CAP (Fourrure)

CORRIGÉ D'UN SUJET D'ENTRAÎNEMENT (NON OFFICIEL)

Proposition de corrigé rédigée par FormaV avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle, pour un sujet d'entraînement FormaV. Ce n'est pas un document officiel de l'examen ; il peut contenir des erreurs.

Les sujets officiels des sessions passées et nos sujets d'entraînement sont classés sur https://capfourrure.fr/annales-sujets-et-corriges

Document mis en ligne par FormaV®. Reproduction ou diffusion sans autorisation interdite.

Arts appliqués et cultures artistiques

Édition 2026 • Code sujet : FV-ENT-FOUR-EP1 • Durée : **1 h 30** • Coefficient : **1**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Observer et analyser des références visuelles (3 questions) **Page 3**

2. Concevoir une proposition graphique (4 questions) **Page 5**

3. Réaliser et communiquer le projet (2 questions) **Page 8**

4. Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ) (Synthèse & Q&A Examen) **Page 10**

Sujet associé **(PDF) :** https://capfourrure.fr/assets/annales/cap-fourrure/Arts appliqués et cultures artistiques/2026/CAP (Fourrure) - Arts appliqués et cultures artistiques - Session 2026 - 1-Sujet.pdf

FormaV - document d'entraînement non officiel

1. Observer et analyser des références visuelles

L'atelier Ligne et Matière prépare une présentation publique sur les matières, les textures et les savoir-faire du vêtement, et demande une carte accompagnant une pièce d'étude. Le candidat analyse des références selon leur composition, leur texture, leur rythme, leur contraste et leur lisibilité.

Observer et décrire

Question 1.1. Choisissez deux références du tableau. Pour chacune, décrivez une caractéristique de composition et une caractéristique de texture en utilisant un vocabulaire plastique précis.

Référence	Composition	Texture
A	Bandes courbes superposées, qui créent une organisation en profondeur.	Traits courts, denses et orientés.
C	Grande forme centrale, mise en évidence par sa position.	Points de tailles progressivement variables, formant un dégradé.

La référence A suggère le mouvement par la superposition des bandes. La référence C privilégie une composition centrée et une transition douce des valeurs.

> ✓ RÉPONSE À RETENIR
>
> A associe des bandes courbes superposées à des traits courts et denses. C place une grande forme centrale dans un dégradé de points.

Comparer les références

Question 1.2. Comparez les références A et B en indiquant une différence de rythme et une différence de contraste.

La référence A présente un rythme souple, porté par la succession des bandes courbes. Dans B, les petits motifs géométriques espacés et réguliers créent un rythme répétitif. Le contraste diffère aussi : A oppose le clair et le foncé, tandis que B associe deux couleurs complémentaires. Ces traitements contribuent respectivement à la profondeur et au dynamisme.

> ✓ RÉPONSE À RETENIR
>
> A : rythme souple et contraste clair-foncé. B : motifs réguliers et contraste de couleurs complémentaires.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Relier forme et fonction

Question 1.3. Pour une carte destinée à accompagner une pièce d'étude, choisissez la référence la plus adaptée à une lecture rapide. Justifiez votre choix par deux arguments liés à la fonction et à la lisibilité.

Je choisis la référence A. Les bandes courbes superposées créent un mouvement qui attire le regard vers l'image, ce qui convient à une carte consultée rapidement. Le contraste clair-foncé distingue nettement les formes et facilite leur lecture. Enfin, les traits courts et orientés suggèrent une texture sans représenter une peau réelle.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> La référence A convient à une lecture rapide : ses bandes dynamisent le regard et son contraste clair-foncé rend les formes immédiatement lisibles.

FormaV - document d'entraînement non officiel

2. Concevoir une proposition graphique

Le candidat conçoit une carte de 120 mm × 160 mm comportant un titre, une image principale et un texte placé dans une zone distincte. Il formule une intention graphique, effectue des calculs d'aire et de coût, puis propose une composition respectant le gabarit et la limite de trois couleurs.

