LE QG 3E · ARTS PLASTIQUES · PRATIQUES-ARTISTIQUES-NUMERIQUES

Le pixel art en 3e : cours, exercices et méthode pour le brevet

3e | Difficulté ★★★ | 45 min | Objectif : Le pixel art | Fiche élève

Prénom : .....

Date : .....

Compétence visée (programme cycle 4) : Le pixel art

Coach Vince te résume l'essentiel

- Le pixel art construit une image à partir de pixels visibles, organisés sur une grille.
- Tu dois choisir une palette, placer les grandes masses, puis ajouter des détails sans perdre la lisibilité.
- Pour l'oral du DNB, une production numérique peut être mobilisée seulement si elle s'inscrit dans un projet relevant d'un parcours éducatif ou d'un EPI présenté par l'élève.

AU BREVET, ON TE DEMANDE...

À l'oral du DNB, tu présentes un projet mené dans le cadre d'un parcours éducatif ou d'un EPI. Une réalisation en pixel art peut servir d'exemple ou de support si elle est intégrée à ce projet ; tu expliques alors ton intention, tes choix de composition, tes essais et tes corrections.

Type de question	Soutenance orale d'un projet choisi parmi ceux menés dans le cadre d'un parcours éducatif ou d'un EPI, avec présentation de la démarche, du rôle de l'élève et des acquis.
Exemple type	Dans un projet relevant du parcours d'éducation artistique et culturelle ou d'un EPI, présente une production en pixel art : explique l'effet que tu voulais produire, justifie deux choix plastiques et indique une modification réalisée après observation de ton travail.
Alerte piège	Présenter une réalisation personnelle isolée comme si elle suffisait pour l'oral du DNB, ou raconter seulement les étapes techniques sans expliquer le cadre du projet, l'intention et les effets produits.

LA LEÇON

Comprendre le pixel art : une image construite, pas une image floue

Le pixel art est une pratique graphique numérique dans laquelle les pixels restent volontairement visibles. Un pixel est le plus petit élément coloré d'une image affichée sur un écran : il peut être compris comme une petite case de couleur. Dans une photographie numérique agrandie, les pixels deviennent visibles parce que l'image perd de sa précision. En pixel art, au contraire, cette apparence en cases est un choix esthétique. L'artiste compose donc des formes nettes, simplifiées et parfois anguleuses. Il ne cherche pas à imiter exactement le réel : il le traduit avec un nombre limité de formes et de couleurs.Le mot grille désigne l'organisation régulière des pixels en lignes et en colonnes. Elle impose des contraintes : une ligne oblique devient un escalier de petits segments ; un cercle paraît moins lisse qu'un cercle tracé librement ; un détail trop petit peut disparaître. Ces contraintes ne sont pas des défauts. Elles obligent à décider ce qui est essentiel. Pour représenter un visage, par exemple, tu n'as pas besoin de dessiner chaque trait. Une silhouette, la position des yeux, une couleur de cheveux ou un contraste peuvent suffire à rendre le personnage reconnaissable.Le pixel art peut évoquer les jeux vidéo

anciens, mais il ne se réduit pas à la nostalgie. Tu peux l'utiliser pour créer une affiche, un décor, un personnage, une scène imaginaire ou une image engagée. Ton intention compte : veux-tu faire ressentir le calme, le danger, l'humour, la solitude, la vitesse ? Tes choix de formes, de couleurs et de cadrage doivent servir cette intention. Retiens-le : une image simple n'est pas une image pauvre. Elle devient forte quand chaque élément a une fonction.

Le vocabulaire à mobiliser dans ta production et à l'oral

Mot	Définition précise	Effet possible dans une image
Pixel	Petite unité colorée qui compose une image numérique.	Rend la construction de l'image visible.
Palette	Ensemble limité de couleurs choisies pour une même image.	Crée une harmonie ou, au contraire, un contraste marqué.
Silhouette	Contour global d'une forme, lisible avant les détails intérieurs.	Permet de reconnaître rapidement un personnage ou un objet.
Contraste	Écart visible entre des couleurs, des valeurs claires et foncées, ou des formes.	Détache un élément important du fond.
Cadrage	Partie de l'espace choisie et montrée dans l'image.	Dirige le regard vers une action ou un personnage.
Plan	Position d'un élément dans la profondeur représentée : premier plan, plan intermédiaire, arrière-plan.	Donne une impression d'espace dans une image pourtant plate.
Nuance	Variation plus claire, plus foncée ou légèrement modifiée d'une couleur.	Suggère le volume, l'ombre ou la lumière.

