

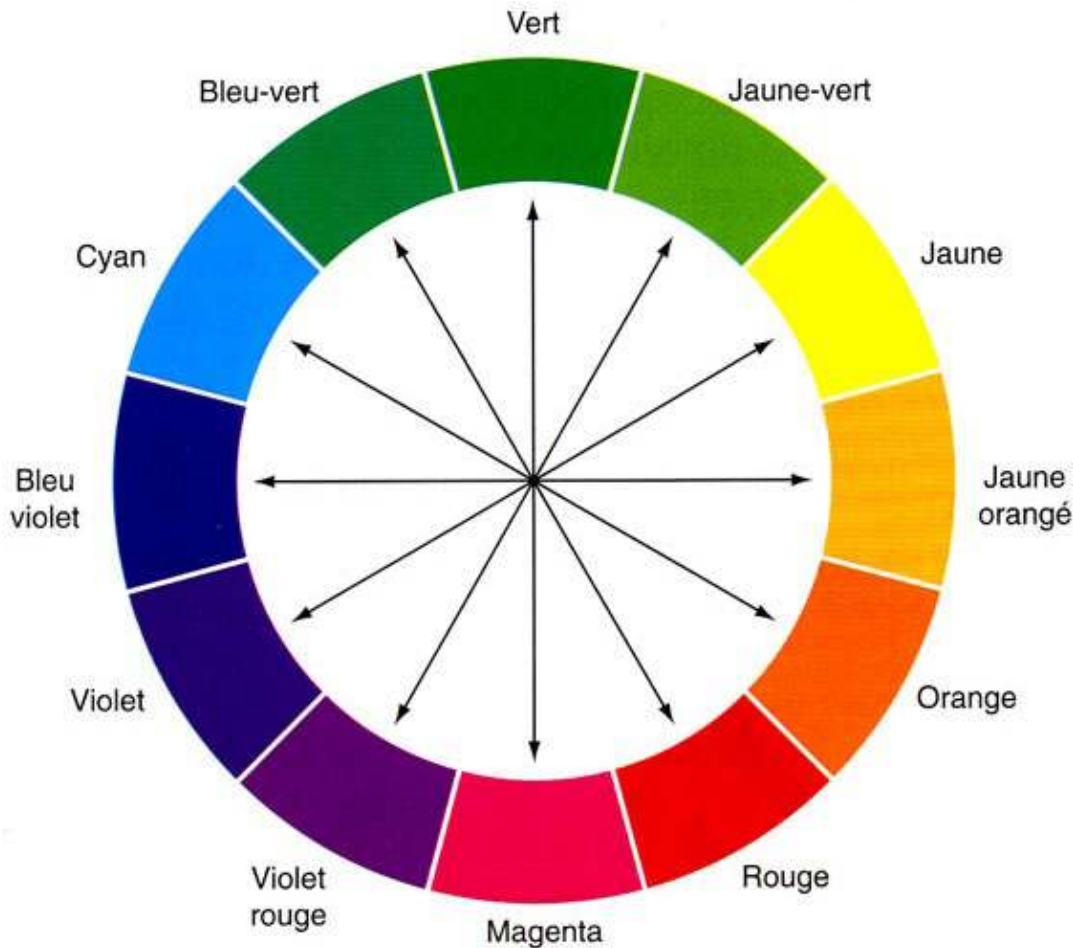
Mon petit cahier d'arts plastiques

6ème



Ce livre a été créé par Mme Godard,
Professeur d'arts plastiques au collège Marcel AYMÉ de Chaussin.

Le cercle chromatique des couleurs



Couleurs primaires:

- magenta
- bleu cyan
- jaune primaire

Couleurs secondaires:

(mélange de 2 primaires)

- vert=jaune+cyan
- violet=magenta+cyan
- orange=magenta+jaune

Couleurs tertiaires:

(Mélange d'une primaire et d'une secondaire)

- jaune orangé ou jaune d'or =jaune+orange
- vermillon ou rouge =magenta+orange
- mauve ou violet rouge=magenta+violet
- bleu outremer ou bleu foncé=violet+cyan
- bleu turquoise ou bleu vert=vert+cyan
- vert printemps ou jaune vert=vert+jaune

Les familles de contrastes:

Il existe 3 grandes familles de contrastes

Les contrastes clair#obscur

une couleur claire s'oppose à une couleur foncée

Les contrastes chaud#froid

Couleur chaude=couleur à base de magenta # couleur froide=couleur à base de cyan

Le jaune est neutre (il est froid quand il est associé aux couleurs froides, il est chaud quand il est associé aux couleurs chaudes)



Les contrastes primaire#secondaire:

Chaque couleur primaire s'oppose à la couleur secondaire, née du mélange des 2 autres primaires. On les appelle alors des couleurs complémentaires.

LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES



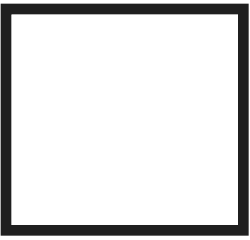
Contraste fort



Contraste fort



Contraste fort



Et le noir et le blanc?



Le noir et le blanc ne sont pas des couleurs mais des valeurs.

On assombrit une couleur en lui ajoutant du noir (la couleur devient de plus en plus foncée)

On éclaircit une couleur en lui ajoutant du blanc (la couleur devient de plus en plus claire)

Le dégradé

Un dégradé est le passage progressif d'une couleur à cette même couleur plus claire ou plus foncée.



La symbolique des couleurs

Comme les fleurs, les couleurs ont leur langage. Chaque couleur possède une symbolique. Mais attention cette symbolique peut changer selon les pays.

