



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Orientation objet

Subject: Re: Orientation objet

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 28/4/2016 11:07:27

Citation :

Tu as pensé à jouer avec les différences entre coordonnées locales et globale? Quid des trucs avec les nombre imaginaires de rang 2? (désolé je me souviens plus du nom) ça rajoute 3 axes circulaires qui permettent de se repérer dans le cas d'une inclinaison (ça te ferai 3 objets de plus, du coup)

J'ai pas tout compris mais je vais regarder avec ce que tu m'as dit sur google.

Citation :

Hello Une petite proposition : si ton repère global est organisé de la manière suivante : Z : altitude et axe de lacet Y : lateral et axe de tangage X : longi et axe de roulis l'ordre commun est de commencer par le lacet, puis le roulis et enfin le tangage. `matrixRot = objet.localOrientation`
`vectEuler = matrixRot.to_euler('ZYX')` vectEuler(1) te donnera le lacet (mais on s'en fou) vectEuler(2) te donnera le roulis vectEuler(3) te donnera le tangage dis moi si j'ai compris le probleme, j'ai pas tout lu, pas le temps. si ca peu t'aider.

J'ai déjà essayer ça

(c'est dans le .blend d'exemple je crois).