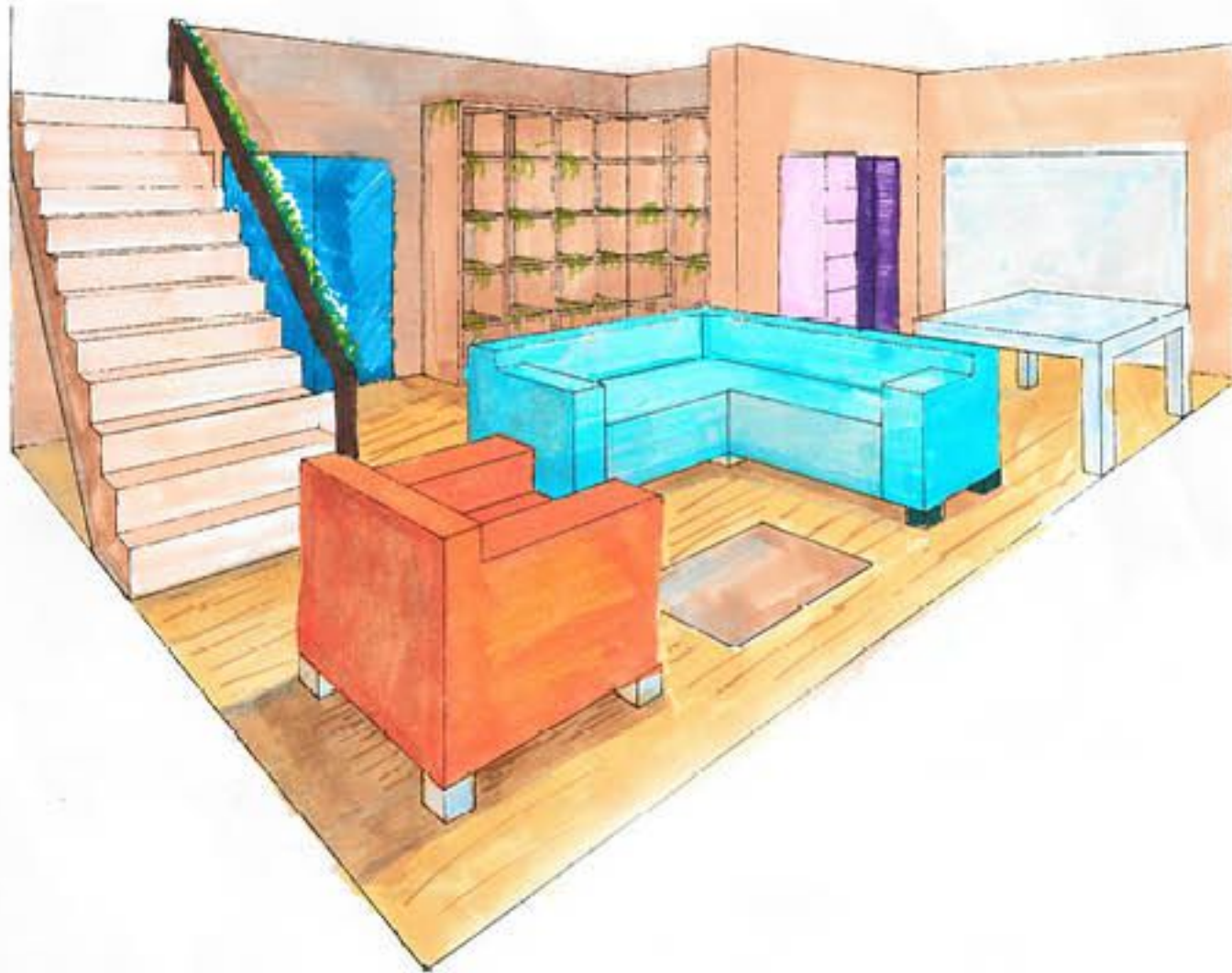


Architecture d'intérieur - mode conventionnel



Die Autoren danken Herrn Dr. G. H. W. J. van der Vliet für die Bereitstellung der Daten und Herrn Dr. J. H. W. J. van der Vliet für die Bereitstellung der Daten.

Erhöhter Wert: Inaktive oder fehlende
Laufzeit der Batterie

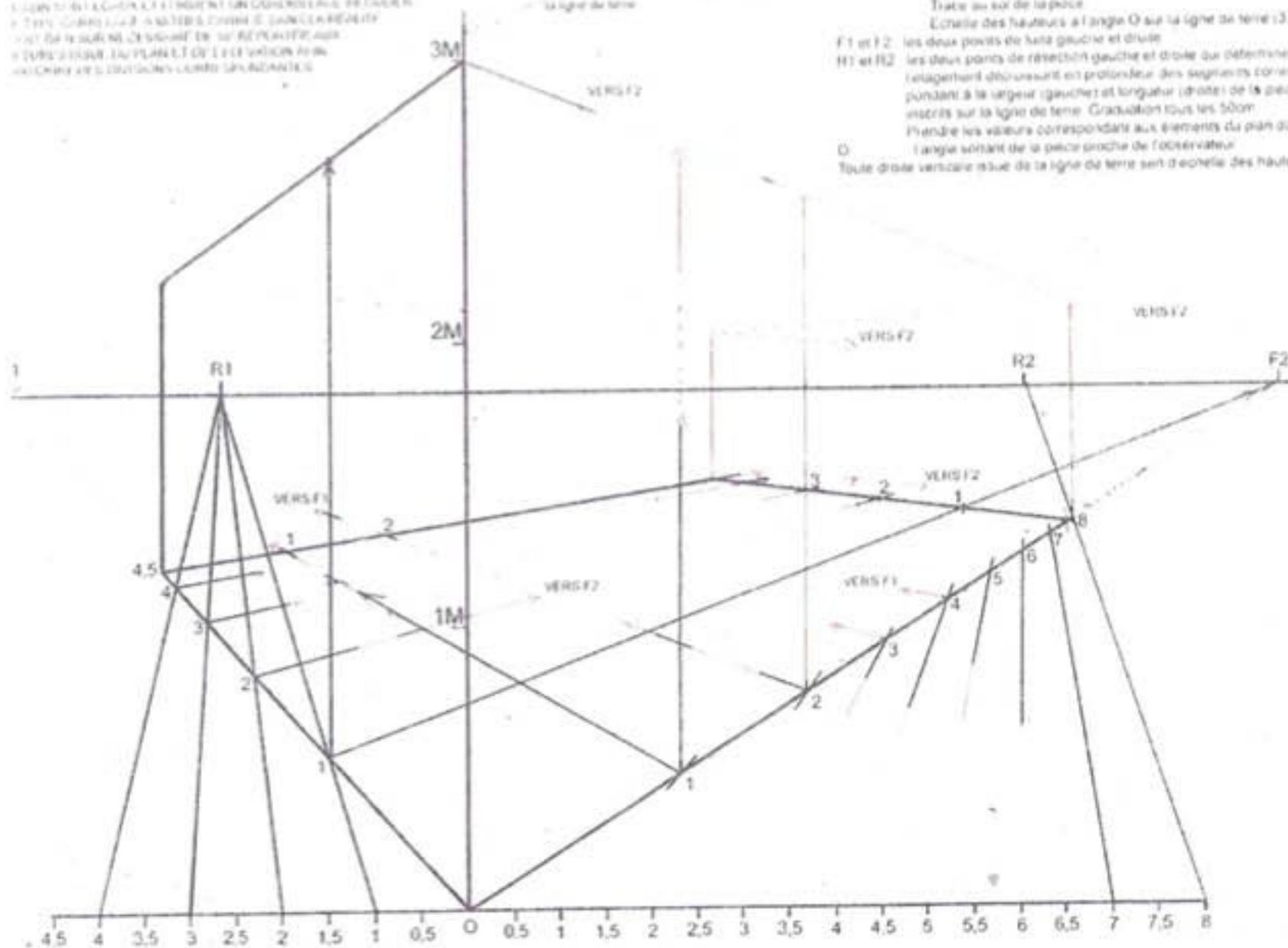
Sous dormirs : ligne du lit et avec l'align de la pièce. Rm 1 & 5
Rm 2 et 3 : points de l'align
Tracer au sol de la pièce

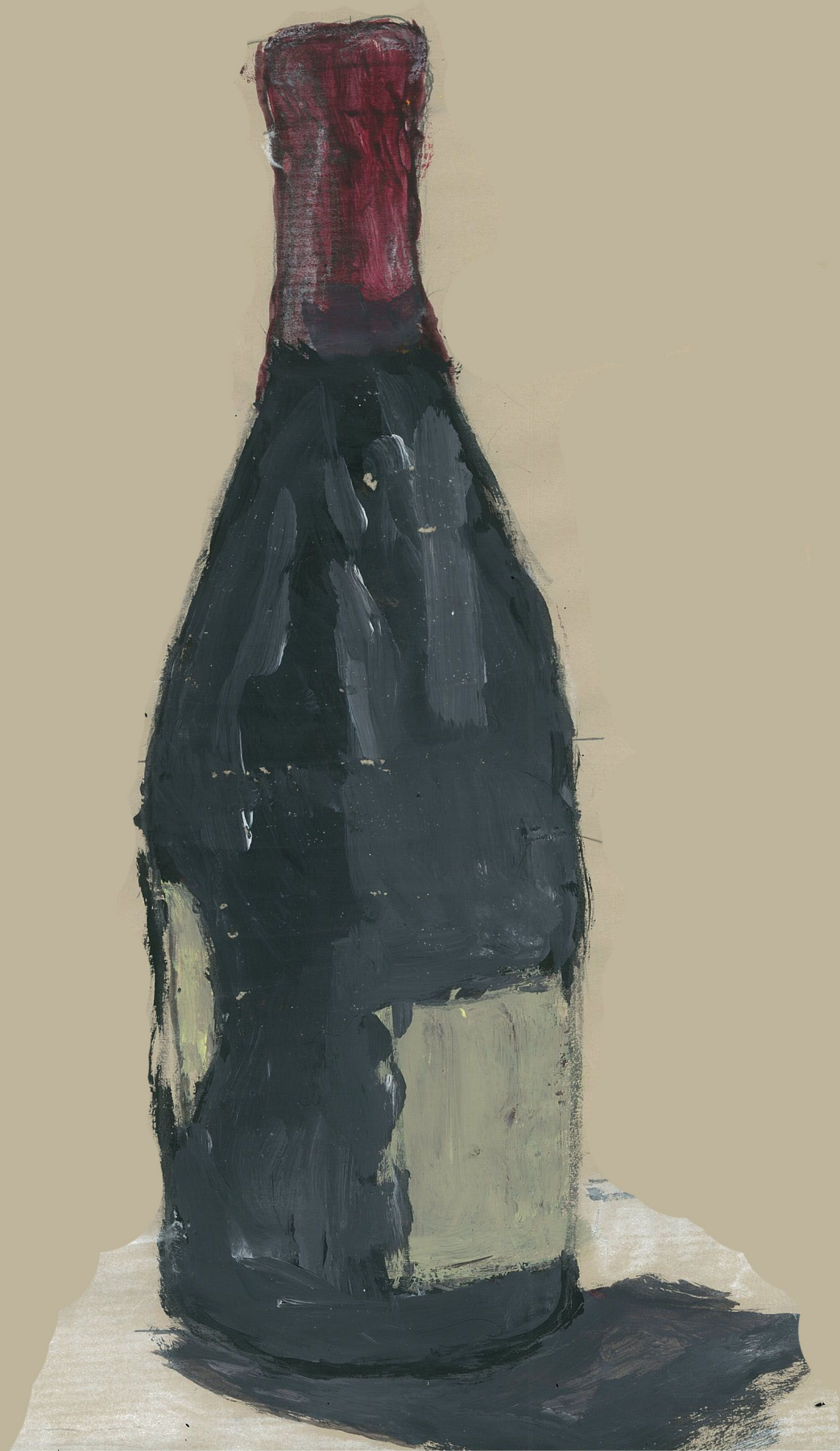
Treaty on the Law of the Sea

Echelle des hauteurs à l'angle O sur la ligne de terre (3 m)

F1 et F2 : les deux points de suite gauche et droite
H1 et H2 : les deux points de résection gauche et droite qui déterminent l'élargissement déboulant en profondeur des segments correspondant à la largeur (gauche) et longueur (droite) de la pièce insérés sur la ligne de tenon. Graduation tous les 500 µm
Prouver les valeurs correspondantes aux éléments du plan d'analyse

D) Toute droite verticale issue de la ligne de terre sert d'échelle des hauteurs.

