# CHARTE GRAPHQUE





" Com' c'est simple "

# Sommaire

#### 1. LE LOGO:

- 1.01 Zone de réserve
- 1.02 Couleurs, quadrichromie
- **1.03** Monochromie
- **1.04** Typographie
- 1.05 Usages du logo

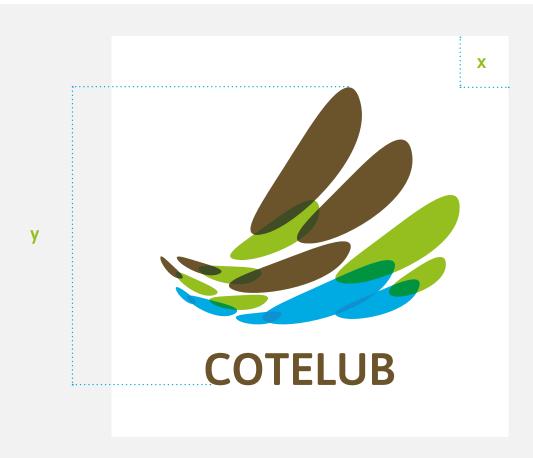
# LE LOGO

### > 1.1 zone de réserve

Lors de l'utilisation du logo en couleur sur un fond coloré il est nécessaire de laisser un blanc tournant / une zone de réserve autour de celui-ci.

Pour connaître la valeur **X** de blanc tournant autour du logo, il faut multiplier **y** par le coeficient suivant :

 $x = y \times 0.16$ 



## > 1.2 taille minimale

Afin de conserver une bonne lecture du logo il sera évité de le réduire au delà de  $15\ mm$ 



#### > 1.2 couleurs

Afin de préserver la cohérence chromatique sur l'ensemble des supports numériques et physique que nous concevons une attention particulière sera porté au références de couleurs.

 $\_$  Pour tous les documents numériques il faudra utiliiser les références  $\mathsf{RVB}$ 

\_ Pour tous les documents imprimés il faudra utiliser les références CMJN

#### Couleurs issues du logo :

Référence quadrichromie : C51% M55% J87% N 39% Référence écran : R106 V85 B42
Référence écran héxadécimale :#69542a

Référence quadrichromie : C76% M55% J100% N39% Référence écran : R65 V77 B35
Référence écran héxadécimale :#404c23

Référence quadrichromie : C50% M0% J100% N0% Référence écran : R149 V193 B31 Référence écran héxadécimale :#97BF0D

Référence quadrichromie : C84% M12% J97% N1% Référence écran : R0 V150 B63
Référence écran héxadécimale :#00953e

Référence quadrichromie : C73% M9% J0% N0% Référence écran : R0 V174 B230 Référence écran héxadécimale :#10ADE0

Référence quadrichromie : C78% M27% J0% N0% Référence écran : R6 /V148/ B211
Référence écran héxadécimale :#0693d2

#### Couleurs additionnelles:

Référence quadrichromie : C68% M68% J78% N 85% Référence écran : R31 V24 B12
Référence écran héxadécimale :#1e180c

Référence quadrichromie : C0% M0% J0% N80% Référence écran : R87 V87 B86
Référence écran héxadécimale :#575756

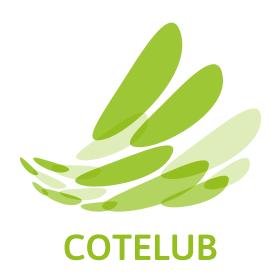
Référence quadrichromie : C44% M35% J35% N14% Référence écran : R145 V145 B145 Référence écran héxadécimale :#909090

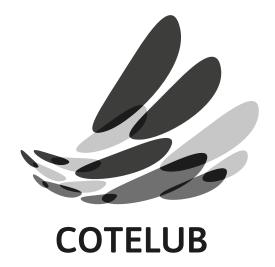
Référence quadrichromie : C5% M4% 5% N0% Référence écran : R242 V242 B242 Référence écran héxadécimale :#f2f2f2

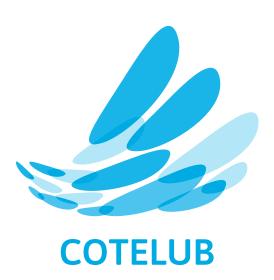
# > 1.3 version une couleur en nuances

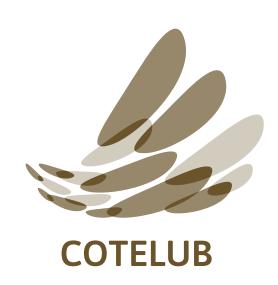
Utilisation du logomonochrome avec dégradés:

- \_ sur aplâts de couleur
- \_ sur des zones de photographie calme.



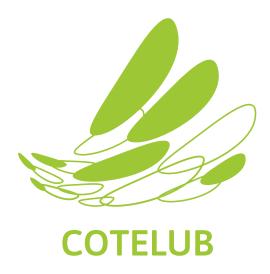


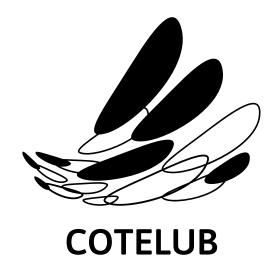


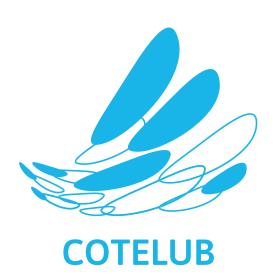


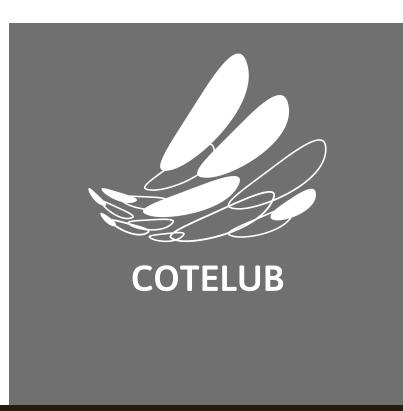
# > 1.3 version une couleur sans nuances

Utilisation du logo monochrome sans dégradé : \_ pour tous les supports qui seront imprimés en sérigraphie (T-shirts et autre vêtements, en signalétique : conteneur à ordure, etc...)









# > 1.4 la typographie

Utilisation du logomonochrome avec dégradés: \_ sur aplâts de couleur

\_ sur des zones de photographie calme.

La police de caractère ASAP regular sera utilisée pour les publications et l'usage externe.

ASAP regular abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ASAP regular abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ASAP medium abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ASAP medium abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPORSTUVWXYZ

ASAP bold abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ASAP bold abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ La police de caractère Arial sera utilisée pour l'usage interne.

Arial regular abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890

Arial italic abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890

Arial bold abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890

# > 1.5 usage du logo

COTELUB est La contraction de la dénomination Communauté Territoriale Sud Luberon

Il n'y a pas de jeu entre majuscules et minuscules.

Une seule exception sera faite lors de l'écriture de l'adresse du site internet et des adresses de messagerie électronique : www.cotelub.fr contact@cotelub.fr



CoTeLub