



# Les jeux vidéo

## Interactions homme-machine

# Sommaire

## ▶ Introduction

- I. Les contrôleurs
- II. Les graphismes
- III. Le son

## ▶ Conclusion

# Introductions

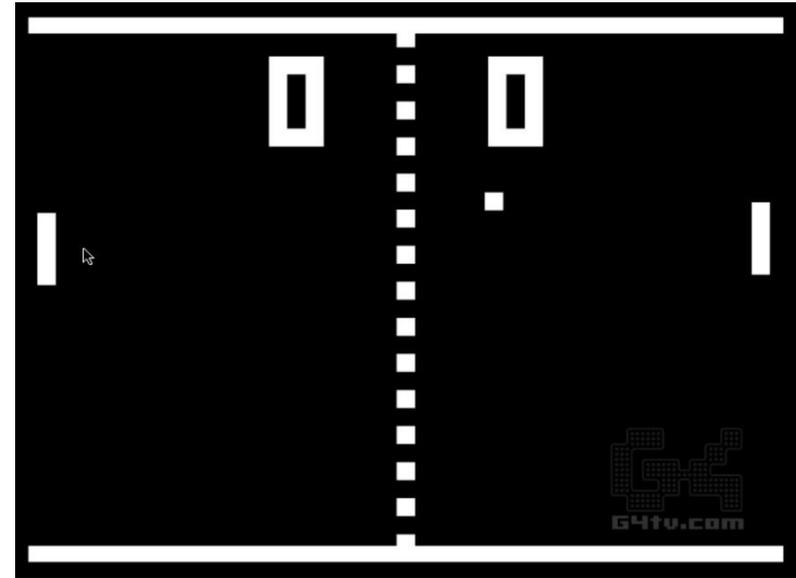
- ▶ But des interactions ;
  - L'immersion
  - L'intuitivité
- ▶ 3 types d'interactions :
  - Le gameplay
  - Visuel
  - Sonore
- ▶ Toujours à la pointe de la technologie grand public

# Les contrôleurs

- ▶ Principaux objectifs :
  - L'intuitivité
  - Le fun
  
- ▶ Plusieurs dizaine de contrôleurs
  - Manette dite « classique »
  - Les bornes d'arcade
  - Les capteurs de mouvement
  - Les écrans tactiles

# Les contrôleurs

- ▶ La première manette : la molette
- ▶ Date : 1972



# Les contrôleurs

- ▶ La croix directionnelle
- ▶ Date : 1982
- ▶ Le joystick
- ▶ Date : 1976



# Les contrôleurs

- ▶ Les principaux éléments d'une manette classique :
  - Un croix directionnelle
  - 2 joysticks
  - 4 boutons
  - 4 gâchettes
  - Un bouton start et select



# Les contrôleurs

- ▶ Plusieurs dizaines de manettes



# Les contrôleurs

- ▶ Objectifs :
  - Enrichir le gameplay
  - Améliorer les contrôles (plus précis)
  - Immergé le joueurs
  
- ▶ A chaque type de jeu son contrôleur

# Les contrôleurs

- ▶ Quel contrôleur pour les FPS ?



# Les contrôleurs

- ▶ Quel contrôleur pour le versus fighting?



# Les contrôleurs

- ▶ Quel contrôleur pour les jeux musicaux?



# Les contrôleurs

- ▶ Les bornes d'arcades : contrôleurs innovant
- ▶ Plus étrange et spectaculaire
- ▶ Plus innovant
- ▶ De nouveau gameplay



# Les contrôleurs



[www.oasisamusement.com](http://www.oasisamusement.com)



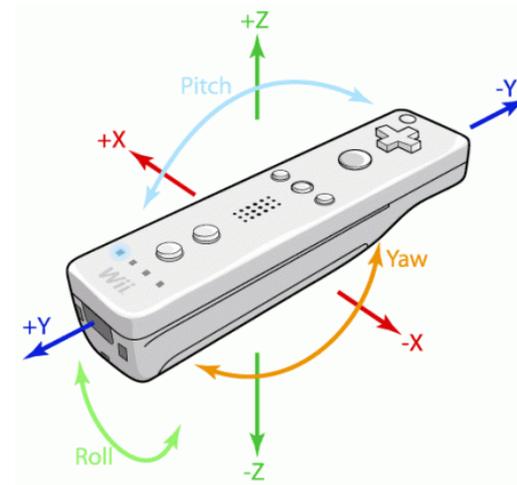
# Les contrôleurs

- ▶ De nouveaux types de contrôleurs pour les joueurs casual
  - Le jeu sur mobile
  - Les jeux à capteurs de mouvements
  - La réalité augmentée
  
- ▶ Rendre le jeu vidéo plus accessible et attirer un public de 7 à 77 ans



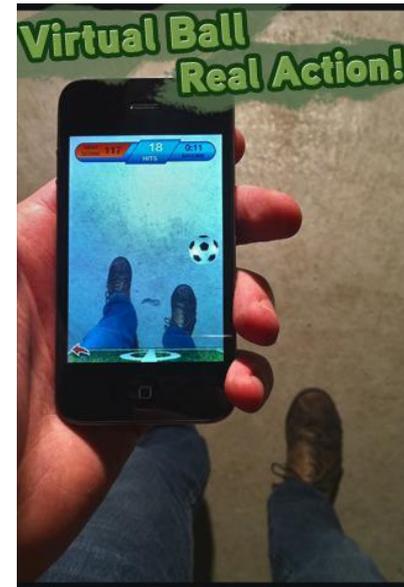
# Les contrôleurs

- ▶ Les capteurs de mouvements
  - La WiiMote et le PS Move
  - Kinect
  - Les capteurs gyroscopiques et accélérateurs



