



SOMMAIRE DE LA CHARTE DE LA VILLE DE DURBUY

Les chapitres de la charte graphique dévoilent progressivement la nouvelle identité à partir de ses caractéristiques intrinsèques vers son application sur les supports.

INTRODUCTION p. 4

- Autorisation pour utiliser et recevoir les fichiers adéquats des identités

Chapitre 1

LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ p. 5

- Les différentes versions du logo
- Les paramètres essentiels pour la reproduction des logos (couleur, taille minimale et zone de protection)
- Les interdictions
- Le placement du logo à côté d'autres identités

Chapitre 2

L'UNIVERS GRAPHIQUE p. 16

- La palette de couleurs
- Les typographies
- Les papiers peints et motifs

Chapitre 3

LES APPLICATIONS p. 23

- Les balises de création et conseils de mise en page
- La papeterie
- Les Profils de réseaux sociaux
- La signature de mail
- Autres supports potentiels

La charte graphique de la Ville de Durbuy contient les règles d'utilisation de l'identité graphique.

Son objectif est double : mettre en place une nouvelle identité visuelle mais aussi conserver, à travers le temps, une cohérence graphique et un impact visuel dans la communication.

Cette charte graphique s'adresse aux différents intervenants de la chaîne de communication et de production : services internes, graphistes, imprimeurs, partenaires et autres institutions.

En illustrant des métrarègles souples dans divers contextes, la charte graphique laisse ainsi une certaine liberté aux utilisateurs pour produire des applications graphiques et exercer leur créativité, tout en restant dans les limites d'un cadre garant de l'image de marque de la Ville de Durbuy.



Toutes les créations, les fichiers et autres contenus ont été conçus pour la communication de la Ville de Durbuy. Sans autorisation, ils ne peuvent en aucune façon être reproduits pour l'identité et la communication d'une structure tierce, publique ou privée, que ce soit sur le même territoire ou ailleurs.

Commanditaire : Ville de Durbuy

Auteur : Studio Synthèse, Liège
Les modèles dessinés qui illustrent la charte restent la propriété de Synthèse.

Crédits photographiques : © Tous droits réservés.
Nous remercions les différents photographes pour leur contribution. Les photos insérées dans la charte n'ont qu'une simple valeur d'exemple et ne peuvent être réutilisées en aucun cas.

INTRODUCTION

FICHIERS ET AUTORISATION

L'utilisation des fichiers identitaires et des visuels photographiques doivent obligatoirement recevoir l'autorisation préalable du service communication de la Ville de Durbuy.

INFORMATION ET AUTORISATION

Service communication de la Ville de Durbuy

Hôtel de Ville - Basse cour 13 - 6940 Durbuy

Xavier Fostroy

xavier.fostroy@durbuy.be

Tél : 086 219 846

UTILISATION DES FICHIERS

La charte est disponible au format PDF.

La plupart des fichiers de logos et d'autres éléments sont disponibles dans le kit de communication :

- Au format .eps (Couleurs, noir, blanc).
- Au format .png (Couleurs, noir, blanc).
- Au format .svg (Couleurs, noir, blanc).

.eps > format vectoriel PC/Mac

- Le format .EPS peut être ouvert par tous les logiciels graphiques (Illustrator, In Design, CorelDraw, Photoshop, les logiciels similaires opensource, etc.).
- Le fichier .eps est universellement utilisable et sera donc à envoyer à chaque prestataire graphique.
- Le fichier .eps est également le seul à pouvoir fournir une reproduction du logo sans perte de qualité en grand format.

.png > format compressé d'image numérique PC/Mac

- Ce fichier est une image en RVB. Il présente une grandeur limitée et donc une résolution à surveiller selon l'utilisation voulue. Il peut avoir un fond transparent.
- A utiliser pour le multimédia, pour les réseaux sociaux, pour internet et pour vos logiciels de bureautique (Word, OpenOffice, Pages) avec la fonction « insérer une image ».

.svg > format vectoriel optimisé pour le web

- Le format .SVG peut être ouvert par la plupart des logiciels vectoriels (Illustrator, CorelDraw, les logiciels similaires opensource, etc.).
- A utiliser pour le web, le multimédia ou pour vos applications de mise en page telle que, par exemple, Canva.

1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LE LOGO OFFICIEL

À usage institutionnel ou promotionnel.
Il s'agit de la version communale officielle : donc la plus souvent utilisée.
La seule variation de couleur possible du logo en positif est le noir et blanc.
Le noir est utilisé quand c'est demandé ou lorsque la technique ne permet pas une bonne reproduction des couleurs (cachet, fax, photocopie, gravure...).

LA VERSION COULEURS



LA VERSION NOIRE



LES VERSIONS NÉGATIVES

A. SUR FOND VERT FONCÉ



B. SUR FOND NOIR



C. SUR FOND VERT CLAIR



D. SUR FOND BLEU



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LE SIGNE

La seule variation de couleur possible du sigle en positif est le noir et blanc.
Le noir est utilisé quand c'est demandé ou lorsque la technique ne permet pas une bonne reproduction des couleurs (cachet, fax, photocopie, gravure...). Ne pas l'utiliser en puce de texte.

LA VERSION COULEURS



LA VERSION NOIRE



LA VERSION NÉGATIVE SUR FONDS DE COULEURS



LA VERSION NÉGATIVE SUR ROND



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LE LOGO « AVEC LE SOUTIEN DE »

Cette version sera utilisée lors de parrainage.
La seule variation de couleur possible du logo en positif est le noir et blanc.
La mention « Avec le soutien de » s'écrit toujours en noir et en minuscule dans la police de caractère Omnes Medium (ou à défaut la Noto Sans Medium), elle se place toujours devant le logo Durbuy.
C'est l'unique mention qui peut accompagner le logo Durbuy.

LA VERSION COULEURS



LA VERSION NOIRE



LA VERSION NÉGATIVE SUR FONDS DE COULEURS



LA VERSION NÉGATIVE SUR FOND NOIR



 VOIR LOGOTHÈQUE

1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LES CODES COULEURS

La composition des couleurs doit impérativement suivre les valeurs reprises ci-dessous.

Modes d'utilisation :

Pantone : utilisation pour impression en 1, 2 ou 3 couleurs

CMJN : utilisation pour impression en quadrichromie

RVB : utilisation pour le multimedia

HTML : utilisation pour le web

VINYLE : utilisation pour du lettrage adhésif découpé



Vert foncé

Pantone 554

CMJN C 90 M 35 J 70 N 30

RVB R 0 V 98 B 79

HTML # 00624F

VINYL MACal 9849-53



Vert clair

Pantone 368

CMJN C 60 M 0 J 100 N 0

RVB R 118 V 184 B 42

HTML # 76B82A

VINYL MACal 9849-54



Bleu turquoise

Pantone 319

CMJN C 70 M 0 J 30 N 0

RVB R 49 V 183 B 188

HTML # 31B7BC

VINYL MACal 9849-15



Le présent document ne peut servir pour l'étalonnage des couleurs. Pour cela, encodez les valeurs du spectre ad hoc.

1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LA TAILLE MINIMALE

Afin de ne pas nuire à la bonne lisibilité du logo, une hauteur minimale est recommandée.

L'usage autorise plusieurs façons de positionner et de mettre en valeur la baseline. D'une manière générale, il faut toujours respecter la zone de protection et la taille minimale. Idem quand le logo est inscrit dans un rectangle blanc sur fond de couleur. Le graphiste veillera toujours à la bonne lisibilité du logo et des mentions.



EXEMPLES DE DIFFÉRENTES TAILLES RÉELLES



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LA ZONE DE RESPIRATION

La zone de respiration définit l'espace minimum nécessaire autour du logo afin de le laisser « respirer » et lui donner la visibilité nécessaire à son identification. Cette zone définit le périmètre dans lequel aucun autre élément (logos, texte, forme) n'est autorisé. Elle est appliquée de la même manière pour les différentes variantes du logo.

