

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

Factorio

Friday Facts N°354 - Fête du lancement et commutateur d'alimentation électrique en haute résolution

Posté par *Klonan, V453000 et Dom* le 03/07/2020

La fête du lancement (par Klonan)

Pour célébrer le lancement du jeu plus tard cet été (plus que 6 FFF à venir !), nous avons décidé d'organiser une fête ! Elle aura lieu au même endroit que notre fête du million de ventes (FFF-192). Elle aura lieu le vendredi 4 septembre 2020, au [Žluté Lázně](#), ici à Prague.

Nous invitons beaucoup de gens à la fête, comme d'autres développeurs de jeux tchèques, des Youtubers, et bien sûr nous serons là. Comme nous voulons que vous (les fans) puissiez venir, nous avons quelques billets à vendre. La raison pour laquelle nous les vendons, plutôt que de les donner, est pour éviter que des "messagers" ne nous disent qu'ils viendront alors qu'ils n'en ont pas l'intention. Vous pouvez acheter un billet [ici](#).

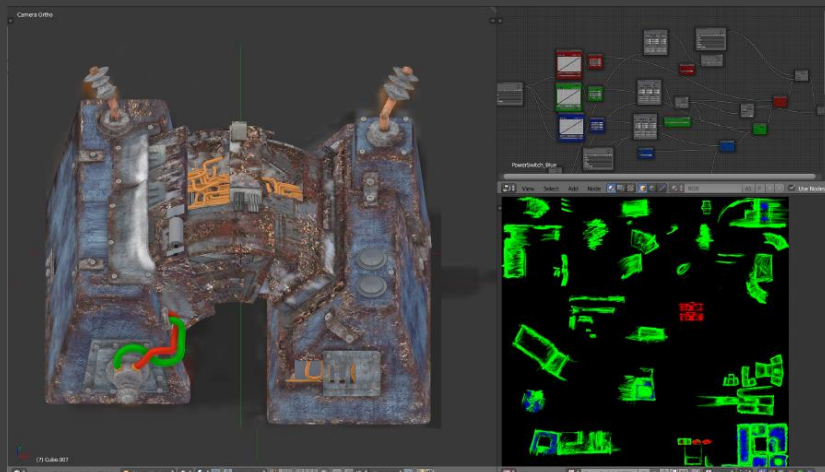
Si la pandémie COVID-19 est peut-être "terminée" ici en République tchèque ([les Tchèques organisent une "fête d'adieu" pour la pandémie](#)), la réalité est que la situation pourrait changer très rapidement. Il est probable que beaucoup ne pourront pas venir en raison des restrictions de voyage, ou que nous devons même annuler l'événement. Veuillez garder cela à l'esprit lorsque vous envisagerez de venir.

Nous espérons que tout se déroulera en notre faveur et nous sommes impatients de vous rencontrer.

Commutateur d'alimentation électrique en haute résolution (par V453000 et Dom)

