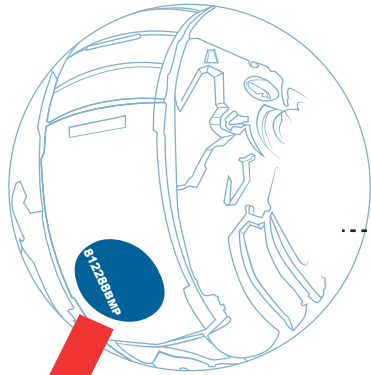
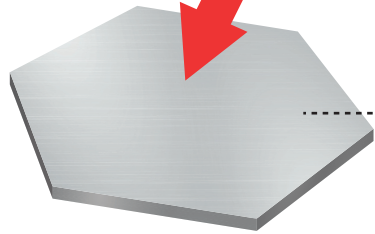


1

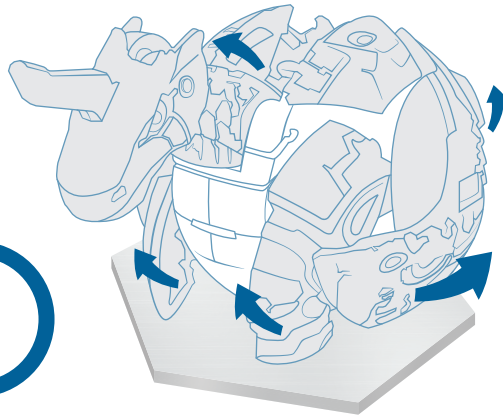


..... Bakugan

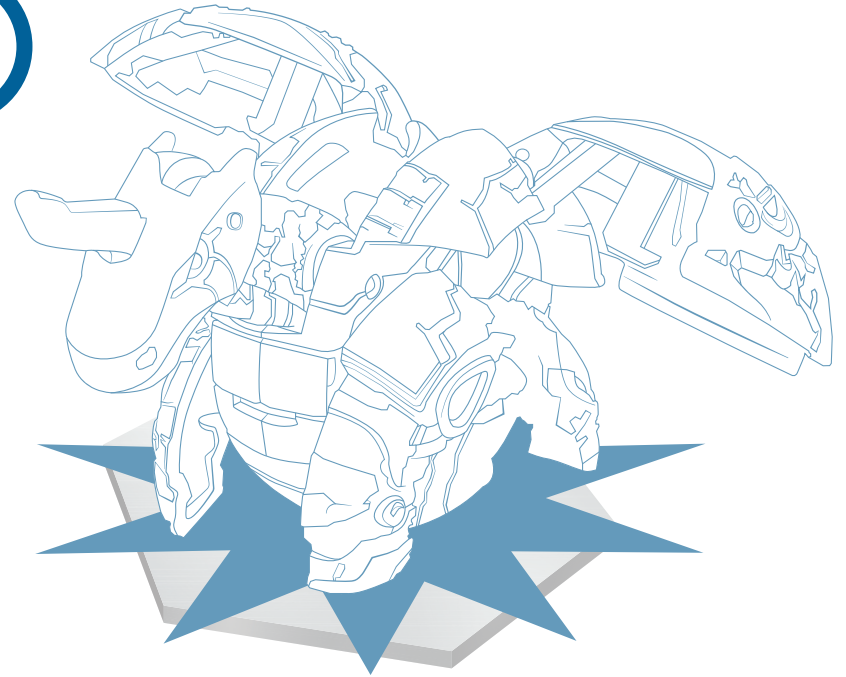


..... Carte aimantée

2



3



Pegatrix

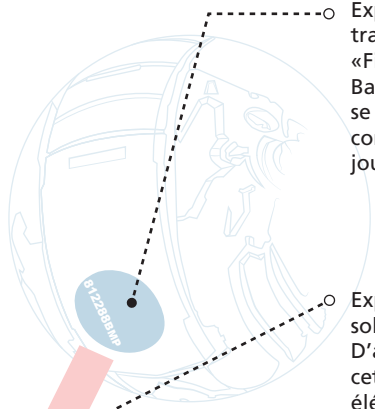
Qu'est-ce qu'un Bakugan ? C'est un jouet pour enfants de 6 ans et plus qui comporte un mécanisme aimanté pour que le jouet se dévoile sous sa véritable forme.

Dans le dessin animé, «Bakugan» est un jeu de stratégie dont les Bakugans sont des monstres d'une autre dimension arrivés sur terre sous forme de sphère pour contenir leur puissance et dont les humains s'en servent pour livrer des batailles dantesques.



