



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

**Topic: Cs (vaisseau)**

**Subject: Re: Cs (vaisseau)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/3/2021 11:37:44

J'ai déjà joué à tenter de régler l'orientation manuellement, c'est d'une difficulté à s'en tirer les cheveux.

Le plus efficace est de convertir en euler, transformer l'axe que tu veux avec les radians puis reconverter ça en matrice.

Petit exemple ici:

```
rot_jou = scene.objects[joueur].worldOrientation.to_euler() rotcam3 =
scene.objects[rot_cam3] rot_eul = rotcam3.worldOrientation.to_euler() rot_eul[1] =
rot_jou[1] + math.radians(rotcam3[rot_arcY]-80) # definis coordonee z via radian
if var_player[sur_monture]: rot_eul[2] = rot_jou[2] +
math.radians(rotcam3[rot_arcX]-165) rotcam3.worldOrientation = rot_eul.to_matrix()
# application des changements else: config_anim(act_layer2, hum attaque
arcX haut, 75, 75, cont) rot_eul[2] = rot_eul[2] +
math.radians(rotcam3[rot_arcX]/5) # definis coordonee z via radian
rotcam3.worldOrientation = rot_eul.to_matrix() # application des changements
```

Qu'est-ce qui t'empêche d'utiliser l'actuator mouselook ?