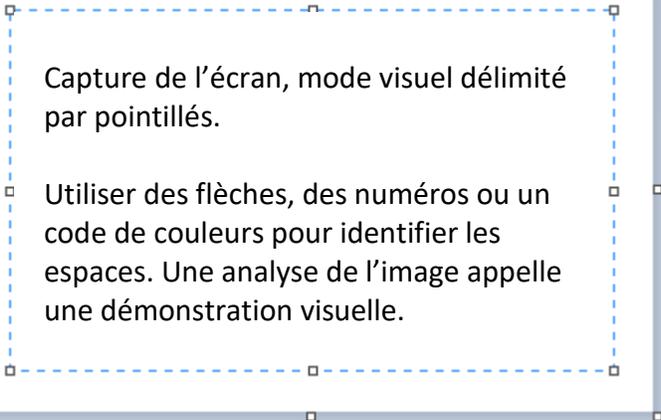


Titre du jeu (année, plateforme), Développeur. **MODE VISUEL**

1. Composition

 <p>Capture de l'écran, mode visuel délimité par pointillés.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliser des flèches, des numéros ou un code de couleurs pour identifier les espaces. Une analyse de l'image appelle une démonstration visuelle. 	<p>Espace tangible</p> <p>Éléments avec lesquels on peut interagir. Ex.: Mario, blocs Tetris, plateformes, menus, etc.</p>
	<p>Espace intangible</p> <p>Éléments avec lesquels on n'interagit pas directement. Ex : Jauges, minicarte, visualisations.</p>
	<p>Espace négatif</p> <p>Portions inutilisées ou décoratives de l'écran qui ne réagissent pas. Ex.: Cadres de fenêtres, néants.</p>

2. Ocularisation

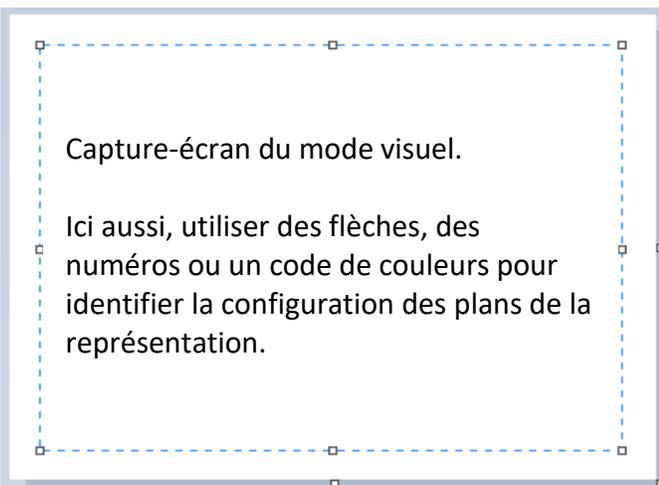
3. Mécanismes de cadrage

Ancrage :

Mobilité :

4. Construction de l'image

	Matériaux graphiques	Méthode de projection	Angle de projection
Agents			
Environnement en-jeu			
Environnement hors-jeu			
Interfaces			



Notes :

Cet espace permet d'expliquer et de contextualiser le fonctionnement du mode visuel au sein de la jouabilité, ou de souligner les aspects saillants pour l'analyse et de les justifier.

Le format est délibérément limité de manière à tendre vers l'essentiel et à synthétiser les conclusions complexes de l'analyse, qui doivent être exposées dans le corps du texte plutôt que dans cette fiche.

Nom

Sigle du cours / titre de l'article

Cas/p. #

Analyse

Texte ici.