

CHARTE GRAPHIQUE

APPLICATION QUIK - SAE 302

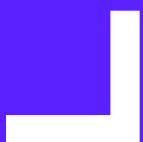
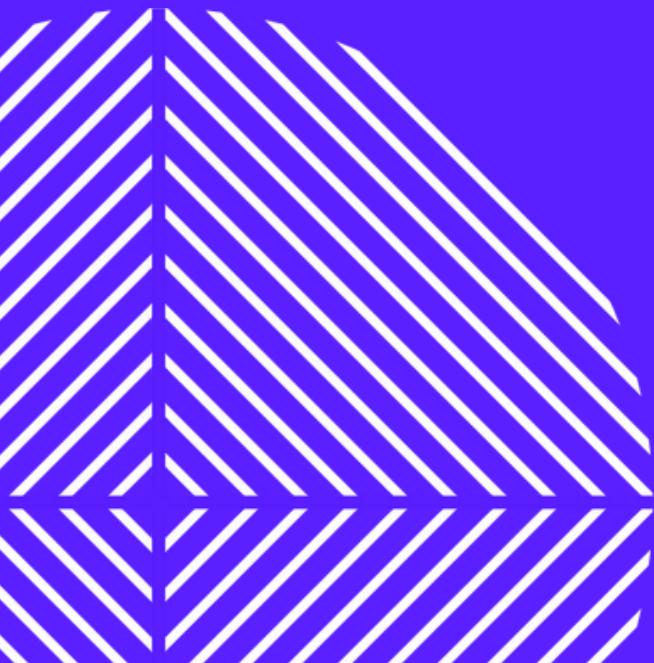
Par BONE-TELLIER Axel, FERRON Antoine et LAMARRE Maëlig

SOMMAIRE

Sommaire	2
I - Le Logotype	3
A - Le Logotype	4
B - Ses Déclinaisons	5
C - Logo sur différents fonds	6
D - Taille et Marge	7
E - Les Interdits	9
II - Les Couleurs	10
III - Les Polices	12
IV - Éléments graphiques	14
V - Placements	16
VI - Applications	18
A - Mock Ups Physiques	20
B - Mock Ups Web	21



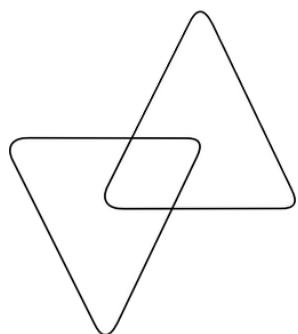
I - LE LOGOTYPE



A - Le Logotype



Logo initial couleur



Logo initial au trait



Logo initial gris

B - Ses Déclinaisons

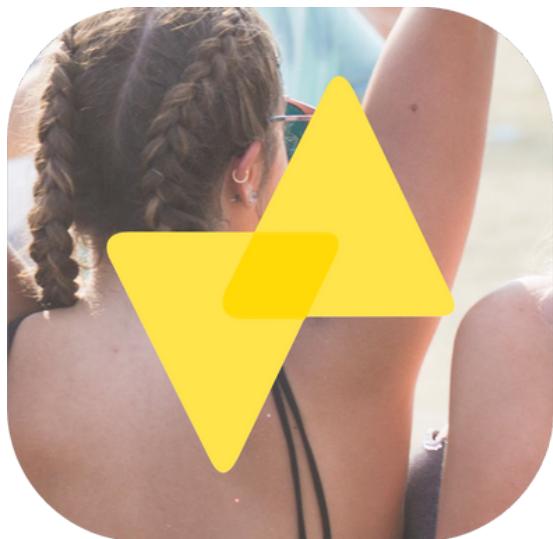
Notre logo peut être décliné avec nos autres couleurs primaires si besoin.



