



**STADE
REIMS**

CHARTE GRAPHIQUE

Juin 2021



MAISON DE

FOOTBALL





INTRODUCTION

Cette charte graphique présente les règles et les usages de l'identité visuelle du Stade de Reims.

Elle est destinée à accompagner l'ensemble des utilisateurs dans la bonne exploitation et l'application de l'image du club.

La charte graphique est l'outil de référence de l'identité du Stade de Reims pour guider la réalisation de ses supports de communication interne et externe, ainsi que pour l'habillage graphique de ses espaces architecturaux et de ses opérations événementielles.

S O M M A I R E

1

LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL p 07-16

- p 8 Le logotype institutionnel
- p 9 La grille de construction et la zone d'isolation
- p 10 Les autres versions du logotype
- p 11 Les grilles de construction et les zones d'isolation
- p 12 Le logotype sur fonds de couleur
- p 13 La signature institutionnelle
- p 14 Les différents fichiers techniques
- p 15 Les références couleurs du logotype
- p 16 Les interdits

2

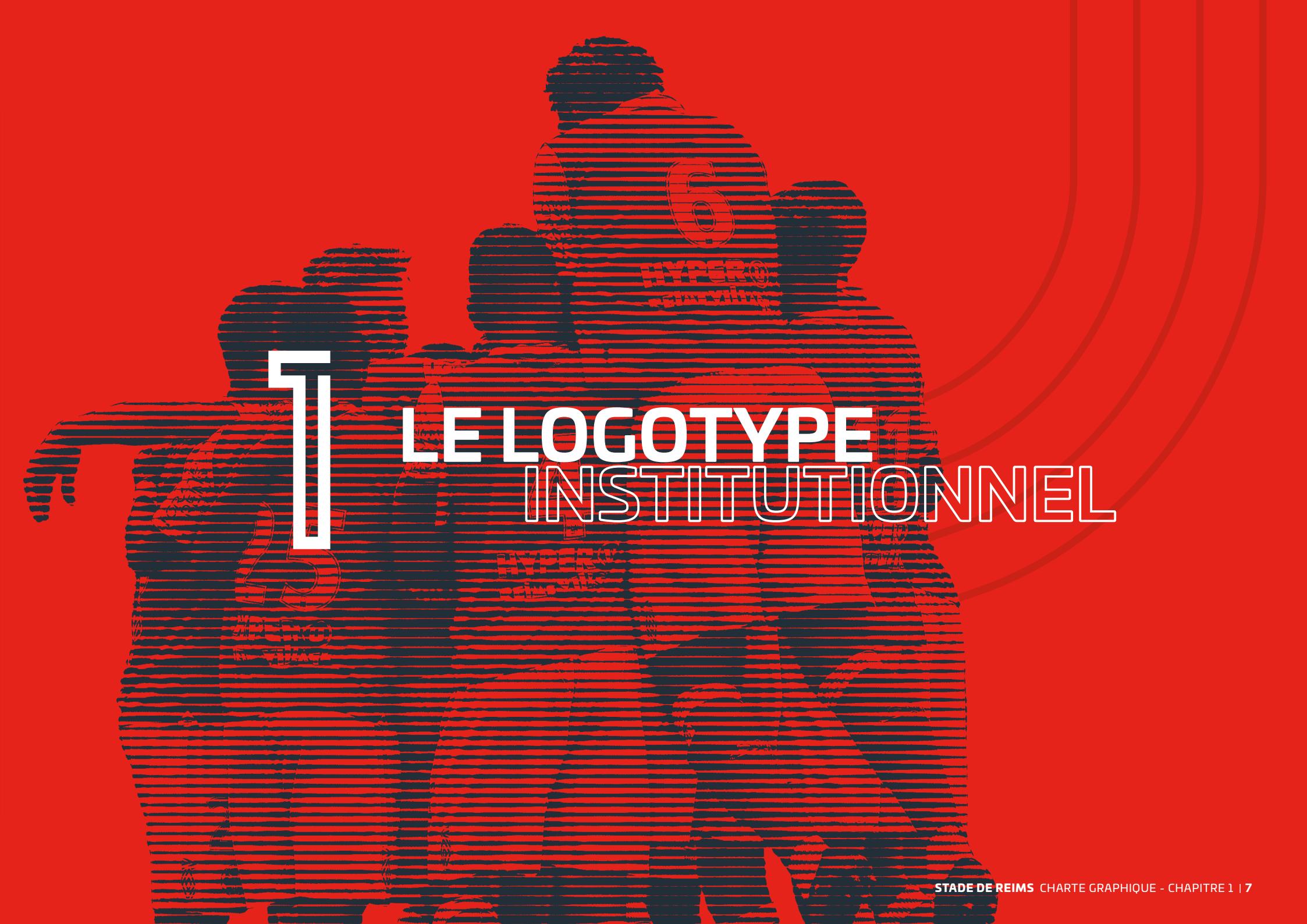
LE TERRITOIRE GRAPHIQUE p 17-28

- p 18 Les couleurs institutionnelles
- p 19 La bande rouge
- p 20 Les courbes d'écho
- p 21 La déclinaison et l'utilisation des courbes d'écho
- p 22 Les patterns décoratifs institutionnels
- p 23 Les typographies d'accompagnement
- p 24 Les couleurs de l'univers hospitalité
- p 25 Les patterns hospitalité
- p 26 Les couleurs architecturales
- p 27 Les patterns destinés à l'architecture
- p 28 La frise des trophées

3

L'UNIVERS ÉDITORIAL p 29-34

- p 30 Les couleurs éditoriales
- p 31 Les typographies d'accompagnement
- p 32 Le traitement des photographies historiques
- p 33 Le traitement des photographies d'actualité



LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Le logotype institutionnel



Fond blanc



Fond rouge



Monochrome

LE LOGOTYPE GÉNÉRIQUE

Le logotype **Stade de Reims**, s'exprime principalement et en priorité avec le logotype qui associe verticalement le symbole du blason et la composition typographique **STADEREIMS**.

