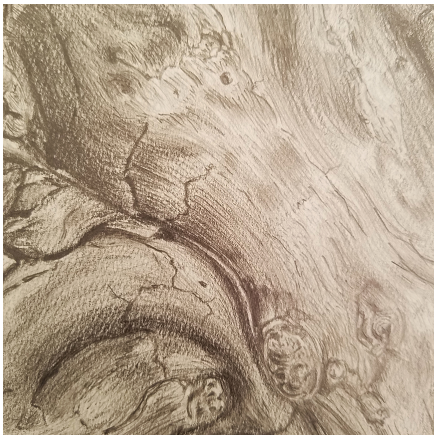
ARTS PLASTIQUES

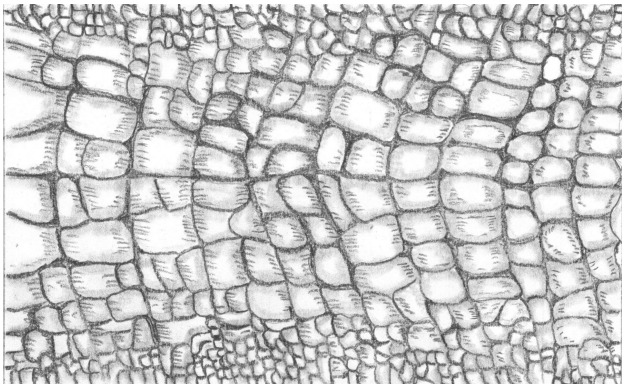
I- Textures graphiques

Graphisme: traits, traces, lignes, points

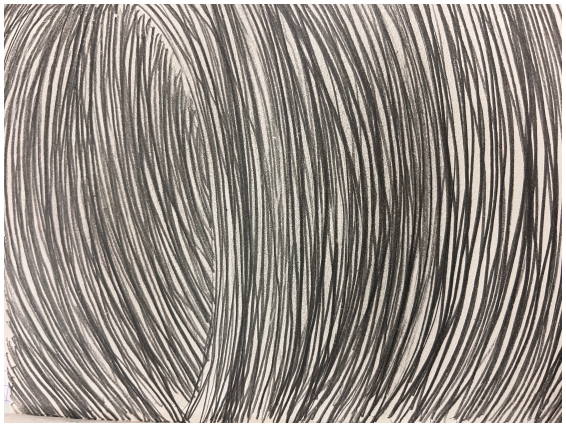
1- DESSINS DE TEXTURES : En vous basant sur des observations directes, faites sur vos carnets de croquis quelques dessins de textures de matières: bois différents, tissu, carton, papier, tressages divers etc..

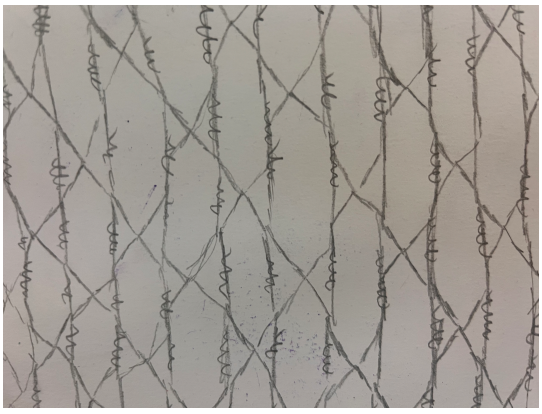
Vous pouvez utiliser des outils graphiques différents (stylo, stylo plume, crayon, feutre, marqueurs..) pour chacun des dessins, voire les mélanger, mais ils doivent être de la même teinte.





