

Installation :

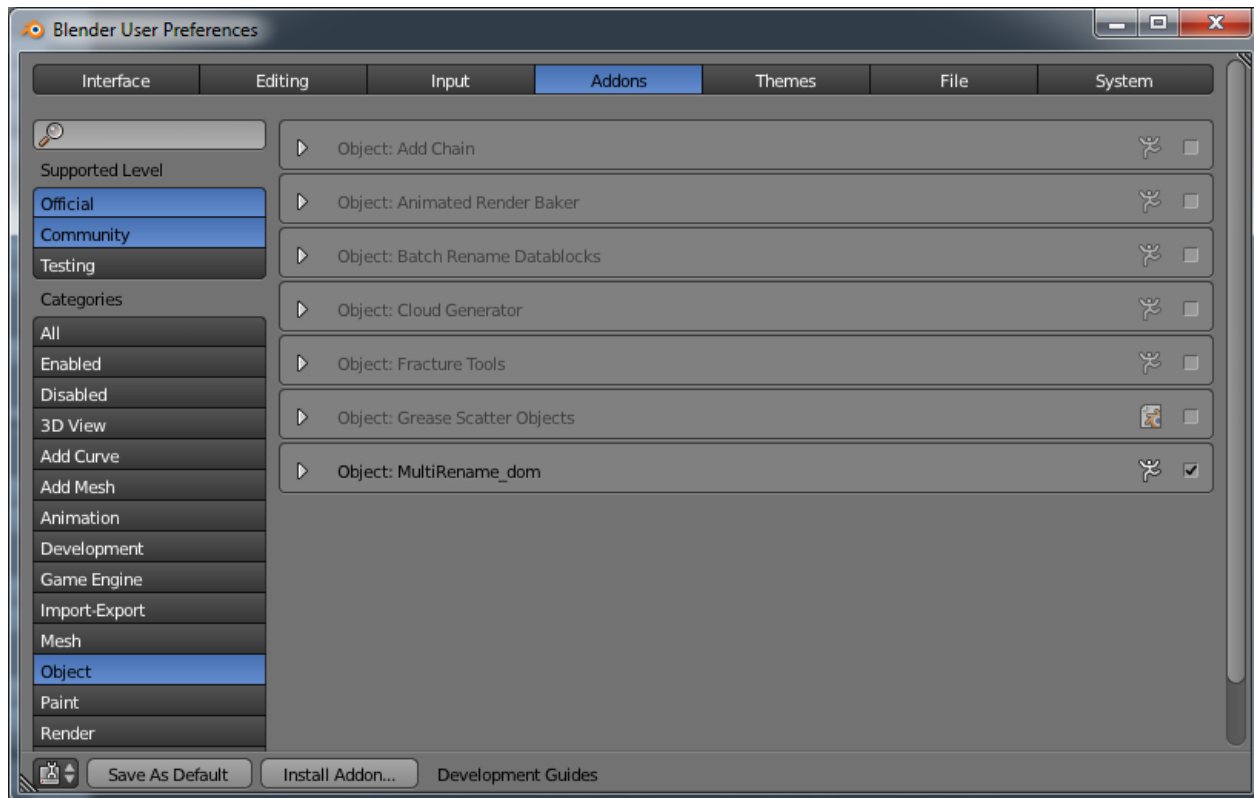
Le script est adapté d'un script de Maximilian Eham trouvé ici le 16/08/2012 :

http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.6/Py/Scripts/Object/Object_Multi_Rename

Installer le script par simple copie de `object_multi_rename_dom.py` dans le sous-répertoire Blender "scripts\addons" (par exemple: `D:\Program Files\Blender Foundation\Blender\2.63\scripts\addons`).

Démarrer Blender pour ouvrir le fichier Blender par défaut.

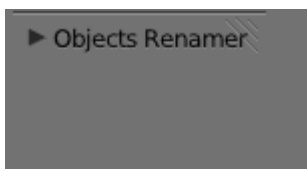
Pour activer le script :



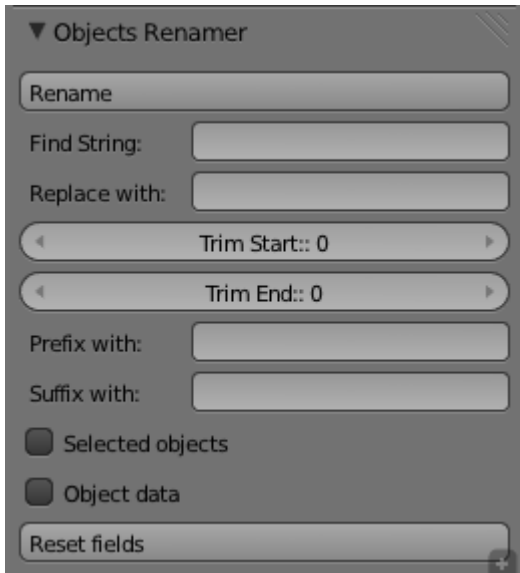
Pour que le script soit disponible à chaque lancement de Blender, il faut sauvegarder les préférences utilisateur (Bouton "Save as defaults" de User Preferences).

Utilisation :

En affichant la fenêtre des outils (appuyer sur `T`), le panneau ci-dessous est disponible :



Cliquer sur la flèche pour déplier tout le panneau du script :



Des explications sont affichées quand on passe la souris sur un champ.

Saisir les valeurs et choisir les options souhaitées, puis cliquer sur le bouton Rename.

Cocher “Selected objects” si la modification ne porte que sur les objets sélectionnés. Sinon, elle est appliquée à l’ensemble du modèle.

En mode objet, cocher “Object data” si on veut que les données du mesh porte le même nom que le mesh.

Cocher “Reset fields” pour mettre les champs à blanc.

Juste après la fin du traitement, des informations sont affichées pendant un court instant dans la barre d’information de Blender :