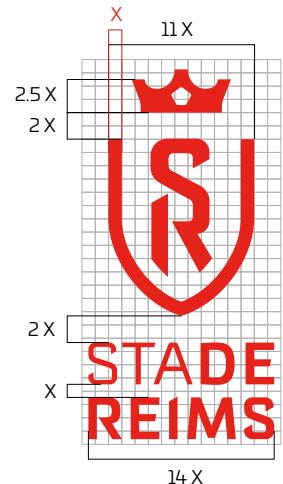
Le symbole est composé du monogramme " SR " entouré d'un blason ajouré sur la partie haute, surmonté d'une couronne. Le symbole, le dessin typographique des lettres, la couleur rouge et la composition de ces éléments forme un tout, qui **ne peut en aucun cas être modifié ou déformé**.

Le logotype vertical dans sa version couleur est à privilégier autant que possible.

1.LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

La grille de construction et la zone d'isolation

GRILLE DE CONSTRUCTION



ZONE D'ISOLATION



TAILLE MINIMALE D'UTILISATION



Pour que le logotype s'exprime de façon efficace et qualitative, il est impératif de le préserver par une zone de neutralité appelée "**zone de protection**".
Cette zone interdit à tout élément extérieur (marges, textes, tableaux, illustrations, autres logotypes, etc.) de venir perturber l'expression de l'identité **Stade de Reims**.

La zone de protection s'applique également aux supports de visibilité de l'identité (panneaux, bâches, banderoles, drapeaux, etc.). La marge entre le bord du format et le logotype doit impérativement respecter les proportions de la zone de protection.
La mise en place et le contrôle de la zone de protection sont réalisables selon les schémas ci-dessus.

La taille minimale d'utilisation du logotype institutionnel est de 15 mm de largeur en print, et 40 px en format digital.

1.LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Les autres versions du logotype

VERSION HORIZONTALE SUR DEUX LIGNES



Fond blanc



Fond rouge

VERSION HORIZONTALE SUR UNE LIGNE



Fond blanc



Fond rouge

VERSION SYMBOLE



Fond blanc



Fond rouge

VERSIONS HORIZONTALES SUR UNE ET DEUX LIGNES

Ces deux versions ne constituent pas des alternatives esthétiques. Il s'agit d'alternatives techniques permettant de pallier à un déficit de lisibilité potentiel du logotype institutionnel sur certains types de supports horizontaux. Ainsi, leur utilisation doit rester très exceptionnelle.

VERSION SYMBOLE

Cette version symbole du logotype permet de garantir une reproduction qualitative de l'identité à petite échelle. Il sera possible de l'utiliser dans l'univers du digital pour les identifications de très petite taille où la lecture d'éléments typographiques est impossible. Cette version pourra aussi être utilisée dans des usages de type merchandising.

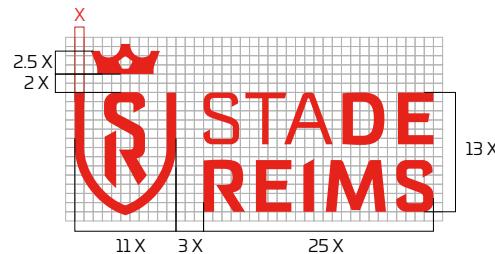
SDR_LOGO_HORIZ

SDR_LOGO_HORIZ_1_LIGNE

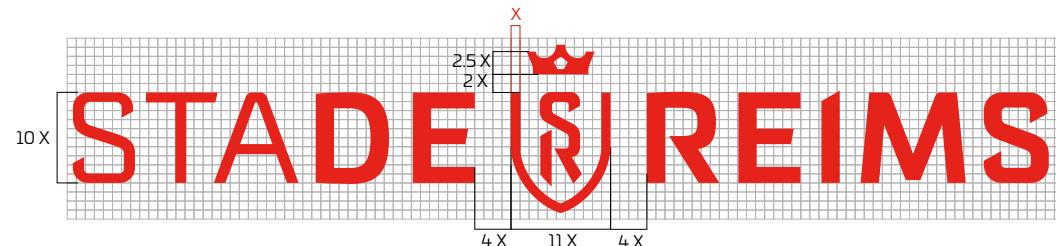
SDR_LOGO_SYMBOL

1.LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Les grilles de construction et les zones d'isolation



GRILLE DE CONSTRUCTION



ZONE D'ISOLATION

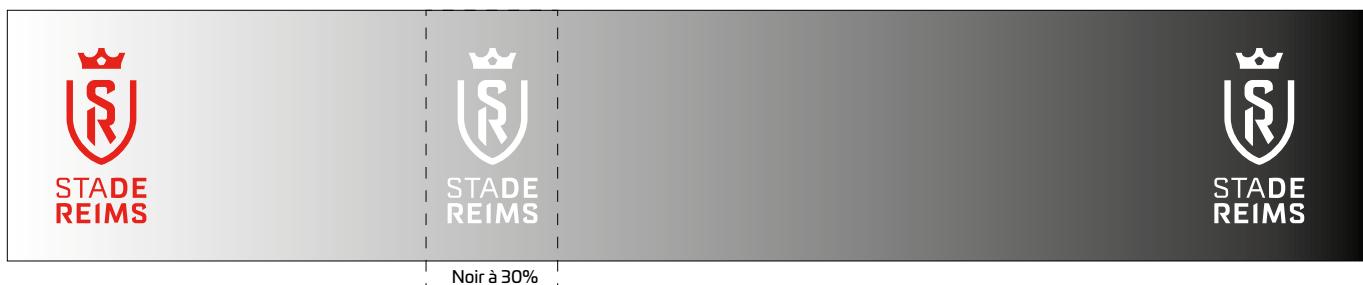
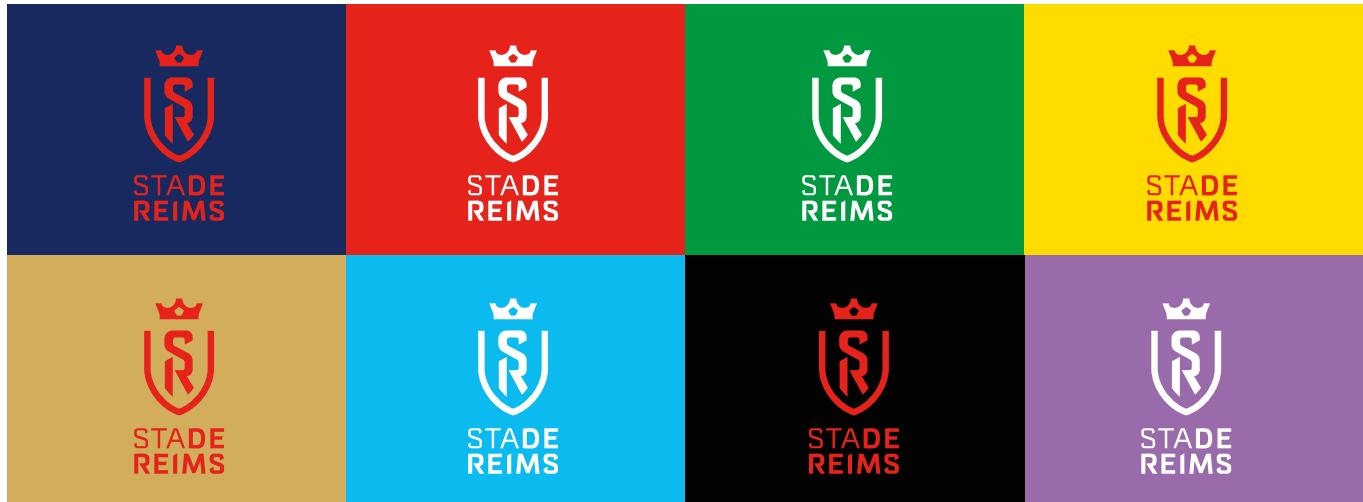