C - Logo sur différents fonds (couleurs unies)



C - Logo sur différents fonds (photos)

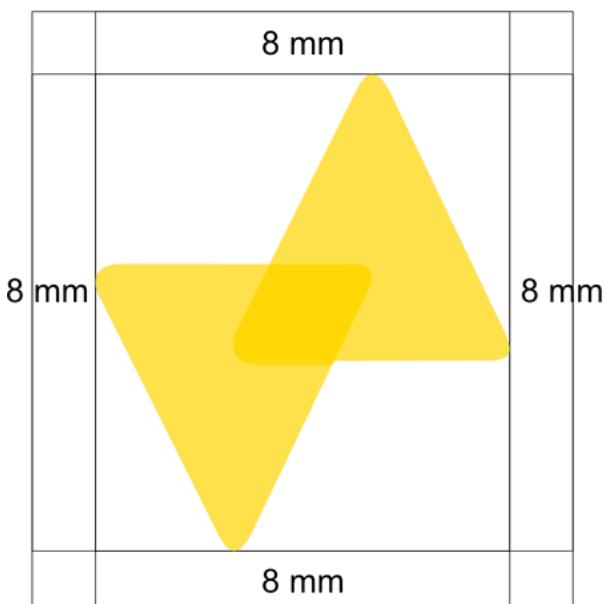


D - Taille et Marges

Physique

TAILLE :
minimum : 5 cm x 5 cm
maximum : 20 cm x 20 cm

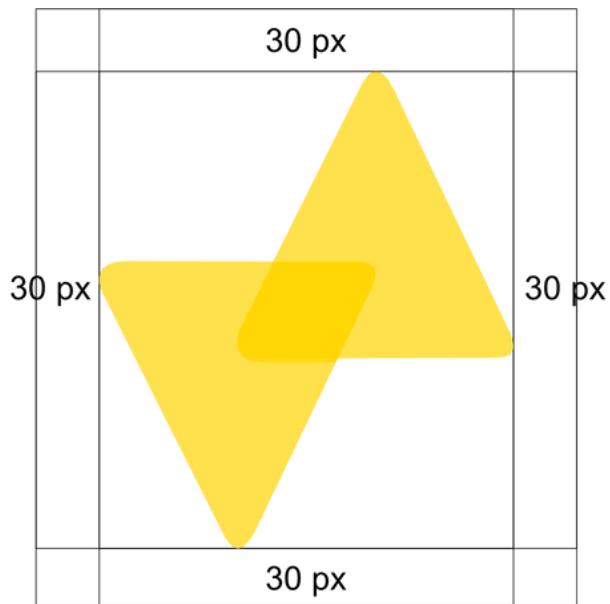
MARGES MINIMUM



Virtuel

TAILLE :
Ordinateur :
minimum : 5 vw x 5 vw
maximum : 15 vw x 15 vw
Téléphone :
minimum : 15 vw x 15 vw
maximum : 60 vw x 60 vw

MARGES MINIMUM



E - Les Interdits



Pour que notre logo soit visible et accessible, il est interdit de le mettre sur un fond trop similaire à sa couleur



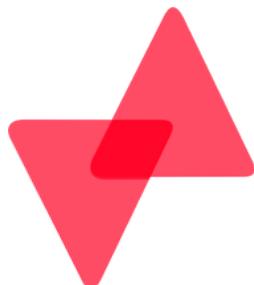
Idem quand notre logo sera placé sur des photos , il est interdit que les couleurs soient trop similaires pour les mêmes raisons

Pour éviter ce problème d'accessibilité et de contraste, il suffira d'utiliser une des déclinaisons du logo qui ne le présente pas avec le fond/la photo sur le/laquelle il est mené à apparaître

E - Les Interdits



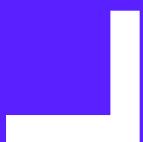
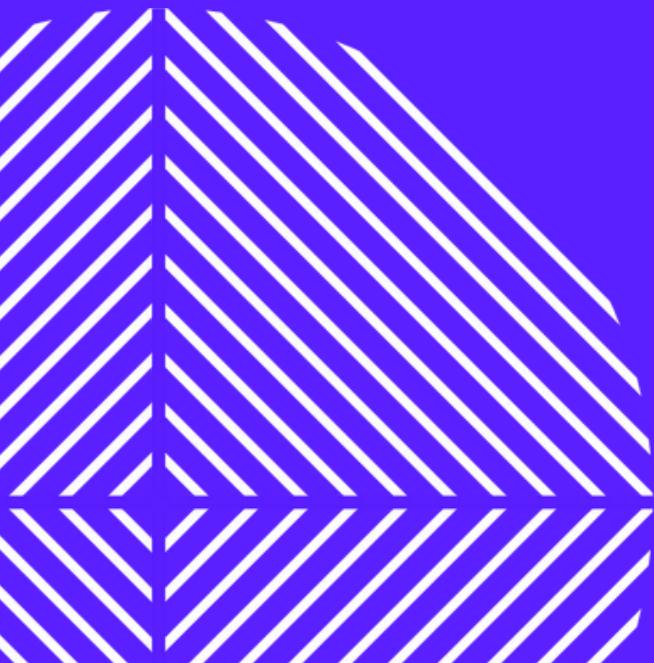
Il est interdit de superposer du texte ou quelconque autre élément à notre logo, plus généralement le texte ne doit pas dépasser les marges obligatoire autour du logo



