

LECTURE

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

NIVEAU

Intermédiaire (B2)

NUMÉRO

FR\_B2\_2073R

LANGUE

Français

## Objectifs

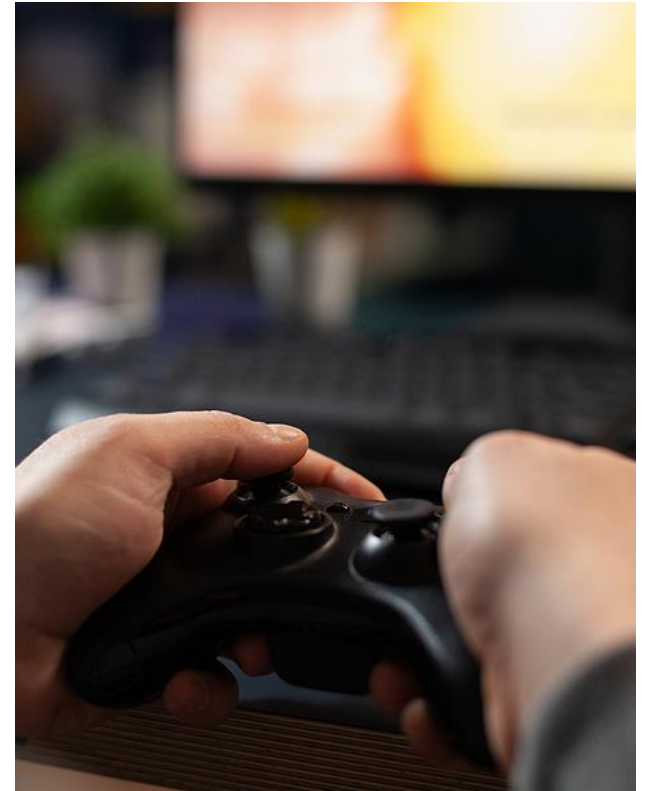
- Je peux lire et comprendre un texte sur l'évolution du graphisme dans les jeux vidéo.
- Je peux m'exprimer sur l'évolution du graphisme dans les jeux vidéo.



# Échauffement

**Quel est votre jeu préféré ?**  
**Est-ce un jeu vidéo ?**  
**Un jeu de société ?**

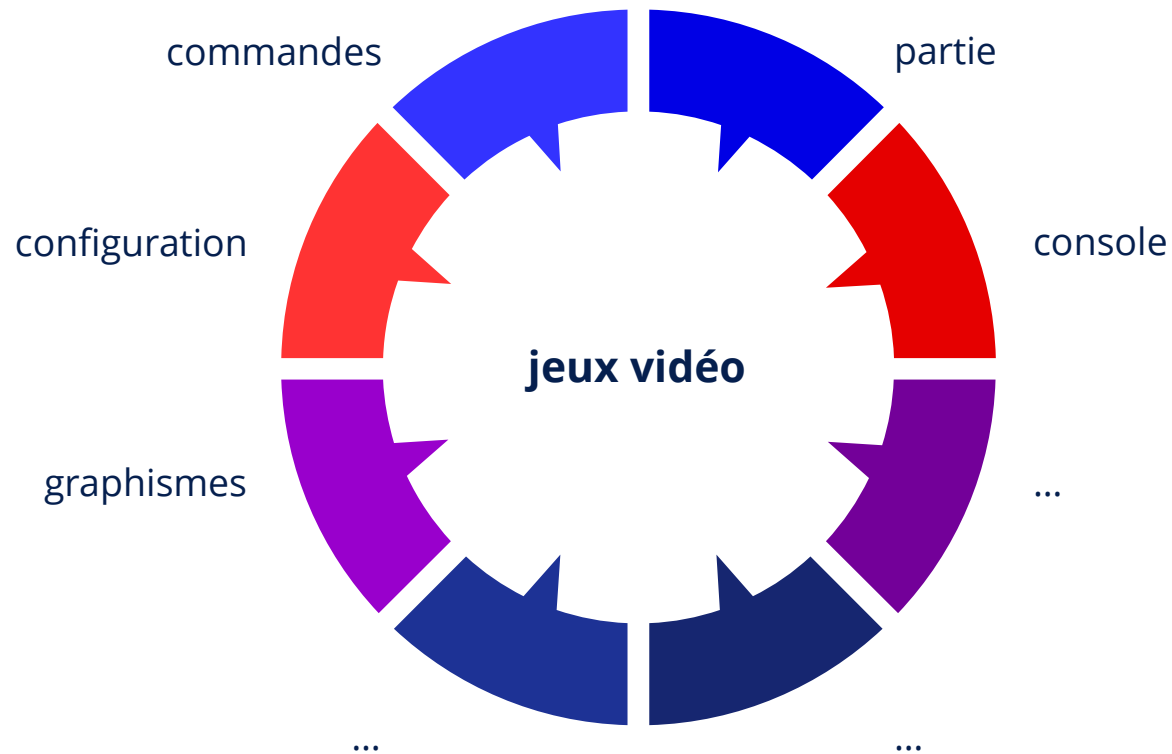
**Échangez avec le reste de la classe.**





# Remue-méninges

Quels mot associez-vous aux jeux vidéo ?



