



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: jeu de voiture (sérieux)

Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)

Posté par: bugsbunny

Contribution le : 8/9/2011 9:49:31

Désoler d'avoir pas regarder le forum depuis un moment.

Mais juste une autre raison d'utilisé les degrés plutôt que les radians, c'est que c'est plus facile à stocker.

Dans mon cas j'ai besoin de stocker l'angle des blocs, du coup ben la pense que je ferais une conversion vers 0, 1, 2, 3, ou 4 suivant l'angle, mais par conséquent ça me fera plus de code a écrire que avant ou je stockais directement les radians.

edit:

Bon j'ai trouvé dans la doc de mathutils ([doc blender mathutils](#))

```
mat_rot = mathutils.Matrix.Rotation(radians(90.0), 4, 'X');
```

je pense que je vais utilisé ça afin garder les degrés, en plus sa me permet de garder les maps compatibles.