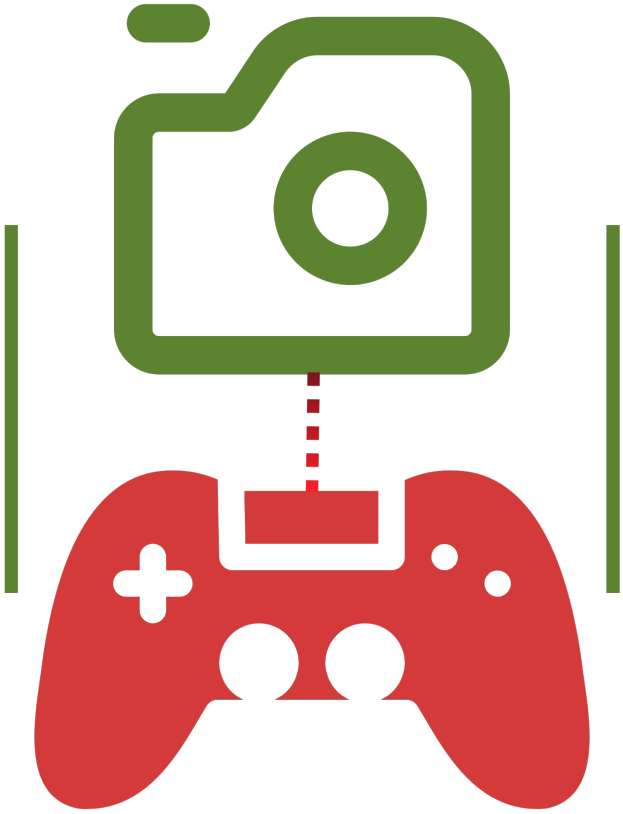


Marvel's Spider-Man

7 pratiques pour explorer les modes photo dans les jeux vidéo



https://mode-photo-jeux-video.fr/

Ce livret est offert par le site mode-photo-jeux-video.fr à ses abonnés.

Toutes les images présentes ont été réalisé par ma personne durant ma pratique de la photographie de jeu.

De plus en plus de jeux vidéo proposent des modes photo qui permettent de les explorer/pratiquer sous un nouvel angle, en s'éloignant parfois complètement de leur but initial, mais face à l'ensemble des opportunités offerte, on ne pense parfois pas à des choses simples que l'on peut réaliser, notamment pour débuter dans cette pratique.

Bien entendu, les différents types de photographie ne pourront pas toujours tous être pratiqués dans un même jeu (cela peut tout de même arriver) et parfois vous aurez des préférences à en sélectionner un pour un type de pratique spécifique (je vais vous les mentionner pour chaque partie même si cela reste uniquement ma préférence).

Sommaire

7 pratiques pour explorer les modes photo dans les jeux vidéo…..

1. Pratiquer la photographie de paysage à travers les modes photos dans les jeux vidéo……..….3

2. La photographie de portrait à travers les modes photos dans les jeux vidéo…….. 7

3. La photographie de véhicule à travers les modes photos dans les jeux vidéo…… 10

4. La photographie de rue à travers les modes photos dans les jeux vidéo…… 13

5. La photographie d'architecture à travers les modes photos dans les jeux vidéo…… 16

6. La photographie animalière à travers les modes photos dans les jeux vidéo…… 18

7. La photographie de Tags à travers les modes photos dans les jeux vidéo…… 20

1. Pratiquer la photographie de paysage à travers les modes photos dans les jeux vidéo

Commençons avec la photographie de paysage.

Je ne vais pas vous déballer une liste pléthorique de jeux à tester pour commencer, je vais juste vous donner quelques exemples de jeux que j'ai apprécié avec quelques images associées.

