

[NdT : Ceci est une traduction française libre et non officielle du "Factorio Friday Facts" n°243]

Le nouveau tileset (ensemble des décors) de l'interface graphique (par Albert)

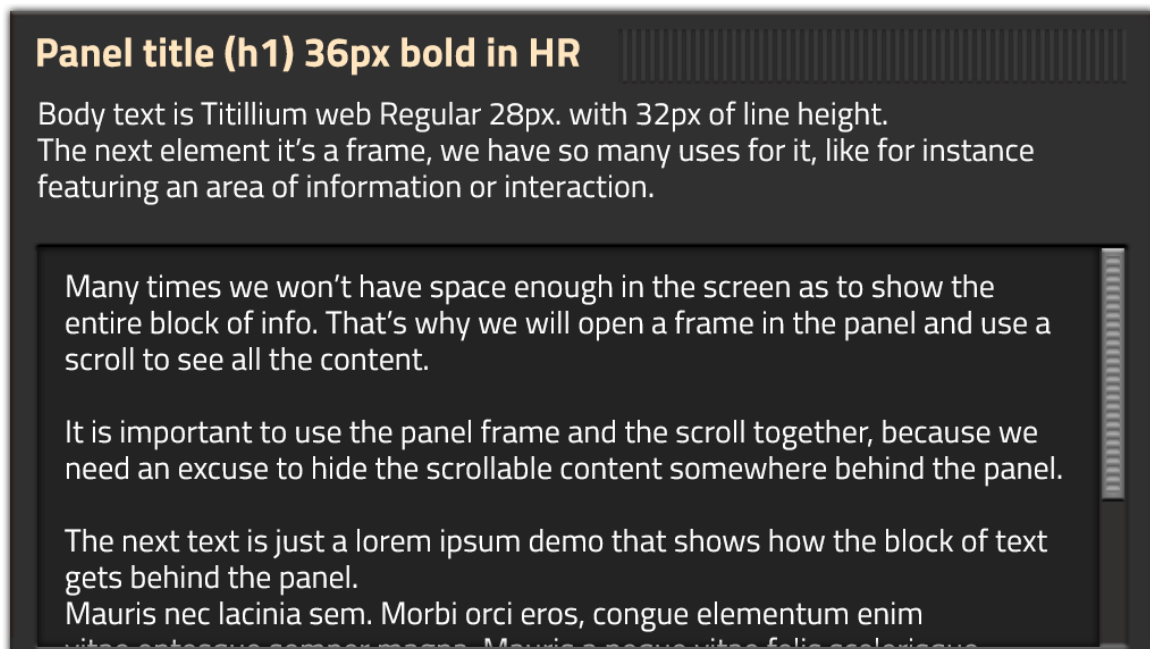
Le processus d'évolution de l'interface graphique évolue lentement mais régulièrement. En fabriquant de nouvelles maquettes, en repensant les vieux mécanismes et en recevant les commentaires appropriés de différentes personnes, les pièces se mettent en place.

Je commence à me sentir très confiant avec le contraste et les tailles de police. La conversion de la haute résolution à la résolution normale fonctionne également très bien. Ces sujets sont très importants pour aller de l'avant.

Ci-dessous vous pouvez voir une démo avec l'état actuel de la nouvelle interface graphique. Tous les widgets n'y sont pas encore montrés, mais ce document nous aide beaucoup pour définir les éléments futurs. Prendre de la hauteur facilite beaucoup les modifications importantes pour une meilleure cohérence et consistance, sans parler de tester n'importe quel type de police, en particulier les jeux de caractères qui ne sont pas latins, un sujet auquel je n'ai pas encore trop prêté attention.

Ce document est également utilisé pour créer le tileset général et voir comment il se comporte dans notre moteur. C'est un travail en cours, et nous peaufinons constamment les détails. Beaucoup de choses vont encore changer pendant le processus. Dans l'ensemble, vous pouvez voir ici un aperçu de l'interface graphique de Factorio à venir.

Je tiens également à mentionner que nous prenons en considération les 8% de la population qui ont des problèmes de vision des couleurs. Ce sujet est encore très nouveau pour nous, mais nous cherchons des solutions à différentes conditions.



