**Examen National du Brevet de Technicien Supérieur-Session Mai - Juin 2025**

**Spécialité/Option : INFOGRAPHIE WEB DESIGN**

EPREUVE : EPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHESE Durée : 6 heures

Crédits : 14

L’épreuve comporte 3 parties indépendantes, chacune évaluant des compétences spécifiques en design graphique et en logiciels de création. Voici le détail des parties :

**1. partie 1- TECHNIQUES GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE**

**2. partie 2 - DESIGN GRAPHIQUE**

**3- partie 3 - PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR**

Les candidats doivent démontrer leurs compétences dans chaque domaine pour obtenir une note globale satisfaisante.

**Partie 1 : TECHNIQUES GRAPHIQUES ET ARTISTIQUE (40 POINTS)**

1. Qu’es ce qu’un Support de communication ? (1 point)
2. Citez quatre supports de communication (2 points)
3. Quelles différences faites-vous entre les supports de communication et une communication visuelle ? (2points)
4. Quels sont les principaux éléments à prendre en compte pour créer une composition équilibrée en dessin artistique ? (3 points)
5. Comment choisir les couleurs et les nuances appropriées pour une page de magazine ? (2 points)
6. Quels sont les principes de base de la typographie en design graphique ? (2points)
7. Comment choisir la bonne police de caractère pour une page de magazine ? (3 points)
8. Comment se nomme la première page d’un magazine ? (1 point)
9. Comment différentier un magazine de mode à celui d’information ? (2 points)
10. Qu’est ce que la mise en page d’un magazine ? (2 points)
11. Quel est le rôle d’une mise en page ? (2 points)
12. comment encourager le lecteur à lire ? (2 points)
13. Quelles sont les règles à suivre pour une mise en page efficace d’une page d’un magazine ? (3 points)
14. Comment organiser les informations sur une page de magazine pour une lecture fluide ? (2points)
15. A quoi sert les raccourcis claviers suivants dans Photo shop (Ctrl + L, Ctrl + M, Ctrl + U, Ctrl +B))? (2 points)
16. Comment définir la hiérarchie des informations ? (1 point)
17. Pour une page professionnelle, combien de police et de famille de police peut-on utilisez ? (3 point)
18. Quelle est l’importance de la résolution d’une image pour l’impression ? (2 points)
19. Donnez deux formats d’exportations d’une page d’un magazine en précisant leurs spécificités. (3 points)

**Examen National du Brevet de Technicien Supérieur-Session Mai - Juin 2025**

**Spécialité/Option : INFOGRAPHIE WEB DESIGN**

EPREUVE : EPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHESE Durée : 6 heures

Crédits : 14

L’épreuve comporte 5 parties indépendantes, chacune évaluant des compétences spécifiques en design graphique et en logiciels de création. Voici le détail des parties :

**1. partie 1- TECHNIQUES GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE**

**2. partie 2 - DESIGN GRAPHIQUE**

**3- partie 3 - INFOGRAPHIE ET PAO**

**4- Partie 4 – MONTAGE AUDIOVISUEL ET ANIMATION**

**5- Partie 5 – CREATION SITE WEB**

Les candidats doivent démontrer leurs compétences dans chaque domaine pour obtenir une note globale satisfaisante.

**Partie 1 : TECHNIQUES GRAPHIQUES ET ARTISTIQUE (20 POINTS)**

1. Qu’es ce qu’une technique graphique ? (2 points)
2. Donnez quelques techniques graphiques. (2 points)
3. Quels sont les éléments de base d’un design graphique ? (3 points)
4. Qu’entend-on par technique artistique ? (2 points)
5. Quelles sont les différentes techniques artistiques qu’ils existent ? (2,5 points)
6. Comment dessiner les animaux comme le chien, le chat ? (3 points)
7. Quel rôle joue les éléments suivant sur les dessins (les couleurs, les contrastes, les ombres, les textures)? (4 points)
8. Quel est l’importance de l’ensemble de ces quatre éléments précédents ? (1 point)

**Partie 4 : MONTAGE AUDIOVISUEL ET ANIMATION (20 POINTS)**

Exercice 1 : Montage (11 points)

1. Qu’est- ce qu’un montage ? (1 point)
2. Quel est le rôle d’un montage ? ((1 point)
3. Comment s’appelle la personne qui fait le montage ? (1 point)
4. Quel nom donne t’on au tout premier montage d’un film ? (2 points)
5. Décrivez l’interface premier pro. (5 points)
6. Quels sont les principaux outils de Premier pro ? (2 points)

Exercice2 : Mixage (2 points)

1. En quoi consiste le mixage ? (1 point)
2. Quel est le rôle d’un mixage ? (1 point)

Exercice 3 : Animation 2D et 3D ( 7 points)

1. En quoi consiste l’animation 2D ? (2 points)
2. Quelles différentes faites vous entre la 2D et la 3D ? (5 points)

**Examen National du Brevet de Technicien Supérieur-Session Mai - Juin 2025**

**CORRECTION**

**Spécialité/Option : INFOGRAPHIE WEB DESIGN**

EPREUVE : EPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHESE Durée : 6 heures

Crédits : 14

L’épreuve comporte 3 parties indépendantes, chacune évaluant des compétences spécifiques en design graphique et en logiciels de création. Voici le détail des parties :

**1. partie 1- TECHNIQUES GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE**

**2. partie 2 - DESIGN GRAPHIQUE**

**3- partie 3 - PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR**

Les candidats doivent démontrer leurs compétences dans chaque domaine pour obtenir une note globale satisfaisante.