Comme pour le **logotype institutionnel**, il est impératif de préserver la **version horizontale** et la **version sur une ligne** du logotype par une zone de neutralité appelée "**zone de protection**" afin qu'ils s'expriment de façon efficace et qualitative. Cette zone interdit à tout élément extérieur (marges, textes, illustrations, autres logotypes, etc.) de venir perturber l'expression de l'identité **Stade de Reims**.

La **zone de protection** s'applique également aux supports de visibilité de l'identité (panneaux, bâches, banderoles, etc.). La marge entre le bord du format et le logotype doit impérativement respecter les proportions de la zone de protection.
La mise en place et le contrôle de la zone de protection sont réalisables selon les schémas ci-dessus.

1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Le logotype sur fonds de couleur



LOGOTYPE EN ROUGE CORPORATE

Le logotype institutionnel peut être utilisé sur des fonds de différentes couleurs à condition qu'il reste lisible. Pour cela, sa couleur doit suffisamment contraster avec celle du fond, et ne pas créer de vibration colorielle.

LOGOTYPE EN RÉSERVE BLANCHE

Lorsque la tonalité des couleurs de fond ne permet pas au logotype d'émerger dans sa couleur **rouge corporate**, il est recommandé de l'utiliser en réserve blanche. À partir du gris à 30% de noir, il est impératif d'utiliser le logotype en réserve blanche.

1.LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

La signature institutionnelle

SIGNATURE SEULE

MAISON DE FOOTBALL

Fond blanc



Fond rouge

SIGNATURE SEULE

La signature institutionnelle sur une ligne s'exprime et s'exploite comme un élément identitaire, au même titre que le logotype. Il n'est pas possible d'en extraire des éléments, de la recomposer ou de la déformer. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. Elle peut se décliner sur fond **blanc** ou sur fond **rouge corporate**.

SIGNATURE ASSOCIÉE AU LOGOTYPE HORIZONTAL



Utilisation print fond blanc



Utilisation terrain fond blanc



Utilisation print fond rouge



Utilisation terrain fond rouge

SIGNATURE ASSOCIÉE AU SYMBOLE



MAISON DE FOOTBALL

Fond blanc



Fond rouge

SIGNATURE ACCOCCIÉE AU LOGOTYPE

La signature institutionnelle peut vivre associée au logotype version horizontale. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. **Le calage de la signature est optimisé de façon différente pour les versions print et terrain du logotype horizontal, de façon à en avoir une lisibilité optimale sur les différents supports.**

[SDR_LOGO_HORIZ_SIGNAT_PRINT](#)
 [SDR_LOGO_HORIZ_SIGNAT_TERRAIN](#)

SIGNATURE ACCOCCIÉE AU SYMBOLE

La signature institutionnelle sur une ligne associée au symbole s'exprime et s'exploite comme un logotype. Il n'est pas possible d'en extraire des éléments, de la recomposer ou de la déformer. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. Elle peut se décliner sur fond **blanc** ou sur fond **rouge corporate**.

[SDR_LOGO_SYMBOLE_SIGNAT](#)

[SDR_SIGNATURE](#)

1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Les différents fichiers techniques

ENSEIGNES ET SIGNALÉTIQUE



TEXTILE, MAROQUINERIE, PAPETERIE



Les fichiers dits « techniques » servent à retrancrire le logotype selon différentes méthodes de production ou différents types de matériaux. Ils sont montrés ici à titre d'exemples et cette liste est non-exhaustive.

Ces fichiers techniques ne peuvent en aucun cas être utilisés pour des documents d'impression.

- 1 | Sérigraphie sur plastique
- 2 | Moulage sur plastique
- 3 | Sérigraphie sur bois
- 4 | Gravure sur bois
- 5 | Gravure sur chrome
- 6 | Gravure sur aluminium avec couleur

- 7 | Gravure sur aluminium sans couleur
- 8 | Or à chaud sur bois
- 9 | Débossage sur carton
- 10 | Gaufrage sur carton
- 11 | Sérigraphie sur carton
- 12 | Or à chaud sur carton

- 13 | Marquage à chaud sur cuir
- 14 | Embossage sur cuir
- 15 | Broderie directe sur coton
- 16 | Sérigraphie sur coton

1.LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Les références couleurs du logotype

