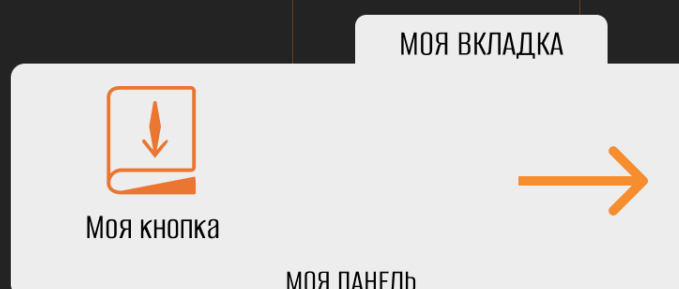


1.3. Первая кнопка

pyRevit.

Как создать свою кнопку в Revit.



Сегодня мы с вами создадим свою вкладку, свою панель и свою кнопку в пару кликов.

Все это благодаря pyRevit (далее "**пай**").

1.3.1. В начале была папка.

Добавить пользовательское расширение в пай легко.

Нужно лишь создать правильную структуру папок остальное на себя возьмет сам

плагин.

Для начала предлагаю выбрать какую-то папку, куда мы будем в последствие добавлять все нами написанные кнопки.

Если мы говорим о разработке плагинов внутри компании, хорошей практикой будет расположить ее в общедоступном месте. После чего, все желающие могут подключиться к директории и использовать скрипты.

Для статьи я выберу папку просто на рабочем столе:

`C:\Users\chttm\OneDrive\Рабочий стол\TEST\`

Открываем папку TEST идем по пунктам:

1.3.2. ".extension"

Нам нужна папка с окончанием *.extension*.

Это сообщит pyRevit, что у нас внутри есть структура папок расширений.

Создаем папку с именем "*МоеРасширение.extension*".

E*extension* - специальное окончание в имени папки, так пай будет понимать, что это расширение.

M*оеРасширение* - произвольное имя, оно не будет фигурировать в самом ревите.

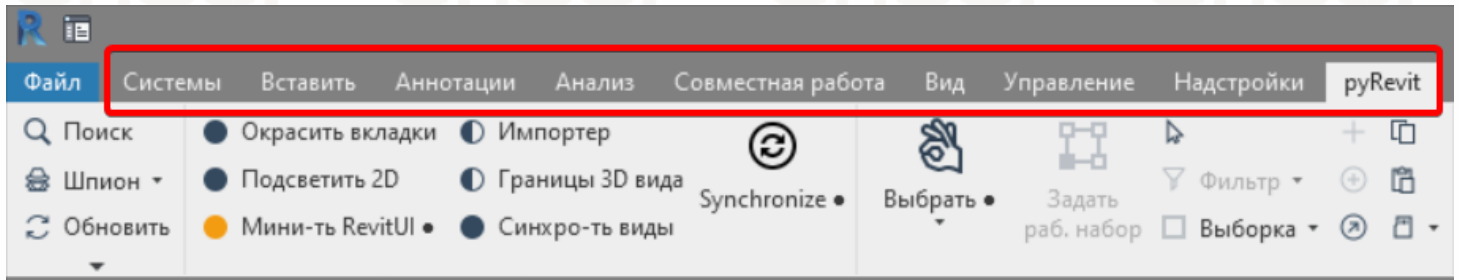
1.3.3. ".tab"

Внутри *МоеРасширение.extension* создадим папку "*МояВкладка.tab*".

T*ab* - специальное окончание, которое укажет паю, что эту папку надо рассматривать как вкладку ревита

МояВкладка" - имя вкладки. Оно отобразится в ревите.

Это в Revit называется "Вкладки".



