



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

**Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord**

**Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 17/1/2020 19:16:55

Ça chauffe par ici ! Dégagez pas les flèches enflammées non plus !

Juste pour rebondir sur la vision périphérique (quand tu dis que tu vois ta main en périphérie). En photo ou en vidéo, on reproduit au mieux la perspective perçue par l'œil humain avec un objectif 50mm (en plein format). Vous noterez d'ailleurs que Blender utilise une valeur par défaut de 50mm pour la longueur focale de la caméra.

Or, sur un écran on a un champ de vision restreint avec une telle longueur focale, comme si on regardait à travers une fenêtre. Donc on coupe la vision périphérique. Admettons qu'on s'arrête à l'angle maximal permettant la discrimination des couleurs (je n'ai pas fait le calcul d'angle exact...).

[http://legacy.futura-sciences.com/uploads/tx\\_oxcsfutura/comprendre/d/images/667/vision\\_043g.jpg](http://legacy.futura-sciences.com/uploads/tx_oxcsfutura/comprendre/d/images/667/vision_043g.jpg)

Si en vrai tu vois ta main en périphérie (vision monoculaire ?), il y a de très fortes chances qu'à travers l'écran ce ne soit pas le cas. Donc techniquement, en jeu on ne devrait pas la voir non plus.

Gentil, tout doux !

C'était pour apporter un peu de précision qui pourra éventuellement s'avérer utile pour la suite aussi.