LE DELTA

D

δ = La hauteur de la lettre D.

Le delta est reporté autour de l'empreinte, tel que ci-dessous.

L'EMPREINTE



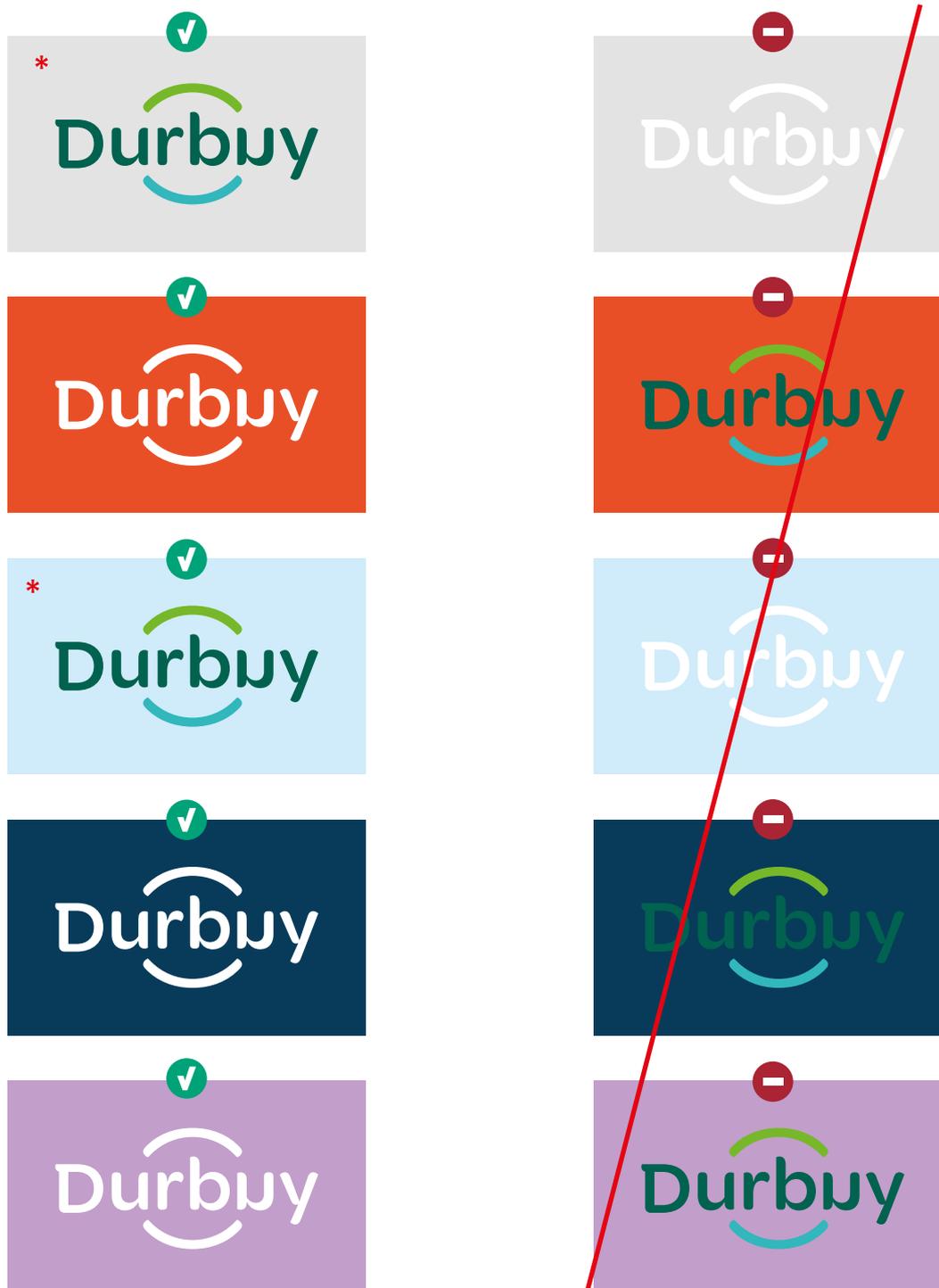
LA ZONE DE RESPIRATION



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LE COMPORTEMENT SUR FOND DE COULEUR

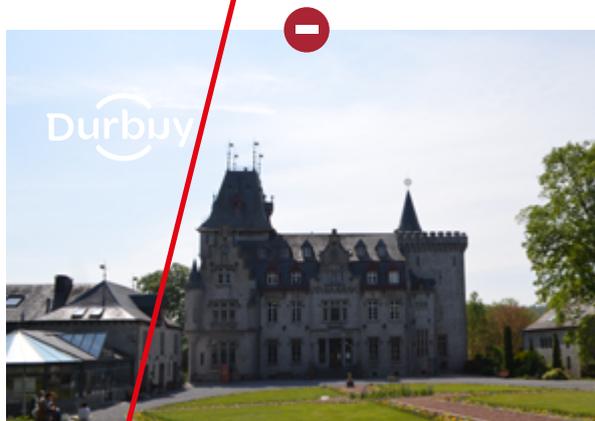
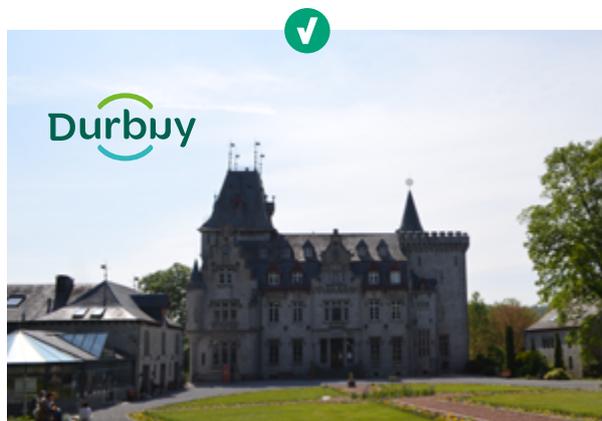
Le logo en couleurs (toutes versions confondues) sera toujours utilisé sur un fond blanc ou clair *. Sur un fond coloré vif ou foncé, le logo sera utilisé dans sa version blanche. Le logo peut être utilisé sur tous les fonds de couleurs souhaités pour autant que les critères de lisibilité et de contraste soient respectés.



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LE COMPORTEMENT SUR PHOTO

Sur photos, le logo suivra les mêmes règles de contraste que sur fonds de couleur. En fonction des usages et des arrière-plans, il sera utilisé dans sa version couleurs sur les parties claires et en blanc sur les parties foncées. Si la photo n'est pas assez contrastée pour l'usage du logo en blanc ou en couleurs, il faut créer un cartouche blanc (qui respecte la zone de respiration) sur lequel on placera le logo couleurs.



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ GÉNÉRALE

LE COMPORTEMENT AVEC D'AUTRES LOGOS

La mise en page de plusieurs logos voisins (partenaires) doit respecter une lisibilité indispensable. Les logos seront alignés de manière proportionnelle et équilibrée en respectant la taille minimale et la zone de respiration.



Sur un fond de couleur ou sur une photo, il est préférable de rassembler tous les logos sur un seul grand rectangle blanc et non de les insérer individuellement dans des cartouches blancs séparés.



Quand les logos sont utilisés en 1 couleur.



1. LES PARAMÈTRES DE L'IDENTITÉ

LES INTERDITS

MODIFICATIONS OU INVERSION DES COULEURS



DÉPLACEMENTS D'ÉLÉMENTS DU LOGO



NON-RESPECT DE LA ZONE DE RESPIRATION



DÉFORMATIONS



CHANGEMENTS DE PROPORTIONS



LE LOGO DANS DES FORMES FANTAISIES



EFFETS FANTASISTES



TOUS TYPES DE DÉGRADÉS



2. L'UNIVERS GRAPHIQUE



2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

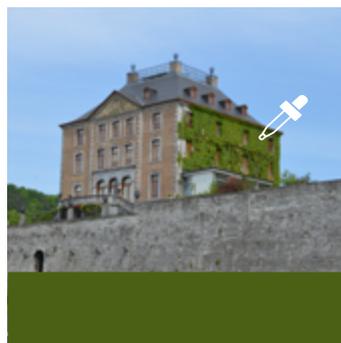
LES PALETTES DE COULEURS

Voici quelques exemples de couleurs qui peuvent aider à déterminer des rubriques, à mettre en avant une information, etc. Selon l'environnement, on utilisera plutôt la palette chaude ou la palette froide. Ces couleurs peuvent être tramées à 50%, 25%, etc. Ces palettes sont non exhaustives mais il faut s'en inspirer au maximum.