Il est interdit de déformer le logo, le couper ou le représenter d'une autre couleur que nos couleurs primaires



II - LES COULEURS



Les Couleurs

#FFD900

RGB(255,217,0)

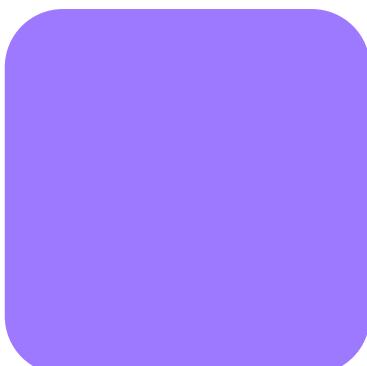
CMJN(0,15,100, 0)



#5A20FF

RGB(90, 32, 255)

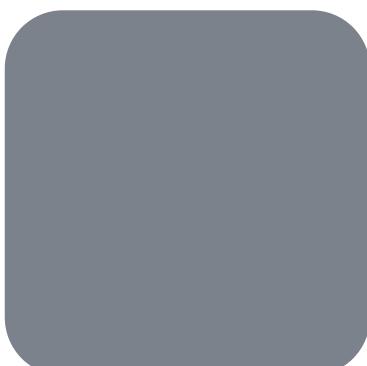
CMJN(65, 87, 0, 0)



#242F40

RGB(36,47, 64)

CMJN(44, 27, 0, 75)



#FFFFFF

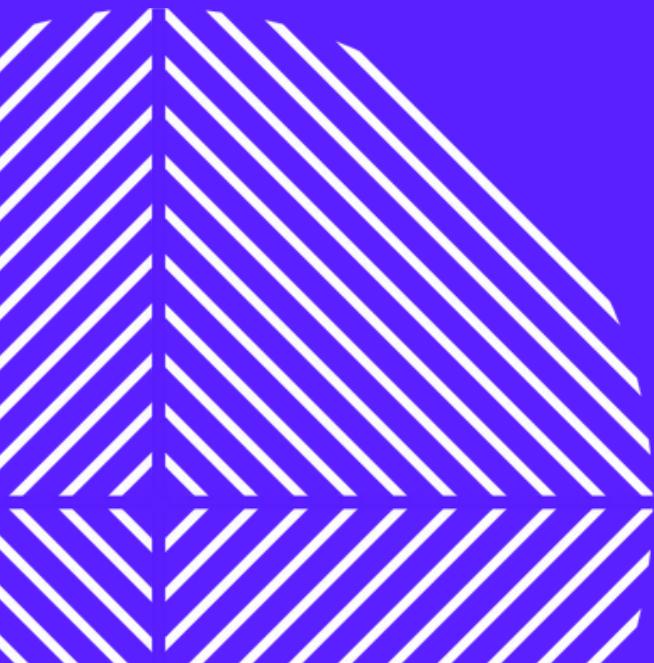
RGB(255,255,255)

CMJN(0,0,0,0)





III - LES POLICES



Les Polices

Pour les titres :

GREYCLIFF (Heavy)

Greycliff CF Heavy otf (400)

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Greycliff CF Heavy Oblique otf (400)

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Pour les textes :

GREYCLIFF (thin otf)

Greycliff CF Thin otf (400)