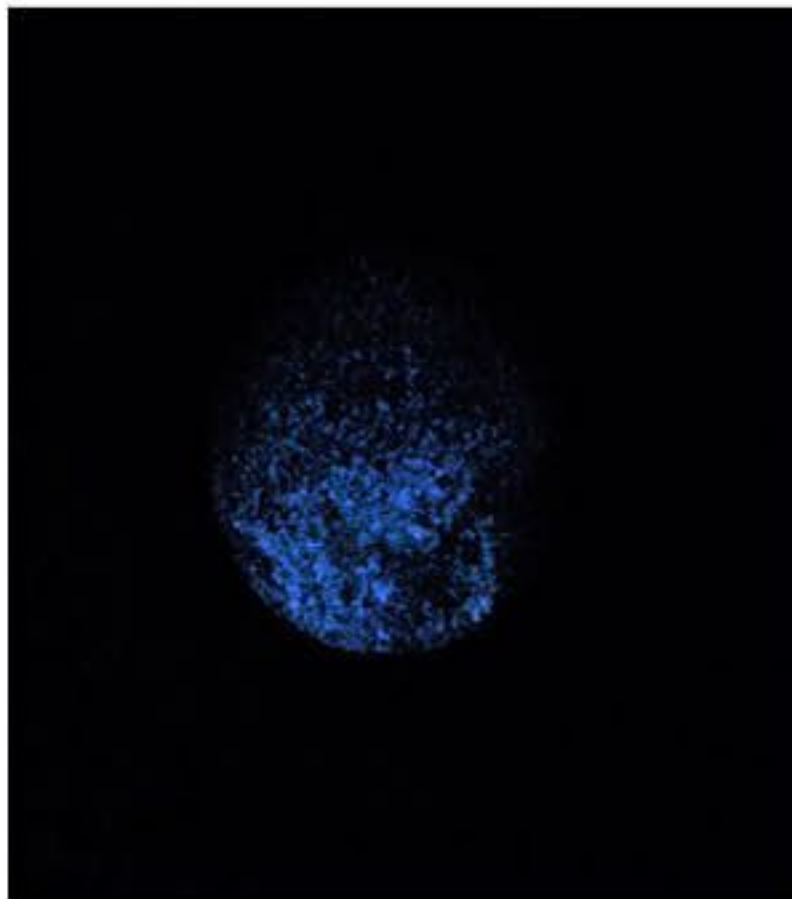




Projet Graphisme «CORONA»

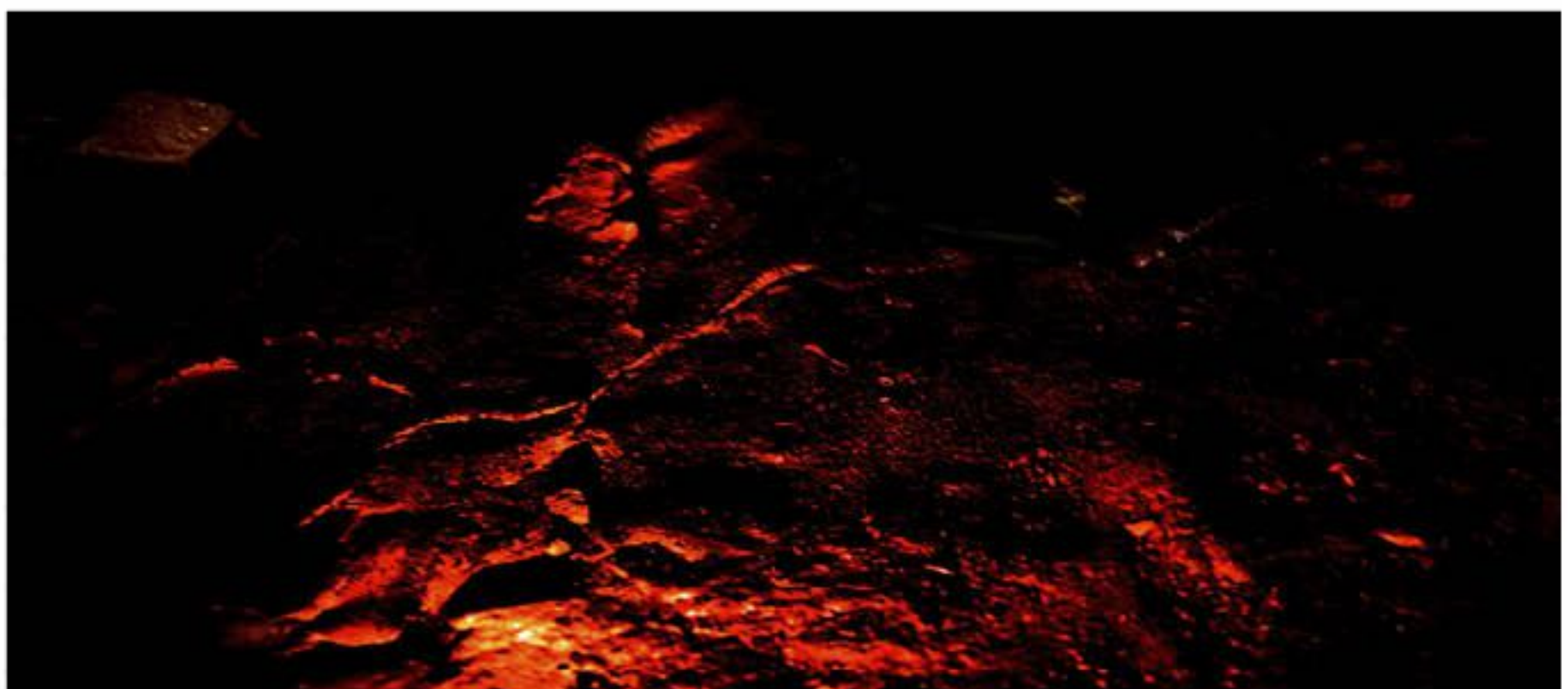
Représentation d'une bière
venue d'Amérique centrale.
Le logo apposé sur la bouteille
s'inspire de la culture
Aztèque.

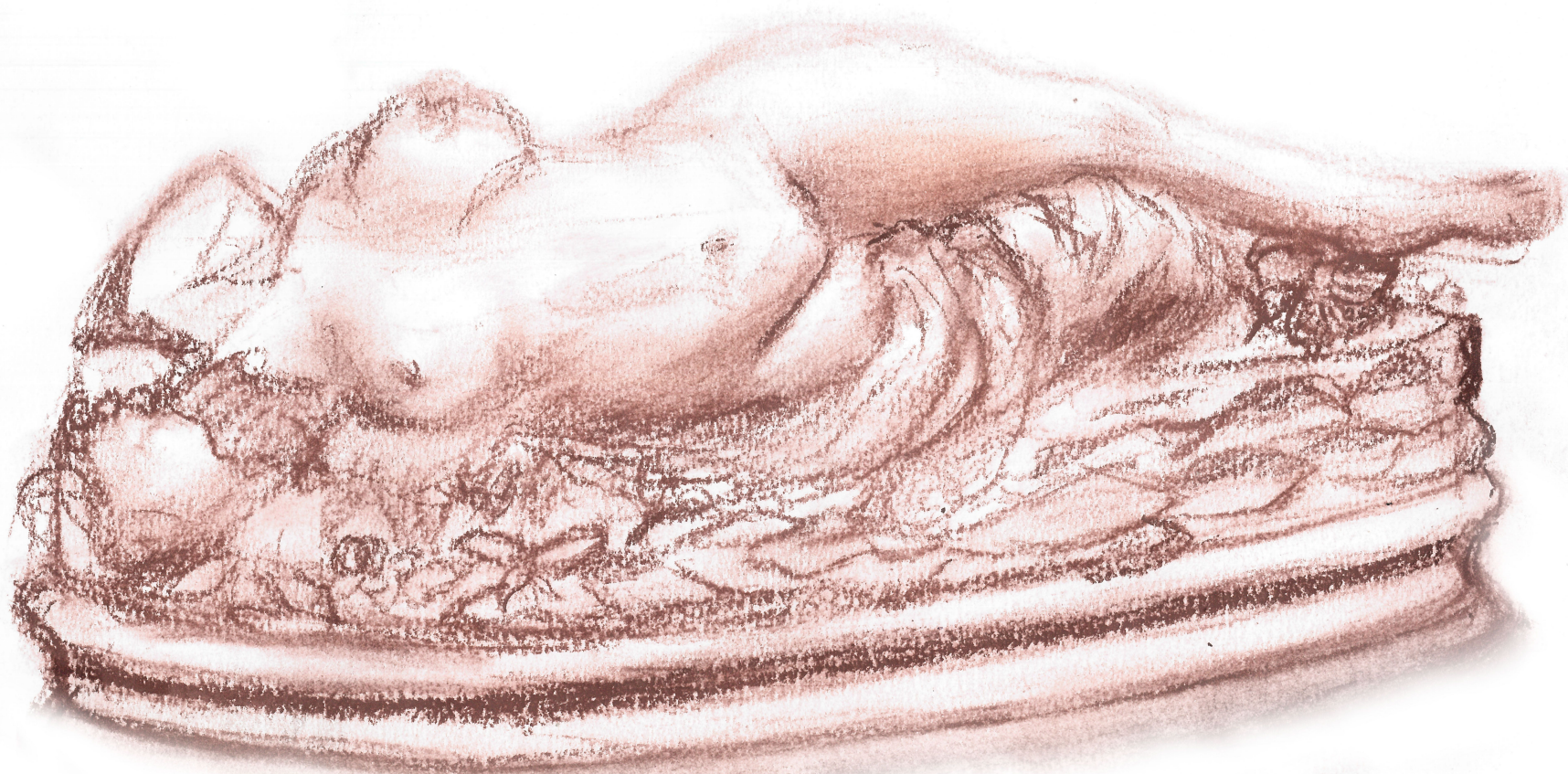




Projet Graphisme «Fake planets»

Photos truquées représentant des planètes imaginaires prises à l'Observatoire de La SILLA au Chili.

