



Identité visuelle

Joseph Diaz



À propos de l'auteur

Joseph Diaz a grandi dans une entreprise familiale de signalétique située à Pontiac, en Illinois. Il a créé ses premiers logos pendant ses études secondaires et conçoit désormais des enseignes de manière professionnelle depuis plus de 10 ans. Son entreprise familiale, Diaz Sign Art, s'emploie à développer des concepts graphiques uniques qui contribuent à l'identité et à la reconnaissance des marques et favorisent l'essor des entreprises. CorelDRAW fait partie du paysage de l'entreprise familiale depuis 1992, date à laquelle ils ont commencé à exploiter des ordinateurs pour la conception graphique. Joseph a été nommé maître de CorelDRAW et a remporté le grand prix lors de l'édition 2011 du concours international de design CorelDRAW. Consultez son site Web à l'adresse diazsignart.com.

Identité visuelle

La plupart des clients font appel à moi pour la conception de leurs logos, mais de temps en temps, j'ai l'occasion de participer au développement d'une marque. Quelle est la différence ? Eh bien, un logo est un repère visuel, un élément utilisé en marketing pour identifier une entreprise ou une organisation. La marque est bien plus que cela. La marque est le résultat de la stratégie globale d'une entreprise en matière de publicité et de marketing, et représente également l'opinion et la réaction émotionnelle qu'elle induit chez les consommateurs et les clients.

En tant que concepteur graphique, je peux seulement aider mes clients à développer une partie de leur marque. Je ne peux pas créer la marque elle-même puisque je ne maîtrise en rien la plupart des éléments qui en font ce qu'elle est, notamment la qualité du service fourni, la réputation, l'accueil, etc. Je me concentre donc sur ce que je peux contrôler, et ce que je peux faire, c'est créer une représentation visuelle et une ambiance propres à cette entreprise ou organisation (Figure 1).

Pour créer une marque, je commence souvent par le logo, puisque celui-ci deviendra la base visuelle de cette marque. Ainsi, après avoir pris le temps de découvrir mes clients et de connaître un peu mieux leur entreprise, je commence à travailler sur certains concepts.



Figure 1 : Le logo Arcadia sur divers documents marketing

Pour ce didacticiel, j'ai pensé qu'il serait amusant d'examiner comment j'ai créé l'identité « Arcadia Games and Grill ». Arcadia est un lieu formidable pour se détendre, tout à la fois un restaurant, un

bar pour amateurs d'événements sportifs et une salle d'arcade. J'ai présenté de nombreuses idées, mais un concept s'est largement imposé. L'image représentait un guerrier arcadien tenant dans ses mains un joystick. Il m'a semblé que le fait de jouer sur le nom et la représentation visuelle des jeux vidéos à travers l'image du joystick était parfaitement adapté pour cette entreprise.

J'ai commencé par un simple dessin au crayon (Figure 2). Le dessin était grossier et les proportions n'étaient pas respectées mais pour commencer, c'était suffisant.



Figure 2 : Croquis au crayon

J'ai ensuite ouvert CorelDRAW et créé un nouveau fichier en utilisant un fond sombre. Je savais qu'un fond sombre fonctionnerait parfaitement sur bon nombre de supports marketing, par exemple sur les enseignes, les cartes de menu et la publicité sur véhicule. Je voulais que les ombres de la silhouette du guerrier se fondent dans l'arrière-plan et que les zones claires et les tons moyens ressortent de façon lumineuse et colorée. Je savais aussi que je pouvais créer une autre version du logo adaptée aux fonds clairs.

Pour le fond sombre, j'ai créé un vaste rectangle gris foncé à l'aide de l'outil **Rectangle** (F6) et j'ai appliqué un ton de gris en cliquant sur un échantillon dans la palette de couleurs.

J'ai ensuite inséré le dessin au crayon dans CorelDRAW en sélectionnant **Fichier ▶ Acquérir une image**, puis en utilisant les commandes du scanner pour le numériser. Une fois l'image numérisée, je l'ai placée sur le rectangle gris foncé. L'image numérisée toujours sélectionnée, j'ai cliqué sur l'outil **Transparence**  dans la boîte à outils. La barre de propriétés a alors affiché les commandes de l'outil **Transparence**. Dans la zone de liste **Mode Fusion**, j'ai sélectionné **Soustraire** afin de retirer le fond blanc du croquis. Il ne me restait alors plus que mes lignes de crayon noires sur le fond gris foncé (Figure 3). Pour verrouiller le fond rectangulaire et le croquis, j'ai alors sélectionné

ces deux objets, puis cliqué avec le bouton droit pour choisir **Verrouiller l'objet**. J'étais ainsi certain de pouvoir continuer sans sélectionner accidentellement les objets de l'arrière-plan.