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

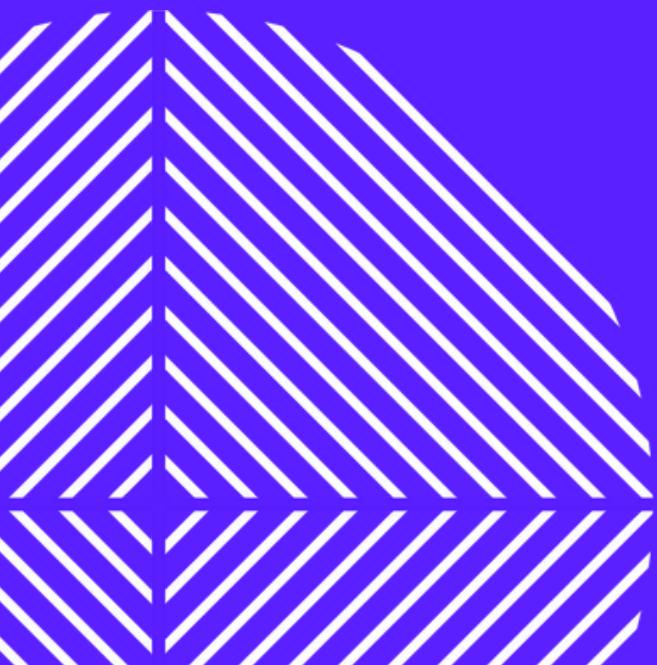
Greycliff CF Thin Oblique otf (400)

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Γ



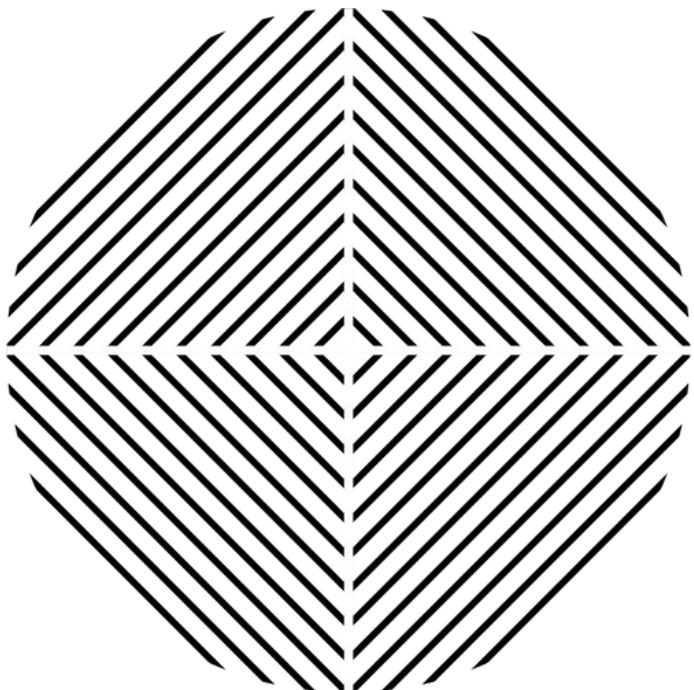
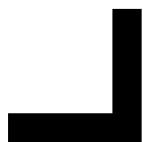
IV - ÉLÉMENTS GRAPHIQUES



Ј

Éléments Graphiques

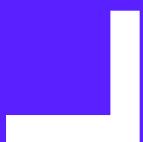
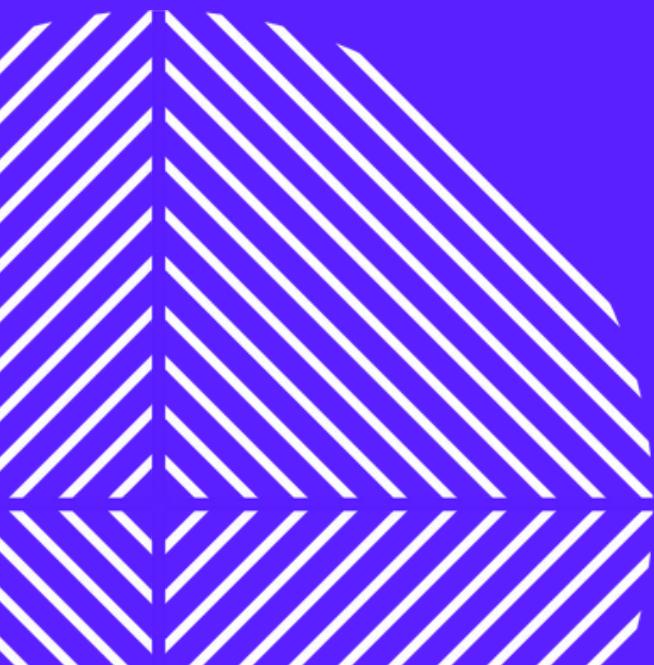
Afin d'appuyer d'avantage notre identité, nous avons créé des éléments graphiques supplémentaires à notre logo pour les ajouter à nos production :