Ton plan de jeu : construire l'image dans le bon ordre

- Définis ton intention. Écris une phrase simple avant de commencer : « Je veux montrer une ville silencieuse après la pluie » ou « Je veux faire ressentir l'urgence d'un départ ». Cette phrase t'empêche d'accumuler des détails sans lien entre eux.
- Choisis le format et le cadrage. Un format horizontal peut convenir à un paysage ou à une poursuite. Un format vertical peut mettre en valeur un personnage, une tour ou une chute. Place ton sujet principal de façon volontaire : au centre pour une image frontale et stable, décalé pour suggérer un mouvement ou créer une attente.
- Prépare une palette avant ou pendant l'installation des masses. Sélectionne les couleurs nécessaires au fond, au sujet principal, aux ombres et aux zones lumineuses. Une palette resserrée favorise l'unité. Ajoute une couleur très différente seulement si tu veux attirer le regard sur un élément précis.
- Pose les grandes masses. Commence par le fond, puis les formes principales. À ce stade, ne dessine ni yeux, ni textures, ni petits objets. Observe si le sujet se distingue déjà du décor. Si la silhouette se confond avec le fond, modifie une couleur, une valeur ou le contour.
- Organise la lumière. Décide d'où elle vient. Cette décision doit rester cohérente : les zones éclairées et les ombres doivent correspondre à la même direction. Une nuance plus claire ne sert pas seulement à décorer ; elle doit indiquer une surface exposée à la lumière.
- Ajoute les détails utiles. Chaque détail doit renforcer l'action, l'espace ou l'identité du sujet. Une fenêtre éclairée peut indiquer une présence humaine ; une trace au sol peut raconter un déplacement ; un objet tenu par un personnage peut préciser son rôle.

- Fais un test de lisibilité après les détails. Regarde l'image à sa taille normale puis de loin. Vérifie que le sujet principal reste identifiable, que les détails ne brouillent pas les formes et que ton point focal attire toujours le regard. Corrige avant de considérer ton travail terminé.

Règle de lisibilité

> Une forme doit être simplifiée lorsque sa petite taille empêche de lire ses détails. Dans ce cas, conserve d'abord sa silhouette, ses couleurs dominantes et un ou deux signes distinctifs. N'ajoute pas de microdétails si leur présence rend l'ensemble confus : un pixel n'a de valeur que s'il participe à la lecture de l'image.

Créer de l'espace, du volume et du mouvement avec des moyens limités

Le pixel art est une image plane, mais tu peux y suggérer la profondeur. Utilise les plans : un élément au premier plan peut être plus grand, plus contrasté et plus détaillé ; l'arrière-plan peut être plus simple, moins contrasté ou partiellement masqué. Une route qui se resserre vers le fond, des bâtiments de tailles différentes ou des lignes qui convergent peuvent aussi faire comprendre l'éloignement. Attention : ces procédés sont efficaces seulement si leur organisation reste cohérente. Un objet censé être éloigné ne doit pas soudain devenir plus grand qu'un objet placé devant lui, sauf si tu recherches volontairement une déformation expressive.Pour suggérer le volume, distingue les surfaces éclairées, les surfaces dans l'ombre et, si nécessaire, une zone intermédiaire. Tu peux utiliser des nuances d'une même couleur. Par exemple, sur un fruit, une zone claire peut indiquer la partie éclairée, une zone sombre le côté opposé, et une petite touche très claire un reflet. Le contraste doit être choisi selon ton intention : un contraste fort crée souvent une lecture immédiate, une ambiance énergique ou dramatique ; des contrastes plus faibles peuvent installer une atmosphère douce, brumeuse ou nocturne.Le mouvement peut être montré sans animation. Incline légèrement une silhouette, décale des positions successives, dessine une traînée derrière un objet rapide ou modifie le cadrage. Un personnage qui court ne sera pas convaincant si ses bras, ses jambes et son corps paraissent parfaitement immobiles. Choisis une posture claire plutôt qu'une accumulation de lignes. Dans une scène d'action, garde un point focal : c'est la zone que tu veux faire regarder en premier. Il peut être renforcé par sa place, une couleur contrastée, une lumière ou un contour plus net.

