

# Les graphismes dans les jeux vidéo à travers l'histoire

LECTURE

NIVEAU  
Intermédiaire

NUMÉRO  
B2\_2043R\_FR

LANGUE  
Français





## Objectifs

- Lire un texte à propos de l'évolution des graphismes dans les jeux vidéo
- Apprendre à parler de graphisme à 2 dimensions et à 3 dimensions
- S'entraîner à vous exprimer sur le sujet





L'évolution des **graphismes** dans les **jeux vidéo** à travers le temps est directement liée aux **avancées technologiques**.

Au tout début, l'expérience sensorielle offerte est limitée, mais de nouvelles technologies sont rapidement mises au point, garantissant aux joueurs une stimulation **visuelle** en constante évolution.

Faites vous partie de celles et ceux qui ne peuvent pas se passer de jeux vidéo ?



## Révisons le vocabulaire

**Graphismes**

**Photoréaliste**

**Stimulation  
sensorielle**

**Paradigme**



**Vidéoludique**

**Sprites**

**Monde virtuel**

**Monochrome**

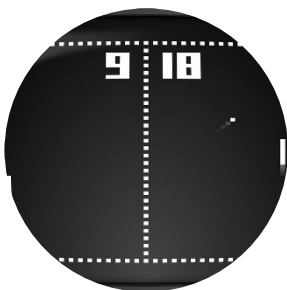
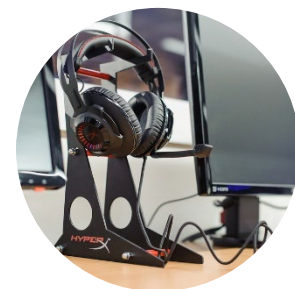


## Mise en contexte



L'industrie **vidéoludique** s'occupe de la conception, de la production et de la commercialisation des jeux vidéo.

Le **monde virtuel** est un monde créé artificiellement par un logiciel informatique.



Les graphismes **monochromes** sont moins stimulants visuellement.

Le niveau de **stimulation sensorielle** d'un jeu vidéo est important.





## Mise en contexte



Les **graphismes** des jeux vidéo deviennent de plus en plus réalistes.

Un **paradigme** est une structure conceptuelle.



Les **sprites** sont des images en deux dimensions.

Une image **photoréaliste** ressemble à la réalité.





## Lecture

À la base, l'objectif des jeux vidéo est d'arriver à créer un rapprochement entre le monde virtuel et la réalité avec éléments de plus en plus réalistes. Cet objectif ne se limite pas à l'aspect visuel, mais requiert effectivement l'intégration de la physique, la gestion de la vitesse, etc.

Les graphismes présents dans les jeux sont le meilleur indicateur du niveau de leur technologie.



Quelle vraisemblance!

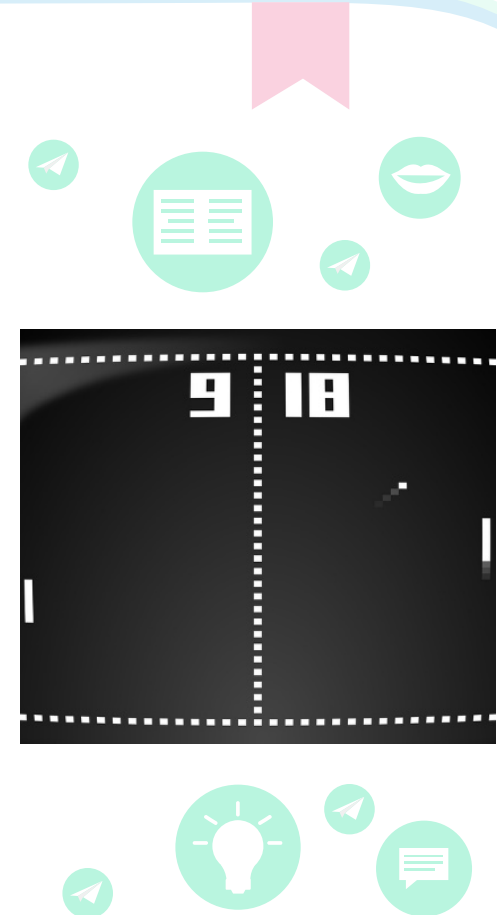


## Lecture

Au tout début, le simple fait d'arriver à faire bouger un faisceau lumineux sur un écran représentait un exploit considérable.

