**단계 1**

import maya.cmds as cmds

def gui():

if cmds.window('win', q=1, ex=1):

cmds.deleteUI('win', window=True)

cmds.window('win', title='Generator')

cmds.columnLayout(adjustableColumn=True)

cmds.button(label='hello')

cmds.showWindow('win')

gui()

1. 커스텀 윈도우 창을 만드는 스크립트 (=UNDO 같은 UI)
2. columnLayout(): 세로로 아이템을 배치하는 컬럼 레이아웃 함수
3. adjustableColumn=True: 레이아웃이 창의 너비로 조절되도록 하는 함수 (=윈도우 사이즈에 맞춤)
4. hello 버튼이 있는 윈도우 창을 띄움

**단계 2**

import maya.cmds as cmds

def gui():

if cmds.window('win', q=1, ex=1):

cmds.deleteUI('win', window=True)

cmds.window('win', title='Generator')

cmds.columnLayout(adjustableColumn=True)

cmds.button(label='hello')

cmds.floatSliderGrp ('test', label='Test\_F', field=1, minValue=0.1, maxValue=10.0, fieldMinValue=0.1, value=10)

cmds.showWindow('win')

gui()

1. hello버튼과 Test\_F 슬라이더가 같이 있는 창을 띄움

아직은 그 둘에 아무런 함수도 들어가 있지 않아서 기능 없음.

**단계 3**

import maya.cmds as cmds

from functools import partial

def gui():

if cmds.window('win', q=1, ex=1):

cmds.deleteUI('win', window=True)

cmds.window('win', title='Generator')

cmds.columnLayout(adjustableColumn=True)

def generate\_poly(cube\_size, \*arguments):

cmds.polyCube(width=1.0, height=1.0, depth=1.0)[0]

cmds.button(label='hello', command=partial(generate\_poly, ))

cmds.floatSliderGrp('test', label='Test\_F', field=1, minValue=0.0, maxValue=10.0, fieldMinValue=0.0, value=10)

cmds.showWindow('win')

gui()

1. from functools import partial <- 이걸 왜 임포트 하느냐. \*을 쓰기 위해서 ->\*args = \*arguments : 가변 인자

⑴ add(1, 2)

⑵ add(1, 4, 5)

⑶ add(1, 5, 10, 13, 19)

이렇게 인자가 몇개 들어올지 알 수 없는 인자를 가변인자라고 함. 변할 수 있는 인자라는 뜻