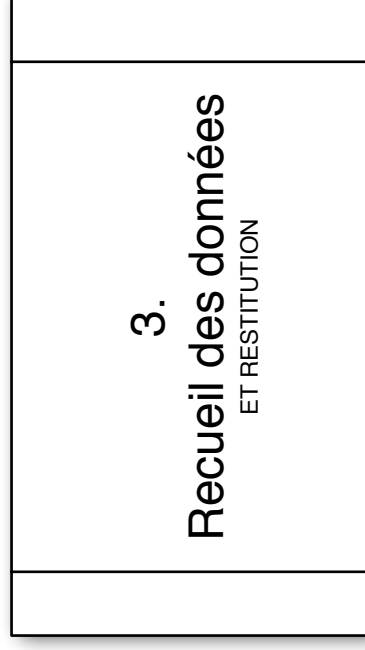
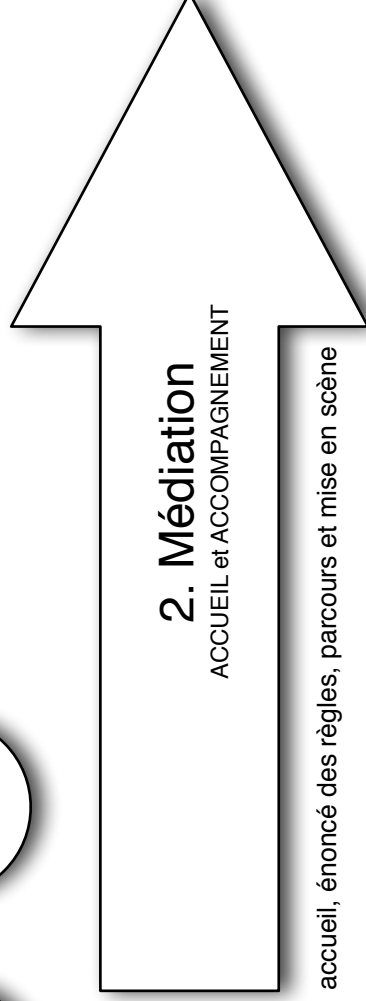