Le jeu **Pong** est l'un des premiers jeux d'arcade et se limite à un graphisme monochrome. Bien que la télévision en couleur existait, il a fallu du temps avant d'intégrer les couleurs aux graphismes des jeux vidéos.

L'un des premiers avancements à ce niveau est de placer une feuille de plastique translucide par-dessus le fond noir et blanc. Aux alentours des années 80, les graphismes de couleur deviennent la norme et **Pac Man** a beaucoup de succès.







## Lecture

Il existe, à ce moment-là, d'autres moyens que les pixels de présenter une image sur un écran. Il s'agit des deux paradigmes : Raster et Vecteur.

Dans le format raster, les formes et les images apparaissent visuellement par l'association de cellules organisées en lignes et en colonne sous forme de grilles. Les graphismes vecteurs quant à eux fonctionnent de façon similaire à un oscilloscope.

La représentation vectorielle étant constituée de points, de lignes, de courbes et de polygones, elle permet de réaliser des formes plus nettes. Le mode raster, lui, permet de représenter des scènes plus complexes.



## Compréhension

Décrivez les attributs des premiers jeux vidéo ainsi que leur évolution à votre interlocuteur (votre enseignant(e) ou collègue étudiant).



## Dialogue



Quel a été le premier jeu auquel vous avez joué ou dont vous avez entendu parler? Décrivez votre expérience personnelle.

Quel sentiment jouer à des jeux vidéo vous procure-t-il ?



Après avoir lu ces textes, quelles améliorations vont faire leur apparition d'après vous?



## Réflexion

**Selon vous, qu'est-ce qui fait que  
les jeux vidéo ont  
autant de succès auprès  
d'individus de tous âges?**

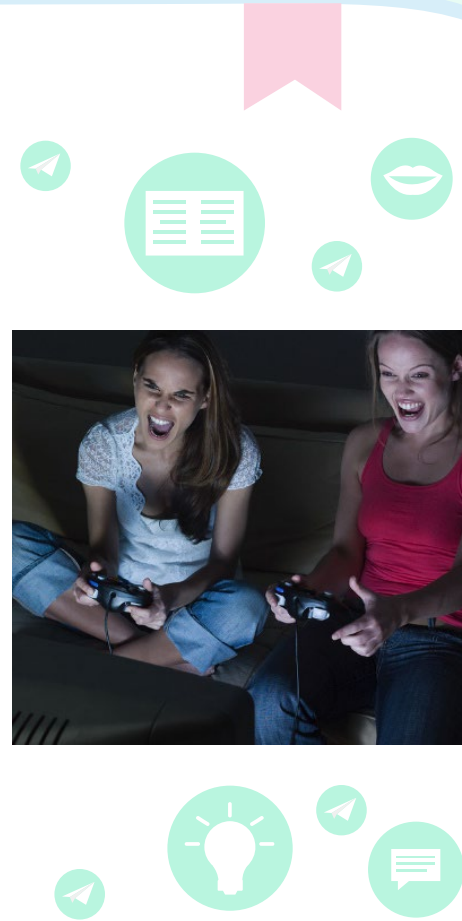
**Discutez ensemble de la question .**



## Lecture

Les jeux vidéo de l'époque contenaient des scènes d'action fixes. Puis le scrolling ou le défilement, une technique d'affichage informatique permettant le déplacement d'éléments sur l'écran fait son apparition.

Le jeu **Super Speed Race** est l'un des premiers jeux ayant introduit cette technologie, mais c'est le jeu **Xevious** qui détient le titre du premier jeu ayant introduit le défilement vertical. Enfin, le jeu **Zaxxon** est le premier jeu à défilement isométrique à pseudo effet tridimensionnel.