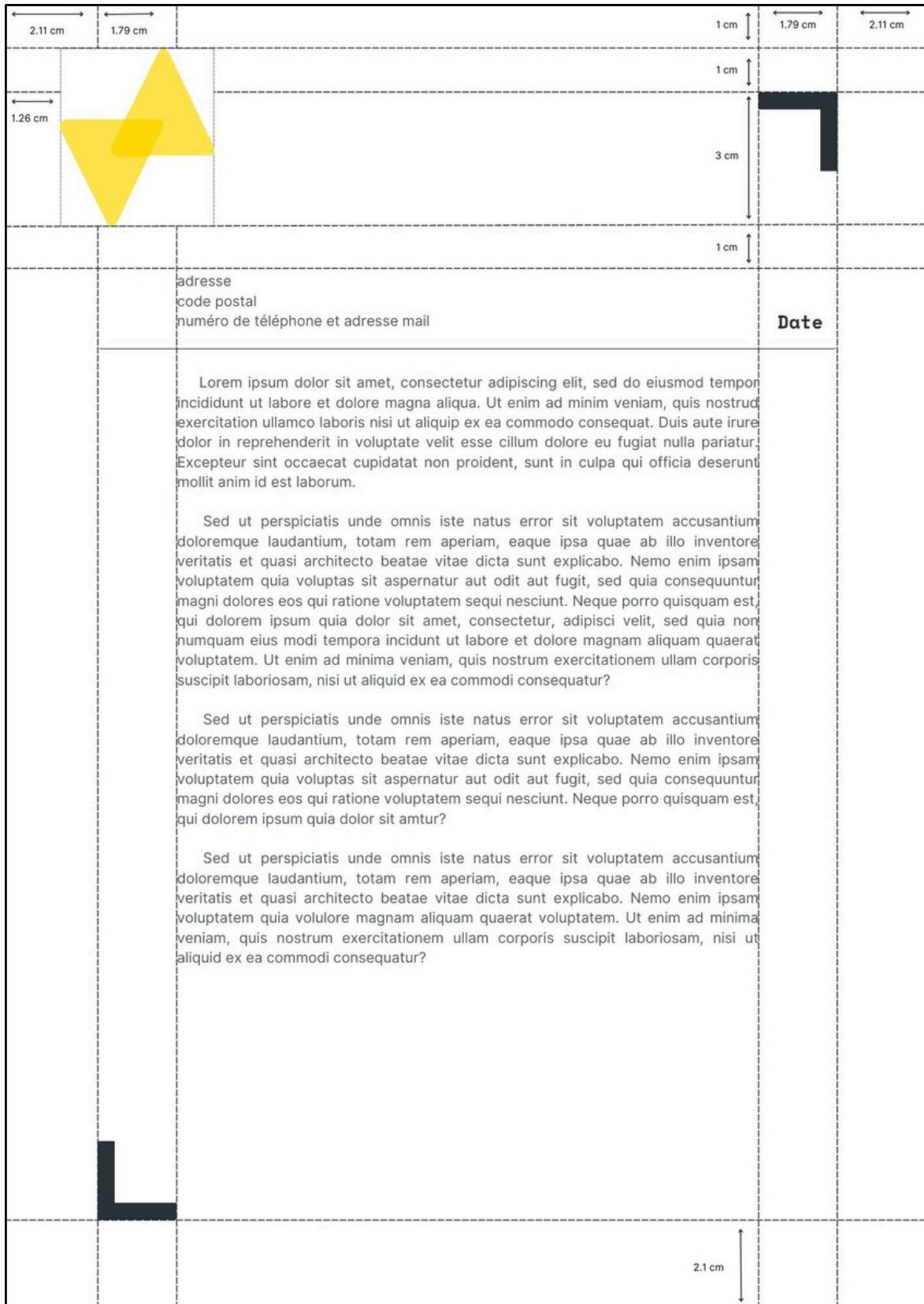
- Rappel de l'interface d'un moniteur de caméra et par conséquent, rappelle le film et le montage
- Avec la loi de fermeture, ces crochets forment des rectangles, ce qui crée un lien particulier entre les éléments à l'intérieur de ces rectangles
- Les lignes vont vers l'intérieurs, rassemblent
- Ces lignes forment une illusion d'optique, comme si elles bougeaient, ce qui donne du dynamisme, valeur que nous prônons