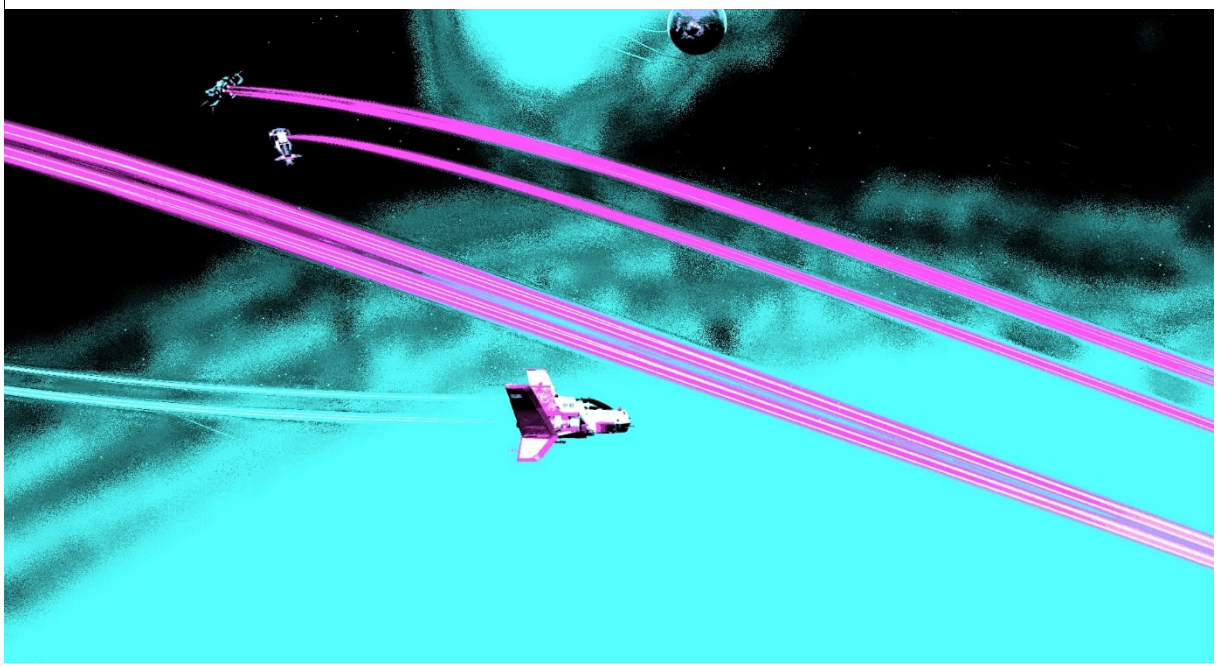
Sachez déjà que la photographie de paysage, peut être comme dans la vie réelle est un moyen 'facile' de commencer la pratique. Parce que certains jeux ont une DA (Direction Artistique) particulièrement belle, parce qu'un paysage nous saute aux yeux, nous pouvons avoir le reflexe, l'envie, de l'immortaliser. L'avantage si je puis dire de la photographie de paysage, c'est notamment qu'il n'y pas forcément besoin d'être un expert en composition pour trouver une belle scène (même si bien la mettre en avant ne sera pas forcément aussi simple). Ensuite et c'est là tout l'intérêt des modes photos, suivant la technicité de ces derniers, vous aurez différentes options qui vous permettront de sublimer l'environnement (je pense à un système météorologique changeant par exemple, ou au fait de pouvoir régler l'heure du jours pour pouvoir se calibrer sur un coucher du soleil…)

Aller, voici trois jeux dans lesquels j'ai apprécié pratiquer la photographie de jeu :

- No Man Sky



No Man Sky



No Man Sky

- Assassin’s Creed (Origins initialement et Odyssey par la suite mais j’ai l’impression que toute la franchise est appropriée)