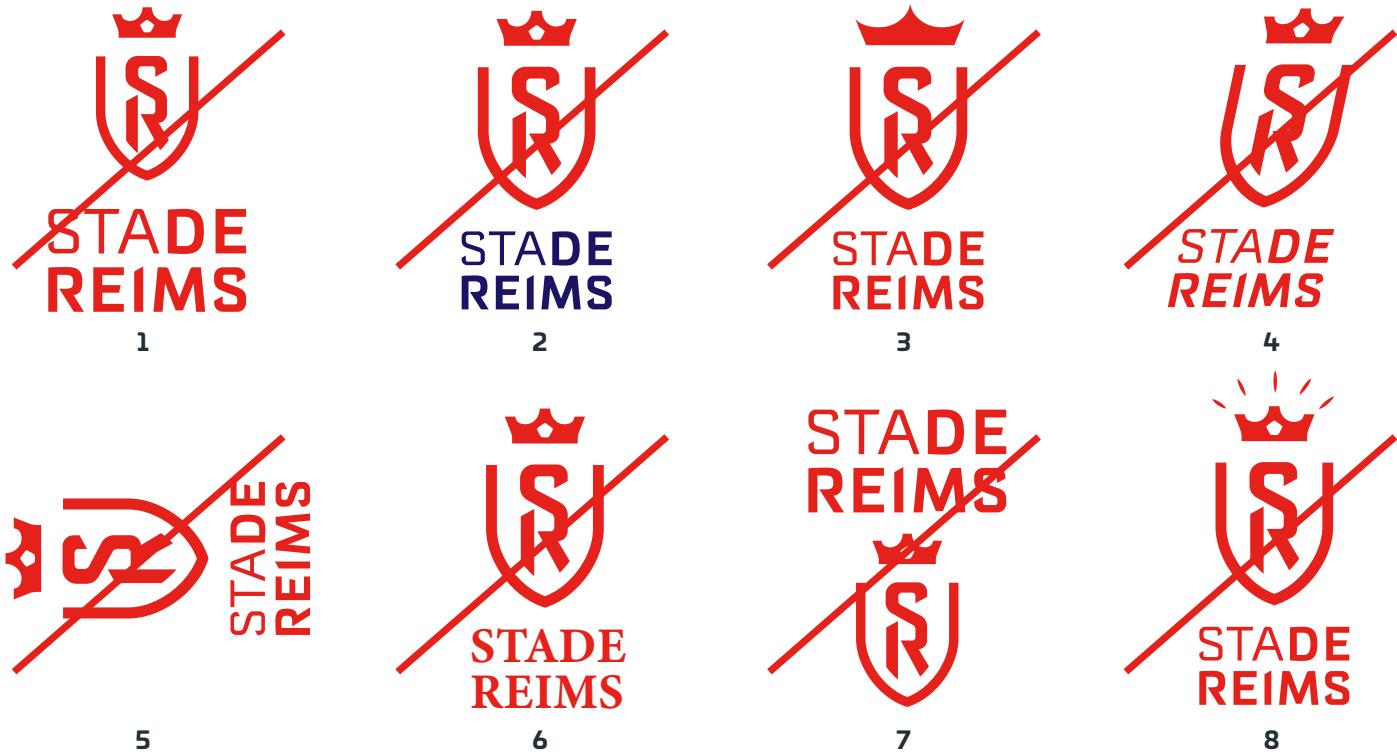


Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

Les interdits



Il est primordial que dans toutes ses prises de parole, l'identité **Stade de Reims** ne s'exprime que d'une seule et même voix. Le respect des constantes graphiques du logotype et de ses proportions lui assurent reconnaissance et lisibilité. Quelques soient ses utilisations, les formes, les couleurs et les proportions du logotype sont invariables.

De la même façon, les éléments constitutifs de l'identité ne peuvent en aucun cas être modifiés, déformés ou adaptés. Les interdits ci-dessus représentent de façon non-exhaustive les erreurs à ne pas commettre. Ils s'appliquent à toutes les variantes de composition, à tous les fichiers techniques et à toutes les références notamment colorielles du logotype.

- 1 | Ne pas modifier les proportions des éléments
- 2 | Ne pas modifier ou changer les couleurs
- 3 | Ne pas modifier le symbole
- 4 | Ne pas déformer ni le symbole, ni la typographie
- 5 | Ne pas jouer avec le sens du logotype
- 6 | Ne pas changer la typographie
- 7 | Ne pas réorganiser les éléments
- 8 | Ne pas ajouter d'éléments

2

LE TERRITOIRE GRAPHIQUE



2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les couleurs institutionnelles

LES COULEURS CORPORATE	LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES
ROUGE CORPORATE PANTONE 485C C 0 M 95 J 95 N 0 R 235 V 0 B 0	ROUGE MEDIUM PANTONE 7626C C 0 M 95 J 95 N 15 R 202 V 34 B 22
BLANC RAL SIGNAL WHITE	ROUGE SOMBRE PANTONE 484C C 0 M 95 J 95 N 30 R 175 V 32 B 17
	OR PANTONE 7407C C 20 M 30 J 70 N 5 R 206 V 171 B 93

Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur. Les références CMJN sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références PANTONE à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références RVB sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références RAL définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

