



Forum: Questions & Réponses

Topic: Labels

Subject: Re: Labels

Posté par: Bibi09

Contribution le : 17/11/2019 11:54:42

Salut Melodicpinpon,

C'est dommage que personne n'ait pu te répondre encore. Je vais essayer d'apporter quelques pistes.

J'ai fait pour mon travail pro ce que tu souhaites. Comme c'est dans le cadre pro, je peux pas trop détailler (confidentialité, etc).

Je l'ai fait dans Unity et non Blender. Je ne sais pas si ça peut s'adapter.

Dans mon cas, je suis passé par de la programmation pour faire ça (à partir de 1'35" dans la vidéo, avant c'est la partie création dans une application Qt). Ça demande aussi de connaître un peu les maths appliquées à la 3D (matrices, vecteurs, ...).

<https://1drv.ms/v/s!AhtWex9P8ydQjDbEGattbgl-7ZXU>

Je passe par une couche 2D, comme un HUD dans un jeu vidéo. J'ai bien des points en 3D mais je les projette sur ma couche 2D pour la suite des opérations.

Tu peux tout faire en 3D, avec un système de "Track To", à la manière d'un billboard. Mais je n'ai pas trouvé le résultat probant et ça rend les calculs plus complexes (les calculs sont quasiment évidents en 2D, mais pas en 3D).

Désolé de ne pas pouvoir en dire plus...