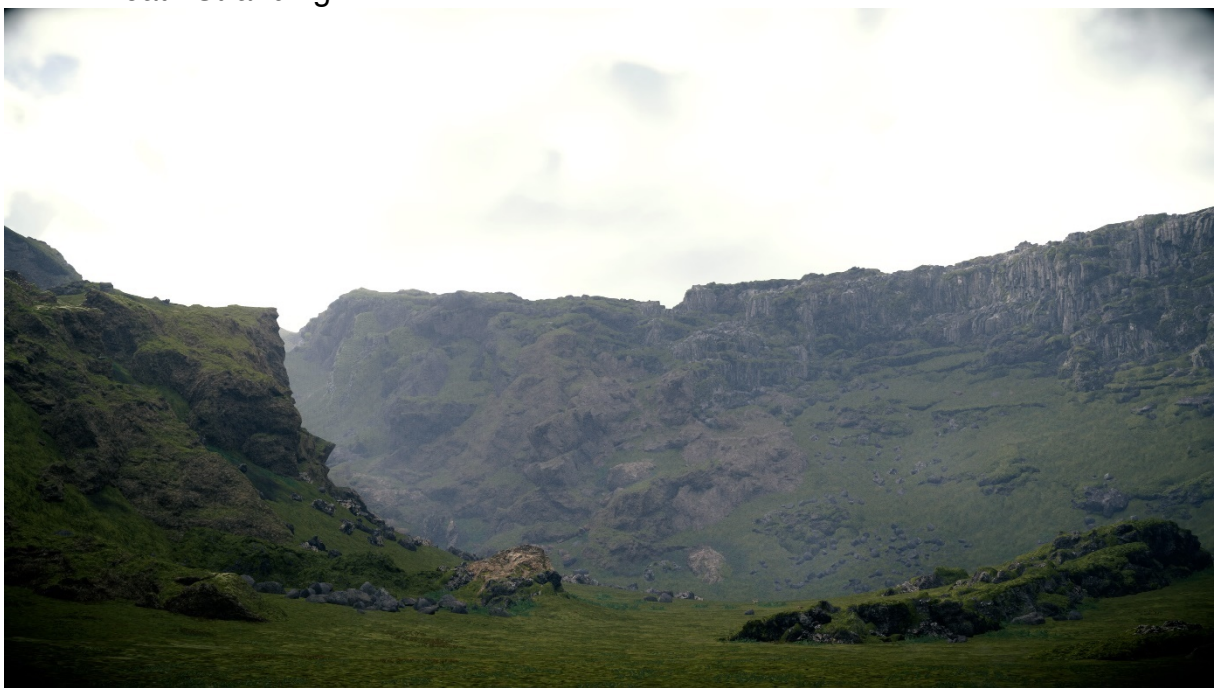


Assassin's Creed Origins



Assassin's Creed Origins

- Death Stranding



Death Stranding



Death Stranding

2. La photographie de portrait à travers les modes photos dans les jeux vidéo

Une pratique que je trouve particulièrement marquante est la photographie de portrait, et là je vous ajouterai tout de suite que je suis moi-même bien incapable de faire ressortir ce que certains artistes font avec les jeux. Je pense notamment à des portraits que j'ai vus provenant de The Last of Us, ou encore de Hellblade (qui sont les premiers qui me viennent en tête mais il y en a bien d'autres). Nous pouvons vraiment être estomaqués par la qualité de certaines de ces images et par les sensations qu'elles peuvent nous procurer, alors qu'il s'agit de photographie de jeu. Ce type de photographie peut paraître moins évident car il vaut vraiment savoir mettre en valeur les visages suivant sa vision, et jouer avec les jeux de lumière pour créer le rendu impactant, mais les résultats sont parfois sensationnels. C'est notamment ce que j'aime à travers la pratique de la photographie de jeu, découvrir le sens du détail des équipes de développement où l'on découvre parfois bien des choses en prenant le temps et en s'attardant dessus (ce qui va parfois à l'encontre même des principes des jeux où la rapidité et la vigilance priment : D).

Je vous recommande :

- Red Ded Redemption
- The Last of Us (toute la série)
- Hellblade



Hellblade: Senua's Sacrifice



Horizon Forbidden West



The Ascent



No Man Sky

3. La photographie de véhicule à travers les modes photos dans les jeux vidéo

Et j'insiste ici : je parle bien de véhicule, et pas forcément de voiture, car c'est tout l'intérêt des jeux vidéo, vous pouvez être amenés à piloter une locomotive des années 30 ou un vaisseau spatial et tout d'un tas d'autres objets volants non identifiés.

J'ai notamment pris du plaisir sur :

- No Man Sky (oui je le cite souvent et globalement c'est un jeu qui se prête bien à la photographie de jeu, notamment grâce à sa DA et à sa conception même)
- The Ascent



The Ascent



The Ascent



No Man Sky



No Man Sky

4. La photographie de rue à travers les modes photos dans les jeux vidéo

Un autre type de photographie que l'on peut facilement pratiquer dans un grand nombre de jeux sans forcément ressentir le besoin inconditionnel d'être un expert en composition est la photographie de rue. Que ce soit à travers des scènes que vous trouvez particulièrement belle, un détail qui peut vous permettre de faire ressortir une scène où juste l'envie de mettre en avant le travail magnifique de l'équipe de développement des jeux, nous pouvons passer beaucoup de temps sur cette pratique. Ce que je trouve intéressant avec la photographie de jeu, c'est que même un jeu qui est tout à fait moyen peut s'intéresser très intéressant sous cet angle. J'ai ainsi découvert plusieurs jeux qui n'ont jamais défrayés la chronique pour leur qualité scénaristique mais qui ont été mis en avant des amateurs de photographie in Game.