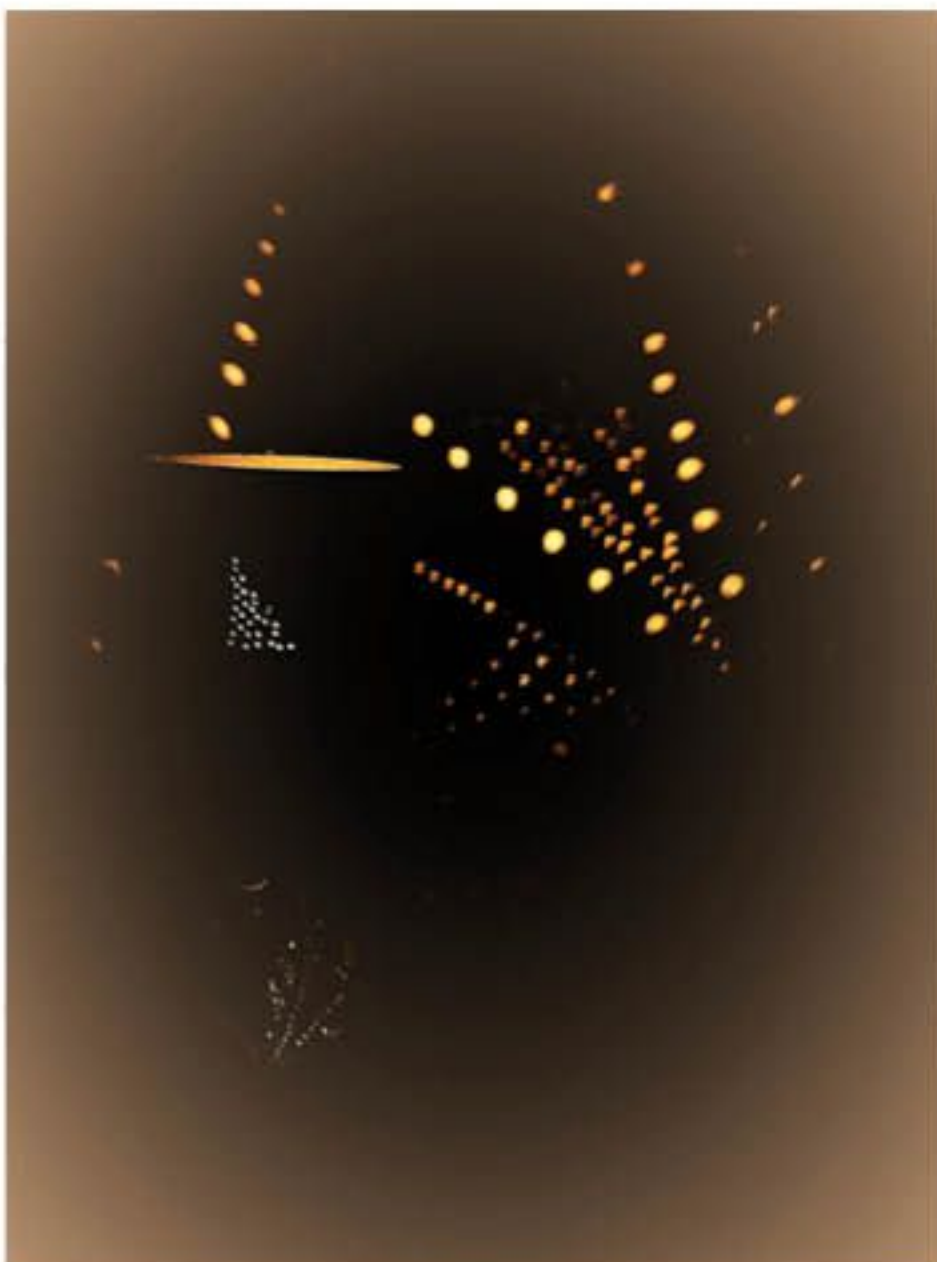
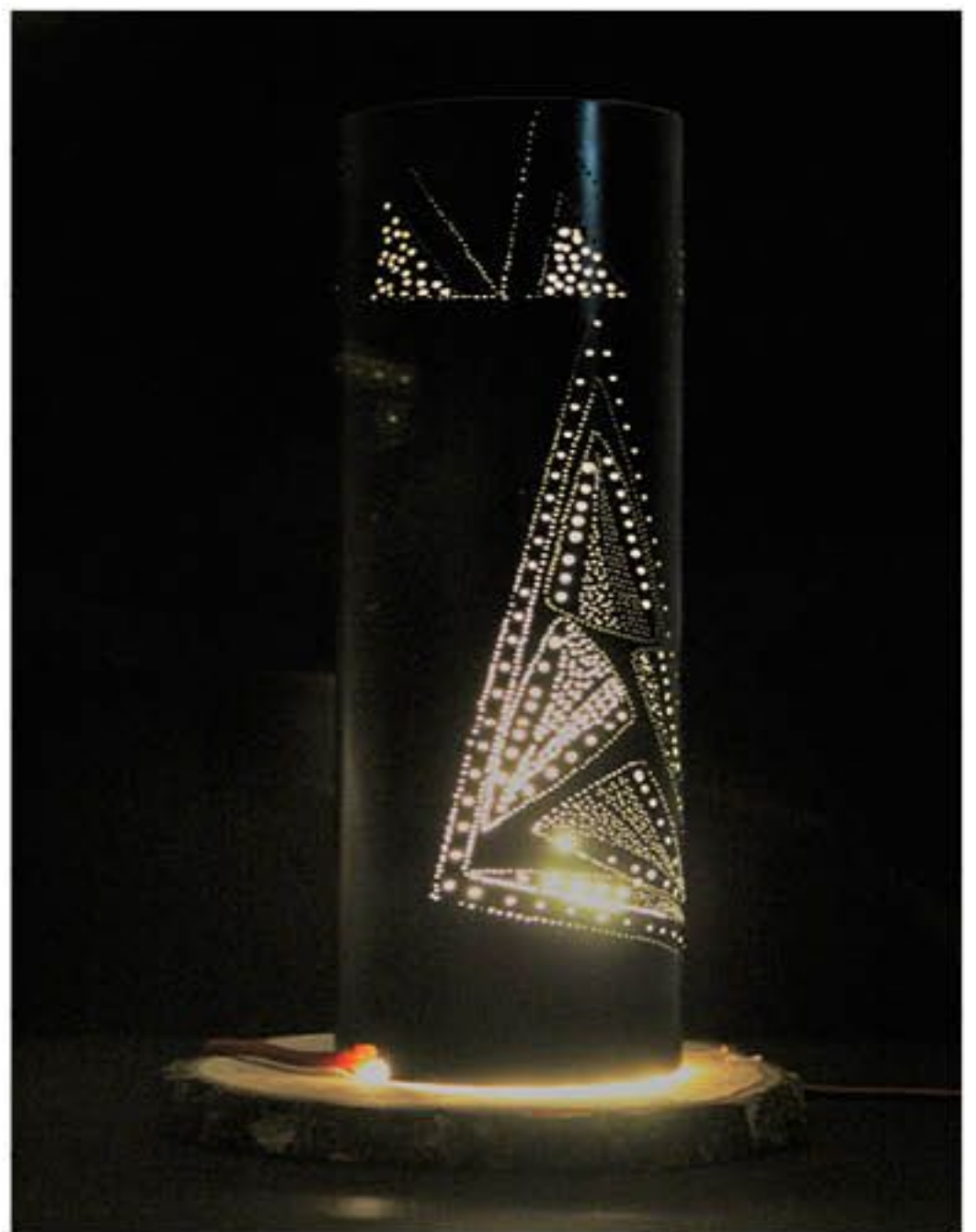




Maquettes pour les portes ouvertes (2)

Luminaires (ci-contre) -
Luminaire artisanal dans sa
version finale.

Architecture (ci-dessous)
- Fabrication de chaise à
l'aide de matériaux divers (
mousse, cuir, fil de fer, boule
de polystyrène et coton)







Soft Sands

14 .03.19
DUO PUB



Don't come

14.03.19
DUO PUB



*«Nu comme un plat
d'argent, - Nu comme un
mur d'église, - Nu comme
le discours d'un académi-
cien.»*

Alfred de Musset







Workshop Animation 3D Cinéma numérique

Création d'une mascotte pour le storyboard : De Paris plage au carnaval de Rio..



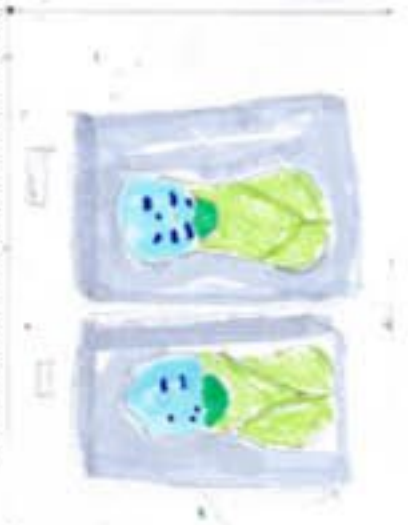
Ce jour-là, je me promenais à Paris, Paris plage était l'événement du moment. J'ai tout de suite eu envie de m'y baigner.



Je suis alors allé faire les boutiques pour acheter un équipement de plage: maillot de bain, tongs et serviette de bain.



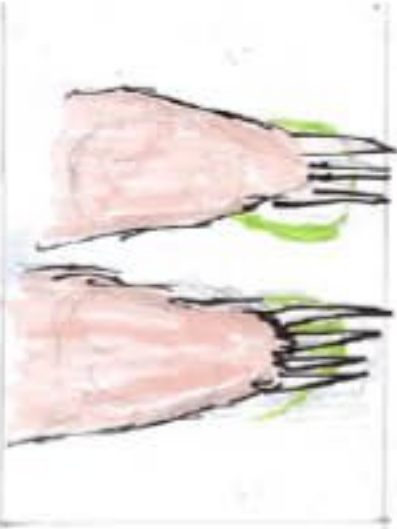
Devant l'une des vitrines par lesquelles je suis passé, je me suis arrêté net. Des tongs hawaïens de mon pays me suppliaient de les acheter.



C'était le coup de foudre. Il s'agissait de très belles tongs aux couleurs vives et flashy, qui me rappelaient l'été de mon pays d'origine, le Brésil.



J'ai tout de suite sorti les billets de ma bourse pour conclure l'affaire.



... et me suis empressé de porter les tongs.



J'ai alors été envahi par une force inconnue. Celle-ci venant des tongs hawaïens que je chausseais.



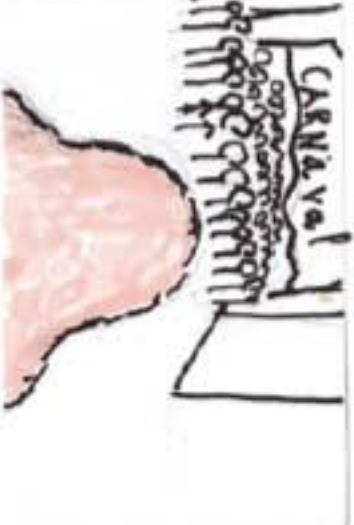
Cette force n'avait pas tardé à me propulser vers l'avant pour ensuite m'entraîner, à une vitesse éclair, vers une destination que j'ignorais.



(musique green hornet)



Wouah... me voilà traversant l'Atlantique!

