

1. Les notions liées au geste 🎨

- **Geste large**
Définition : Utilisation de mouvements amples et fluides pour couvrir une large surface ou créer des effets dynamiques.
Consigne : "Utilise des mouvements amples et rapides pour représenter l'objet. Accentue les mouvements du bras et ne t'attarde pas sur les détails."
 - **Geste précis**
Définition : Utilisation de petits mouvements délicats pour créer des détails minutieux.
Consigne : "Reproduis l'objet avec des traits fins et contrôlés. Concentre-toi sur les détails, les lignes fines et les petites variations."
 - **Geste dynamique**
Définition : Utilisation d'un geste rapide et spontané pour exprimer du mouvement.
Consigne : "Utilise des mouvements rapides pour dessiner ou peindre. Cherche à capturer le dynamisme et l'énergie de l'objet à travers ton geste."
 - **Geste répétitif**
Définition : Répétition d'un même geste pour créer une texture ou un motif.
Consigne : "Répète un geste simple à plusieurs reprises pour créer un motif ou une texture sur l'objet. Essaie de rester régulier dans ton mouvement."
-

2. Les notions liées aux couleurs 🌈

- **Nuances**
Définition : Variations d'une même couleur, allant du plus clair au plus foncé.
Consigne : "Explore les différentes nuances d'une couleur présente sur l'objet. Fais un dégradé qui passe du clair au foncé."
- **Contrastes**
Définition : Opposition entre deux éléments visuels, comme le clair et le sombre, ou des couleurs opposées.
Consigne : "Utilise des couleurs ou des tons qui s'opposent fortement (clair/sombre, chaud/froid). Cherche à créer une tension visuelle sur l'objet."
- **Couleurs chaudes**
Définition : Les couleurs qui évoquent la chaleur, telles que les rouges, oranges, et jaunes.
Consigne : "Représente l'objet en n'utilisant que des couleurs chaudes. Exploite les teintes de rouge, orange, jaune pour rendre ton illustration chaleureuse."
- **Couleurs froides**
Définition : Les couleurs qui évoquent la fraîcheur, comme les bleus, verts, et violets.
Consigne : "Utilise uniquement des couleurs froides pour représenter l'objet. Travaille avec des bleus, des verts ou des violets pour une ambiance plus calme ou glacée."
- **Couleurs complémentaires**
Définition : Les couleurs qui s'opposent sur le cercle chromatique (ex. rouge/vert, bleu/orange).
Consigne : "Choisis deux couleurs complémentaires présentes dans l'objet ou suggérées par ses formes. Utilise-les pour créer un contraste marqué."
- **Monochrome**
Définition : Une seule couleur utilisée, avec des variations de tons.
Consigne : "Réalisons cette illustration en utilisant une seule couleur, mais en jouant sur ses nuances claires et foncées pour créer du volume."
- **Ton**
Définition : La variation d'une couleur en termes de clarté ou de foncé, c'est-à-dire la profondeur ou la légèreté d'une couleur.
Consigne : "Regarde l'objet et identifie la couleur principale. Remplis plusieurs cases avec différentes variations de ton de cette couleur. Modifie la clarté et la profondeur pour créer un dégradé allant du plus clair au plus foncé."
- **Saturation**
Définition : L'intensité ou la pureté d'une couleur. Une couleur très saturée est vive et intense, tandis qu'une couleur peu saturée est plus terne et délavée.
Consigne : "Observe l'objet et choisis une couleur présente sur celui-ci. Remplis plusieurs cases avec cette couleur en variant les niveaux de saturation. Crée des cases avec des couleurs très vives et d'autres avec des couleurs plus atténuées."

- **Teinte (mélange de couleur)**

Définition : La teinte est la couleur pure que l'on obtient en mélangeant une couleur avec du blanc, du noir, ou d'autres couleurs.

Consigne : "Examine l'objet et choisis une couleur dominante. Dans des cases séparées, mélange cette couleur avec du blanc, du noir, ou d'autres couleurs pour créer une variété de teintes. Montre comment la couleur change avec ces mélanges."

- **Gamme**

Définition : Une série de couleurs ou de tons utilisés dans une œuvre, souvent organisés autour d'une couleur principale ou d'un thème.

Consigne : "Observe l'objet et identifie une gamme de couleurs présentes. Remplis plusieurs cases avec des couleurs appartenant à cette gamme. Crée une harmonie visuelle en utilisant uniquement les couleurs de cette gamme."

3. Les notions liées à la texture ✨

- **Textures lisses**

Définition : Aspect visuel et tactile d'une surface douce et sans aspérité.

Consigne : "Représente l'objet en utilisant des gestes doux et uniformes pour rendre sa texture lisse. Évite les coups de pinceau visibles."

- **Textures rugueuses**

Définition : Aspect visuel et tactile d'une surface irrégulière ou granuleuse.

Consigne : "Rends la texture rugueuse de l'objet en utilisant des traits saccadés et des variations de matière. Accentue les irrégularités pour un effet plus brut."

- **Superpositions de textures**

Définition : Application de plusieurs couches de textures différentes sur une même surface.

Consigne : "Superpose différentes textures dans ton illustration pour représenter la diversité des surfaces de l'objet."

