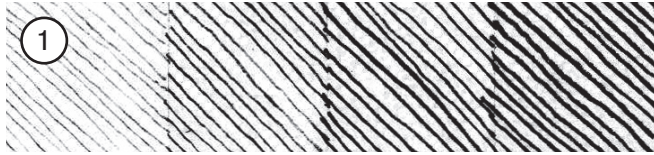
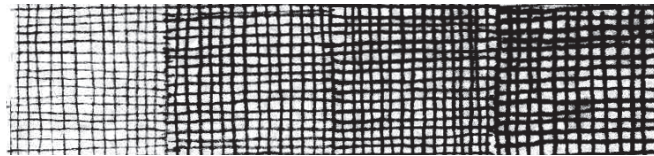


effets d'ombre et de lumière

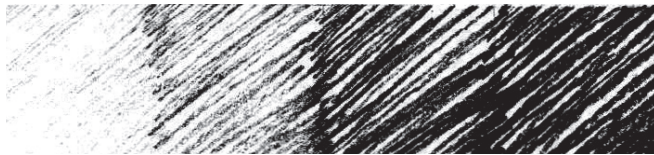
L'expression d'une figure ou d'un objet peut être obtenue avec des surfaces en dégradé de valeurs allant du noir au blanc. Les interactions entre différentes valeurs de gris rendent plus vives les présences de la lumière, des volumes et des espaces. Au préalable, on établit un nuancier de valeurs de gris en à-plat, du blanc jusqu'au noir, pour ensuite assigner à chaque valeur d'éclairement une des valeurs de gris du nuancier. On commence par exemple par attribuer le 1 pour la valeur la plus claire jusqu'au 4 pour la valeur la plus sombre (fig. ① + ②).



