



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**

**Ce document a été mis en ligne par le Canopé de l'académie de Montpellier
pour la Base Nationale des Sujets d'Examens de l'enseignement professionnel.**

Ce fichier numérique ne peut être reproduit, représenté, adapté ou traduit sans autorisation.

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
Artisanat et Métiers d'Art
Option Communication Visuelle Pluri Média

SESSION 2016

E3
ÉPREUVE PRATIQUE DE RÉALISATION
D'UN DOCUMENT DE COMMUNICATION

SOUS-ÉPREUVE E33 - UNITÉ U33
RÉALISATION PAO

SUJET
«Fête du graphisme»

Ce dossier comporte au total 6 pages A3, vérifier qu'il soit complet,
à l'issue de l'épreuve vous devrez le rendre en totalité.

Un dossier numérique de réalisation
nommé E3-U33 suivi de votre numéro de candidat
devra être créé et enregistré sur le bureau de votre poste informatique.

L'évaluation prend en compte :

- respecter des contraintes données par le cahier des charges ;
- traiter les données analogiques et numériques d'un projet de communication visuelle ;
- finaliser les maquettes et/ou leurs déclinaisons ;
- maîtriser les différentes applications informatiques spécifiques au métier ;
- gérer les différents dossiers de travail et d'export (imprimé et/ou numérique) ;
- organiser un poste de travail.

BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 1/6

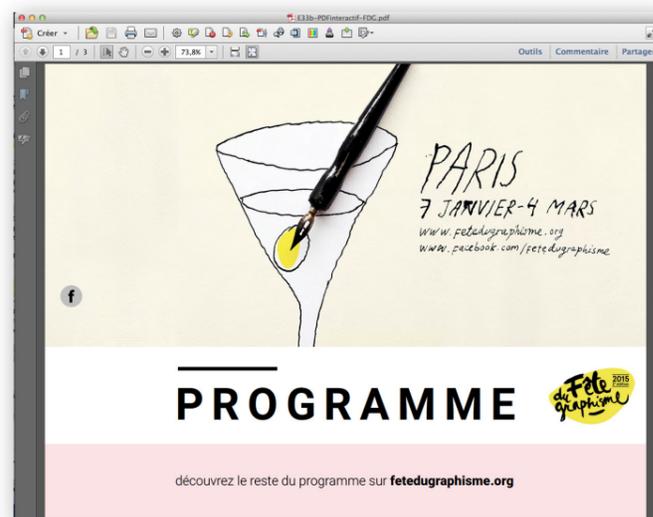


Programme & PDF Interactif

BRIEF :

La fête du Graphisme veut pouvoir faire connaître largement son événement auprès des étudiants et lycéens formés à l'infographie, la communication visuelle ou le design graphique. Pour l'organisation de cette fête votre client a besoin d'un support papier, un **PROGRAMME**, afin d'inciter le public visé à consulter le programme complet sur internet.

Il veut pouvoir également diffuser l'information auprès des établissements de formation par le biais d'un fichier **PDF INTERACTIF** donnant accès directement à la page Facebook et au site officiel de la fête.