J'ai notamment pris du plaisir sur :

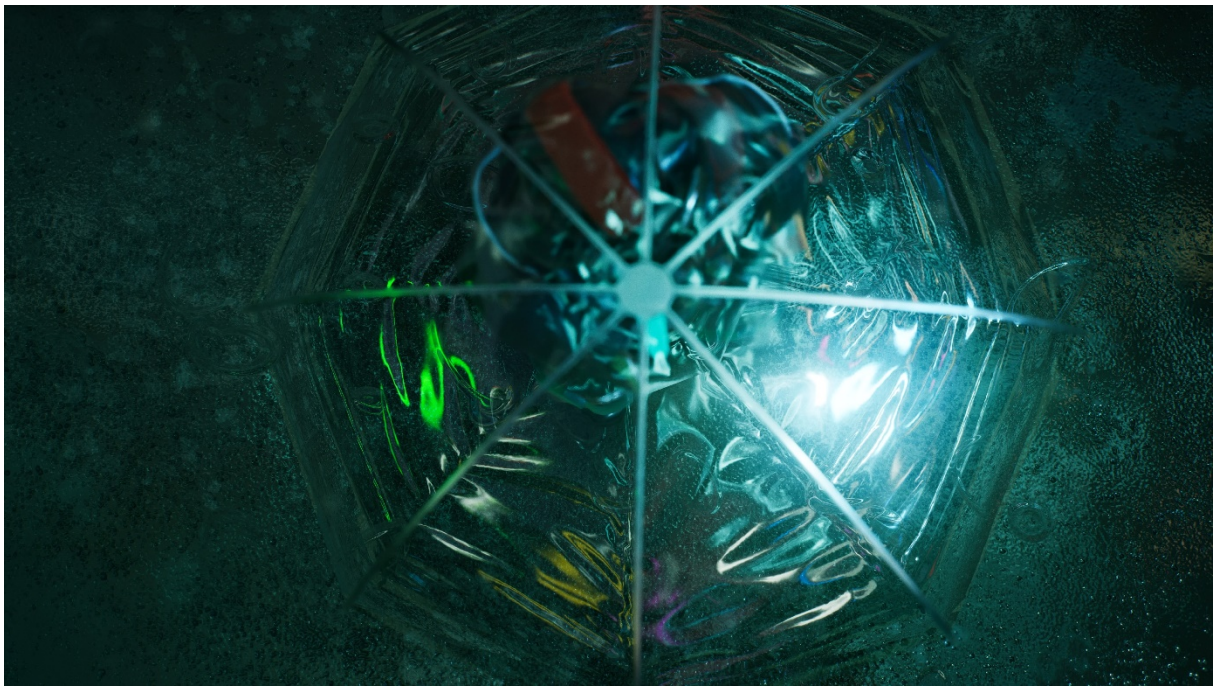
- The Ascent
- Marvel's Spider-Man
- Cyberpunk 2077