## Lecture

Puis, l'utilisation de la mise à l'échelle des *sprites*, consistant à redimensionner les images digitales, fait son apparition dans les jeux cherchant à créer une illusion de profondeur, tels que **Radar Scope**.

C'est donc en rapetissant les éléments distants que l'impression de tirer à travers un espace est créée.

En 1991, la mise en scène présente dans le jeu **Turbo** impressionne car, malgré les quelques distorsions présentes, les effets graphiques vivement colorés sont remarquables en comparaison avec les autres jeux sur le marché.

C'est cependant dans le jeu **Dragon's Lair** que l'on remarque les plus beaux effets visuels, à l'instar d'un film interactif.



Quelles améliorations depuis mon époque !



## Compréhension

Décrivez à votre interlocuteur les nouvelles techniques ayant amélioré les graphismes dans les jeux vidéo.



## Dialogue

Lisez les mises en situation et imaginez un dialogue approprié en utilisant les informations que vous venez d'apprendre en lisant.

Vous êtes la grand-mère de Pierre. Vous avez joué à Pong une fois et vous êtes fortement ennuyée. Plus question pour vous de jouer à des jeux vidéo.



Vous êtes Pierre. Que diriez-vous à votre grand-mère pour l'inciter à essayer d'autres jeux?

Vous êtes Paul. Vous avez 10 ans et n'aimez pas les jeux vidéo car vous trouvez les graphismes immondes.



Vous êtes le grand frère de Paul et vous voulez qu'il joue avec vous. Quel jeu devriez-vous choisir et que devriez-vous lui dire pour le convaincre?





**Pourquoi pensez-vous que certaines personnes deviennent accros aux jeux vidéo ? La qualité des graphismes y est-elle pour quelque chose ?**



## Lecture

Les premiers sprites étaient limités au niveau dimensionnel ainsi qu'au niveau de leur palette. Ils sont rapidement devenus plus colorés, plus larges et plus détaillés.

C'est dans le jeu **Street Fighter** que l'on remarque l'apparition de sprites dotés de mouvements fluides.

Ces avancements marquent le début d'une nouvelle ère, l'ère des graphismes bidimensionnels, avec le jeu **Super Mario Bros.**





## Lecture

Rapidement, un engouement quant à la création de jeux en 3 dimensions se développe.

Pour obtenir les premiers graphismes en 3D isométriques, il faut compromettre à d'autres niveaux, ce qui rend l'expérience virtuelle plus ou moins palpitante à cause de sa simplicité.

L'ombrage de certaines surfaces polygonales exposées à la lumière est une technique utilisée par les graphismes en 3D.

La profondeur du champ et le **Motion Blur**, une technique consistant à tourner rapidement sa caméra en créant un effet flou lumineux donnant une impression de rapidité, sont d'autres techniques employées dans les graphismes 3D.



## Lecture

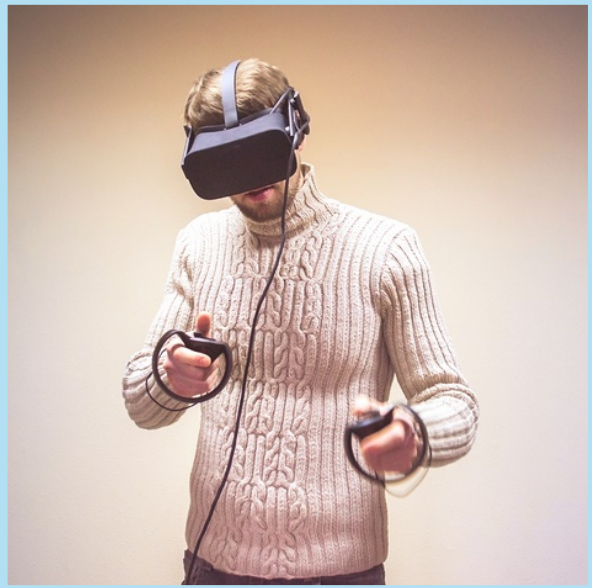
L'informatique graphique crée maintenant des univers de plus en plus photoréalistes, c'est-à-dire de plus en plus identiques au monde réel, tels que des jungles luxuriantes et des paysages montagneux se fondant dans le lointain.

