

Utilisation des scripts dans Blender

1- Le langage utilisé par les scripts s'appelle "python". Un fichier python aura toujours une extension ".py"

2- Il existe 4 fenêtres d'éditions pour utiliser les scripts: la fenêtre "Info", la fenêtre "Text Editor", la fenêtre "Python Console", la fenêtre "preference >onglet Addon"

a)La fenêtre "Preference >onglet Addon"

Les addons sont des scripts comme les autres à ceci près qu'ils sont structurés pour être lisibles et organisés dans cette fenêtre des préférences et dans l'onglet Addon.

Il y a des addons qui sont composés de plusieurs fichiers contenus dans un dossier et il y a des addons qui ne sont constitués que d'un seul fichier script qui est repérable à son extension ".py"

Les addons se trouvent à deux endroits |

- Les addons qui sont déjà dans le logiciel :

Il suffit de les activer en cliquant sur la case située en face de leur nom

-Les addons que l'on trouve sur internet.

Il faut alors télécharger le zip et surtout ne pas le "dézipper", puis dans la fenêtre des préférences et dans l'onglet Addon cliquer sur "Install addon" et aller chercher le zip. Blender s'occupera de le « dézipper » et de placer tous les fichiers de l'addon au bon endroit. Attendre quelques instants qu'il apparaisse dans la liste des addons. Pour l'activer cliquer sur la case située en face de leur nom.

b)Le text Editor

Après avoir fait "New" dans le "data block" du "Text Editor", vous pourrez ici écrire votre propre script, et une fois terminé, le lancer avec le bouton (run) pour voir son action dans Blender.

On peut dans cette fenêtre ouvrir (open) un script récupéré sur internet ou autre et le lancer avec le bouton (run) pour voir son action dans Blender.

Dans le cas où vous avez un addon qui n'est composé que d'un seul fichier se terminant par ".py", vous pouvez l'ouvrir dans cette fenêtre et le modifier à votre guise et le lancer avec le bouton (run) pour voir son action dans Blender ou voir apparaître de nouveaux menus dans l'interface.

c)La fenêtre "Python console"

La Console Python permet d'explorer les possibilités du Python intégré dans Blender.

C'est dans la Console Python que s'affiche les erreurs de scripts lancés dans la fenêtre "Text Editor".

La console Python peut être utilisée pour tester de petits bouts de code Python qui n'ont pas de résultats visibles sur la 3d viewport. Par exemple vous pouvez lui demander la liste des noms des channels du graph editor en tapant dans la console le text suivant:

```
for action in bpy.data.actions :  
    for group in action.groups :  
        print(group.name)
```

Vous aurez alors la liste des noms des channels.

Ces petits bouts de scripts peuvent ensuite être collés dans des scripts plus grands. Mais même pour de petits bout de script il peut s'avérer fastidieux de les écrire directement dans la console python. Il est plus facile de l'écrire dans la fenêtre du "Text Editor" et de le faire exécuter dans la console python grâce à un petit script que je vous ai envoyé (RunScriptPyConsole.py).

d)La fenêtre "Info"

Dans cette fenêtre, chaque opérateur que vous utilisez s'écrit sous forme de script.

Vous pouvez faire un clic gauche sur l'opérateur sur la ligne qui vous intéresse et faire Copier (CTRL C). Puis aller dans la fenêtre "text Editor" Inscrire sur la première ligne le code(import bpy - Blender ira alors chercher dans sa Bibliothèque python) et faire Coller (CTRL V) sur la ligne suivante et lancer le script avec le bouton (run) pour voir son action dans Blender.