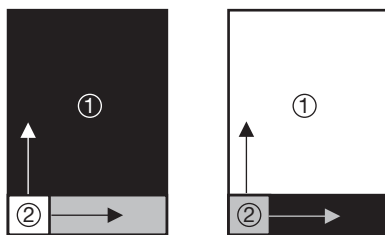


1 Imbrications d'objets distincts

L'imbrication de deux visuels voire plus au sein d'une composition graphique est une opération courante. Elle a en général pour objectif d'apporter un complément d'information ou une dynamique dans la formulation du message à transmettre. Un cas particulier d'imbrication est celui de un ou plusieurs objets n'étant pas destinés à se retrouver groupé ou côte à côte naturellement. Dans d'autres cas, on parlera de retouche.

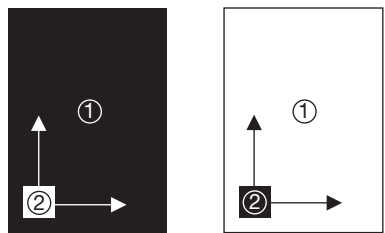


1.1 - Imbrication par compartimentation

L'espace de mise en page est séparé en deux parties distinctes. L'une destinée au visuel principal, l'autre au visuel secondaire. Cette deuxième partie recevra le logo et baseline éventuels.

Variante : séparation droite, courbe, horizontale, verticale... ; séparation en plus que 2 parties.

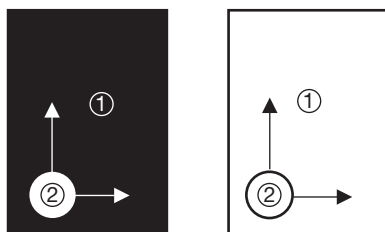
Application code graphique : important



1.2 - Imbrication directe

La méthode vise à intégrer directement le visuel secondaire dans une zone de contraste inversé du visuel principal. Si les deux visuels ont le même contraste, il convient d'éclaircir ou d'assombrir la zone qui va accueillir le visuel secondaire (le halo est une technique de création de contraste si le visuel secondaire est entier)

Application code graphique : faible

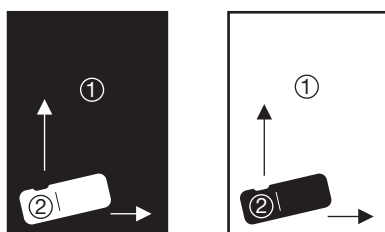


1.3 - Imbrication par création d'une zone distincte de forme géométrique

Il s'agit de créer un espace destiné à accueillir le visuel secondaire. Ce procédé convient tant à un objet secondaire incomplet (détail) que entier.

Variante : forme libre, carré, rond, triangle,...

Application code graphique : moyen



1.4 - Imbrication par importation d'une zone à thème distincte

Cette méthode d'imbrication fort utilisée dans les médias actuellement vise à définir un objet vierge en rapport avec le sujet principal et à l'utiliser comme support pour un visuel secondaire, une accroche, un logo, une baseline,.... Par exemple : billet <-> train ; ticket <-> cinéma ; semelle <-> chaussure ; phylactère <-> individu ;...

Ce procédé peut être utilisé conjointement à l'imbrication 1.3 si le visuel secondaire est cadré serré ou n'est pas complet.

Application code graphique : faible