CAP (Fourrure)

SUJET D'ENTRAÎNEMENT NON OFFICIEL

Sujet rédigé par FormaV avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle, pour s'entraîner. Ce document n'a pas été donné à l'examen : ce n'est ni un sujet officiel ni une annale de session. Les entreprises, données et documents qu'il contient sont fictifs.

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.

CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE

FOURRURE

ÉDITION 2026

ÉPREUVE FACULTATIVE EF : ARTS APPLIQUÉS ET CULTURES ARTISTIQUES

Coefficient : 1 Durée : 1 h 30

Documents techniques DT 1 à DT 3 et documents réponse DR 1 et DR 2 fournis avec le sujet. Crayons, gomme, règle, crayons de couleur ou feutres autorisés.

Composition de l'épreuve	Support
PARTIE 1 : Observer et analyser des références (6 points)	Dossier Questionnement
PARTIE 2 : Concevoir une proposition graphique (8 points)	Dossier Questionnement
PARTIE 3 : Réaliser et communiquer le projet (6 points)	Dossier Questionnement
DOSSIER TECHNIQUE ET RESSOURCES (DT 1, DT 2, DT 3)	Fourni avec le sujet
DOCUMENTS RÉPONSES (DR 1, DR 2) : À RENDRE AVEC LA COPIE	Fin de sujet

L'usage de calculatrice avec mode examen actif est autorisé. L'usage de calculatrice sans mémoire, « type collège », est autorisé.

Ce sujet comporte 10 pages numérotées de 1/10 à 10/10.
Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

LES DOCUMENTS RÉPONSES SITUÉS EN FIN DE DOSSIER SONT À COMPLÉTER ET À RENDRE OBLIGATOIREMENT AVEC LA COPIE.

FormaV - document d'entraînement non officiel

DOSSIER SUJET

MISE EN SITUATION PROFESSIONNELLE ET CAHIER DES CHARGES : ATELIER LIGNE ET MATIÈRE, 18 RUE DES TANNEURS, 69002 LYON

L'atelier Ligne et Matière prépare une présentation publique consacrée aux matières, aux textures et aux savoir-faire du vêtement. Il vous est demandé de concevoir une proposition graphique pour une carte de présentation accompagnant une pièce d'étude de l'atelier.

Votre proposition doit mettre en valeur une texture inspirée de l'observation des pelleteries, sans représenter une peau réelle, et associer lisibilité, contraste et cohérence des formes. Le format fini de la carte est de 120 mm × 160 mm. Elle comporte un titre, un court texte et une image principale. Vous réaliserez les analyses et propositions sur les documents réponse fournis.

Les documents techniques sont des ressources de projet. Ils ne constituent pas des normes professionnelles de fabrication.

PARTIE 1 : Observer et analyser des références (6 points)

Observation, vocabulaire plastique et relation entre forme, matière et usage

À partir des documents DT 1 et DT 2, observez les références proposées. Appuyez vos réponses sur des éléments visibles et précis : organisation des formes, rythme, contraste, texture, couleur et fonction de la carte.

Repères d'observation des références

Référence	Organisation	Texture représentée	Contraste dominant
A	Bandes courbes superposées	Traits courts, denses et orientés	Clair / foncé
B	Formes géométriques répétées	Petits motifs espacés	Complémentaire
C	Grande forme centrale	Dégradé de points	Ton sur ton

Ressource de projet : caractéristiques visuelles décrites dans DT 2.

1.1 (2 points) Choisissez deux références du tableau. Pour chacune, décrivez une caractéristique de composition et une caractéristique de texture. Utilisez un vocabulaire plastique précis.

1.2 (2 points) Comparez les références A et B en indiquant une différence de rythme et une différence de contraste.