<i>Blanc</i>		Pureté, vertu, innocence, richesse, chasteté, silence
<i>Rouge</i>		Passion, force, puissance, danger courage, action
<i>Jaune</i>		Science, calme, lumière, orgueil idéalisme, jalousie, sécurité
<i>Orange</i>		Energie, enthousiasme, imagination, richesse, honneur
<i>Vert</i>		Espérance, nature, immortalité, repos, jeunesse, fécondité
<i>Gris</i>		Sobriété, modernisme, tristesse monotonic, peur
<i>Noir</i>		Mort, deuil, nuit, mystère, silence tristesse, monotonie, élégance
<i>Violet</i>		Mélancolie, modestie, spiritualité religion, secret, noblesse
<i>Rose</i>		Tendresse, amour timide, pureté, fidélité
<i>Or/argent</i>		Immortalité, gloire, richesse dignité, respect
<i>Brun</i>		Confort, inquiétude, égoïsme, sécurité

La sculpture

La sculpture est une œuvre tridimensionnelle (en 3 dimensions)

Elle peut être créée:

- par **retrait** dans un bloc de matière brute (exemples: bois, pierre, marbre...)
- par **modelage** (terre, argile, pâte à modeler...)
- par **moulage** (bronze, matériaux synthétiques comme le plastique, plâtre...)
- par **assemblage** (lorsqu'elle est créée par assemblage, tous les matériaux imaginables peuvent être utilisés)



La tête de taureau de
Picasso est un assemblage
d'un guidon et d'une selle de
vélo.

Le bas-relief

Le **bas-relief** est une sculpture dont les formes se détachent légèrement du support.



Exemple:

La frise des Panathénées

Phidias, Vème siècle avant J.C

Musée du Louvre, Paris.

Le haut-relief

Le haut-relief est une sculpture plaquée sur un support et présentant un relief très saillant sans toutefois se détacher du support dans toute son épaisseur. C'est l'intermédiaire entre le bas-relief et la ronde-bosse.

Exemple:

La Marseillaise ou Le départ
des volontaires de 1792

François Rude, 1833-1836

Arc de Triomphe, Paris



La ronde-bosse.

La ronde-bosse est une sculpture totalement réalisée en trois dimensions, observable sous n'importe quel angle.



La petite danseuse de 14 ans,
Edgar Degas, entre 1921 et 1931
Musée d'Orsay, Paris

La tête de taureau,
Picasso, 1942,
Musée Picasso, Paris



La photographie.

Le mot "photographie" est composé:

- de "photo" = la lumière, la clarté
- de "-graphie" = peindre, dessiner, écrire.

La photographie signifie donc littéralement "peindre avec la lumière".

Photographier c'est avant tout **cadrer, faire un cadrage** c'est à dire *choisir ce que l'on veut montrer*.

Le champ et le hors-champ.

On dit que tout ce qui se trouve à l'intérieur du cadre se trouve dans le CHAMP, et que tout ce qui n'est pas dans le cadre est HORS-CHAMP.



Exemple:

Dans le CHAMP = la pomme et les mains

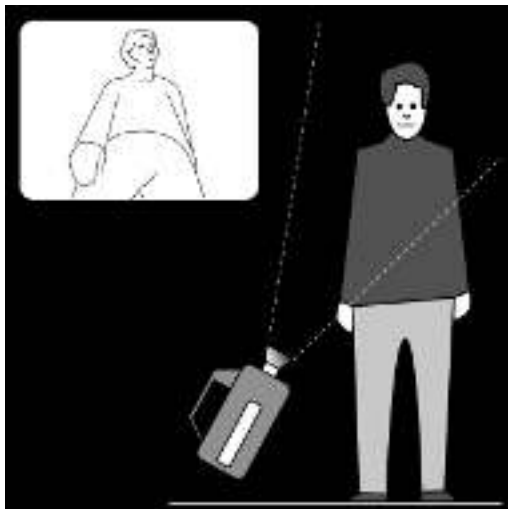
HORS-CHAMP = le corps de la personne qui tient la pomme.

Les angles de vue.

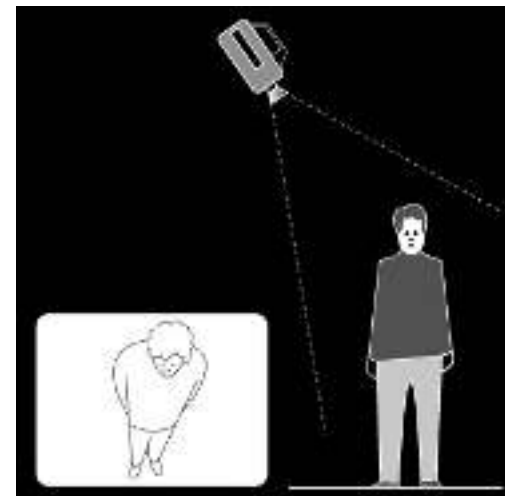


La vue de niveau: le personnage est vu à hauteur d'œil. C'est la vue naturelle.

La vue en contre-plongée: le personnage ou l'objet sont vus de dessous, ils dominent le spectateur.



La vue en plongée: le personnage ou l'objet sont vus de dessus, ils sont dominés par le spectateur.



Les différents plans

La caméra ou l'appareil photo peut saisir tout un ensemble ou un détail.

On peut classer les plans en fonction de leurs dimensions, on parle alors d'échelle des plans.



Le plan général: ce plan montre le paysage où un grand nombre de personnages sont intégrés dans le décor. Il informe et décrit.



Le plan moyen: il cadre le personnage en entier.



Le plan rapproché (ou plan poitrine): il cadre le personnage à la poitrine.



Le gros plan: il attire l'attention du spectateur sur un visage, une expression, un objet particulier.



Le très gros plan: il attire l'attention du spectateur sur un détail.

Exemple de différents plans et angles de vues:




Vue en contre-plongée de la
Tour Eiffel.



Vue en plongée du haut de la
Tour Eiffel.



Plan d'ensemble.

: Le seigneur des
anneaux




Plan moyen.

: Kill Bill



Plan rapproché.

: Batman, the dark
knight



Gros plan.

 Harry Potter 7



Très gros plan.

 Psychose

L'architecture.

L'architecture est l'art de la conception et de la construction des bâtiments ou des édifices.

L'architecte est le concepteur de ces bâtiments.

Avant toute construction, l'architecte réfléchit à sa conception, à partir des *techniques connues*, des *connaissances scientifiques* et de son *goût*.

En principe, le bâtiment a une fonction (une utilité), l'architecture est donc *pensée par rapport à l'homme* et est donc à *l'échelle humaine et pratique*.

L'architecte doit, pour concevoir son bâtiment, se demander:

- Où va être implanté son bâtiment? (lieu, site, climat...)
- À quoi va-t-il servir? (Fonction)
- Qu'est-ce qu'il représente? (Forme particulière...)
- Qui seront ses utilisateurs? (Public, enfants, handicapés...)



