

Volumes graphiques

Objectifs

Inscrire à l'insertion
Développer l'imaginaire

Matériel

Canson blanc 1/4 R,
Feutre noir fin,
Crayon à papier HB

Durée

1 heure (2 séances)

Consigne

Disposer 10 à 12 points répartis équitablement sur la feuille de Canson (fig. 1).

Joindre tous ces points par des lignes droites, de façon à créer un volume (fig. 2).

L'animation peut se faire de trois manières possibles :

1. Les valeurs de gris

Animer des surfaces par des valeurs (intensités) de gris différentes, au crayon, de manière à faire ressortir les volumes (fig. 3).

2. Les graphismes

Animer par des graphismes divers (feutre noir) en se souciant des valeurs de gris (fig. 4).

3. Les lignes droites

Animer par des lignes droites, plus ou moins serrées, avec des valeurs différentes suivant l'écartement (feutre noir).

Utilisation de la règle possible (fig. 5).

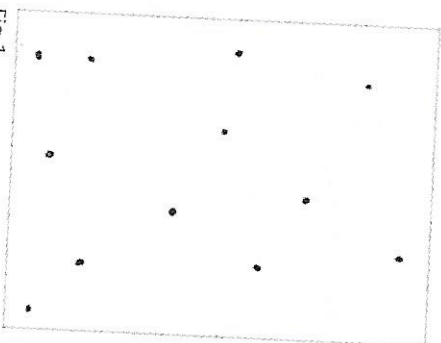


Fig. 1

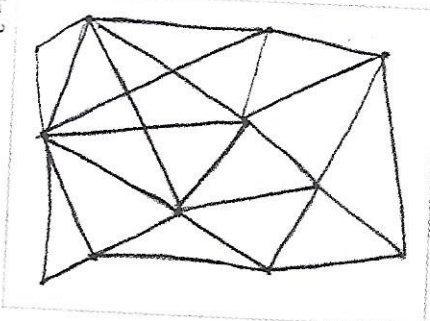


Fig. 2

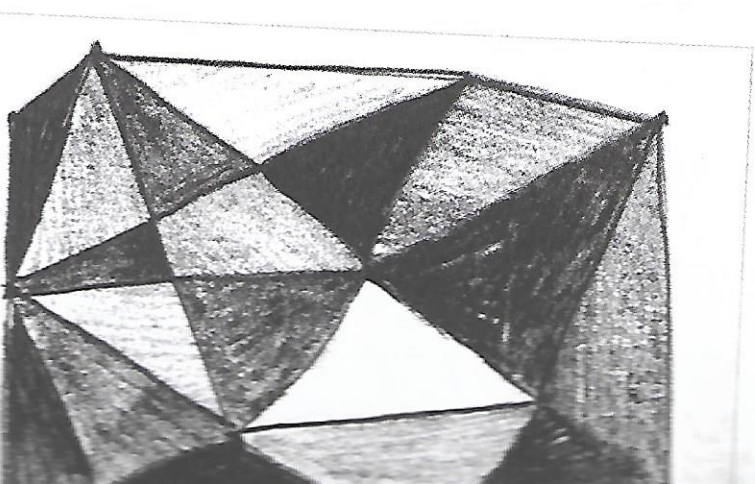


Fig. 3

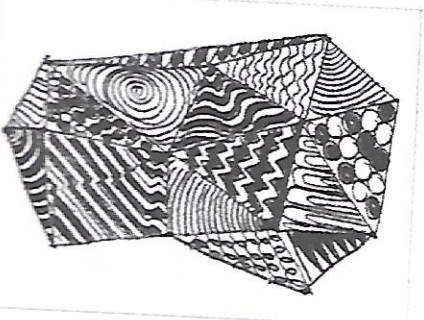


Fig. 4

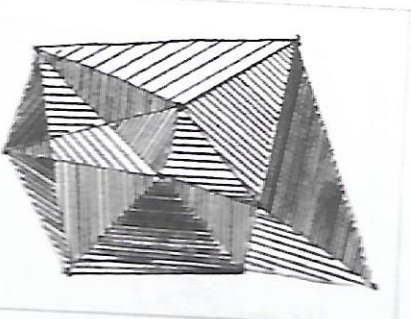


Fig. 5