Barème - Préparation de documents Techniques - U21

BARÈME

A/ RÉALISATION DE LA POCHETTE > 10 points.

1 > 3 points.

2 > 3 points.

3 > 4 points.

B/ QUESTION SUR L'ENSEMBLE DES FICHES > 7 points.

1 > 2 points.

2 > 3 points.

3 > 2 points.

C/ FICHE "DES ŒUFS DE LÉGENDE" > 5 points.

1 > 2 points.

2 > 2 points.

3 > 1 point.

D/ FICHE "LEÇON DE CHOSES" > 19 points.

1 > 1 point.

2 > 3 points.

3 > 4 points.

4 > 4 points.

5 > 2 points.

6 > 5 points (1 point pour le mode et 4 points pour la comparaison)

E/ FICHE "QUE D'ŒUFS" > 4 points

1 > 1 point.

2 > 3 points.

F/ TYPOGRAPHIE > 5 points.

1 > 3 points.

2 > 2 points.

G/ DOSSIER DE FLASHAGE ET PHOTOGRAVURE > 6 points

1 > 3 points.

2 > 3 points.

Orthographe, syntaxe et clarté des explications > 4 points.

Total : sur 60 points

Corrigé

Préparation de documents Techniques - U21

Ce sujet comporte 12 pages, numérotées de 1/ 12 à 12/ 12.
Les pages 2/ 12 à 8/ 12 sont à rendre avec la copie.

Vous disposez de 4 photocopies couleur (pages 9/ 12 à 12/ 12) : Il s'agit d'éléments issus d'une plaquette de documentation éditée par le **"Centre de Documentation sur l'Œuf et les Ovoproduits"**. Cette plaquette est constituée d'une pochette cartonée contenant 20 fiches. Le sommaire est imprimé sur le verso de la pochette.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU DOCUMENT.

LA POCHETTE :

> **Format plié et rogné :** 210 x 210 mm.
> **Format ouvert :** 295 x 510 mm.
> **Finition :** pochette 2 rabats.
> **Tirage :** 10000 exemplaires.
> **Impression :** presse offset, trame 150.
> **Recto :** quadri ;
> **Verso :** trichromie (M. J. N.).
> **Papier :** Couché satiné 300 g/ m².

LES FICHES (le document complet comprend 20 fiches différentes) :

> **Format rogné :** 208 x 208 mm.
> **Tirage :** 10000 exemplaires.
> **Impression :** presse offset, trame 150.
> **Recto/ Verso :** quadrichromie + un ton direct différent pour chaque fiche.
> **Papier :** Couché satiné 135 g/ m².

MATÉRIEL TECHNIQUE

mis à disposition lors de la réalisation infographique.

> **Machine :** ordinateur Mac ou PC ;
800 MHz ;
256 Mo de RAM ;
disque dur 30 Go de Rom.
> **Écran :** moniteur 21".
> **Scanner :** A3 couleur à plat, haute résolution (1200 x 2400 dpi) ;
opaque et transparent ; logiciel d'acquisition intégré.
> **Imprimante :** jet d'encre, A3 couleur, résolution jusqu'à 2880 x 1440 dpi.
> **Logiciels :** logiciel de mise en page ;
logiciel vectoriel ;
logiciel de retouche d'image bitmap.

Corrigé

Pour justifier la cohérence de vos réponses, vous préciserez ici le nom et la version des logiciels sur lesquels ce travail a été, selon vous, exécuté :

- logiciel de mise en page : .....version : .....
- logiciel vectoriel : .....version : .....
- logiciel de retouche d'image bitmap : .....version : .....

Vous répondrez sur l'espace prévu dans le sujet en utilisant le vocabulaire professionnel issu des logiciels. Vous rédigerez votre réponse d'une manière logique, hiérarchisée et chronologique en vous en tenant à l'essentiel.

RÉALISATION DE LA POCHETTE :

Couverture de la pochette à rabats (page 7 et 9/ 12) :

3 points ❶ Sur la reproduction Recto et verso de la pochette à plat (page 7/ 12), vous tracerez en respectant les codes couleurs les éléments techniques suivants :

- bords perdus en bleu ;
- repères de rainages en vert ;
- forme de découpe en rouge.

3 points ❷ Sur quel logiciel et comment réalisez-vous le tracé correspondant à la forme de découpe ? Quelle couleur appliquez-vous au contour de cette forme ? Pour Quelle raison ?