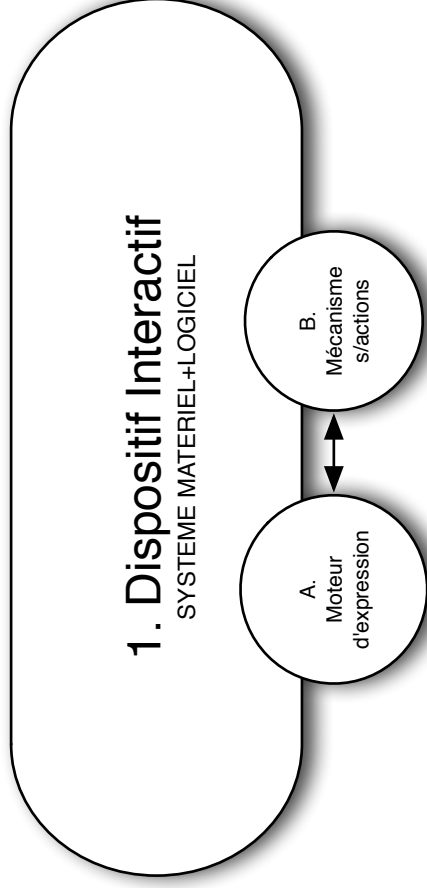
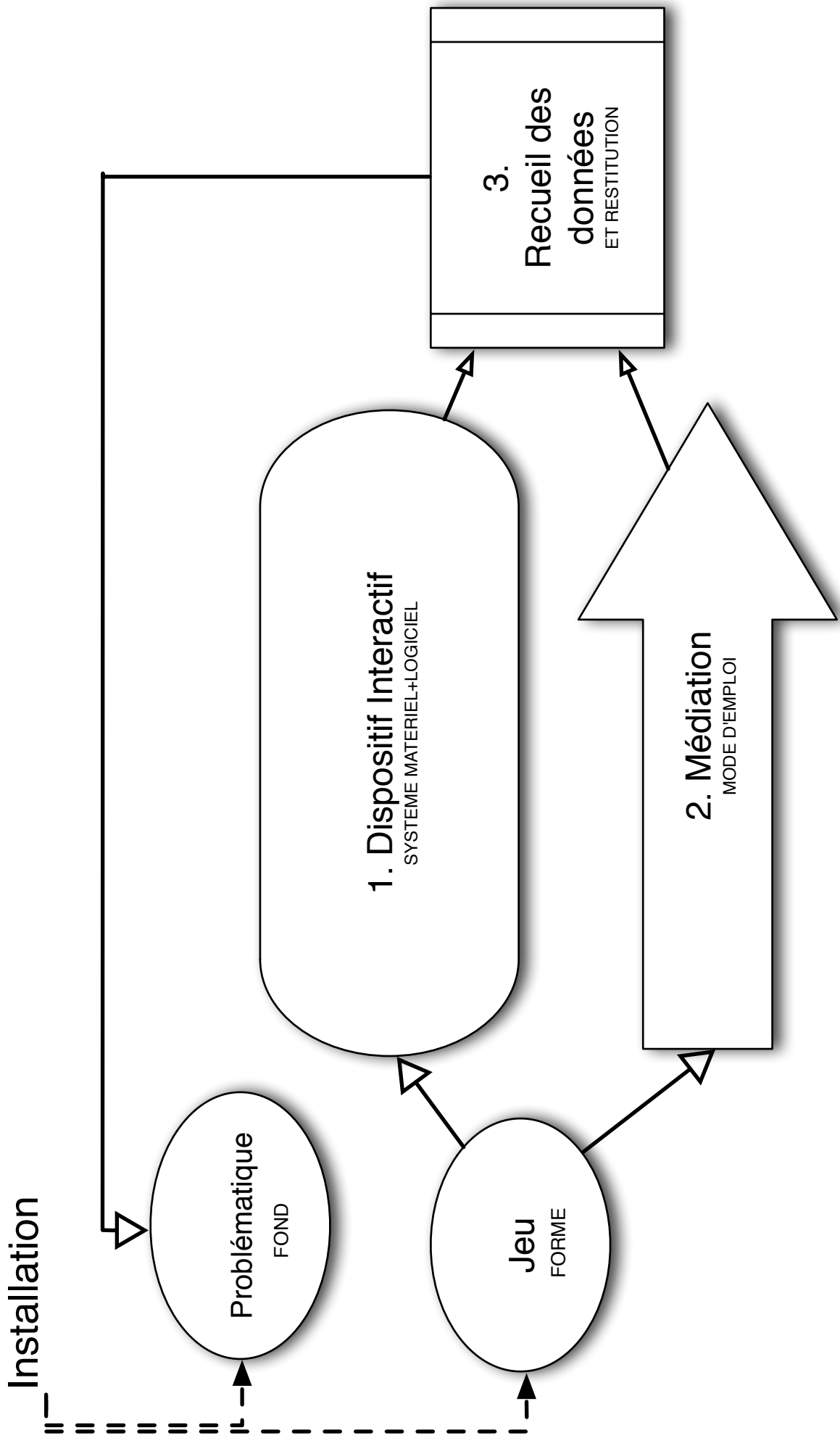


