txt

menu.txt には Menu 画面に表示される項目を記入します。項目数に制限はありません。

以下は記入例です。

```
30 30 アイソメ  
30 15 トリメ  
30 30 a10 b20 c30 アイソメで回転
```

行の先頭の数値は左の角度、二番目の数値は右の角度、a10 は上面 10° の回転、b20 は正面 ( 左面 ) 20° の回転、c30 は側面 ( 右面 ) 30° の回転になります。

回転の記入順が回転順になります。回転回数は無制限です。

行の最後にスペースを開けてコメントを書き込むことができます。

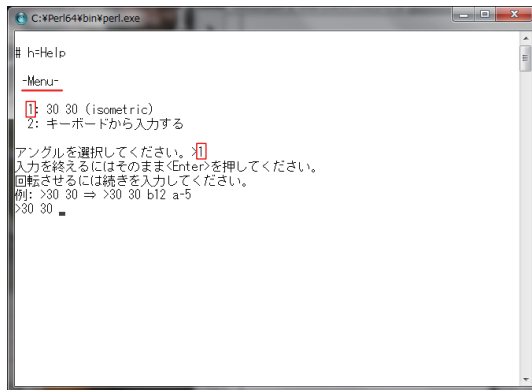
“アイソメ”、” トリメ”、” アイソメで回転” の部分がコメントになります。

コメント以外は半角文字で記入して下さい。

### 3. スクリプトで計算を行う

起動したウィンドウにはメニューが表示されています。

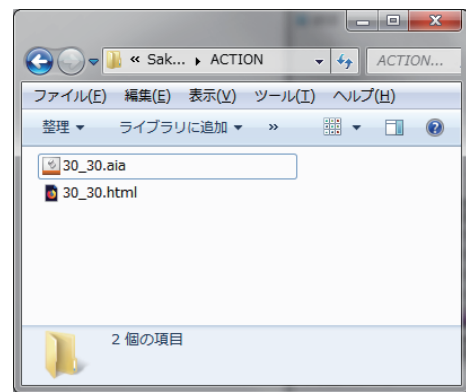
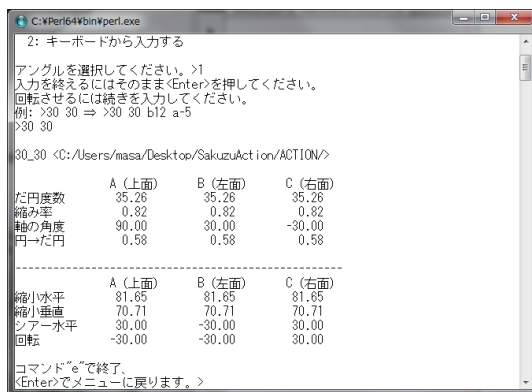
メニュー項目の左端の番号を入力して enter(または return) を押すと項目の内容で計算を開始します。



そのままもう一度 enter(または return) キーを押せば項目のとりの計算を行います。

回転を加えたい時はその続きを入力します。入力の手式は menu.txt の記述と(コメント以外は)同様です。

enter キーを押すと入力内容に従って計算を行い、計算結果の一部を表示すると同時にアクションファイル(.aia) と計算結果を記したファイル(.html) が指定のフォルダ内に出力されます。



