

# **BTS ART TEXTILE ET IMPRESSION**

## **TECHNOLOGIE**

**Durée : 3 heures**

**Coefficient : 6**

**Calculatrice interdite**

<b>BTS ART TEXTILE ET IMPRESSION</b>			
<b>Session 2003</b>	<b>Technologie</b>		<b>Coefficient 6</b>
<b>Code : AXE4TEC</b>	<b>Durée : 3 heures</b>	<b>Unité U6</b>	<b>Page 1/7</b>

## TECHNOLOGIE – TISSAGE

1. Dessinez un sergé :  $\frac{3}{5} \frac{1}{3}$

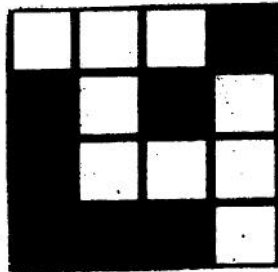
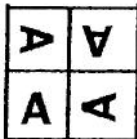
Dessinez également son effet contraire.

2. En vous appuyant sur le document qui vous est proposé page 4, citez les différents produits obtenus à chaque étape de la filature du coton.

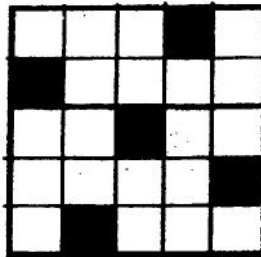
3. a. Qu'est-ce qu'un fil crêpe ?  
b. Quelles sont les différentes façons d'obtenir un tissu crêpe ?

4. Le **A** est égal à la direction de l'armure montrée.  
Effectuez une rotation du motif selon le modèle ci-dessous

Rotation.



5. Voici un satin de 5 effets trame



En utilisant comme point de départ l'armure ci-dessus, dessinez par juxtaposition l'effet contraire.

Quel est l'effet obtenu ?

Série* :
Spécialité/option :
Repère de l'épreuve :
Épreuve/sous-épreuve : <i>(Préciser, s'il y a lieu, le sujet choisi)</i>

Numérotez chaque page (dans le cadre en bas de la page) et placez les feuilles intercalaires dans le bon sens.

**A RENDRE AVEC LA COPIE**

