

[Note du traducteur : ceci est une traduction en français libre et non officielle du FFF paru sur le [forum](#)]



## Friday Facts N°320

# Correction des couleurs

Posté Albert et V453000

le 08/11/2019

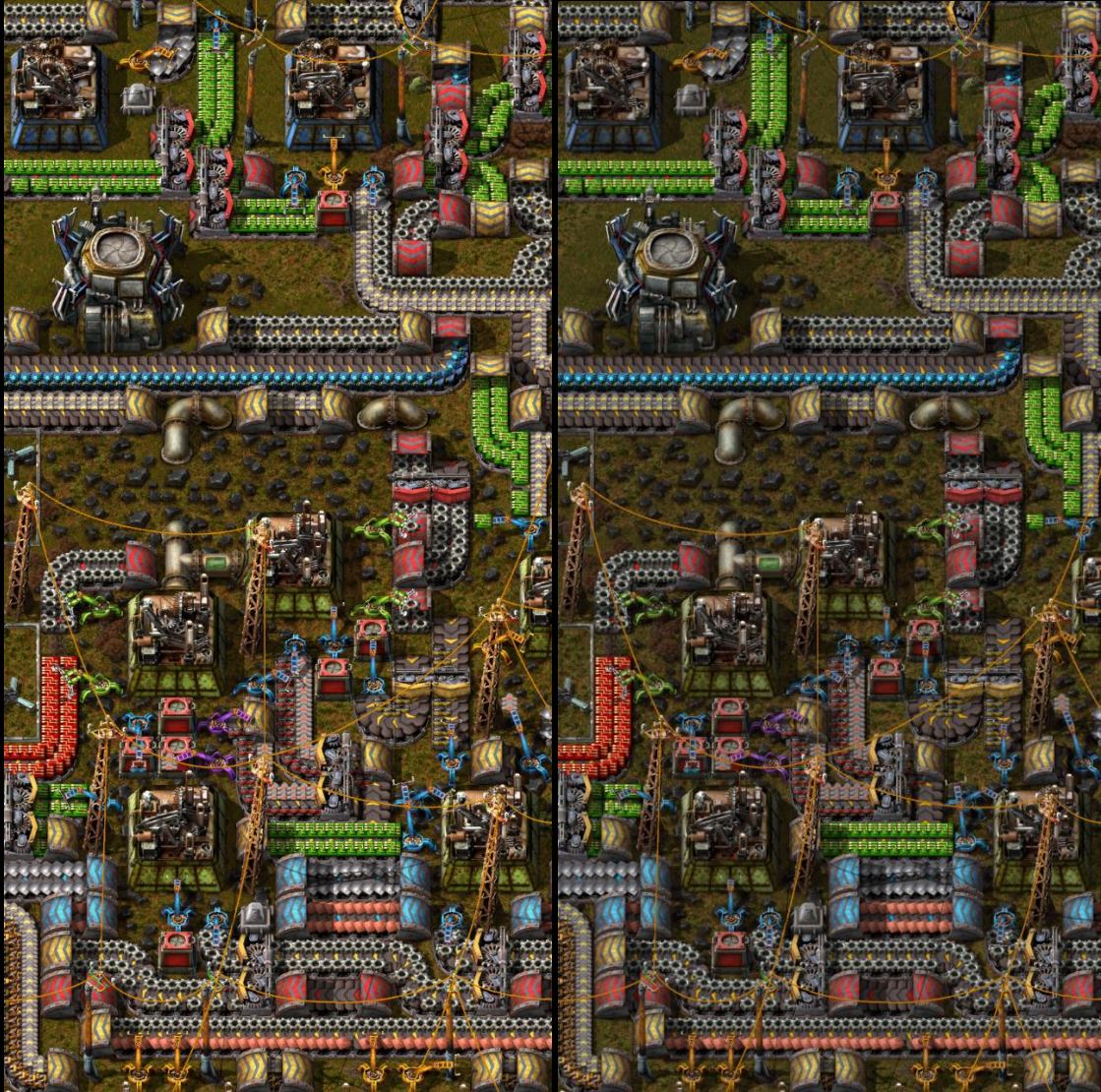
### **Correction des couleurs** (par Albert et V453000)

Factorio est dans un état qui, même s'il n'est pas encore terminé, est très proche de sa version 1.0. Cela signifie que la plupart du travail est fait et que nous polissons le jeu afin de le rendre plus brillant. C'est ce que nous faisons depuis deux semaines. Littéralement pour le rendre brillant.

Depuis des années, je voulais faire ce travail de post-production. Mais je n'ai pas osé le faire avant que la plupart des graphiques soient terminés. J'avais peur de briser la cohérence du design et de notre chaîne de production. Maintenant, c'est différent. Il n'y a plus que quelques entités à redessiner et quelques autres choses à faire, mais en général ces détails manquants n'affectent pas la possibilité de travailler sur la post-production.

