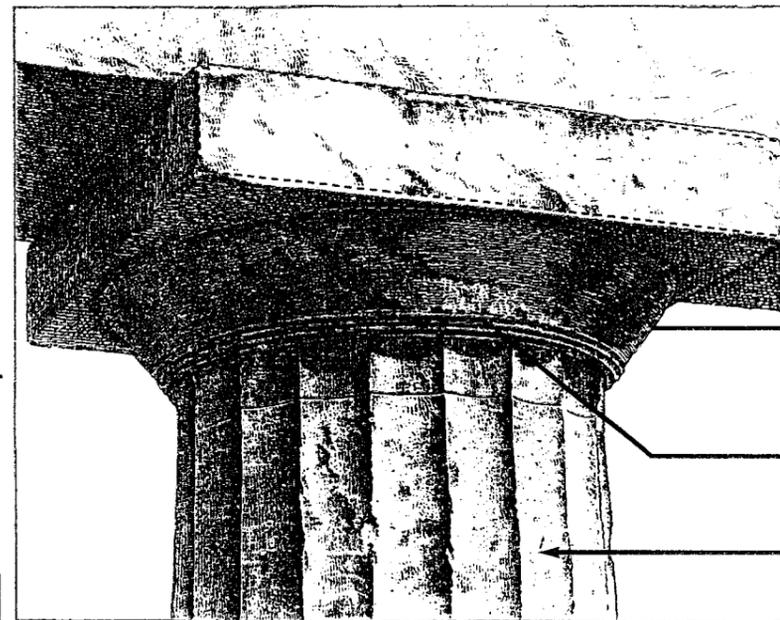


IMPORTANT : pour l'anonymat, insérer ce dossier dans une copie E.N.

C.A.P. : STAFFEUR ORNEMANISTE	Code : 5023311	Coéf : 12 (avec réalisation)	Durée : 4 h.
Epreuve : EP 1. Histoire de l'Art Et Arts Appliqués	SUJET	SESSION JUIN 2003	Page 1/4

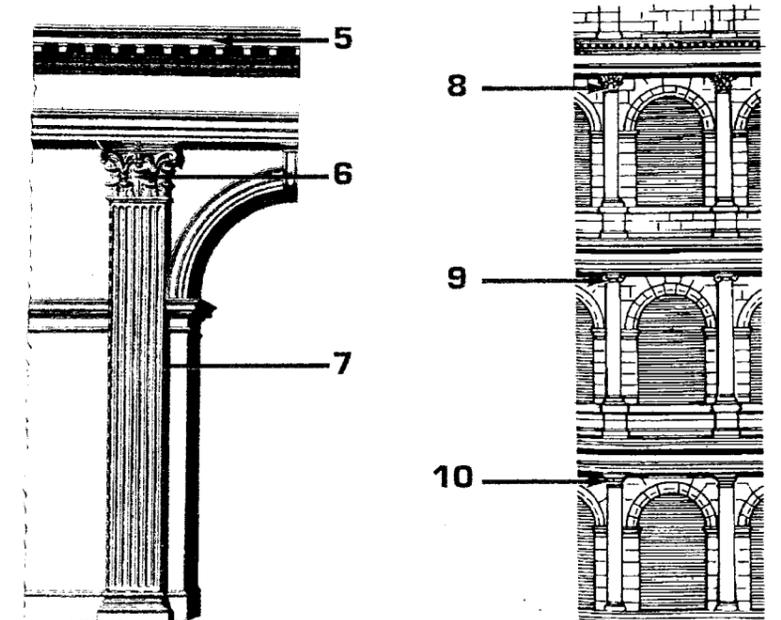
HISTOIRE DE L'ART

Reportez la légende à côté de l'ornement correspondant: BESANTS - GRECQUES - BUCRANES - OVES - COLLIER DE PERLES - MÉANDRES - FRISE DE PALMETTES - RAIS DE CŒUR -