Au **pluriel**, on peut écrire  
**jeux vidéo** ou **jeux**  
**vidéos**, avec ou sans « s ».



# Lecture (I)

**Lisez** le début du texte.

Dans les années 1970 et 1980, beaucoup de familles n'avaient pas d'ordinateurs et quand elles en avaient un, c'était principalement pour travailler. Les jeux d'arcade se développèrent petit à petit mais ils étaient en deux dimensions et très simples. Bien que la télévision en couleur existait, il fallut du temps avant d'intégrer les couleurs dans les jeux vidéo.

Aux alentours des années 80, les graphismes de couleur devinrent la norme. Il existait, à ce moment-là, d'autres moyens que les pixels de présenter une image sur un écran : les formats Raster et Vecteur.

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

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

À leur début, les jeux étaient donc très simples. Mais avec les années, ils ont gagné en complexité.





**Décrivez**

**Quels étaient les attributs  
des premiers jeux vidéo ?  
Comment ont-ils évolué ?**

**Décrivez.**





# Qu'en pensez-vous ?

Pour vous, qu'est-ce qui est le plus important dans un jeu vidéo ?



Le scénario ?

L'interactivité ?

Les graphismes ?

...



# Lecture (II)

**Lisez** la suite du texte.

Un des premiers jeux connus fut Pac-man, un jeu de labyrinthe dans lequel un cercle jaune mangeait des pac-gommes tout en essayant d'échapper aux fantômes.

Aujourd'hui, on peut encore le trouver dans sa version 3D, avec des graphismes améliorés, où il apparaît avec des mains et des pieds, dans un décor beaucoup plus élaboré.

Au fil du temps, les dessins sont devenus si réalistes qu'il est parfois difficile de distinguer la fiction de la réalité. Tout au long de cette évolution, le passage de la 2D à la 3D a constitué une avancée gigantesque. Avec l'ajout de la profondeur, c'est aussi un changement de perspective qui apparaît. Les jeux en 3D offrent aux joueurs une expérience différente.

Pour les graphistes, c'est tout un défi. Certains jeux qui avaient beaucoup de succès en 2D n'ont pas su être à la hauteur du changement. En revanche, d'autres ont profité de ces avancées technologiques. La représentation de l'eau et des personnages a fait des progrès spectaculaires. Au départ elle était simpliste et bien éloignée de la réalité. Elle est devenue de plus en plus perfectionnée.







Ce jeu n'est pas **à la hauteur** des avancées technologiques !

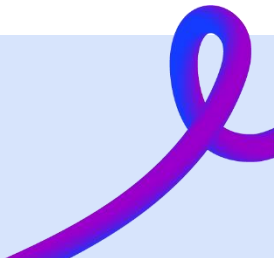
On utilise l'expression **être** ou **ne pas être à la hauteur** quand on mesure le niveau de quelque chose, ou qu'on le compare avec les objectifs attendus.



# Compréhension

**Dites** si les affirmations suivantes sont **vraies ou fausses**.  
**Justifiez.**

		vrai	faux
1	Le jeu Pac-man consistait à manger des fantômes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Le jeu Pac-man existe toujours.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	La 3D a permis l'ajout de sensations olfactives pour les joueurs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Le passage à la 3D a été un succès pour tous les jeux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Un des graphismes qui s'est le plus amélioré est la représentation de l'eau.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





# De la 2D à la 3D

Terminez les **phrases** avec vos propres mots.

- 1 Le passage de la 2D à la 3D a représenté...
- 2 En passant de la 2D à la 3D, certains jeux...
- 3 Un exemple de l'amélioration des graphismes est...
- 4 Nos ancêtres ne pouvaient pas imaginer que...



## Lecture (III)

Lisez la fin du texte. **Répondez** aux questions.

