



## **Forum: Python & Plugins**

**Topic: afficher les bones dans une UList**

**Subject: Re: afficher les bones dans une UList**

Posté par: lucky

Contribution le : 2/3/2020 16:01:50

Salut Pierre-y,

C'est possible, les UList sont faites pour ça (il faut d'abord créer une CollectionProperty, et la remplir avec les bones de l'armature. Ensuite cette CollectionProperty doit être passée en argument dans la fonction qui appelle l'UList. Un petit exemple pratique, attention le code est pas testé, j'ai extrait rapidement des bouts de code d'un de mes addons, mais ça permet de comprendre la logique dans les grandes lignes:

Créer la collection property, dans la fonction "register" de l'addon:

```
bpy.types.Scene.bones_map = bpy.props.CollectionProperty(type=CustomProp)
```

Et une property index pour attribuer un index actif à cette liste (la rangée sélectionnée):

```
bpy.types.Scene.bones_map_index = bpy.props.IntProperty()
```

La classe CustomProp:

```
class CustomProp(bpy.types.PropertyGroup):  
    name =  
    bpy.props.StringProperty()
```

La fonction appelée pour remplir la collection property:

```
def _build_bones_list():  
    scene = bpy.context.scene  
    pose_bones =  
    bpy.context.active_object.pose.bones  
    for i in pose_bones:  
        item = scene.bones_map.add()  
        item.name = i.name  
        scene.bones_map_index = 0
```

La classe UList:

```
class EX_UL_items(UList):  
    def draw_item(self, context, layout, data, item, icon, active_data,  
active_propname, index):  
        layout.prop(item, "name", text="", emboss=False, translate=False)  
    def invoke(self, context, event):  
        pass
```

Afficher l'UList dans un Panel:

```
row = layout.row(align=True)  
row.template_list("EX_UL_items", "", scene, "bones_map", scene,  
"bones_map_index", rows=1)
```