Marvel's Spider-Man



Assassin's Creed Mirage



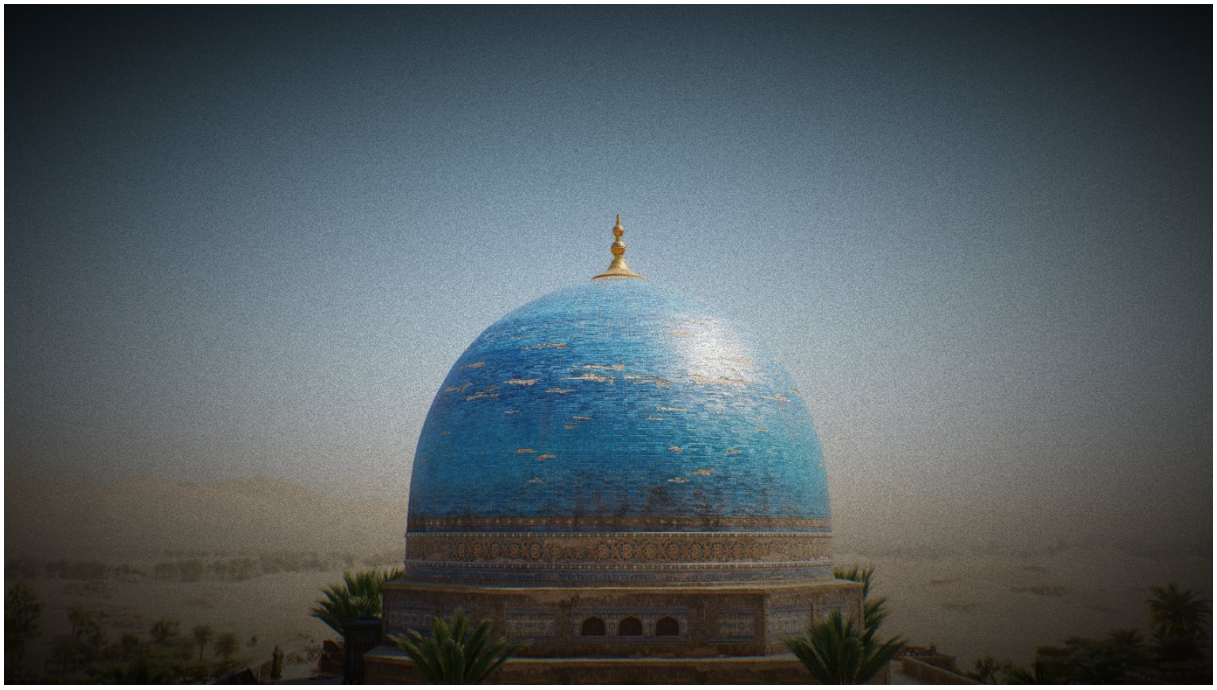
The Ascent



The Ascent

5. La photographie d’architecture à travers les modes photos dans les jeux vidéo

A la différence de la photographie de rue, on va se focaliser sur des bâtiments ou autres qui présentent un intérêt selon nous d’un point de vue architecturale. Il est par exemple très agréable de se balader dans la série Assassin’s Creed afin d’y observer les bâtiments d’époque, notamment ceux historique (Ubisoft est reconnu pour la qualité du travail historique fait dans ces jeux, ils sont par exemple associés à l’Institut du Monde Arabe où y est consacré une exposition sur Madinat al-Salam du 28 février 2024 - 10 Novembre 2024, notamment à travers Assassin’s Creed® Mirage).



Assassin's Creed Mirage



Assassin's Creed Origins

6. La photographie animalière à travers les modes photos dans les jeux vidéo

C’est une pratique que l’on peut aussi effectuer dans la vie, sauf que là on peut parfois le faire avec des animaux qui n’existent que dans nos histoires ! Je pense notamment aux machines mécaniques de la série Horizon qui j’ai particulièrement apprécié observer et dont les espèces sont assez variées pour ne pas s’ennuyer. L’avantage de la photographie de jeu c’est qu’on peut facilement réaliser aussi bien des images de nuit que des images de jours. Sinon on peut aussi s’intéresser aux animaux présents dans le monde réel et s’amuser à obtenir une photo qui ressemble à l’animal réel (et parfois nous sommes étonnés !). Pour le coup je me suis pas mal amusé dans Assassin's Creed Origins pour cette dernière partie.



Horizon Forbidden West



Assassin's Creed Origins



Assassin's Creed Origins

7. La photographie de Tags à travers les modes photos dans les jeux vidéo

J'ai écrit un article sur le blog à ce sujet et c'est quelque chose qu'on peut trouver de manière très travaillée dans certains jeux. Les jeux à environnement Cyberpunk font partie de ceux que j'apprécie tout particulièrement pour cette pratique (type The Ascent ou Cyberpunk 2077) mais d'autres comme Marvel's Spider-Man ont pour moi été une révélation, je ne m'attendais pas du tout à ce niveau de qualité et la possibilité d'en faire un jeu à part entière (il y en a beaucoup, des beaux, et comme on peut aller un peu partout, le territoire à explorer devient vraiment grand).



Marvel's Spider-Man



Marvel's Spider-Man



Marvel's Spider-Man



Marvel's Spider-Man