COULEURS PRINCIPALES



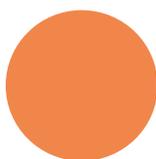
PIPETTE



PALETTE DE COULEURS SECONDAIRES POUR LA MISE EN PAGE



CMYK 0/20/95/0
RVB 255/255/0
HTML # FFCD00



CMYK 0/57/73/0
RVB 241/134/75
HTML # F1864B



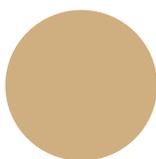
CMYK 0/80/89/0
RVB 233/78/38
HTML # E94E26



CMYK 24/82/0/0
RVB 196/74/149
HTML # C44A95



CMYK 10/15/15/30
RVB 181/171/168
HTML # B5ABA8



CMYK 10/25/50/15
RVB 207/175/127
HTML # CFAF7F



CMYK 40/0/0/0
RVB 161/218/248
HTML # A1DAF8



CMYK 100/60/10/20
RVB 0/79/137
HTML # 004F89

2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

LA TYPOGRAPHIE CORPORATE NOTO SANS

Pour tous les documents produits par le service communication de la Ville de Durbuy, nous proposons pour les titres et les mises en exergue de texte, la police de caractère Noto. Elle est libre de droit et téléchargeable sur le site google font : <https://fonts.google.com/noto/specimen/Noto+Sans>

Noto Sans

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
(!?,;,><&%#/_*ùèéàç@€\$:-)

Noto Sans Thin

Noto Sans Thin Italic

Noto Sans ExtraLight

Noto Sans ExtraLight Italic

Noto Sans Light

Noto Sans Light Italic

Noto Sans Regular

Noto Sans Italic

Noto Sans Medium

Noto Sans Medium Italic

Noto Sans SemiBold

Noto Sans SemiBold Italic

Noto Sans Bold

Noto Sans Bold Italic

Noto Sans ExtraBold

Noto Sans ExtraBold Italic

Noto Sans Black

Noto Sans Black Italic

2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

LA TYPOGRAPHIE ADMINISTRATIVE

Pour les documents administratifs des autres services, nous préconisons la police Calibri pour tous les textes de labeur.

Calibri

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
0123456789
(!?.:;><&%#/_*ùèéàç@€\$:-)

Calibri Light

Calibri Light Italic

Calibri Regular

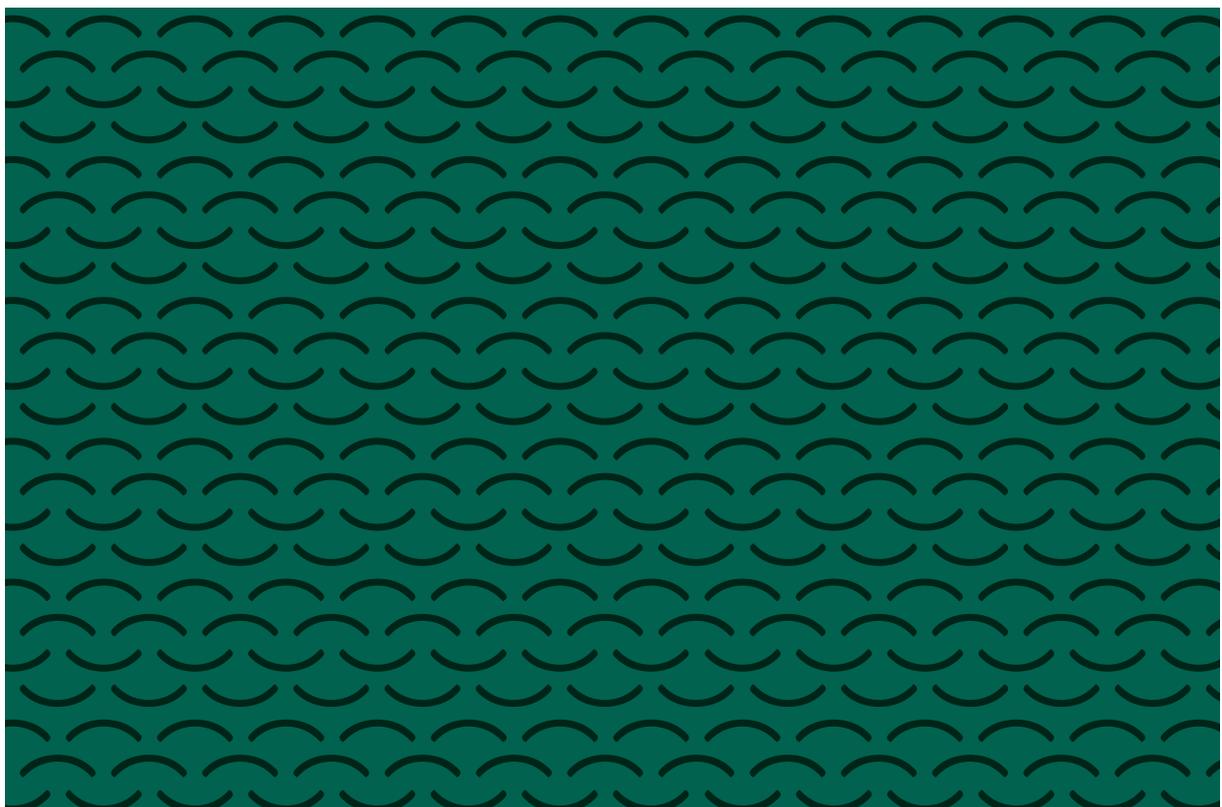
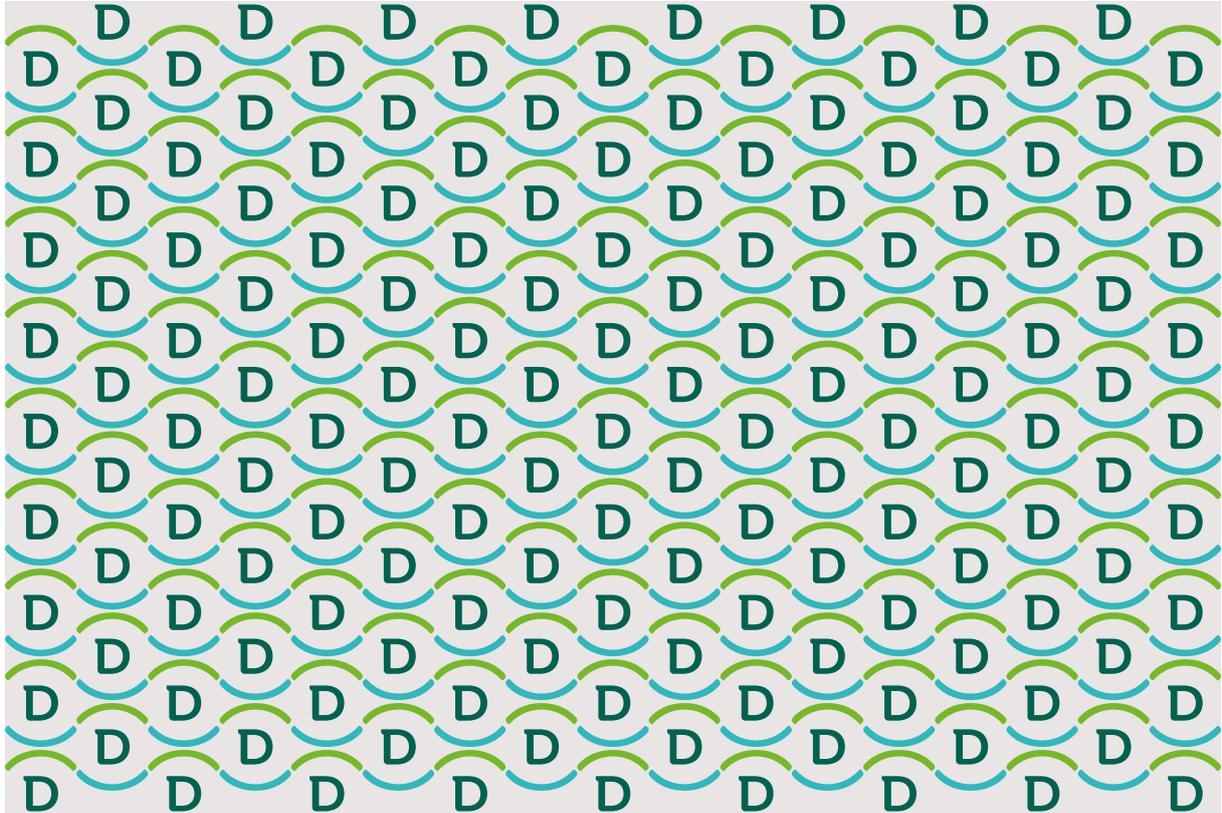
Calibri Italic

