



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS horreur - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: DeadSigns FPS horreur - Reprise du développement

Posté par: Hook

Contribution le : 28/3/2020 11:03:25

Ouai pour le jeu en anglais il faudrait peut-être les faire une fois que j'aurais mis en place le systèmes de langues dans le jeu. C'est pas compliqué à implémenter, j'avais mis ça pour plus tard mais du coup autant le faire le plus tôt possible je pense ! Comme ça en fonction de la vidéo on pourra mettre la langue qu'on veut.

Hmm oui je suis d'accord avec toi pour la post-prod, bon la c'est lié aux réglages de l'ambiance du matin qui sont un peu forcé en effet coté bloom

En fait le jeu possède des ambiances qui s'affichent en fonction de l'heure de la journée, et elles sont pas forcément travaillés pour le moment. Mais je retiens coté bloom faudra jauger ça parce que c'est vrai que niveau netteté la

Le bokeh j'imagine que tu parles de la texture lens un peu qui s'affiche à la lumière, c'est lié au bloom aussi. Je peux mettre une texture dessus et suivant si les zones de l'écran sont lumineuses il affiche cette texture. Si tu parles bien de ça:

<https://i.imgur.com/MS8ICTx.jpg>

Je prends note de tout ça pour la vidéo de Dimanche merki !

++