Sous XPress : Tracer les différents blocs constituant la forme de la pochette, les sélectionner et les fusionner (menu bloc > fusionner > Union), et tracer un trait (outil plume) pour la fente intérieure.

Appliquer un contour de 0,5 pt > couleur de ton direct renommée «découpe». Attention à cocher couleur d'accompagnement afin que ce tracé ne soit pas imprimé sur les films d'impression mais sur un film supplémentaire qui servira à réaliser la forme de découpe.

Si la mise en page est réalisée sur XPress 3.3, enregistrer la page en EPS et l'importer dans illustrator. Tracer la forme de découpe à la plume ou en traçant des formes simples et en utilisant l'outil «réunion» de la palette pathfinder. Appliquer un contour de 0,5 (même raisonnement couleur de ton direct renommée...). Supprimer l'image importée, enregistrer en EPS et importer cette image à tel dans XPress pour caler la découpe sur la mise en page.

Si la mise en page est réalisée sur Illustrator, tracer les contours sur un calque et appliquer un contour 0,5 pt couleur de ton direct renommée (cf. plus haut).

4 points ❸ Indiquez les étapes importantes de la procédure de réalisation du visuel «point d'interrogation + ombre +pointillés» (page 9/ 12) : logiciels utilisés, opération effectuées, formats d'enregistrements.

Sous Illustrator : Tracé vectoriel avec l'outil plume, application d'un contour pointillé (palette contour > afficher les options) en noir 0,5 pt. Saisie du point d'interrogation dans la police utilisée pour le reste du document. Vectorisation du point d'interrogation (menu texte > vectoriser). Sélection du point (plume blanche+) et déformation directe avec les poignées pour obtenir l'effet d'écrasement. Enregistrer au format EPS.

Sous XPress : création d'un bloc image, importer l'image illustrator EPS (menu fichier > importer image). Rendre le fond transparent : menu bloc > modifier, dans l'onglet bloc : couleur > aucun et dans l'onglet habillage : type > image auto.

QUESTIONS SUR L'ENSEMBLE DES FICHES :

2 points ❶ Que signifie le mot «maquette» dans un logiciel de mise en page ?

Une page maquette sert au formatage des pages d'un document. Dans XPress, elle est crée via la palette du plan de montage.

3 points ❷ A partir des trois fiches types fournies (page 10, 11 et 12), tracer directement sur le calque A4 fourni (page 8/ 12) les éléments devant figurer sur la maquette du fichier de mise en page des 20 fiches.

2 points ❸ Qu'est-ce qu'une feuille de style ? Quelle est son utilité ?

Elles permettent de regrouper les formats de paragraphe, les attributs de caractère, les filets et les spécifications de tabulation qui peuvent ainsi être appliquées collectivement en une seule étape.

FICHE «DES ŒUFS DE LÉGENDE» :

L'illustration de la poule est colorée en ton direct (couleur Pantone® 137 utilisée sur cette fiche) par le logiciel de mise en page.

2 points ❶ Quel mode couleur et quel format d'enregistrement permet cette mise en couleur ?

Sur Photoshop : Menu Image > Mode > Niveaux de gris. Enregistrement format Tiff

2 points ❷ Comment charge-t-on la couleur Pantone® 137 dans le logiciel de mise en page ?

Sous XPress : Edition > Couleur > Créer > Modèle > Pantone® coated > Saisir la référence «137» > Maintenir cochée la case de couleur d'accompagnement > Enregistrer

1 point ❸ Comment colorise-t-on la poule ?

Sous XPress : Sélection de l'image > Menu Style > Couleur > Pantone 137 CV

FICHE «LEÇON DE CHOSES» :

1 point ❶ Illustration centrale : comment appelle-t-on cette disposition entre deux colonnes de texte ?

C'est un habillage.

Vous avez en votre possession une photographie d'un œuf dans un nid de paille. Le visuel sera reproduit à tel (échelle 1) dans la mise en page.

3 points ❷ Quelle sera la résolution d'acquisition et son mode couleur ? Justifier votre réponse.

Résolution de 300 dpi. D'après la formule Résolution = LPI x 2 x facteur d'échelle.

Ici, le facteur d'échelle est 1, la trame est 150, donc 150 x 2 = 300 dpi.

Le mode couleur devra passer du RVB après la numérisation en mode CMJN propre à l'impression.

.4 points ❸ Décrivez les étapes nécessaires à la retouche de l'image (brins de paille sur la coquille à effacer) ainsi que le procédure de détourage afin d'exploiter ce visuel dans la mise en page de cette fiche.