**Partie 1 : TECHNIQUES GRAPHIQUES ET ARTISTIQUE (40 POINTS)**

1. Un Support de communication qualifie toutes les formes que peut prendre un message publicitaire promouvant une marque ou un service. (1 point)
2. Quatre supports de communication sont : les cartes de visite, brochure commerciale, poster, papier entête, bannière publicitaire, etc. (2 points)
3. La différence entre les supports de communication et une communication visuelle est que la communication visuelle fait allusion à la réalisation du logo et charte graphique, pourtant les supports de communication utilisent ces éléments s’exprimer. (2 points)
4. Les principaux éléments à prendre en compte pour créer une composition équilibrée en dessin artistique sont : la règle des tiers, de la perspective, de la profondeur, de la direction du regard, de l’équilibre des masses, etc. (2 points)
5. Le chois des couleurs et les nuances appropriées pour une page de magazine dépend du sujet, de l’ambiance souhaitée, de l’expression artistique recherchée. Il est également important de comprendre la théorie des couleurs et d’expérimenter avec différentes palettes pour créer des œuvres harmonieuses et expressives. (2 points)
6. Les principes de base de la typographie en design graphique incluent la lisibilité, l’équilibre visuel, la cohérence des polices et tailles, l’espacement entre les caractères et ligne, l’alignement des éléments textuels. (2 points)
7. Pour choisir la bonne police de caractères pour une page d’un magazine, il est important considérer le message à transmettre, le public cible, le ton du message, la lisibilité et l’harmonie avec les autres éléments visuels. (3 points)
8. La première page d’un magazine se nomme première de couverture d’un magazine (1 point)
9. Un magazine de mode utilise de grandes photos tandis qu’un magazine d’information utilise plus de texte. (2 points)
10. La mise en page d’un magazine consiste essentiellement à disposer ses éléments de manière à ce qu’elle soie visuellement attrayante et facile à lire.
11. La mise en page a pour rôle de guider l’œil du lecteur, en lui montrant ce qu’il doit regarder en premier et où il doit ensuite. (2 points)
12. On encourage le lecteur à lire en disposant le texte, les illustrations, les titres et les espaces vides de manière à ne pas surcharger la page. (2 points)
13. les règles à suivre pour une mise en page efficace d’une page d’un magazine incluent l’équilibre visuel, la hiérarchie des informations, l’alignement des éléments, la proximité des éléments liés et l’utilisation judicieuse de l’espace négatif. (3 points)
14. Pour organiser les informations sur une page de magazine pour une lecture fluide, le contenu des informations sur la page d’un magazine doit être en colonne. En deux ou trois colonnes en fonction des dimensions de la page et de la taille de la police. (2 points)
15. Dans Photoshop, le raccourci claviers Ctrl + L sert régler le niveau, Ctrl + M régler les courbes, Ctrl + U sert à régler la teinte et la saturation, Ctrl +B sert à régler les balances. (2 points)
16. Pour définir la hiérarchie des informations, plus la police est grande, plus le texte est important. (1 point)
17. Pour une page de magazine professionnelle on peut utiliser une à trois polices maximum, et autant de police de la même famille. (3 points)
18. La résolution est d’une image est importante pour l’impression car elle détermine la qualité et la netteté de l’image d’imprimée. Plus une résolution est élevée, plus la qualité de l’impression est meilleure. (2 points)
19. Les principaux formats d’exportation d’une page d’un magazine sont : JPEG lorsqu’il doit être utilisé sur le net et PDF lorsqu’il doit être imprimer. (3 points)

**Examen National du Brevet de Technicien Supérieur-Session Mai - Juin 2025**

**CORRECTION**

**Spécialité/Option : INFOGRAPHIE WEB DESIGN**

EPREUVE : EPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHESE Durée : 6 heures

Crédits : 14

L’épreuve comporte 5 parties indépendantes, chacune évaluant des compétences spécifiques en design graphique et en logiciels de création. Voici le détail des parties :

**1. partie 1- TECHNIQUES GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE**

**2. partie 2 - DESIGN GRAPHIQUE**

**3- partie 3 - INFOGRAPHIE ET PAO**

**4- Partie 4 – MONTAGE AUDIOVISUEL ET ANIMATION**

**5- Partie 5 – CREATION SITE WEB**

Les candidats doivent démontrer leurs compétences dans chaque domaine pour obtenir une note globale satisfaisante.