PDF interactif sur logiciel de lecture des PDF



Programme 3 volets RECTO



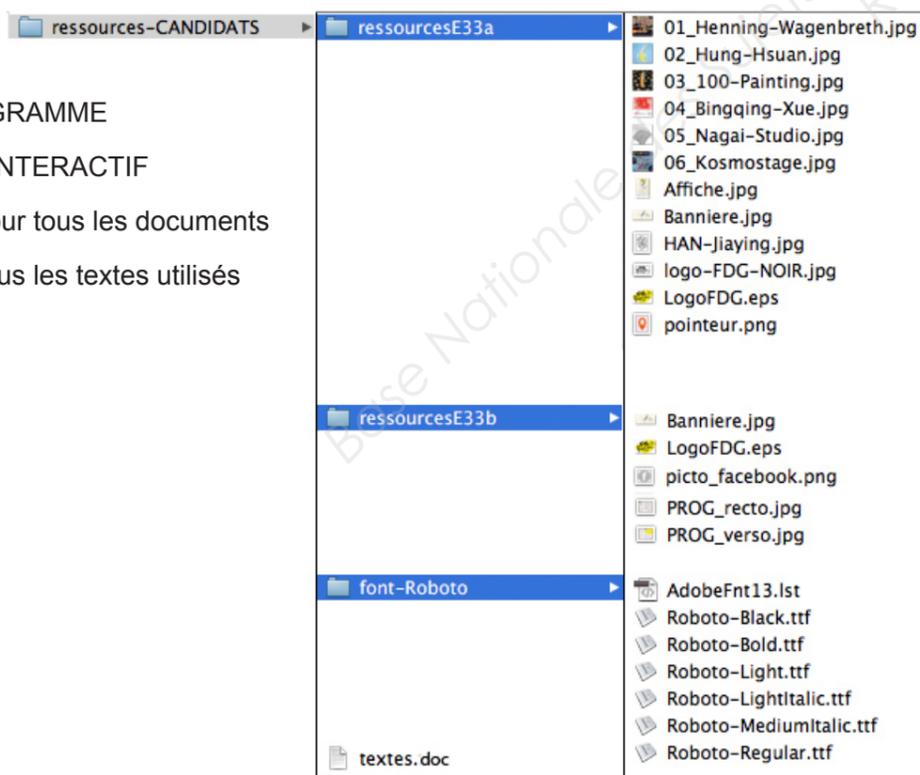
Programme 3 volets VERSO

ON VOUS DEMANDE :

On vous demande de réaliser **LE PROGRAMME** et le **PDF INTERACTIF** de la fête du Graphisme en suivant le cahier des charges et en vous appuyant sur les documents d'accompagnement qui suivent.

ON VOUS DONNE :

On vous donne un dossier



ressources E33a = pour le PROGRAMME

ressources E33b = pour le PDF INTERACTIF

font-Roboto = polices utilisées pour tous les documents

textes.doc = fichier regroupant tous les textes utilisés

CAHIER DES CHARGES :

PROGRAMME - RECTO/VERSO

Format fini ouvert : **150 x 300 mm** - marge 5 mm dans tout le document - fonds perdus 5 mm
3 plis accordéon - impression Offset - Papier couché brillant 180 g/m².

Quadrichromie + 1 couleur d'accompagnement rose : réf Pantone® solid coated 182 C

PDF INTERACTIF - 3 PAGES

Format fini **1162 x 878 pixels** - Hyperliens et boutons à réaliser selon les consignes.
Résolution et mode colorimétrique à choisir en fonction des contraintes de l'affichage écran.
Activer la lecture en mode plein écran dès l'ouverture. Aucune transition de page particulière.

DOCUMENTS À RENDRE :

/ 3 PTS

Dès maintenant, créez sur le bureau un dossier intitulé «**E3-U33-votre numéro de candidat**» dans lequel vous pourrez enregistrer tous les documents techniques nécessaires à votre travail.

On attend de vous que vous organisiez clairement ce dossier en le séparant en 2 sous-dossiers :

- un dossier «**PROGRAMME**» : dans lequel on trouvera au minimum votre assemblage et un fichier PDF destiné à l'impression professionnelle (Offset). (1,5 pt)

- un dossier «**PDF-INTERACTIF**» : dans lequel on trouvera votre assemblage et le PDF interactif destiné à la diffusion sur écran. (1,5 pt)

BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 2/6

PRÉPARATION DES IMAGES / PROGRAMME : / 14 PTS

DOSSIER RESSOURCES E33 A

1 • DANS LE LOGICIEL DE RETOUCHE D'IMAGE BITMAP

Régler la résolution de «**Banniere.jpg**», recadrer aux dimensions (voir p. 4/6), régler la colorimétrie, enregistrer.

Régler la résolution de «**Affiche.jpg**», recadrer aux dimensions (voir p. 5/6), régler la colorimétrie, enregistrer.