Factorio est un jeu sombre. Je veux dire conceptuellement. Toutes ces choses sur l'industrialisation d'une planète, la pollution d'un monde entier juste pour une usine et le meurtre de tous ses habitants ne sont pas précisément des concepts heureux, remplis de lumière. Ce [vieil article](#) pourrait mieux expliquer ce que je pense de ce concept. Mais l'aspect du jeu était sombre, trop sombre. Nous l'avons donc nettoyé sans trahir son esprit. Comme la restauration d'un vieux tableau.

[NdT : pour avoir une comparaison plus évidente, via une juxtaposition entre les deux versions après/avant, je vous conseille d'aller directement sur le [forum](#)]



La différence peut être subtile, mais très efficace. Nous avons ajouté plus de lumière, et un peu de saturation des couleurs. Ajouter ces changements globaux à l'ensemble de la collection de sprites n'est pas une tâche facile. De nombreux sprites ont été très affectés par cette correction générale. V453000 a fixé individuellement les sprites et icônes cassés afin de garder la cohérence avec le nouveau contexte.

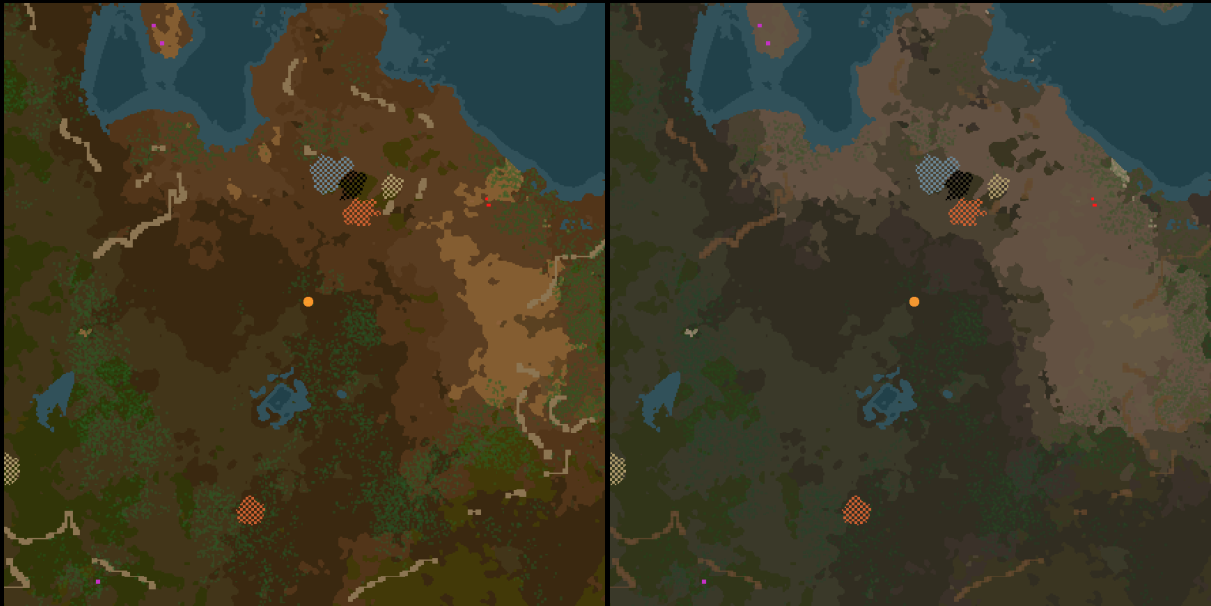
Nous avons profité de l'occasion pour travailler un peu plus loin sur le terrain. Non seulement cette correction de couleur a été appliquée, mais le contraste et l'intégration avec les autres terrains ont également été améliorés. Aussi expérimenter avec la couleur des arbres, en essayant d'obtenir une impression plus colorée, avec l'excuse d'une planète étrangère. Je dois dire que le mod [Alien Biomes](#) m'a - un peu - ouvert l'esprit pour expérimenter avec la couleur un peu plus loin.



