

# Maya Menubar Manager

- Mayaのメニューバーを簡単に追加/編集/削除できるようにしたGUIツールです。

**Menu**

↑ ↓

sampleMenu1  
sampleMenu2

↑ ↶ ↷ ↓

sample1

sample\_py  
separator0  
sample\_mel

COYOTE 3DCG STUDIO

Command

label: sample\_p

icon: [icon]

type: MEL Python

annotation: print("python")

command: [command]

label: sample\_py.option

icon: [icon]

annotation: print("Optionpython")

command: [command]

保存 変更を破棄 キャンセル

TECHNICAL ARTIST TEAM

**メニューウィンドウ**  
メインメニューを編集できます。

**コマンドウィンドウ**  
アイテム名やアイコン、コマンドなどが編集できます。

**オプションコマンドウィンドウ**  
オプションアイコン、コマンドなどが編集できます。

**メニューアイテムウィンドウ**  
アイテムを選択し編集、並び替えなどができます。

Menubar Manager

Mayaメニュー編集ツール



# ツール作成

## 開発の発端

1. 2019年のツイートでメニューバーを簡単に追加/編集出来るツールを考案
2. 内製ツールとして開発
  - a. CUIのツールとして社内に先行リリース
3. 2022年にGUI完成

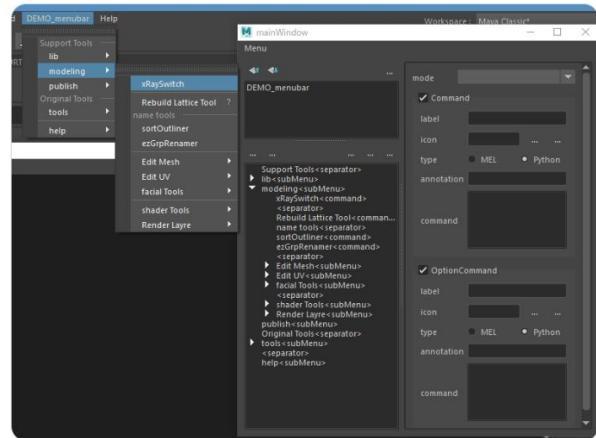


天竺零士@てーおん

@rateionn · Follow



昨日の夜にGUIを仮組したので見づらいけど  
menuBarを簡単に追加/編集できるツールを作成中  
github連携機能を誰かが作ってくれたら盛り込む予定



1:51 PM · Apr 12, 2019



[Read the full conversation on Twitter](#)



19



Reply



Share

[Read 2 replies](#)

