



Forum: Python & Plugins

Topic: Comment renommer "Key" ? (le chef des shapekeys)

Subject: Comment renommer "Key" ? (le chef des shapekeys)

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 26/5/2020 16:58:54

Bonsoir.

Mon petit problème du jour, même des derniers jours.

J'ai choisi de transformer ce thread en SIP (Script In Progress) à la MacBlyver ! C'est-à-dire que je poserai (si j'en ai, héhé, j'espère peu) mes questions en changeant le titre du thread.

Mon script s'étoffe, tout marche bien, même très bien, je ne pensais pas aller aussi loin.

Il va bientôt pouvoir acquérir sa promotion de Addon.

Tout ça grâce à Lucky qui m'a dépanné à chaque tourment. En voici un nouveau :

Comme je disais, tout marche bien, tous mes sliders sont opérationnels et puis je fais des essais et soudainement,

mes curseurs n'ont plus d'effet. Après avoir cherché un certain temps, j'ai localisé le problème.

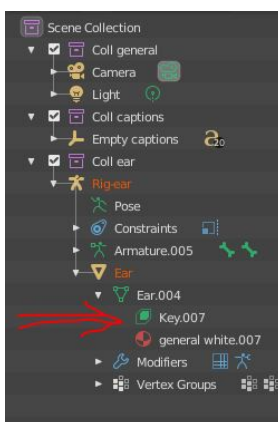
Mais la doc est bien discrète de ce côté là : Comment avoir accès à ce fameux "Key" (que je n'ai d'ailleurs pas demandé,

c'est Monsieur Blender lui-même qui l'a attribué à mon objet, ou peut-être même à la scène, tout cela est encore un peu mystérieux pour moi)

Voilà donc la cause : Le patron des shapekeys, ce fameux "Key" est renommé chaque fois que je relance mon script en Key.001, Key.002, etc....

et quand mon script l'appelle (Key), il n'existe plus...

Je voudrais donc pouvoir l'atteindre par exemple en cherchant un genre de "Key.0*" et s'il existe, le renommer en "Key" (pour être sûr que ça ne merde pas dans le futur Addon).



Encore mille grâces d''avance !