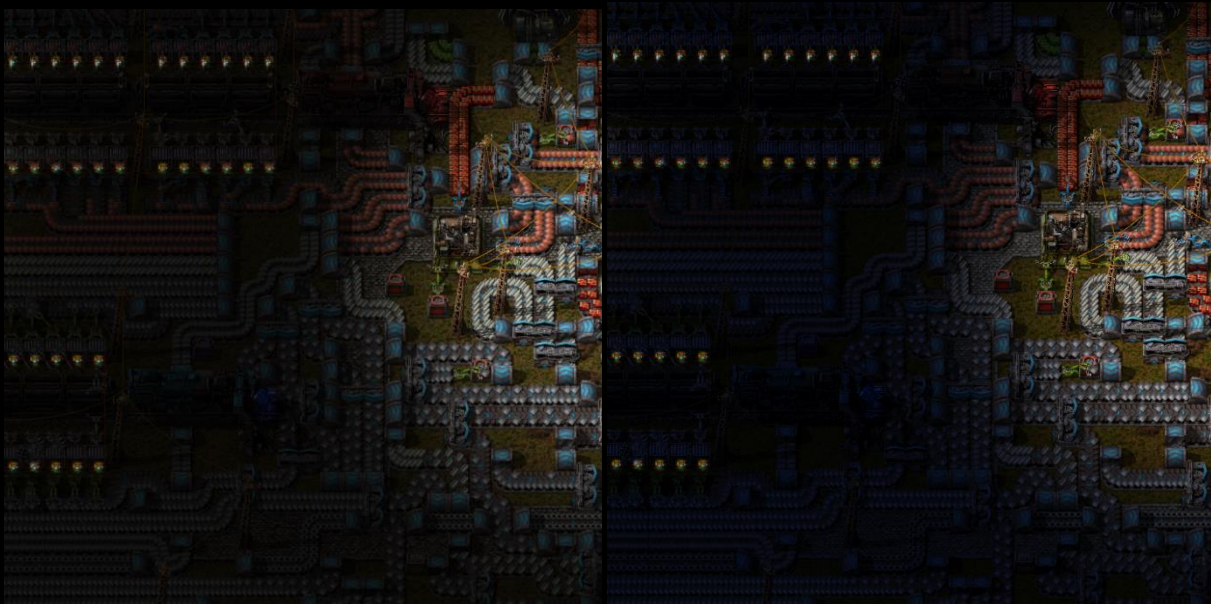
Afin de briser cette sensation générale de brun, nous avons ajouté une tonalité plus orangée au biome du sable. Là, vous pouvez voir plus de différences. Aller plus loin vers des couleurs trop saturées est dangereux, après tout, le terrain est un fond qui devrait fournir un contraste bon et confortable avec les entités et les icônes.



Toucher les couleurs du terrain signifie aussi toucher les couleurs de la carte. Nous avons tenu à conserver la visibilité de l'information cartographique et la similitude avec le terrain. Le résultat est un aspect plus vivant dans tout le jeu.



On a aussi retouché la nuit. Grâce à posila et Wheybags, nous pouvons utiliser les LUTs (Lookup tables [NdT : ou Tables de correspondance]) pour modifier dynamiquement les couleurs. Au lieu de jouer avec le canal alpha d'un calque noir plein sur le jeu. Maintenant, nous pouvons progressivement passer à une palette de couleurs différente pour la nuit, avec plus de contrôles. Ainsi, les couleurs perdent leur saturation et deviennent plus bleues et froides. C'est important, parce qu'une partie de l'obscurité ennuyeuse du jeu vient de cette couche noire.



Nous sommes encore en train d'expérimenter avec cette LUT, et les transitions des cycles jour/nuit. Je suis presque sûr aussi que je devrai toucher les couleurs de la carte pour des détails manquants et des réglages fins. Il est possible qu'il y ait une entité qui ne soit pas dans sa plus belle forme avec ces nouvelles palettes de couleurs, et peut-être que nous continuerons à peaufiner le terrain. Mais je suis très confiant avec ces ajouts et je suis vraiment sûr que ces changements amélioreront l'expérience de jeu de Factorio. Après avoir joué avec ces couleurs, le sentiment est bon. J'espère que vous verrez les choses de la même façon.

## **Mise à jour des mods** (par V453000)

En changeant les couleurs de tous les graphismes du jeu, la plupart des mods ne seront plus en harmonie. Nous avons utilisé des scripts pour appliquer les LUT à la plupart des images, et l'un d'entre eux est prêt à être cloné ou téléchargé [ici](#) par les auteurs de mods, ainsi que les informations pour lesquelles des LUT sont utilisées en fonction des éléments du jeu, sauf pour les tuiles de terrain, les fils électriques et les combinateurs qui ont été adaptés manuellement.

Pour un support technique n'hésitez pas à me contacter directement. Vous obtiendrez une réponse plus rapide en m'envoyant un message (v453000#1894) sur le [Discord de Factorio](#).

Nous avons encore du travail à faire sur les LUTs, donc ils ne seront pas prêts pour une publication avant quelques temps.

Comme toujours, faites-nous savoir ce que vous en pensez sur notre [forum](#).

[Discuter sur nos forums](#)

[Discuter sur Reddit](#)

[NdT : Traduit avec l'aide de [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator)]