

Forums Développement Multimédia

mediabox

FORMATIONS

FORUM

WIKI

GOOGLE+

NOUVEAUX TUTORIAUX

Conclusion

Par Monsieur Spi, le 05 janvier 2010

Menu général

[Introduction](#)
[Définir le monde](#)
[Projection](#)
[Détection des murs](#)
[Afficher les murs](#)
[Texturer les murs](#)
[Sol et plafond](#)
[Mouvements dans le plan](#)
[Mouvements dans l'espace](#)
[Conclusion](#)
[Sources et références](#)

Fin et commencement

Les fondations sont posées, c'est maintenant que le vrai développement peut commencer. Sachez qu'il est possible de pousser beaucoup plus loin le principe à l'aide d'algorithmes complexes. Les moteurs les plus avancés sont surprenants tant les possibilités sont nombreuses et les brides mineures. Il n'en reste pas moins que cette technique sera toujours limitée et qu'elle ne remplacera jamais un vrai moteur 3D. Elle est en revanche facile d'accès et permettra à de nombreux débutants de lancer à cœur perdu dans l'aventure.



Par exemple, le moteur de Doom (Doom engine [http://fr.wikipedia.org/wiki/Doom_Engine] – voir également les éditeurs de niveaux proposés en bas de page). Il utilise un algorithme de rendu basé sur ce qu'on appelle un arbre de partition binaire de l'espace [http://fr.wikipedia.org/wiki/Partition_binaire_de_l'espace] ou « arbre BPS ». Il permet de déterminer quels sols, murs, plafonds sont visibles depuis n'importe quelle position. Le Ray Casting n'est utilisé que pour déterminer la position de la texture et l'échelle des murs. Mais seulement après que le moteur ait su quel mur était touché par le rayon. Vous trouverez dans la section "références" de ce tutorial les sources officielles du moteur de Doom. Je vous encourage à y jeter un œil, c'est très instructif. Vous pouvez également vous intéresser à la section « technical aspects » de <http://doom.wikia.com> [http://doom.wikia.com/wiki/Doom_engine]. Ce wiki en dit beaucoup plus long à propos du moteur de Doom.



Des jeux comme Might and Magic [<http://spi4.free.fr/spi/spip.php?rubrique79>] ou Duke Nukem 3D [http://fr.wikipedia.org/wiki/Duke_Nukem_3D] montrent qu'il est possible d'aller beaucoup plus loin. Puisque mon objectif de départ est d'arriver à ce type de simulation, je vais poursuivre mes recherches. Ce qui veut dire que ce dossier n'est pas encore refermé, d'autres parties suivront certainement comme :

- Les portes
- Les murs transparents
- Les objets
- Les ennemis
- Le tir
- Les dénivelés

Je vous recommande vivement d'aller faire un tour sur la toute dernière page de ce tutoriel, les références. Vous y trouverez une mine d'informations sur le sujet ainsi que de nombreux tests et exemples en ActionScript. J'espère que votre lecture a été agréable et je remercie une fois encore Ferry Permadi pour son travail.

La suite

[Mouvements dans l'espace](#) < page précédente – page suivante > [Sources et références](#)

Les auteurs ont besoin de vos retours! Pour discuter de cet article, faire des remarques, poser des questions, ou en remercier l'auteur, répondez à

cette discussion du forum.



AUTHORIZED TRAINING CENTER
EXAM CENTER
USER GROUP



Centre de Formation Mediabox - Adobe et Apple Authorised Training Center.
Déclaré auprès de la Direction du Travail et de la Formation Professionnelle. Conditions Générales de Vente.
Mediabox : SARL au capital de 62.000€ - Numéro d'activité : 11 75 44555 75 - SIRET : 49371646800035
MEDIABOX, 23, rue de Bruxelles, 75009 PARIS - Tel. 01 72 76 16 15