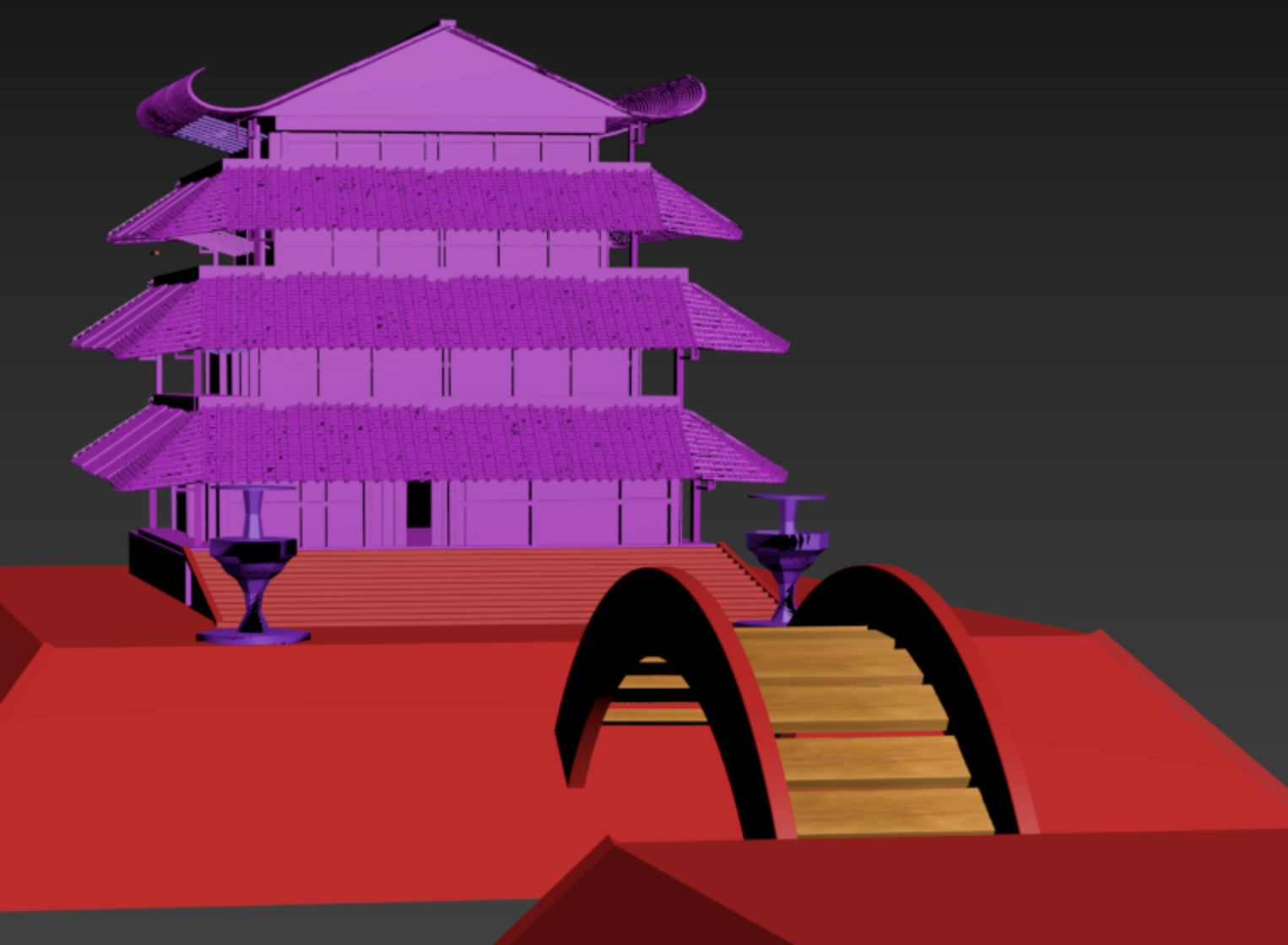


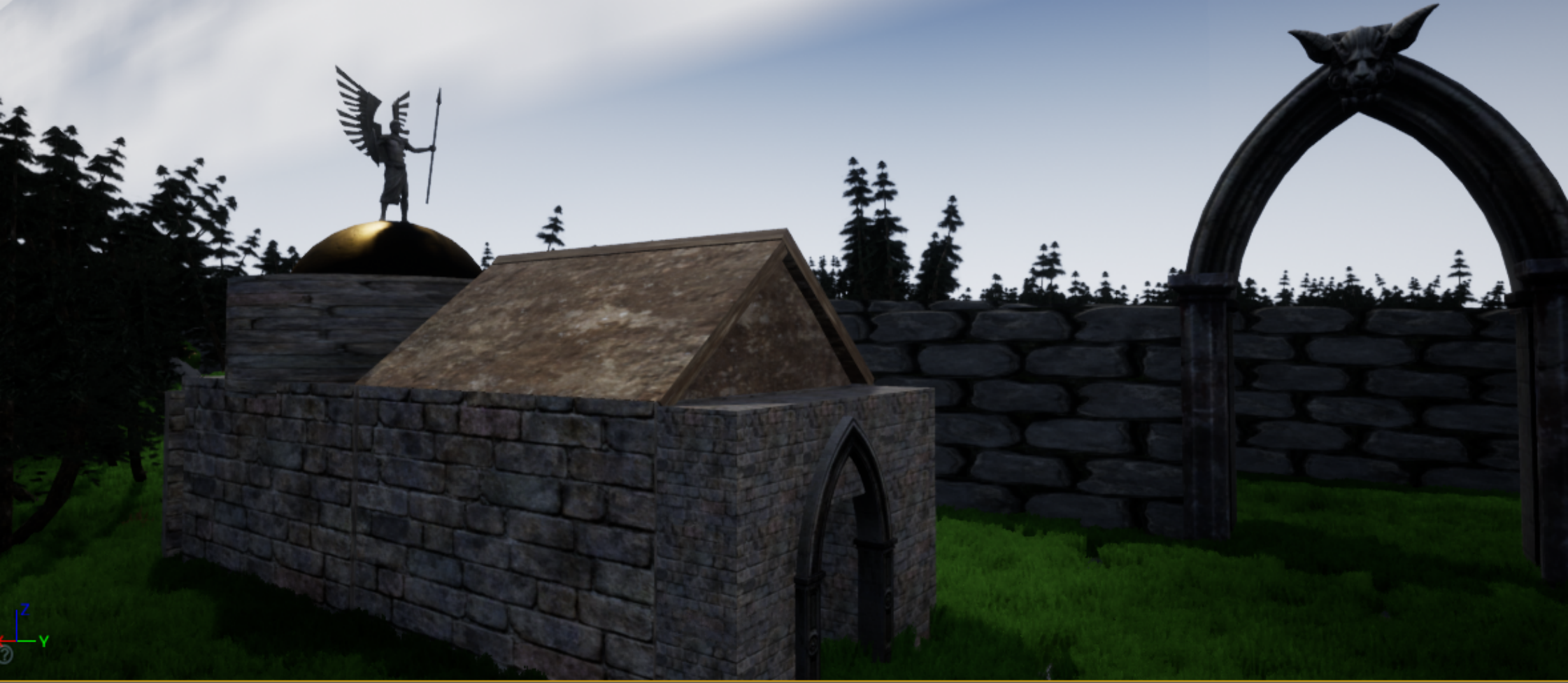
Ca alors! Je suis arrivé au Brésil! Mon pays d'origine! Et pile poil pour la nuit du Carnaval de Rio!



chcehob

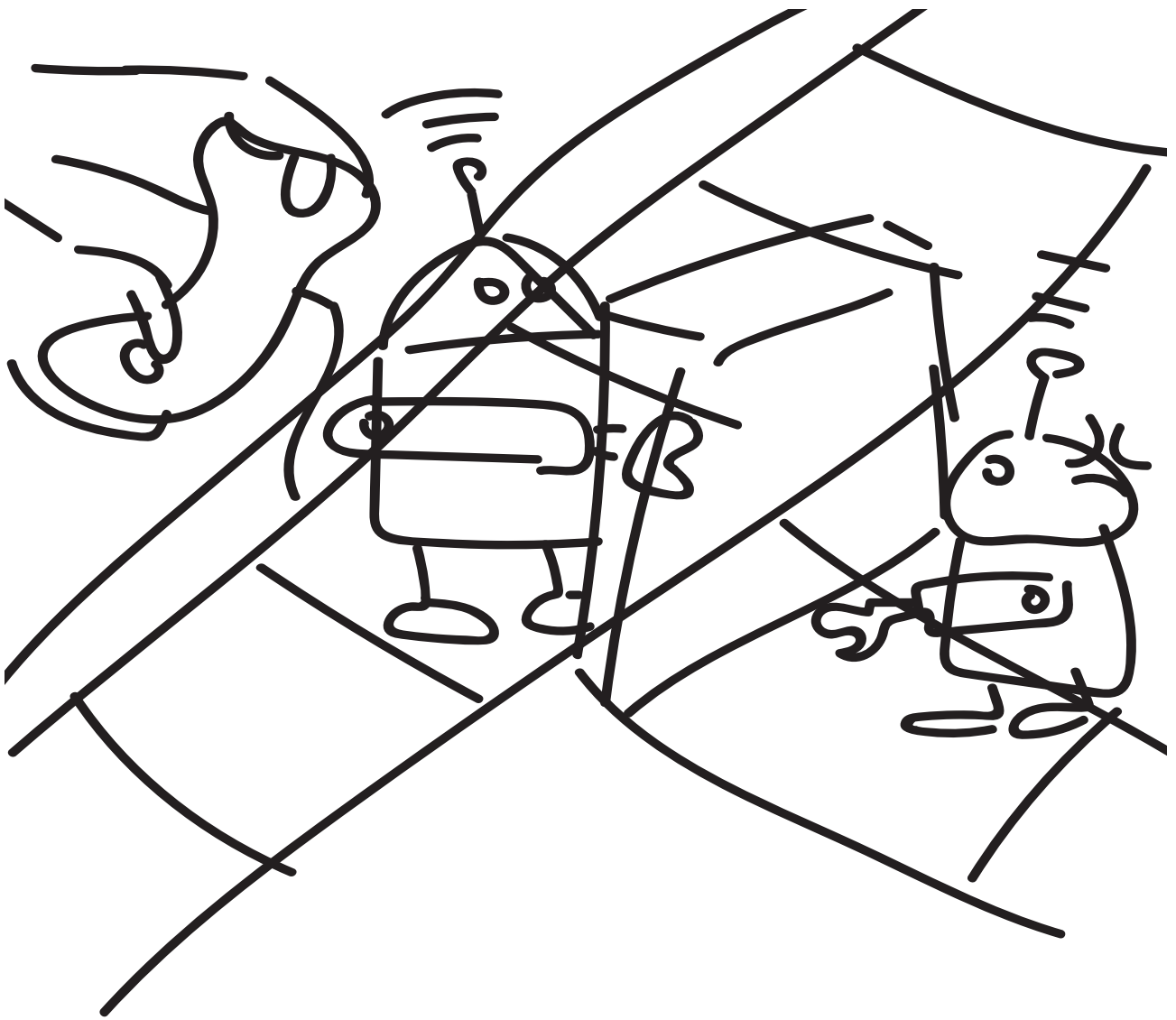








BOARDGAME FACTORY



BOARDGAME FACTORY

Les joueurs incarnent des robots dont le but est de récolter des ressources (encre, carton, plastique) pour la réalisation de jeux de société. Le tour commence par le joueur le plus jeune, il doit piocher une carte ressource et la garder pour lui sans la révéler: il s'agit de son objectif pour le tour. Il se déplace à l'aide des cartes de déplacement qui doivent être piochées au nombre de quatre en début de partie et défaussée à chaque utilisation.

Les Cartes de Déplacement: 4 en main simultanément. L'utilisation d'une carte pour avancer cause sa défausse et lorsque les quatres cartes ont été défaussées, le joueur en re-pioche 4 nouvelles.

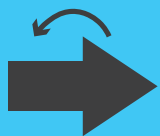
Les Déplacements: possibilité de se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases en fonction de la carte choisie. Les joueurs débutent sur les axes "majeurs" qui se trouvent à l'extérieur du plateau et peuvent choisir d'utiliser ou non les axes "mineurs" (intérieur du plateau).

Les Cartes de Ressources: 1 par tour, révélée uniquement une fois que le tour est terminé et que la ressource a été récupérée. La ressource est considérée comme récupérée une fois que le joueur atteint la case qui contient une étoile jaune et il peut alors se diriger vers le milieu du plateau pour finir son tour.

Le tour prend fin pour les joueurs lorsqu'ils atteignent le milieu du plateau. Ils peuvent alors piocher une nouvelle carte ressource pour débiter un nouveau tour, en partant du milieu du plateau.

La partie prend fin lorsqu'un des joueurs atteint la collecte de 3 ressources et est parvenu à arriver au milieu du plateau.

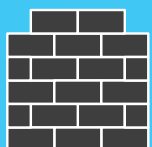
Sur le plateau se trouvent des cases "événement" sur lesquels les joueurs peuvent déclencher des changements sur le plateau au cours de la partie.



Cette case permet de modifier le sens de déplacement des axes mineurs au choix entre les interrupteurs bleus ou rouges.



Cette case permet de modifier le sens de déplacement des axes majeurs le temps d'un tour.



La case du mur de brique permet au joueur qui tombe dessus de placer un mur aux extrémités des axes mineurs pour bloquer l'avancement d'autres joueurs. L'effet est annulé lorsqu'un des autres joueurs passera près du mur. Et seulement 3 murs peuvent être placés simultanément sur le



La case de l'ascenseur permet au joueur qui tombe dessus de se déplacer à la case ascenseur correspondante sur le plateau, signalée par des routes qui relient les cases entre

+1
+2
+3

Les cases +1 +2 et +3 permettent au joueur qui tombe dessus de se déplacer en avant d'une, deux ou de trois cases correspondant au numéro indiqué sur la case.