Figure 3 : Superposition des lignes de crayon noires sur fond sombre après retrait du fond blanc

À l'aide de l'outil **Sélecteur** , j'ai cliqué sur la zone blanche ouverte de la page pour tout désélectionner. J'ai ensuite cliqué avec le bouton droit sur la couleur blanche dans la palette de couleurs. Lorsqu'un objet est sélectionné, un clic avec le bouton droit permet d'appliquer la couleur au contour de l'objet, tandis qu'un clic avec le bouton gauche applique la couleur à la surface de l'objet. Comme dans mon cas aucun objet n'était sélectionné, la boîte de dialogue **Modifier les paramètres par défaut du document** s'est alors affichée. Les paramètres de cette boîte de dialogue définissent le style par défaut des nouveaux objets. J'ai vérifié que la case **Graphique** était cochée, puis j'ai cliqué sur **OK** pour définir la couleur de contour par défaut sur le blanc. Au besoin, la même procédure me permettait de la redéfinir facilement sur le noir.

Venait alors la partie la plus amusante : le tracé des formes vectorielles. Plus souple, un logo vectoriel convient mieux pour tous les aspects d'une marque. Selon votre maîtrise de CorelDRAW et des techniques que vous avez pu développer avec le temps, de nombreuses approches permettent d'aborder l'étape suivante. En ce qui me concerne, j'aime utiliser l'outil **Main levée**  pour « dégrossir » les formes avant de rajouter les détails nécessaires.

L'outil **Main levée** fonctionne de différentes manières. Vous pouvez vous contenter de le faire glisser pour tracer des lignes courbes à la volée. Je préfère généralement commencer par tracer des lignes droites. Je préfère cette méthode, car je peux ainsi tracer des lignes très rapidement, puis affiner chaque forme avec précision. Dans ce cas précis, j'ai tracé des lignes droites en suivant les contours du croquis. Il m'a alors suffi de cliquer, de relâcher le bouton de la souris, d'étirer une ligne droite, puis de cliquer à nouveau pour la terminer. Je commençais ensuite la ligne suivante là où la première ligne se terminait. Après avoir tracé les segments de liaison tout autour de la forme,

j'ai finalement cliqué sur le point de départ de la première ligne créée pour fermer la forme (Figure 4). Il est indispensable de fermer la forme pour pouvoir ensuite la remplir.



Figure 4 : Création de formes vectorielles à l'aide de l'outil **Main levée**

J'ai ensuite courbé les lignes droites. J'ai sélectionné la forme, cliqué sur l'outil **Forme** , puis sur le bouton **Sélectionner tous les nœuds** dans la barre de propriétés avant de cliquer sur le bouton **Convertir en courbes**. Je pouvais alors cliquer n'importe où sur une ligne et l'étirer pour lui donner la courbe désirée, ou encore sélectionner un point nodal et utiliser ses poignées pour obtenir la courbe désirée (Figure 5).



Figure 5 : Conversion des lignes droites en courbes

J'ai utilisé la même technique pour créer toutes les formes de ce logo. Vous remarquerez que les formes ne suivent pas tout à fait le croquis original (Figure 6). Comme je l'ai dit tout à l'heure, les proportions d'origine n'étaient pas vraiment exactes, mais ce n'est pas un problème. Il suffit de faire quelques essais et d'apporter de légères modifications, l'une après l'autre, jusqu'à obtenir l'aspect désiré.



Figure 6 : Ajout d'autres formes au logo

À l'aide de l'outil **Sélecteur** , j'ai sélectionné toutes les formes, puis j'ai cliqué sur le bouton **Regrouper les objets** dans la barre de propriétés (**Ctrl + G**) pour les regrouper. J'ai ensuite sélectionné une couleur gris clair dans la palette afin de remplir les formes, puis j'ai supprimé le contour blanc en cliquant avec le bouton droit sur l'échantillon blanc doté du « X » en haut de la palette (Figure 7).



