



Forum: Python & Plugins

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

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

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 29/5/2020 17:43:45

Salut, cky !

Oui, merci beaucoup, j'ai découvert ça... Mais comme je débute de façon empirique, bien que je commence à potasser les cours de python, je patauge encore et je pataugerai un bon bout de temps. Ça me rappelle mes débuts avec Blender Interface 2.49 et juste après quand je commençais à m'y retrouver, paf version 2.50. Génial, mais que d'apprentissage !

Avec ce problème de renommage automatique de Blender, ça m'a retardé pour une connerie. Bon, j'ai progressé sur d'autres fronts. Pas mal me posent encore problème, mais j'aime résoudre.

Oui, le renommage automatique de Blender reste un peu mystérieux. Je charge en Append un modèle objet avec tous ses attributs, shapekeys, bones etc... et Blender me renomme mon "Key", un peu aléatoirement, (parfois pas, parfois .001, parfois .002 ou 3 ou 4, même 7. Alors j'ai déduit que jusqu'à .004, pas la peine de vouloir renommer "Key". Il incrémente jusqu'à .004. Ensuite, à .005, il permet ! Fallait le savoir ! Donc la solution que j'ai montrée dans une réponse précédente n'est pas forcément viable. J'ai bidouillé un truc bâtard qui marche pour être sûr...

Les scripts lancés perdurent tant qu'on ne redémarre pas Blender. Y a-t-il un moyen d'"éteindre"

les scripts qu'on a lancés ?