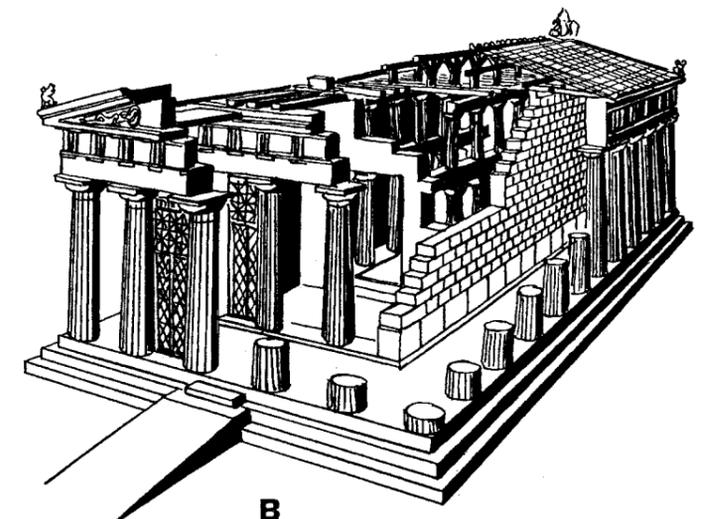
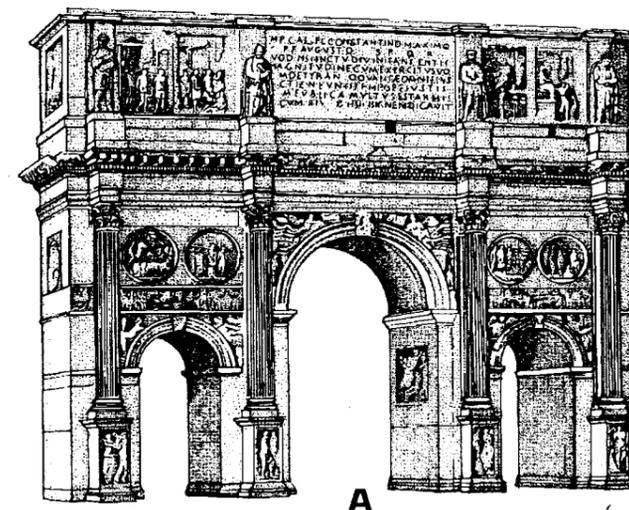
Nommez les éléments d'architecture de **1 à 7**

1
2
3
4
5
6
7



Nommez les ordres superposés de **8 à 10**

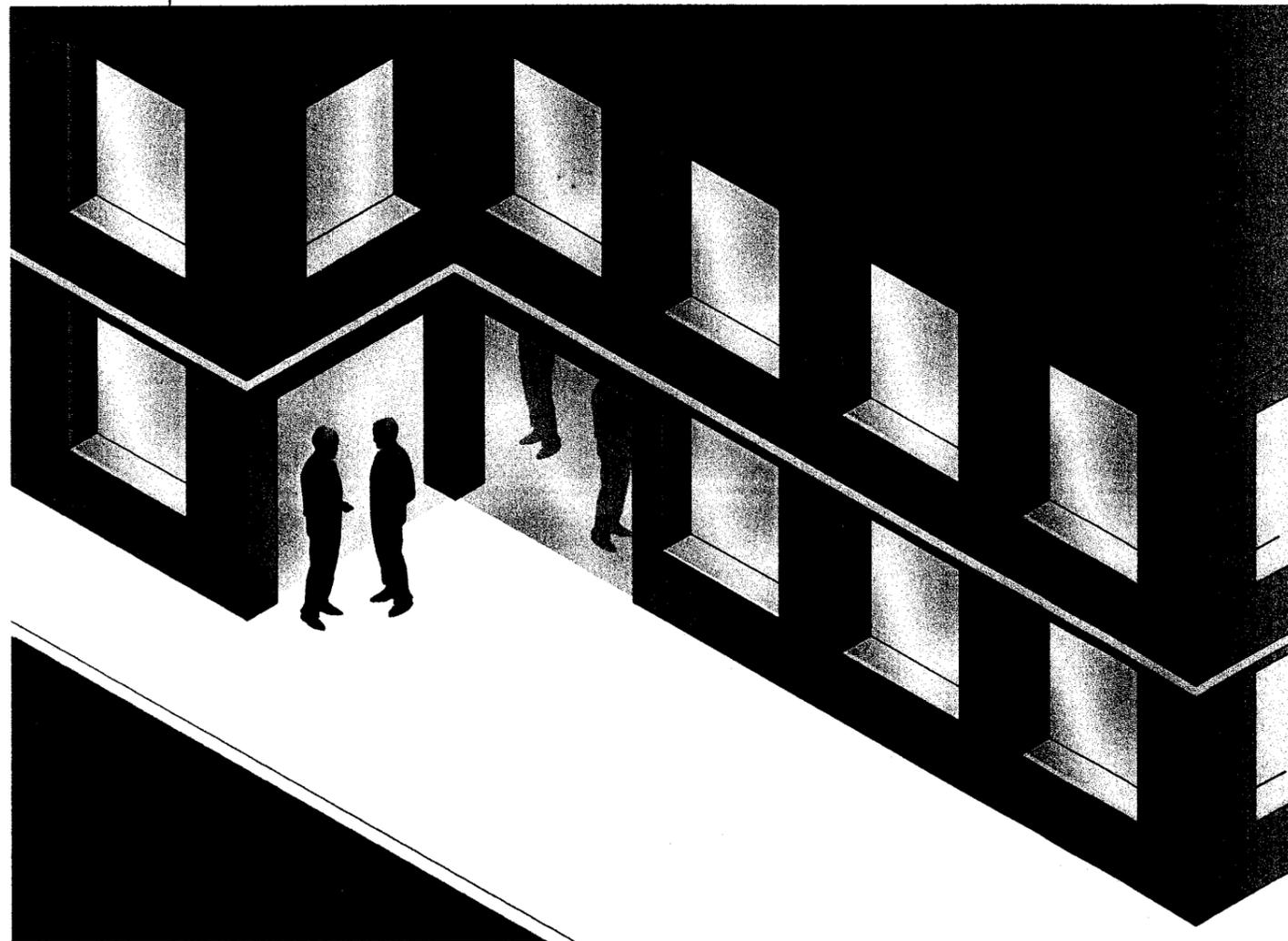
8
9
10
Identifier la nature et le style d'architecture des illustrations A et B .
A
B