Figure 7 : Remplissage des formes en gris clair et suppression du contour blanc

J'ai ensuite créé les formes restantes du logo, en utilisant cette fois un gris intermédiaire plutôt qu'un gris clair. Une fois l'opération terminée, j'ai supprimé le croquis. Pour ce faire, j'ai cliqué sur le fond avec le bouton droit pour sélectionner **Déverrouiller l'objet**. Une fois les objets de l'arrière-plan déverrouillés, j'ai sélectionné le croquis et cliqué sur le bouton **Supprimer**. Je disposais alors d'une version du logo en niveaux de gris (Figure 8).



Figure 8 : Version du logo en niveaux de gris

Une fois l'illustration du logo terminée, il était alors temps de créer le type et le texte du logo. Comme je voulais donner une touche grecque afin de rester dans le thème, j'ai opté pour un lettrage grec traditionnel gravé dans la pierre. Des tonnes de polices correspondaient à l'aspect recherché, mais j'ai tout de même choisi de créer ma propre police. La plupart des grandes entreprises n'utilisent pas de polices standard et préfèrent en créer une qui soit unique, car une police qui se distingue contribue à la reconnaissance de la marque.

Pour commencer, j'ai tapé le nom de l'entreprise dans une police de base telle qu'Arial. À l'aide de l'outil **Texte** , j'ai cliqué sur le fond et j'ai tapé « ARCADIA ». Après avoir sélectionné le texte, j'ai cliqué sur l'outil **Forme** . À ce stade, deux poignées (une de chaque côté du texte) me permettaient d'ajuster le crénage du mot. J'ai alors fait glisser la poignée droite vers l'extérieur. Lorsque je personnalise du texte, j'aime avoir suffisamment d'espace autour des lettres pour qu'elles n'interfèrent pas les unes avec les autres pendant que je travaille. Il me suffit ensuite de réduire l'espace entre les lettres.

J'ai appliqué une surface noire au texte, puis je l'ai verrouillé pour pouvoir travailler sur les lettres et les utiliser comme référence sans pouvoir les sélectionner ni les déplacer accidentellement. Je voulais que la nuance de couleur des éléments du texte soit similaire à celle du fond pour que leur contraste suffise à me guider sans pour autant dominer les nouvelles formes que je serai ensuite amené à ajouter par dessus (Figure 9).



Figure 9 : Ajout de texte

Ensuite, j'ai créé un modèle de police, un modèle que je pourrais utiliser pour définir la largeur des lignes composant le lettrage, ainsi que l'emplacement de l'effet de biseau. Les effets de biseau créent une illusion de texte tridimensionnel flottant au-dessus de la surface. S'il est facile d'appliquer automatiquement des effets de biseau bitmap, la plupart des logiciels de graphisme

existants ne gèrent pas très bien les effets de biseau vectoriels. Avec CorelDRAW, je peux personnaliser des effets de biseau vectoriels manuellement.

À l'aide de l'outil **Rectangle** , j'ai créé un rectangle de la largeur désirée pour les lignes de mes lettres. J'ai ensuite tracé une ligne verticale avec l'outil **Main levée**  pour diviser ce rectangle en deux. Avec l'outil **Sélecteur** , j'ai sélectionné cette ligne, dont j'ai modifié sa couleur en cliquant avec le bouton droit sur l'échantillon rouge dans la palette de couleurs (Figure 10). Cette ligne est un simple repère destiné à être supprimé à la fin. J'ai alors regroupé le rectangle et la ligne (**Ctrl + G**).

En matière de repères, les fonctions intégrées à CorelDRAW sont vraiment géniales pour un tel travail. Vous remarquerez les règles situées en haut et à gauche de l'espace de travail. Pour créer un repère horizontal, il vous suffit de cliquer sur la règle supérieure et de faire glisser le repère sur votre espace de travail. Ces repères m'ont aidé à disposer ensuite les différents éléments lors des quelques étapes suivantes.

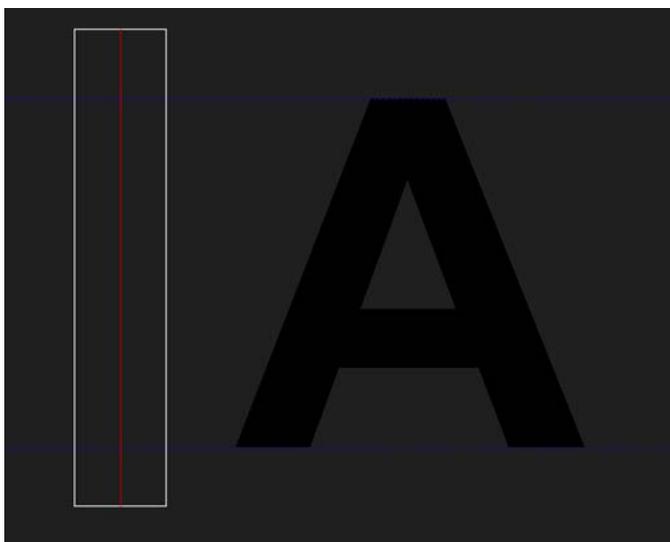


Figure 10 : Création d'un rectangle définissant la largeur des lignes au sein de chaque lettre

