



Forum: Python & Plugins

Topic: Pouvoir choisir l'outil actif avec python

Subject: Pouvoir choisir l'outil actif avec python

Posté par: pierre-y

Contribution le : 24/5/2020 6:28:08

Bonjour,

Je suis en train de faire un opérateur dans python afin de pouvoir en animation2D alterner rapidement entre l'outil de selection (qui est en edit mode) et l'outil Draw (qui est en Draw mode). J'arrive a switcher entre les deux mode mais pas a sélectionner l'outil. J'ai essayé plusieurs chose. D'abord directement puis avec ceci :

[--> choose active tool](#)

Auriez vous une methode pour arriver a ce résultat?

```
def set_active_tool(tool_name):
    for area in bpy.context.screen.areas:
        if area.type == '2D Animation':
            override = bpy.context.copy()
            override["space_data"] = area.spaces[0]
            override["area"] = area
            bpy.ops.wm.tool_set_by_id(override, name=tool_name)
    def Switch():
        print("def Switch start")
        context = bpy.context
        scene = context.scene
        if context.mode == 'EDIT_GPENCIL':
            # print("EDIT_GPENCIL active")
            bpy.ops.object.mode_set(mode='PAINT_GPENCIL')
            set_active_tool('builtin.brush.Draw')
            # bpy.ops.wm.tool_set_by_id(name='builtin.brush.Draw')
            return
        if context.mode == 'PAINT_GPENCIL':
            # print("PAINT_GPENCIL active")
            bpy.ops.object.mode_set(mode='EDIT_GPENCIL')
            set_active_tool('builtin.select_box')
            # bpy.ops.wm.tool_set_by_id(name='builtin.select_box')
            return
```

Bonne journée,