



**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: lucky

Contribution le : 7/7/2017 15:22:51

Alors, voilà le code qui marche:

```
import bpy
print("\nAssign viewport color")
mat = bpy.context.object.active_material
# recupere le materiaux actif dans la variable mat
nodes = mat.node_tree.nodes
# acces au nodes du materiaux
for node in nodes:
    # on va cherche le node diffuse dans les nodes
    if node.type == 'DIFFUSE':
        print(node.inputs[0].name)
        material_color = node.inputs[0].default_value
        # on recupere la couleur de l'input[0] dans une variable
mat.diffuse_color = (material_color[0], material_color[1], material_color[2])
```