Sliders



Slider button



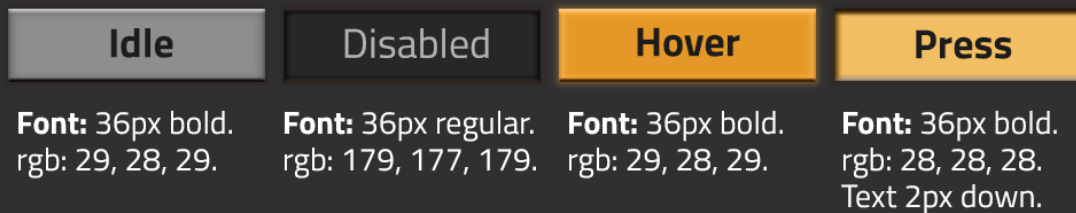
Editable display



Font: Titillium Regular 24px. rgb: 29, 28, 29.

i This blue text is called Info text. Used in the help/info overlay. It's just a body text with rgb: 117, 218, 251. and blue panel tileset. This text can be used also in a normal background, like above. Always with icon. The horizontal lines separating this blue panel are just another use of the frame.

Text button



Notice the subtle dust gradient wrapping the button. On hover state this dust transforms to glow. This behavior will try to be consistent with all the widgets on hover. Like for instance, the technology cards.

Confirm button



* Confirm button will be located always at the right side. Its function is to accept and move to the next screen.

Back button



* Located always at the left side. Navigational use only.

Cancel button



Font: 36px bold.
rgb: 29, 28, 29.

Font: 36px regular.
rgb: 253, 168, 168.

Font: 36px bold.
rgb: 29, 28, 29.

Text 2px down.



Font: 36px bold.
rgb: 29, 28, 29.

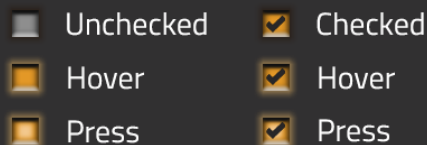
Font: 36px regular.
rgb: 179, 177, 179.

Font: 36px bold.
rgb: 29, 28, 29.

Font: 36px bold.
rgb: 28, 28, 28.
Text 2px down.

Notice the subtle dust gradient wrapping the button. On hover state this dust transforms to glow. This behavior will try to be consistent with all the widgets on hover. Like for instance, the technology cards.

Checkboxes



Switch



Radio buttons. (heading h2= 28pt bold)



Tabs 4



This tab system is designed for the options panel. It works inside a frame and it uses its own background, lighter than the normal panel. Any widget should be compatible with this background.

The inactive tab texture is the same as a normal button. The only difference with a button are the rounded top corners and the shadow casted by the active page bottom.

Loading bar



Loading sprites ...

Slots



Idle Hover Press Icon y-2px

We use slots only with "real" items. Those are the interactive ones, you can move them. Like in the Quickbar or the Inventory.

Filters



Stickers



Idle Hover Press Icon y-2px

A sticker is a representation of an item, but not the item itself. We use them as a reference to the item. Like in a recipe.

Crafting button



Idle Hover Press Group Icon y-2px

Crafting buttons are mainly used in the crafting window. Those are like stickers (representation of an item) but you can press the button.

Virtual slot



Idle Hover Press Icon y-2px

A slot that contains a virtual item. Like for example the logistic requests. The difference with the sticker is that a virtual slot can be pressed in order to open the filters menu.

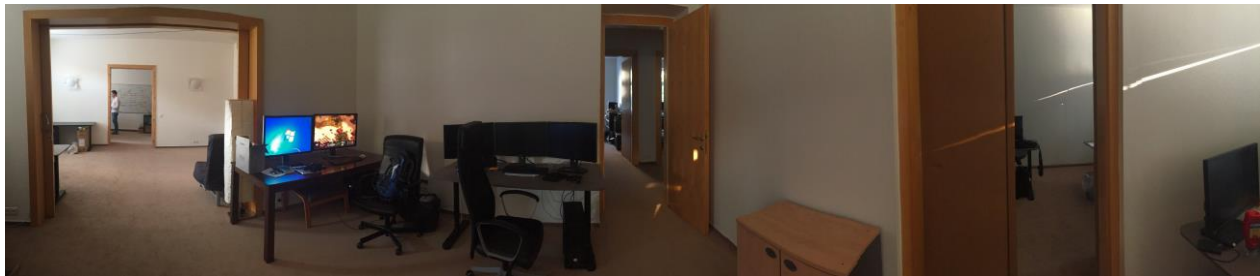
[NdT : Désolé, je n'ai pas eu le temps de traduire tous les petits textes dans les images ci-dessus, mais n'hésitez pas à me contacter si cela vous intéresse...]

Nouveaux bureaux (par kovarex)

Le déménagement vers nos nouveaux bureaux s'est mieux passé que prévu, et avec le nouveau tapis, il est confortable.



(voici Albert...)





Nous utilisons actuellement environ 40% de l'espace disponible, il y a donc une marge de croissance si nécessaire.

Faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre forum.