## **Corrige---EPREUVE : EPREUVE PROFESSIONNELLE DE SYNTHESE**

**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)

### Quel est l’importance de l’ensemble de ces quatre éléments précédents ? (1 point

## PARTIE II : Design Graphique (Total : 30 points)

### 1. Format de document et d’impression (6 pts)

* **Format recommandé :** A5.
* **Justification :**
  + Le format A5 est idéal pour une distribution locale car il est compact et facile à manipuler.
  + Sa taille permet de le glisser facilement dans des sacs ou des pochettes, ce qui favorise sa distribution lors d'événements ou dans des lieux publics.
  + De plus, il offre suffisamment d'espace pour inclure toutes les informations essentielles sans surcharger le design.

### 2. Typographie et mise en page (10 pts)

* **Mise en page proposée :**
  + **Disposition :** Titre en haut, suivi d'une image pertinente, puis les détails de l'événement (date, lieu, heures) et un appel à l'action en bas.
  + **Éléments :** Utilisation de listes à puces pour les informations clés.
* **Choix typographiques :**
  + **Police principale :** Sans-serif (ex. Arial, Helvetica) pour le titre et les informations.
  + **Taille :** 18 pt pour le titre, 12 pt pour le corps du texte.
  + **Justification :** Les polices sans-serif améliorent la lisibilité à distance, et une taille de police appropriée garantit que les informations sont claires et accessibles.

### 3. Palettes de couleurs (6 pts)

* **Palette proposée :**
  + **Couleurs :**
    - Vert (symbolisant la nature et l'écologie).
    - Bleu (évoquant la propreté et l'eau).
    - Jaune (pour attirer l'attention et créer une ambiance positive).
* **Justification :** Ces couleurs reflètent le thème de l'événement de nettoyage, évoquant des sentiments de fraîcheur et d'engagement envers l'environnement.

### 4. Prise en main du logiciel Illustration (8 pts)

* **Illustration numérique :**
  + **Exemple :** Création d'un logo simple pour l’association.
* **Outils utilisés :**
  + **Outil de forme :** Pour dessiner des éléments graphiques (cercles, rectangles).
  + **Outil de texte :** Pour ajouter le nom de l’association.
  + **Outil de couleur :** Pour appliquer la palette choisie.
* **Fonction des outils :**
  + **Outil de forme :** Permet de créer des éléments de base pour le design.
  + **Outil de texte :** Facilite l'intégration de texte dans le design.
  + **Outil de couleur :** Utilisé pour harmoniser les éléments visuels avec le thème de l'événement.

## PARTIE III : Publication Assistée par Ordinateur (30 pts)

### 1. Traitement d’images (8 pts)

* **Manipulation d’image :**
  + **Techniques utilisées :**
    - **Recadrage :** Pour se concentrer sur la partie la plus pertinente de l'image (ex. un groupe de bénévoles).
    - **Retouche :** Ajustement des couleurs pour rendre l'image plus vive et accueillante.

### 2. Typographie et mise en page (8 pts)

* **Mise en page finale :**
  + **Intégration des informations essentielles :** Date, heure, lieu, et un appel à l'action clair.
* **Importance de la hiérarchie visuelle :**
  + **Justification :** Une hiérarchie visuelle bien définie guide le lecteur à travers les informations, mettant en avant les éléments les plus importants et facilitant la compréhension rapide du message.

### 3. Mise en forme d’un cas pratique (6 pts)

* **Document finalisé :**
  + **Approche :** Utilisation des éléments graphiques et typographiques choisis pour créer une mise en page cohérente, tout en respectant le brief de l’association.

### 4. Interprétation d’une page publiée (4 pts)

* **Analyse d’un exemple de flyer :**
  + **Éléments de design identifiés :** Utilisation de couleurs vives, typographie claire, et images engageantes pour capter l’attention du public cible.

### 5. Prise en main des logiciels de PAO (4 pts)

* **Démonstration de compétences :**
  + **Fonctionnalités clés utilisées :**
    - **Grilles et repères :** Pour un alignement précis des éléments.
    - **Styles de texte :** Pour maintenir la cohérence typographique.
    - **Importation d’images :** Pour intégrer des photos pertinentes à l'événement.

**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)