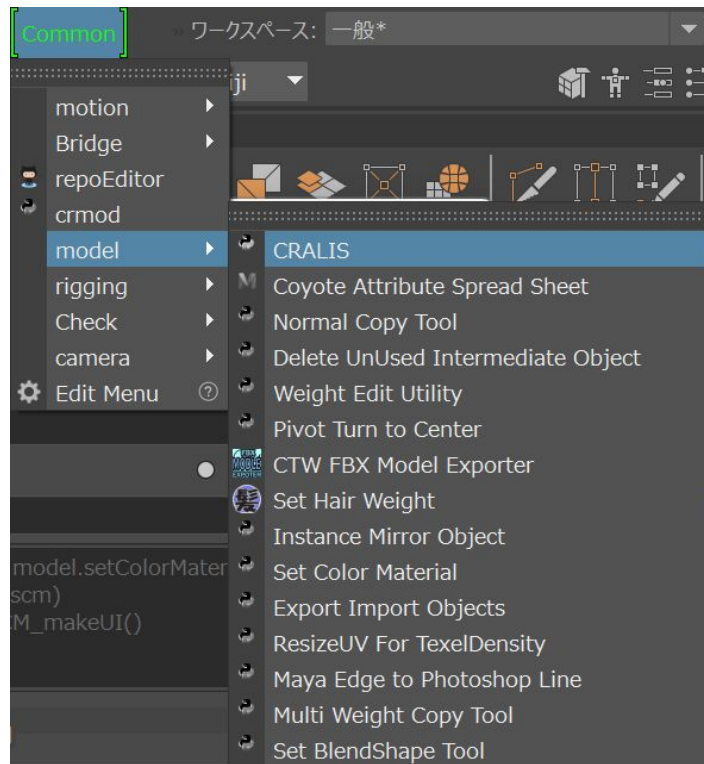
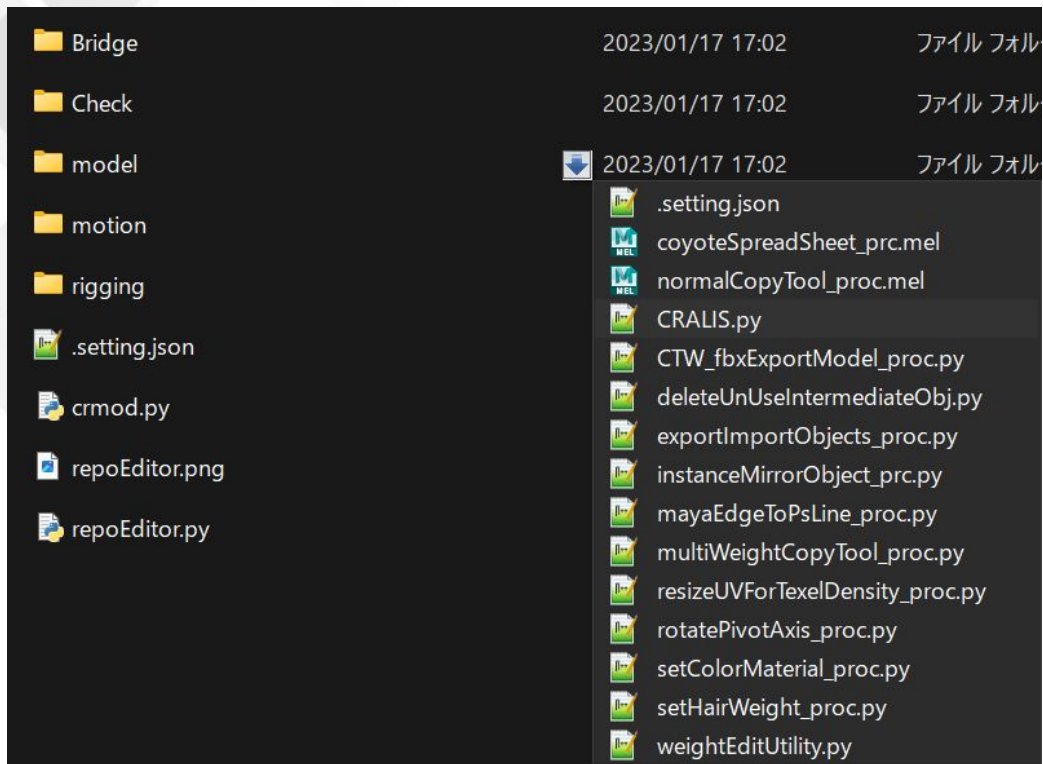
# ツール作成

- スクリプトの構想
  - メニューバーの管理を簡単に出来る
    - 階層の設定を簡単に
    - プロジェクト毎に複数のメニュー
  - シェルフエディタに似た操作感で更に使いやすいGUIで簡単に設定
  - ディレクトリにファイルを配置して読み込む形式

## ツール作成

- ディレクトリ構造をメニューと同じにする
  - 以下の構造でルール化しました。
    - xxx.mel = MELコマンド
    - xxx.py = Pythonコマンド
    - xxx.option.mel/xxx.option.py = オプションコマンド
    - .json = 順番などの設定を保存する。
    - xxx.png = アイコン
    - フォルダ = グループ (サブメニューの親)

# ツール作成

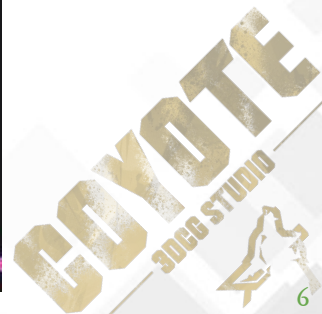


# ツール作成

## 辞書の構造

1. enable
2. label
3. icon
4. type
5. annotation
6. command
7. fullpath
8. option
9. children

```
▼ common:
  enable: true
  label: "common"
  icon: null
  type: "folder"
  annotation: ""
  command: null
  ▼ option:
    enable: true
    label: ""
    icon: null
    type: null
    annotation: ""
    command: null
  ▶ children: {...}
  ▼ fullpath: "D:/Coyote"
```



