



Forum: Questions & Réponses

Topic: Afficher un texte parmi une liste de manière contextuelle

Subject: Afficher un texte parmi une liste de manière contextuelle

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 15/3/2021 8:42:56

Hola!

J'essaie d'utiliser Blender pour créer un atlas d'anatomie et cherche un moyen sympa de montrer la définition d'une structure, une à la fois, face au spectateur et qui pourrait être affichée / masquée en un clic.

J'utilise le module complémentaire MeasureIt pour les étiquettes car les labels font toujours face au point de vue et dispose d'un commutateur automatique qui permet d'afficher l'étiquette uniquement lorsqu'un objet est sélectionné.

Le problème est qu'il ne gère pas les blocs de texte et que la définition ne sera pas lisible en une seule ligne.

L'éditeur de texte ne reçoit pas de pilotes et il n'y a aucune variable string disponible nulle part.

Ma question est la suivante: comment pourrais-je afficher un texte prêt à lire n'importe où dans l'espace 3D et basculer entre des centaines de petits fichiers .txt par un simple raccourci ou clic de souris qui serait lié uniquement à l'objet sélectionné ou par la proximité du Curseur de la souris?

N.B.: J'ai vu la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=Rf3JBuSLRKU>, et cela pourrait faire partie de la solution combinée avec des canaux pour les textes mais cela semble ne fonctionner qu'avec un objet comme capteur, ce qui ne correspond pas à mon projet.