J'ai ensuite dupliqué le rectangle (**Ctrl + D**) à deux reprises pour en créer trois, que j'utiliserai pour créer la lettre « A ». À l'aide de l'outil **Sélecteur** , j'ai cliqué deux fois sur l'un des rectangles pour afficher les poignées de rotation. Je pouvais alors utiliser ces poignées pour faire pivoter le rectangle. J'ai alors déplacé et fait pivoter les formes jusqu'à obtenir ce qui allait devenir la lettre « A » (Figure 11).

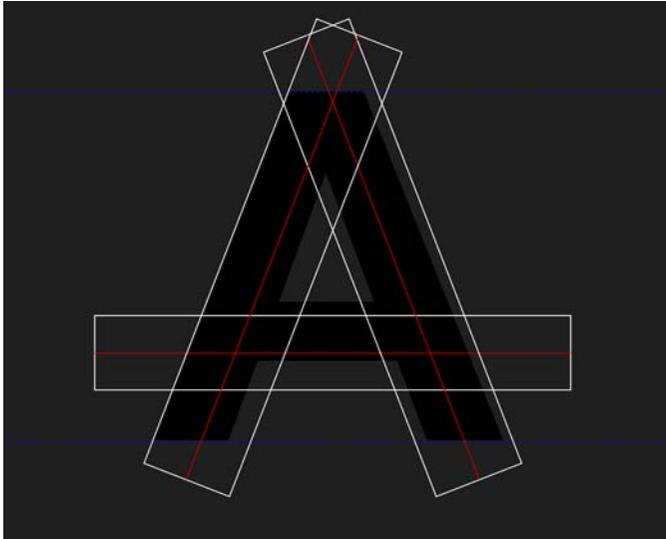


Figure 11 : Déplacement et rotation des rectangles pour créer la lettre « A »

À ce stade, j'ai commencé à penser au futur aspect de l'effet de biseau. Il est parfois plus facile de représenter visuellement la source lumineuse afin de bien voir comment elle interagirait avec la lettre si le texte était vraiment en trois dimensions. J'ai aussi ajouté quelques lignes rouges supplémentaires afin de les utiliser comme repères lors de la création des autres lettres (Figure 12). J'ai ensuite coloré en rouge les repères restants (Figure 13).

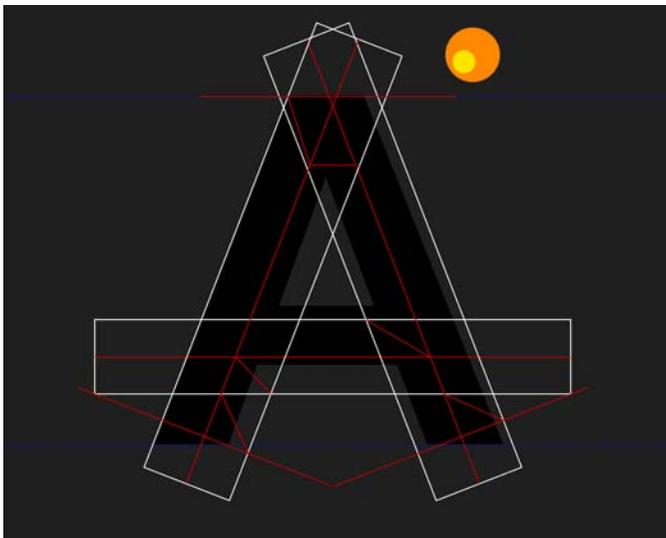


Figure 12 : Ajout d'une source lumineuse et d'autres lignes rouges devant servir de repères