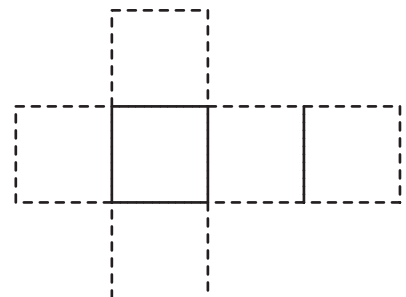
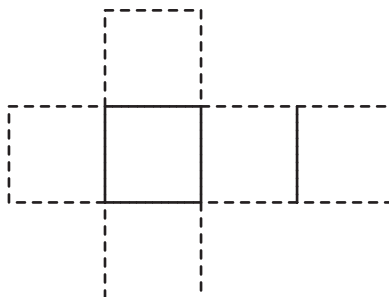
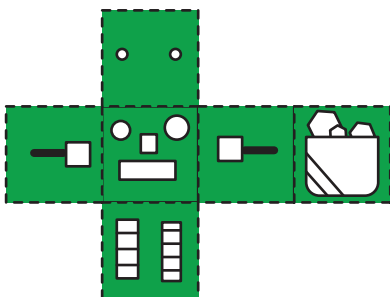
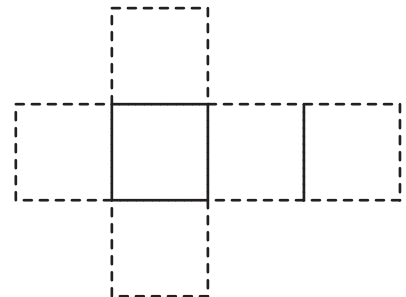
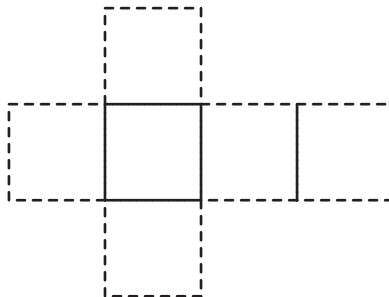
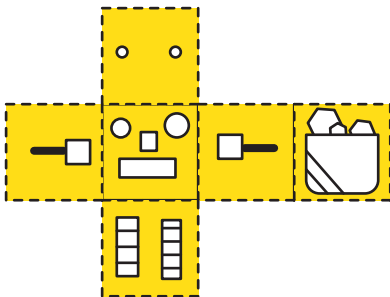
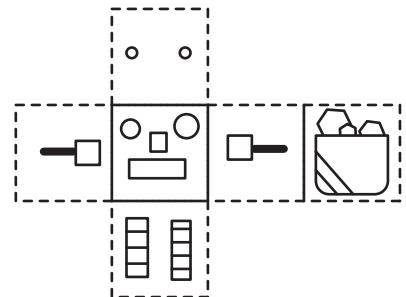
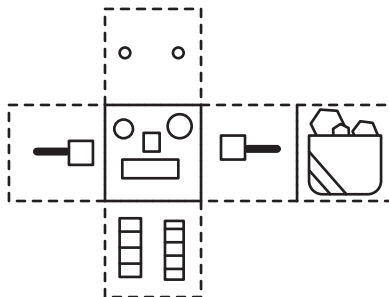
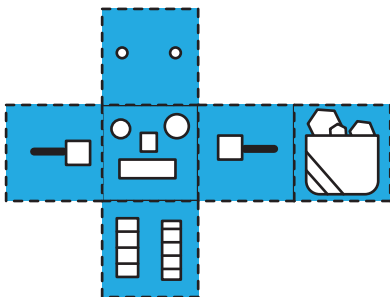
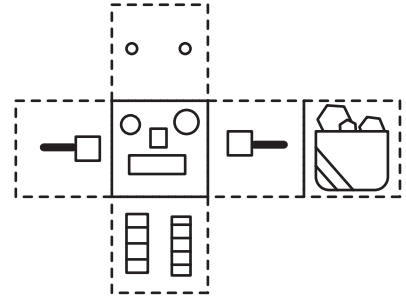
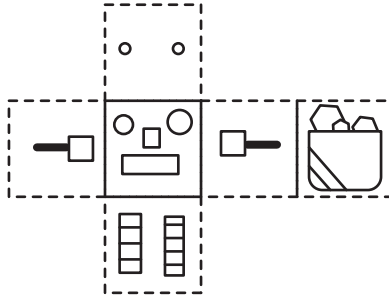
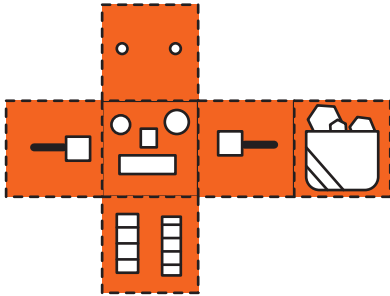
Les cases -2 permettent au joueur qui tombe dessus de déplacer le pion d'un joueur de son choix de deux cases en arrière.

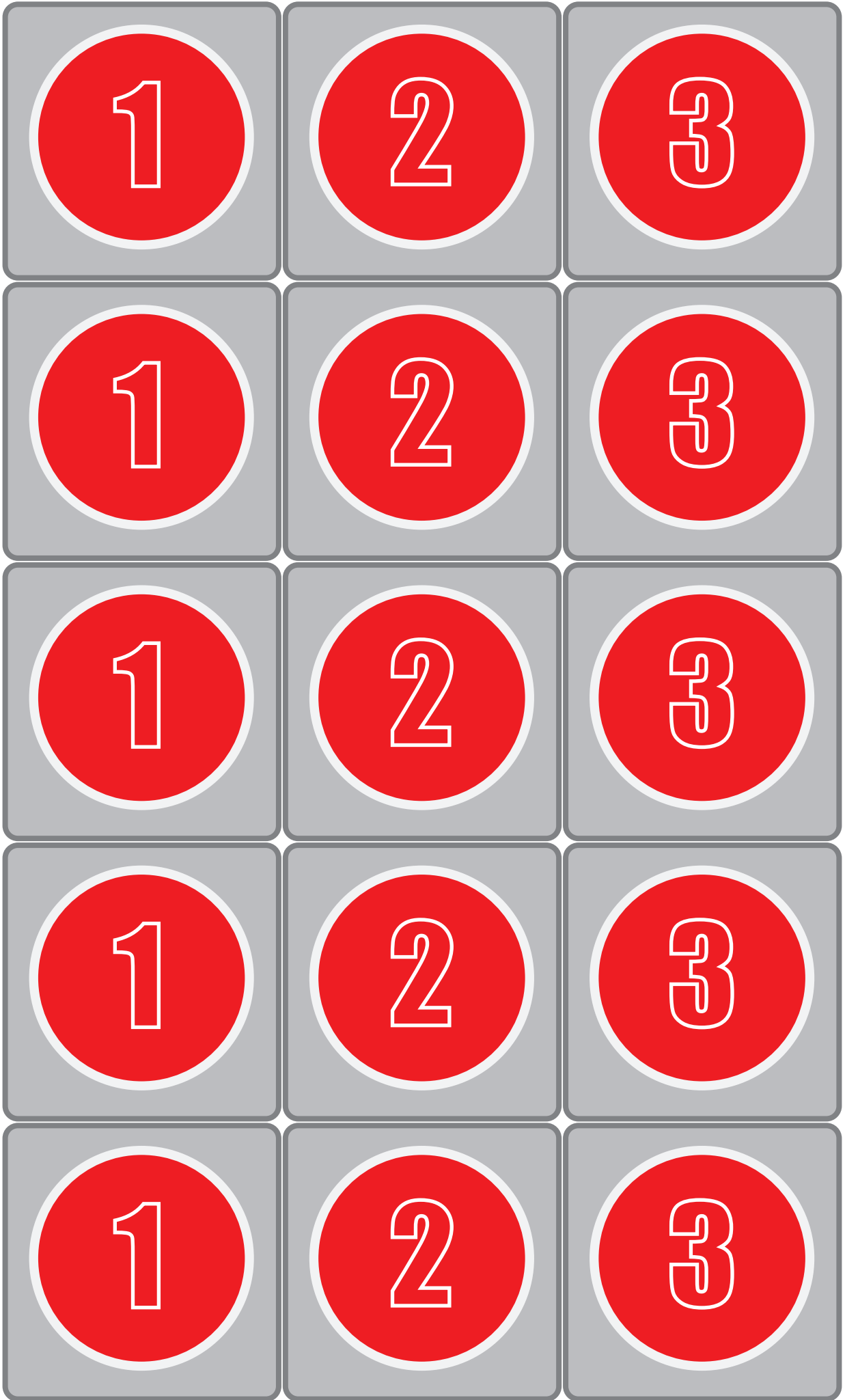


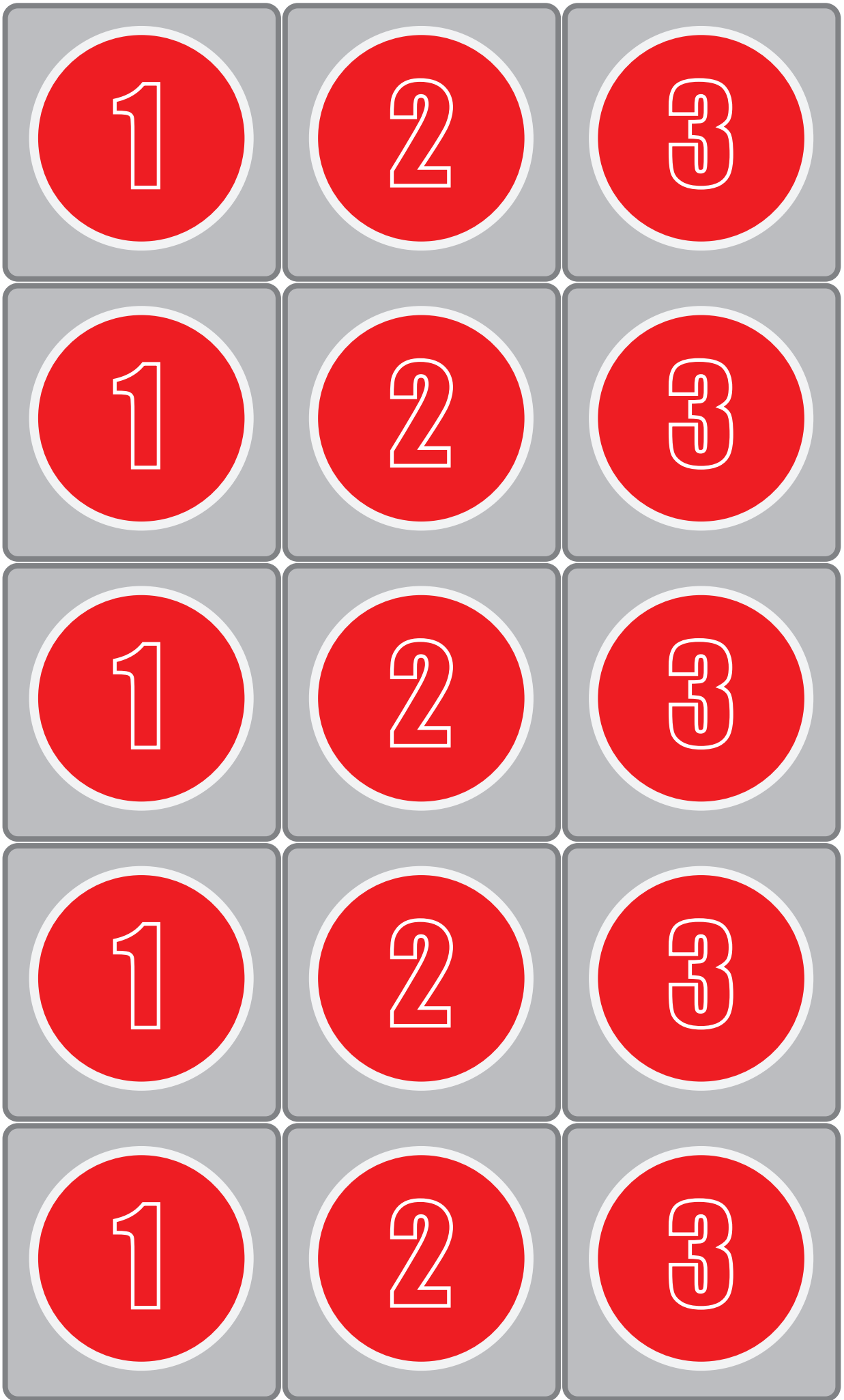
Lorsqu'un joueur passe près de cette case, il récupère le jeton de ressource s'il a la carte correspondante.