Formuler une intention visuelle

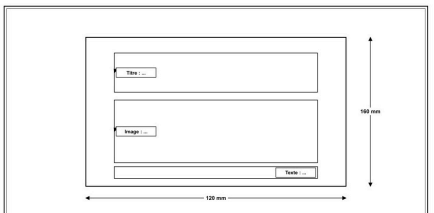
Question 2.1. Sur le DR 1, formulez une intention visuelle en une phrase. Indiquez la référence retenue, le type de texture que vous souhaitez créer et l'effet recherché.

Je retiens la référence A : des bandes courbes superposées et des traits courts, denses et orientés suggéreront une texture en mouvement et en profondeur, sans représenter une peau réelle.

Intention visuelle à inscrire sur le DR 1

Élément demandé	Réponse du candidat
Référence retenue et intention visuelle	A : bandes courbes, traits denses, mouvement et profondeur
Texture et effet recherché	
Aire de la zone image en cm² : conversion et calcul	
Aire d'une carte en dm²	
Coût du papier pour une carte	.....
Coût du papier pour 20 cartes	.....
Palette : couleur claire, couleur foncée et troisième couleur éventuelle	.....

Compléter les cases marquées par des points.



> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Référence A : bandes courbes et traits denses pour suggérer le mouvement et la profondeur.

Calculer une aire

Question 2.2. La zone réservée à l'image mesure 80 mm × 100 mm. Calculez son aire en centimètres carrés, en détaillant la conversion des unités et le calcul. Utilisez le rappel : 10 mm = 1 cm.

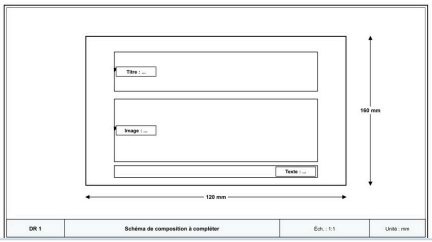
On convertit chaque dimension en centimètres : 80 mm ÷ 10 = 8 cm et 100 mm ÷ 10 = 10 cm. L'aire de la zone rectangulaire vaut donc 8 × 10 = 80 cm².

FormaV - document d'entraînement non officiel

Aire de la zone image à inscrire sur le DR 1

Élément demandé	Réponse du candidat
Référence retenue et intention visuelle	.....
Texture et effet recherché	.....
Aire de la zone image en cm² : conversion et calcul	8 cm × 10 cm = 80 cm²
Aire d'une carte en dm²	.....
Coût du papier pour une carte	.....
Coût du papier pour 20 cartes	.....
Palette : couleur claire, couleur foncée et troisième couleur éventuelle	.....

Compléter les cases marquées par des points.



✓ RÉPONSE À RETENIR

Aire de la zone image : 80 cm².

Calculer un coût de papier

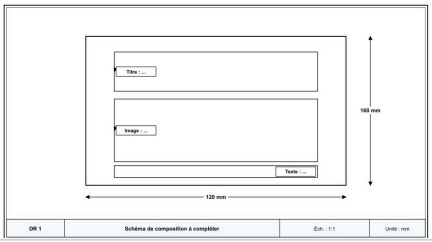
Question 2.3. Le papier coûte 0,08 € par décimètre carré. Calculez le coût du papier pour une carte de 120 mm × 160 mm, puis pour 20 cartes, sans marge supplémentaire. Utilisez C = A × p, avec A en dm², et donnez les résultats au centime près.

La carte mesure 12 cm × 16 cm, soit 192 cm², donc 1,92 dm². Avec C = A × p, le coût exact d'une carte est 1,92 × 0,08 = 0,1536 €, soit 0,15 € après arrondi. Pour 20 cartes, on multiplie le coût non arrondi : 20 × 0,1536 = 3,072 €, soit 3,07 €.

Aire et coûts à inscrire sur le DR 1

Élément demandé	Réponse du candidat
Référence retenue et intention visuelle	.....
Texture et effet recherché	.....
Aire de la zone image en cm² : conversion et calcul	.....
Aire d'une carte en dm²	Aire : 1,92 dm²
Coût du papier pour une carte	1 carte : 0,15 €
Coût du papier pour 20 cartes	20 cartes : 3,07 €
Palette : couleur claire, couleur foncée et troisième couleur éventuelle	.....

Compléter les cases marquées par des points.



✓ RÉPONSE À RETENIR

Une carte : 0,15 €. Pour 20 cartes : 3,07 €.