Préparez les 6 images carrées numérotées de «**01... à 06...**» en réglant la colorimétrie et sauvegarder dans un format permettant l'importation dans le logiciel de mise en page.

2 PHOTOMONTAGE :

≡ réaliser le photomontage composé de «**logo-FDG-NOIR.jpg**» et de «**HAN-Jaying.jpg**», nommer le fichier «**montage-final**» (voir modèle ci-contre).

≡ créer un nouveau document qui servira de FOND, intégrer les éléments en suivant la palette calque.

≡ placez «**HAN-Jaying.jpg**» et «**logo-FDG-NOIR.jpg**» en vous aidant des repères magnétiques bleus (voir ci-contre). Le calque logo FDG est en mode de fusion *Produit*.

Le logo FDG et HAN_Jaying ont une opacité de 40%.

Sauvegarder une version avec calques.

Aplatir et sauvegarder comme fausse bichromie (ou TIFF coloré).

«**LogoFDG.eps**» est prêt pour l'importation.

3 • DANS LE LOGICIEL DE DESSIN VECTORIEL

Vectoriser «**Pointeur.png**», appliquer la couleur M70 J100, réduire proportionnellement à une largeur de 2,5 mm.

PRÉPARATION DES IMAGES / PDF INTERACTIF : / 5 PTS

DOSSIER RESSOURCES E33 B

• DANS LE LOGICIEL DE RETOUCHE D'IMAGE BITMAP

Régler la résolution de «**Banniere.jpg**», recadrer aux dimensions de son utilisation (voir page 6/6), régler la colorimétrie.

Enregistrer au bon format.

Faites de même pour «**LogoFDG.eps**»

4 «**PROG_recto.jpg**», «**PROG_verso.jpg**» sont prêtes pour l'importation.

5 • DANS LE LOGICIEL DE DESSIN VECTORIEL

Vectoriser «**picto_facebook.png**», appliquer du gris N30 pour le cercle et du noir N100 pour le «f» (voir ci-contre).

Réduire proportionnellement à une largeur de 42 pixels.

/ 14 PTS

(2 pts)

(3 pts)

(1,5 pt)

(1,5 pt)

(1,5 pt)

(0,5 pt)

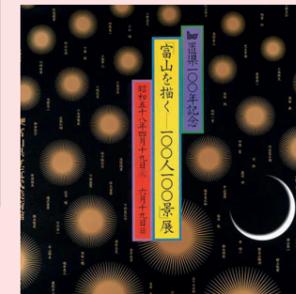
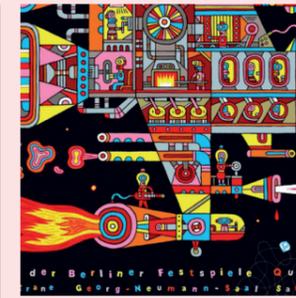
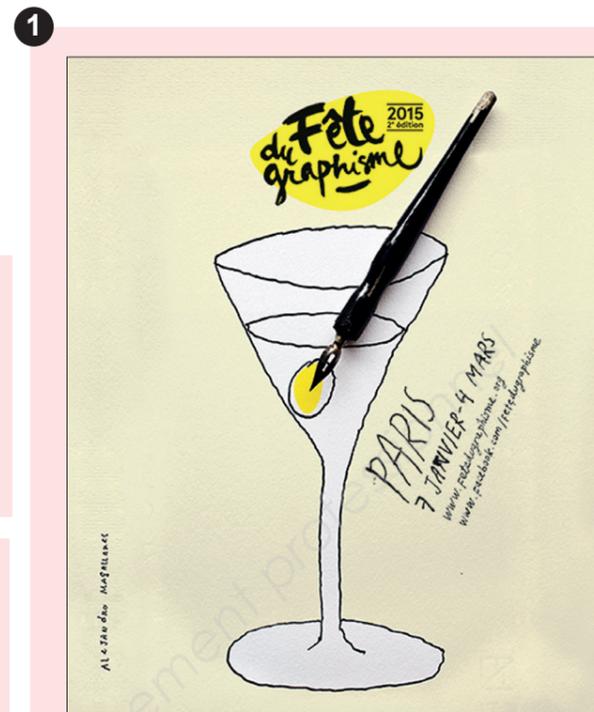
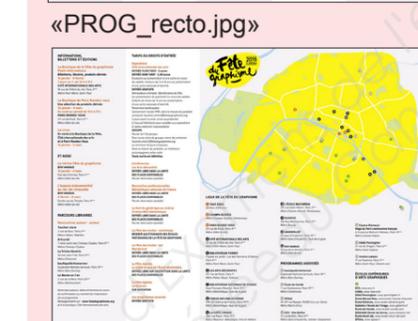
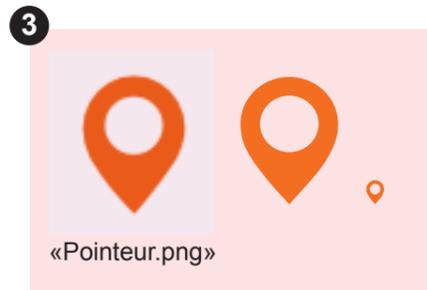
(2 pts)