Retouche image à l'aide de l'outil tampon.

Sous Photoshop :

Solution 1 : Création d'un masque de tracé

Création d'un tracé de détourage à la plume, palette tracé > pop up menu > mémorisation du tracé > masque > récupérer le tracé > enregistrement format EPS

Solution 2 : Création d'une couche Alpha

Sélection de l'œuf > Menu Sélection > Mémoriser la sélection (couche Alpha) > Enregistrement format Tiff.

4 points ❹ Décrivez les étapes pour l'habillage de l'œuf et du texte ?

Sous XPress :

Création Bloc image > Importation du fichier œuf > Bloc modifier > Onglet Détourage > Type chemins imbriqués si solution 1 (masque de tracé) ou type couche Alpha si solution 2 (couche Alpha),

Onglet Habillage > Type chemins imbriqués si solution 1 (masque de tracé) ou type couche Alpha si solution 2 (couche Alpha).

Ajouter une réserve extérieure de 10 pt pour éloigner le texte de l'image.

2 points ❺ A quoi servent les réglages Césures et Justifications (C & J) dans le texte ?

Les spécifications C & J constituent un ensemble de règles de césure et de paramètres de justification automatiques applicables aux paragraphes. Elles permettent en outre de régler les problèmes de lézardes inhérents aux contraintes de justifications de la presse et obtenir un gris typographique harmonieux.

5 points ❻ Illustration «coupe de l'œuf» : comment obtient-on un tracé aussi net pour cette illustration ?
Cocher la case :. ☐ Vectoriel ☐ Bitmap Justifiez votre choix en comparant ces deux modes.

Ce tracé est vectoriel. Les programmes de dessin, tels qu'Adobe Illustrator, créent des images vectorielles constituées de traits et de courbes définis par des éléments mathématiques appelés vecteurs. Ceux-ci portent les caractéristiques géométriques des graphiques. Vous pouvez déplacer, redimensionner ou modifier la couleur de l'objet sans altérer la qualité de l'image. Les images vectorielles sont indépendantes de la résolution ; elles sont automatiquement mises à l'échelle pour être imprimées de façon nette et précise sur n'importe quel périphérique de sortie, quelle que soit la résolution. A ce titre, elles conviennent parfaitement aux logos, aux illustrations techniques, aux schémas qui nécessitent des traits nets et clairs.

Les logiciels de dessin et de publication d'images, tels qu'Adobe Photoshop, génèrent des images bitmap. Ces images s'appuient sur un quadrillage de pixels pour représenter les graphiques. Lorsque vous manipulez des images bitmap, vous ne modifiez pas des objets ou des formes mais des pixels. Capables de reproduire de fines gradations de nuances et de couleurs, les images bitmap constituent le support électronique idéal pour l'exploitation d'images à tons continus, comme les photographies ou les images créées dans des programmes de dessin. Elles dépendent d'une résolution bien précise, ce qui signifie qu'elles représentent un nombre défini de pixels.

FICHE «QUE D'ŒUFS ! » :

1 point ❶ Image de fond : comment obtenir cet effet filigrane ?

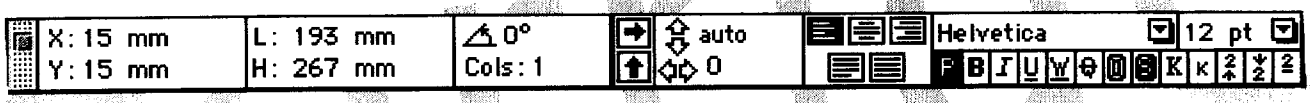
Sous Photoshop : Double cliquer sur le calque Fond pour le convertir en calque «simple» et réduire l'opacité pour éclaircir l'ensemble.

3 points ❷ Comment est réalisé le tableau en bas de la deuxième colonne ?

Sous XPress : Saisir le texte, puis sélectionner l'ensemble et placer un taquet de tabulation droit (permet d'aligner les unités) avec un point comme caractère de remplissage
Menu Style > Tabulations

TYPOGRAPHIE :

3 points ❶ Dans votre logiciel de mise en page, doit-on utiliser ou ne pas utiliser les réglages d'engraissement et d'italisation des caractères de la barre des spécifications ? (En rapport avec le flashage...) Justifier votre réponse.