Produire, analyser et présenter un projet en arts plastiques

En arts plastiques, ton travail ne se limite pas à fabriquer une image réussie. Tu dois aussi être capable d'expliquer ce que tu as fait, pourquoi tu l'as fait et ce que cela produit pour le regardeur. Cette exigence correspond aux attendus du cycle 4 : choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique, concevoir, réaliser et donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs, ainsi que dire avec un vocabulaire approprié ce que tu fais, observes et analyses. Le pixel art est une pratique numérique possible pour travailler ces attendus : il n'est pas, à lui seul, une compétence officielle du programme.Pour analyser ta propre production, utilise une phrase construite : « J'ai choisi… afin de… ; cela produit… ». Par exemple : « J'ai choisi une palette sombre avec une lumière jaune afin de montrer un lieu inquiétant ; cela attire le regard vers la fenêtre et fait imaginer une présence. » N'affirme pas seulement « c'est beau » ou « c'est réussi ». Nomme les éléments observables : palette, contraste, cadrage, plans, silhouette, détails, lumière. Puis relie-les à un effet ou à un sens.Le pixel art peut être réalisé avec un logiciel de dessin, une application de création graphique ou une grille colorée sur papier. L'outil ne garantit rien à lui seul. Une fonction qui lisse automatiquement les contours peut effacer l'aspect pixellisé recherché. Si tu veux conserver des pixels nets, vérifie que les couleurs restent posées en aplats et que les contours ne deviennent pas flous. Lorsque tu modifies la taille de ton image, contrôle le résultat : un agrandissement adapté doit conserver l'aspect en cases, sans fabriquer de nouvelles nuances intermédiaires non choisies.Pour l'oral du diplôme national du brevet, le pixel art n'est ni une question imposée ni un sujet de présentation libre. L'oral porte sur un projet mené dans le cadre d'un parcours éducatif, par exemple le parcours d'éducation artistique et culturelle, ou dans le cadre d'un enseignement pratique interdisciplinaire (EPI). Une production en pixel art peut être évoquée si elle constitue une réalisation liée à ce projet et si elle aide à expliquer ta démarche, ton rôle, tes choix et ce que tu as appris. Prépare alors des preuves simples : une recherche de palette, un croquis de composition, une version

intermédiaire ou une photographie de ta réalisation. Elles montrent comment ton image a été construite et améliorée dans le cadre du projet présenté.

Exemples résolus

Rendre un personnage visible dans une scène nocturne

Énoncé. Tu crées un personnage devant des immeubles sombres. Sa silhouette disparaît dans le fond. Trouve une solution plastique cohérente sans remplir l'image de détails.

1. J'identifie le problème : le sujet principal et l'arrière-plan ont des valeurs trop proches.
2. Je conserve la silhouette du personnage, car elle doit être lisible avant les détails.
3. Je choisis une couleur plus claire ou plus vive pour une partie importante du personnage, par exemple son manteau.
4. Je peux assombrir légèrement la zone du fond placée derrière lui pour augmenter le contraste.
5. J'ajoute seulement un détail distinctif, comme un sac ou une capuche, puis je vérifie à distance que la silhouette reste reconnaissable.

Résultat : Le personnage se détache du décor grâce au contraste, tout en restant cohérent avec l'ambiance nocturne.

Construire un paysage en profondeur

Énoncé. Tu veux représenter un chemin qui mène vers une maison lointaine dans une image en pixel art. Explique comment organiser les plans.

1. Je place d'abord le ciel et les éléments les plus éloignés : ils constituent l'arrière-plan.
2. Je dessine la maison plus petite que les éléments du premier plan, car elle est située loin.
3. Je trace un chemin plus large près du bord inférieur de l'image et plus étroit vers la maison.
4. Je place au premier plan des herbes, des pierres ou une barrière avec des formes plus grandes et plus contrastées.
5. Je limite les détails de la maison lointaine, puis je vérifie que le regard est guidé par le chemin.