LES COULEURS CORPORATE

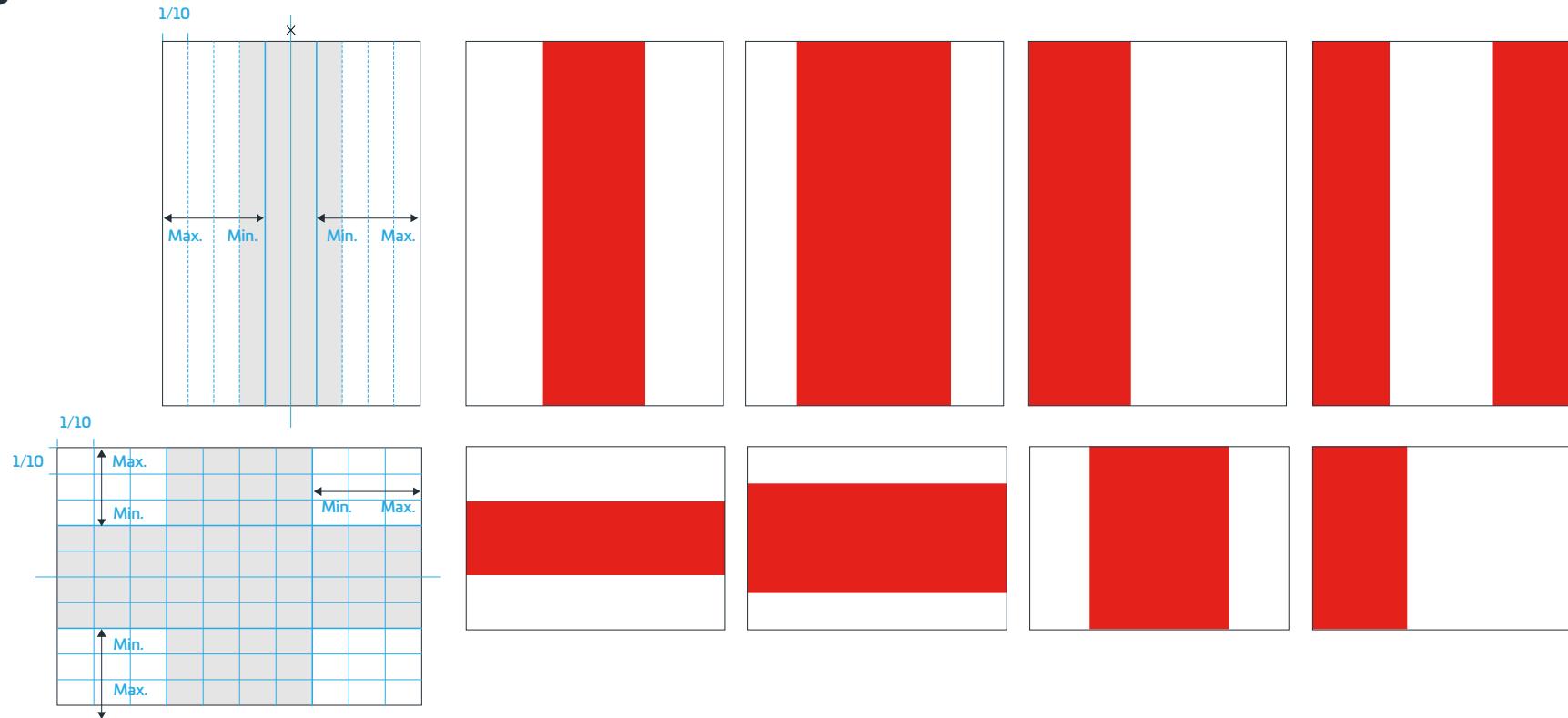
- Le rouge corporate est la couleur corporate de référence de l'identité Stade de Reims.
- Le blanc

LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES

- Les rouges médium et sombre sont les rouges utilisables uniquement pour un habillage graphique
- L'or est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"

2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

La bande rouge



LA BANDE ROUGE

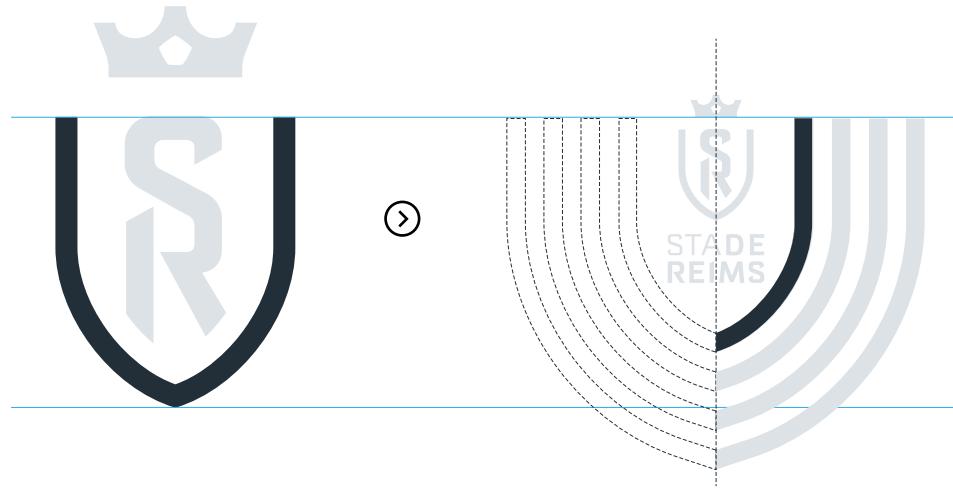
Ce principe de construction prend sa source dans le maillot historique du **Stade de Reims**, ce qui en fait un élément identitaire reconnaissable et attributif du club. Le système graphique est basé sur des bandes rouges et blanches modulables venant structurer les formats verticaux ou horizontaux.

Cette composition est l'élément central de la mécanique graphique destinée à unifier et à théâtraliser, unifier et accompagner le logotype du **Stade de Reims** dans ses différentes prises de paroles. La couleur utilisée pour cette bande est le **rouge corporate** de référence **Stade de Reims** (**PANTONE 485 C / CMJN 0 95 95 0 / RVB 235 0 0**).

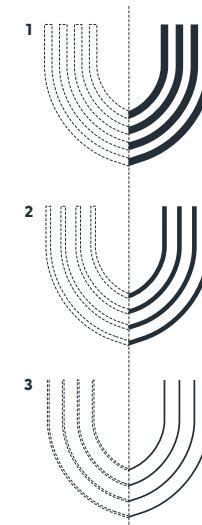
2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les courbes d'écho

ORIENTATION DES ECHOS



ÉPAISSEUR DES ECHOS



En complément du principe de la **bande rouge** (cf. p 17), s'ajoute au système graphique une composition symbolisant l'idée d'onde dynamique, d'écho et de conquête.

Cette composition graphique a été baptisée : les **courbes d'écho**.

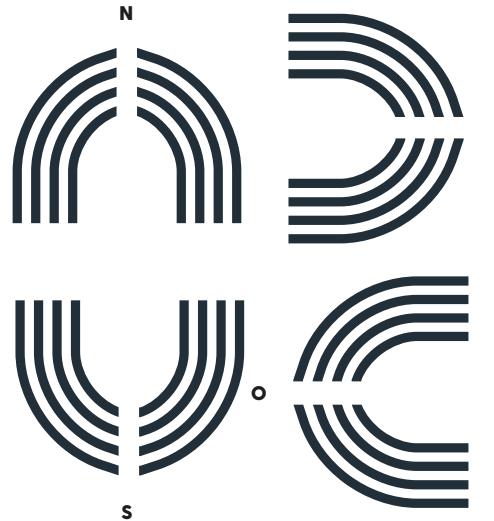
Elle a pour base la forme du blason, répétée trois fois vers l'extérieur de façon régulière.