# Les contrôleurs

- ▶ La réalité augmenté
  - Consoles portables
  - Smartphones
  - Webcam



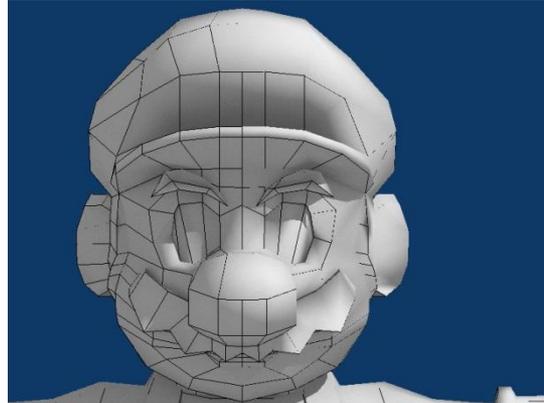
# Les contrôleurs

- ▶ Autres contrôleurs
  - Wii vitality sensor
  - Capteurs cérébrales



# Les graphismes

- ▶ 3 points importants
  - La résolution
  - Le nombre de polygone
  - Le style graphique



# Les graphismes

- ▶ Evolution de la technologie
  - Une meilleur résolution
  - Plus de polygone
  - Jeu plus réaliste
  - Motion capture



# Les graphismes

- ▶ La 3D
  - 3D stéréoscopique
  - 3D sans lunettes



# Les graphismes

- ▶ La réalité augmenté

2D image of Nintendo 3DS game



# Les graphismes

- ▶ Peu de marge d'évolution
- ▶ + de polygones = + de travail
- ▶ Evolution des résolution et 3D limités par les le marché de la télévision
- ▶ Réalité augmenté trop casual
- ▶ Amélioration du style graphique
- ▶ Retour à la 2D

# Le son

- ▶ 3 principaux vecteurs :
  - Le doublage
  - Les bruitages
  - Les musiques d'ambiance
- ▶ Au niveau du cinéma pour les grosses productions
- ▶ Essentiel pour l'immersion

# Le son

- ▶ Les doublages
  - Souvent raté en français
  - Plus confortable pour le joueur
  - Synchronisation en dialogue et graphisme



# Le son

- ▶ Les bruitages
  - Du même niveau que le cinéma
  - De plus en plus réalistes



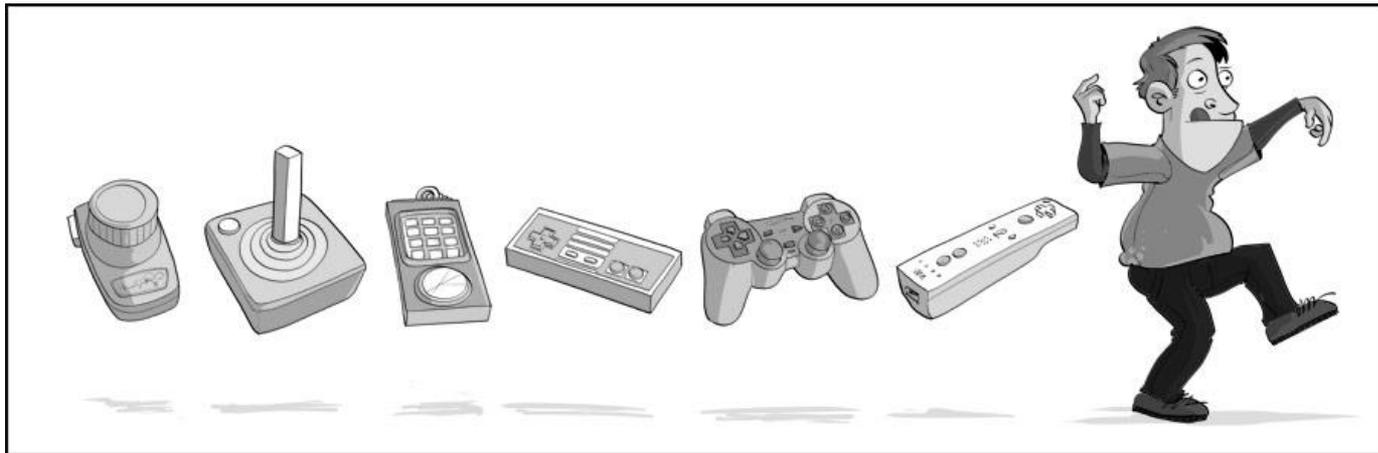
# Le son

- ▶ Les musiques d'ambiances
  - Parfois des orchestres
  - Parfois culte
  - Améliore la transmission des émotions
  - Mis en vente comme OST



# Conclusion

- ▶ Marge de progression de plus en plus restreinte
- ▶ Permet au grand publique de découvrir les nouvelles technologies
- ▶ Plus immersives
- ▶ Plus intuitives
- ▶ Avenir les plus intéressant : les implants cérébraux



**Merci de votre attention**

Des question ?