



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Orientation objet**

**Subject: Orientation objet**

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 9/4/2016 17:40:53

Bonjour a tous !

Je suis a nouveau bloqué par quelque chose qui a l'air simple...

Je pilote un avion et je voudrais afficher dans une autre scene son inclinaison sur ces 3 axes mais sur des objets séparé .

J'ai essayé 1000 solutions différentes mais ça foire toujours ! Le problème est que les orientations de chaque axes influent sur les autres axes. Donc si je récupère que l'axe "x" il peut s'inverser a 180° sans prévenir..

Sur le [.blend](#), J'ai tourné l'axe "y" en local a 45°. Comment récupérer cette inclinaison ?

Dans l'exemple j'arrive a afficher 45° dans la console, mais si je tourne l'objet avec la touche "A", au bout d'un moment, suivant l'inclinaison des autres axes, la valeur change "brusquement" .