Les **courbes d'écho** se déclinent en 3 graisses et ne peuvent en aucun cas être modifiées ou déformées.

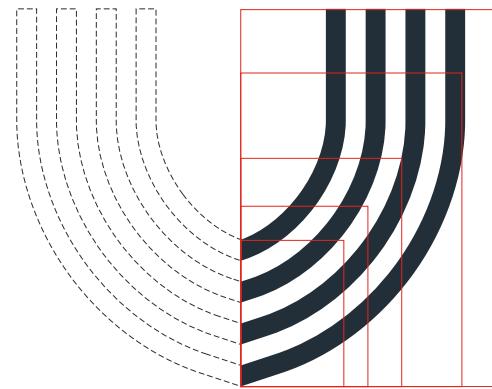
2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

La déclinaison et l'utilisation des courbes d'écho

ORIENTATION DES ECHOS



EXEMPLES DE CADRAGES DES ECHOS



EXEMPLES DE CADRAGES COMBINANTS DES ECHOS DE DIFFÉRENTES ORIENTATIONS



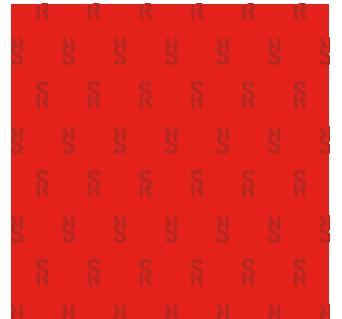
| Les **courbes d'écho** peuvent être utilisées dans tous les sens, à condition de respecter leurs proportions et leur schéma de construction.

| Les **courbes d'écho** ne peuvent être utilisées que dans les couleurs corporate, en ton sur ton, en **rouge corporate** sur fond blanc ou en blanc sur fond **rouge corporate**.

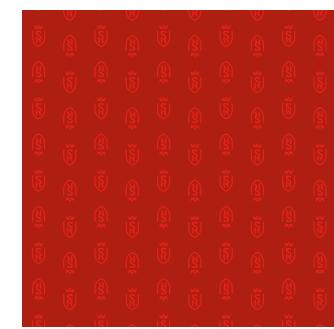
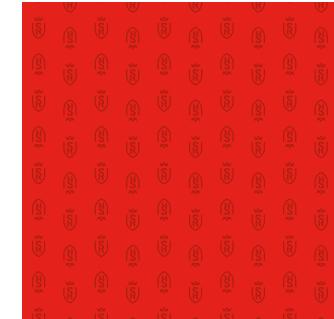
2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les patterns décoratifs institutionnels

LE MONOGRAMME



LE SYMBOLE SEUL



| Les deux patterns institutionnels permettent de faire vivre l'identité de façon différente et apportent de la variation et de la subtilité dans les applications. Ils viendront habiller certains supports en complément du logotype.

| Dans le cas d'une utilisation corporate, ils doivent impérativement respecter les couleurs de l'identité du **Stade de Reims** (cf.p 18) et s'utilisent en ton sur ton ton dans un souci d'élegance.

 [SDR_PATTERN_MONOGRAMME](#)

 [SDR_PATTERN_SYMBOL](#)

Les typographies d'accompagnement

TITRAGES & TEXTES

UNIVIA Pro

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,;(!&%

UNIVIA Pro light
UNIVIA Pro book
UNIVIA Pro regular
UNIVIA Pro medium
UNIVIA Pro bold
UNIVIA Pro black

UNIVIA Pro light italic
UNIVIA Pro book italic
UNIVIA Pro regular italic
UNIVIA Pro medium italic
UNIVIA Pro bold italic

CHIFFRES GRANDE TAILLE

CONTINUO

0123456789

BUREAUTIQUE

Verdana
ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Verdana regular
Verdana italic
Verdana bold
Verdana italic

SCRIPT

Market pro

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Mystique

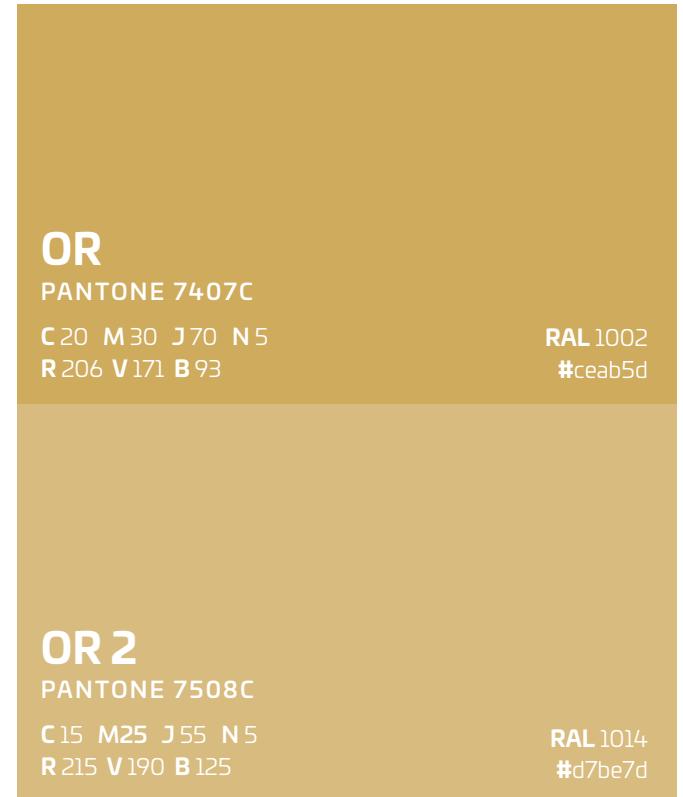
ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
0123456789

LES TYPOGRAPHIES

Pour toute la communication, le **Stade de Reims** utilise des typographies d'accompagnement : L'**Univia pro** pour les titrages et les textes, la **Continuo** pour le traitement des chiffres en signalétique, notamment en signalétique, et la **Verdana**, une typographie système bureautique. Les typographies script **Market Pro** et **Mystique** peuvent être utilisées de façon non-systématique, pour ramener une dimension plus conviviale, pour les réseaux sociaux par exemple.