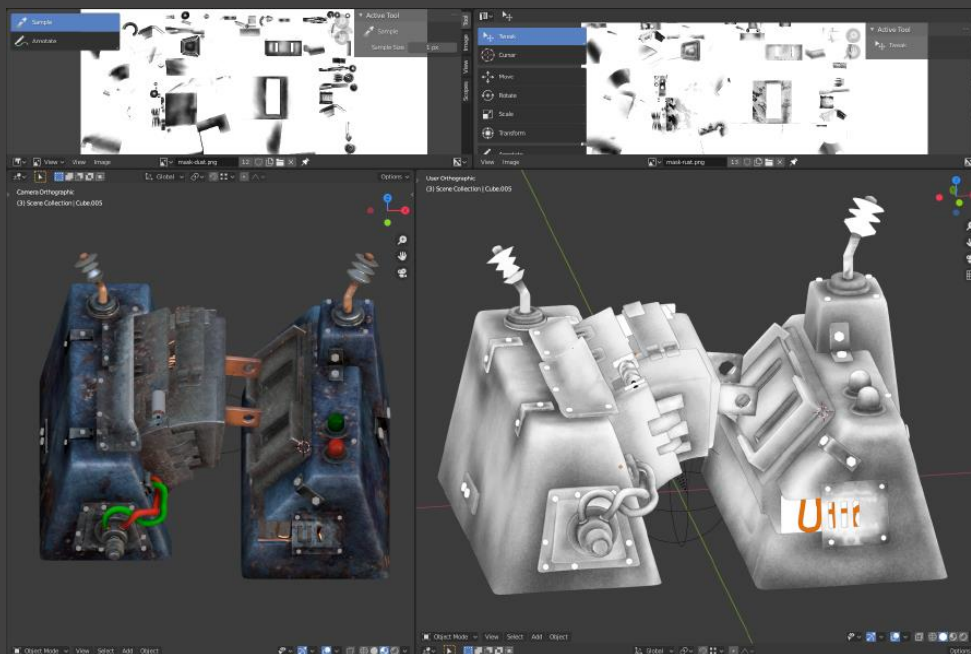
Une des entités restantes qui n'a pas encore reçu l'amour d'une mise à jour haute résolution est le commutateur d'alimentation électrique. Il a attendu si longtemps, principalement parce que nous n'étions pas sûrs de sa conception et parce que ce n'est pas une entité très fréquemment utilisée. Cependant, après tout ce temps, nous n'avons pas de meilleures idées pour la conception, donc nous préférons ne pas la modifier de manière significative. Et bien sûr, nous avons maintenant d'autres choses plus prioritaires dans notre assiette, donc retravailler une entité peu utilisée ne semble pas trop pragmatique.

À part cela, le fichier source 3D est un vrai fouillis, ce qui n'est pas surprenant puisque c'est la première chose (FFF-102) sur laquelle j'ai travaillé pour Factorio. À l'époque, j'essayais de créer un système de peinture de texture où nous pourrions peindre des masques RGB au lieu de masques en niveaux de gris, pour contrôler plusieurs canaux en même temps.



Non seulement ce n'était pas aussi utile que je le pensais (il était plus efficace pour moi de m'habituer à passer d'une texture à l'autre), mais malheureusement, cela a également provoqué un problème dans Blender, et la scène se plante fréquemment.

Heureusement, j'ai pu combiner les atouts de Blender 2.8, qui me permettait de peindre des textures mais pas de les rendre, et de Blender 2.79, qui me permettait de les rendre mais pas de les peindre. Si vous avez suivi de près le développement de Blender, votre première question est probablement de savoir pourquoi nous n'utilisons pas la version 2.8 telle qu'elle est sortie depuis un certain temps déjà.



Notre flux de travail est assez spécifique et les premières versions de la 2.8 ne prenaient tout simplement pas en charge toutes les fonctionnalités obscures que nous utilisons. De plus, nous avons beaucoup d'outils et de scripts qui seraient probablement cassés avec la 2.8, et finalement, elle est arrivée si tard dans notre cycle de développement que nous ne pouvons pas nous permettre d'être simplement incertain de notre logiciel, vu que la 2.8 introduit toutes sortes de nouveaux changements. Nous sommes très impatients de passer à la version 2.8 après la version 1.0.



Nous avons ici une version haute résolution du commutateur, y compris une version détruite de Dominik, notre spécialiste des vestiges. Au fait, le commutateur d'alimentation était en fait l'une des premières entités pour lesquelles nous avons des sprites en haute résolution. Je les avais préparés peu après avoir terminé le commutateur il y a des années. Cependant, la façon dont nous créons les entités haute résolution n'a été vraiment établie que peu de temps après, donc elle ne conviendrait plus aujourd'hui.

Nous prévoyons de publier la mise à jour du commutateur d'alimentation la semaine prochaine.

[Discutez sur nos forums](#)

[Discutez sur Reddit](#)

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