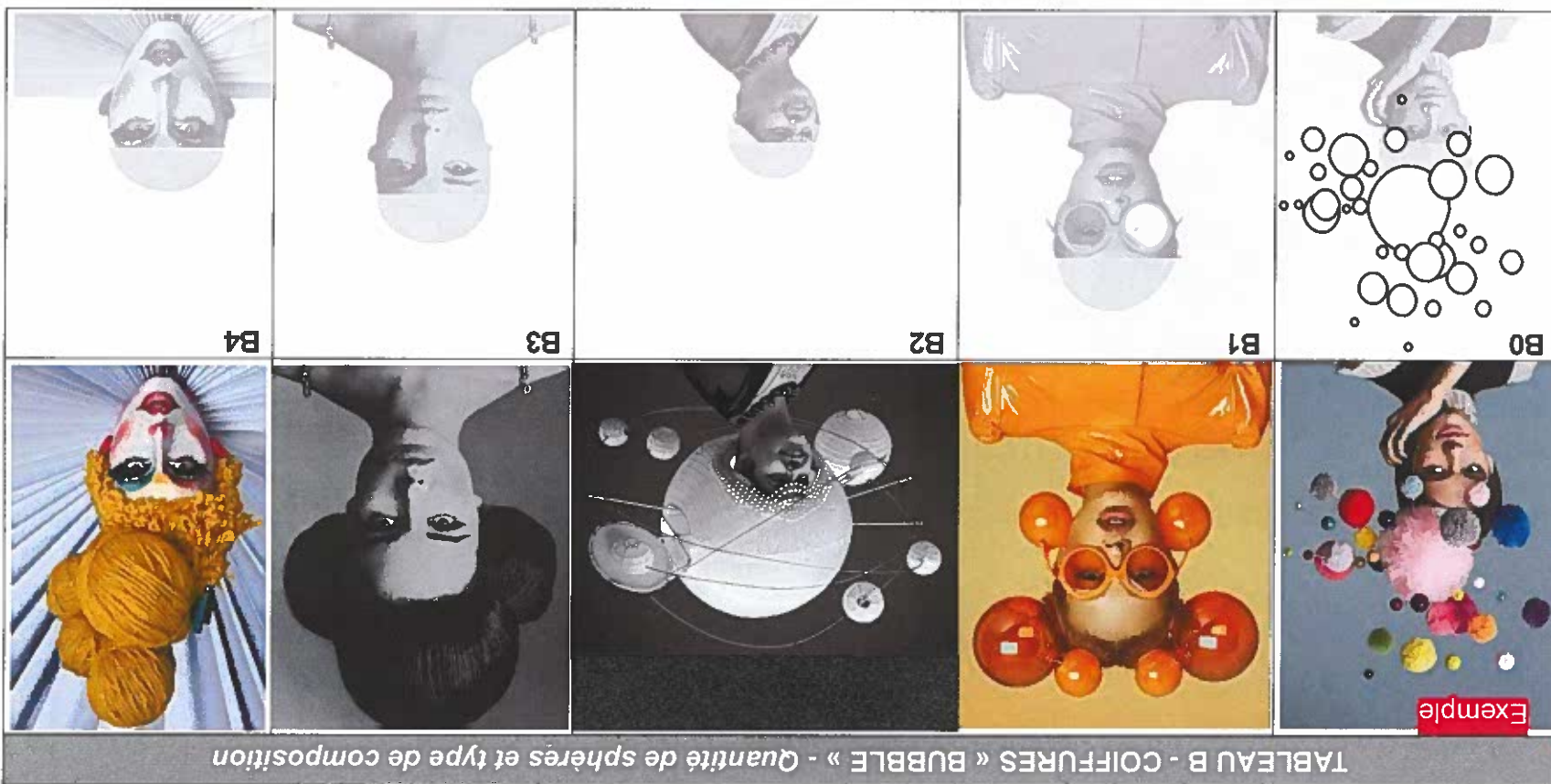
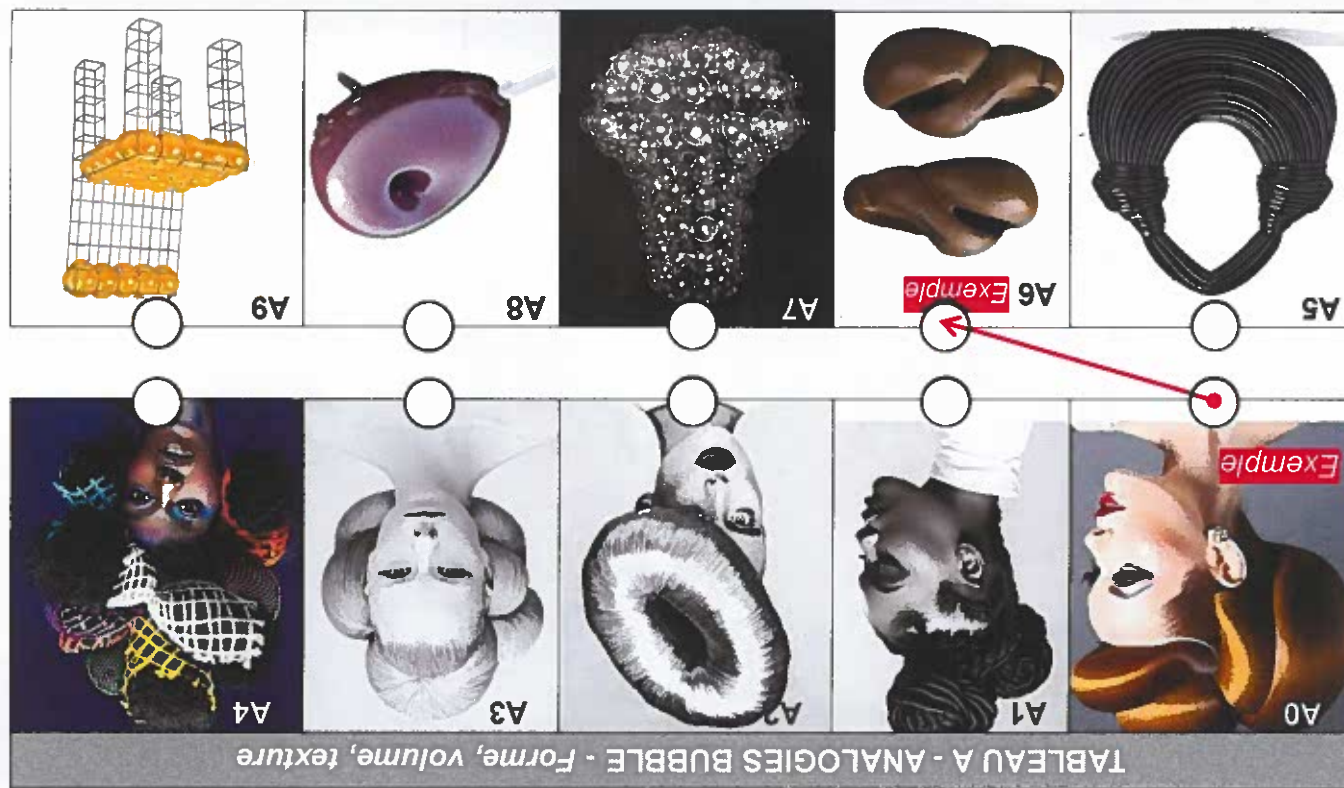


