



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu de shoot 3ème personne en vue du dessus (à partir de page 25)

Subject: Re: Création d'un jeu en vue isométrique (et présentation au passage)

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 21/5/2015 11:06:37

Pour de l'iso en fausse 3D, c'est relativement facile : la caméra doit être réglée en Ortho et avoir une rotation de 45° sur l'axe Z et 30° sur l'axe X. Une autre approche est de donner une inclinaison de $26,6^\circ$ (soit arctangente de 0,5) : la perspective n'est alors pas isométrique à proprement parler, mais le rapport largeur / hauteur est pile de 2:1, ce qui simplifie la vie dans les déplacements de sprites. Ce n'est pas forcément utile dans le BGE, mais autant le mentionner.

Ensuite, une fois que tes images sont bakées et mappées sur tes sprites rectangulaires, la caméra du jeu est encore plus simple : vue Ortho, pas de rotation, et tu déplaces les sprites dans le plan perpendiculaire à l'axe de la caméra. Il faut simplement calculer les déplacements sur X et Y en fonction de l'angle, et c'est de la trigo de base (c'est peut-être même géré par l'API du BGE).

Bref, ce n'est pas bien compliqué à priori, il faudrait que tu précises un peu ton problème, comment tu procèdes et ce que tu obtiens.

Par contre, je ne suis pas convaincu que ce soit plus simple à mettre en place qu'un FPS. Il faut créer un système intelligent de gestion de la profondeur, baker les sprites en avance, etc. alors qu'en 3D, tu te contentes de placer tes assets directement dans la scène.

EDIT : pour éditer un message, il suffit de le copier-coller avant. Tu perds les balises, mais comme ton message n'en contient pas, pas de problème.