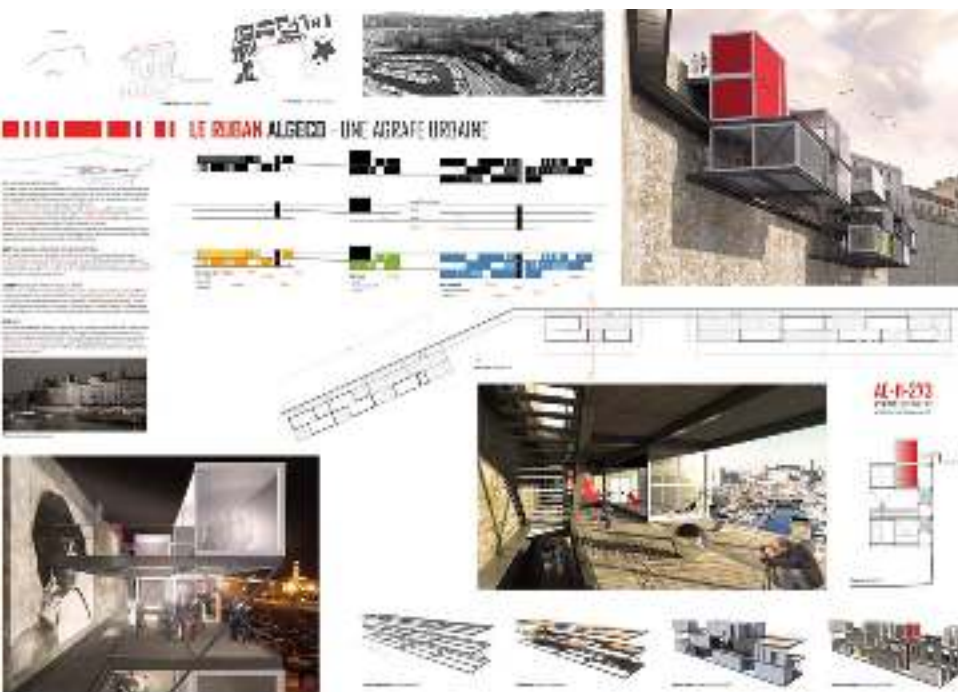
Ainsi l'architecte définit par des *plans ou des documents écrits*, l'implantation du bâtiment, son organisation, son volume, son fonctionnement, le choix des matériaux, les couleurs...

Notre Histoire montre que les constructions évoluent selon leur destination, leur usage, les progrès scientifiques et techniques...

Exemples de planches d'architecte:



A	AVANCEES RECHERCHES ARCHITECTURALES - 47 Boulevard de la Tour Maubourg 75017 PARIS - 01 47 41 10 12 - Fax 01 47 41 03 01	STUDIO
		2011



Les degrés d'iconicité.

Les degrés d'iconicité désignent les degrés de réalisme d'une représentation. (On dit d'un dessin qu'il est **réaliste** car il tend à ressembler à la réalité.)

Exemple de la vache:

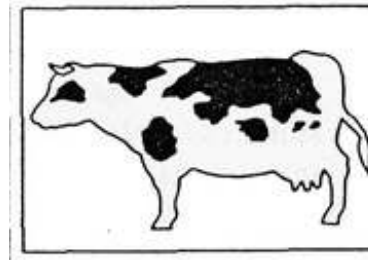
Ici, les images de la vache sont classées du degré d'iconicité le plus élevé au degré le plus bas. (Ainsi les vaches sont de moins en moins réalistes.)



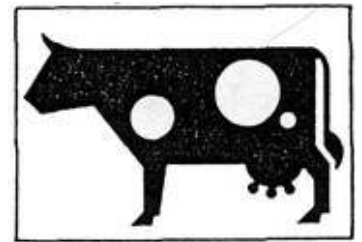
La photographie



L'illustration
(peinture)



Le dessin-
schéma



Le
pictogramme



Le mot-image



L'onomatopée



Le mot

Abstrait/figuratif.

Une œuvre **abstraite** (ou non-figurative) ne représente rien que l'on puisse reconnaître.
L'art abstrait ne cherche pas à représenter la réalité visible.

⚠ *Une forme géométrique est abstraite.*



Kandinsky



Klein



Malevitch



Mondrian

Une œuvre **figurative** représente tout sujet reconnaissable comme la peinture d'un objet, d'un paysage...

L'art figuratif représente le réel (le monde sensible, que l'on voit...) de manière plus ou moins réaliste.