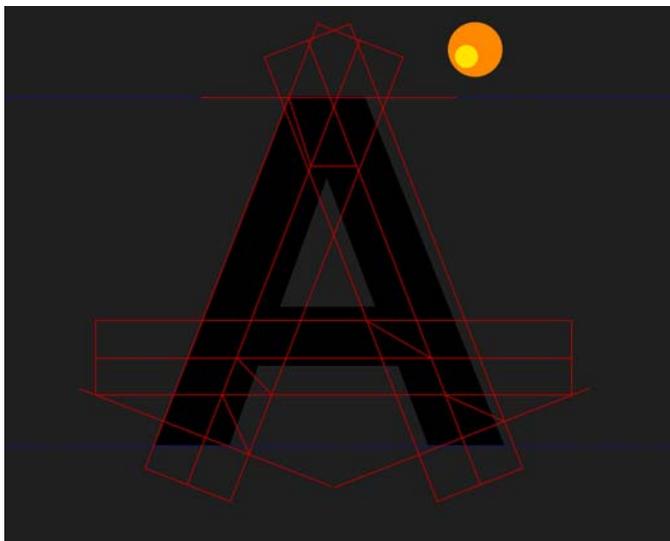


Figure 13 : Coloration en rouge des repères restants

À l'aide de l'outil **Main levée** , j'ai alors créé les formes qui, au final, composeront ma lettre. Une fois l'opération terminée, tous les éléments rouges devront être supprimés. J'ai également vérifié que la fonction **Objets magnétiques** était activée (**Affichage ▶ Magnétiser ▶ Objets**) pour qu'à mesure de leur création, les lignes droites s'alignent automatiquement sur les points ou les intersections des lignes rouges (Figure 14).

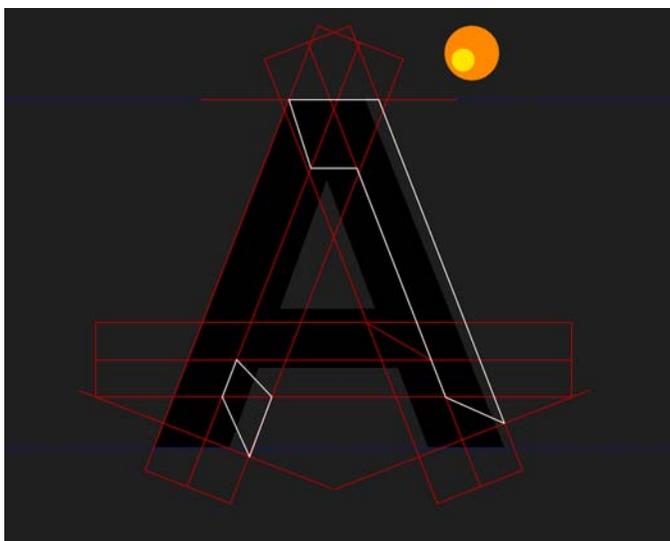


Figure 14 : Utilisation des lignes rouges comme repères lors de la création des formes avec l'outil **Main levée**

Après avoir créé toutes les formes, je leur ai attribué à chacune une couleur de surface, en tenant compte de la source lumineuse. J'ai alors supprimé les repères rouges (Figure 15).



Figure 15 : Colorisation des formes, en fonction de la direction de la source lumineuse

J'ai ensuite répété cette même opération pour créer l'ensemble des lettres (Figure 16). Lorsque je crée une police personnalisée, j'utilise généralement une lettre pour créer celles qui lui ressemblent. Dans ce cas, j'ai utilisé la lettre « C » pour créer le « D » et gagner du temps. Lorsque toutes les lettres ont été terminées, je les ai rapprochées.



Figure 16 : Création des lettres restantes

J'ai combiné entre elles toutes les parties en gris intermédiaire du lettrage « ARCADIA », puis toutes les parties en gris clair. Cette étape me permet d'être certain de pouvoir adapter facilement les couleurs du logo en fonction de ses différents usages. Lorsque vous combinez les éléments d'un dessin, l'application de couleurs ou d'effets est alors plus rapide puisqu'il vous suffit d'appliquer les modifications à deux ou trois formes seulement plutôt qu'à une douzaine, voire davantage. Pour combiner les formes, je les ai sélectionnées, puis j'ai appuyé sur **Ctrl + L** (j'aurais aussi pu cliquer sur le bouton **Combiner** dans la barre de propriétés). J'ai alors sélectionné les formes gris clair et gris intermédiaire et j'ai appuyé sur **Ctrl + G** pour les regrouper.