L'avancée technologique la plus récente concerne la réalité virtuelle. Grâce au port d'un casque, le joueur est immergé dans un environnement fictif simulé par des images et sons conçus sur ordinateur. Pour les joueurs, la sensation est qu'ils se trouvent à l'intérieur du jeu. De nos jours, certains jeux détectent les mouvements de manière extrêmement précise et les reproduisent grâce à des graphismes de très haute définition, ce qui améliore considérablement l'expérience des joueurs. Des progrès qu'il aurait été difficile d'imaginer il y a cinquante ans.

Parlons aussi de la réalité augmentée. Elle consiste à superposer des éléments virtuels sur des images du monde réel. Pokémon Go en est un exemple populaire, dans lequel les utilisateurs peuvent voir les Pokémon sur l'écran de leur téléphone évoluer dans le monde réel.

Il est évident que la technologie avance à pas de géant dans tous les domaines. De la même manière que nos grands-parents ne pouvaient pas imaginer qu'un jour nous pourrions voir la télé en couleurs, nous serons nous aussi surpris par les changements à venir. À quand la 4D ?

En quoi consiste la réalité virtuelle ?

Quelle est la différence entre la réalité virtuelle et la réalité augmentée ?

À votre avis, qu'est-ce que la 4D ?



# Quel joueur êtes-vous ?

En **classe entière** ou en **breakout rooms**, faites la connaissance de vos camarades.

**Posez-leur les questions** suivantes.

**Partagez** une anecdote intéressante concernant un de vos camarades avec le reste de la classe.

- 1 Avez-vous ou avez-vous déjà eu une console de jeux ?
- 2 Avez-vous déjà gagné une partie d'un jeu vidéo contre l'ordinateur ?
- 3 Les jeux vidéo sont-ils populaires dans votre pays ?
- 4 Connaissez-vous des personnes accros aux jeux vidéo ?



**Avant** d'entrer dans la **breakout room**, prenez une **photo** de l'exercice.



# Marqueurs temporels

**Relevez** les marqueurs temporels que vous trouvez dans l'ensemble du texte.

**Classez**-les dans les catégories suivantes.

**1**

passé

**2**

évolution

**3**

présent

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







# Évolutions

Il n'y a pas que les jeux vidéo qui ont évolué.  
Quelles évolutions ont connu les appareils suivants ?





# À vos plumes !

**Choisissez** un des appareils de la page précédente et **décrivez l'évolution** de sa technologie, en utilisant des **marqueurs temporels**.

A white sheet of paper with horizontal lines, resembling a notepad or a page for writing. The paper is slightly tilted and has a blue shadow on the left side.



# Fin de la leçon

Expression

***Les jeux sont faits.***

**Sens :** Il n'y a plus rien à faire, il est trop tard pour changer.

**Exemple :** *Il ne nous reste plus qu'à attendre, les jeux sont faits.*



# Pratique additionnelle



# Les jeux vidéo du futur

**Comment pensez-vous que seront les jeux vidéo dans le futur ?  
Imaginez.**





# Imaginez

**Imaginez** que vous pouvez créer un jeu vidéo.  
**Décrivez** les principales caractéristiques de ce jeu.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Échangez

Discutez avec vos camarades.

**Préférez-vous jouer  
contre d'autres  
humains ou contre  
l'ordinateur ?**



**Pensez-vous qu'on  
puisse devenir accros  
aux jeux vidéo ?  
Pourquoi ?**



# Corrigés

**P. 10 :** 1-faux. 2-vrai. 3-faux. 4-faux. 5-vrai.

**P. 12 :** La réalité virtuelle consiste à immerger le joueur dans un environnement fictif à l'aide d'un casque. La réalité augmentée consiste à ajouter des éléments virtuels dans un décor réel. La 4D ajoute d'autres sensations (tactiles, olfactives...).

**P. 14 :** Passé : dans les années 1970 et 1980 – aux alentours des années 1980 – à ce moment-là – à leur début – au départ – il y a cinquante ans. Évolution : petit à petit- avec les années - au fil du temps - tout au long de cette evolution - de plus en plus. Présent : aujourd'hui – de nos jours.



# Résumé

## Jeux vidéo et graphismes

- *les graphismes, le ou la graphiste*
- *les pixels, les images, les formats Rasteur et Vecteur, la définition*
- *la 2D, la 3D, la réalité virtuelle, la réalité augmentée*

## Marqueurs temporels et évolution

- *Passé : dans les années..., aux alentours de..., il y a..., à ce moment-là, à leur début, au départ...*
- *Évolution : petit à petit, au fil du temps, avec les années, tout au long de..., les progrès, les avancées...*
- *Présent : aujourd'hui, de nos jours...*



# Vocabulaire

le graphisme

le graphiste, la graphiste

l'avancée

être à la hauteur

la réalité augmentée