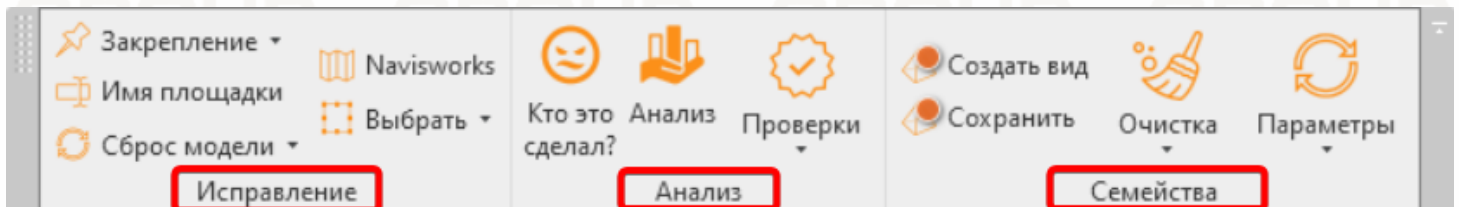
1.3.4 ".panel"

Перейдем в "МояВкладка.tab" и создадим папку *МояПанель1.panel*

Panel - специальное окончание, которое укажет паю, что содержимое этой папки надо поместить на отдельную панель.

МояПанель1 - имя панели.

Это "Панели".



1.3.5. ".pushbutton"

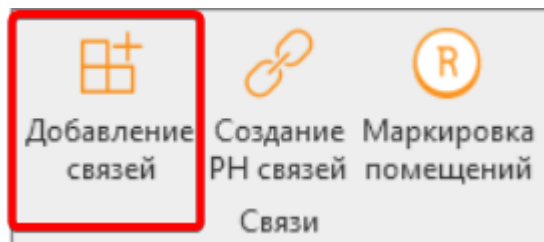
Наконец, нам нужно создать кнопки.

Перейдем в папку *МояПанель1.panel* и создадим папку " *МояПростоКнопка.pushbutton*".

pushbutton - специальное окончание, которое укажет паю, что эта папка должна стать кнопкой.

Имя "ПростоКнопка" - имя кнопки, если нет иного указания имени.

Это "Кнопки".



Внутри этой папки должны находиться:

- "script.py" - скрипт.

Мы можем называть наши скрипты как угодно, лишь бы в конце стоял script.py.

Например, supernatural_script.py

- icon.png - иконка.

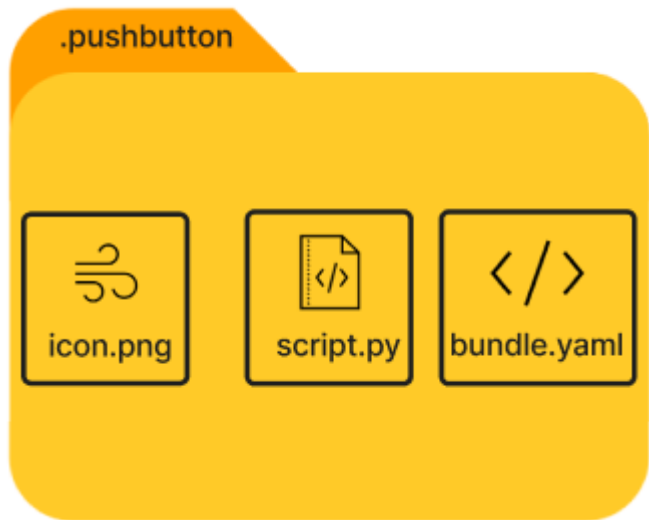
Не обязательный файл.

Максимальный размер 96x96 пикселей.

- bundle.yaml - файл метаданных. [Тут подробнее](#)

Не обязательный файл.

Удобный способ задать имя, контекст, описание, автора и многое другое для кнопки.



У нас получится такая структура папок:

- МоеРасширение.extension
 - - МояВкладка.tab
 - - - МояПанель1.panel
 - - - - МояПростоКнопка.pushbutton
 - - - - - script.py
 - - - - - icon.png



MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS
GROUP

MARKS MARKS MARKS MARKS

Поздравляю вас, первая кнопка создана.

Теперь подключим наше расширение к Revit.