ここで enter を押すとメニューに戻ります。

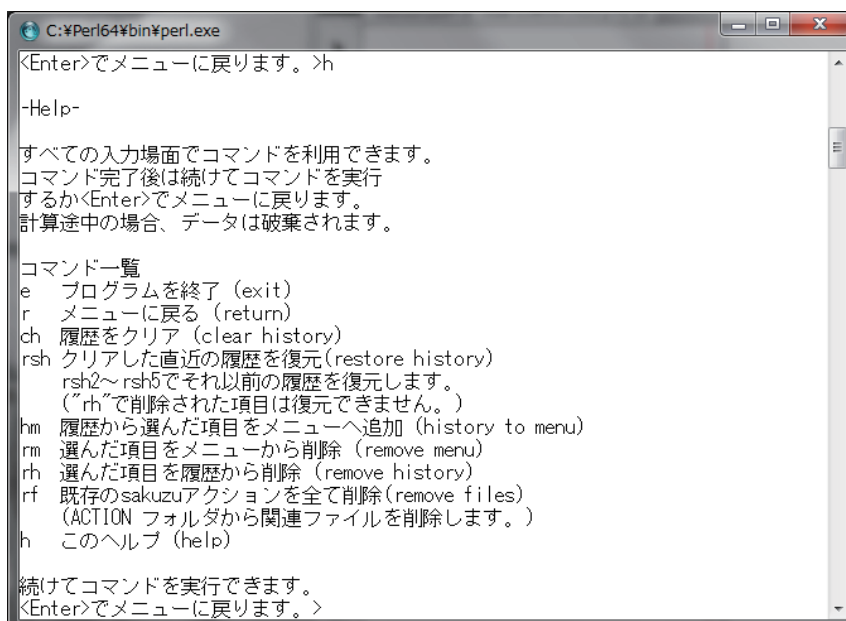
プログラムを終了するには e と入力して enter を押します。

#### 3-1. コマンド

先ほど終了する時に入力した e はコマンドのひとつで、全部で9種類のコマンドがあります。

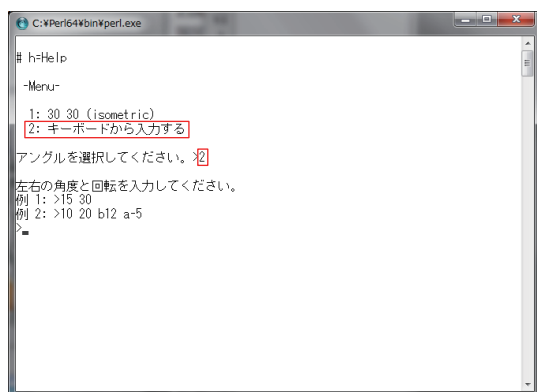
(これらのコマンドには引数やオプションはありません)

コマンド h で全コマンドの説明を表示します。



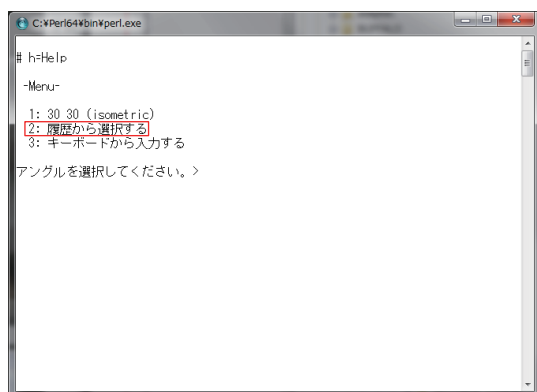
### 3-2. キーボードから入力する

メニューの2番目の項目の「キーボードから入力する」を選択すると、メニュー項目には無い計算を行うことができます。この項目は menu ファイルの内容とは別に常に最後の項目としてメニューに表示されます。

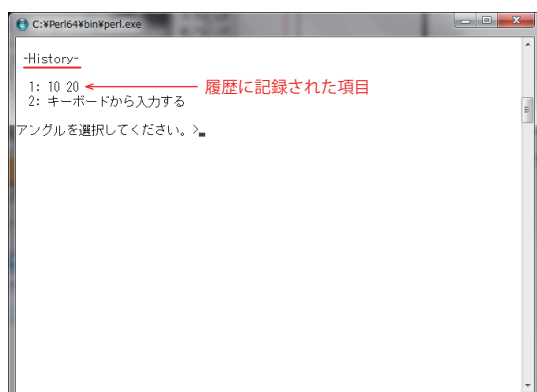


### 3-3. 履歴について

メニュー項目に無い計算を行うと、スクリプトと同じフォルダ内に history.txt というファイルが作られ、履歴が記録されます（既に履歴に記録されている項目は新たに記録されません）。履歴が記録されるとメニュー画面に「履歴から選択する」という項目が表示されるようになります。