Il reste cependant encore beaucoup de place à l'innovation puisque créer ne serait-ce qu'une seule image avancée requiert plusieurs heures de calculs.

Certains affirment que le futur en ce qui a trait au graphisme dans les jeux vidéo est la création de casques de réalité augmentée, qui rendraient difficiles de différencier la fiction et la réalité.



## Exprimez-vous!



Quel est, d'après vous, le futur en ce qui a trait au graphismes dans les jeux vidéo? Pensez-vous que les casques de réalité augmentée sont une bonne idée? Justifiez.



## Présentation

■ Vous êtes un mordu de jeux vidéo et devez animer une conférence lors d'une convention sur les jeux vidéo et êtes entourés d'amateurs qui voudraient en apprendre plus sur l'évolution du graphisme dans l'histoire des jeux vidéos. Préparez une courte présentation à ce sujet.



Stimulation sensorielle

Monde virtuel

Photoréalisme

Paradigme



## C'est à vous!

Vous êtes l'un des amateurs présents et vous venez d'écouter la présentation sur l'évolution des graphismes dans les jeux vidéo. Vous vous êtes, depuis toujours, imaginé créer le prochain jeu vidéo révolutionnaire.

Décrivez et présentez votre concept à l'animateur en précisant de quoi auraient l'air vos graphismes.





## Discussion



Les jeux vidéo déconnectent-ils de la réalité? Quelles en sont les répercussions sur le comportement?

Les graphismes lors de scènes de combat devraient-ils être moins réalistes? Justifiez.



Laisseriez-vous vos enfants jouer à des jeux vidéo dans lesquels il y a un niveau élevé de violence et des graphismes très réalistes? Justifiez.





## Réfléchissez aux objectifs

Revenez à la deuxième page et vérifiez si vous avez atteint les objectifs de cette leçon.

oui

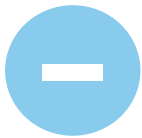
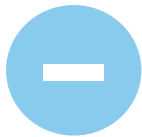
non




## Réfléchissez à cette leçon

Pensez à tout ce que vous avez appris dans cette leçon.  
Qu'est-ce qui a été le plus difficile (activités, vocabulaire...)? et le plus facile?