Tremel Guillaume,
111 239 965,
NRC: 83999
4 oct. 2019

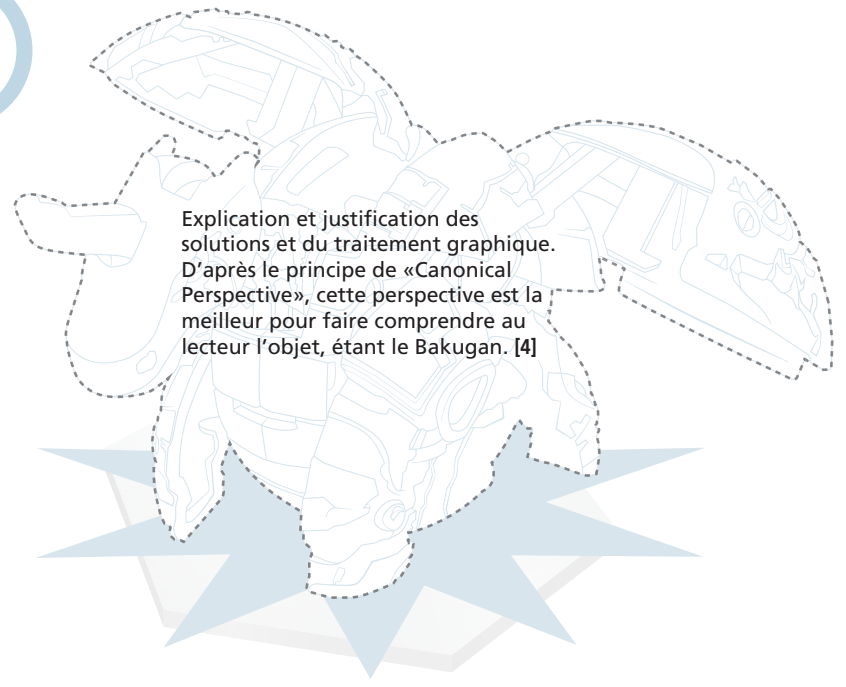
1



Explication et justification des solutions et du traitement graphique. D'après le principe de «Figure-Ground Relationship», la partie du Bakugan qui doit attirer le regard du lecteur se démarque par son contraste de fond bleu comparé aux traits de même couleur du jouet, il se détache ainsi du fond. [1]

3

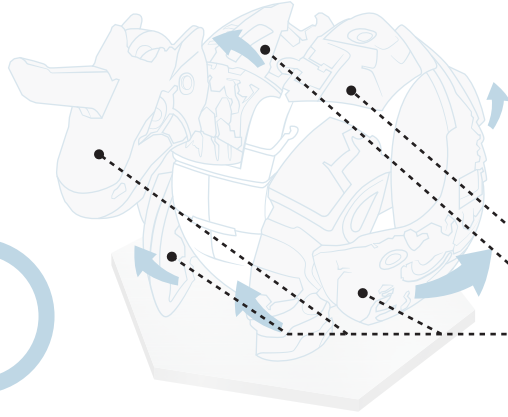
Explication et justification des solutions et du traitement graphique. D'après le principe de «Highlighting», cette flèche se démarque des autres éléments grâce à sa teinte différente (rouge) ce qui permet au lecteur de voir cet élément très rapidement. [2]



Explication et justification des solutions et du traitement graphique. D'après le principe de «Canonical Perspective», cette perspective est la meilleur pour faire comprendre au lecteur l'objet, étant le Bakugan. [4]

Explication et justification des solutions et du traitement graphique. D'après le principe de «Projection Tri-Dimensionnel» sur le «Texture Gradient», la carte comporte plusieurs dégradés de lumières qui indique que c'est une figure 3D concave et permet de mieux comprendre la perspective donnée. [3]

2



Explication et justification des solutions et du traitement graphique. D'après le principe de «Similarity», ces éléments se démarquent des autres grâce à leur contraste de gris qui indique bien qu'ils sont liés par l'action de mécanisme du jouet. [5]

[1] Cairo, A. (2013). The functional art an introduction to information graphics and visualization. Berkeley, CA: New Riders.
[2] Lidwell, W. Holden, K. Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Beverly, USA: Rockport Publishers.
[3] Lidwell, W. Holden, K. Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Beverly, USA: Rockport Publishers.
[4] Weinschenk, M, S. (2011) 100 things every designer needs to know about people. Berkeley, CA: New Riders.
[5] Cairo, A. (2013). The functional art an introduction to information graphics and visualization. Berkeley, CA: New Riders.