



Forum: Python & Plugins

Topic: Questions création d'interface pour un script

Subject: Questions création d'interface pour un script

Posté par: vivelesnains

Contribution le : 15/11/2017 21:48:11

Salut à Tous !

Je suis actuellement sur le script d'un light manager que l'on pourrait gérer via l'interface blender (donc view3D, Tools, papata&Co).

En guise de test pour l'interface en python (ce que je n'ai jamais fait), je fais des choses très simple. Et pourtant, je rencontre actuellement un problème majeur qui est la gestion de ce qu'exécute les différentes commandes une fois qu'elles sont créées, notamment par rapport à un bool. Je souhaite avec ce dernier hide/!hide un cube.

Voici ce à quoi je suis abouti, sans poursuivre plus loin faute de comprendre.

```
#####
```

```
import bpy
```

```
from bpy.props import (StringProperty,  
                        BoolProperty,  
                        IntProperty,  
                        FloatProperty,  
                        EnumProperty,  
                        PointerProperty,  
                        )
```

```
from bpy.types import (Panel,  
                        Operator,  
                        PropertyGroup,  
                        )
```

```
class initSceneProperties():  
    bpy.types.Scene.MyBool = BoolProperty(  
        name = "Boolean",  
        description= "None")  
    bpy.context.scene.MyBool=True
```

```
class TestPanel(bpy.types.Panel):  
    bl_idname = "TestPanel"  
    bl_label = "Test"  
    bl_space_type = '&#039;VIEW_3D&#039;
```

```

bl_region_type = bpy.types.TOOLS;
bl_category = "Tools"

def draw(self, context):
    self.layout.operator("mesh.primitive_cube_add")
    self.layout.prop(bpy.context.scene, "MyBool")
bpy.utils.register_class(TestPanel)
#####

```

En bref, j'ai juste réussi à créer un bouton pour add un cube

Plus sérieusement, j'ai d'autres questions de débutant à poser :

- par rapport à la ligne :

```
self.layout.operator("mesh.primitive_cube_add")
```

j'ai plus de 70 lignes qui vont devoir remplacer mesh.primitive_cuve_add. Dois-je toutes les rajouter à la place ?

- j'ai vu sur plusieurs tuto en ligne :

```
class ClassName(bpy.types.Operator):
```

A quoi sert exactement cet appel (que je comprends devoir exécuter des commandes en rapport avec le Panel) si je peux directement exécuter les dites commandes depuis le bpy.types.Panel

Bref, j'ai plein d'autres questions pour le moment, comment est-il possible de rentrer une position de Vector2(cqfd : X,Y) en input interface à la manière de C4D (comme un slider, mais en deux dimensions), afin de gérer la position x et y d'un objet ?

- A quoi sert réellement la commande class initSceneProperties() ?

- Est-il possible de définir une variable public qui récupère des informations de location ?

Typiquement, linker un objet spécifique dans la scène, qui a donc la position (x,y,z), valeurs de position qu'on souhaite garder ?

(peut-être pas possible en python, c'est plutôt une logique de C# de récup des transform.position, mais peut-être)

Je me contenterai de celles là pour l'instant !!

En vous remerciant,

Une bonne nuit