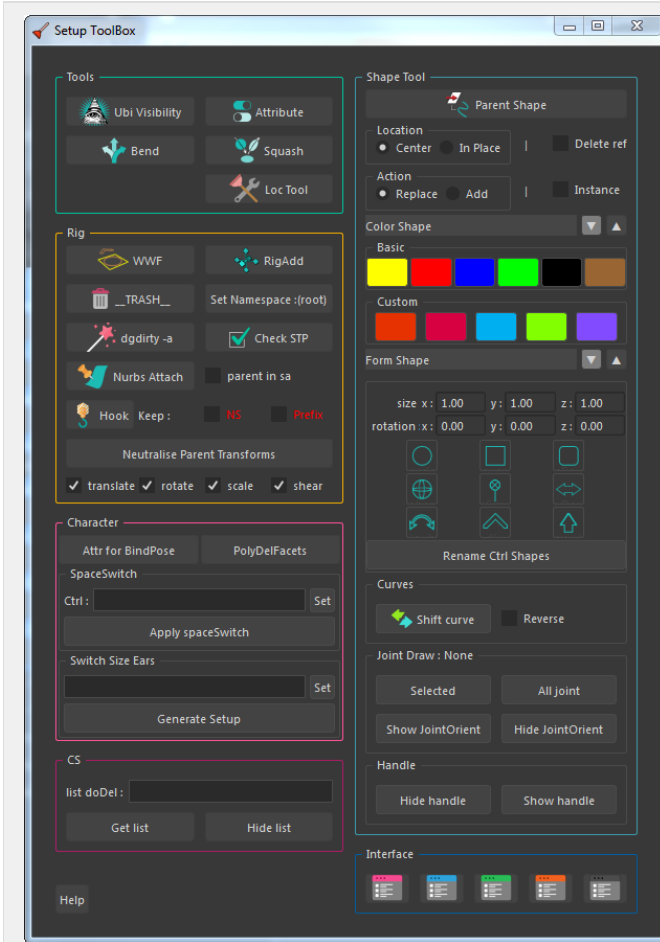


Setup ToolBox

auteur : Juline BRETON

contact : julinebreton@gmail.com



Tools :

1. [Ubi Visibility](#)
2. [Attribute Tool](#)
3. [Bend](#)
4. Squash :
5. Loc Tool : [Setup Locators MOD/SETUP : tool de génération des locators](#)

Rig :

1. WWF : Création des WORLD, WALK et FLY
2. RigAdd : Création du c_rigAdd
3. __TRASH__ : Création du groupe "__TRASH__"
4. Set Namespace :(root) : Set le current namespace sur :(Root)
5. dgdirty -a
6. check STP : Ouvre le QCheck Setup
7. Nurbs Attach : Création d'un rivet sur une surface Nurbs, Sélectionner la surface et le(s) objet(s) à accrocher à cette surface ; Voir génération du graph ci-dessous
8. Hook : Création d'un groupe permettant à un Master de driver un objet sans être son parent direct et sans le contraindre, via un décompose Matrix et un MultMatrix
9. Neutralise Parent Transforms : Permet d'overider la Matrice du Parent d'un objet par un Parent non hiérarchique. Possibilité de connecté le translate, rotate, scale, shear

Character :

1. Attr for BindPose : Ajoute un attribut 'skin_joint : hide/show' sur le TOP NODE pour avoir accès à la commande Set Bind Pose du DAG Menu
2. PolyDelFacets :
3. SpaceSwitch : [Setter](#) le CTRL sur lequel on veut faire un space switch, sélectionner les contrôleurs sur lesquels on veut contraindre le contrôleur setté et [Apply SpaceSwitch](#)
4. Switch Size Ears : **PROPRE à la PROD LAPIN**
Insert un condition node entre les attribut ear size sur le c_head et les curve d'anim drivant le scale des oreilles afin de pouvoir coupler ses attribut à un switch ex : avec ou sans chapeau, le node de condition est à paramétré par l'utilisateur. Sélectionner le contrôleur de la tête du RABBIT et le setter (afin de récupérer son NAME space)

CS : **PROPRE à la PROD LAPIN**

Détecte les meshes possédant l'attribut usd active et permet les des cacher

Shape Tool :

1. Parent Shape
2. Color Shape
3. Form Shape
4. Shift Curve : permet de modifier l'ordre des index d'une curve provenant un PolyEdgeToCurve
5. Joint Draw :
 - Set le jointDraw du(des) joint(s) sélectionné(s) à None
 - Set le jointDraw de tous les joints de la scène à None
 - Affiche dans la channelBox les joint orient du(des) joint(s) sélectionné(s)
 - Cache dans la channelBox les joint orient du(des) joint(s) sélectionné(s)
6. Handle :
 - Cache ou affiche le(s) transform(s) handle(s) selectionné(s)

Interface :

Set la couleur de l'interface (utile lors de debug quand on doit ouvrir différentes versions de la scène)

Nurbs Attach :

