

Structurer les
connaissances




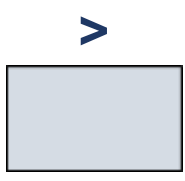
Charte graphique

CYCLE 4

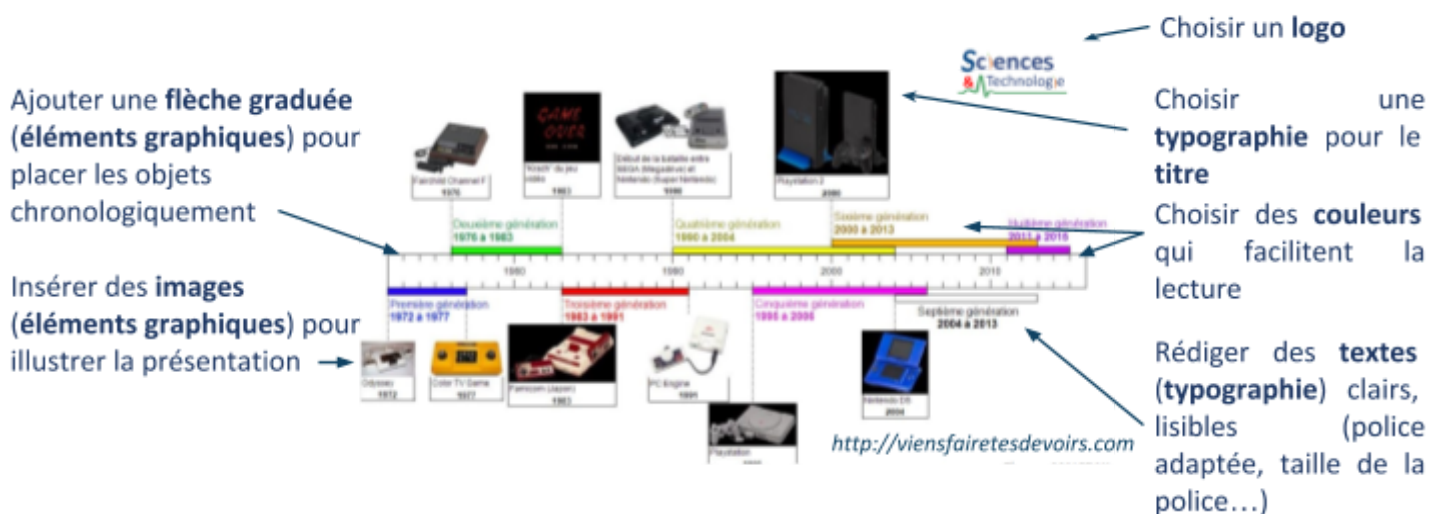
> » Début de cycle
» Milieu de cycle
» Fin de cycle

Pour **faciliter** la lecture d'un document multimédia, il est nécessaire de **suivre** une **charte graphique**

- Elle définit l'ensemble des **règles graphiques** à appliquer sur le **document** et est constituée de **plusieurs parties**. Par exemple dans un document de présentation, nous retrouvons:

Des logos	Des typographies	Des couleurs	Des éléments graphiques
	Introduction Police=Arial Taille=14 Gras	Nuancier de 2 bleus  Rouge (titre) 	

- Pour réaliser une **charte graphique** qui présente l'évolution d'un objet technique, il faut :



Exemple d'une charte graphique pour l'évolution des jeux vidéos

La **charte graphique** est l'ensemble des **choix** faits pour **faciliter** la **présentation** d'un **document** sur l'évolution des objets techniques par exemple. La charte graphique définit : le **logo**, la **typographie** (police, taille des caractères), les **couleurs** et les **éléments graphiques** (photos, formes, fond écran...).