(2 pts)

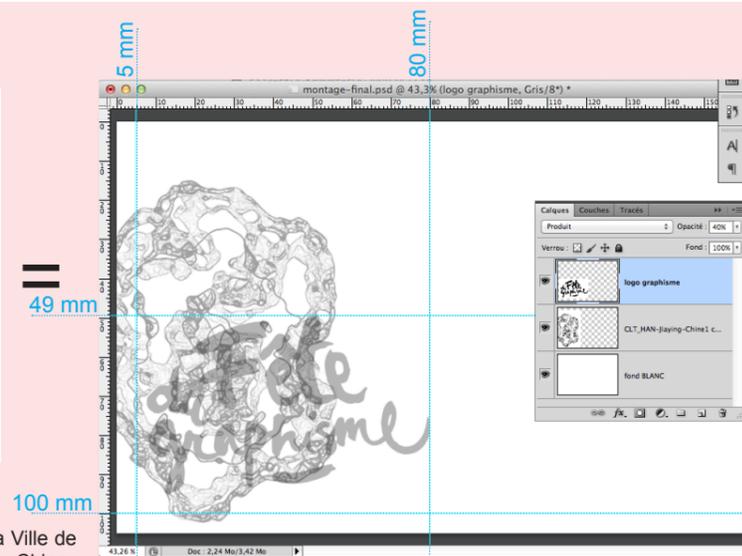
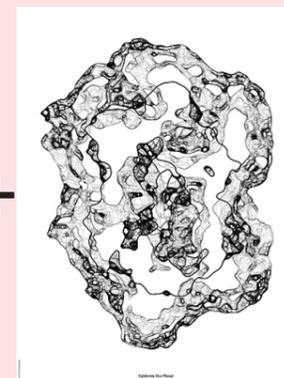
(2 pts)

(2 pts)

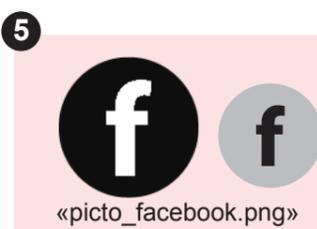
(1 pt)



2 PHOTOMONTAGE



Han Jiaying, designer graphique, affichiste, Chine. Commande de la Ville de Paris pour Célébrer la Terre, Fête du graphisme 2015. © Han Jiaying, Chine.



BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 3/6



MISE EN PAGE DU PROGRAMME :

/ 28 PTS

Un conseil pour vous aider, tracez dès maintenant ci-contre le format fini et les marges du document.
Attention sur ce sujet le document a été réduit.
 Pour prendre les mesures nécessaires, utilisez les règles situées autour du document.

