



Forum: Python & Plugins

Topic: Node Trix

Subject: Node Trix

Posté par: Megeon

Contribution le : 26/2/2016 16:26:48

Hello a tous, je présente mon premier add on code sur blender (non ne vous affolez pas y a rien d'extraordinaire)

c'est un node (un groupe plus précisément) je l'ai baptisé le Trix ça permet un mix de 3 shaders (je suis sûr que l'on doit déjà le trouver sur le net)

```
&#039;&#039;&#039; Node Trix un node qui permet un mix de 3 shaders By Megeon
&#039;&#039;&#039; import bpy #create a group trix_group =
bpy.data.node_groups.new(&#039;Trix&#039;, &#039;ShaderNodeTree&#039;) # create group
inputs group_inputs = trix_group.nodes.new(&#039;NodeGroupInput&#039;) group_inputs.location =
(-350,0) trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketShader&#039;, &#039;shader_1&#039;)
trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketShader&#039;, &#039;shader_2&#039;)
trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketShader&#039;, &#039;shader_3&#039;)
trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketFloat&#039;, &#039;fac_1_2&#039;)
trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketFloat&#039;, &#039;fac_2_3&#039;)
trix_group.inputs.new(&#039;NodeSocketFloat&#039;, &#039;fac_1_3&#039;) # create group
outputs group_outputs = trix_group.nodes.new(&#039;NodeGroupOutput&#039;)
group_outputs.location = (800,0)
trix_group.outputs.new(&#039;NodeSocketShader&#039;, &#039;shader&#039;) # create three
MixShader nodes node_mix1 = trix_group.nodes.new(&#039;ShaderNodeMixShader&#039;)
node_mix1.location = (200,0) node_mix2 =
trix_group.nodes.new(&#039;ShaderNodeMixShader&#039;) node_mix2.location = (200,-200)
node_mix3 = trix_group.nodes.new(&#039;ShaderNodeMixShader&#039;) node_mix3.location =
(200,-400) #create Two AddShader Nodes node_add1 =
trix_group.nodes.new(&#039;ShaderNodeAddShader&#039;) node_add1.location = (400,0)
node_add2 = trix_group.nodes.new(&#039;ShaderNodeAddShader&#039;) node_add2.location =
(400,-200) # Link nodes together trix_group.links.new(node_add1.inputs[0], node_mix1.outputs[0])
trix_group.links.new(node_add1.inputs[1], node_mix2.outputs[0])
trix_group.links.new(node_add2.inputs[0], node_add1.outputs[0])
trix_group.links.new(node_add2.inputs[1], node_mix3.outputs[0]) # link inputs
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_1&#039;], node_mix1.inputs[1])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_1&#039;], node_mix2.inputs[1])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_2&#039;], node_mix1.inputs[2])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_2&#039;], node_mix3.inputs[1])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_3&#039;], node_mix2.inputs[2])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;shader_3&#039;], node_mix3.inputs[2])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;fac_1_2&#039;], node_mix1.inputs[0])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;fac_1_3&#039;], node_mix2.inputs[0])
trix_group.links.new(group_inputs.outputs[&#039;fac_2_3&#039;], node_mix3.inputs[0]) #link output
trix_group.links.new(node_add2.outputs[0], group_outputs.inputs[&#039;shader&#039;])
```

ça ma surtout permit d'appréhendé l'API de Blender

peux être que quelqu'un en trouvera l'utilité, perso je m'en sert pour faire une texture militaire(camouflage)

si vous pouvez partager les solution que vous trouverez avec ça !