

{{ :ban.png?nolink |}} \\ \\ //Cette page à pour principal objectif de vous familiariser avec l'utilisation d'Opener, addon pour blender simplifiant la gestion des assets en production.\\ Une FAC sera disponible au bout de cet article afin de répondre aux difficultés couramment rencontrées. // ===== Principe ===== ---- ===== Installation ===== Avant toute chose, il est nécessaire de télécharger l'addon, disponible ci-dessous:

[[https://github.com/LesFeesSpeciales/tools/tree/master/blender_fees/addon|{{ :download.png?200 |}}]] Une fois le dossier de l'addon téléchargé, vous avez deux options pour l'installer dans Blender: -

Copier le dossier addon téléchargé directement dans le dossier des add-ons de blender à savoir :

*Sous windows:\\ " C:\\Users\\Votre nom d'utilisateur\\AppData\\Roaming\\Blender

Foundation\\Blender\\2.75\\scripts\\addons " *Sous Linux:\\

"/home/your_user_name/.blender/2.62/scripts/addons "\\ \\ Une fois cela de fait, il ne vous reste plus

qu'à lancer Blender et vous pouvez passer à la partie suivante.\\ \\ -La seconde solution consiste à

Zipper le dossier addon téléchargé puis à installer l'addon de manière classique via l'onglet Addon

des Préférences directement dans Blender ---- ===== Interface et utilisation ===== Comme vous

pouvez le constater dans la capture ci-contre, l'interface se divise en 5 parties distinctes encadrées.

L'entête (**zone 1**) permet de réduire Opener et d'accéder directement à cette page d'aide via la

petite icône à droite. {{ :schema.png?nolink&400|}} C'est par la **zone 2** que tout commence, c'est

ici qu'il faut préciser le répertoire principal du projet. Grâce à ce champ, l'Opener générera toute la

hiérarchie des fichiers automatiquement lorsque cela sera nécessaire. Si jamais la racine de votre

projet n'apparaît pas dans la liste déroulante, il suffit de cliquer sur l'icône de dossier à côté et de

naviguer pour sélectionner cette dernière. Une fois le champ //Preproject dir// rempli, vous devez

préciser si votre travail se situe dans la **Bibliothèque** du projet ou dans les **plans** de ce dernier. >

<wrap lo> Par exemple, prenons un personnage. A long terme, il y a de fortes chances qu'il soit

utilisé dans de multiples plans du film; il serait donc préférable de le placer dans la LIB.</wrap> Une

fois ce choix effectué, et ensuite juste nécessaire de choisir les champs suivants. Dans le cas très

fréquent de l'ajout d'un asset à ceux étant déjà disponible dans la liste, il y a juste à choisir **other**

et, _une fois le champ rempli_, appuyer sur ENTRER pour valider. Lorsque tous les champs sont

remplis, le script va aller scanner les dossiers et afficher les .blend existant dans la **zone 3** . La

zone 4 vous permet d'effectuer les actions suivantes: * **NEW** : Créer un fichier vide dans

l'emplacement choisi en **zone 2** \\ {{ :7-512.png?nolink&25|}} Le fichier vide ne se créera pas si

l'emplacement choisi n'est pas vide ! * **SAVE AS** : Sauvegarder le fichier actuel à l'emplacement

précisé en **zone 2** (en augmentant la version et/ou en écrasant celle si le fichier existe déjà) ----

===== FAQ ===== > Pourquoi utiliser Opener ? <wrap lo> Pour faciliter la nomenclature des

assets ainsi que leur gestion en production</wrap> > Comment l'adapter en fonction de ses besoins

? > <WRAP center important 100%> EN construction </WRAP>

From:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/> - **Les Fées Spéciales**

Permanent link:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/opener?rev=1439291952>

Last update: **2015/08/11 12:19**