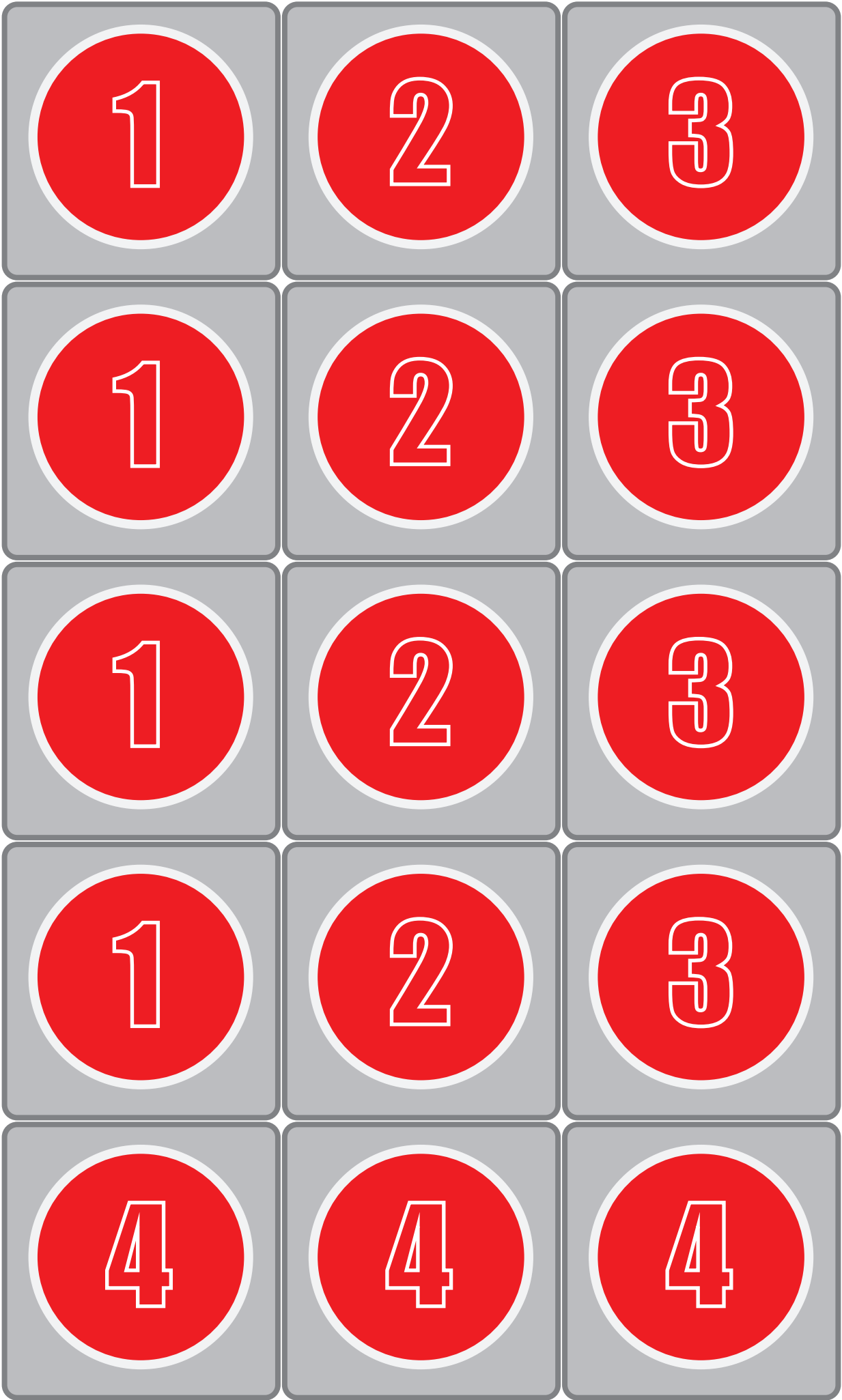
Choisis ton robot !!

Ou Personnalise-le !!