Cezanne



Van Gogh

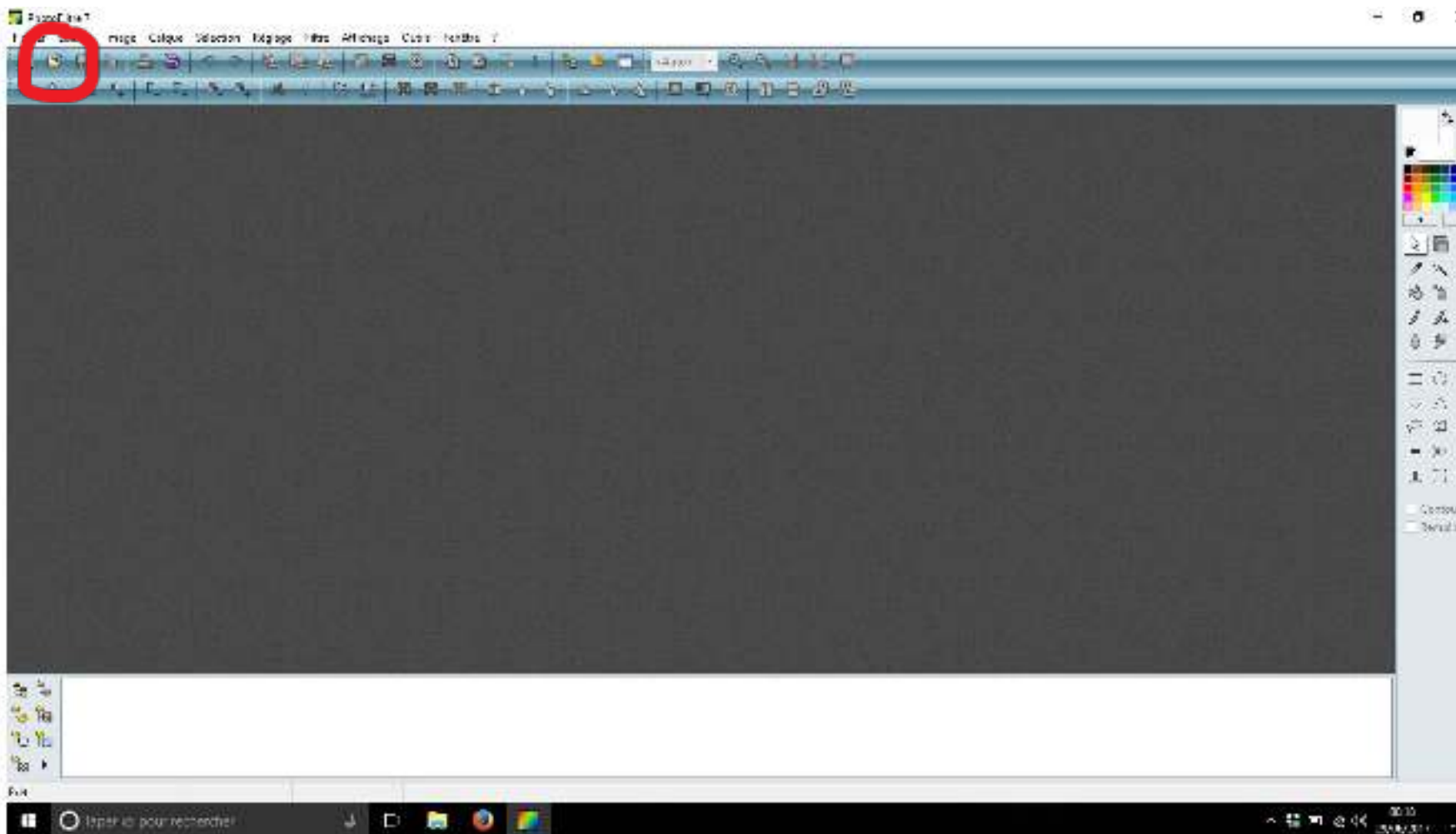


Monet

Utilisation du logiciel Photofiltre 7

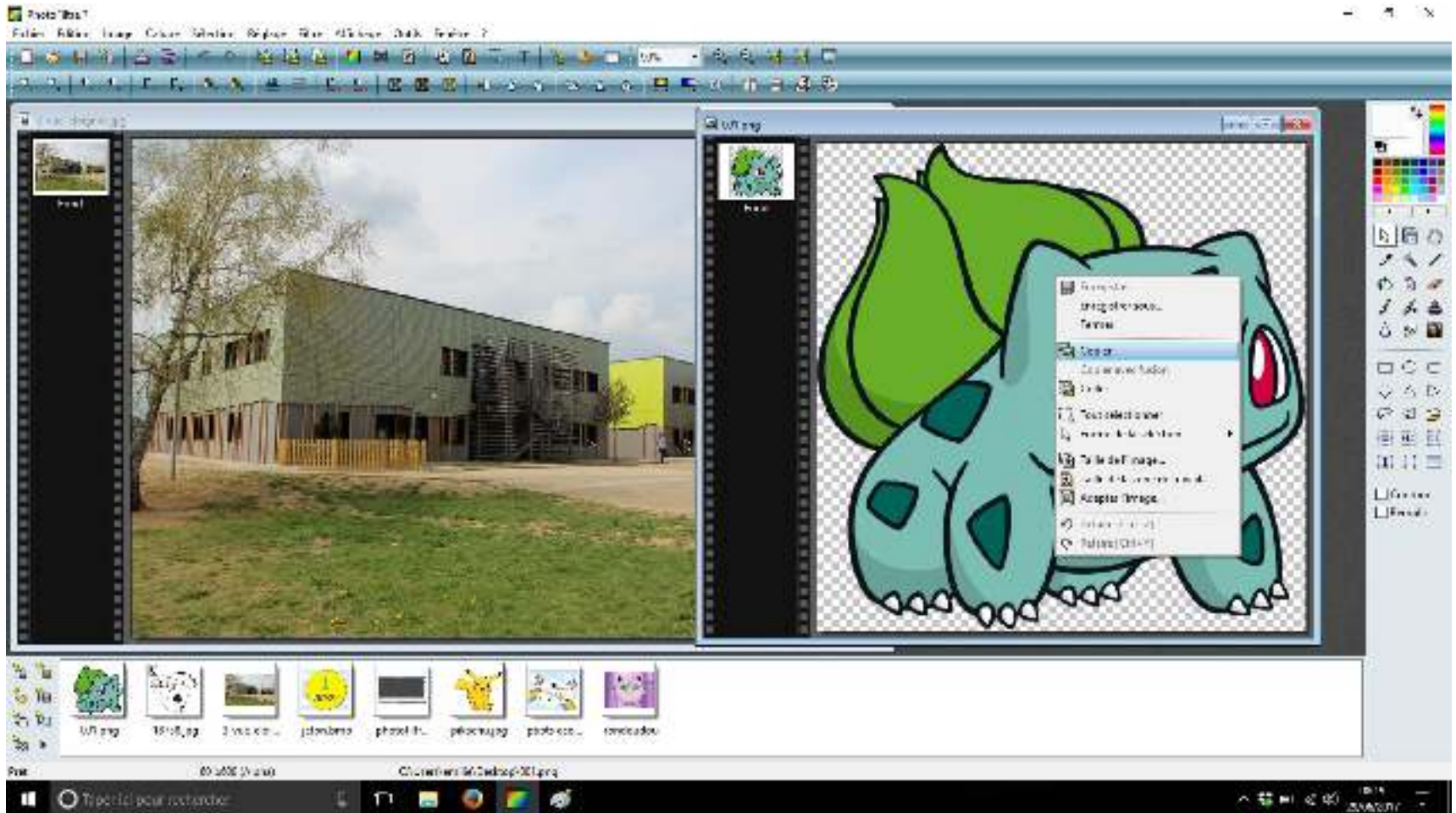
Le logiciel Photofiltre 7 est un logiciel de retouche et de manipulation d'image gratuit.