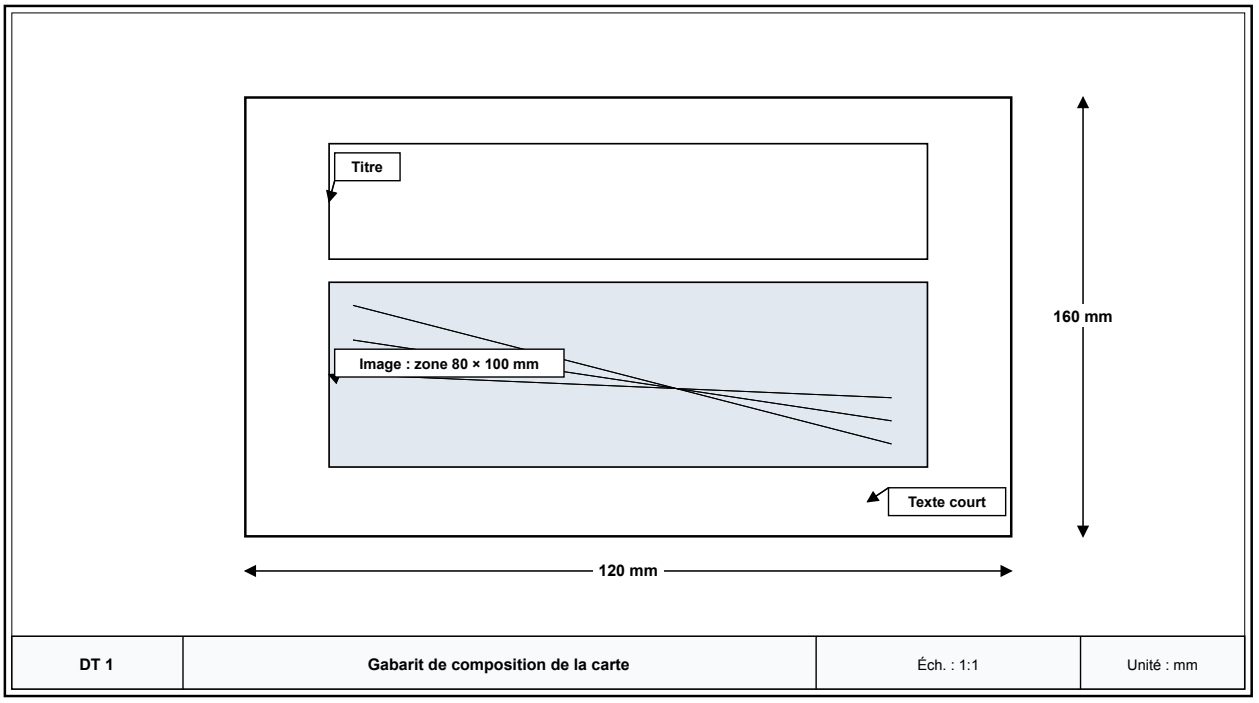
1.3 (2 points) Pour une carte destinée à accompagner une pièce d'étude, choisissez la référence la plus adaptée à une lecture rapide. Justifiez votre choix par deux arguments liés à la fonction et à la lisibilité.

FormaV - document d'entraînement non officiel

PARTIE 2 : Concevoir une proposition graphique (8 points)

Recherche, choix plastiques et organisation d'une composition

Le format fini de la carte est de 120 mm × 160 mm. La zone réservée à l'image mesure 80 mm × 100 mm. Le titre doit rester lisible à distance et le texte doit être placé dans une zone distincte de l'image. La palette comporte au maximum trois couleurs, dont une couleur claire et une couleur foncée. Les informations utiles au projet figurent dans DT 1 à DT 3.



Gabarit de projet. Les cotes indiquées sont des dimensions finies en millimètres.

2.1 (2 points) 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.

2.2 (2 points) 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. Rappel : 10 mm = 1 cm.

2.3 (2 points) La carte est imprimée sur un papier dont le coût est de 0,08 € par décimètre carré. Calculez le coût de papier pour une carte de 120 mm × 160 mm, puis pour 20 cartes. Les dimensions données sont celles de chaque carte, sans marge supplémentaire. Utilisez la formule $C = A \times p$, où C est le coût, A l'aire en dm² et p le prix par dm². Donnez les résultats au centime près.

2.4 (2 points) Complétez le DR 1 en proposant une organisation du titre, de l'image et du texte. Votre schéma doit respecter les dimensions du gabarit, hiérarchiser les informations et présenter une palette de trois couleurs au maximum.

FormaV - document d'entraînement non officiel

PARTIE 3 : Réaliser et communiquer le projet (6 points)

Traduction graphique et communication d'une proposition aboutie

Réalisez votre proposition sur le DR 2 en respectant le gabarit du DT 1. La texture doit être construite par des éléments graphiques observables : lignes, points, formes ou répétitions. Le texte fourni dans DT 3 est à reprendre sans modification. Veillez à la lisibilité, à l'équilibre de la composition et à la qualité d'exécution.

Éléments textuels à intégrer

Élément	Texte
Titre	Matières en mouvement
Texte	Observer les textures, les rythmes et les contrastes.
Mention	Atelier Ligne et Matière

Texte imposé pour la carte de présentation.

