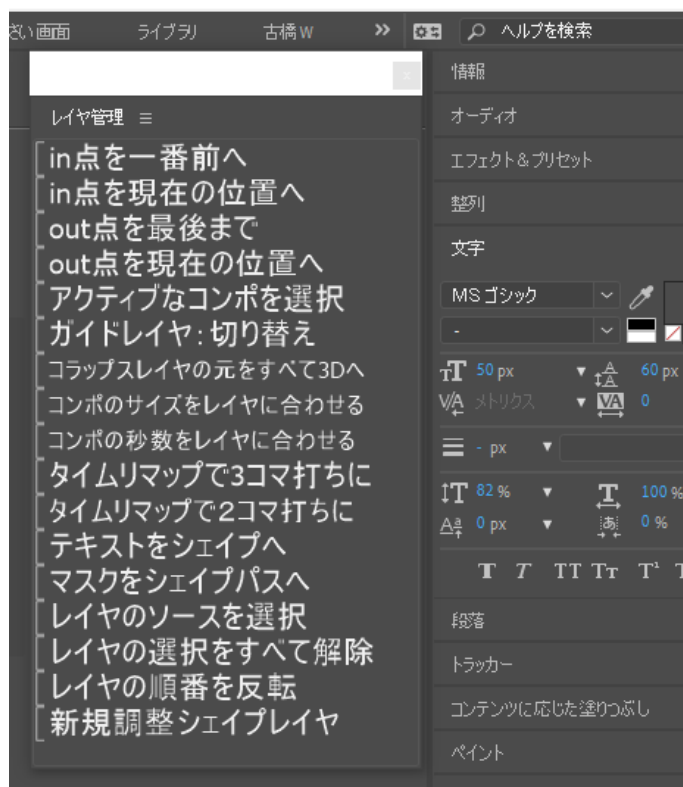


AE_Menu

作ったわけ

最近のAEのscriptで簡単にメニューランチャー作るとフォントの指定ができないので文字が小さすぎて辛いです(僕が老眼なので)

かと言ってCEPでパッケージ作るのもいろいろ面倒なので作ったメニュー作成アプリです。



フォルダ内にあるスクリプトとプリセットを読み取って文字だけのサムネイル画像を作成して、**iconbutton**でリスト表示させます。

画像なので文字サイズ等自由に設定できます。

ただ、ひたすら簡単にメニューランチャーが作れるように工夫してあります。

基本となるスクリプトはユーザーが勝手に編集可能です。

使い方

- 適当にスクリプトをまとめたフォルダを作ります。
Scriptsフォルダ内に作る場合は()でくくって読み込まないようにしておくとお楽です。
- そのフォルダをこのアプリにドラッグ&ドロップするとスクリプトファイルがメニューとして表示されます。
- 右クリックして**ExportScript**を実行すると、それらのスクリプトを呼び出すメニュースクリプトが書き出されます。

基本的に以上の操作でメニューができます。

変更点

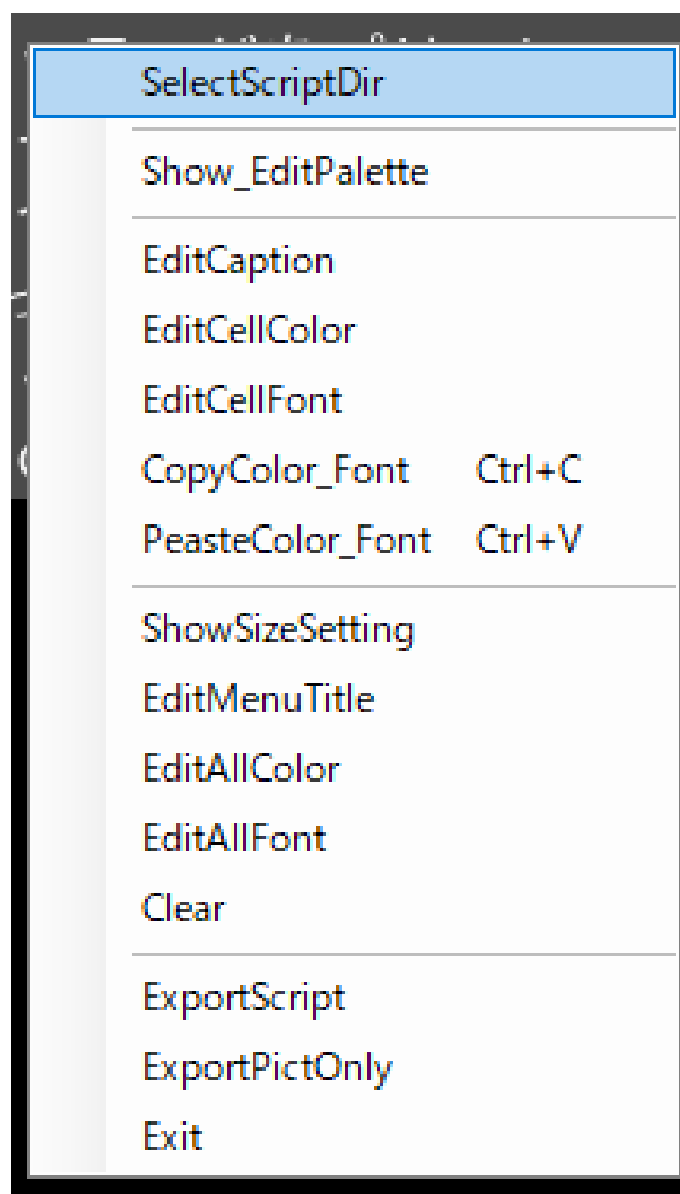
- 背景色をJSX/FFXで分けるのをやめました。めんどくさいので
- コピーする時フォントの情報も含めるようにした。
- FFXの読み込み時CS6とかCC2020のようにバージョン文字がないとメニューに表示しないようにスクリプトを修正。**アプリでは普通に表示されます。**
- ffxの名前にCS6/CC2020とかのバージョンがあったら削除するようにしました。