Calibri Bold

Calibri Bold Italic

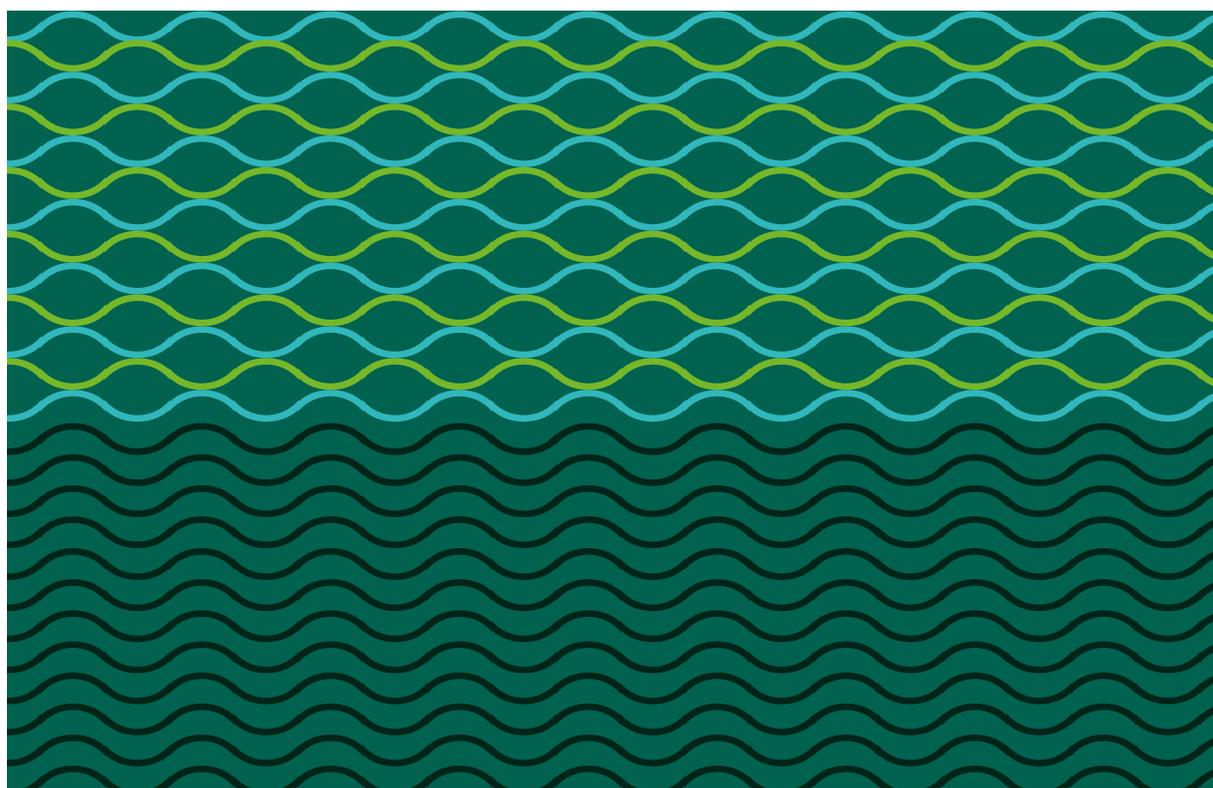
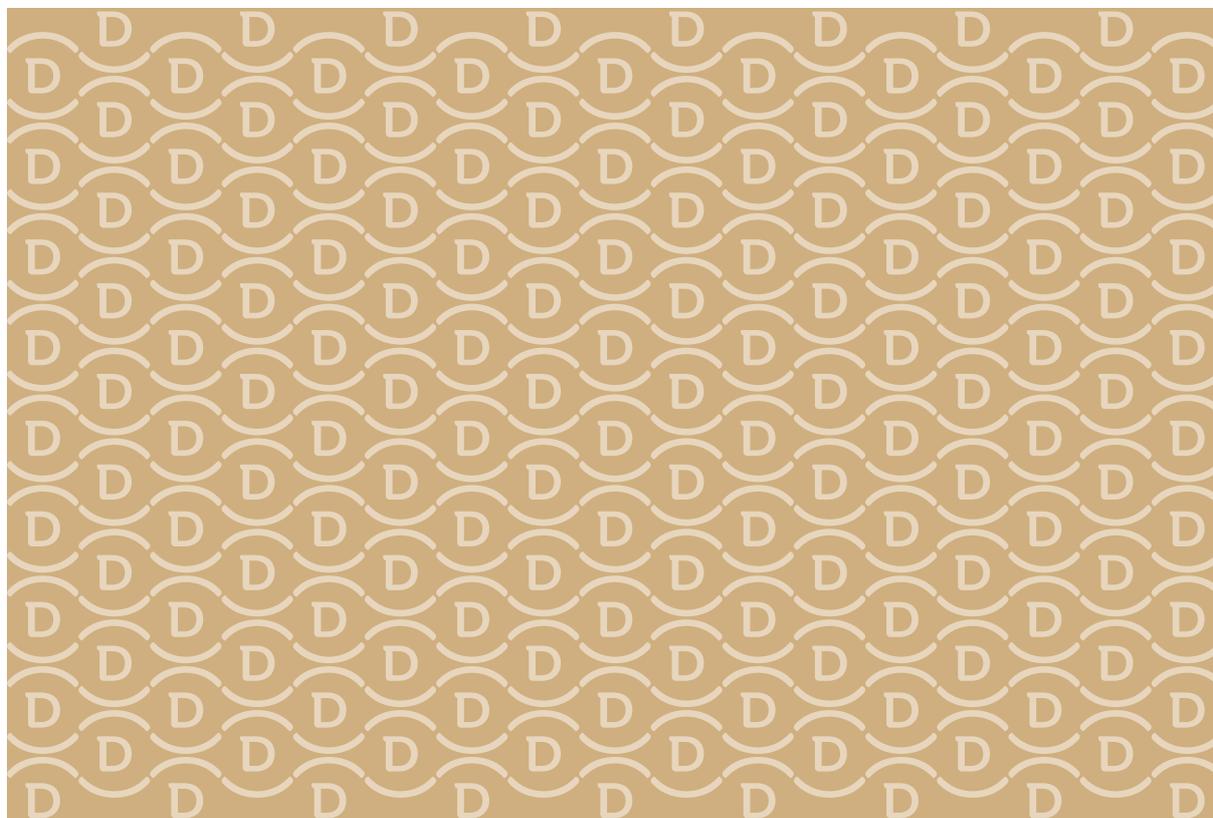
2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