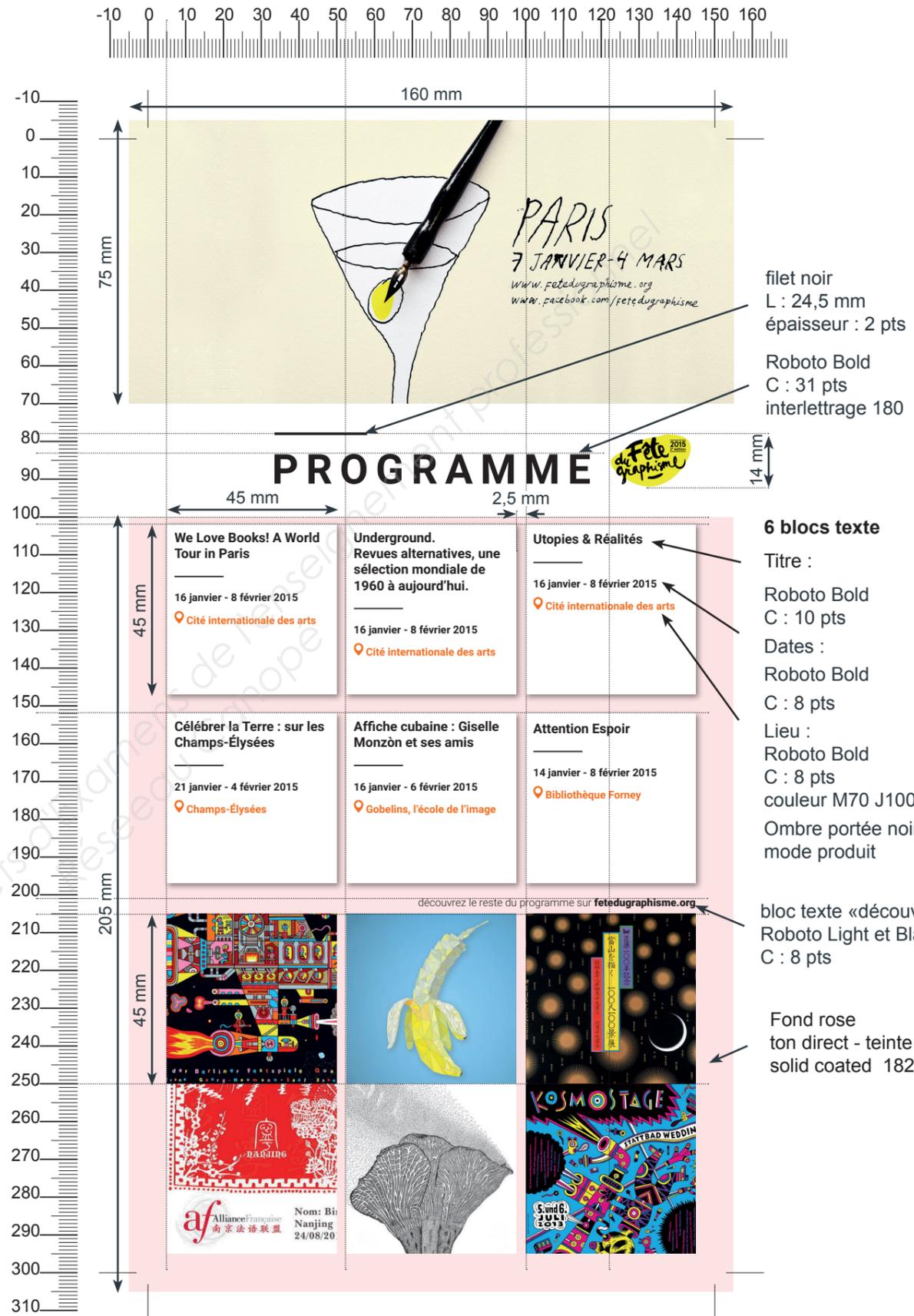
DANS LE LOGICIEL DE MISE EN PAGE

Créer un nouveau document en suivant les indications données par le cahier des charges page 2/6

• RECTO

Relever les cotes nécessaires sur les règles situées autour du document et placer les blocs textes et images.

