



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

**Topic: Orientation objet**

**Subject: Re: Orientation objet**

Posté par: tonycheuh

Contribution le : 10/4/2016 12:20:02

Merci !

C'est vrai que les orientations sont beaucoup plus complexe que les positions, vu que eux ils ont qu'un seul vecteur .

Ta vidéo ma fais comprendre "l'ordre des axes", je voyais bien que en changeant l'ordre ça modifiait les rotations mais sans savoir pourquoi

.

J'ai refait une vidéos avec mes boussoles définitif, on voit beaucoup mieux le problème... :( [video](#)