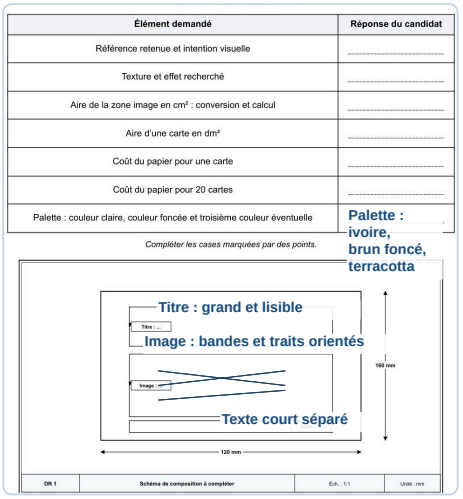
FormaV - document d'entraînement non officiel

Organiser la composition

Question 2.4. Complétez le DR 1 en proposant une organisation du titre, de l'image et du texte. Respectez les dimensions du gabarit, hiérarchisez les informations et présentez une palette de trois couleurs au maximum.

Sur le format fini de 120 × 160 mm, placer le titre en haut, bien visible, puis l'image principale au centre dans la zone de 80 × 100 mm. Réserver le bas à un texte court, distinct de l'image. Une palette de trois couleurs au maximum peut associer un fond ivoire clair, un brun foncé pour le texte et les traits, et quelques accents terracotta.

Composition proposée sur le gabarit du DR 1



✓ RÉPONSE À RETENIR

Titre en haut, image centrale de 80 × 100 mm, texte distinct en bas. Palette : ivoire, brun foncé et terracotta.

FormaV - document d'entraînement non officiel

3. Réaliser et communiquer le projet

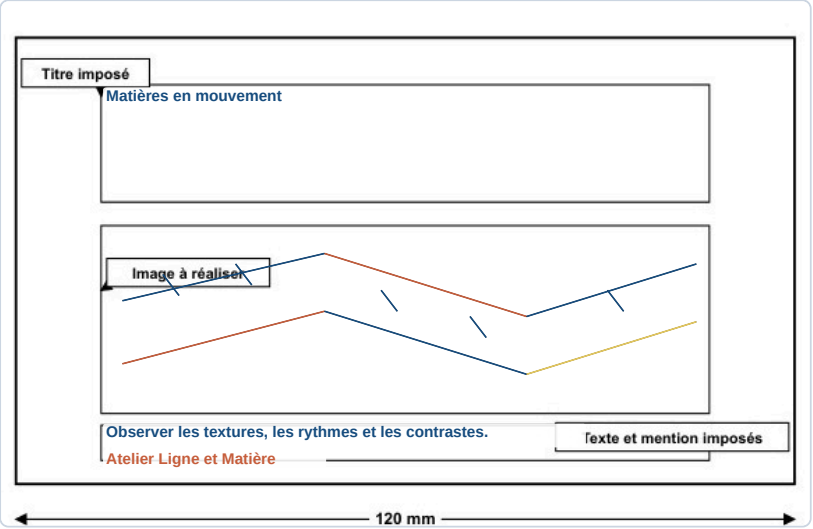
Le candidat réalise sur le DR 2 une carte de présentation au format demandé, avec une texture graphique inspirée de l'observation des pelleteries, sans représenter une peau réelle. Il crée une image avec au moins deux procédés graphiques différents, reproduit exactement les textes imposés et légende ses choix de texture et de contraste.

Réaliser la carte

Question 3.1. Réalisez la carte sur le DR 2 en respectant le format et les zones du gabarit. Produisez une image principale originale composée d'au moins deux procédés graphiques différents. Intégrez exactement le titre, le texte et la mention indiqués, et utilisez au maximum trois couleurs.

Sur le DR 2, réalisez une carte verticale de 120 mm × 160 mm : titre en haut, image abstraite au centre et texte avec le nom de l'atelier dans la bande inférieure. Dans l'image, associez des lignes courbes ou brisées et des hachures courtes pour créer du mouvement et une texture dense, sans représenter une peau réelle. Une palette bleu foncé, jaune clair et terracotta apporte contraste et cohérence. Reproduisez exactement les trois textes imposés et veillez à ce qu'ils restent lisibles et distincts de l'image.