注意点

- プリセットファイルの登録の仕方が変わりました。対象のAEのバージョンの文字を入れないと認識しません。
- **CS6**の場合は **CS6**、**CC2020**は **CC2020**の文字列がないとAEのスクリプトメニュー上では表示されないように仕様を変えました。
- AE_Menuアプリ自体では両方表示されますので注意です。

ちょっとカスタマイズ

右クリックメニューで以下の事が出来ます。



name	func
------	------

name	func
SelectScriptDir	スクリプトフォルダを選ぶダイアログの表示。ドラッグ&ドロップの方が楽です。
Show_EditPalette	EditPaletteを表示します。下で説明します。
EditCaption	表示されているテキストを変更します。
EditCellColor	選択した項目のみ背景色を変えます。
EditFont	フォントの変更を行います。
CopyColor_Font	選択した項目の色とフォントをコピーします。
PasteColor_Font	選択した項目へ背景色をペーストします。
ShowSizeSetteing	項目のサイズを変更します。
EditMenuTitle	ウィンドウに表示されるテキストを変更します。
EditAllColor	すべての項目の背景色を同じ色に変更します。
EditAllFont	すべての項目の背景色を同じ色に変更します。
Clear	初期化します。
ExportScript	メニュースクリプトを(画像も)書き出します。
ExportPictOnly	サムネイル画像のみ書き出します。

Exit このアプリを終了します。

右クリックしてEditPaletteを選ぶと簡単な操作パレットが開きます。



name	func
UP	選択したした項目を上に移動
DOWN	選択したした項目を下に移動

残りは右クリックのものと同じです。

このメニューのスタイルの設定は保存されません。

実際のところここで細かな調整を行うより、書き出したスクリプトを修正した方が楽で速いのでそちらを推奨です。

高度な使い方

このメニューアプリを実行するとexeファイルと同じ場所に同名のjsxファイル(**AE_Menu.jsx**)を書き出します。

ExportScriptを実行する時はこのjsxファイルをテンプレートとして書き出しを行いますので、なんかあったらこれを修正です。

修正項目等は**AE_Menu.jsx**を読んでください。

書き出されたスクリプトを編集

書き出されたスクリプトは以下のようになります。

```
(function(me){
    //-----
    // メニューに表示されるタイトル
    var scriptName = "簡単メニュー";
    //-----
    //読み込むフォルダ
    var cmdItemsPathBase = "./(簡単メニュー)";
    //読み込むスクリプト等
    var cmdItemsPath =[
"シンプル透過光3_CS6.ffx",
"シンプル透過光3_ふちブラシ_CS6.ffx",
"シンプル透過光3_テレサ光_CS6.ffx",
"シンプル透過光3_下敷き_CS6.ffx",
"シンプル透過光3_中央光_CS6.ffx"
    ];
    // アイコンサイズ
    var iconWidth = 240;
    var iconHeight = 20;

    var scrolBarWidth = 30;
    // 以下省略
})(this);
```

cmdItemsPathBase変数の内容を書き換えることで絶対パス・相対パスや読み込むフォルダ名を変更できます。

cmdItemsPath配列が実際のスクリプト・FFXのファイル名です。ここで順庵とか調整できます。

Dependency

Visual studio 2019 C#

References

License

This software is released under the MIT License, see LICENSE

Authors

bry-ful Hiroshi Furuhashi

bryful@gmail.com

twitter:bryful