



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Projet Darwin (nom temporaire)**

**Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)**

Posté par: Thewada

Contribution le : 9/9/2020 14:01:44

La pièce où se trouve mon écran est dans une relative obscurité.

-Il y a peut-être déjà un problème de contraste.

C'est dû au fait que tu utilises un fond noir, et des lignes très fines blanches. Il y a le même problème en typo, donc tu peux tester avec un éditeur de texte, le remplir de texte blanc sur fond noir, en général c'est fatigant et pas lisible. L'astuce consiste en fait en baisser le contraste, donc le noir devient plus gris, et le blanc aussi. Même de 5-10% ça sera mieux. Si tu fais le test, toujours avec le texte, et que tu as pu lire une page sans te fatiguer c'est que c'est bon et tu peux transférer sur le jeu.

-Une fois que ça devient plus lisible, tu pourrais augmenter la taille des lignes des Cellules.

-Quand il y a collision ça pourrait être bien de le montrer, avec des petites textures. Je crois que ça aiderait.

-Le fait qu'on voit passer les créatures dessus/dessous n'aide pas non plus à capter, on est dans quel plan? Soit tu fais une plus grande opacité dans le corps de la cellule principale, soit tu affines la collision.

-Quand les Cellules bougent, tu pourrais aussi faire des anims de textures pour indiquer ce mouvement. Ça pourrait rendre la chasse plus lisible, et visuellement plus sympas.

-Faire un effet aussi quand la créature a mangé quelque chose, où se fait manger.

-Pour l'instant je ne sais pas à quoi correspondent les petits carrés colorés si je ne lis pas ton post sur le bc.

-Si tu veux changer le visuel pourquoi pas, fait toi peut-être plusieurs propositions, sous gimp ou quoi, et vois si ça devient plus clair.

Tu aurais:

-le fond nuage noir

-le fond gris1

-la créature gris2

-le contour Creature gris3

-les obstacles gris4

-les protocarottes oranges

Pas mal de gris quoi. Tu connais Itten? Il a enseigné la couleur à son époque et proposait de mélanger des couleurs pour faire du gris. Un des exercices pour comprendre un des multiples contrastes consistait à faire une grille de carrés, et de remplir ces carrés aléatoirement avec des gris. Ça permettait de voir en gros si les couleurs (desaturées ici donc grises) se bouffaient entre elles, se neutralisaient, ou s'intensifiaient. Ça peut être une bonne pratique à faire pour tester tes compositions.

Tu n'es pas obligé de prendre des gris à intervalles réguliers si tu as bien compris,

pas (100 - 75 - 50 - 25 - 0)  
mais(95 - 80 - 65 - 25 - 10)

J. Itten / couleur / palette / contraste / valeur

C'était des idées en vrac et spontanées, tu prends ce que tu veux.

++