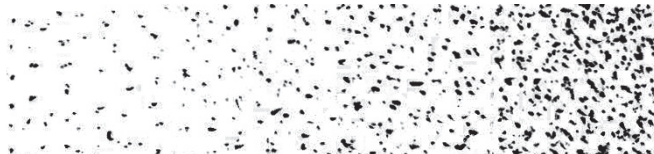
Hachurage simple



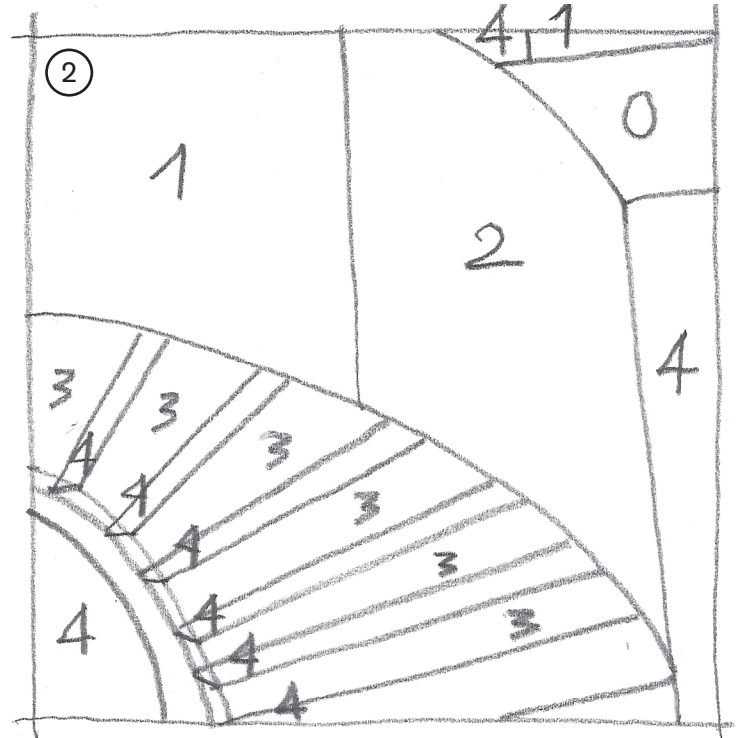
Hachurage croisé



Griffonage



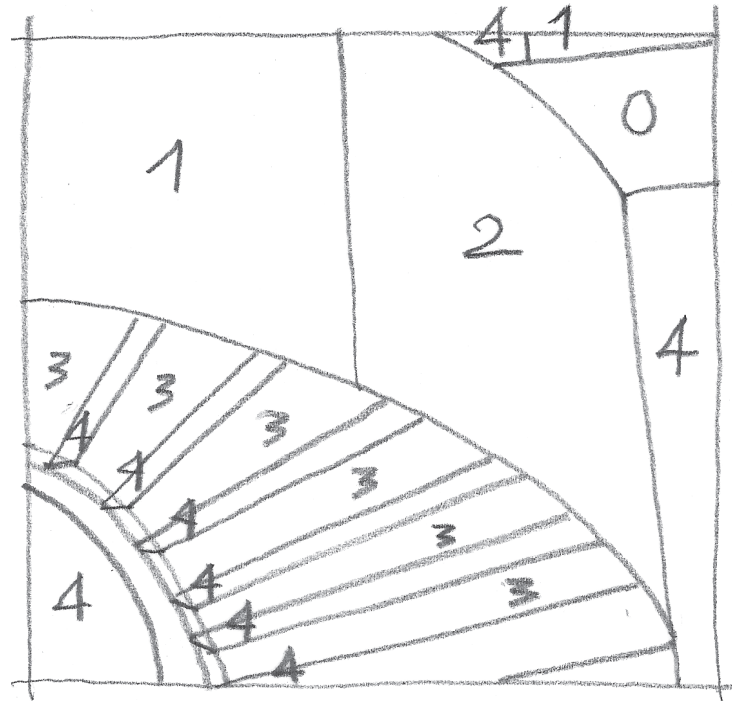
Pointillage



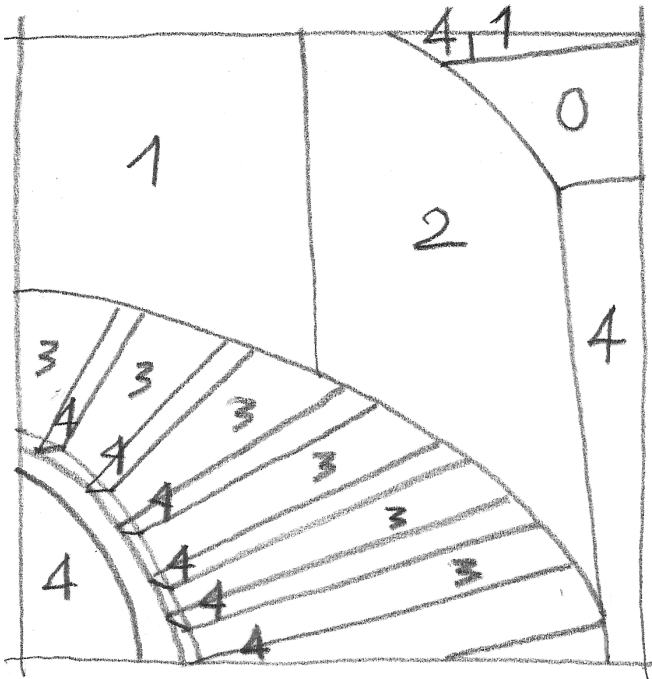
Plusieurs nuanciers de valeurs obtenus aux graphites 3H, HB, 2B, 5B



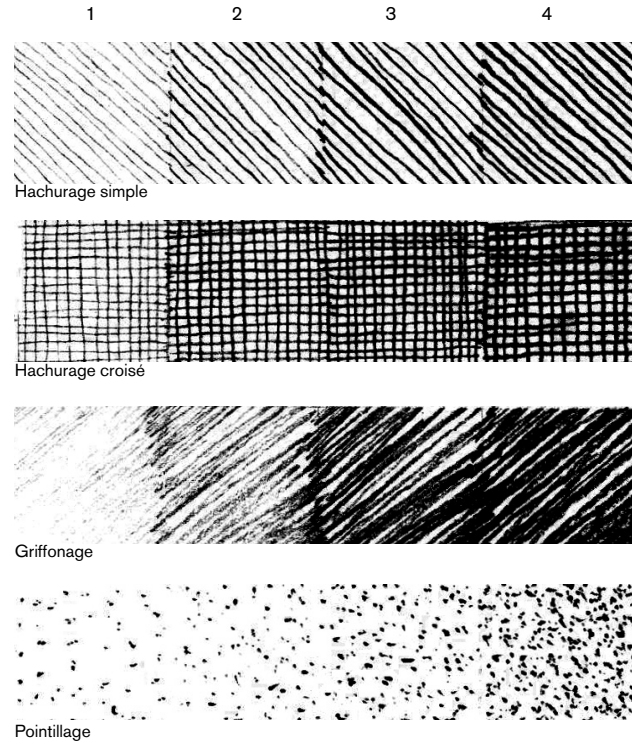
5. Niveaux de gris de référence.



6. Zoning des niveaux de gris

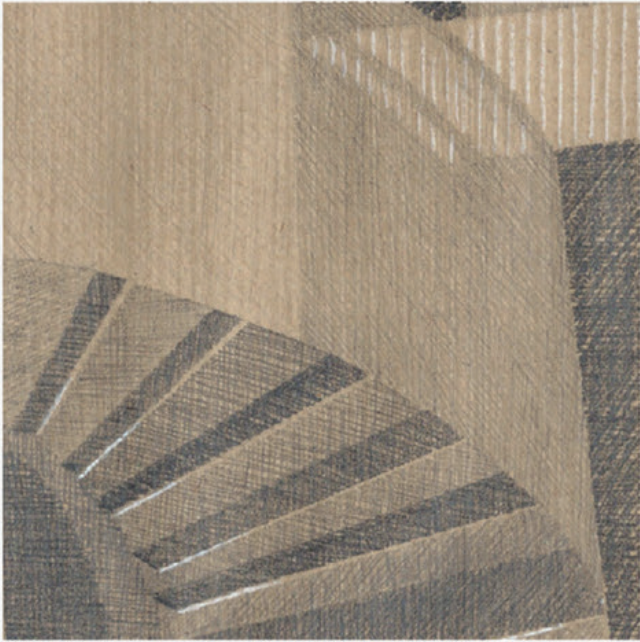


5. Attribution des zones de niveau de gris.



6. Nuanciers en dégradé réalisés avec différentes techniques graphiques.

RENDU



Mine graphite et Pastel Blanc sur papier Kraft _
9cm x 9cm _ Paule Soubeyrand