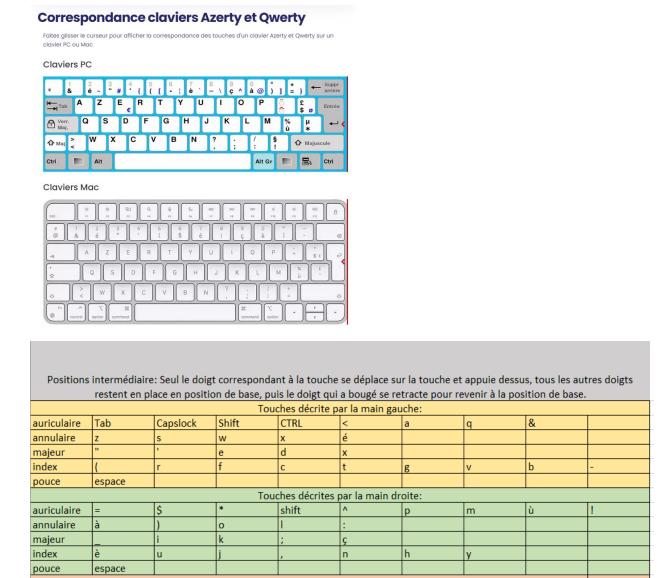
Utiliser un clavier type clavier PC AZERTY pour les animations, chaque frame d'une animation est un *.PNG qui sera nommé en fonction du caractère tapé avec un numéro correspondant à son ordre chronologique dans l'animation. Des animations en 2D de mains transparentes pour laisser voir le contenu des touches serait surement suffisant et éviterait des prises de têtes techniques.



Majuscules: l'auriculaire de la main opposée au côté droit ou gauche de la touche à faire en upper case maintient la touche shift enfoncée et le tableau reste valable.

Chiffres: Même principe que les majuscules l'annulaire de la main opposée au côté droit ou gauche du caractère spécial qui correspond au chiffre sur le clavier appuie sur shift et le tableau reste valable

Position de base: Position de départ

auriculaire

annulaire

majeur index

pouce

Main Droite:

m

espace

Main Gauche:

la

d

espace

auriculaire

annulaire

majeur

index pouce