C.A.P. : STAFFEUR ORNEMANISTE	Code : 5023311	Coéf : 12 (avec réalisation)	Durée : 4 h.
Epreuve : EP 1. Histoire de l'art et Arts appliqués	SUJET	SESSION JUIN 2003	Page 2/4

ARTS APPLIQUÉS

UNE DEVANTURE DE MAGASIN À DISNEY VILLAGE



On vous demande de dessiner une proposition pour la réalisation d'une devanture d'un magasin à Disney Village. La structure de ce type d'architecture est standardisée donc aucune ouverture (porte et fenêtre) ne peut faire l'objet de modification. Votre intervention doit se limiter à l'habillage de la façade. Ce magasin est destiné à la vente de produits dérivés des films d'animation Hercule et Atlantide. La façade que vous devez imaginer fera référence aux formes, aux éléments et aux principes utilisés dans l'architecture "**Greco-Romaine**".

- Formes: rectangle, carré, croix grecque...
- Éléments: soubassement, colonne, entablement, fronton, ...
- Principe: symétrie, répétition, proportion...

Les éléments d'architecture que vous utiliserez devront être épurés, simplifiés, ramenés à leur plus simple expression.

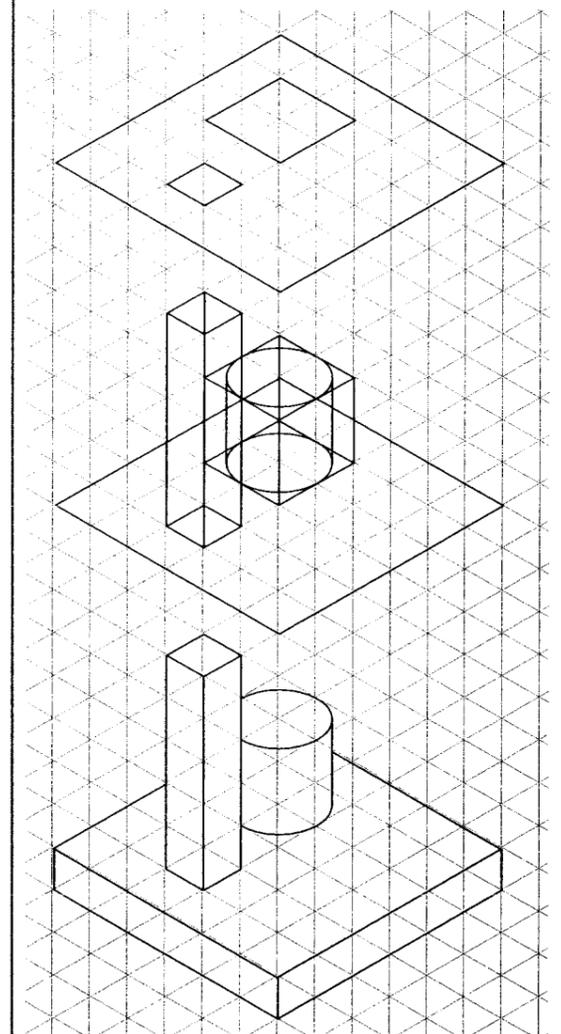
TRAVAIL DEMANDÉ:

Vous dessinerez votre proposition en respectant les contraintes liées à l'architecture "**Greco-Romaine**" en tenant compte de la nécessité de simplification des éléments.

Vous ferez ce travail au crayon à papier sur la grille isométrique (perspective sans point de fuite avec trois angles à 120°) page 4/4 en traduisant sur vos volumes les ombres propres et la lumière. Vous avez la possibilité de faire une esquisse page 3/4 (cette feuille n'est pas à remettre).

