

2. Ocularisation

Quel est le lien entre mon regard sur l'écran (situation ergodique)
et les images qui s'animent à l'écran (situation animagique)?

Je vois le monde représenté de
l'intérieur, comme si j'y étais

Interne

Je vois directement
comme si j'y étais,
ou à travers les yeux
d'un personnage
(première personne)

Primaire

J'ai une vision
proximale qui épouse
celle d'un
personnage (à
l'épaule ou tout juste
derrière)

Secondaire

Je vois un monde séparé de moi par
l'intermédiaire d'un point de vue

Zéro

Le point de vue
est au service
de mon
contrôle

Ergodique

Mon contrôle
est suspendu,
c'est l'image
qui mène la
danse

Spectatorielle

Je vois des images qui
me sont destinées, en-
dehors ou en surplomb
du monde des images.

Externe

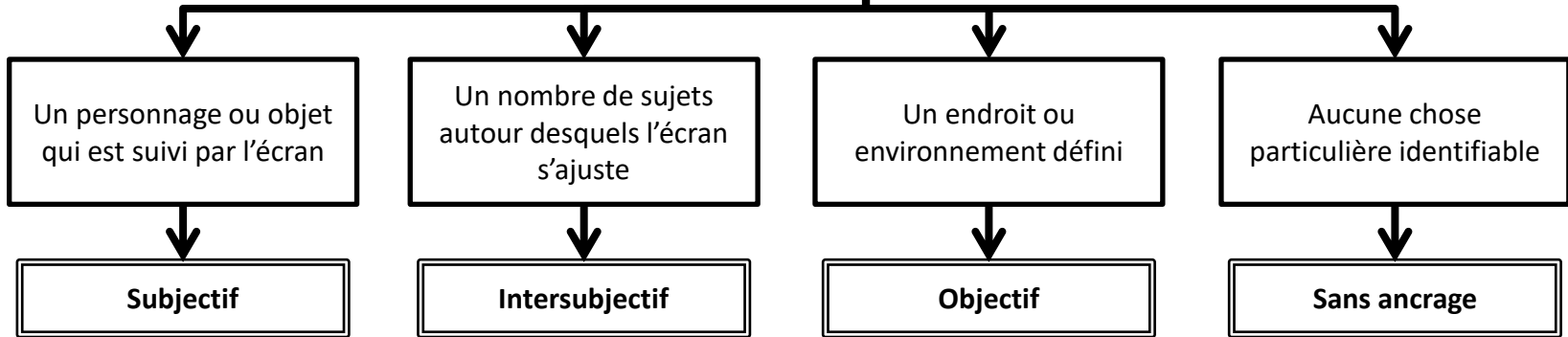
Préciser par les mécanismes de cadrage

Évaluer la pertinence de documenter les
mécanismes de cadrage

3. Mécanismes de cadrage

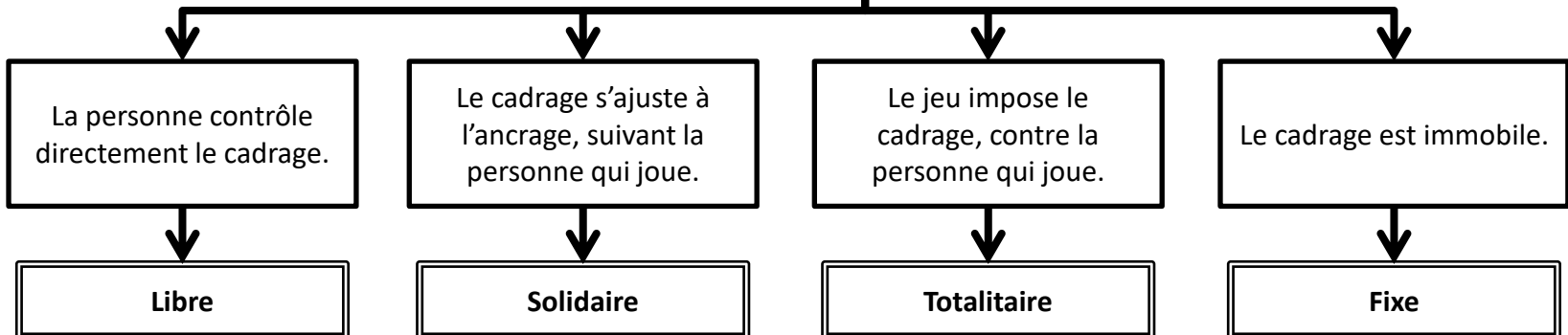
3a. Ancrage

Qu'est-ce qui est visé par le cadre et qui fixe le point de vue?