Pour le texte secondaire (« Games & Grill »), j'ai décidé d'utiliser une police existante plutôt que d'en créer une personnalisée. Le choix de cette police était essentiel, car la police choisie pour ce texte secondaire devait également servir pour les autres éléments marketing de la marque. Je voulais choisir une police disponible en différentes épaisseurs, afin que l'aspect soit toujours homogène.

J'ai ensuite sélectionné le texte principal et le texte secondaire, et j'ai cliqué sur le bouton **Aligner et distribuer** dans la barre de propriétés pour ouvrir le menu fixe du même nom. Dans ce menu fixe, j'ai cliqué sur le bouton **Aligner au centre horizontalement** pour centrer le texte principal et le texte secondaire (Figure 17). Il ne me restait plus alors qu'à réunir le texte et l'image (Figure 18).



Figure 17 : Alignement du texte principal et du texte secondaire



Figure 18 : Regroupement du texte et de l'image

Il était temps à présent d'ajouter de la couleur. J'ai opté pour un thème bleu et or, mais je voulais utiliser des nuances différentes. Je savais également que donner un teint de peau aux bras du guerrier conviendrait parfaitement. Après avoir affecté une couleur à l'une de mes formes, j'ai utilisé l'outil **Pipette de couleurs**  pour copier cette couleur et l'appliquer aux autres formes. Lorsque vous échantillonnez une couleur avec l'outil **Pipette de couleurs**, ce dernier bascule automatiquement en mode **Appliquer la couleur** pour que vous puissiez appliquer cette couleur rapidement à l'objet suivant. Le logo était désormais terminé (Figure 19).



Figure 19 : Logo final

Un bon logo se devant d'être modifiable, j'ai utilisé CorelDRAW pour créer différentes variantes de celui-ci pour la marque de mon client (Figures 20 et 21).



Figure 20 : Différentes variantes du logo



Figure 21 : Variantes du logo sur fond sombre et clair

Panneau publicitaire

Pour illustrer d'autres usages possibles du logo, nous allons examiner un panneau publicitaire qui a été conçu pour cette marque (Figure 22).



Figure 22 : Utilisation du logo dans un panneau publicitaire

Lorsque je crée une telle publicité destinée à l'extérieur, je tiens compte de son objectif. Ces objectifs peuvent être multiples. Par exemple, cette publicité peut être destinée à promouvoir un plat proposé au restaurant Arcadia. Mais, le logo sert également à la reconnaissance de la marque. Bien que ce logo ne soit pas l'élément principal ni la partie la plus volumineuse du dessin, les couleurs et les thèmes de l'image la plus importante œuvrent de concert à la promotion de la marque avec le logo plus petit. Pour commencer, j'ai importé une photo du plat (**Fichier ▶ Importer**) (Figure 23).



Figure 23 : Photo à utiliser sur le panneau publicitaire

Ensuite, je me suis servi d'un élément récurrent du dessin pour diviser l'espace publicitaire en deux. Cet élément allait également renforcer la reconnaissance de la marque. La photo serait donc d'un côté du graphique et les informations de l'autre. J'ai créé un cercle et un rectangle de même hauteur, que j'ai reliés entre eux en sélectionnant les deux formes et en cliquant sur le bouton

Soudure dans la barre de propriétés. J'ai ensuite placé la nouvelle forme sur l'élément circulaire et je l'ai colorée en gris (Figure 24).

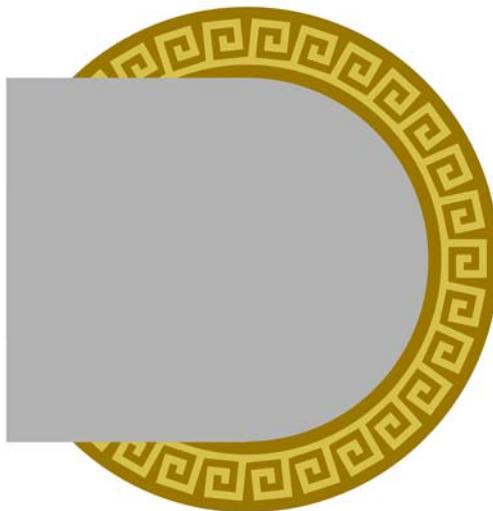


Figure 24 : Placement de la forme grise sur l'un des côtés de l'élément circulaire

J'ai ensuite cliqué sur la photo avec le bouton droit et j'ai choisi **PowerClip à l'intérieur**. Lorsque le pointeur de la souris s'est transformé en grosse flèche noire, j'ai cliqué sur la forme grise pour placer la photo à l'intérieur (Figure 25).