3.1 (4 points) Réalisez la carte sur le DR 2. Respectez le format et les zones du gabarit. Produisez une image principale originale, composée à partir d'au moins deux procédés graphiques différents. Intégrez exactement le titre, le texte et la mention indiqués. Utilisez au maximum trois couleurs.

3.2 (2 points) Sur le DR 2, ajoutez deux légendes brèves expliquant vos choix de texture et de contraste. Elles doivent permettre au destinataire de comprendre l'intention de votre proposition.

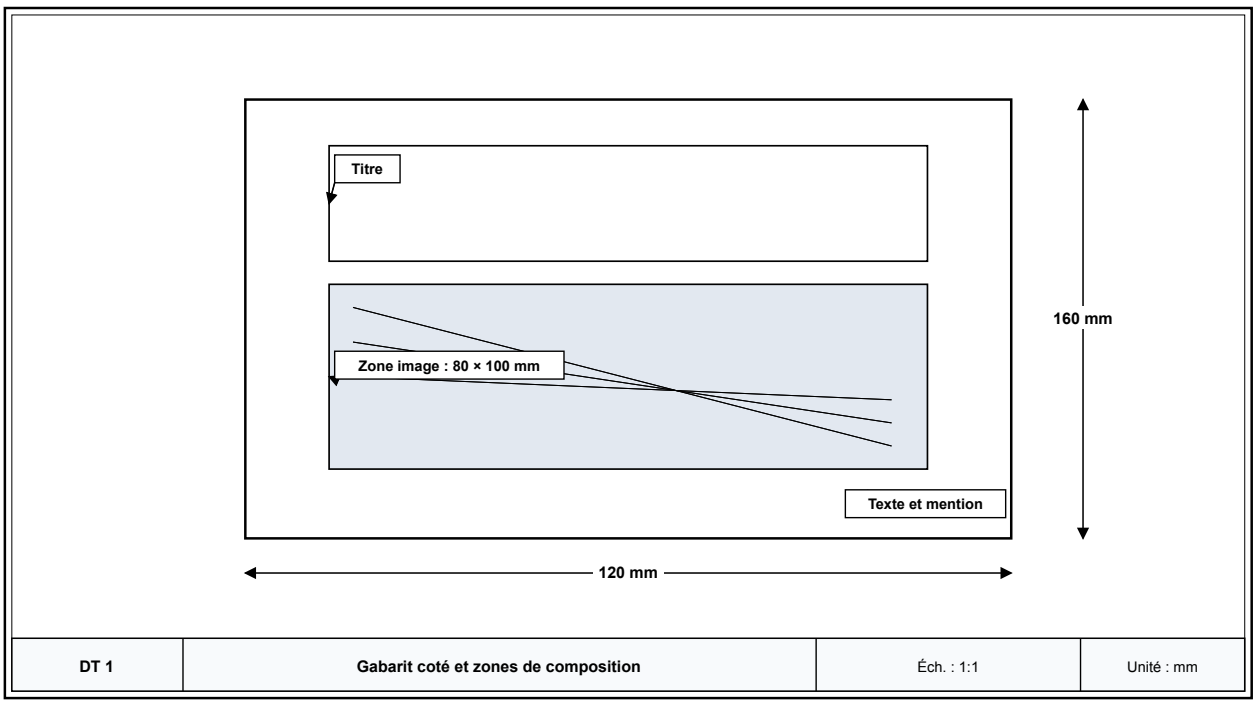
FormaV - document d'entraînement non officiel

DOSSIER TECHNIQUE ET RESSOURCES

Documents ressources nécessaires à la résolution du sujet

DT 1 : GABARIT COTÉ DE LA CARTE ET REPÈRES DE COMPOSITION

Format fini de la carte : 120 mm × 160 mm. Zone réservée à l'image : 80 mm × 100 mm. Le gabarit indique des emplacements possibles pour le titre, l'image et le texte ; leur organisation graphique peut être adaptée tant que les informations restent distinctes et lisibles. Échelle de représentation : 1:1. Ces dimensions sont des données de projet, et non une prescription normative de fabrication.



La zone grisée repère l'emplacement proposé pour l'image. Les traits intérieurs suggèrent un exemple de direction de texture.

