



Forum: Questions & Réponses

Topic: Script Cycle pour changer la couleur d'un objet dans le Viewport

Subject: Re: Script Cycle pour changer la couleur d'un objet dans le Viewport

Posté par: Tibs98

Contribution le : 7/7/2017 12:55:10

Je vous remercie pour votre réponse mais je n'ai pas encore trouvé la solution,

Lorsque je change la couleur du viewport, l'entête m'affiche :

```
bpy.context.object.active_material.diffuse_color = (0.5,0.5,0.5)
```

et lorsque je change la couleur de la surface (Diffuse BSDF) l'entête m'affiche:

```
bpy.data.node_groups["Shader Nodetree"].nodes["Diffuse BSDF"].inputs[0].default_value = (0.0517146, 0.8, 0.0176235, 1)
```

Il y a donc 4 valeurs au lieu de 3, je cherche donc à sortir les 3 premières valeurs afin de les assigner à la diffuse_color

Je ne vois pas comment y parvenir,

merci pour votre aide !