Pour ouvrir une image, on clique sur le petit dossier (en rouge sur l'image). On accède aux différents dossiers de l'ordinateur et on cherche son ou ses images.



Les élèves ont appris à combiner deux images (un fond et une image) de 3 manières différentes.

Premier exemple: combiner une image sans fond (bulbizarre) et un fond (photo du collège)

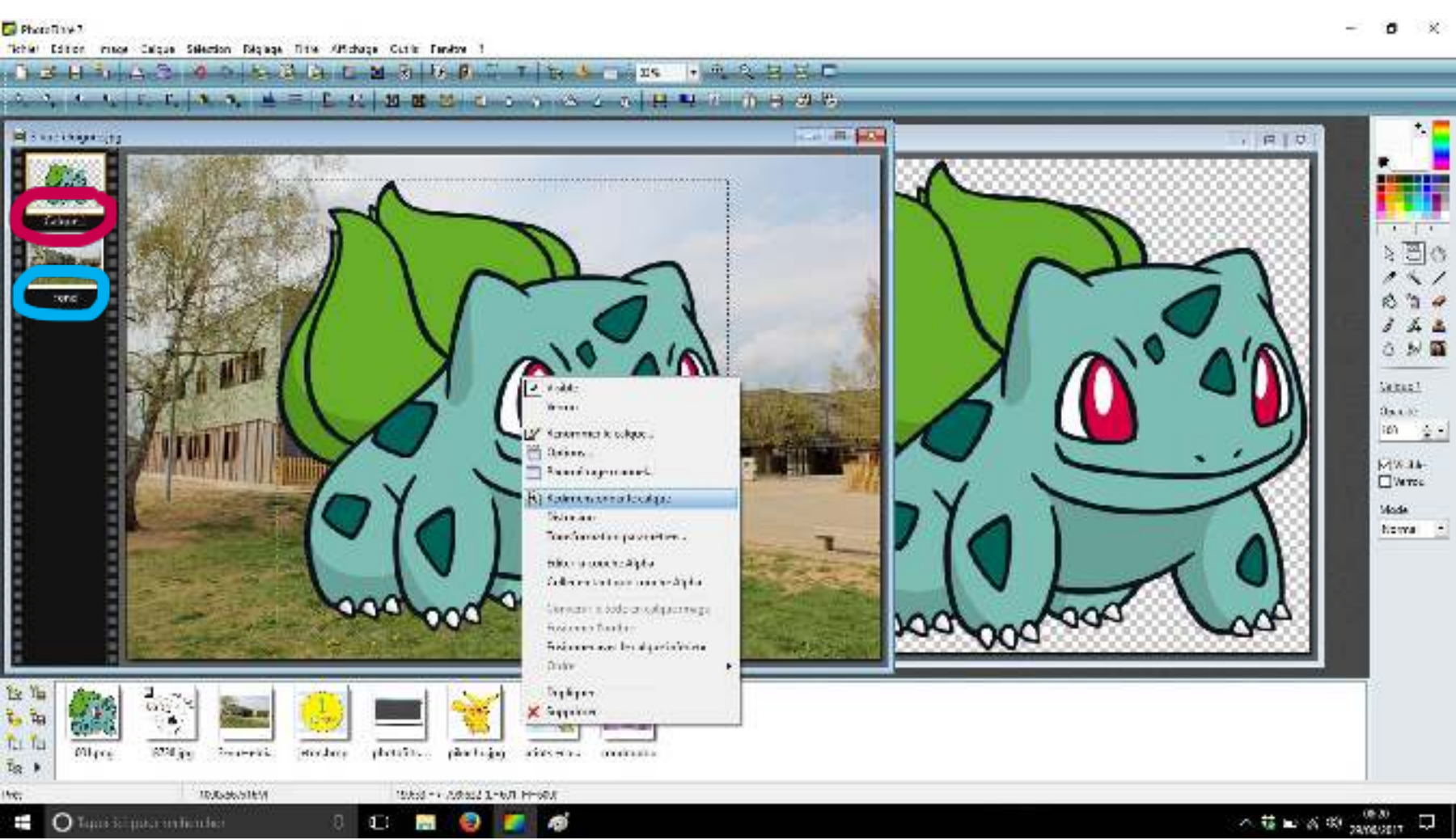


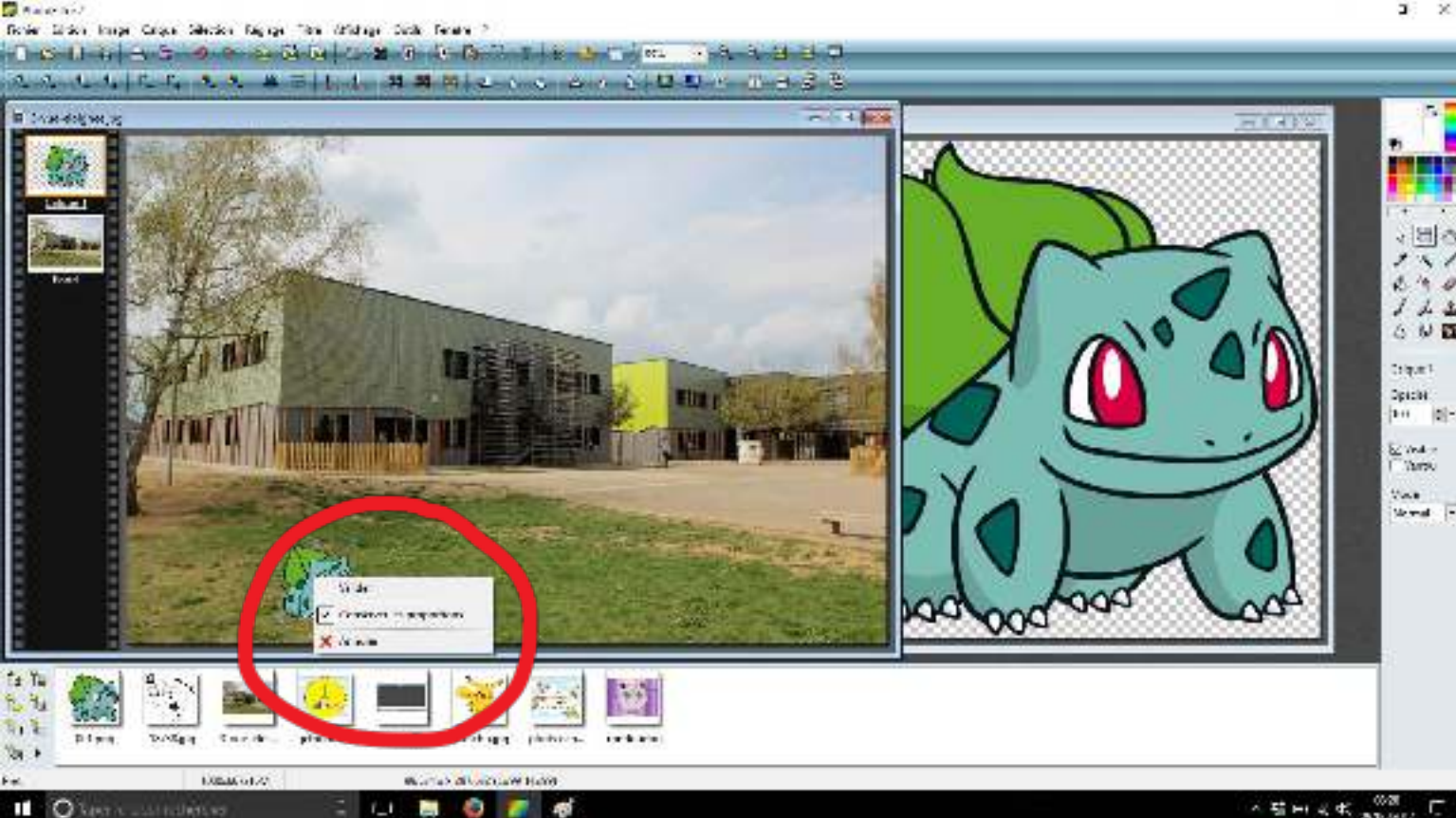