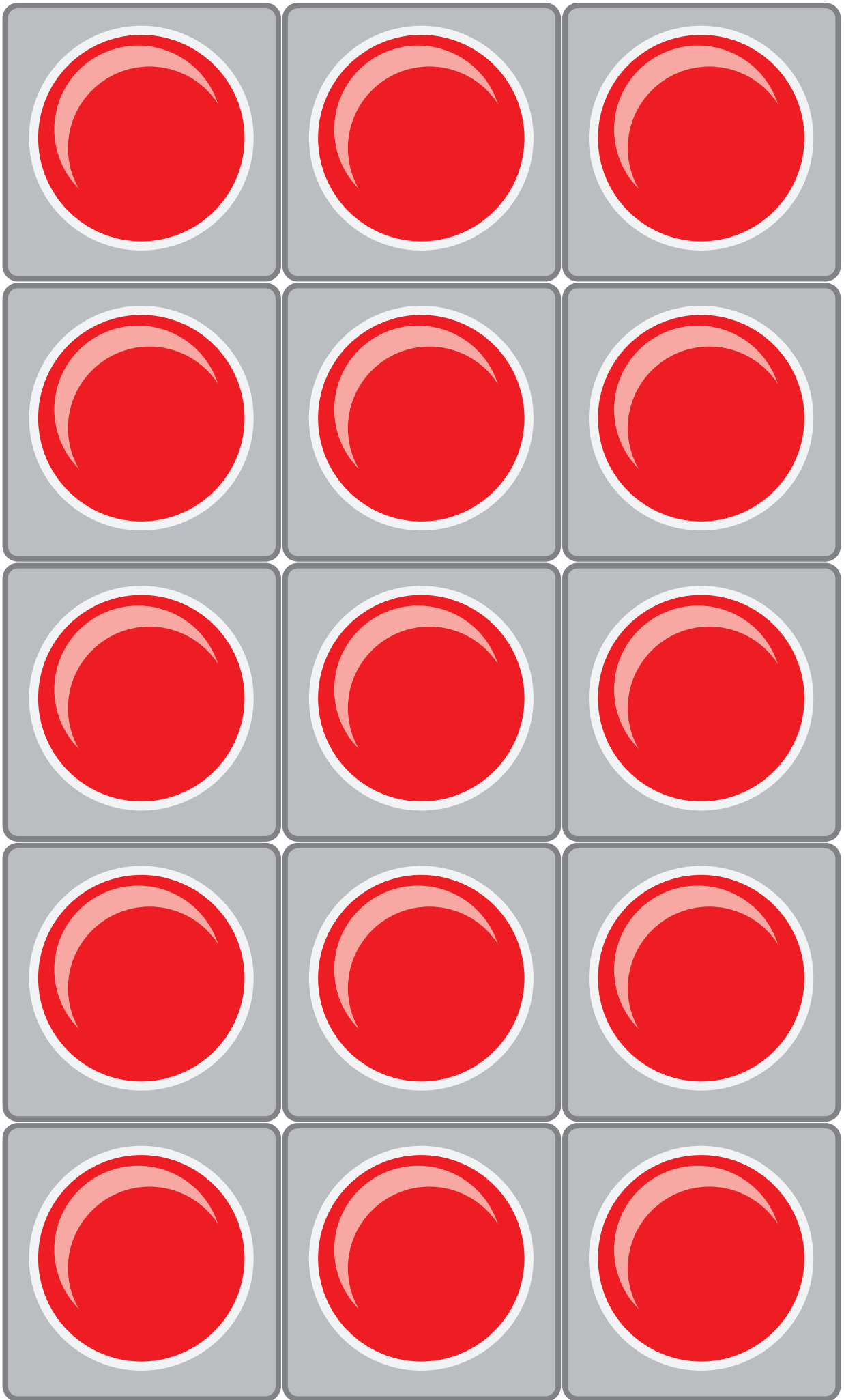


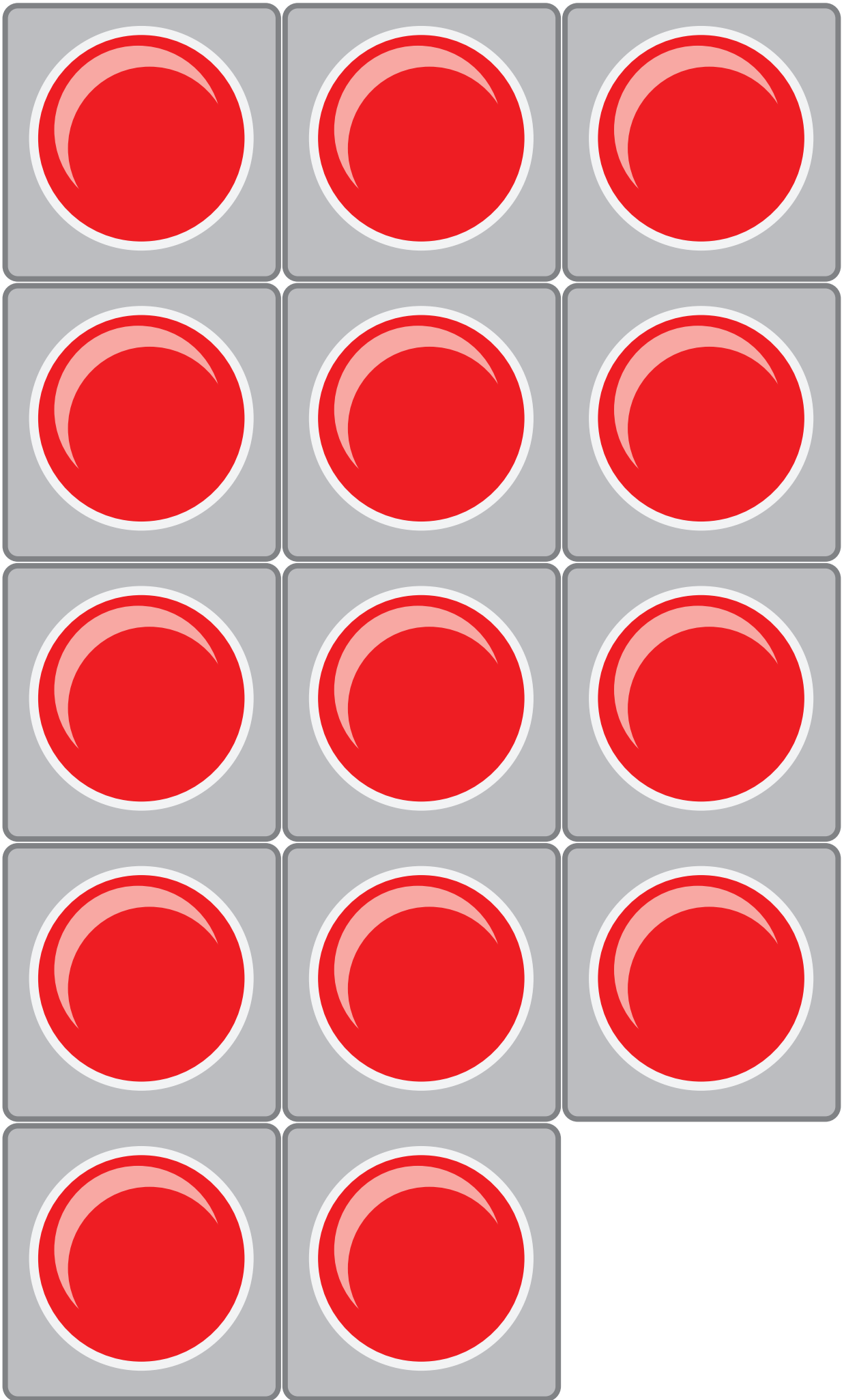


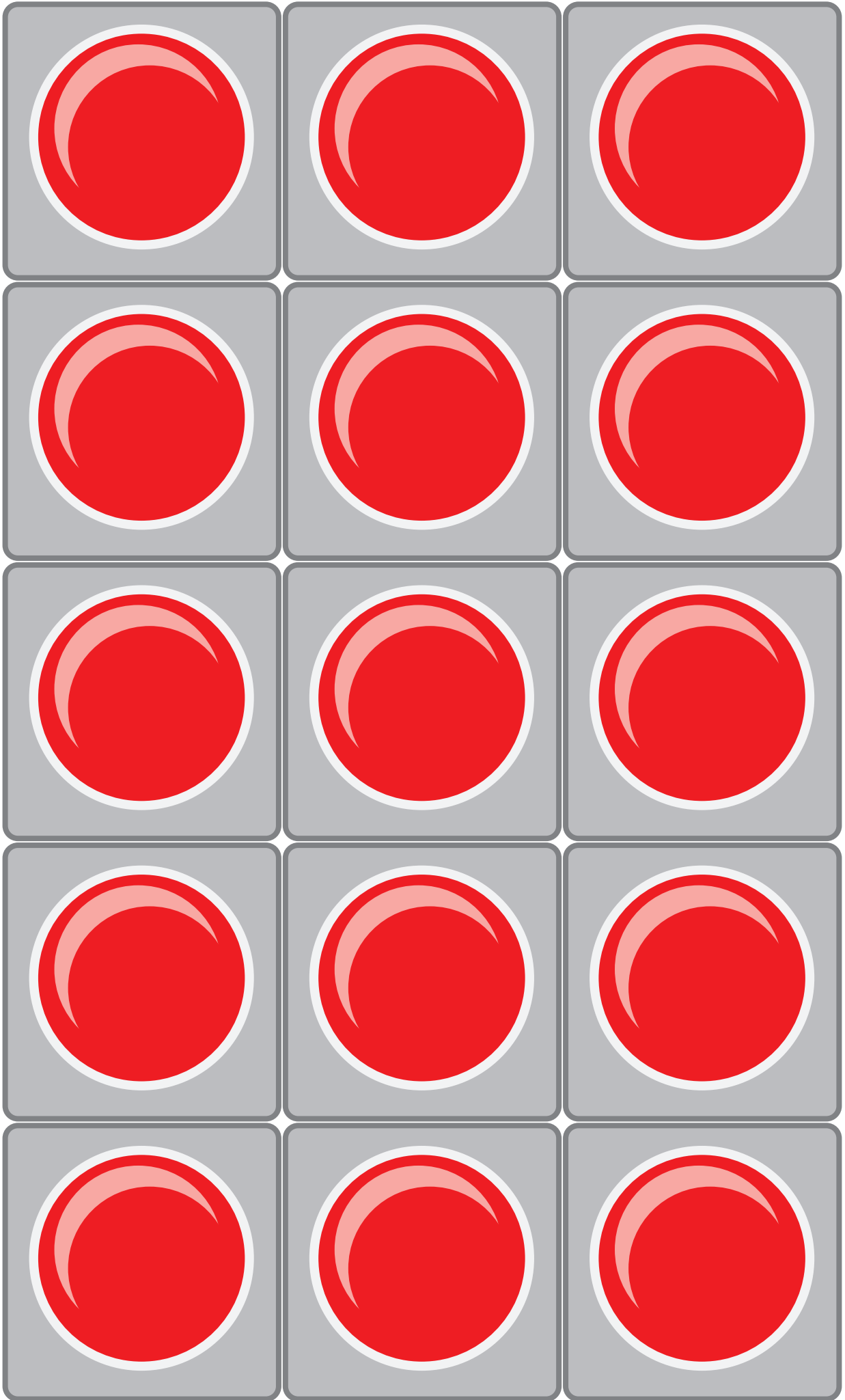


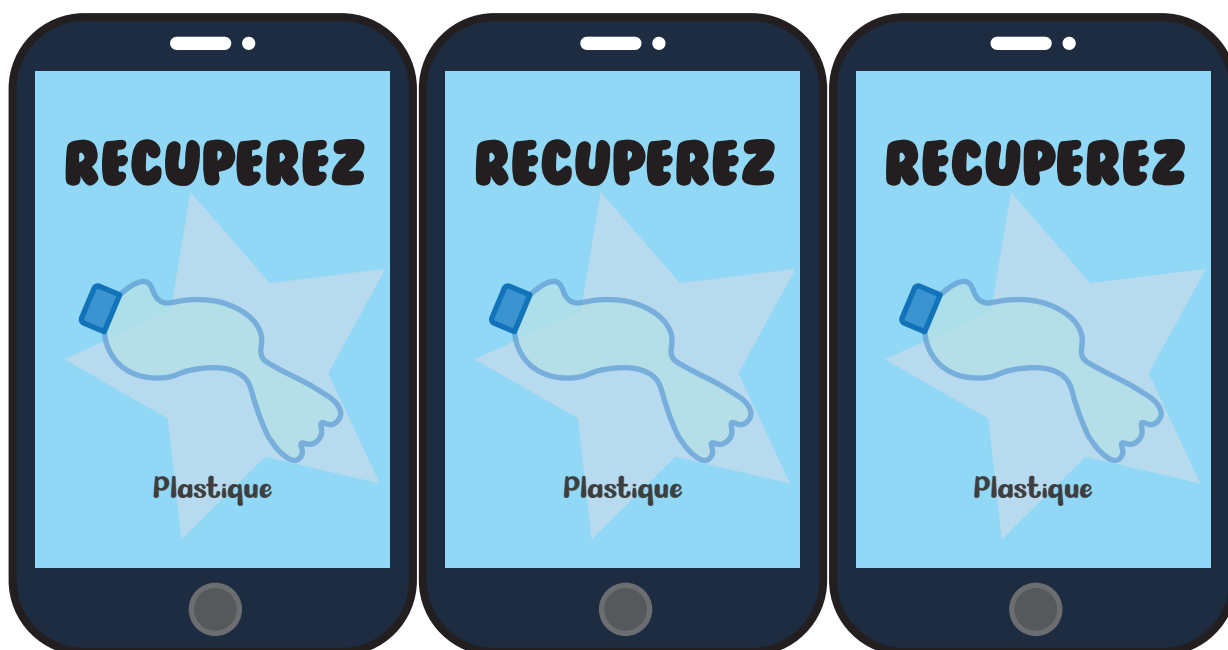
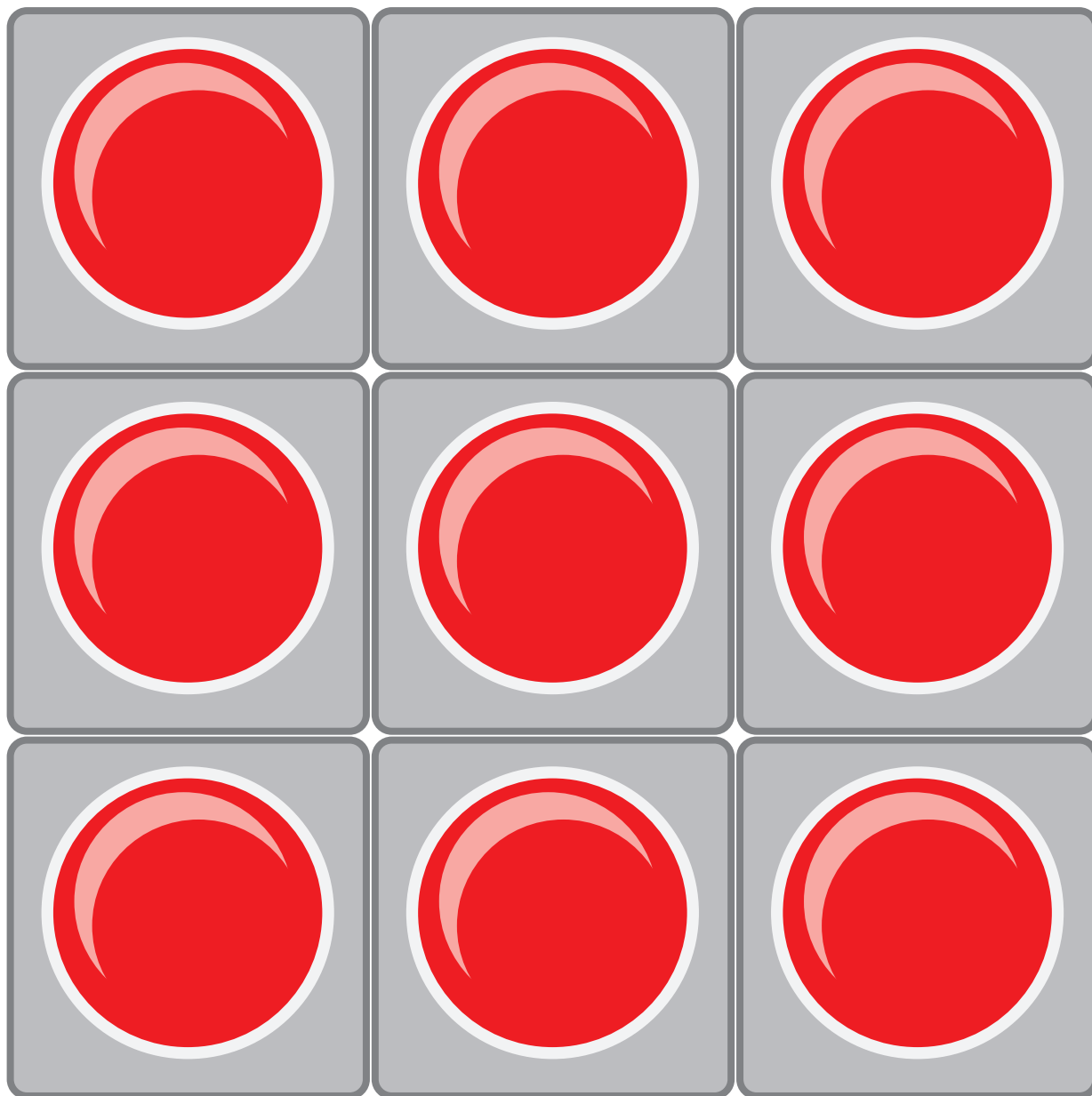




