

## Forums Développement Multimédia



FORMATIONS

FORUM

WIKI

GOOGLE+

NOUVEAUX TUTORIAUX

## Sources et références

Par Monsieur Spi, le 05 janvier 2010

La théorie

[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](#)

La pratique

[Introduction](#)  
[Raycaster simple](#)  
[Appliquer des textures](#)

## Les formules de Maths

Voici les formules mathématiques de référence, elles vous seront utiles quel que soit le langage dans lequel vous souhaitez programmer.

Les vecteur (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Vecteur>)  
 sinus/cosinus/tangente ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Fonction\\_trigonometrique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fonction_trigonometrique))  
 Thalès ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9or%C3%A8me\\_de\\_Thal%C3%A8s](http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9or%C3%A8me_de_Thal%C3%A8s))  
 Pythagore ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9or%C3%A8me\\_de\\_Pythagore](http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9or%C3%A8me_de_Pythagore))  
 Distance ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Distance\\_entre\\_deux\\_points\\_sur\\_le\\_plan\\_cart%C3%A9sien](http://fr.wikipedia.org/wiki/Distance_entre_deux_points_sur_le_plan_cart%C3%A9sien))  
 Interpolation linéaire ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Interpolation\\_lin%C3%A9aire](http://fr.wikipedia.org/wiki/Interpolation_lin%C3%A9aire))  
 Pondération ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Pond%C3%A9ration\\_inverse\\_%C3%A0\\_la\\_Distance](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pond%C3%A9ration_inverse_%C3%A0_la_Distance))  
 Conversion degrés/radians sur Flash : radians = degrés \* Math.PI/180

La plupart de ces formules et leurs mises en situations sont disponibles sur le [wiki de Médiabox](#)

## Les sources et références

Les meilleures docs que j'ai trouvé autour du sujet ou des formules abordées plus haut, il se peut que j'en ai raté, n'hésitez pas à me le faire savoir.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Raycasting> [<http://fr.wikipedia.org/wiki/Raycasting>]  
<http://zupi.free.fr/PTuto/index.php?ch=ptuto&p=ray> [<http://zupi.free.fr/PTuto/index.php?ch=ptuto&p=ray>]  
<http://www.permadi.com/tutorial/raycast/index.html> [<http://www.permadi.com/tutorial/raycast/index.html>]  
<http://dswolf.universfantastiques.org/wiki/doku.php?id=raycasting:raycasting> [<http://dswolf.universfantastiques.org/wiki/doku.php?id=raycasting:raycasting>]  
<http://www.supinfo-projects.com/fr/2005/raycasting/introduction/> [<http://www.supinfo-projects.com/fr/2005/raycasting/introduction/>]  
<http://www.massal.net/article/raytrace/page1.html> [<http://www.massal.net/article/raytrace/page1.html>]  
<http://tigcc.ticalc.org/tut/raycasting.html> [<http://tigcc.ticalc.org/tut/raycasting.html>]  
<http://www.academictutorials.com/graphics/graphics-raycasting-ii.asp> [<http://www.academictutorials.com/graphics/graphics-raycasting-ii.asp>]  
<http://www.rebolfrance.info/org/articles/raycasting/raycasting.html> [<http://www.rebolfrance.info/org/articles/raycasting/raycasting.html>]  
<http://www.gamedev.net/reference/articles/article872.asp> [<http://www.gamedev.net/reference/articles/article872.asp>]  
<http://tonypa.nicoptere.net/> [<http://tonypa.nicoptere.net/>]

## Raycasters (codes source)

Il existe quelques tests de raycasters que vous pouvez (devriez !) étudier en complément de ce tutorial.

Par exemple le code source des moteurs officiels complets de Doom et de Wolfenstein 3D sont distribués gratuitement par IDsoftware ☺

<http://www.badsectoracula.com/peponi/rayfaster2/> [<http://www.badsectoracula.com/peponi/rayfaster2/>]  
<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/hobby.html> [<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/hobby.html>]  
<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/doomsrc.zip> [<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/doomsrc.zip>]  
<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/quakesrc.zip> [<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/quakesrc.zip>]  
<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/kartsrc.zip> [<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/kartsrc.zip>]  
<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/quakehighres.zip> [<http://esl.eng.ohio-state.edu/~rac/quakehighres.zip>]  
<ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/> [<ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/>] (les sources officielles de ID Software)  
[http://www.gotoandplay.it/\\_articles/2006/09/maze.php](http://www.gotoandplay.it/_articles/2006/09/maze.php) [[http://www.gotoandplay.it/\\_articles/2006/09/maze.php](http://www.gotoandplay.it/_articles/2006/09/maze.php)]  
<http://gimme.badsectoracula.com/rayfaster/> [<http://gimme.badsectoracula.com/rayfaster/>]  
<http://lab.andre-michelle.com/raycaster-v3> [<http://lab.andre-michelle.com/raycaster-v3>] (sources : <http://recycle.andremichelle.com/as2/packages.zip>)  
<http://recycle.andremichelle.com/as2/packages.zip> [<http://recycle.andremichelle.com/as2/packages.zip>]  
[http://www.strille.net/works/raycasting\\_v2.html](http://www.strille.net/works/raycasting_v2.html) [[http://www.strille.net/works/raycasting\\_v2.html](http://www.strille.net/works/raycasting_v2.html)]  
<http://hbric.sourceforge.net/> [<http://hbric.sourceforge.net/>]  
<http://bruce-lab.blogspot.com/2009/08/adobe-alchemy-ray-caster-port.html> [<http://bruce-lab.blogspot.com/2009/08/adobe-alchemy-ray-caster-port.html>]  
<http://www.benjoyce.com/code/demos/canvascape/> [<http://www.benjoyce.com/code/demos/canvascape/>]  
<http://www.rustycarcade.com/blog/read/33/Ray-Casting-Tutorial> [<http://www.rustycarcade.com/blog/read/33/Ray-Casting-Tutorial>]

La suite

[Conclusion](#) < page précédente



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