Un texte italisé ou graissé via la barre de spécification subit une transformation électronique (tolérée par les imprimantes de bureau). Cette méthode est à proscrire pour tout document destiné au flashage. Il faut impérativement utiliser les polices «dessinées» dans leur graisse ou leur italique, comme par exemple O Futura Oblique pour la police Futura italique, ou bien B Futura bold pour la police Futura gras.

2 points ❷ A quoi servent les logiciels "ATM Deluxe" ou "Suitcase" ?

Ce sont des utilitaires qui permettent la gestion des polices de caractères.

Toutes les polices vectorielles et bitmap sont stockées dans un seul dossier placé au premier niveau du disque dur (ce qui allège le poids du dossier système). Ces utilitaires créent des famille de polices correspondant à différents travaux. Accessibles par le menu Pomme, ils activent ou désactivent une famille de polices sans devoir redémarrer. Ils servent également à repérer les conflits de police.

DOSSIER DE FLASHAGE ET DE PHOTOGRAVURE :

3 points ❶ Quels types de fichiers sont nécessaires au flashage ?

Ce dossier doit comprendre le fichier de mise en page, les images sources, les polices utilisées y compris les polices incluses dans les illustrations (de préférence des polices PostScript type 1) et le bon de commande.

3 points ❷ Feuille de photogravure :
En vue du flashage remplissez correctement l'extrait du document ci-joint (page 6/ 12) pour les 20 fiches intérieures de la plaquette.

Bon de commande de flashage

Feuille de commande pour la photogravure :

(cochez les cases utiles)

Support pour la sortie :

- [x] Film
- [ ] Négatif
- [ ] Impression Laser couleur calibrée
- [ ] Epreuves en couleurs
- [x] Positif
- [ ] Impression Jet d'encre
- [ ] Diapositives en couleurs
- [ ] Iris numérique

Spécifications pour la sortie film :

- [x] Sortir toutes les pages
- [ ] Sortir les pages suivantes seulement : de ..... à .....

Spécification d'épreuves de contrôle en couleur :

- [x] Epreuve pour toutes les pages
- [ ] Sortir les pages suivantes seulement de..... à .....

Traits de coupe :

- [x] Oui
- [ ] Non

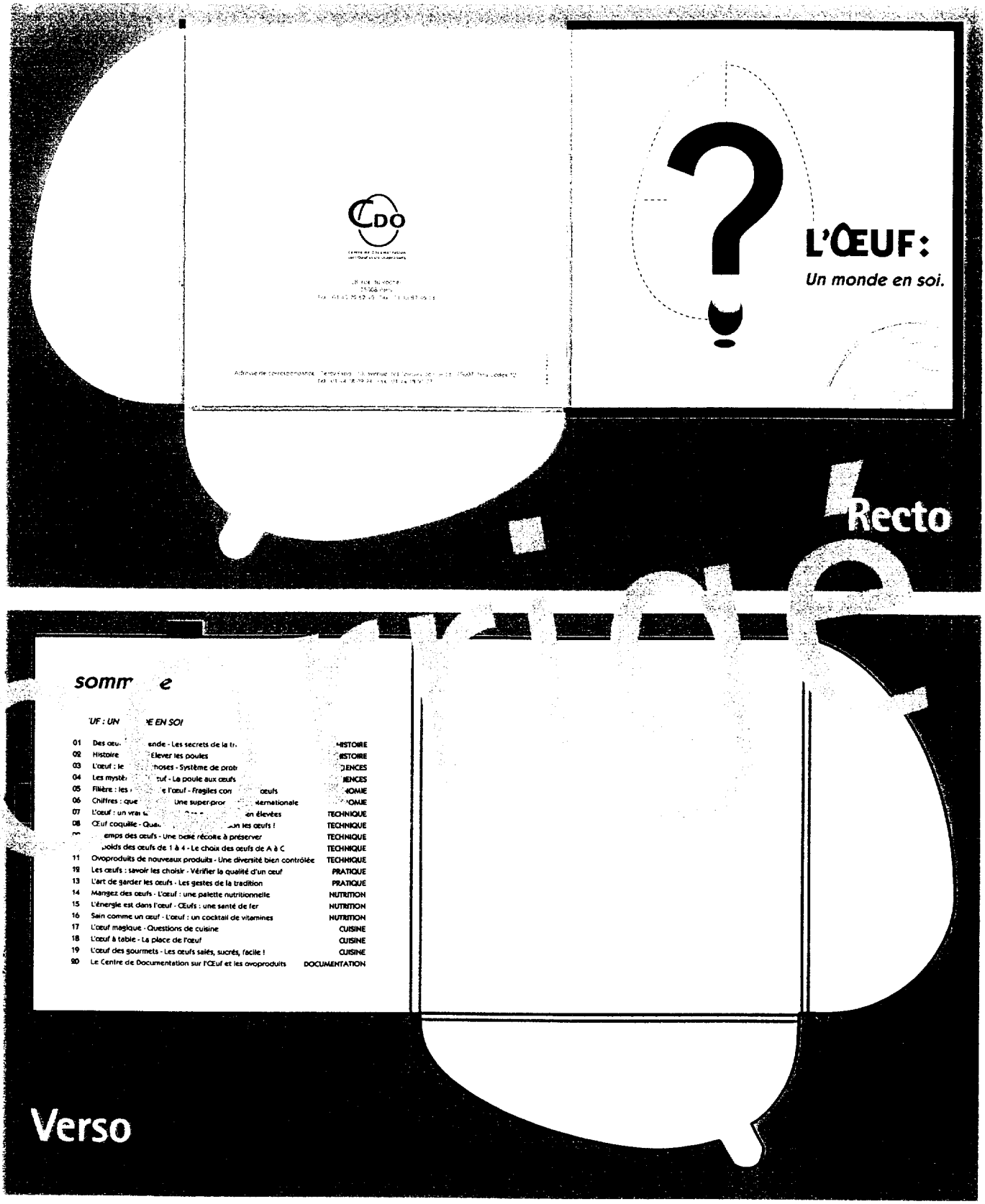
Linéature / DPI :