# ツール作成

## 辞書の構造

### 1. enable

a. -enable(-en)

b. boolean

c. メニュー項目の有効、無効の状態です。無効になっているメニュー項目はグレー表示で反応しません。有効になっているメニュー項目は選択することができ、通常どおりに表示されます。

# ツール作成

## 辞書の構造

1. label
  - a. -label(-l)
  - b. string
  - c. 項目に表示されるテキスト。



# ツール作成

## 辞書の構造

### 1. icon

a. -image(-i)

b. string

c. メニュー項目に関連付けられたアイコンのファイル名。メニュー項目を含むメニューを menuEditor で編集する場合、menuEditor ではメニュー項目がこのアイコンで表されます。このアイコンは、メニュー項目を配置するとシェルフ上に表示されます

# ツール作成

## 辞書の構造

1. type
  - a. -sourceType(-stp)
  - b. string
  - c. mel, python, folder(subMenu), separator(divider)
    - i. mel, python 通常のメニューコマンド
    - ii. subMenu メニューを階層化してサブメニューが登録できるようにします。
    - iii. divider 水平線を追加します。名前の入力も可能

# ツール作成

## 辞書の構造

1. annotation
  - a. -annotation(-ann)
  - b. string
  - c. このメニュー項目に文字列の値で注釈を付けます。

# ツール作成

## 辞書の構造

1. command
  - a. -command(-c)
  - b. script
  - c. 項目を選択した場合に実行されるコマンドかスクリプトがアタッチされます。このコマンドは、メニュー項目が optionMenu コントロールにある場合には実行されないことに注意してください。

# ツール作成

## 辞書の構造

### 1. fullpath

- a. ファイルまでのフルパスを記録して渡します。
- b. メニューアイテムを登録する際にスクリプトの中身を読む為に使用します。

# ツール作成

## 辞書の構造

1. option
  - a. オプションコマンド設定用
  - b. コマンドと同じ形式の辞書をネストすることでオプションコマンドとして登録します。

```
enable:      true
label:       "common"
icon:        null
type:        "folder"
annotation:  ""
command:     null
option:
  enable:    true
  label:     ""
  icon:      null
  type:      null
  annotation: ""
  command:   null
```

# ツール作成

## 辞書の構造

1. children
  - a. サブメニューに登録する為の辞書を格納する。
  - b. typeがflderの場合のみ使用されます。

```
▼ children:  
  ▶ motion:      {...}  
  ▶ Bridge:     {...}  
  ▶ repoEditor.py: {...}  
  ▶ crmod.py:   {...}  
  ▶ model:      {...}  
  ▶ rigging:    {...}  
  ▶ Check:      {...}  
  ▶ camera:     {...}  
  ▶ fullpath:   "D:/Covote/Test/repo"
```

# ツール作成

## 辞書の構造

1. enable
2. label
3. icon
4. type
5. annotation
6. command
7. fullpath
8. option
9. children

