

- [はじめに](#)
 - [Avatar \(Character\) 用 AML \(Persona\) に記載された実際のモーション \(動作\) ファイルはどこにありますか?](#)
- [AML \(DramaScrip\) の構造](#)
- [AML の基本コマンド](#)
 - [Idle \(待機\) Commands](#)
 - [Move \(移動\) Commands](#)
 - [Perform \(演技/動作\) Commands](#)
 - [Operate \(操作\) Commands](#)
 - [ClipSeq \(動作用動画配列\) Commands](#)
 - [Clip Section](#)
- [AML の操作に使用するホットキー](#)
- [用語解説](#)

はじめに

DramaScript マークアップ言語で描かれた AML とは、キャラクター (Avatar) と小道具 (Prop) の間の相互影響動作を作成するための汎用スクリプトになります。

iClone に於ける AML ファイルは、ユーザーがキャラクターや小道具に関する個々の DramaScripts を対話形式で書くことを可能にする為に、

XML (Extensible Markup Language) に分類される書式で書かれています。

AML の主要な目的は、小道具を操作するキャラクターの定型的な動きと、それに伴うなめらかな小道具の反応 (リアクション) をひとつの動作パターンとして

作成する事にあります。

この相互関係にある一連の動作を記述した AML ファイルの事を DramaScripts と呼び、AML スクリプトエディタは、この DramaScripts を新規作成/修正する際に用います。

AML は何に含まれていますか?	Avatar (Character) Persona	iProps AML は iProp 内に埋め込まれます。
AML はどこにみつけれられますか?	Avatar 用 Animation ライブラリー	iProp の右クリックメニューに表示される Perform (動き/反応)
AML はどの様に抽出しますか?	Avatar の右クリックメニューから Persona を選択して下さい、 iClone3 Pro Timeline Editor 及び Motion Editor を用いて下さい。	iProp の右クリックメニューに表示される DramaScript を選択して下さい、 iClone3 Pro Timeline Editor を用いて下さい。
AML 用モーションはどの様に作成しますか?	3DS Max 8.0 もしくは、それ以降のバージョンでも作成出来ます。	3DS Max 8.0 もしくは、それ以降のバージョンでも作成出来ます。

Avatar (Character) 用 AML (Persona) に記載された実際のモーション (動作) ファイルはどこにありますか?

- C:\Program Files\reallusion\iClone X\Template\iClone Template\Motion (Win_XP)

AML (DramaScrip) の構造

Reallusion による下図の説明から、AML (DramaScript) が一定の記述手順に従って書かれていることを示しています。AML (DramaScripts) は、特定のコマンドを定義する際、そのコマンドに含まれているモーション (動作) クリップファイルがある場合に、

先ず そのクリップファイルを定義し、それから クリップファイルの格納されたディレクトリの位置を定義します。

(尚、DramaScrip には、Avatar+iProp の連動モーションの他、Avatar/iProp の単独モーションである Perform も含まれます。)



AML の基本コマンド

DramaScript のコマンドは、大きく 5 つのカテゴリに分類されます。

Idle (待機) Commands

- Avatar (キャラクター) が立っている状態のステータスによって動作を定義します。
- Avatar に複数のIdleモーション (待機中動作) ファイルが設定されている場合、個々のIdleモーションファイルを連続して適用する為の発生見込み (頻度/周期?) も定義します。

Move (移動) Commands

- Avatar または iProp (小道具) の Move (移動) の移動方向に関するアニメーションクリップ (動作) を定義します。この定義には、Avatar の移動先の位置/地形による動作を含むと同時に、ディレクターモードで利用するホットキー (W・A・S・D) も定義します。
- Avatar または iProp を 前・後進/左折・右折/上下/昇降、どのように動かすかを定義します。ここで定義される動作には、左・右旋回/加・減速/破壊 および 停止 に対応するアニメーションクリップを含みます。
- Avatar または iProp を選択してディレクターモードに変更することで、その動きは W・A・S・D または 指定されたホットキーで操作できます。

