

{{ :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 FAQ sera disponible au bout de cet article afin de répondre aux difficultés couramment rencontrées. // ===== Principe ===== Le concept de l'Opener est relativement simple ; c'est un addon qui fait le pont entre le système de fichier de votre ordinateur et Blender. Comme le schéma ci-dessous le montre, grâce à la librairie de naming, lorsque vous utiliserez Opener, la hiérarchie des fichiers, leurs noms et leurs extensions respecterons une nomenclature précise et fonctionnelle en production. {{ :sc.png?nolink&600 |}} ---- ===== 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 addons 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 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 ===== Une fois installé, vous pouvez accéder à Opener dans l'interface **VUE 3D > Tools > Les Fées Spéciales**. 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 champs, 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'icone de dossier à côté et de naviguer pour sélectionner cette dernière. Une fois le champ //Project dir// rempli, vous devez préciser si votre travail se situe dans la **Librairie**(LIB) du projet ou dans les **plans**(MOVIE) 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 lo> Une fois ce choix effectué, il est juste nécessaire de choisir les champs suivants. Dans le cas très fréquent de l'ajout d'un asset à ceux étant déjà disponibles dans la liste, il y a juste à choisir **other** et, une fois le champs rempli, appuyer sur ENTRER pour valider. Lorsque tous les champs sont renseignés, 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 ) \\ <wrap lo>Par exemple, dans le cas où il est nécessaire d'envoyer le fichier courant à un autre département, il suffit de sélectionner le département voulu dans la zone 2 et de **SAVE AS**.</wrap lo> **OPEN** : Ouvrir le fichier sélectionné dans la liste en **zone 3** La **zone 5** est la console; c'est ici que sont affichés toutes sortes de messages découlant de ce que vous faites avec l'Opener. Il y aura les erreurs, les logs... <wrap lo> Par exemple, dans le cas où le dossier choisi est vide, il vous le signifiera ici. </wrap lo> ---- ===== FAQ ===== > Pourquoi utiliser Opener ? <wrap lo>Pour faciliter la nomenclature des assets ainsi que leur gestion en production</wrap lo> > Comment l'adapter en fonction de ses besoins ? <wrap lo>Recherchez vous sur la documentation développeur (connaissances en python nécessaires)</wrap lo> > Comment utiliser un stockage réseau avec Opener <wrap lo>Montez le lecteur réseau sur votre machine puis précisez le chemin dans l'addon comme n'importe quel chemin</wrap lo> ---- ===== Liens utiles ===== \* [[http://les-fees-speciales.coop/wiki/start | Wiki des fées spéciales]] \* [[https://github.com/LesFeesSpeciales|Repo GitHub des fées spéciales]] \* [[http://www.blender.org/api/blender\_python\_api\_2\_75\_3/ | Documentation python de Blender ]] ----

<WRAP center important 100%> Cette page est encore en construction </WRAP>

From:

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

Permanent link:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/opener?rev=1439309770>

Last update: **2015/08/11 17:16**