DT 2 : RÉFÉRENCES VISUELLES : ORGANISATION, TEXTURE ET CONTRASTE

Les références ci-dessous sont des descriptions destinées à guider l'observation. Elles invitent à distinguer l'organisation des formes, la manière de suggérer une texture et le contraste entre les éléments. Aucun matériau réel n'est nécessaire pour réaliser la proposition graphique.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Descriptif des références visuelles

Référence	Composition	Procédé graphique suggéré	Couleurs ou valeurs	Effet possible
A	Bandes courbes superposées	Traits courts, denses et orientés	Clair / foncé	Mouvement et profondeur
B	Motifs géométriques répétés	Petites formes espacées et régulières	Deux couleurs complémentaires	Rythme et dynamisme
C	Grande forme centrale	Points de tailles progressivement variables	Valeurs proches, ton sur ton	Douceur et unité

Ressource de projet conçue pour le sujet.

DT 3 : CAHIER DES CHARGES GRAPHIQUE ET DONNÉES DE CALCUL

Éléments à respecter : format de carte 120 mm × 160 mm ; zone d'image 80 mm × 100 mm ; au maximum trois couleurs ; présence d'un titre, d'un texte court et du nom de l'atelier. Texte imposé : « Matières en mouvement » ; « Observer les textures, les rythmes et les contrastes. » ; « Atelier Ligne et Matière ».

Donnée de coût : papier à 0,08 € par dm². Conversion utile : 1 dm² = 100 cm². Aire d'un rectangle : $A = L \times l$. Coût : $C = A \times p$, avec A exprimée en dm² et p en euros par dm². Arrondir les coûts au centime près.

Critères de communication visuelle : hiérarchie lisible, cohérence des couleurs, image clairement identifiable, texture construite par des signes graphiques et finition soignée.

Données de format et de coût

Élément	Largeur	Hauteur	Prix du papier
Carte	120 mm	160 mm	0,08 € par dm²
Zone image	80 mm	100 mm	Sans objet

Valeurs à utiliser pour les questions de calcul.

FormaV - document d'entraînement non officiel

NE RIEN ÉCRIRE DANS CETTE PARTIE

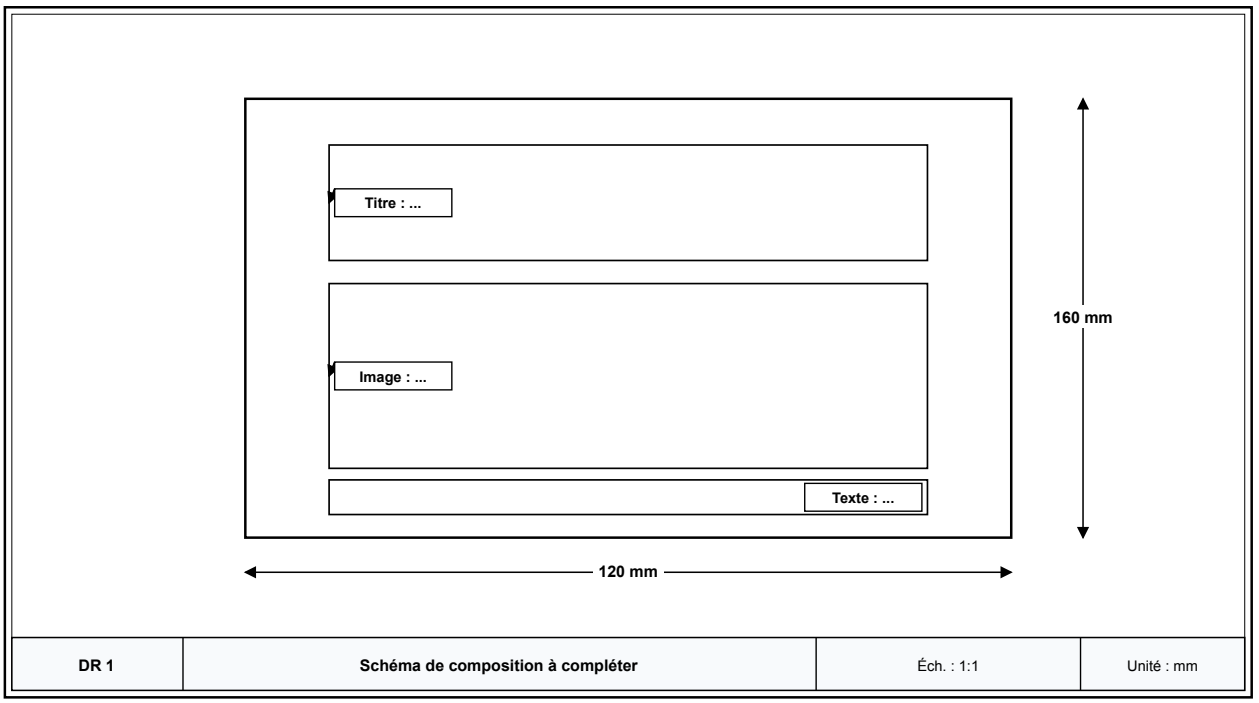
DR 1 : Document réponse à rendre avec la copie : questions 2.1 à 2.4 **À RENDRE AVEC LA COPIE**

Complétez les zones prévues. Pour le schéma, indiquez le titre, l'image, le texte et les couleurs retenues. Vous pouvez adapter la composition tout en conservant les dimensions du gabarit.

