



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

**Topic: Cs (vaisseau)**

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/3/2021 11:42:48

C'est à dire que ton problème est en rapport avec l'orientation dans la scène et le sens à respecter, qui est un peu flou dans le bge.

Je veux dire par là que quand tu fais une rotation, les coordonnées des 3 axes changent de tout au tout, contrairement à la position.

Exemple:

position = [x, y, z]

orientation = [[x1, y1, z1], [x2, y2, z2], [x3, y3, z3]]. -> on appelle ça une matrice.