Résultat : La diminution de taille, le resserrement du chemin et la différence de détail donnent une impression de profondeur.

Réviser une image devenue confuse

Énoncé. Après avoir ajouté des fenêtres, des nuages, des motifs sur les vêtements et des objets au sol, ton image est difficile à lire. Indique une méthode de correction.

1. Je reviens à l'intention initiale et je désigne le sujet principal.
2. Je vérifie la palette et je retire ou regroupe les couleurs qui n'aident ni l'ambiance ni la lisibilité.
3. Je simplifie les grandes masses autour du sujet afin que son contour redevienne net.
4. Je garde seulement les détails qui renseignent sur le lieu, l'action ou le personnage.
5. Je réalise un dernier test de lisibilité après ces modifications, à taille normale puis de loin.

Résultat : L'image retrouve une hiérarchie claire : le regard comprend d'abord le sujet principal, puis découvre les détails utiles.

TA SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

1 Repère le vocabulaire essentiel ★☆☆

Associe chaque mot à sa définition.

1. Palette .....
2. Silhouette .....
3. Contraste .....

2 Distingue les affirmations justes ★☆☆

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. En pixel art, les pixels visibles peuvent être un choix esthétique. .....
2. Une image en pixel art doit reproduire tous les détails du réel. .....
3. Un élément contrasté peut devenir le point focal de l'image. .....

3 Organise ta création ★☆☆

Remets les actions dans un ordre de travail cohérent.

1. Actions à ordonner : ajouter les détails utiles ; définir l'intention ; vérifier la lisibilité après les détails ; choisir la palette et placer les grandes masses ; organiser les ombres et les zones éclairées.
   .....

4 Choisis la solution la plus lisible ★★☆

Sélectionne la meilleure réponse pour rendre le sujet visible.

1. Un personnage sombre disparaît devant un mur sombre. Que fais-tu en priorité ?
   .....
2. Tu veux attirer le regard vers une lampe dans une rue sombre. Quel choix est le plus cohérent ?
   .....

5 Analyse un espace représenté ★★☆

Explique comment chaque choix peut créer une impression de profondeur.

Une image montre une grande barrière au premier plan, un chemin qui se resserre et une petite maison peu détaillée au fond.

6 Prépare une palette intentionnelle ★★☆

Rédige une proposition de palette cohérente avec l'intention donnée.

Tu veux créer une scène calme au bord de la mer au crépuscule. Propose une palette et justifie son emploi.

7 Révise une composition confuse ★★★

Analyse le problème et rédige une correction argumentée.

Dans une scène de marché, les étals, les personnages et le fond utilisent des couleurs très vives. Aucun personnage ne ressort et les détails se mélangent.

8 Présente ta démarche artistique ★★★

Rédige une courte présentation de projet en justifiant tes choix.

Présente une image en pixel art montrant un lieu abandonné. Indique ton intention, deux choix plastiques et une amélioration réalisée pendant le travail.

ÉVALUATION

Réponds avec un vocabulaire précis et justifie tes choix lorsque cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Définis le pixel art. / 3

2. Explique le rôle d'une palette de couleurs. / 3

3. Un personnage est invisible devant son décor. Propose une correction justifiée. / 4

4. Indique comment représenter la profondeur dans une image montrant une route et une maison lointaine. / 4

5. Rédige une phrase qui justifie un choix de cadrage ou de contraste dans un projet en pixel art. / 3

6. Cite une vérification à effectuer après l'ajout des détails et explique son utilité. / 3

Les conseils de Coach Vince

Annonce ton choix, puis son effet
À l'oral, ne liste pas tes couleurs au hasard. Explique toujours : « J'ai choisi… afin de… », puis précise l'effet obtenu.

Vérifie avant de conclure
Avant de rendre ton travail, observe-le de près puis à distance. Justifie une correction concrète si la silhouette ou le point focal ne sont plus lisibles.

Pour aller plus loin sur exercices-3eme.fr

- **Toutes les fiches de Arts plastiques en 3e** · /arts-plastiques-3eme/
- **Le domaine « pratiques-artistiques-numeriques » en 3e** · /arts-plastiques-3eme/pratiques-artistiques-numeriques/
- **Préparer le brevet (dates, épreuves, méthode)** · /brevet/