**Partie 1 : TECHNIQUES GRAPHIQUES ET ARTISTIQUE (20 POINTS)**

1. Une technique graphique est le regroupement des procédés, méthodes et technique permettant la création d’art graphique ou encore l’ensemble des méthodes utilisées pour améliorer le rendu d’un visuel dans l’infographie (2 points)
2. Les techniques graphique sont : l’ombre, l’éclairage, le mappage de texture, les effets atmosphérique comme le brouillard, la brume. (2 points)
3. Les éléments de base d’un design graphique sont : la ligne, la forme, la couleur, la texture, le type, l’espace et l’image (3 points)
4. Une technique artistique fait référence aux différentes méthodes, compétences et outils qu’un artiste utilise pour créer et exprimer leurs idées ou sa vision à travers des supports visuels. (2 points)
5. Les différentes techniques artistiques qu’ils existent sont : le dessin, la peinture, la sculpture, la gravure et la photographie (2,5 points)
6. Pour dessiner les animaux comme le chat, on commence par tracer un cercle pour la tête, puis ajuster le corps et les pattes. Les oreilles triangulaires et la queue touffue. Pour un chien, on peut commencer par dessiner un ovale pour la tête, puis ajouter le corps et les pattes. Les oreilles et la queue varient selon la race de chien choisie. (3 points)
7. Rôle des éléments suivant sur les dessins :

* les couleurs : choisir des couleurs qui correspondent aux couleurs réelles de l’animal qu’on dessine. Cependant, on peut également expérimenter avec les couleurs vives ou des nuances plus sombres pour ajouter de la dimension à notre dessin. (1 point)
* les contrastes : elles aident à mettre en évidence les caractéristiques de l’animal afin de donner à notre dessin un aspect professionnel et réaliste, comme les yeux ou les marques distinctives. (1 point)
* les ombres : elles donnent à notre dessin la profondeur et aide à définir les contours de l’animal. (1 point)
* les textures : les animaux ont souvent des textures uniques, comme des poils, des écailles ou des plumes. (1 point)

1. L’ensemble de ces éléments permettent de donner vie au dessin et le rendre plus réaliste. (1,5 points)

**Partie 4 : MONTAGE AUDIOVISUEL ET ANIMATION (20 POINTS)**

**CORRECTION**

Exercice 1 : Montage (11 points)

1. Un montage est une opération qui consiste à assembler les éléments qui frome un film (1 point)
2. Un montage  permet de définir le début, le milieu et la fin d’une scène ou d’un film et aide à maintenir un rythme cohérent tout au long du film. (1 point)
3. la personne qui fait le montage s’appelle le chef monteur, monteur film ou monteur. (1 point)
4. Le tout premier montage d’un film se nomme le squelette ou l’ours de montage qui consiste coucher sur la time line les images et les sons brutes sur en respectant le plan de montage. (2 points)
5. L’interface de premier pro est constituée de trois fenêtres. Nous avons d’abord la fenêtre projet qui contient tous les éléments utilisés au montage, il s’agit des vidéos, des sons, des titrages, des effets. Ensuite la fenêtre moniteur est celle la qui nous permet de visualiser chacune des images du montage. Elle comprend le moniteur source qui permet de visualiser les images contenues dans la fenêtre projet et les principaux boutons permettant la lecture et le montage d’une part et d’autre part, le moniteur programme qui permet de lire les éléments contenus dans la time-line, c’est ici que s’affiche l’image final du film. Enfin la fenêtre montage encore time-line, c’est la fenêtre les différents éléments du montage vont être classés. On y retrouve la piste audio et vidéo qui est les zones principales de cette fenêtre.
6. Les principaux outils de Premier pro sont : (outil cutter (C) : il permet de couper la vidéo sur la time line, l’outil de déplacement (R) : il permet de déplacer les éléments comme le son, la vidéo, le texte, outil texte (T) permet de saisir le texte, la plume (P) permet de définir ou sélectionner les images clés. (2 points)

Exercice2 : Mixage (2 points)

1. Le mixage  consiste à ajouter un fond sonore au montage vidéo. (1 point)
2. Un mixage  permet de donner le rythme à la vidéo. (1 point)

Exercice 3 : Animation 2D et 3D ( 7 points)

1. L’animation 2D encore animation en 2 dimensions, fait références a des techniques ou les images et les personnages sont animés dans un espace bidimensionnel, c’est-à-dire la hauteur et la largeur. (2 point)
2. Les différentes faites entre la 2D et la 3D sont :

* Dimension visuelle : la 2D est plate avec 2 dimensions, tan disque la D3 ajoute une dimension de profondeur offrant plus de réalisme. (2 points)
* Style artistique : la 2D est idéale pour un style artistique destiné à la main ou digital, tandis que la 3D est souvent utilisé pour des effets visuels réaliste. (2 points)
* Méthode de production : l’animation 2D peut être réalisée par des dessins à la main ou des vecteurs sur ordinateur, alors que la 3D implique la modélisation, le texture, et l’éclairage des objets 3D. (1 point)