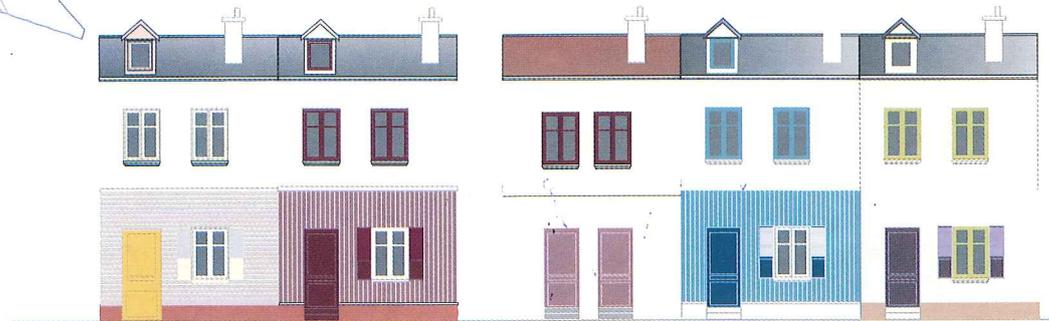


Exemple de mises en couleur - périmètre "Saint-Leu"

L'architecture à pan de bois, si caractéristique de Saint-Leu, permet des animations colorés riches, dynamiques et variées.



Saint-Leu : les canaux



HARMONIE 4



HARMONIE 1



HARMONIE 2

LC / LI

Saint-Leu : mixte

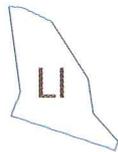


Palette "Intérieur"
HARMONIE 1

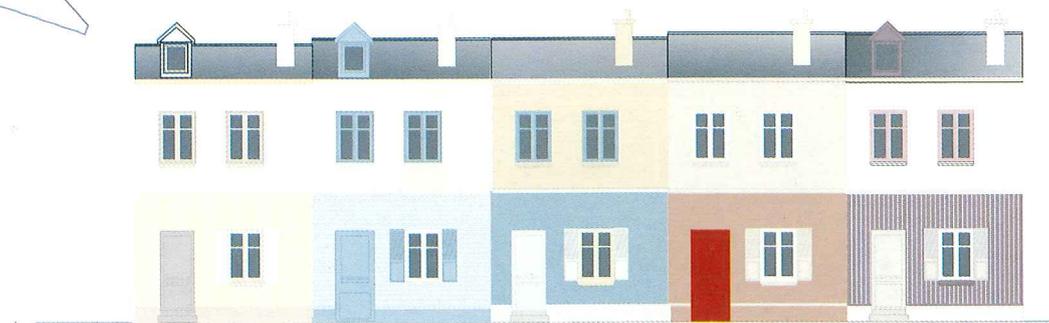


Palette "Les canaux"
HARMONIE 2

Certaines zones du périmètre de Saint-Leu appartiennent à la fois aux "canaux" et aux rues "intérieures". Pour ces zones, les harmonies de façades peuvent faire référence à l'une ou l'autre des palettes de prescription.



Saint-Leu : intérieur



HARMONIE 4



HARMONIE 3



HARMONIE 4



Équivalences normalisées des teintes proposées dans le nuancier

Les équivalences NCS (Natural Color System®) et RAL utilisées sont référencées chez tous les fournisseurs.

Exemples : LC01 (C) : 0502-Y
LI04 (I) : RAL 240 70 15

LC01 / LI04 = référence de la teinte
(C) = palette « Les canaux » / (I) = palette « Intérieur »
0502-Y = référence NCS
RAL 240 70 15 = référence RAL

LC01 (C) : 0502-Y	LI01 (I) : 1002-Y50R
LC02 (C) : 1002-Y	LI02 (I) : 1000-N
LC03 (C) : 4020-B10G	LI03 (I) : 1010-R90B
LC04 (C) : 5030-B	LI04 (I) : RAL 240 70 15
LC05 (C) : 1002-Y50R	LI05 (I) : 0603-Y40R
LC06 (C) : 1000-N	LI06 (I) : 0505-Y70R
LC07 (C) : RAL 100 70 40	LI07 (I) : 3050-Y70R
LC08 (C) : 7010-R50B	LI08 (I) : 5040-R10B
LC09 (C) : 0603-Y40R	LI09 (I) : 0502-G
LC10 (C) : 1005-Y50R	LI10 (I) : 1502-Y50R
LC11 (C) : 5040-R10B	LI11 (I) : 4010-Y30R
LC12 (C) : 7020-R10B	LI12 (I) : 3060-Y90R
LC13 (C) : 0603-Y20R	LI13 (I) : 0603-Y20R
LC14 (C) : 1010-Y10R	LI14 (I) : 1010-Y30R
LC15 (C) : 2050-Y10R	LI15 (I) : 1505-Y60R
LC16 (C) : 3000-N	LI16 (I) : 3000-N
LC17 (C) : 0505-Y70R	LI17 (I) : 0603-R60B
LC18 (C) : 1002-R	LI18 (I) : 2000-N
LC19 (C) : 5020-R20B	LI19 (I) : 2010-R
LC20 (C) : 6030-R20B	LI20 (I) : 5010-R10B
LC21 (C) : 0603-R80B	LI21 (I) : 1002-B
LC22 (C) : 1010-R90B	LI22 (I) : 1510-Y10R
LC23 (C) : 1510-Y	LI23 (I) : 3010-B10G
LC24 (C) : 4050-Y70R	LI24 (I) : 6010-B10G