Comme je voulais modifier le contenu de l'objet PowerClip, j'ai maintenu la touche **Ctrl** enfoncée et j'ai cliqué deux fois sur l'objet avec l'outil **Sélecteur**. Une fois à l'intérieur de l'objet PowerClip, j'ai créé une petite image de ruban, puis j'ai utilisé l'outil **Texte** pour inscrire le mot « NEW » sur ce ruban. J'ai ensuite placé le texte à l'endroit souhaité à l'aide de l'outil **Sélecteur**. J'ai alors ajouté une surface dégradée allant du rouge au rouge foncé dans l'image du ruban. Pour ce faire, j'ai cliqué sur l'outil **Transparence** , puis sur le côté le plus éloigné de la forme du ruban, et j'ai fait glisser la souris vers la gauche en ne relâchant le bouton qu'au milieu de la forme. Le résultat était un dégradé allant du noir au blanc. J'ai alors sélectionné le point nodal de couleur blanche pour le remplacer par un rouge intermédiaire (Figure 26).



Figure 25 : Utilisation de la fonction PowerClip pour placer la photo dans la forme grise



Figure 26 : Ajout d'un ruban avec texte et surface dégradée

Une fois satisfait du résultat, j'ai cliqué sur le bouton **Mettre fin à la modification du contenu**  pour replacer la photo dans le contenant PowerClip (Figure 27).



Figure 27 : Replacement de la photo retouchée dans le contenant PowerClip

À l'aide de l'outil **Rectangle** , j'ai créé un grand rectangle et saisi les dimensions réelles du panneau publicitaire dans la barre de propriétés. J'ai appliqué à ce rectangle une surface dégradée bleu doux. J'ai ensuite cliqué avec le bouton droit sur l'objet PowerClip pour sélectionner **PowerClip à l'intérieur** et j'ai utilisé le pointeur en forme de flèche pour sélectionner le grand rectangle bleu du panneau que je venais de créer. Mon objet PowerClip était désormais dans un autre objet PowerClip. J'ai modifié le contenu de mon nouvel objet PowerClip pour changer la taille de l'élément de la photo et je l'ai placé sur le côté gauche de la forme du panneau (Figure 28).



Figure 28 : Placement de l'élément de la photo dans le rectangle du panneau publicitaire

J'ai ensuite ajouté du texte avec la même police que pour le texte secondaire du logo, mais en choisissant une police plus épaisse pour les mots « Chicken Kabob ». J'ai dupliqué le texte (**Ctrl + D**) et j'ai utilisé les touches fléchées de mon clavier pour décaler légèrement la copie en haut et à gauche du texte original. J'ai appliqué du blanc au texte du dessus et du noir au texte du dessous pour obtenir un subtil effet d'ombre portée (Figure 29). J'ai remplacé la couleur des mots « Kickin' » et « Meal » par la couleur légèrement dorée déjà utilisée en prélevant un échantillon de cette couleur dans l'élément circulaire à l'aide de l'outil **Pipette de couleurs** . Lorsque vous

travaillez sur des couleurs pour une marque, il est préférable de disposer d'une palette personnalisée qui ne contienne que les couleurs ayant servi au projet, car vous serez fréquemment amené à les réutiliser. Dans CorelDRAW, la palette Document (au bas de votre espace de travail) s'actualise automatiquement avec les couleurs utilisées dans le document, ce qui simplifie grandement l'accès aux couleurs choisies pour la marque.



Figure 29 : Ajout de texte

J'ai ensuite utilisé des éléments de dessin similaires à ceux du cercle pour accentuer le graphisme du texte. À l'aide de l'outil **Main levée** , j'ai tracé une série de lignes auxquelles j'ai appliqué la couleur de contour bleu clair du logo (Figure 30). J'ai épaissi le contour en saisissant une valeur dans la zone **Épaisseur de contour** de la barre de propriétés. Après avoir obtenu l'effet désiré, j'ai cliqué sur **Objet** ▶ **Convertir contour en objet**. Lorsque vous travaillez avec divers imprimeurs d'enseignes, vous ne savez jamais quel logiciel va être utilisé pour produire le dessin que vous avez conçu. Il arrive que certains logiciels ne restituent pas les effets de contour comme vous le vouliez. En revanche, les formes vectorielles de base sont assez universelles. À présent, il ne me restait plus qu'à ajouter le logo (Figure 31).