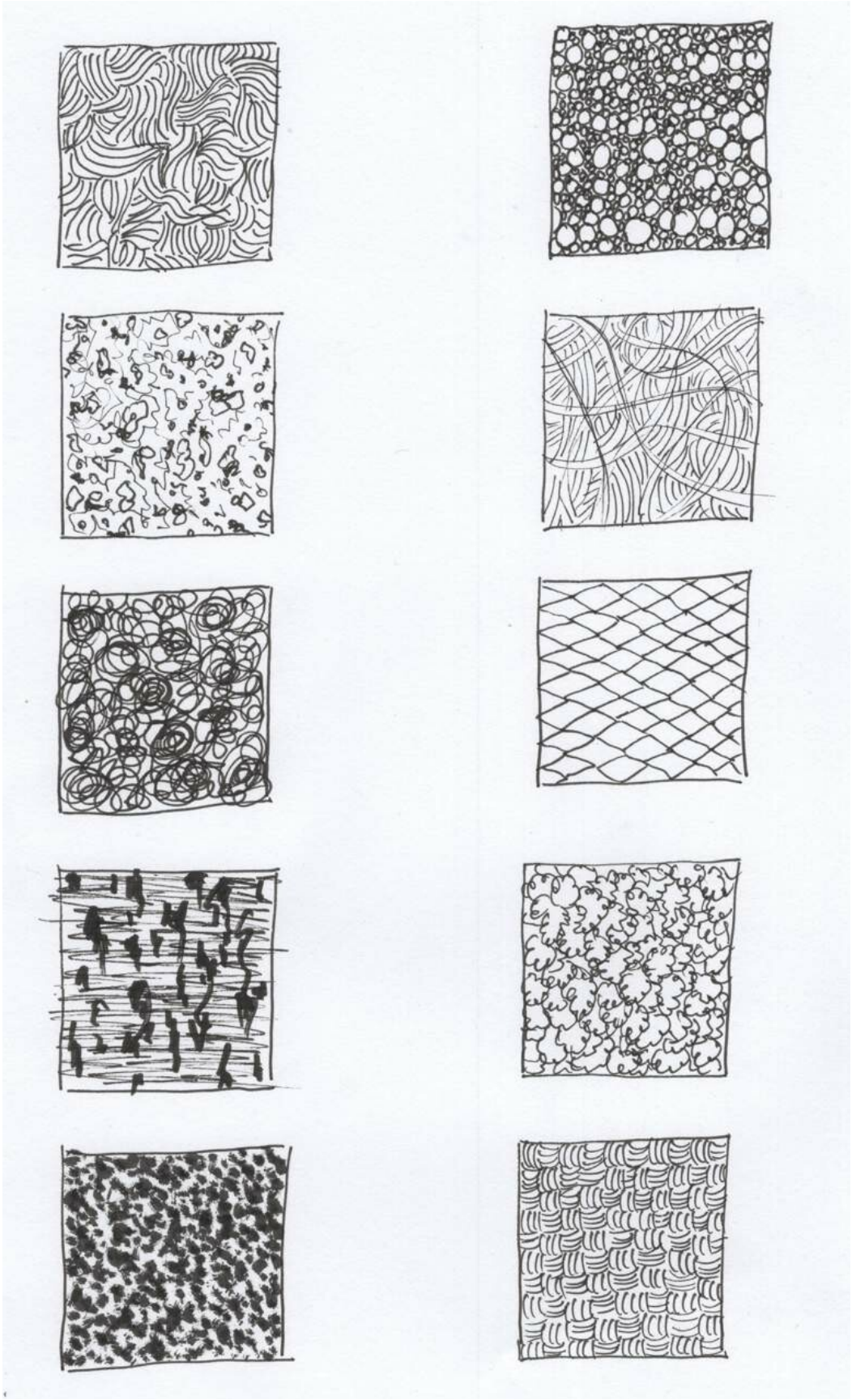




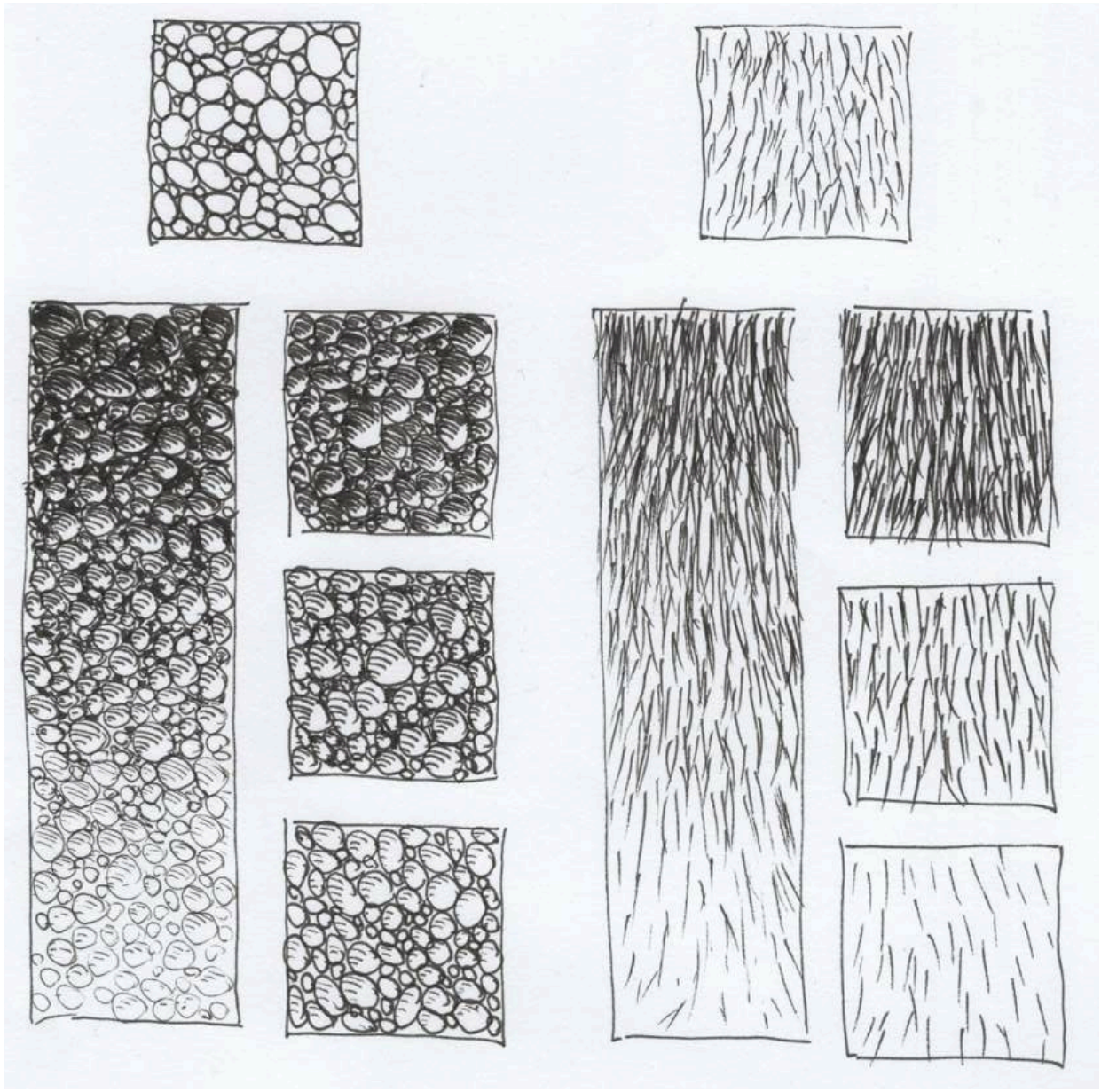


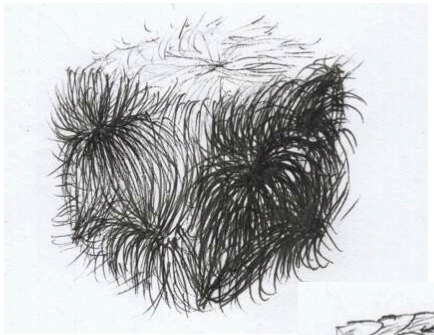


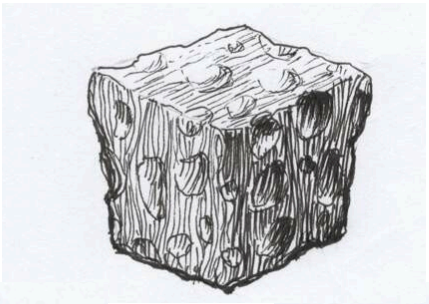
2- GRILLES DE TEXTURES : à partir de vos recherches graphiques et en en inventant d'autres, déclinez les traits et signes exploités pour obtenir des « gammes de textures graphiques » différentes. Faites un minimum de 9 cases de même format, organisées à votre convenance. Cette fois ci vous devez utiliser le MÊME OUTIL pour toutes les

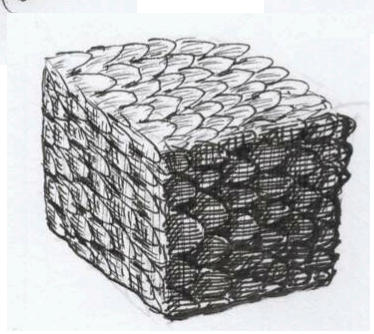


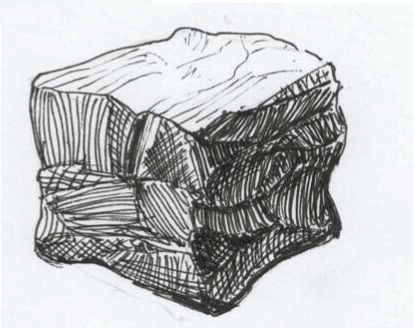
3- DÉGRADÉS DE VALEURS: à l'image des exemples ci contre, dégradez quelques unes de vos recherches du plus foncé au plus clair. Vous pouvez ensuite vous amuser à moduler des volumes (cubes, sphères etc…)











II- Nuage (s)

En vous aidant des recherches précédentes, sur un format de votre choix (taille moyenne: ni format vignette ni format affiche), représentez un nuage, ou un groupe de nuages, UNIQUEMENT AU STYLO BILLE. Le nuage doit occuper la majeure partie de votre support.





Les exemples donnés ici sont des traductions PEINTES de nuages. Il s'agit pour vous de transposer certains effets de textures en DESSIN. Vous pouvez vous inspirer de nuages observés, photographiés, imaginés ou peints, mais votre outil doit être exclusivement un stylo bille, d'une seule couleur.