LES PAPIERS PEINTS



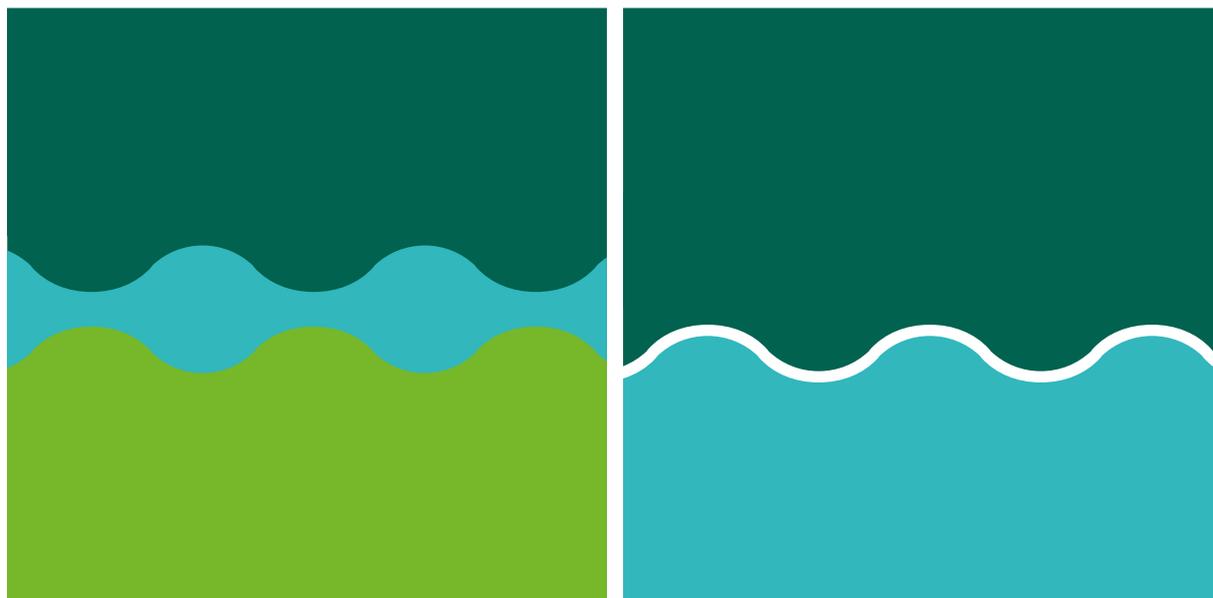
2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

LES PAPIERS PEINTS



2. L'UNIVERS GRAPHIQUE

LES VAGUES



3. LES APPLICATIONS



3. LES APPLICATIONS

BALISES DE CRÉATIONS ET CONSEILS DE MISE EN PAGE

Cette charte graphique a été conçue pour être appliquée avec une marge de liberté en proposant des méta-règles souples et en envisageant un maximum de contextes d'application. L'objectif est de conserver une cohérence dans les réalisations graphiques et d'identifier facilement la ville de Durbuy.

Concernant l'application sur les supports

Ce chapitre vous présente des exemples d'application du logo et de sa ligne graphique sur différents supports. En analysant chaque situation, vous comprenez facilement les principes de mise en page pour d'autres supports : placement, dimensionnement, alignement, colorisation, aération, etc.

Concernant les éléments identitaires

Il n'est pas autorisé de cumuler exagérément les caractères identitaires (logo, signe, arrondis, vagues, etc.) sur un seul support ou une page. Sinon le risque est d'alourdir et de banaliser l'image de marque qui s'en retrouve ainsi déforcée. La règle est de se limiter à 2 ou 3 éléments maximum sur le support ou la page. Soyez frugal !

Concernant l'utilisation des photos

- Il est interdit de placer des photos tramées (opacité partielle) en fond avec du texte par-dessus.
- Il est interdit de placer des photos dans des formes complexes.
- Il est recommandé d'utiliser moins de visuels mais en plus grand format (privilégier la qualité à la quantité).

Concernant la mise en page

- Il est recommandé de laisser respirer les contenus en ne réduisant pas les espaces vides. La clarté, la sobriété et la simplicité du graphisme permettent d'augmenter l'impact de la communication.
- Il est important de respecter l'aire de respiration des logos et leur taille minimale.
- Dans la mise en page, vous pouvez utiliser des aplats de couleurs sous forme de bloc rectangulaire. Ils permettent d'identifier facilement la communication de Durbuy. La surface peut varier en fonction des besoins. Ces blocs se colorient en fonction de la palette choisie et de l'environnement graphique du document (couleur dominante, photo...). Ils peuvent mettre en valeur le logo ou du texte. A ne pas utiliser systématiquement mais bien de manière pertinente.

Concernant les couleurs

- La palette chromatique comporte 2 niveaux : les couleurs principales vertes et bleu et la palette de couleurs secondaires. A priori, ces palettes suffisent pour la communication mais il est bien sûr possible d'introduire d'autres couleurs, pour autant qu'elles soient assorties.
- Le choix des couleurs est aussi décidé en fonction de la teinte globale du visuel. S'il fallait en créer d'autres, veillez à utiliser des couleurs assorties aux photos ou illustrations.
- Il est déconseillé d'utiliser les dégradés sur des fonds de couleurs.
- Le logo en couleurs est utilisé vert foncé, vert clair et bleu dans sa version positive et en blanc dans sa version négative. Pas d'autres possibilités.

3. LES APPLICATIONS

LES ENVELOPPES BLANCHES

La typo utilisée pour les coordonnées est la Noto Sans.
Sur les enveloppes blanches, le logo sera imprimé en couleurs avec les coordonnées en noir.



Hôtel de Ville
Basse Cour 13 • 6940 Durbuy
www.durbuy.be



Hôtel de Ville
Basse Cour 13 • 6940 Durbuy
www.durbuy.be

3. LES APPLICATIONS

LES ENVELOPPES BRUNES

La typo utilisée pour les coordonnées est la Noto Sans.
Sur les enveloppes brunes, le logo et les coordonnées seront imprimés en noir.



Hôtel de Ville
Basse Cour 13 • 6940 Durbuy

www.durbuy.be

3. LES APPLICATIONS

LES EN-TETES

La typo utilisée pour les coordonnées est la Noto Sans.



Hôtel de Ville • Basse Cour, 13 • 6940 Durbuy - Tél : 086 00 00 00 - info@durbuy.be - www.durbuy.be

