



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Orientation objet**

**Subject: Re: Orientation objet**

Posté par: Redstar

Contribution le : 10/4/2016 7:38:00

Salut,

Jouer avec les rotations sont assez complexe, c'est vrai...

Tu peux enregistrer l'information mais pas l'appliquer car ça influe sur les autres coordonnées, comme tu l'as constaté.

Tandis que les positions sont plus facile à contrôler, bizarrement...

Pour récupérer un axe voulu:

`axe_x = own.worldOrientation.x` (ou y ou z).

Pour la suite, je vais regarder ça tantôt.