Intention visuelle et calculs

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	.....
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.



Placer les éléments et indiquer les choix graphiques. Dimensions finies : 120 mm × 160 mm.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Cadre réservé aux justifications, calculs complémentaires ou schémas du candidat :

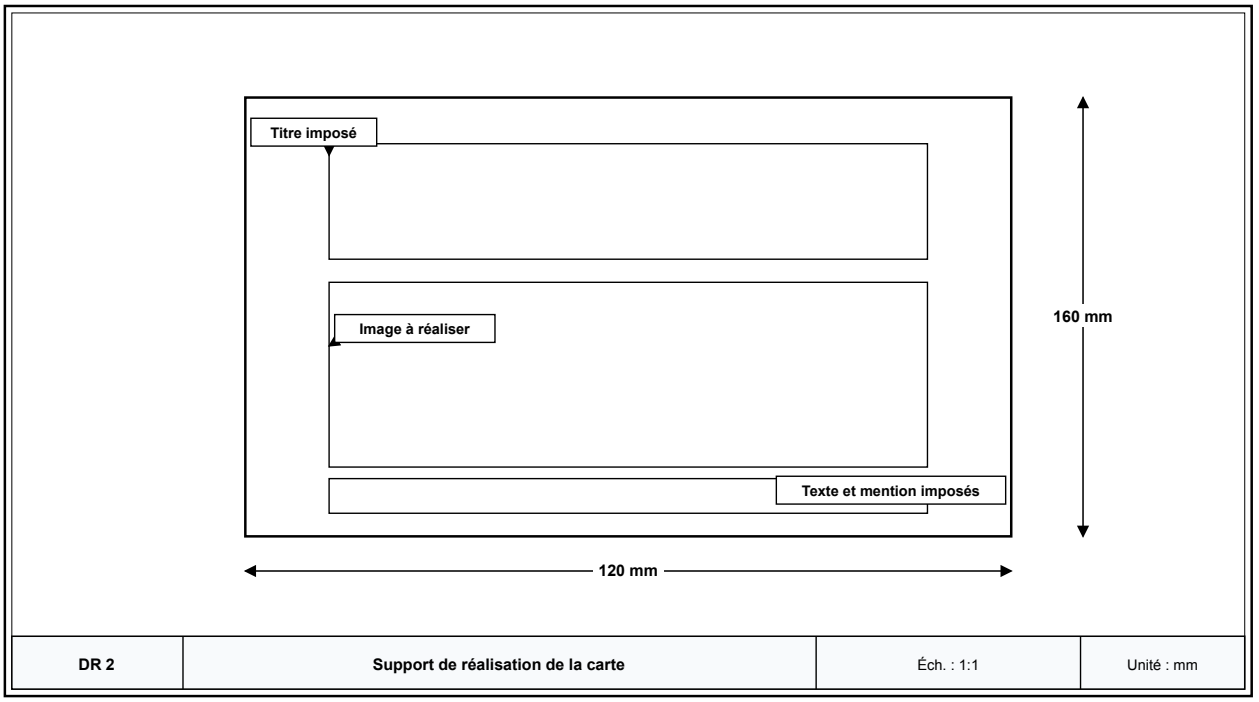
FormaV - document d'entraînement non officiel

NE RIEN ÉCRIRE DANS CETTE PARTIE

DR 2 : Document réponse à rendre avec la copie : questions 3.1 et 3.2

À RENDRE AVEC LA COPIE

Réalisez la carte dans le cadre. Reprenez les textes imposés sans modification. Ajoutez deux légendes brèves expliquant vos choix de texture et de contraste.



Format fini représenté à l'échelle 1:1. Les zones sont indicatives et peuvent être réorganisées.

Légendes des choix graphiques

Choix à expliquer	Légende du candidat
Texture : procédé graphique et effet recherché	.....
Contraste : couleurs ou valeurs et effet sur la lisibilité	.....

À compléter après la réalisation de la carte.

FormaV - document d'entraînement non officiel

Cadre réservé aux justifications, calculs complémentaires ou schémas du candidat :

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.