- bannière (1 pt)
 - bloc texte «PROGRAMME» (2 pts)
 - logo FDG (1 pt)
 - À partir du texte fourni dans le fichier «textes.doc»,
 - placer les 6 blocs texte : (3 pts)
 - ≡ marges intérieures dans le bloc à 2 mm (1 pt)
 - ≡ ancrer dans le bloc le filet noir long. 13 mm - épaisseur 1 pt (1 pt)
 - ≡ 3 mm d'espace après le filet noir (1 pt)
 - ≡ 2 mm d'espace après les dates (1 pt)
 - ≡ ombre portée noire en mode «Produit» : distance de 0,5 mm, taille de 1 mm (1 pt)
 - fond rose (0,5 pt)
 - bloc texte «découvrez...» (0,5 pt)
 - 6 images carrées numérotées de «01... à 06...» (2 pts)
- (Cotes en chiffres ronds sans virgule.)



RECTO

BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 4/6



MISE EN PAGE DU PROGRAMME :

• **VERSO**

Placer les blocs en relevant les cotes nécessaires sur les règles situées autour du document.

- bloc image Affiche (1 pt)
- bloc texte «#FÊTEDUGRAPHISME» (2 pts)

À partir du texte fourni dans le fichier «textes.doc»,

≡ placer le texte fer à gauche avec une lettrine (1 pt)

≡ 1 mm d'espace entre après le paragraphe et la légende. La légende en bas de ce texte est à un corps plus petit : 7pts (2 pts).

≡ placer la citation fer à gauche en habillage (1 pt)

≡ le bloc format 56 x 18mm (2 pts).

- placer le photomontage (montage-final) (1 pt)

en respectant les indications colorées ci-dessous

+ Pantone teinte à 50% de Rose 182 C (2 pts).

(Cotes en chiffres ronds sans virgule.)



#FÊTEDUGRAPHISME

Roboto Bold
C : 20 pts
interlettrage 180

Le nom de cette manifestation est clair. Nous parlons bien de graphisme. Quand vous dites : « je fais du graphisme », la plupart des gens vous répondent : « Ah, vous êtes publicitaire ? » Et vous êtes obligé de leur expliquer que ce sont deux domaines différents, qui s'opposent à certains moments, et se rencontrent à d'autres. En France, on détermine très bien ce que sont l'architecture, la photographie, et même le design, mais le graphisme est mal défini, contrairement à ce qui se passe dans d'autres pays. Si la Fête du graphisme peut aider à définir cette profession, cela aidera aussi les graphistes à exister.

« La Fête du graphisme permet à des opinions différentes de s'exprimer »

Entretien avec Michel BOUVET - Télérama - Xavier de Jarcy - Publié le 07/01/2015

Texte :
Roboto
Light Italic
C : 10 pts

Citation en habillage
Roboto
Medium Italic
C : 12 pts

Fond rose ton direct
teinte à 50%
solid coated 182 C

VERSO

BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 5/6



MISE EN PAGE DU PDF INTERACTIF :

/ 10 PTS

DANS LE LOGICIEL DE MISE EN PAGE

Créer un nouveau document en suivant les indications données par le cahier des charges page 2/6

• PAGE 1

Placer les blocs textes et images.

- bannière (0,5 pt)
- logo FDG (0,5 pt)
- texte «PROGRAMME» (0,5 pt)
- bloc rose transformer la couleur rose Pantone 182C en nuances RVB (1 pt)
- bloc texte «découvrez...» (0,5 pt)
- picto Facebook (0,5 pt)

Création d'un bouton sur le bloc «PROGRAMME» :

fonction : «atteindre la page suivante»

Aspect [normal] : texte noir

Aspect [survol] : texte rose

Création d'un hyperlien <http://www.fetedugraphisme.org/>

sur «fetedugraphisme.org» :

(Cotes en chiffres ronds sans virgule.)

• PAGE 2 ET 3

Intégrer les deux images «PROG_recto.jpg»

et «PROG_verso.jpg»

- placer les flèches de navigation.

