

Forums Développement Multimédia

mediabox

FORMATIONS

FORUM

WIKI

GOOGLE+

NOUVEAUX TUTORIAUX

Mouvements dans l'espace

Par Monsieur Spi, le 05 janvier 2010

Menu général

[Introduction](#)[Définir le monde](#)[Projection](#)[Détecter les murs](#)[Afficher les murs](#)[Texturer les murs](#)[Sol et plafond](#)[Mouvements dans le plan](#)[Mouvements dans l'espace](#)[Conclusion](#)[Sources et références](#)**Jouer avec les axes**

Il est possible de donner l'illusion de regarder vers le haut et vers le bas, de voler ou de se plaquer au sol ou même de combiner les deux. Notez qu'il s'agit d'astuces et non la bonne manière d'obtenir une simulation réaliste en 3 dimensions.

On ne joue qu'avec les positions de la caméra et de l'écran de projection.

Il ne s'agit pas d'effectuer des calculs supplémentaires mais de déplacer tout simplement les axes de la projection.

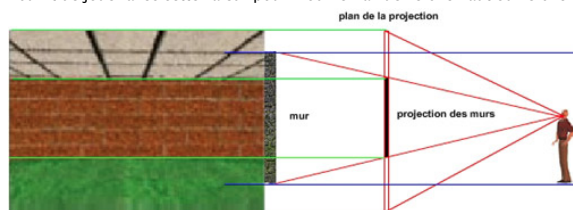
Ainsi décalés la perspective change et on a l'impression de se déplacer dans l'espace.

Le haut et le bas

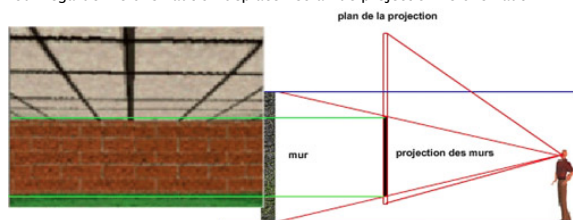
Nous avons défini que l'écran de projection était haut de 200 pixels et que son centre était à 100 pixels.

Nous avons pris ce point comme une référence pour placer notre caméra et tracer les murs, le sol et le plafond.

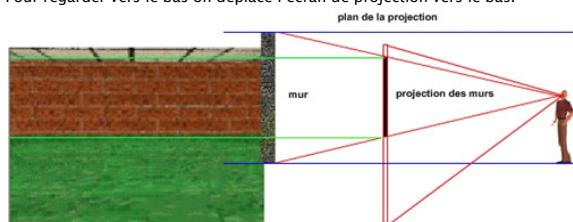
Il suffit de jouer avec cette valeur pour modifier la vue vers le haut ou vers le bas.



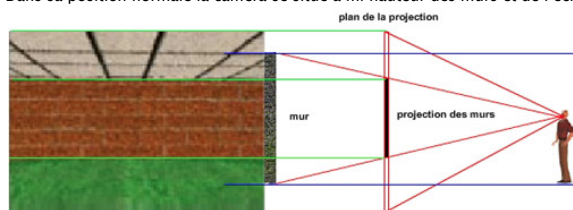
Pour regarder vers le haut on déplace l'écran de projection vers le haut.



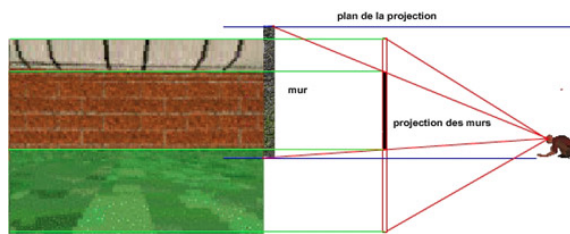
Pour regarder vers le bas on déplace l'écran de projection vers le bas.

**Voler et se coucher**

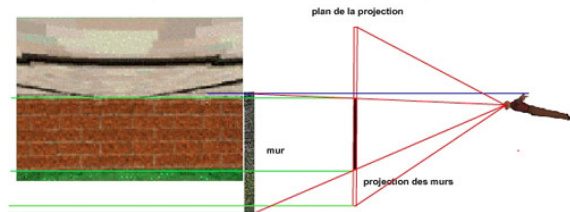
Dans sa position normale la caméra se situe à mi hauteur des murs et de l'écran de projection.



Pour se coucher il faut réduire la position de la caméra et également celle de l'écran de projection.



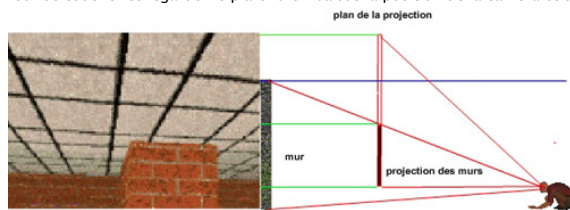
Pour voler il faut augmenter la position de la caméra et également celle de l'écran de projection.



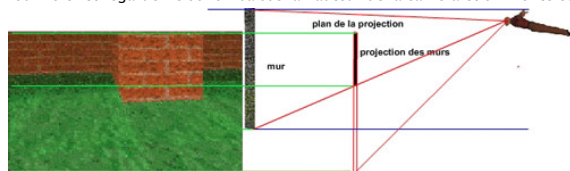
Il faut cependant limiter la hauteur maximale (hauteur des murs) et minimale (0) que peut atteindre la caméra pour éviter de faire la faire passer au travers du sol ou du plafond.

On peut également combiner les deux effets en déplaçant l'écran de projection et la hauteur de la caméra simultanément.

Pour se coucher et regarder le plafond on baisse la position de la caméra et on monte celle de l'écran.



Pour voler et regarder le sol on baisse la hauteur de la caméra et on monte celle de l'écran.



La suite

[Mouvements dans le plan](#) < [page précédente](#) - [page suivante](#) > [Conclusion](#)



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