- [ ] 65
- [ ] 85
- [ ] 120
- [ ] 133
- [x] 150
- [ ] 175
- [ ] 200

Films de séparation :

- [x] Cyan
- [x] Magenta
- [x] Yellow
- [x] Noir
- [x] Autre (Précisez : Pantone® 137 + 19 autres Pantones® mais on n'est pas en mesure de dire lesquels)

Corrigé



somm e

UF : UN E EN SOI

01	Des œu- ende - Les secrets de la tr.	HISTOIRE
02	Histoire Élever les poules	HISTOIRE
03	L'œuf : le hoses - Système de prod	CIENCES
04	Les mystè uf - La poule aux œufs	IENCES
05	Filière : les e l'œuf - Fragiles con œufs	NOMIE
06	Chiffres : que Une super-prod ternationale	NOMIE
07	L'œuf : un vrai en élevées	TECHNIQUE
08	Œuf coquille - Qua n les œufs !	TECHNIQUE
09	emps des œufs - Une belle récolte à préserver	TECHNIQUE
	poids des œufs de 1 à 4 - Le choix des œufs de A à C	TECHNIQUE
11	Ovoproduits de nouveaux produits - Une diversité bien contrôlée	TECHNIQUE
12	Les œufs : savoir les choisir - Vérifier la qualité d'un œuf	PRATIQUE
13	L'art de garder les œufs - Les gestes de la tradition	PRATIQUE
14	Mangez des œufs - L'œuf : une palette nutritionnelle	NUTRITION
15	L'énergie est dans l'œuf - Œufs : une santé de fer	NUTRITION
16	Sain comme un œuf - L'œuf : un cocktail de vitamines	NUTRITION
17	L'œuf magique - Questions de cuisine	CUISINE
18	L'œuf à table - La place de l'œuf	CUISINE
19	L'œuf des gourmets - Les œufs salés, sucrés, facile !	CUISINE
20	Le Centre de Documentation sur l'Œuf et les ovoproduits	DOCUMENTATION

original 510 mm x 295 mm

Tracer directement sur ce document les éléments techniques demandés. Ne pas prendre en compte le fond gris.

bloc texte rotation 90° fer à droite

bloc texte, ferré à droite, l' "œ" est un fichier vecto eps ancré dans le texte, sans doute enregistré dans une bibliothèque

espace avant pour le 2e paragraphe

bloc texte 2 colonnes

image ancrée de la frise

espaces avant pour les paragraphes
Ces attributs typo et/ ou de paragraphes sont enregistrés en tant que feuilles de style

☒images ancrées pour les "œufs" des listes

image ancrée de la frise

PREPARATION DE DOCUMENTS TECHNIQUES

LES PAGES 9/12 A 12/12 DU SUJET

NE FONT PAS L'OBJET DE CORRECTION.

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL			
Épreuve E2A2	Spécialité : Artisanat et métiers d'art option Communication graphique		
Session 2002	Durée : 3 h	Coefficient : 1,5	Pages 9/12 à 12/12