Création d'un bouton :

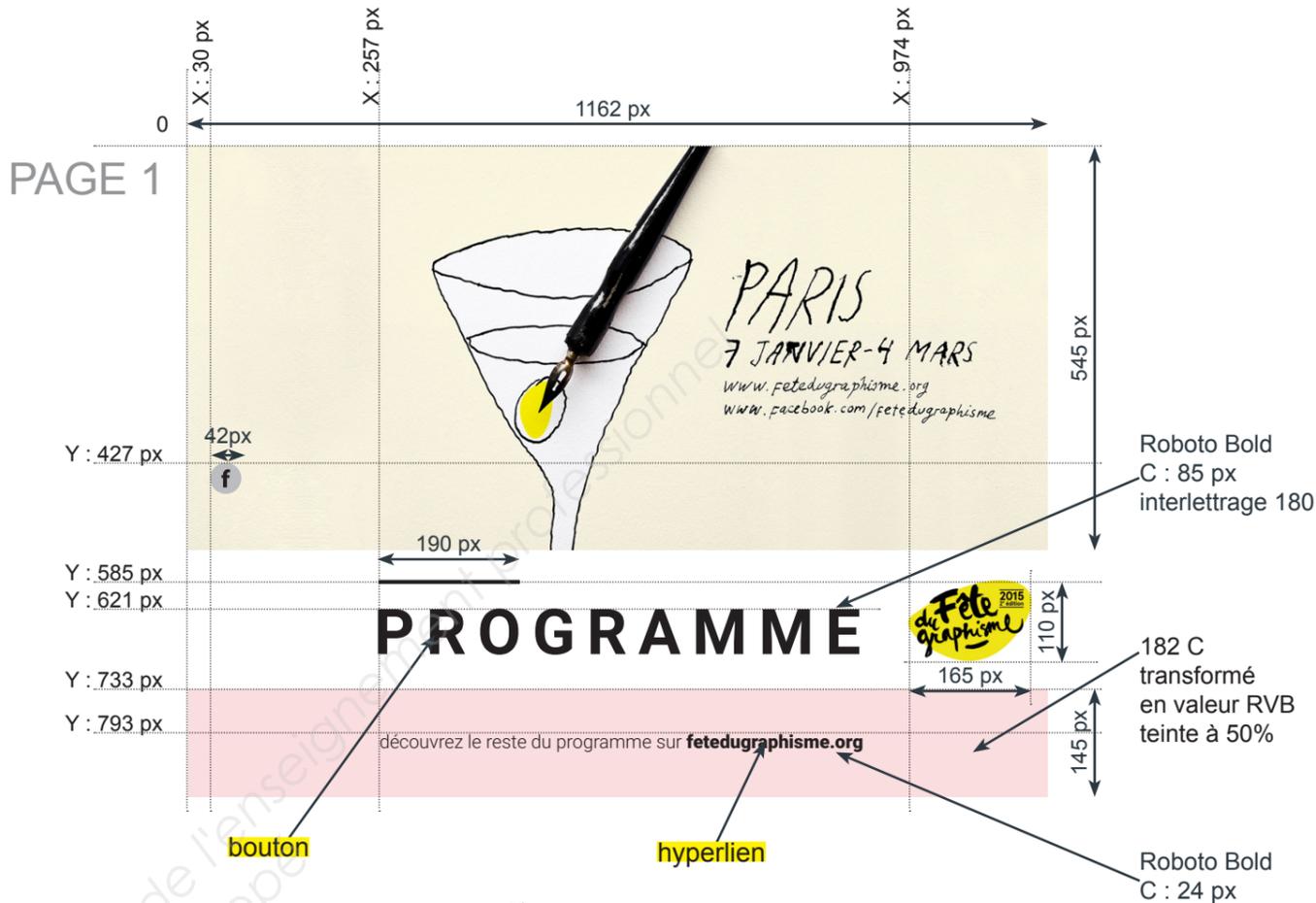
Aspect [normal] : texte noir

Aspect [survol] : texte rose

< : atteindre la page précédente

> : atteindre la page suivante

Enregistrer en .PDF interactif avec mode plein écran automatique



(1 pt)