2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les couleurs de l'univers hospitalité



Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur. Les références CMJN sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références PANTONE à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références RVB sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références RAL définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

LES COULEURS HOSPITALITÉ

- L'or est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"
- L'or 2 a exclusivement été créée pour le traitement en ton sur ton des patterns.

- Le bleu hospi 1 est la couleur hospitalité la plus sombre de l'univers hospitalité.
- Les autres bleus (bleu hospi 2, 3 et 4) ont pour but d'amener de la nuance dans les traitements en ton sur ton, notamment pour les patterns.

2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les patterns hospitalité

LE PATTERN COURONNE



| Le pattern **couronne**, exclusivement réservé à l'univers hospitalité, permet de faire vivre l'identité de façon différente et apporter de la variation dans les applications.

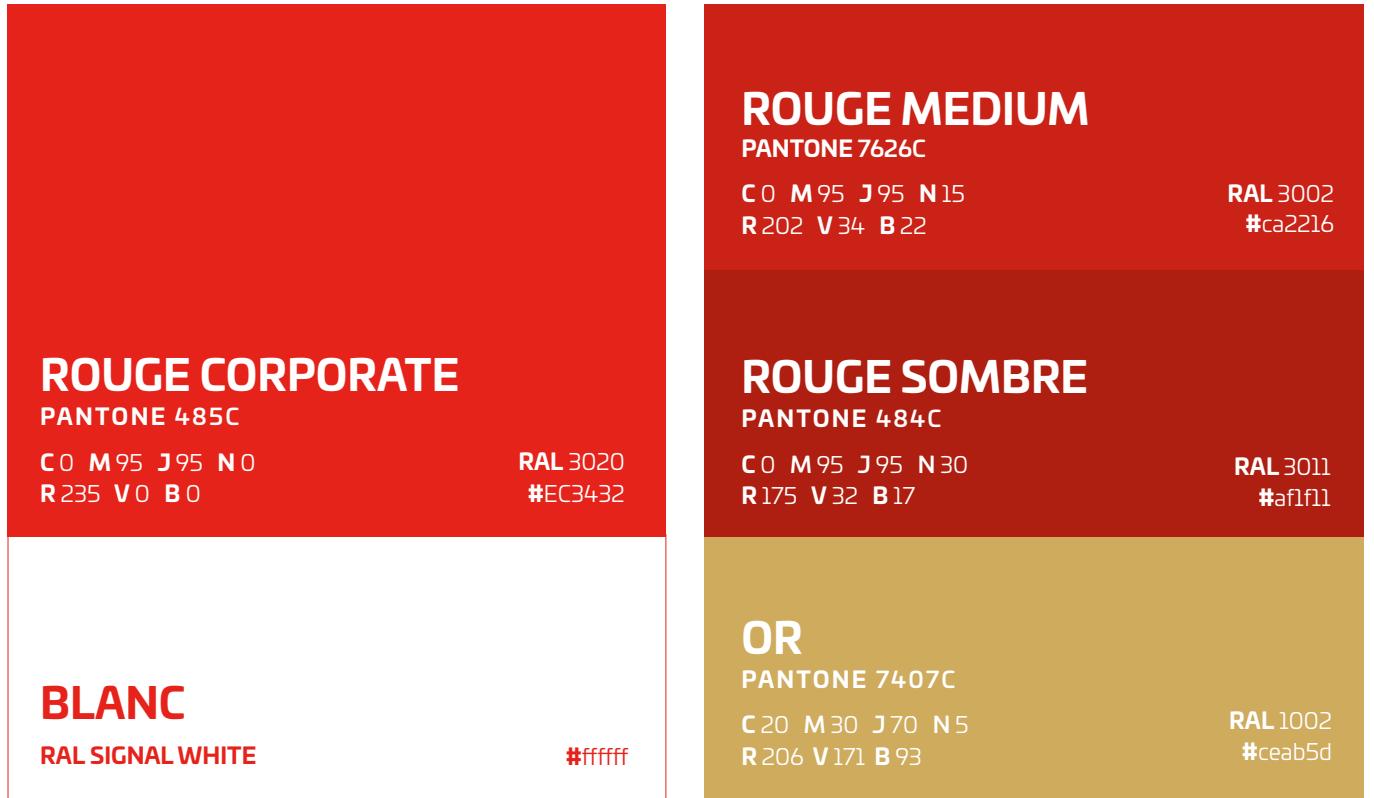
| Il est destiné à habiller certains supports clés de l'univers (papeterie, espace du stade etc.), et doit impérativement respecter les couleurs hospitalité du [Stade de Reims](#).

| Son principe de composition est défini sur la page ci-contre, traité en ton sur ton de **bleus hospi** ou **or** dans un souci de discrétion et d'élégance.

⬇ SDR_PATTERN_COURONNE

2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les couleurs architecturales



Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques. Ces références sont les mêmes que pour les couleurs corporate.

- Le **rouge corporate** est la couleur corporate de référence *Stade de Reims*.
- Les **rouges médium et sombre** sont les rouges utilisables uniquement pour un habillage graphique
- L'**or** est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"

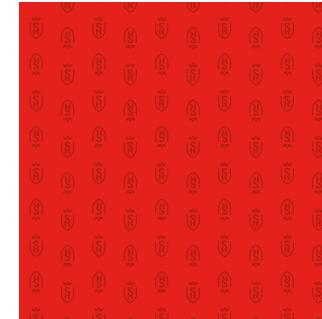
2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

Les patterns destinés à l'architecture

LE MONOGRAMME
Habillage parties communes & espaces réceptifs



LE SYMBOLE
Merchandising



| Les patterns **Monogramme** et **Symbol** permettent de faire vivre l'identité de façon différente dans l'espace et d'apporter de la variation dans les applications. Ils viendront habiller tous types de lieux.

| Dans un souci de cohérence et d'harmonie, ils doivent impérativement respecter les couleurs de l'identité du **Stade de Reims** destinées à l'architecture (exposées sur la page ci-contre), et s'utilisent en ton sur ton pour conserver discrétion et élégance.