3. LES APPLICATIONS

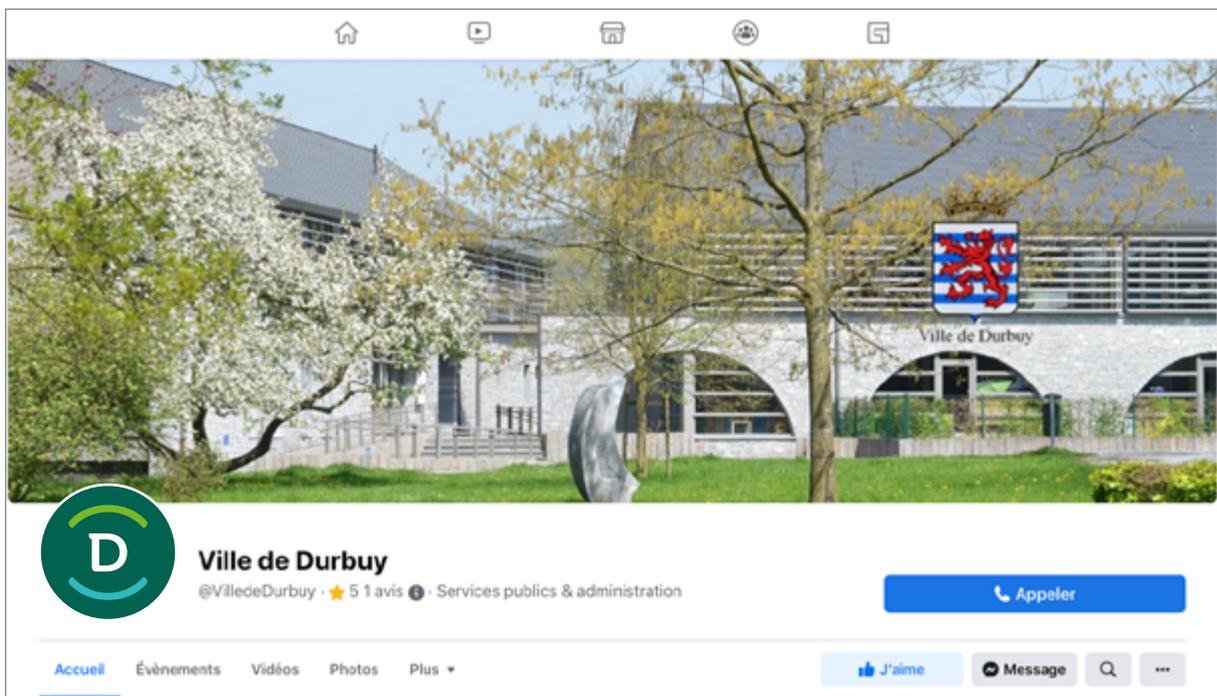
LES CARTES DE VISITE



3. LES APPLICATIONS

PROFILS DE RÉSEAUX SOCIAUX

Pour les profils des réseaux sociaux, nous utiliserons toujours le signe. Il peut être utilisé sur fond blanc ou sur fond de couleur.



 VOIR KIT DE REPRODUCTION

3. LES APPLICATIONS

LA SIGNATURE DE MAIL

Pour la signature des courriels dans les logiciels dédiés, nous utiliserons la typo Calibri.



Prénom NOM

Fonction

Ville de Durbuy

Hôtel de ville - Basse Cour, 13 - 6940 Barvaux sur Ourthe

Tél. : 086 XX XX XX

À : |

Cc :

Cci :

Objet :

De :



Prénom NOM
Fonction
Ville de Durbuy
Hôtel de ville - Basse Cour, 13 - 6940 Barvaux sur Ourthe
Tél. : 086 XX XX XX

3. LES APPLICATIONS

BULLETIN COMMUNAL

Exemple de couverture pour le bulletin communal.