(0,5 pt)

(0,5 pt)

(0,5 pt)

(0,5 pt)

(1 pt)

(0,5 pt)

(0,5 pt)

(1 pt)

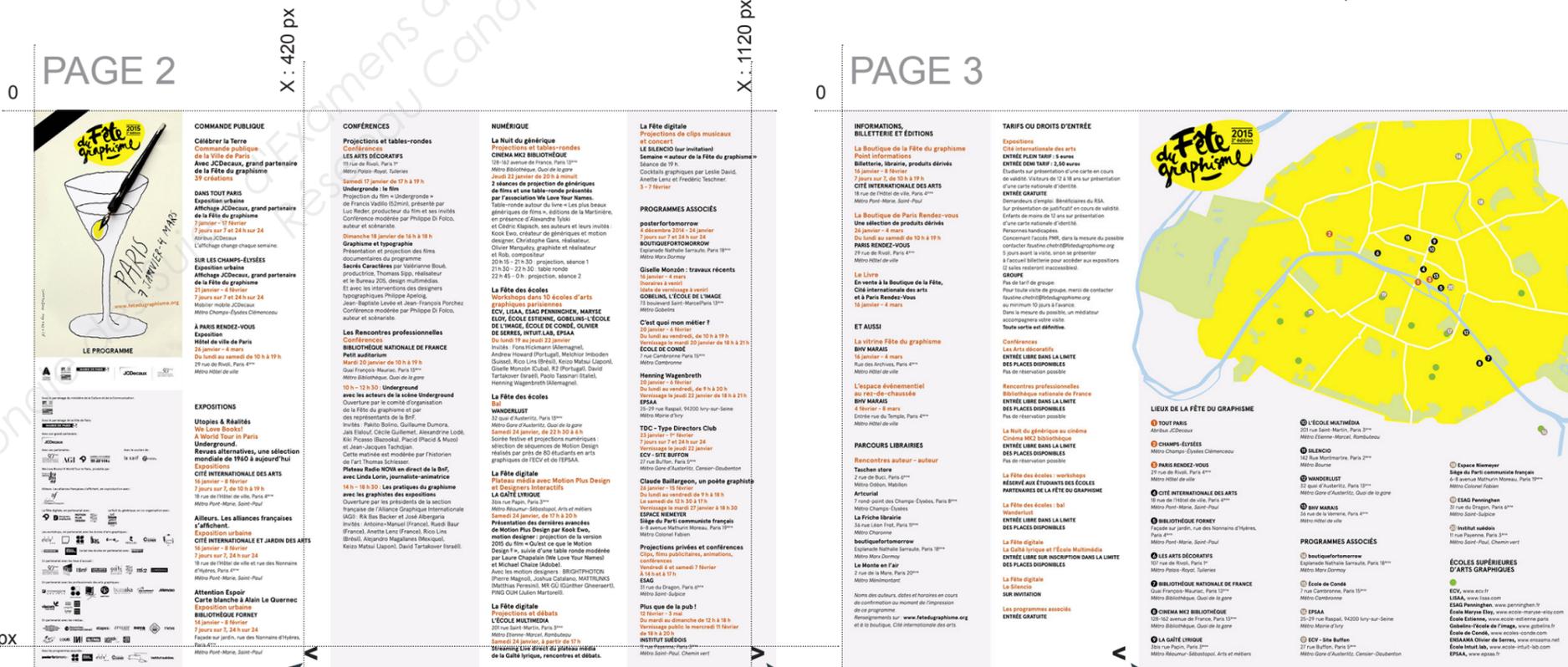
(1 pt)

(1 pt)

(1 pt)

Y : 830 px

(1 pt)



bouton

bouton

bouton

BAC PRO AMA Communication Visuelle Pluri Média	Code : 1606 - AMA C P 33	Session 2016	SUJET
Épreuve : E3 - U33	Durée : 3 h	Coefficient 3	Page 6/6