- **Effet de matière**

Définition : Technique visant à reproduire le rendu visuel d'une matière spécifique (bois, métal, tissu, etc.).

Consigne : "Reproduis la matière de l'objet (bois, métal, verre, tissu, etc.) en utilisant des techniques adaptées pour donner l'impression de cette texture spécifique."

4. Les notions liées à la lumière et à l'ombre 🌞

- **Clair-obscur**

Définition : Contraste fort entre les zones éclairées et les zones dans l'ombre.

Consigne : "Crée un fort contraste entre les zones lumineuses et les ombres de l'objet. Cherche à accentuer les volumes en jouant sur ces oppositions."

- **Ombres portées**

Définition : Ombre projetée par un objet sur une surface adjacente.

Consigne : "Représente l'objet avec son ombre portée sur une surface. Joue avec les contrastes de lumière pour accentuer cette ombre."

- **Lumière diffuse**

Définition : Lumière douce et répartie uniformément, qui n'accentue pas les ombres.

Consigne : "Illustre l'objet sous une lumière douce et diffuse. Minimise les contrastes et rends les transitions entre les zones claires et foncées subtiles."

5. Les notions liées aux outils et supports 🖌️

- **Pinceau large**

Définition : Outil avec une tête large, idéal pour des gestes amples et des aplats de couleur.

Consigne : "Utilise un pinceau large pour appliquer des coups de peinture amples. Couvre de grandes surfaces en quelques gestes."

- **Pinceau fin**
Définition : Outil avec une tête fine, parfait pour des détails et des traits précis.
Consigne : "Utilise un pinceau fin pour représenter les détails de l'objet. Concentre-toi sur les traits minutieux et précis."
 - **Pinceau brosse**
Définition : Pinceau avec des poils en éventail, idéal pour des effets de texture et de détails fins.
Consigne : "Utilise un pinceau brosse pour créer des effets de texture ou des détails particuliers sur l'objet. Explore les différentes marques et formes que ce pinceau peut produire."
 - **Pinceau rond**
Définition : Pinceau avec une tête arrondie, parfait pour des coups de pinceau variés et des détails.
Consigne : "Utilise un pinceau rond pour peindre des détails précis ou des formes arrondies. Expérimente avec des coups de pinceau variés pour obtenir des effets intéressants."
 - **Pinceau éventail**
Définition : Pinceau avec des poils disposés en éventail, utilisé pour des textures spécifiques et des effets de dégradé.
Consigne : "Utilise un pinceau éventail pour créer des effets de texture ou des dégradés subtils sur l'objet. Explore comment il peut ajouter des détails fins et variés."
 - **Peinture à l'huile**
Définition : Peinture à base d'huile, offrant des couleurs riches et un temps de séchage long.
Consigne : "Utilise de la peinture à l'huile pour obtenir des textures riches et des dégradés lents. Explore les mélanges et les techniques de superposition caractéristiques de cette peinture."
 - **Peinture acrylique**
Définition : Peinture à base d'eau, séchant rapidement et offrant une bonne opacité.
Consigne : "Utilise de la peinture acrylique pour travailler rapidement et obtenir des couleurs vives. Expérimente avec les mélanges et les couches rapides."
 - **Peinture à l'aquarelle**
Définition : Peinture transparente à base d'eau, permettant des effets de transparence et de légèreté.
Consigne : "Utilise de la peinture à l'aquarelle pour créer des effets de transparence et des dégradés subtils. Explore la fluidité et la légèreté de cette peinture."
 - **Pastel**
Définition : Pigment pur en bâtonnet, offrant des couleurs intenses et une texture sèche.
Consigne : "Utilise des pastels pour obtenir des couleurs intenses et des textures sèches. Explore la manière dont les pastels peuvent être estompés et superposés."
 - **Gouache**
Définition : Peinture opaque à base d'eau, semblable à l'aquarelle mais plus couvrante.
Consigne : "Utilise de la gouache pour des couleurs opaques et des rendus plus couvrants. Expérimente avec les mélanges et la superposition de couches."
-

6. Autres notions techniques et expérimentales

- **Rythme**
Définition : Application de coups de pinceau ou de touches de peinture en fonction du rythme de la musique écoutée.
Consigne : "Écoute un morceau de musique et peins en synchronisant tes coups de pinceau avec le rythme de la musique. Laisse la musique guider le mouvement et l'intensité de ta peinture pour exprimer le rythme visuellement."
- **Grattage (Sgraffito)**
Définition : Technique consistant à gratter une couche de peinture pour révéler celle en dessous.
Consigne : "Applique une première couche de peinture, puis gratte la surface avec un outil pour révéler la couche inférieure. Expérimente avec différents outils pour créer des textures intéressantes."
- **Éclaboussures**
Définition : Application de peinture en éclaboussant ou en projetant des gouttes.
Consigne : "Utilise une technique d'éclaboussures pour appliquer de la peinture sur l'objet. Crée des effets dynamiques et aléatoires en projetant la peinture."
- **Impression (Monotype)**
Définition : Technique où l'on applique de la peinture sur une surface, puis on imprime ou presse cette surface sur un autre support.

Consigne : "Crée une image en appliquant de la peinture sur une surface (comme un plexiglas) puis en pressant cette surface sur ton support. Explore les effets d'impression et de transfert."