

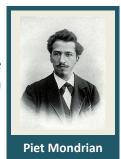


## ICN – Informatique et Création Numérique

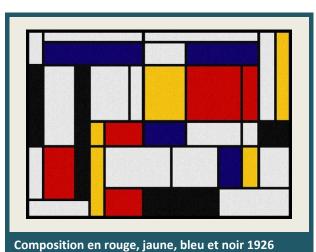
# MODULE « CREER UNE ŒUVRE D'ART OPTIQUE » TP2 – DESSIN A LA MANIERE DE ...

## 1 – JE DESSINE A LA MANIERE DE MONDRIAN

**Piet Mondrian**, de son vrai nom **Pieter Cornelis Mondrian**, est un peintre d'origine hollandaise, né le 7 mars 1872 à Amersfoort, aux Pays-Bas, et mort le 1<sup>er</sup> février 1944 à New York, aux Etats-Unis .



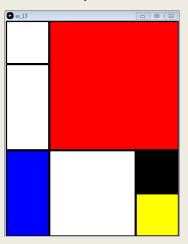
Au cours d'un séjour à Paris de 1911 à 1914, il découvre le cubisme. Il ne peint plus que des lignes horizontales et verticales, qui forment des droites parallèles et perpendiculaires. Il n'utilise plus que les trois couleurs primaires, ainsi que le blanc et le noir. Ses œuvres deviennent alors une grille de lignes noires délimitant des carrés et des rectangles de dimensions variables, formant des espaces de couleurs pures.





#### Activité 1

- 1. Créer un nouveau programme. Enregistrer-le sous « TP2 Ex1 ».
- **2. Editer** un programme permettant d'obtenir un dessin « à la manière de Mondrian » correspondant au dessin ci-dessous (la fenêtre de dessin aura pour dimensions 400x500).



3. Exécuter le programme et vérifier son fonctionnement.

### 2 – HOMMAGE A VASARELY

**Győző Vásárhelyi**, dit **Victor Vasarely**, né le 9 avril 1906 à Pécs (Hongrie) et mort le 15 mars 1997 à Paris, est un plasticien hongrois, naturalisé français en 1961, reconnu comme étant le père de l'art optique.



**Victor Vasarely** 

En 1932, il s'installe à Paris où il travaille pour des agences publicitaires. Il y crée aussi en 1938 sa première œuvre, Zébra, considérée comme la première œuvre d'art optique. Pendant les 20 années suivantes, il travaillera diverses œuvres d'art optique. Pour faire de l'Op Art, il utilisait beaucoup de perspectives, les jeux d'ombres et lumières...





#### Activité 2

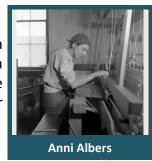
- 1. Créer un nouveau programme. Enregistrer-le sous « TP2\_Ex2 ».
- **2. Editer** un programme permettant d'obtenir un dessin « à la manière de Vasarely » correspondant au dessin ci-dessous. Le cahier des charges est le suivant :
  - la fenêtre de dessin aura pour dimensions 400x400 ;
  - le dessin sera constitué de 100 carrés de couleur de contour et de remplissage aléatoire;
  - le cercle contenu à l'intérieur du carré aura un rayon aléatoire compris entre 10 et 35 et une couleur de contour et de remplissage aléatoire.



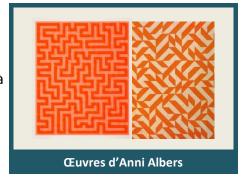
3. Exécuter le programme et vérifier son fonctionnement.

## 3 - ANNI ALBERS

Anni Albers née le 12 juin 1899 à Berlin en Allemagne et morte le 9 mai 1994 à Orange dans le Connecticut aux États-Unis, est particulièrement connue pour son rôle pionnier en matière d'art textile ou fiber art, pour ses innovations dans le traitement des trames et sa recherche permanente de motifs et de fonctions pour les tissus.



À la fin de sa vie, Anni Albers s'intéressa plus au motif et à l'impression textile. Ci-contre, quelques-unes de ses créations.

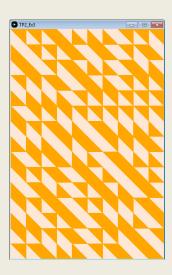




#### **Activité 3**

- 1. Créer un nouveau programme. Enregistrer-le sous « TP2\_Ex3 ».
- **2. Editer** un programme permettant d'obtenir la trame d'une œuvre d'Anni Albers correspondant au dessin ci-dessous:
  - la fenêtre de dessin aura pour dimensions 600x400 et une couleur de fond d'écran rose clair;
  - le dessin sera découpé en 10 carrés en largeur et 15 carrés en hauteur;
  - dans chaque carré sera dessiné un triangle orange placé, de manière aléatoire, sur la partie haute ou basse du carré.





3. Exécuter le programme et vérifier son fonctionnement.