この項目を選択すると履歴の項目の中からアングルを選ぶことができます。



#### 3-3-1. 履歴のクリア

履歴をクリアするには ch コマンドを使います。

クリアされた履歴ファイルは history.txt から history1.txt へ名前が変更され、メニューに「履歴から選択する」が表示されなくなり、その後は新しい履歴ファイルが作られます。

次のクリアでは history1 が history2 に名前が変更され、順に押し出される形で過去の履歴が増えていきます。デフォルトでは history5 までに設定していますが、スクリプトの冒頭部分で history9 まで設定を変更することができます。

\$hmax=5; # 過去履歴ファイルの最大保存数 (9 まで)

### 4. 入力案内文の非表示設定

スクリプトの冒頭部分で入力案内文を非表示に設定できます。

\$guide=1; # \$guide=1 - 入力案内文を表示

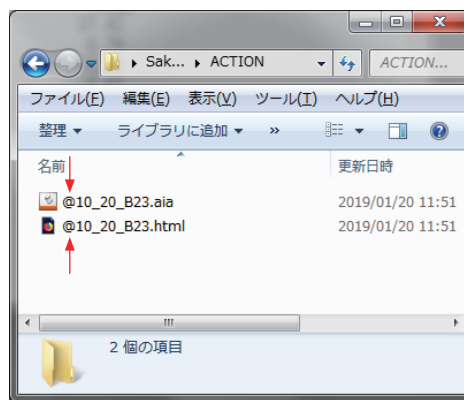
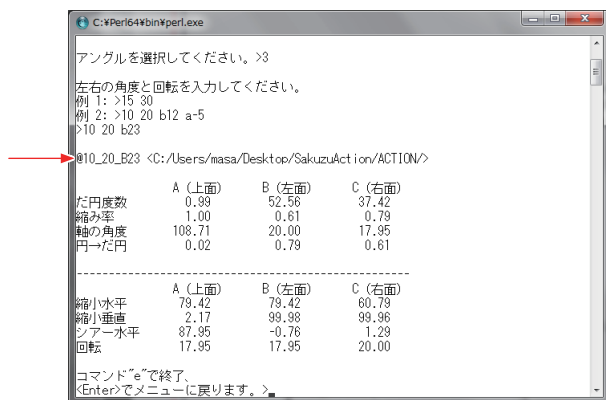
# \$guide=0 - 入力案内文を非表示

## 5. 注意事項

1. アクションファイルの読み込みに際して以下の不具合を確認していますので御注意下さい。

アクション中の拡大縮小、シアー、回転などの値が負の小数になると Illustrator は負の符号 (-) を読み込む事が出来ません。これは Illustrator の仕様に起因するもので、アクションを読み込んだのち アクションパレットからその部分のみ記録し直す必要があります。

計算結果の表示と、アクションファイル (.aia) および html ファイル (.html) のファイル名の先頭に @ がついた場合はこれに該当します。html 書類（計算結果）の中で、これに該当する数値を赤色で示していますのでご確認ください。



### ★10\_20\_B23★

【図形データ】	A(上面)	B(正面)	C(側面)
だ円度数	0.99	52.56	37.42
縮み率	1.00	0.61	0.79
短軸角度	108.71	20.00	17.95
円→だ円	0.02	0.79	0.61

【変形】	A(上面)	B(正面)	C(側面)
縮小水平	79.42	79.42	60.79
縮小垂直	2.17	99.98	99.96
シアー水平	87.95	-0.76	1.29
回転	17.95	17.95	20.00

2. 拡大の値とオブジェクトの大きさによって Illustrator の描画可能範囲を超えてしまう事があります。この場合には正しく変形できません。