On fait un clique droit sur bulbizarre, on sélectionne "copier"

Puis on fait un clic droit sur l'image du collège et on sélectionne "coller"

On a alors l'image du bulbizarre sur l'image du collège, c'est à dire un fond et un calque.

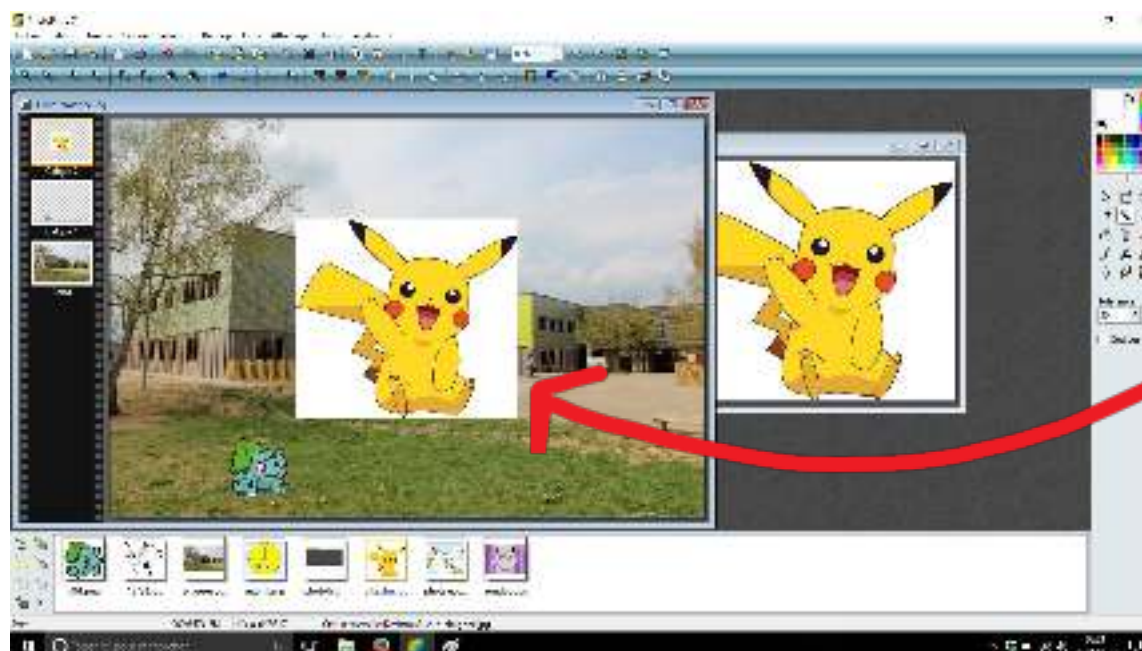
Pour rétrécir bulbizarre, on fait un clic droit et on sélectionne "redimensionner le calque", des petits carrés apparaissent, on peut alors les faire glisser pour agrandir ou rétrécir le Pokémon.