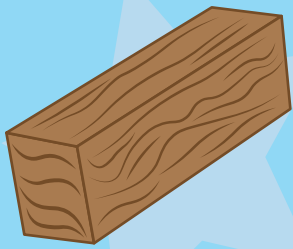






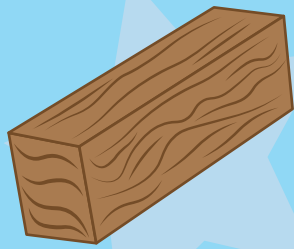


RECUPEREZ



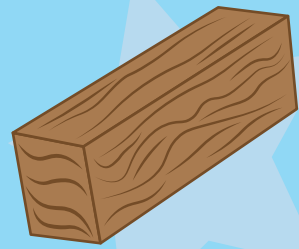
Bois

RECUPEREZ



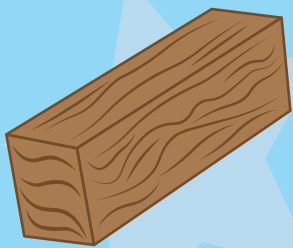
Bois

RECUPEREZ



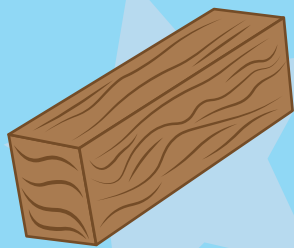
Bois

RECUPEREZ



Bois

RECUPEREZ



Bois

RECUPEREZ



Plastique

RECUPEREZ



Plastique

RECUPEREZ

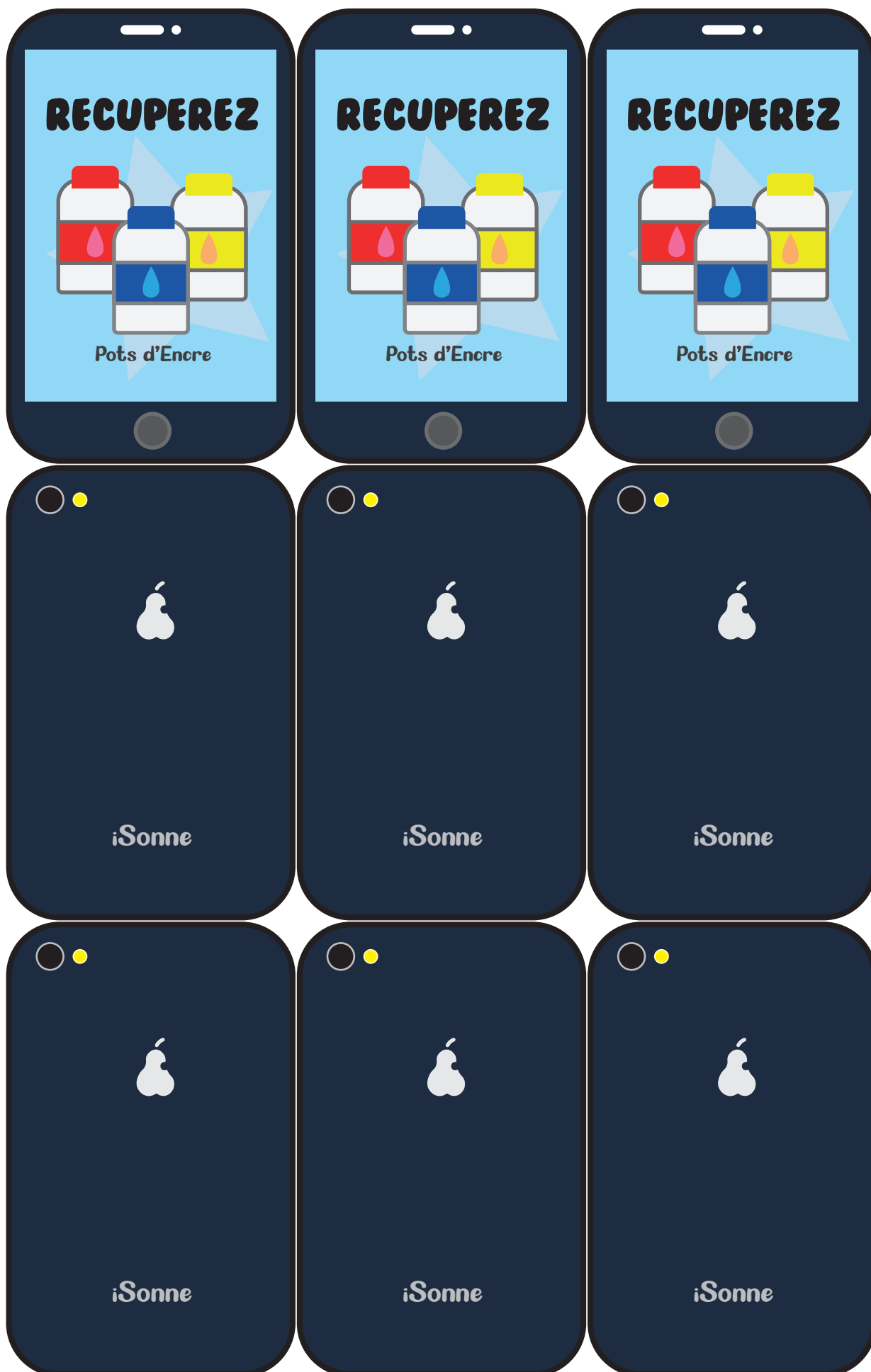


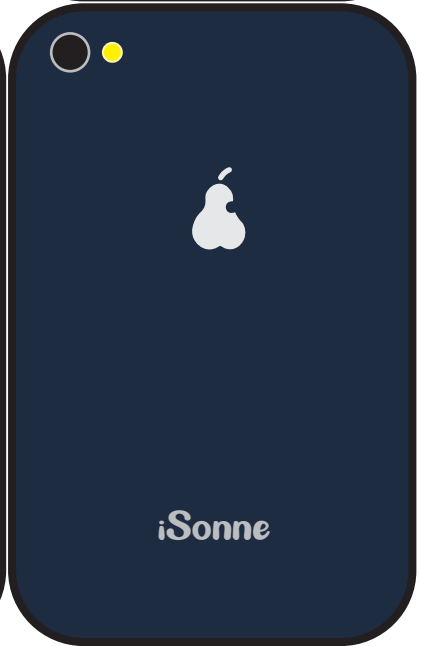
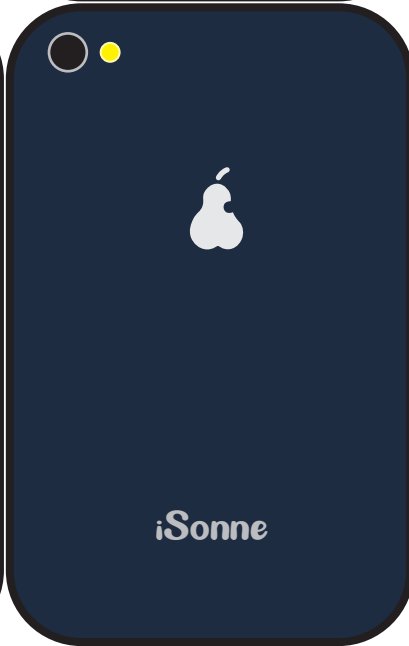
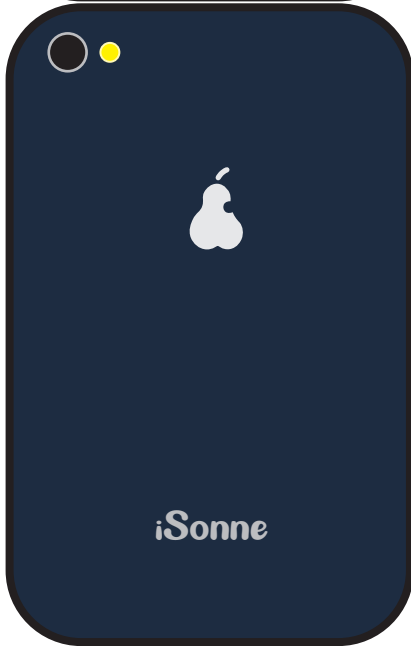
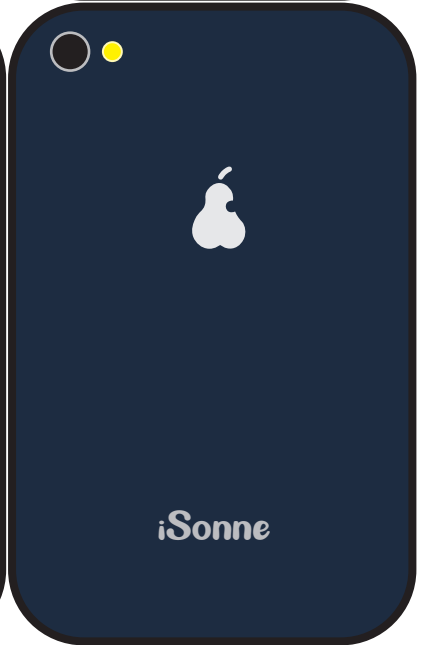
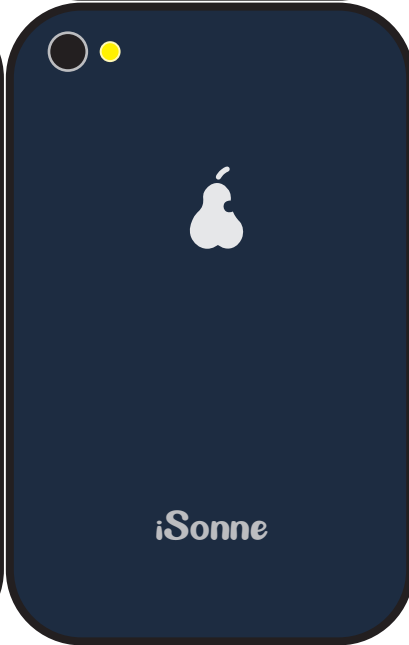
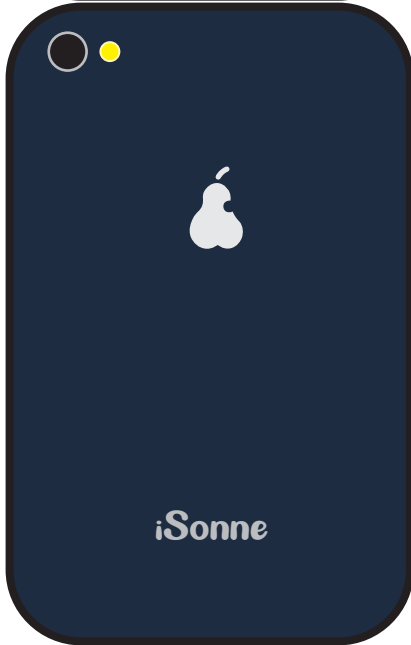
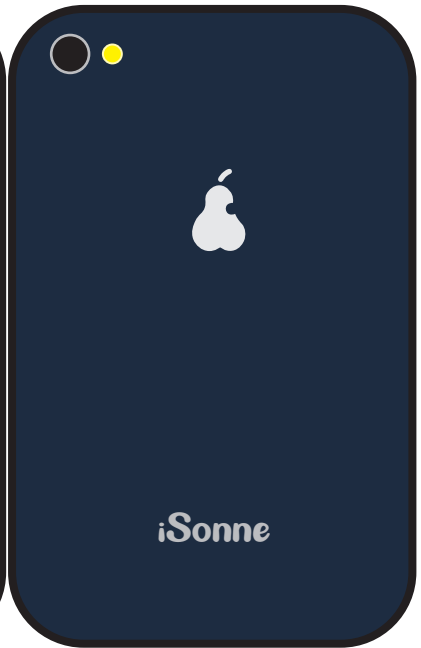
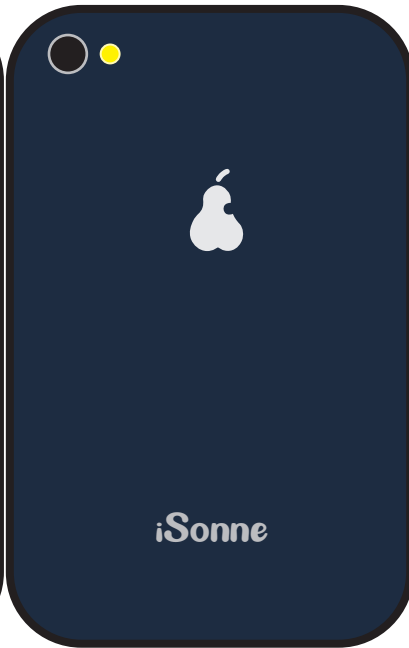
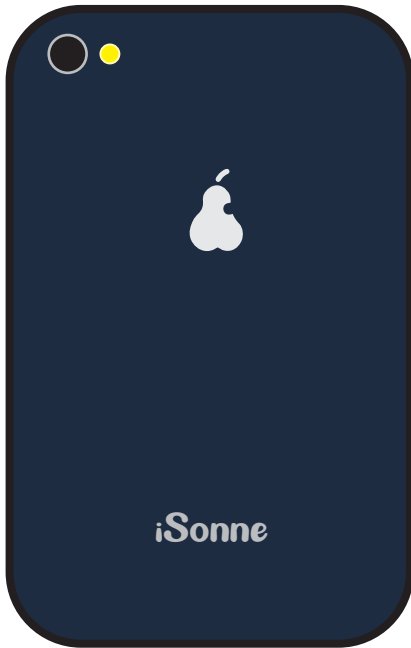
Pots d'Encre

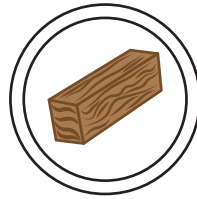
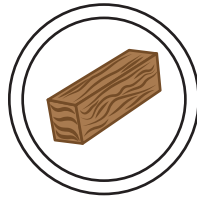
RECUPEREZ



Pots d'Encre







MUR



MUR



MUR



