



## **Forum: Python & Plugins**

**Topic: utiliser gluUnProject dans la vue 3D ?**

**Subject: Re: utiliser gluUnProject dans la vue 3D ?**

Posté par: Fa7

Contribution le : 13/3/2007 11:03:01

Je récupère les matrices modelView, projection et viewport avec des glGet qui vont bien ...  
J'ai essayé d'afficher ces matrices, et elles ont l'air correctes... En tout cas, elles ne sont pas nulles...

Voilà un petit bout de code..

```
# SPACEHANDLER.VIEW3D.EVENT import sys import os import Blender from Blender import
Draw from Blender import BGL def get_viewport(): view = BGL.Buffer(BGL.GL_INT, 4)
BGL.glGetIntegerv(BGL.GL_VIEWPORT, view) return view def get_modelview_matrix():
model_matrix = BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 16)
BGL.glGetFloatv(BGL.GL_MODELVIEW_MATRIX, model_matrix) return model_matrix def
get_projection_matrix(): proj_matrix = BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 16)
BGL.glGetFloatv(BGL.GL_PROJECTION_MATRIX, proj_matrix) return proj_matrix def
mouse_coords_to_3D_view(x, y): depth = BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 1)
BGL.glReadPixels(x, y, 1, 1, BGL.GL_DEPTH_COMPONENT, BGL.GL_FLOAT, depth) if
(depth[0] != 1): world_x = BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 2) world_y =
BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 2) world_z = BGL.Buffer(BGL.GL_FLOAT, 2) view1 =
get_viewport() model = get_modelview_matrix() proj = get_projection_matrix ()
BGL.gluUnProject(x, y, depth[0], model, proj, view1,
world_x, world_y, world_z) return world_x[0], world_y[0], world_z[0] evt = Blender.event
return_it = False if (evt == Draw.LEFTMOUSE): coord = Blender.Window.GetMouseCoords()
print mouse_coords_to_3D_view (coord[0],coord[1]) else: return_it = True # if Blender should not
process itself the passed event: if (not return_it): Blender.event = None
```