FACTURE

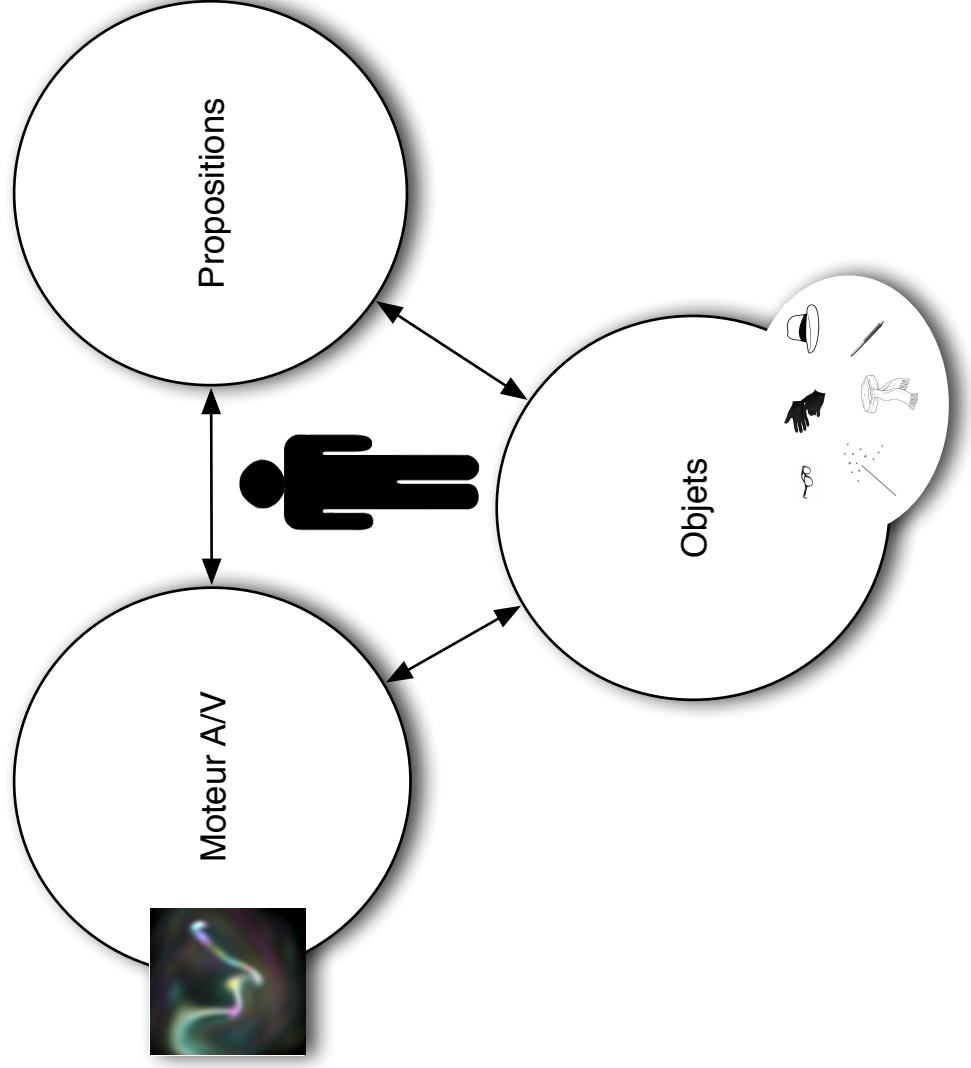


RELATIONS



ATELIER

= MODULE "de JEU"
(Potentiel d'interactions)