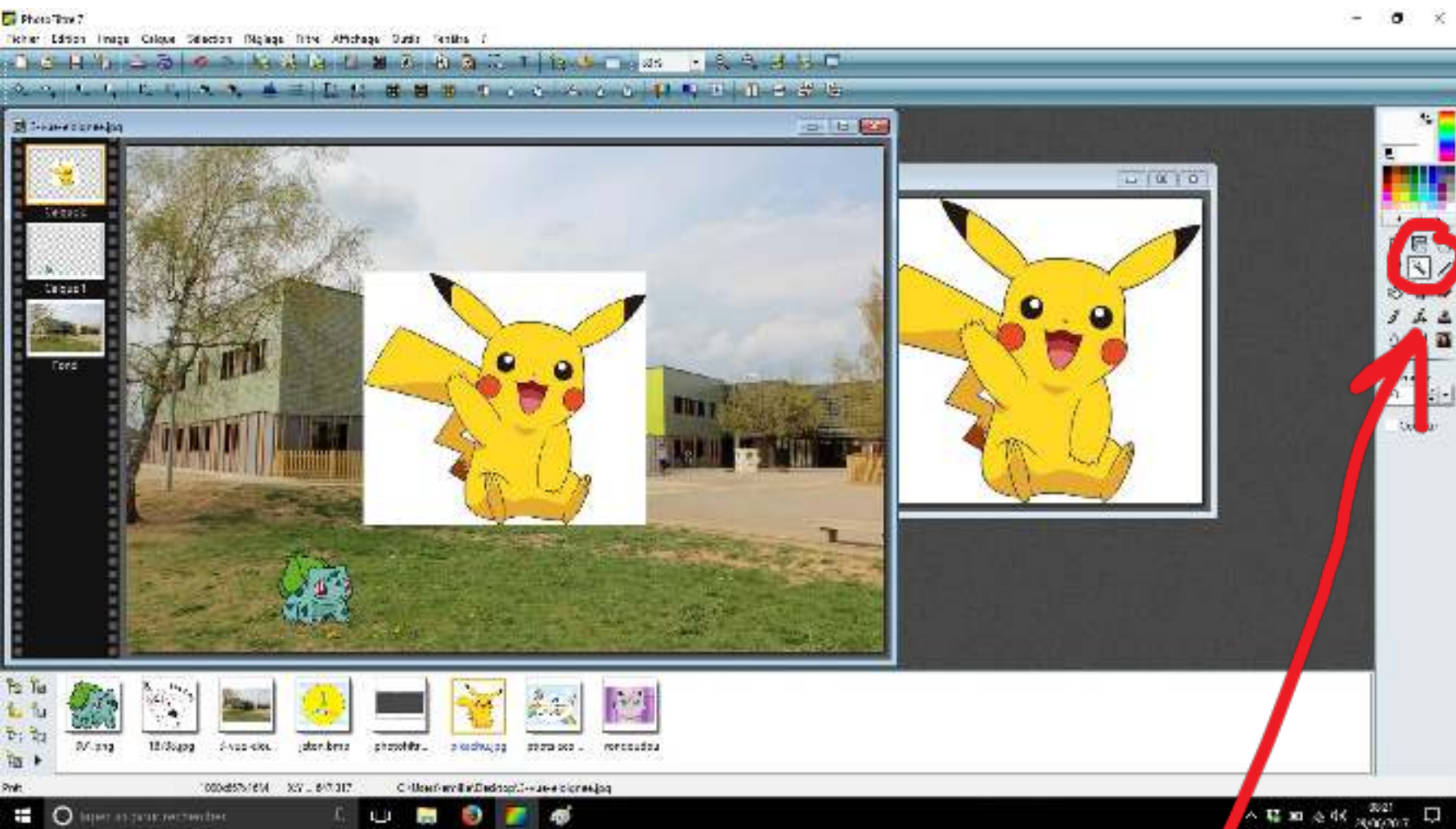


⚠ On n'oublie surtout pas de refaire un clic droit et de sélectionner "valider".

Deuxième exemple: on veut combiner une image avec un fond uni (pikachu) et la photo du collègue.



On répète les étapes précédentes.



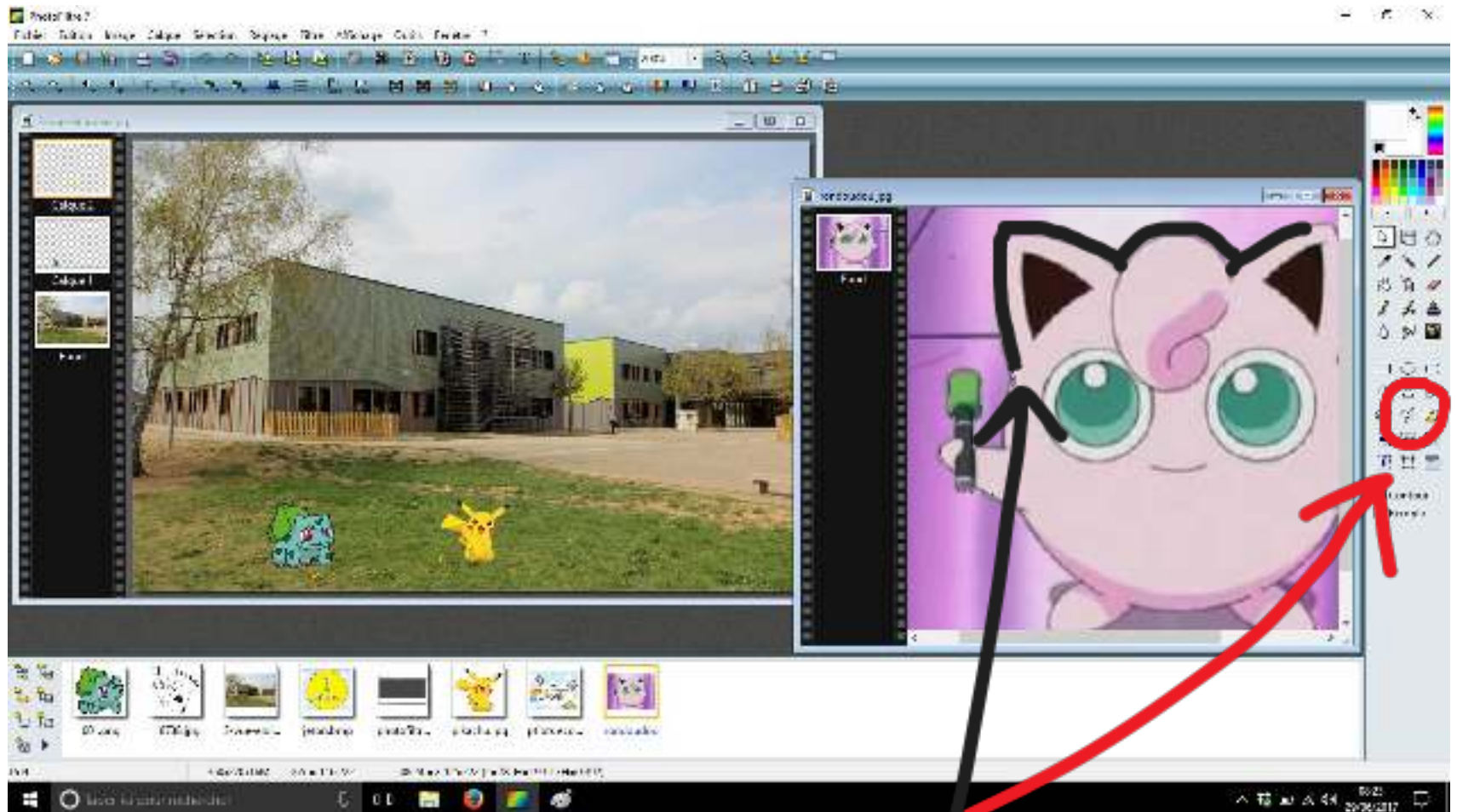
On sélectionne la baguette magique (entourée en rouge sur l'image).