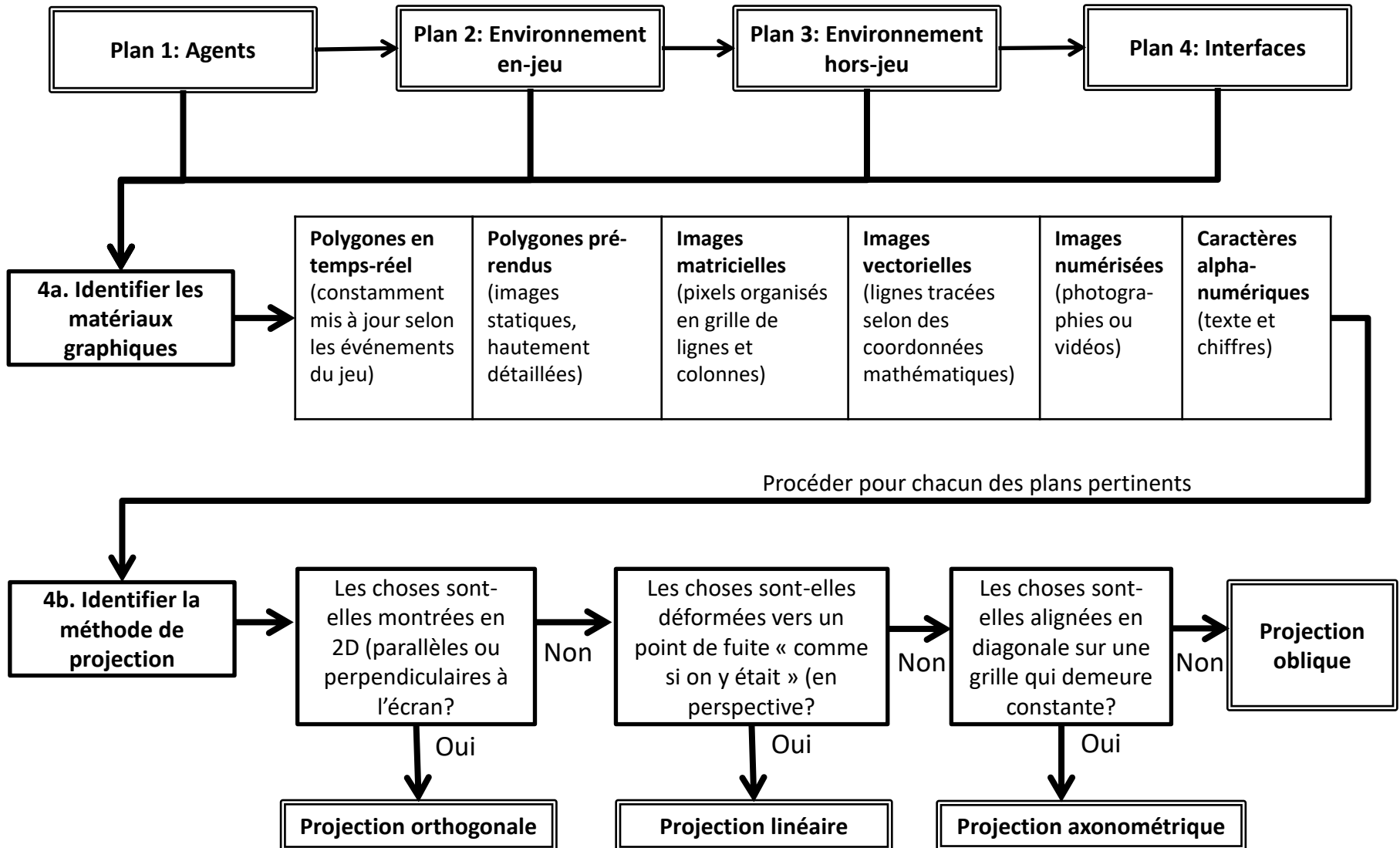


3b. Mobilité

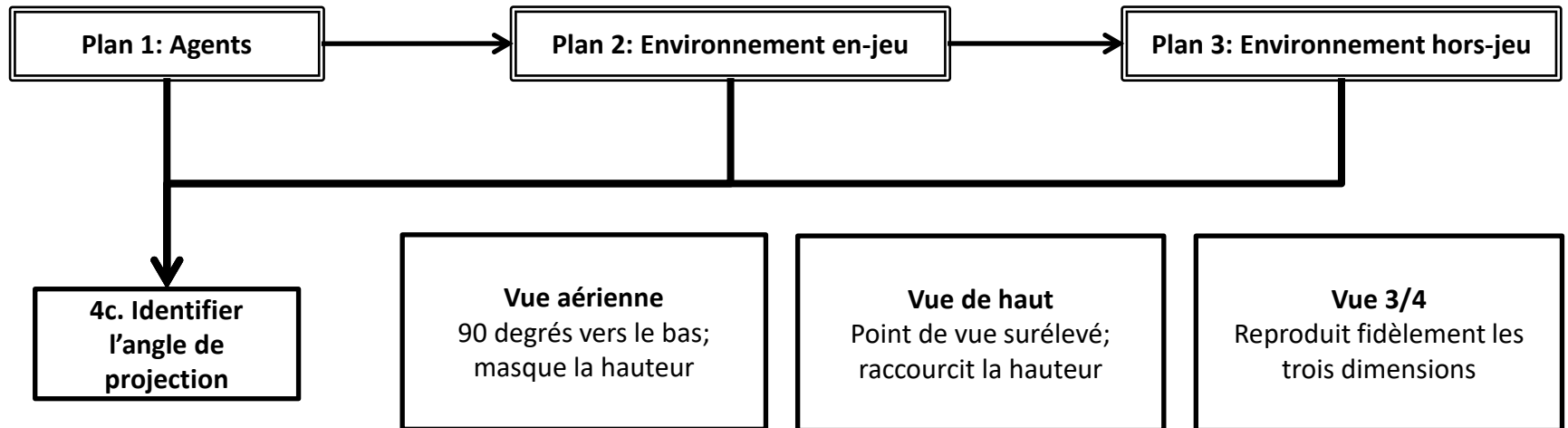
Comment la mobilité du cadre est-elle contrôlée ou vécue par la personne qui joue?



4. Construction de l'image



4. Construction de l'image



**4c. Identifier
l'angle de
projection**

Vue aérienne
90 degrés vers le bas;
masque la hauteur

Vue de haut
Point de vue surélevé;
raccourcit la hauteur

Vue 3/4
Reproduit fidèlement les
trois dimensions

Vue en surplomb
Raccourcit la profondeur et
l'occlusion du personnage

Vue horizontale
Vue de côté ou de dos
typique; masque la
profondeur et cause de
l'occlusion du personnage

Vue indéterminée
Variable ou inapplicable

- Le nombre de plans peut varier selon les modes visuels.
- Favoriser une organisation de haut niveau (1-4 plans) du point de vue de l'expérience de jeu, plutôt qu'un inventaire exhaustif épousant la technicité du système.
- Ignorer les plans dont la construction est triviale, et ajouter les constructions pertinentes (double environnement hors-jeu; interfaces particulières; etc.)