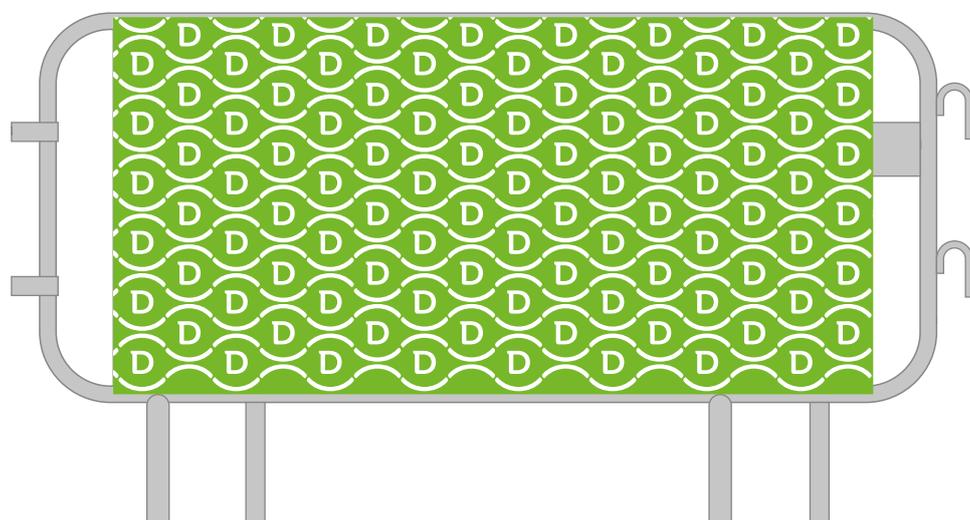
3. LES APPLICATIONS

FARDE À RABATS



3. LES APPLICATIONS

BARRIÈRES NADAR



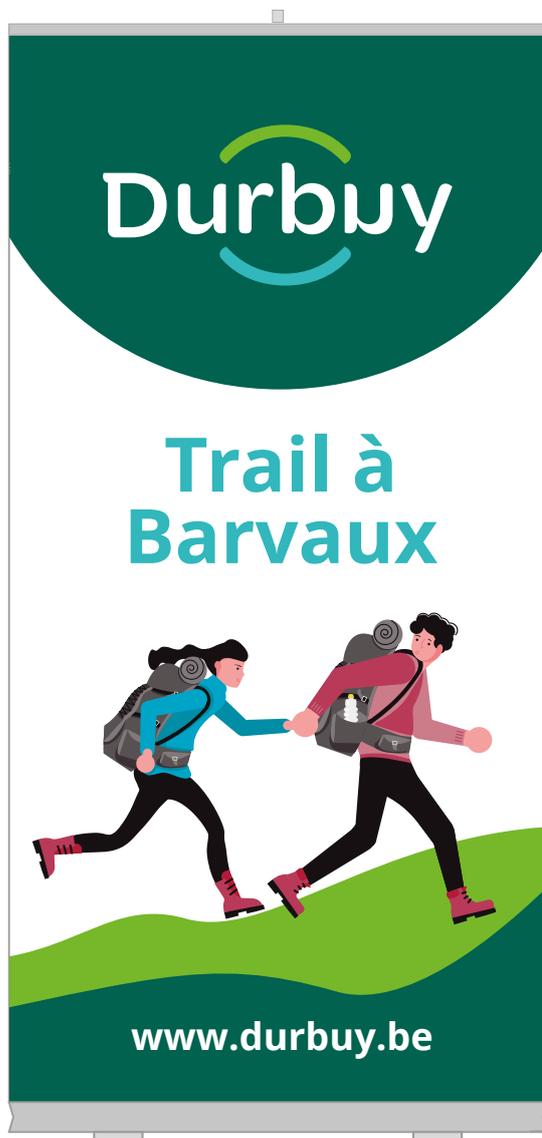
3. LES APPLICATIONS

BEACH-FLAG ET BANNIÈRE



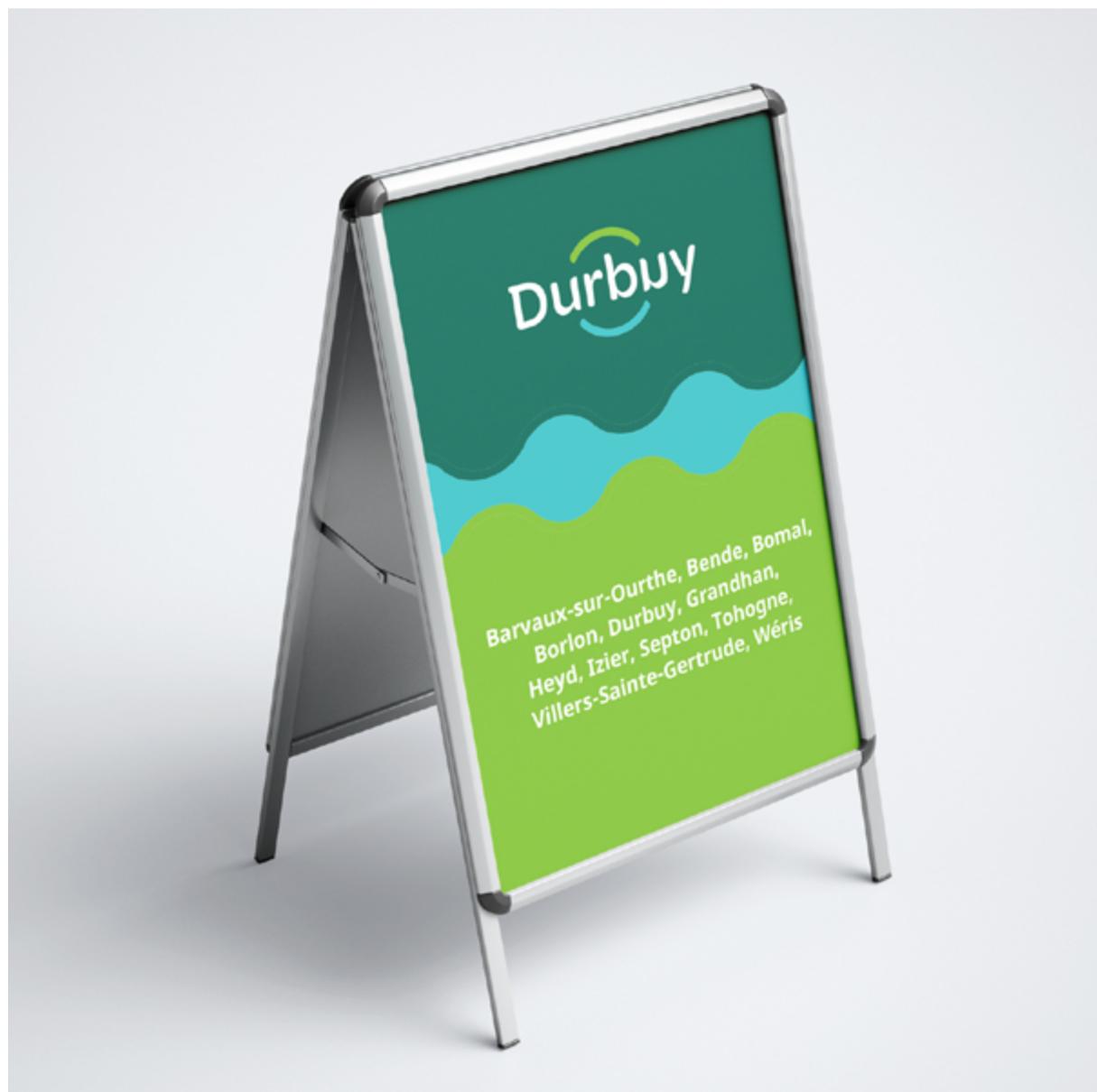
3. LES APPLICATIONS

ROLLUPS



3. LES APPLICATIONS

CHEVALET



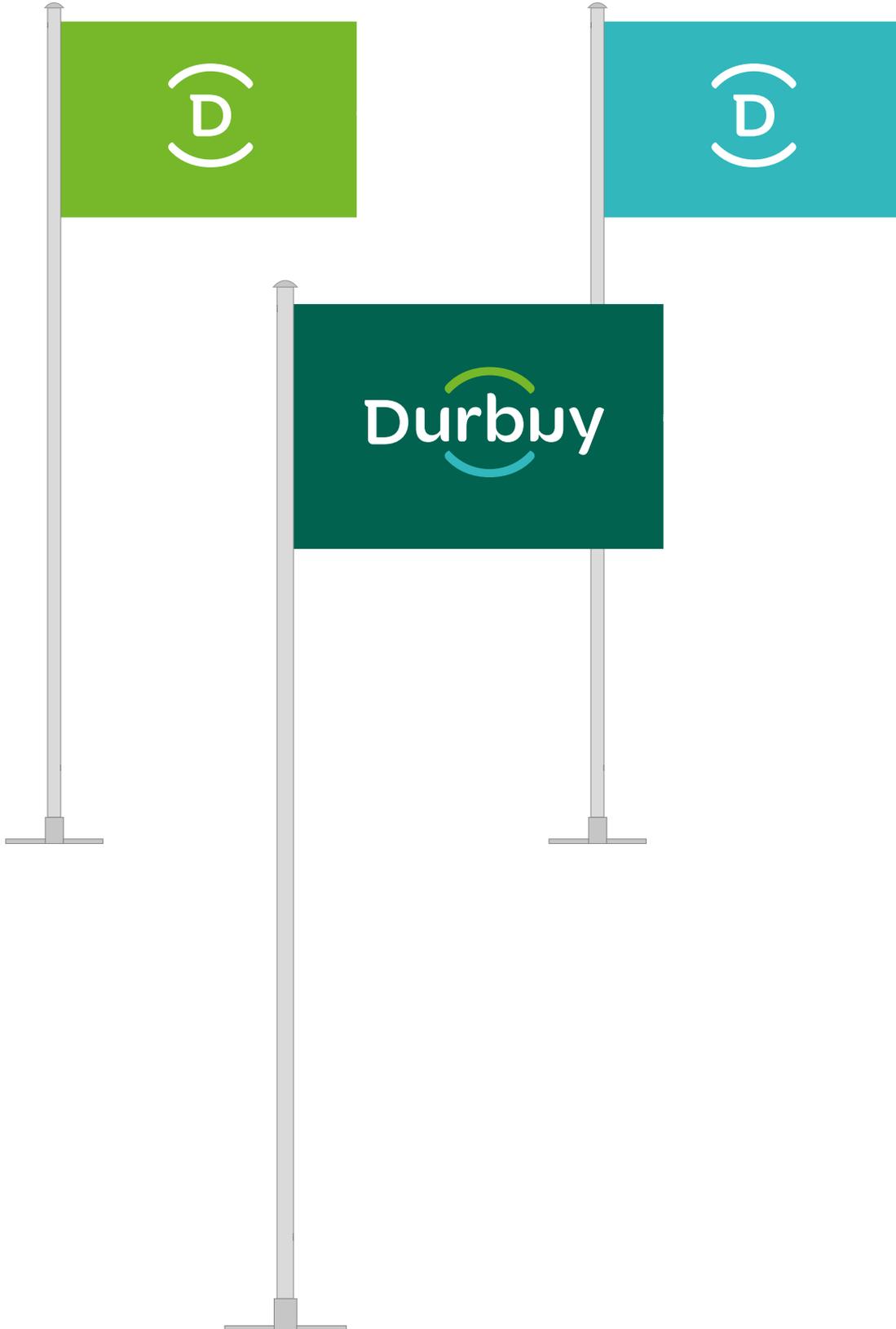
3. LES APPLICATIONS

TONNELLE



3. LES APPLICATIONS

DRAPEAUX



3. LES APPLICATIONS

TEE-SHIRTS



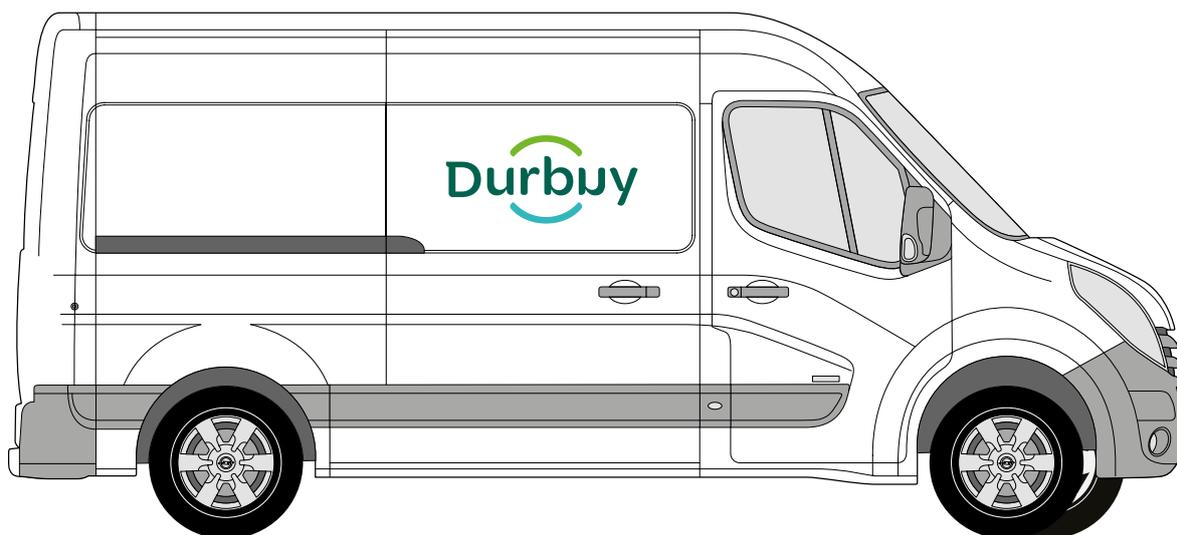
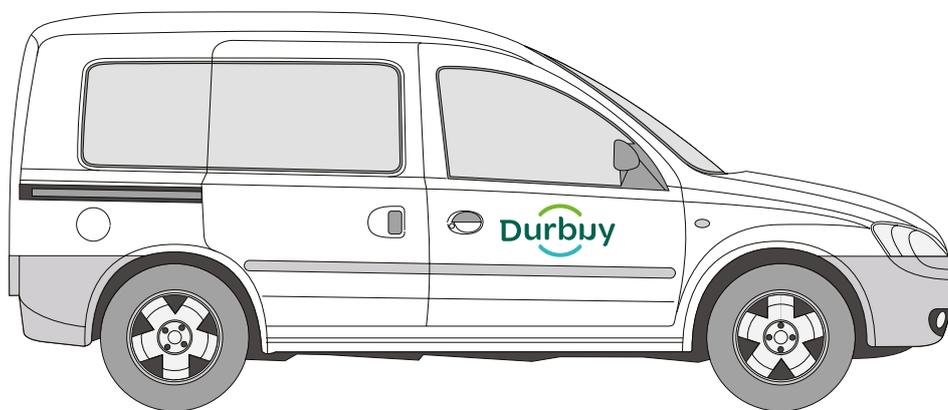
3. LES APPLICATIONS

