



Forum: Questions & Réponses

Topic: Modifier une série de matériaux texturés en même temps

Subject: Re: Modifier une série de matériaux texturés en même temps

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 13/7/2020 7:54:01

Pour obtenir un dicomviewer dans Blender: Pour obtenir un dicomviewer dans Blender, voir ce fichier pour exemple: <https://pasteall.org/blender/a94f62a6c6384ebd8e654620c8dc01fc>

Etape 1: Importer les images

Dans la 3D view, Add(Shift+A)>Images>Images as planes, Blender ouvre une fenêtre externe qui permet de choisir une ou plusieurs images et quelques options:

<https://pasteall.org/pic/e3f8805d92ea4f9b952739660153cc05>

En mettant l'orientation sur Z+ et en indiquant l'espace entre les images, on obtient une pile d'images, qui deviennent visibles une fois en mode Material preview ou Rendered.

Etape 2: transformer le noir en transparent

Dans la deuxième fenêtre, le matériau de ces images est par défaut organisé comme ceci:

<https://pasteall.org/pic/8bd4acee6c634974a33957bdc440a9cf>

Pour transformer le noir en transparent, il suffit de connecter l'output color à l'alpha du Principled bsdf, comme ceci:

<https://pasteall.org/pic/48acff16dcda4fdcb2127254e0116ec>

Cela permet de contrôler ensuite ce qu'on appelle en imagerie le centre, et le fenêtrage; en ajoutant des nodes converters;>Color ramp;

<https://pasteall.org/pic/2c2ee19be27f46038c3a55621a0444a6>

Etape 3: Créer un groupe de nodes

Chaque image est un plan/un objet différent, et chaque image est un matériau différent. Il est possible d'influencer plusieurs matériaux différents en même temps en leur faisant partager un même groupe de nodes. Pour créer un groupe de nodes, (Box select; puis Ctrl+G); ce qui crée un ensemble visualisé sur fond vert comme ceci :

<https://pasteall.org/pic/6fd90fe891c54dfdb227dd9b37e0b8f2>

Dont on peut sortir avec la touche Tab; pour le voir dans son contexte :

<https://pasteall.org/pic/7b3ece77c56d4ab49fb46cd76360ecef>

Etape 4 : Partager automatiquement ce groupe de nodes et le connecter de la même manière sur tous les autres matériaux(donc les autres objets (plans)

Les deux fenêtres du bas sont une console de python dans laquelle on peut entrer des commandes et à droite un fenêtre d'information qui rend compte en code de chaque action effectuée.

Si quelqu'un pouvait m'aider sur la dernière étape, ce serait sensass.

Etape 1: Importer les images

Dans la 3D view, Add(Shift+A)>Images>Images as planes, Blender ouvre une fenêtre externe qui

permet de choisir une ou plusieurs images et quelques options:

<https://pasteall.org/pic/e3f8805d92ea4f9b952739660153cc05>

En mettant l'orientation sur Z+ et en indiquant l'espace entre les images, on obtient une pile d'images, qui deviennent visibles une fois en mode Material preview; ou Rendered;.

Etape 2: transformer le noir en transparent

Dans la deuxième fenêtre, le matériau de ces images est par défaut organisé comme ceci:

<https://pasteall.org/pic/8bd4acee6c634974a33957bdc440a9cf>

Pour transformer le noir en transparent, il suffit de connecter l'output color; à l'alpha; du Principled bsdf; comme ceci:

<https://pasteall.org/pic/48acff16dcda4fdccb2127254e0116ec>

Cela permet de contrôler ensuite ce qu'on appelle en imagerie le centre; et le fenêtrage; en ajoutant un node converters;>Color ramp;:

<https://pasteall.org/pic/73a4a99ff00b437ba32ec12f0049ce60>

(La couleur peut alors être laissée comme blanche (par défaut, et seul l'alpha va influencer son affichage)

Etape 3: Créer un groupe de nodes

Chaque image est un plan/un objet différent, et chaque image est un matériau différent. Il est possible d'influencer plusieurs matériaux différents en même temps en leur faisant partager un même groupe de nodes. Pour créer un groupe de nodes, (Box select; puis Ctrl+G); ce qui crée un ensemble visualisé sur fond vert comme ceci :

<https://pasteall.org/pic/6fd90fe891c54dfdb227dd9b37e0b8f2>

Dont on peut sortir avec la touche Tab; pour le voir dans son contexte :

<https://pasteall.org/pic/7b3ece77c56d4ab49fb46cd76360ecef>

Etape 4 : Partager automatiquement ce groupe de nodes et le connecter de la même manière sur tous les autres matériaux(donc les autres objets (plans)

Les deux fenêtres du bas sont une console de python dans laquelle on peut entrer des commandes et à droite un fenêtre d'information qui rend compte en code de chaque action effectuée.

Si quelqu'un pouvait m'aider sur la dernière étape, ce serait sensass;.