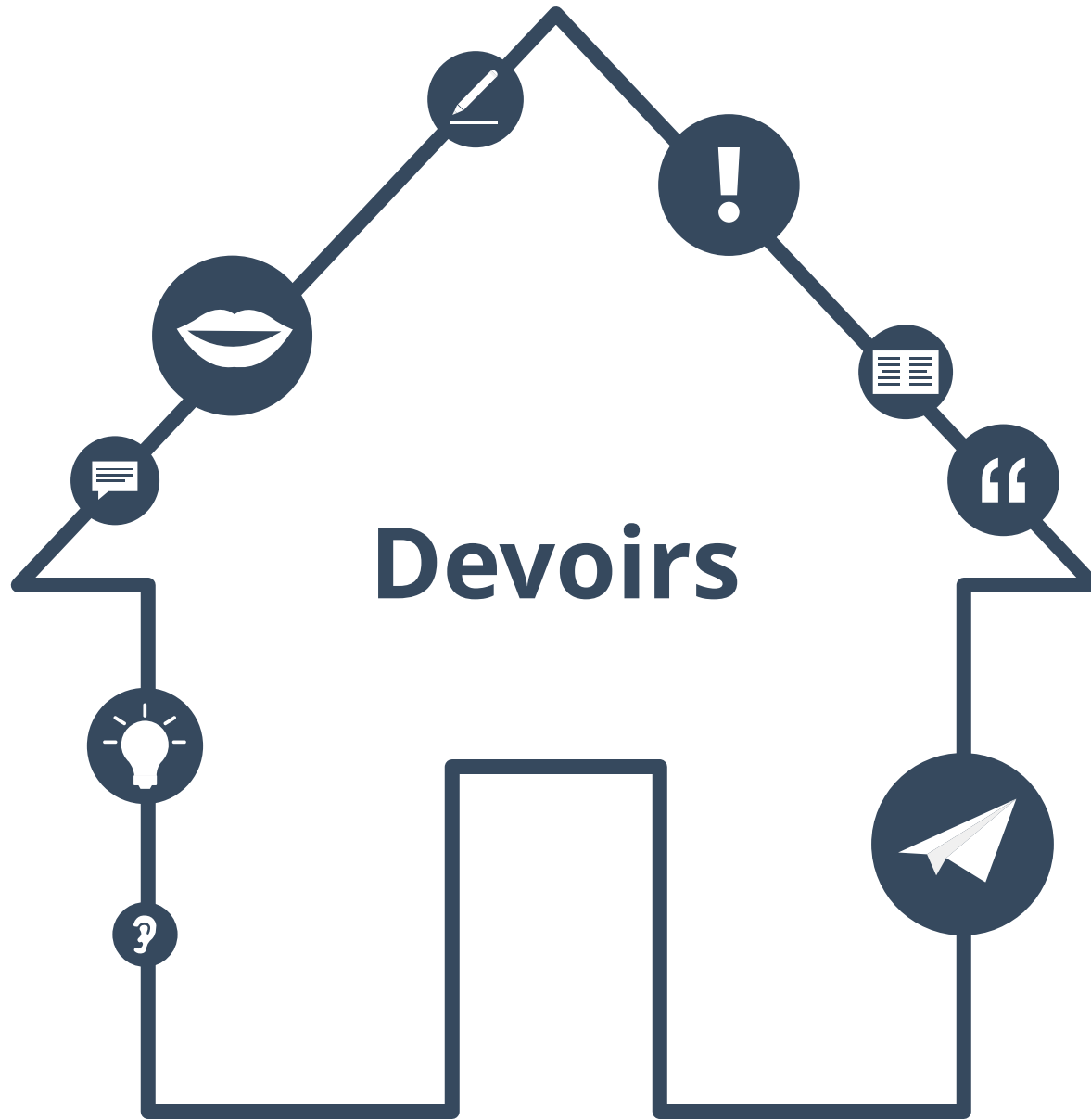

Si vous avez le temps, utilisez-le pour revenir de nouveau sur les pages les plus difficiles.



## Corrigés

Exercice #16:  
Le scrolling ou défilement (horizontal, vertical, isométrique) permet le déplacement d'éléments sur l'écran. La mise à l'échelle des sprites permet de redimensionner les images digitales

Exercice #10:  
Spectres lumineux et graphismes monochromes. Puis les palettes colorées ont fait leur apparition et les paradigmes Raster et Vecteur ont révolutionné la façon de présenter une image sur un écran.





## Vocabulaire et mise en contexte

Employez chacun des mots présentés dans une phrase.

**Vidéoludique**

**Spectres  
lumineux**

**Graphisme**

**Expérience  
virtuelle**

**Mises à  
l'échelle**

**Redimensionn  
er**

**Représentatio  
n vectorielle**

**Le défilement**

**Fiction**



## À vos plumes!

Rédigez un résumé d'environ 100 mots sur ce que vous avez découvert en ce qui a trait à l'évolution des graphismes dans les jeux vidéos.





## À propos de ce matériel

Pour en savoir plus:  
[www.lingoda.com](http://www.lingoda.com)



Ce matériel a été créé par

**lingoda**

et peut être utilisé gratuitement  
par toute personne pour tout motif.

### **lingoda** Qui sommes-nous ?



Pourquoi apprendre le français en ligne ?



Cours de français en groupe ou particuliers ?



Qui sont nos professeurs de français ?



Comment obtenir un certificat de français ?



Nous avons aussi un blog de langues !