VÉHICULE ET VÊTEMENTS DE TRAVAIL



3. LES APPLICATIONS

VÉHICULES BLANCS



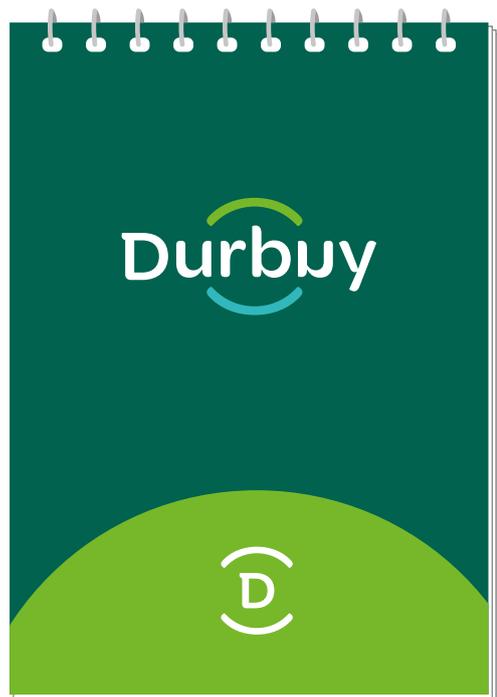
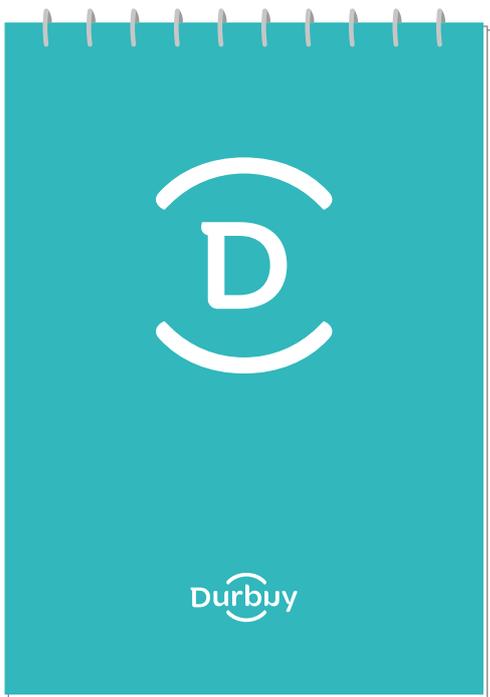
3. LES APPLICATIONS

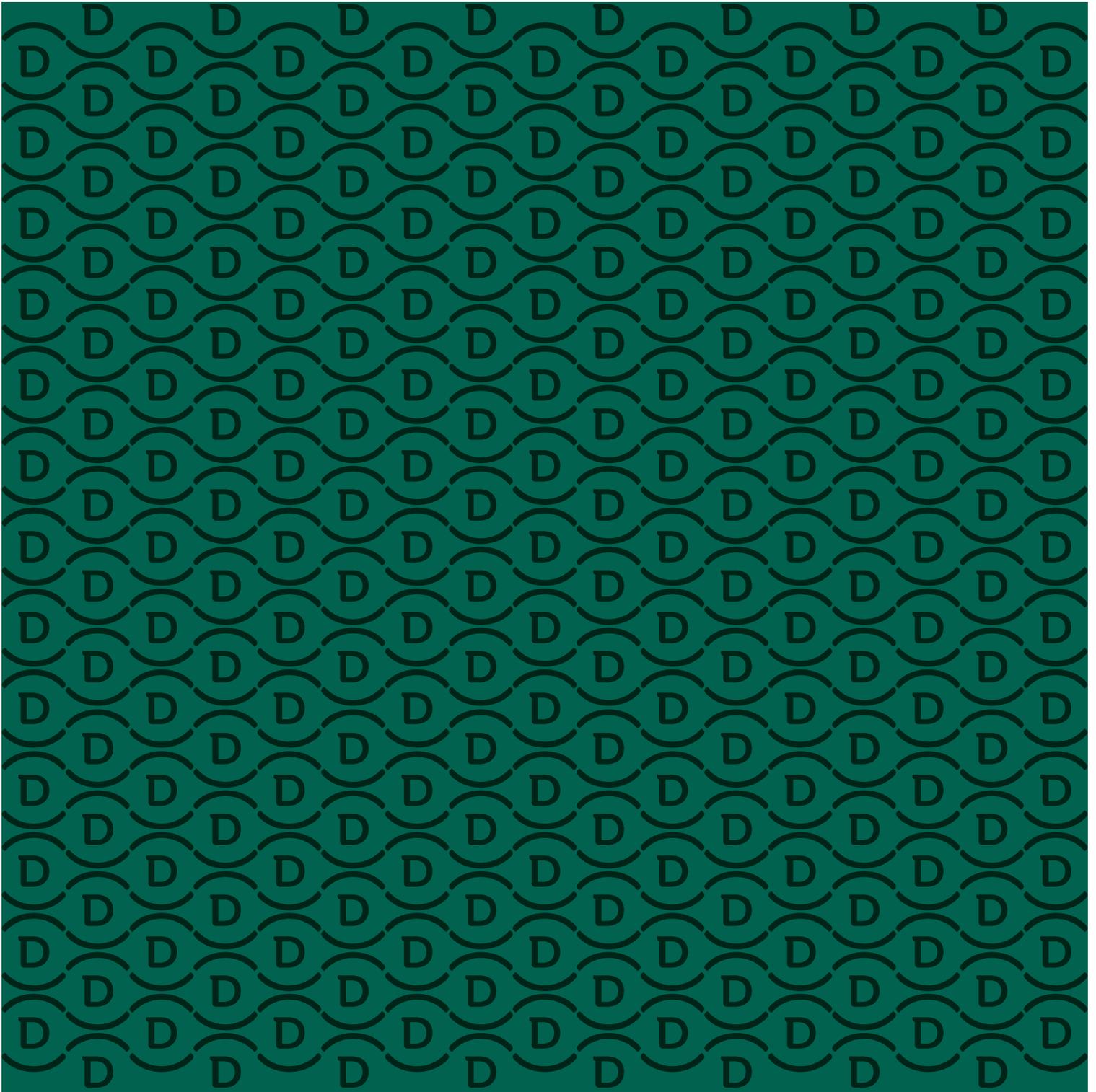
OBJETS



3. LES APPLICATIONS

CARNETS





www.durbuy.be