Perform (演技/動作) Commands

- AML に定義された動作に基いて Avatar に具体的にどのようなモーション (アニメーションクリップ/動作) を引き起こさせるか、また iProp に ホットキー・コントロールアニメーション (パーティクルエフェクトのOn/Offや表示・非表示 等) を作動させるかを定義します。
- Avatar または iProp のためのカスタマイズされたアニメーションクリップを引き起こすために、ユーザーは実行コマンドを用いることが出来ます。例えば、ダンサーの演じるダンスを途中で変更したり、レシプロ飛行機のプロペラの回転/停止 等を、定義した実行コマンドによって操作出来ます。
- Actor (演技手) は、人間 (Avatar) または 馬/ドラゴン/ロボット など、人間以外の存在でも構いません。
- 動作をコントロールするには、Avatar または iProp を選択した状態で W・A・S・D もしくは 定義したホットキーを使用します。

Operate (操作) Commands

- Avatar と iProp の間のインタラクティブな関係を定義します。例えば、Avatar が車 (iProp) に近づいた場合、その後 どのような動作を行いますか?
- Avatar と iProp の間のリンク / アンリンク関係、および Avatar と iProp の動作を連携させるのに対応したアニメーションクリップを定義します。
- 既存操作コマンドを適用する場合、先ず Avatar がフォーカスされた状態で iProps を右クリックし ポップアップメニューから Operate の内容を選択するか、ctrlキーを押しながら iProp クリックして Operate の内容を選択します。車に乗る場合を例に挙げると、車をctrlキーを押しながらクリックし、Operate の内容 (Ride On/搭乗) を選択します。
- 4種類の主な操作
 - Avatar を iProp の行動半径 (影響範囲) まで移動 (接近) させます。
 - iProp を Avatar に影響/管理される対象としてリンクするか、Avatar を iProp に影響/管理される対象としてリンクするかを決定します。
 - Avatar と iProp の動きが 同期 (連動) する行動内容を選択します。
 - Avatar を iProp への搭乗者として扱い、iProp にリンクした後、iProp による輸送を実行可能にします。

ClipSeq (動作用動画配列) Commands

- Additional enhancements to Move, Operate and Perform Commands by further defining the animation, particle, link, unlink, align, visible and desist clips of the playback sequences. This also allows the user to determine the delay and loop times for each clip.

Clip Section

Various clips have different responses to the animation of the selected command.

-
- Locates the directories of the motion clip files.
- Sets the priorities (e.g. the character's upper body is stretching and lower body is walking).

A M L の操作に使用するホットキー

A M L に定義された各種ホットキーによる操作コマンドは、iCloneがディレクターモードになっている時のみ有効になります。

Move (移動) Command Hotkeys

Move type	Hotkey	Move Type	Hotkey
Forward	W	Leftward	Shift+A
Backward	S	Rightward	Shift+D
LeftTurn	A	Leftward_1	Shift+Left
RightTurn	D	Rightward_1	Shift+Right
Forward_1	Up	Upward	Shift+E
Backward_1	Down	Upward_1	PageUp
LeftTurn_1	Left	Downward	Shift+Q
RightTurn_1	right	Downward_1	PageDown
UpTurn	Q	NextMoveMode	X
DownTurn	E	PreviousMoveMode	Z

Perform (演技/動作) Command Hotkeys

Perform1	1	Perform11	Insert	Perform21	G	Perform31	Alt+3	Perform41	Ctrl+3	Perform51	Shift+3
Perform2	2	Perform12	Delete	Perform22	H	Perform32	Alt+4	Perform42	Ctrl+4	Perform52	Shift+4
Perform3	3	Perform13	Home	Perform23	J	Perform33	Alt+5	Perform43	Ctrl+5	Perform53	Shift+5
Perform4	4	Perform14	End	Perform24	K	Perform34	Alt+6	Perform44	Ctrl+6	Perform54	Shift+6
Perform5	5	Perform15	R	Perform25	L	Perform35	Alt+7	Perform45	Ctrl+7	Perform55	Shift+7
Perform6	6	Perform16	T	Perform26	B	Perform36	Alt+8	Perform46	Ctrl+8	Perform56	Shift+8
Perform7	7	Perform17	Y	Perform27	N	Perform37	Alt+9	Perform47	Ctrl+9	Perform57	Shift+9
Perform8	8	Perform18	U	Perform28	M	Perform38	Alt+10	Perform48	Ctrl+0	Perform58	Shift+0
Perform9	9	Perform19	I	Perform29	Alt+1	Perform39	Ctrl+1	Perform49	Shift+1		
Perform10	10	Perform20	F	Perform30	Alt+2	Perform40	Ctrl+2	Perform50	Shift+2		

用語解説

(2009.10.11 翻訳途中)