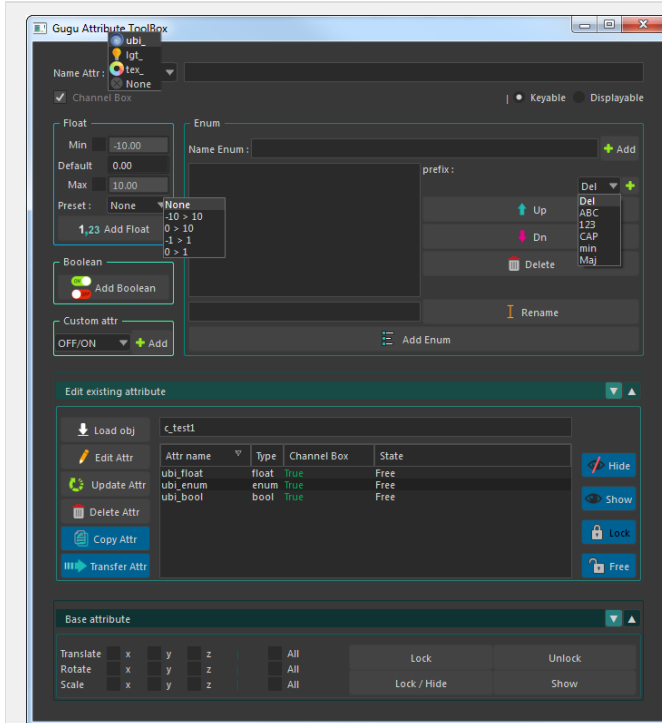


Attribute Tool

auteur : Juline BRETON

contact : julinebreton@gmail.com



Ajout de fonctionnalité par rapport à l'attribut tool de maya :

Name attr : preset des préfixes récemment utilisés

FLOAT :

Même fonctionnalités que Maya avec des preset en plus (dans le menu déroulant)

BOOLEAN :

Ajouter un attribut boolean

ENUM :

_ Possibilité de modifier l'ordre des enum avec les bouton [Up](#), [Dn](#) et [Delete](#)

_ Pour ajouter un Enum vous pouvez cliquer sur [+ Add](#) ou simplement faire Entrée

Via le menu déroulant on peut :

Del : supprime le préfixe

ABC : ajouter un préfixe A_... / B_... / C_...

123 : ajouter un préfixe 1_... / 2_... / 3_...

CAP : convertir nos string en CAPITAL

min : convertir nos string en minuscule

Maj : Convertir le premier caractère en Majuscule

Pour ajouter l'ENUM cliquer simplement sur [Add Enum](#)

CUSTOM ATTR :

Preset d'ENUM

EDIT EXISTING ATTRIBUTE :

Sélectionner l'objet contenant le(s) attribut(s) qui vous intéresse(nt) et cliquer sur Load obj

Les informations suivantes s'affichent dans le tableau :

le shortName de l'attribut / le type d'attribut / s'il est visible dans la channelBox / s'il est locké

Une fois les attributs chargés pour éditer un attribut le sélectionner dans le tableau et cliquer sur [Edit Attr](#) (Fonctionne même si le contrôleur n'est plus sélectionné dans la scène)

L'interface va charger tous les paramètres comme si vous alliez créer un attribut (tout neuf) on fait les modifications voulues et on clique sur [update Attr](#) avec le contrôleur sélectionné et l'attribut dans le tableau, si le nom de l'attribut n'a pas changé l'attribut sera mis à jour.

[Copy Attr](#) : permet de dupliquer un attribut d'un objet à un autre

[Transfer Attr](#) : permet de déplacer un attribut et ses connexions d'un objet à un autre

[Hide](#) : Cache l'attribut dans la ChannelBox

[Show](#) : Affiche l'attribut dans la ChannelBox

[Lock](#) : Lock l'attribut

Unlock : Unlock l'attribut