CRITÈRES D'ÉVALUATION:

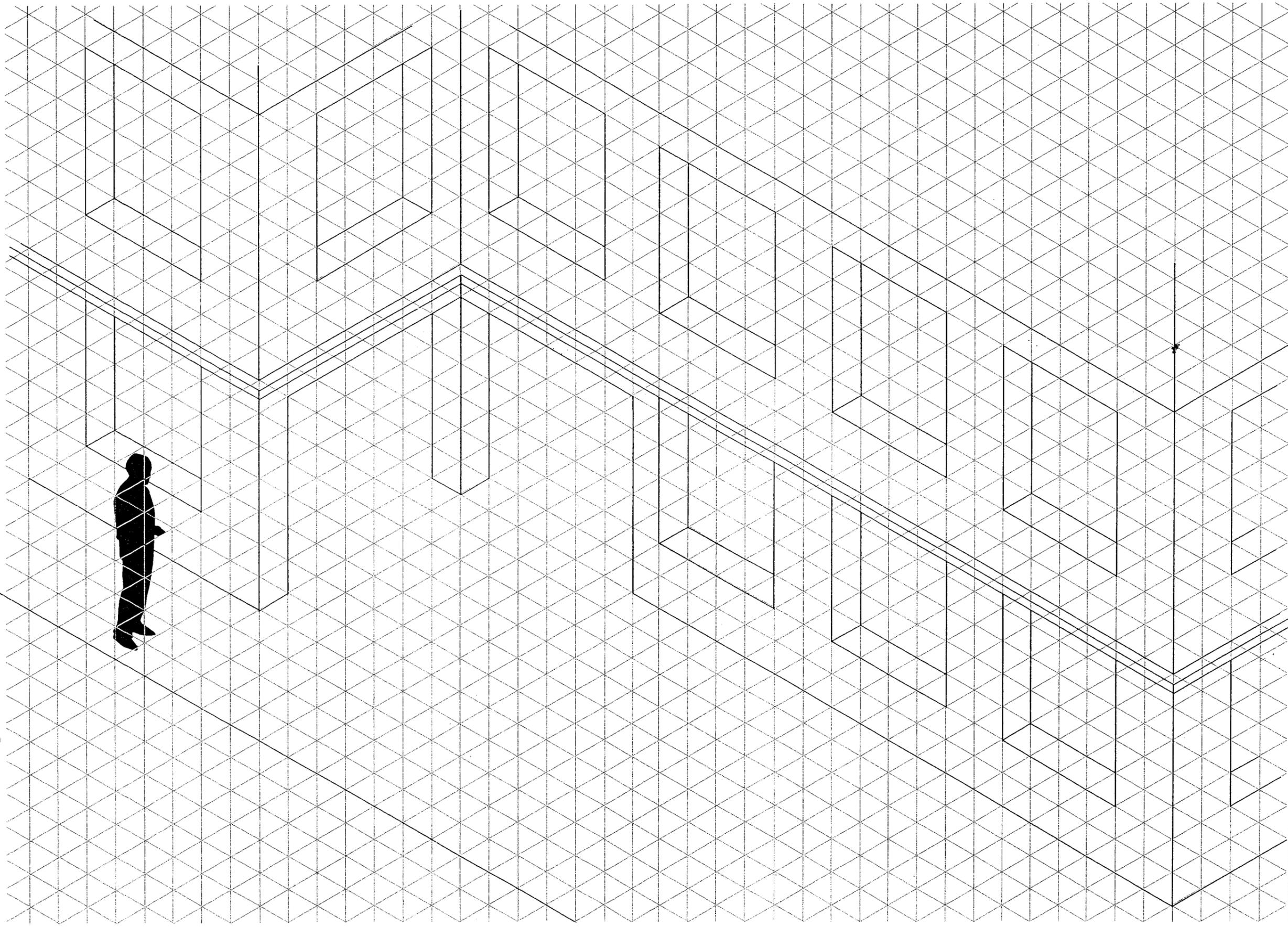
- Respect des contraintes formelles et d'organisations (formes, éléments et principes).
- Respect de la simplification des éléments.
- Exactitude de la perspective isométrique.
- Traduction du volume en fonction des ombres propres et de la lumière.
- Qualité graphique de l'ensemble



Principe de construction isométrique

C.A.P. : STAFFEUR ORNEMANISTE	Code : 5023311	Coéf : 12 (avec réalisation)	Durée : 4 h.
Epreuve : EP 1, Histoire de l'art et Arts appliqués	SUJET	SESSION JUIN 2003	Page 3/4

feuille d'esquisse



C.A.P. : STAFFEUR ORNEMANISTE	Code : 5023311	Coéf : 12 (avec réalisation)	Durée : 4 h.
Epreuve : EP 1. Histoire de l'art et Arts appliqués	SUJET	SESSION JUIN 2003	Page 4/4

feuille à remettre