On clique sur le fond blanc à enlever puis on appuie sur la touche suppr de l'ordinateur.

(⚠ La touche suppr n'est pas la touche Del!!!)

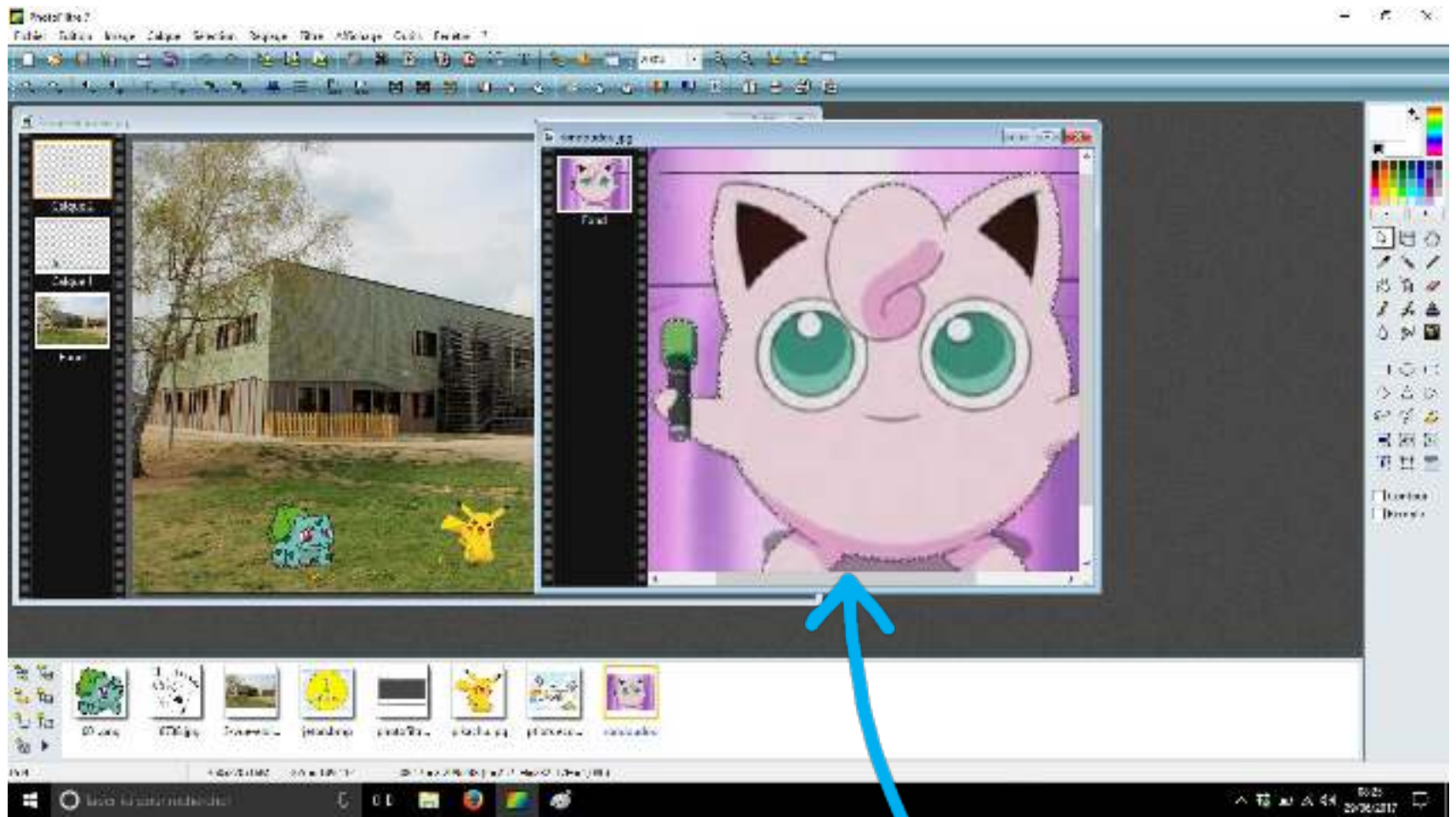
On peut utiliser le même procédé que précédemment pour redimensionner le Pokémon.

Troisième exemple: on veut combiner une image avec un fond complexe (roudoudou) et l'image du collège.



On utilise l'outil "polygone" (en rouge sur l'image) pour découper le Pokémon.

On trace alors tout le contour du Pokémon avec l'outil.



Une fois que tout le contour est sélectionné, il apparaît en pointillé.

On fait alors un clic droit sur le Pokémon en sélectionnant "copier", puis on fait un clic droit sur le collage et on sélectionne "coller".

On peut alors rétrécir rondoudou en redimensionnant le calque comme vu précédemment.

Pour finir, on sélectionne l'onglet "calque" puis "fusionner tous les calques".

Nous avons alors une seule image (sans calque), nous pouvons maintenant l'enregistrer au format JPEG.

Et voilà, le collège envahit par des Pokémons.



DEBOUT! & ACCROCHE UN SOURIRE
AUJOURD'HUI EST TON JOUR

CHERCHE * PENSE * ESSAIE * ECHOUE * ESSAIE ENCORE
DEMANDE DE L'AIDE QUAND TU EN AS BESOIN

.....
SOIS ACTIF 

APPRENDS ECHANGE COLLABORE OBSERVE

 **SOIS CREATIF**

»—————> ◆ <—————«
COMMUNIQUE = INSPIRE = CREE = IMPRESSIONNE

INNOVE | **CROIS** | **BOUSCULE**
| EN TOI |

FINIS CE QUE TU COMMENCES — VOIS GRAND — SOIS PRECIS

AMELIORE TES IDEES * REPANDS-LES

EXPERIMENTE ≡ DEVIENS CURIEUX

RESTE CONCENTRE & VISE LOIN

RELEVE LE DEFI