[SDR_PATTERN_MONOGRAMME](#)

[SDR_PATTERN_SYMBOL](#)

2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

La frise des trophées



Depuis sa création en 1931, le **Stade de Reims** s'est construit un palmarès de prestige. La frise ci-dessus reconstitue ce parcours et les trophées qui ont accompagné ces victoires.

La frise de trophées a été redessinée, et simplifiée, en conservant la personnalité de chacune des coupes pour qu'elle reste reconnaissable. Toute modification des formes ou des proportions est interdite. Il est toutefois possible d'ajouter de nouveaux trophées au palmarès, en respectant le traité et l'espacement entre chacun.

Il faut privilégier le **rouge corporate**, mais lorsque le support ne le permet pas, la frise peut être traitée en noir ou blanc, en conservant l'exception colorielle des deux trophées de la finale de la Coupe d'Europe des Clubs Champions.

3

L'UNIVERS EDITORIAL

3.L'UNIVERS ÉDITORIAL

Les couleurs éditoriales



Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo.

Les couleurs éditoriales sont similaires aux couleurs utilisées sur les supports corporatifs :

- Le rouge corporate
- Le blanc
- Les rouges médium et sombre
- L'or

Les typographies d'accompagnement

TITRAGES & TEXTES

UNIVIA Pro

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,;(!&%

UNIVIA Pro light
UNIVIA Pro book
UNIVIA Pro regular
UNIVIA Pro medium
UNIVIA Pro bold
UNIVIA Pro black

UNIVIA Pro light italic
UNIVIA Pro book italic
UNIVIA Pro regular italic
UNIVIA Pro medium italic
UNIVIA Pro bold italic

CHIFFRES GRANDE TAILLE

CONTINUO

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

BUREAUTIQUE

Verdana

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Verdana regular
Verdana italic
Verdana bold
Verdana italic

SCRIPT

Market pro

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Mystique

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS TUVWXYZ
0123456789

LES TYPOGRAPHIES

Pour toute la communication, le **Stade de Reims** utilise des typographies d'accompagnement : L'**Univia pro** pour les titrages et les textes, la **Continuo** pour le traitement des chiffres en signalétique, notamment en signalétique, et la **Verdana**, une typographie système bureautique. Les typographies script **Market Pro** et **Mystique** peuvent être utilisées de façon non-systématique, pour ramener une dimension plus conviviale, pour les réseaux sociaux par exemple.

3.L'UNIVERS ÉDITORIAL

Le traitement des photographies historiques

CADRAGE

Personne seule

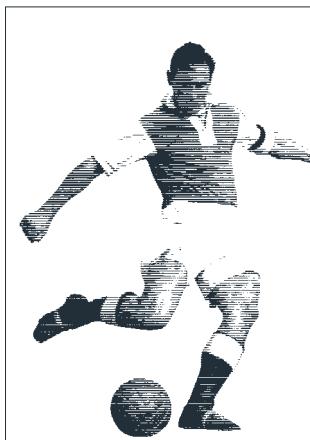


Groupe



TRAITEMENT

Détourée sur fond blanc ou couleur

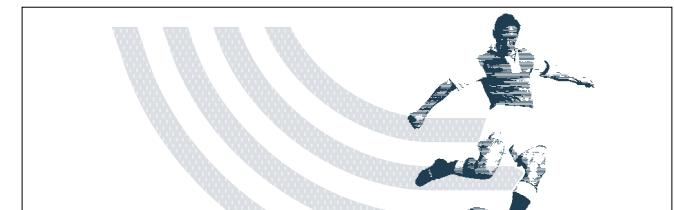


Non détourée



PRINCIPE D'UTILISATION

Exemples d'intégration photographique sur compositions horizontales



Les images historiques ont pour but de témoigner des succès et émotions passées du **Stade de Reims**, au travers de souvenirs et des temps forts du club.. Elles peuvent être utilisées en plein ou en détournées. Elles peuvent être utilisées en noir et blanc sous réserve d'être de résolution et de taille suffisante. Elles peuvent aussi faire l'objet d'un traitement graphique dit " **Bitmap** " en trame de demi-teinte, qui permet, en les vectorisant de les agrandir sans perdre en qualité.

Mode d'emploi pour obtenir l'effet **Bitmap** :

- 1 | Sélectionner une image et l'ouvrir dans le logiciel **Adobe Photoshop**.
- 2 | S'il s'agit d'une image en couleur, choisissez **Image > Mode > Niveaux de gris**. Choisissez ensuite **Image > Mode > Bitmap**. Pour une image en noir et blanc, choisissez **Image > Mode > Bitmap**.

3 | Dans la zone **Sortie**, entrez une valeur pour la **Résolution de sortie de l'image** en mode **Bitmap**, puis choisissez une **Unité de mesure**. Sélectionnez le mode " **trame demi-teinte** ".

4 | Choisissez la " **valeur de linéature** " en fonction de la qualité et de la taille de l'image de base (plus l'image est qualitative, plus elle sera faible), et sélectionnez la forme " **droite** ".

Le traitement des photographies d'actualité

CADRAGE ET TRAITEMENT

Personne seule



Groupe



PRINCIPE D'UTILISATION

Exemples d'intégration photographique sur format A4



| Les images d'actualité ont pour but de mettre en avant une action de jeu, un portrait ou une émotion. Elles peuvent être utilisées en plein ou en détournées. Elles ne font l'objet d'aucun traitement en particulier, pour rester au plus proche de l'action et de la réalité.

| Le cadrage a pour vocation à renforcer la qualité de l'image et son intérêt. Il doit renforcer l'action et valoriser les joueurs. Du plan large au plan serré, le champ des possibilités est important. Pour mettre en avant un joueur ou un élément en premier plan, il est possible de flouter l'arrière-plan.

I Elles peuvent être utilisées en pleine page ou en insertion dans le système des **courbes d'échos**. Elles ne peuvent vivre qu'avec les couleurs corporate de l'identité du **Stade de Reims** (cf. p 18).







MAISON DE FOOTBALL

CENTRE DE VIE RAYMOND KOPA

53 route de la Neuvillette 51450 Bétheny
www.stade-de-reims.com