Carte de présentation complétée



✓ RÉPONSE À RETENIR

Carte de 120 mm × 160 mm : titre en haut, image abstraite à lignes et hachures, textes imposés en bas, palette de trois couleurs maximum.

Communiquer les choix graphiques

Question 3.2. Sur le DR 2, ajoutez deux légendes brèves expliquant vos choix de texture et de contraste afin de permettre au destinataire de comprendre l'intention de votre proposition.

Inscrivez une légende dans chacune des deux cases du DR 2. Reliez les signes observables à l'effet recherché et précisez comment le choix des valeurs aide à lire la carte.

- **Texture :** les lignes courbes et les hachures courtes suggèrent le mouvement et la densité.
- **Contraste :** le bleu foncé opposé au jaune clair distingue les éléments et améliore la lisibilité ; le terracotta sert d'accent.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Légendes des choix graphiques

Choix à expliquer	Légende du candidat
Texture : procédé graphique et effet recherché	Lignes courbes et hachures : mouvement et densité.
Contraste : couleurs ou valeurs et effet sur la lisibilité	Bleu foncé / jaune clair : contraste lisible.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Texture : lignes courbes et hachures pour suggérer mouvement et densité.
Contraste : bleu foncé et jaune clair pour renforcer la lisibilité.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Édition 2026)

Bilan de l'épreuve : Cette épreuve facultative d'arts appliqués et cultures artistiques du CAP Fourrure, Édition 2026, porte le code FV-ENT-FOUR-EP1 D'une durée de 1 h 30 et de coefficient 1, elle demande de concevoir une carte pour l'atelier Ligne et Matière, avec une texture inspirée des pelleteries sans représenter une peau réelle. Elle évalue l'observation, le calcul et la communication graphique.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- L'aire d'un rectangle se calcule par A = longueur × largeur, avec les deux dimensions exprimées dans la même unité.
- Pour convertir des millimètres en centimètres, divisez chaque dimension par 10 avant de calculer l'aire en cm².
- 1 dm² = 100 cm² ; pour le coût, utilisez C = A × p avec A en dm² et p en euros par dm².
- Une texture graphique peut être suggérée par des lignes, des points, des formes ou des répétitions sans représenter un matériau réel.

Points de vigilance & attentes du jury

- Justifiez l'analyse des références par des indices précis de composition, de texture, de rythme et de contraste.
- Gardez le titre lisible à distance et distinguez clairement les zones de titre, d'image et de texte.
- Respectez le format, les dimensions de la zone image et la limite de trois couleurs.
- Reprenez exactement les textes imposés et rendez obligatoirement les documents réponse DR 1 et DR 2.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment convertir les dimensions de la zone image avant de calculer son aire ?

Convertissez séparément chaque dimension de millimètres en centimètres en divisant par 10. Multipliez ensuite la longueur par la largeur : le résultat est exprimé en centimètres carrés.

Q : Comment utiliser le prix du papier indiqué en euros par décimètre carré ?

Calculez l'aire de la carte et exprimez-la en dm². Multipliez cette aire par 0,08 € par dm² pour obtenir le coût unitaire, puis multipliez par 20 pour le coût de vingt cartes.

Q : Comment organiser son temps dans cette épreuve de 1 h 30 ?

Répartissez le temps entre l'analyse, les calculs et la réalisation graphique. Réservez assez de temps pour terminer la carte, vérifier les textes imposés et compléter puis rendre les deux documents réponse.

Q : Quels critères de communication visuelle faut-il respecter pour la réalisation ?

La proposition doit avoir une hiérarchie lisible, des couleurs cohérentes et une image identifiable. La texture doit être construite par des signes graphiques ; l'équilibre de la composition et la qualité d'exécution sont également demandés.

Sujet associé **associé (PDF) :** https://capfourrure.fr/assets/annales/cap-fourrure/Arts appliqués et cultures artistiques/2026/CAP (Fourrure) - Arts appliqués et cultures artistiques - Session 2026 - 1-Sujet.pdf

Ressources CAP (Fourrure) : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

FormaV - document d'entraînement non officiel

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.