Type de composition	<input checked="" type="checkbox"/> asymétrique	<input type="checkbox"/> symétrique	<input type="checkbox"/> asymétrique	<input type="checkbox"/> symétrique	<input type="checkbox"/> asymétrique	<input type="checkbox"/> symétrique
	<input checked="" type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique
Effet produit	<input checked="" type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique
	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique	<input type="checkbox"/> statique	<input type="checkbox"/> dynamique



**A.2 OBSERVER ET DESSINER, SOUS FORMES DE SCHEMAS, DES COIFFURES « BUBBLE ».**  
 Au crayon à papier et en vous basant sur l'exemple B0 donné, vous devez :  
 a. représenter par un dessin schématique et proportionné les coiffures B1, B2, B3 et B4 dans les cases dédiées du tableau ci-dessous ;  
 b. cocher si le type de composition est symétrique ou asymétrique et si l'effet produit par la composition est statique (fixe) ou dynamique (en mouvement).



**A.1 OBSERVER ET REPÉRER LE PRINCIPE BUBBLE.**  
 Le tableau ci-dessous met en vis-à-vis des coiffures et différents objets de design. Sur la base de l'exemple A0, vous devez :  
 - repérer les analogies (ressemblances) de forme, de composition ou de texture et relier par une flèche chaque visuel de coiffure à un visuel de design.

**A - ANALYSE :**

**NE RIEN ÉCRIRE DANS CE CADRE**