Figure 30 : Ajout d'éléments graphiques au texte



Figure 31 : Ajout du logo

Si vous utilisez cette même procédure pour concevoir un panneau publicitaire, l'étape suivante peut varier selon l'application et l'équipement véritablement utilisés pour fabriquer ce panneau. La plupart des imprimantes numériques grand format sont livrées avec un logiciel RIP capable d'importer une large gamme de formats de fichier, notamment JPG, TIFF, vectoriel EPS et PDF. Je préfère utiliser le format PDF, surtout lorsque la conception comprend à la fois des éléments vectoriels et bitmap.

Pour créer le fichier PDF, j'ai d'abord sélectionné tous les éléments de mon panneau d'affichage, je les ai regroupés (**Ctrl + G**) et j'ai centré le tout sur la page en appuyant sur la touche **P**. Au besoin, j'aurais pu modifier la taille de la page en désélectionnant tout et en saisissant les dimensions du panneau dans la barre de propriétés. J'ai ensuite cliqué sur **Fichier ▶ Publier au format PDF**, j'ai nommé le fichier et j'ai choisi une option dans la zone de liste **Présélection PDF**. Les options **Pré-pression** et **Édition** conviennent bien à la création de fichiers PDF de grande qualité. Pour réduire la taille du fichier, j'ai cliqué sur le bouton **Paramètres**, puis sur l'onglet **Objets** pour ajuster les paramètres de la zone **Sous-échantillonnage de bitmaps**. Les panneaux publicitaires sont généralement placés si haut qu'ils n'ont pas besoin d'une ultra-haute résolution. Pour celui-ci, j'ai donc sélectionné 72 ppp afin de sous-échantillonner la photo de mon dessin sur 72 ppp. J'ai ensuite cliqué sur **OK**, puis sur **Enregistrer**. Je pouvais alors importer cette conception dans mon logiciel RIP et la préparer pour l'impression.

Vous pouvez bien évidemment utiliser un autre format de fichier. Commencez par identifier les formats acceptés par le logiciel et les dimensions nécessaires. Lorsque votre création est terminée dans CorelDRAW, cliquez sur **Fichier ▶ Exporter**, puis choisissez un format de fichier que vous pourrez utiliser avec le logiciel de panneau d'affichage dans la zone de liste **Type de fichier**. La plupart du temps, vous pouvez utiliser le format JPG ou TIFF. Cliquez sur **Exporter**, puis ajustez les paramètres de sortie dans la boîte de dialogue suivante. N'oubliez pas que, dans le cas de panneaux publicitaires placés en hauteur, vous pouvez exporter votre œuvre sous forme de fichier basse résolution en taille réelle ou en haute résolution à échelle réduite. Là encore, cela dépend du logiciel utilisé pour produire le panneau d'affichage numérique.

J'ai utilisé une procédure similaire pour concevoir plusieurs supports publicitaires et marketing différents pour cette même marque, par exemple des cartes (Figure 32), des cartes de menu

(Figure 33), un habillage de véhicule (Figure 34) et une signalétique de bâtiment (Figure 35), en veillant à conserver l'aspect homogène pour chaque création.



Figure 32 : Cartes de visite, cartes de jeu et cartes-cadeaux

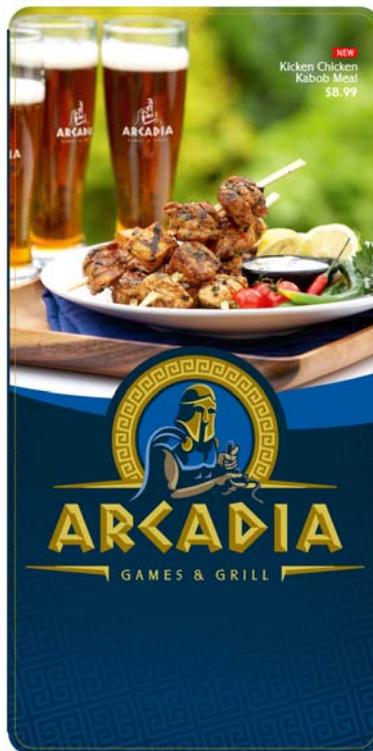


Figure 33 : Carte de menu



Figure 34 : Habillage de véhicule



Figure 35 : Signalétique de bâtiment

Copyright © 2014 Corel Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerce ou déposées restent la propriété des détenteurs respectifs.