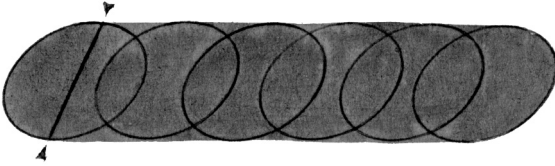


## 2. LE TRAIT

Les formes blanches déterminent la position des formes noires, mais les formes blanches sont faites à l'aide des formes noires. L'unité la plus élémentaire de la forme noire est le trait. Un trait est la trace ininterrompue laissée par un outil sur une surface d'écriture. Le trait commence par le *report* de l'outil.

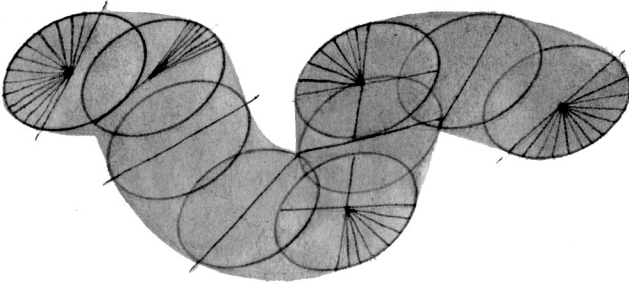


### 2.1

Dans la figure 2.1 ce report est en forme d'ellipse. Ce pourrait être, par exemple, le report d'une mine de plomb usée de biais. La continuité du report constitue le trait. Les sommets de ce trait sont des moitiés d'ellipse. Cela seul permet d'identifier le report de cet outil. Pour le reste, les contours du trait sont constitués de lignes droites. Celles-ci sont décrites par une paire de points. À chacun des points d'un contour correspond un point au pôle opposé. Cette paire de points est le *contrepoint* du trait. La distance entre les points est la grandeur du *contrepoint*.

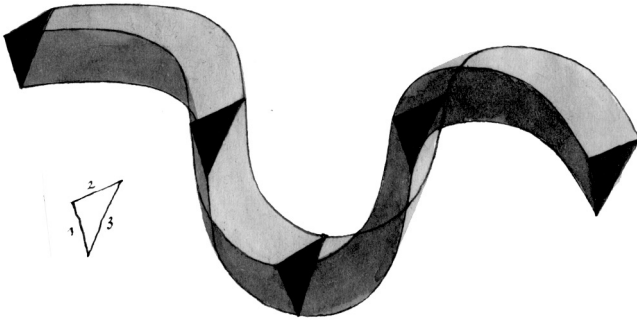
Le contrepoint est traversé par une ligne, la *ligne frontale* du trait. Le contrepoint est un segment de la ligne de front. Le trait droit de la figure 2.1 est simple. Dans chaque phase du trait le contrepoint consiste en la même paire de points sur le périmètre de l'ellipse. La ligne frontale passe toujours par le même axe de l'ellipse et toutes les lignes frontales du trait sont équidistantes.

Dans la figure 2.2 l'ellipse décrit une courbe et le trait n'est plus aussi simple. Le contrepoint se trouve toujours sur un axe différent de l'ellipse si bien que la grandeur du contrepoint est différente à chaque changement dans l'orientation du trait. Les lignes frontales changent de direction. Leurs points



2.2

d'intersections peuvent se situer entre le milieu de l'ellipse et l'infini. C'est un trait difficile à décrire exactement. Telle est l'insaisissabilité d'un trait de crayon.



2.3

La figure 2.3 est le report d'un outil triangulaire. Le trait offre la combinaison de 3 vecteurs dont chacun présente la grandeur et l'orientation d'un côté du triangle. La trace sombre figure le trajet du vecteur 1. À chaque fois que les lignes tracées par les angles de l'outil se recoupent, un autre vecteur devient le contrepoint du trait. Le triangle est le schéma le plus simple que peut présenter un outil.