

RÈGLE D'OR GRAPHISME

CONCEPT & STYLE

La forme sert le fond.
Ne jamais faire que du «joli» .

Pour créer un concept graphique,
Se demander :

- Quel est mon message ?
- Quelle est l'émotion que je veux faire passer ?
- Qui va lire mon projet ?
- Quelle est ma gamme de design ?

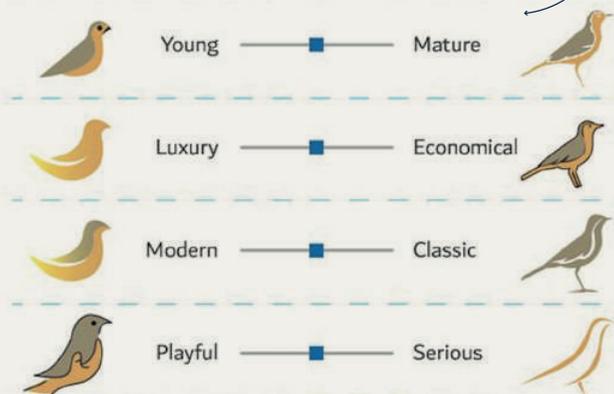


image de Peper Pascual

1 message

1-2 formes
1 motif
1 texture

1 gamme
colorée

- 1 principale
- 2-3 secondaires

1-2 typographies

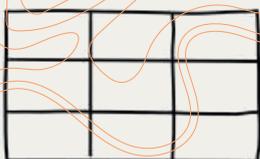
= 1 concept graphique !

- Jouer avec équilibre entre ces éléments
- Tenir le concept tout au long du projet !

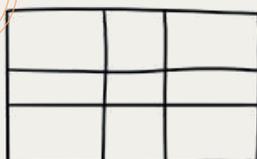
RÈGLE D'OR GRAPHISME

COMPOSITION

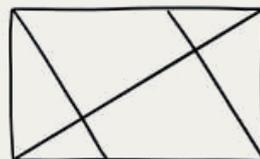
Utiliser une grille !



Rule of Thirds

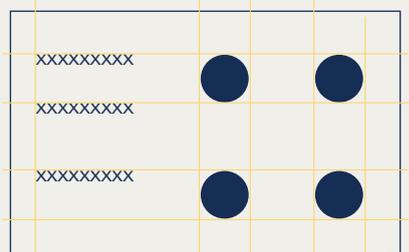
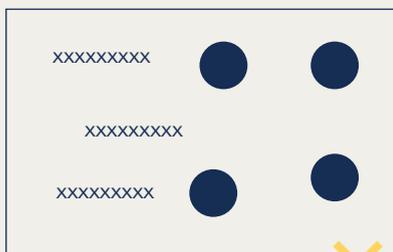


Golden Section

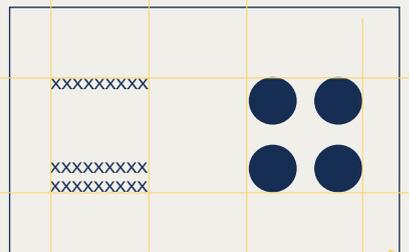
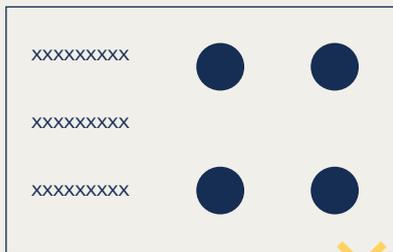


Golden Triangles

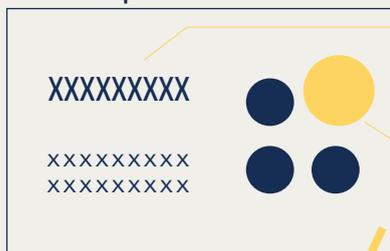
Aligner les éléments



Regrouper les éléments
Laisser du respirer (blancs)



Hiérarchiser le sens de lecture par des contrastes



Par le changement de typographie

Par la taille d'un élément ou par sa couleur

RÈGLE D'OR GRAPHISME

COULEUR

✓ **1 couleur principale + 2-3 couleurs secondaires**
Comment choisir ?

I Connaître la signification des couleurs pour adopter les couleurs les plus adaptées à sa gamme / à son message ...

II Se servir du cercle chromatique
Couleurs de YA+K

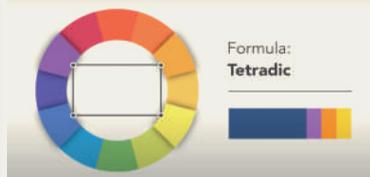


III Jouer avec la valeur et la saturation

La valeur
Niveau de luminosité dans une teinte.

La saturation
Le niveau de pureté de la teinte. Moins une couleur est saturée, plus elle est grise.

IV Trouver la bonne association de couleurs



Outil bien utile:
Adobe color wheel

RÈGLE D'OR GRAPHISME

TYPOGRAPHIE

- ✓ Choisir 1 - 2 typographies par projet, max.

- ✓ Jouer avec des typographies complémentaires :

Bold / light
Serif / sans serif
Petite / Grande
Décorative / simple

- ✓ Soigner les interlignes

XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXX ✗

XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXX ✗

XXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXX ✓