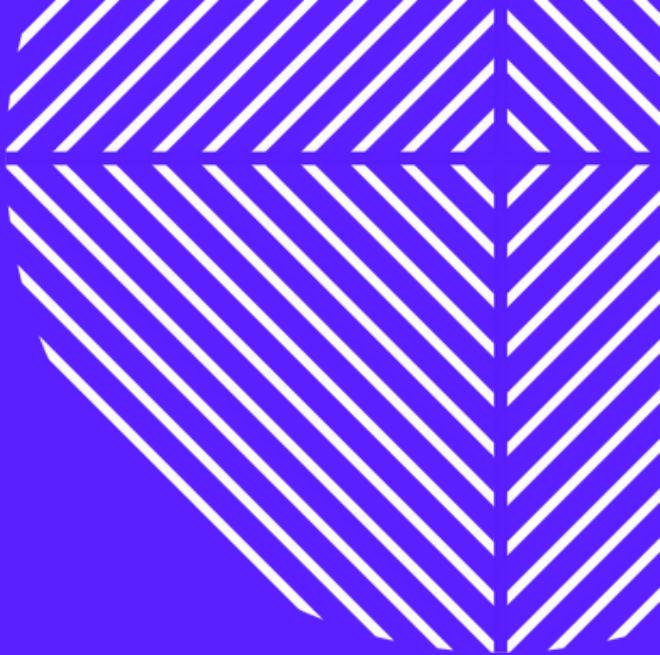
V - PLACEMENTS



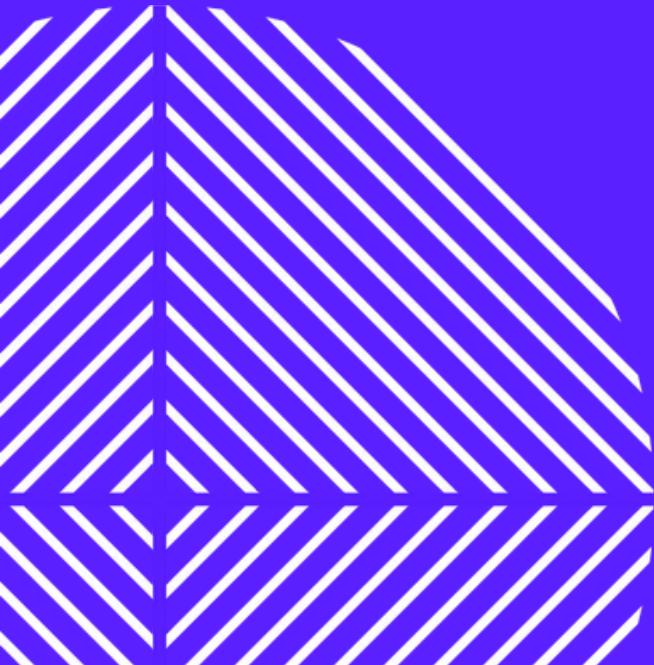
Placements pour un document



Γ



V - APPLICATIONS



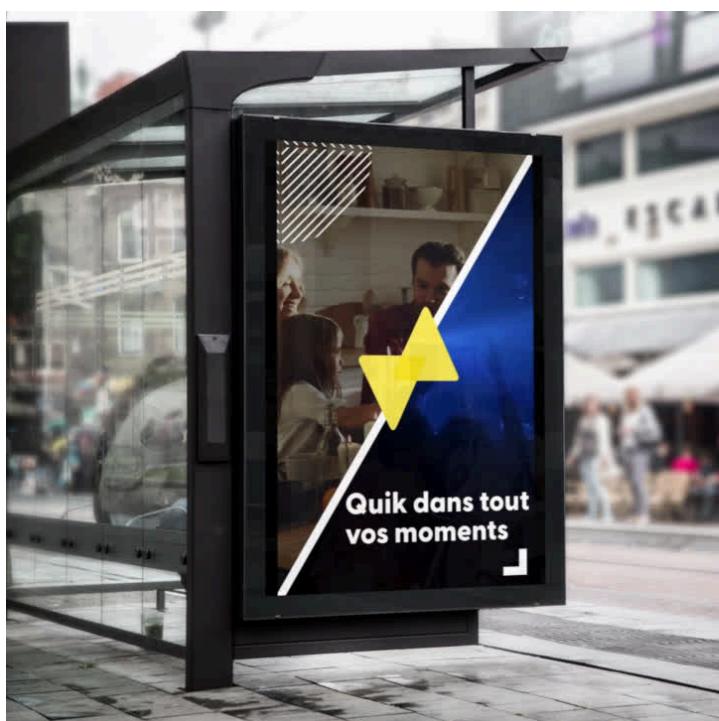
Λ

A - Mock Ups Physiques

Affiches



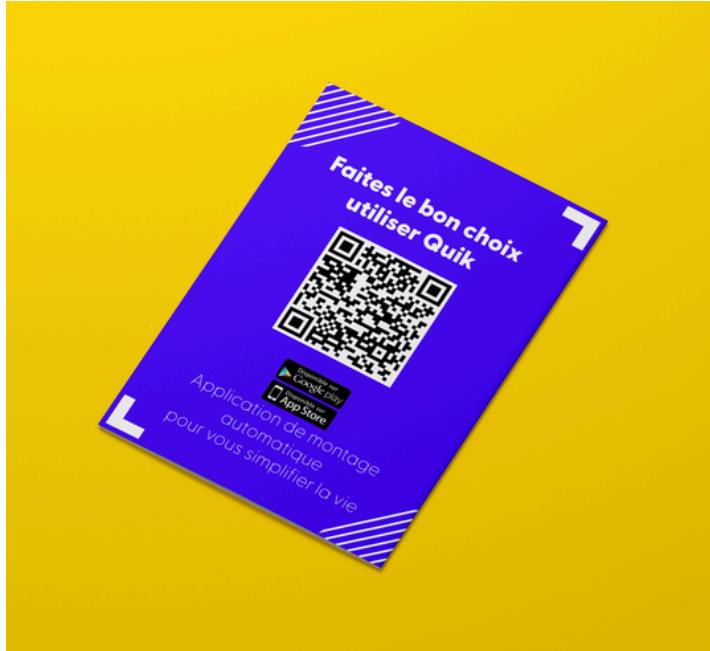