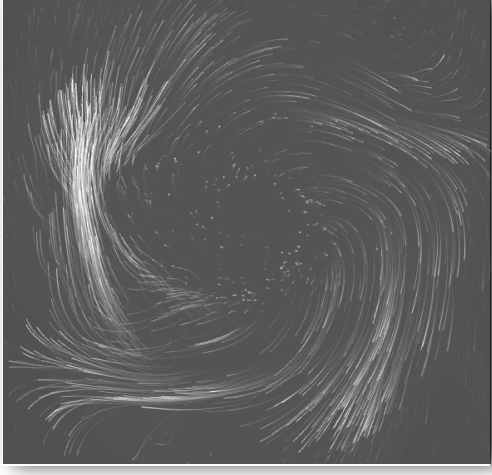


MOTEURS AUDIOVISUELS



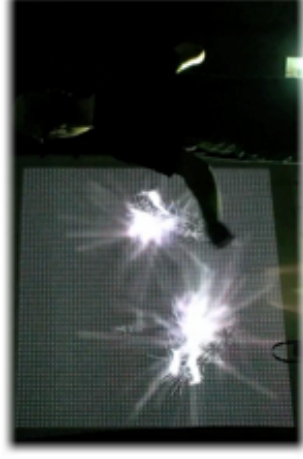
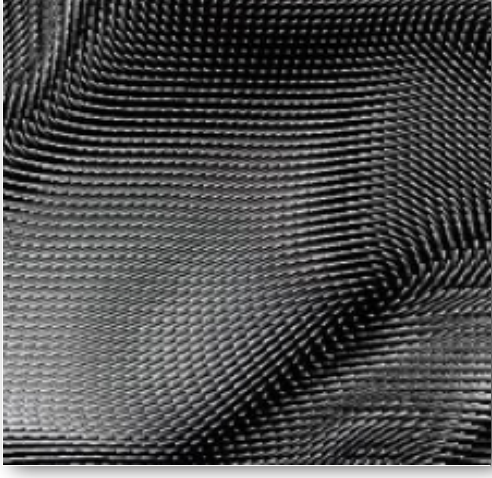
Memo Akten
MSAFluid

Jos Stam
Real-Time Fluid Dynamics for Games

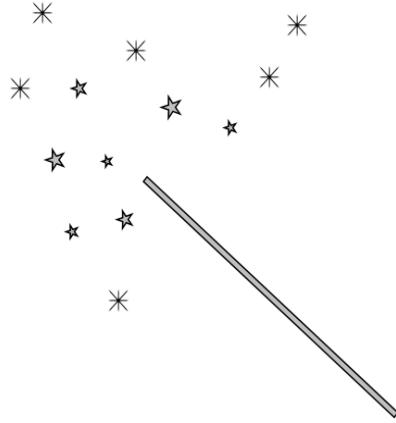
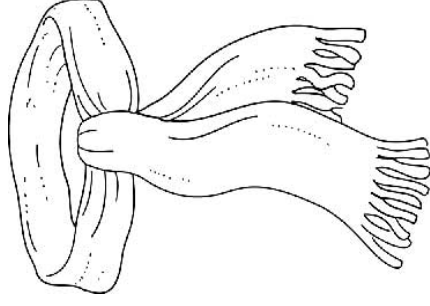
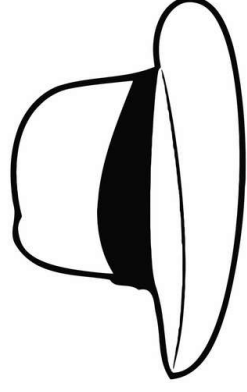


Léo Lefebvre
Exploitation Java

Derrick Gislou
Intégration Multimédia



OBJETS



QUESTIONS-PROPOSITIONS

Stylo

- 1, "Dessinez comme un enfant";
- 2, "Gribouillez pour voir...";
- 3, "Trainez-vous comme une limace";
- 4, "En un trait, dessinez une forme tendre";
- 5, "Ecrivez quelques lettres d'amour";
- 6, "Oh, et puis finalement, tournez en rond!";

Baguette

- 1, "Tirez la courte paille";
- 2, "Refaites-vous la raie ...";
- 3, "Saupoudrez votre entourage";
- 4, "Coûte que coûte, maintenez l'ordre!";
- 5, "Un court instant, soyez magique!";
- 6, "Jouez à Zeus";

Gants

- 1, "Laissez vos empreintes";
- 2, "Tissez votre toile";
- 3, "Repoussez l'envahisseur";
- 4, "Exultez! soyez électrique~";
- 5, "Jouez pour des billes";
- 6, "Laissez-vos peines s'évaporer...";

MEDIATION

= mode d'emploi