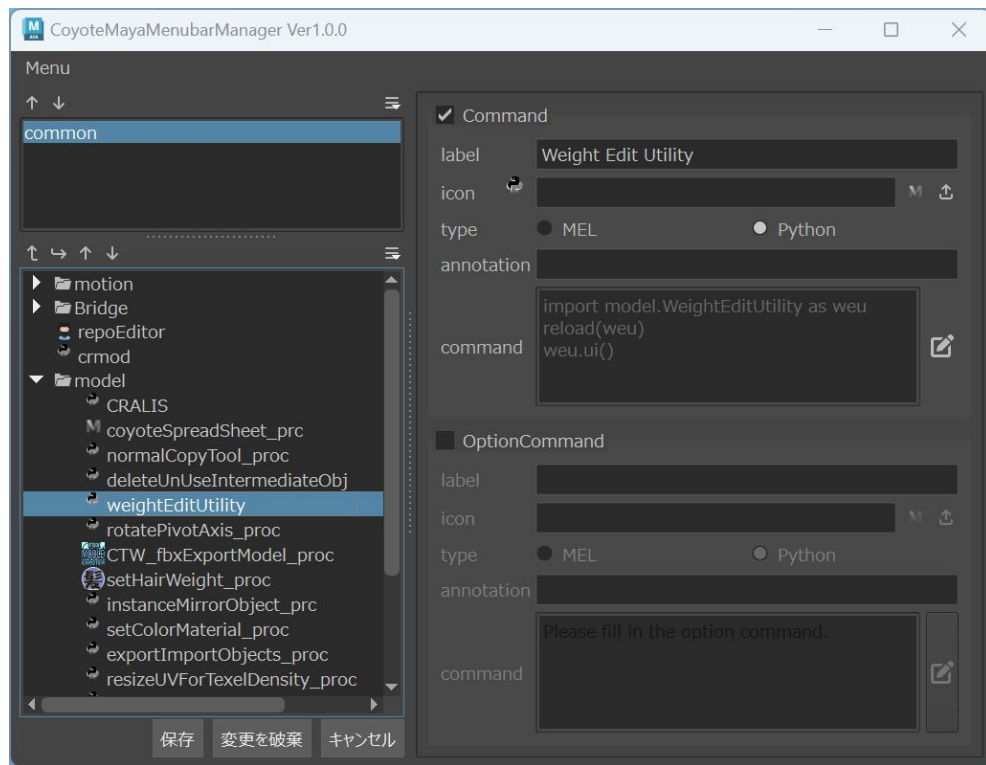
```
▼ common:
  enable: true
  label: "common"
  icon: null
  type: "folder"
  annotation: ""
  command: null
  ▼ option:
    enable: true
    label: ""
    icon: null
    type: null
    annotation: ""
    command: null
  ▶ children: {...}
  ▼ fullpath: "D:/Coyote"
```





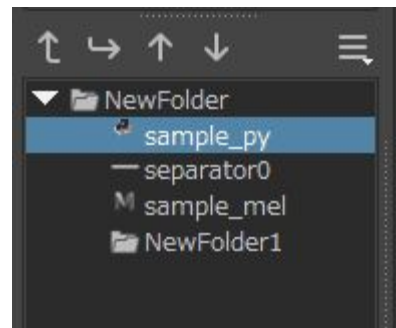
# ツール作成

- GUIのデザイン
  - 初期の段階で決まっていたので、基本的にそのまま
- 左側のメニュー
  - ↖ :メニューバー
  - ↙ :メニューアイテム
- 右側のメニュー
  - ↗ :コマンド
  - ↘ :オプションコマンド



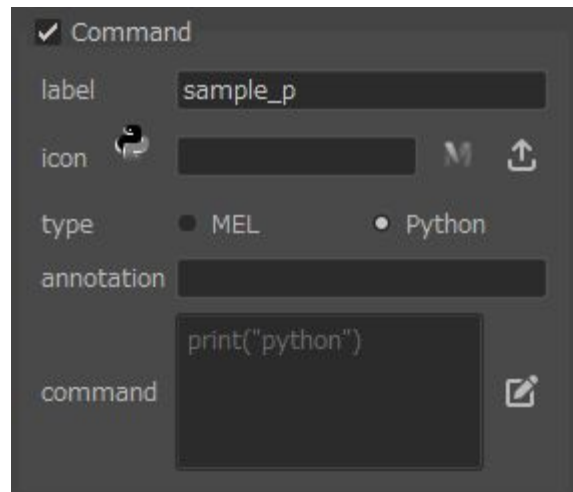
## ツール作成

- メニューバー
- メニューアイテム
  - 順番の入れ替えが可能
    - ボタンで順番や階層を入れ替えることが可能
    - D&Dでも入れ替えが可能



## ツール作成

- コマンド
- オプションコマンド
  - メニューに登録する為の情報を編集できる。



# BOOTH

<https://booth.pm/ja/items/4480222>

BOOTH



ソフトウェア・ハードウェア > ソフトウェア

COYOTE 3DCG STUDIO

## 【無料】Maya Menubar Manager

47

通常版 ¥0  
ダウンロード商品

無料ダウンロード

coyoteMayaMenubarMana... zip (4.17 MB)