Affichage dynamique



Coque de téléphone



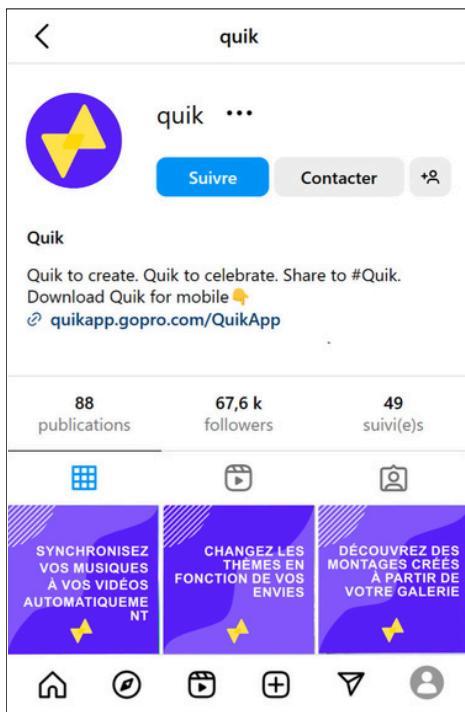
A - Mock Ups Physiques



Flyer de téléchargement

B - Mock Ups Web

Page Profil



Post Réseaux Sociaux



Webdesign

Ordinateur



Téléphone portable

