

Aramino Julien

E-mail: julien@aramino.com

Tel: 06.61.85.21.82

PICA TYPO AGENCY
194 rue Gustave Delory
59300 Valenciennes

Typographie

DOSSIER DE CONCEPTION



"Une nouvelle forme de vie est apparue"

1. RAPPEL DES OBJECTIFS

Objectifs : Démontrer aux clients de la PICA TYPO AGENCY l'importance du travail typographique et valoriser ainsi votre savoir-faire. Soit d'une part, montrer, convaincre et faire comprendre le bon usage de la typographie et d'autres part, plaire et surprendre.

Stratégies : Premièrement induire un raisonnement par le texte écrit renforcé par la démonstration visuelle et deuxièmement fasciner l'utilisateur par l'investissement suggéré grâce au scénario. Le changement d'attitude est amené par la symbiose des éléments précédents et l'univers qui s'en dégage.

2. CONCEPT

"Une nouvelle forme de vie est apparue"

Dans le hangar de stockage de la PTA, un carton d'archive entreposé depuis des années, s'est mis de lui-même mystérieusement en mouvement.

La clef de cette énigme sont les Picas, connus comme unité de mesure en PAO, ils sont aussi, d'après les contes populaires, l'entité vibratoire des caractères typographiques.

Dans un monde saturé de signes, d'icônes, de logos... les picas contenus dans cette boîte d'archive, se manifestent pour faire partager leurs connaissances sur l'Art Typographique.

3. SYNOPSIS

Un carton tombé des étagères du hangar contient les principes fondamentaux du savoir-faire typographique. Ce sont les Picas vivants dans cette boîte qui l'ont investie de leurs connaissances.

Principe de Navigation :

La boîte tourne sur elle-même et fait apparaître ses différentes faces. Ce sont les picas éparpillés autour de la boîte qui composent le titre des menus dont la face est survolée par la souris (en s'agglomérant les picas fondent et dessinent le titre).

Au clic sur une face, la boîte se met en mouvement et introduit le menu sélectionné. Les picas se chargent ensuite de rassembler leurs connaissances et de les faire partager. Chaque partie a sa propre identité par le positionnement de la boîte et la manière dont sort l'information de celle-ci.

Un module directionnel dynamique, composé de 4 flèches, qui font tourner la boîte au clic, forme le premier niveau de navigation : pour passer d'une rubrique à l'autre.

Un autre menu de navigation adapté à la sous-partie proposera de naviguer à l'intérieur des sous-menus.

Il sera aussi possible de naviguer avec le pavé directionnel du clavier.

Aspect graphique :

C'est un univers 3D en perspective, épuré, qui privilégie les primitives et l'abstraction. Ce choix est justifié par le contexte actuel : " saturé de signe, d'icône, de marque, de logo... ". La clareté du message est ici essentielle, notre approche vise à démontrer l'apport de sens généré par la typographie.

Ambiance sonore :

1°) Bruits :

"Imaginez le son d'une boîte d'allumette qui tombe par terre. les petits items qui s'entrechoquent matérialisant les picas à l'intérieur. L'allumette qui frotte doucement le gratoire, c'est notre boîte qui se déplace sur le sol. Le pavé qui sort de son tiroir sonorise l'ouverture des couvercles..."

les bruitages se construiront autours de cette univers de boîte d'allumette.

2°) Musique :

Le son des fourmis communiquant entre elles (même si elle ne parle pas), une multitude de petites voix perdu dans une masse de petit sons dans un jeu symphonique, serait la musique d'ambiance du site. Le tout représentant la présence vocale des petits picas.

Choix techniques :

- **3DS max** : modélisation de la boîte et son animation.
- **VECTA3D** : rendu vectoriel de la boîte.
- **FLASH** : réalisation du site.
- **Sound forge** : création sonore des boutons.

4. PROTOTYPE

ORGANIGRAMME :

1. ACCUEIL / INTRO

2. HISTOIRE DE LA TYPO

- 2.1. Origine
- 2.2. Gothique
- 2.3. Romane
- 2.4. Humane
- 2.5. Moderne

3. CLASSIFICATION VOX

- Humanes
- Géraldes
- Réales
- Didones
- Mécanes
- Linéales
- Incises
- Scriptes
- Manuaires
- Gothiques
- Étrangères
- Fantaisites
- Évolutif

4. CARACTÈRES

- 4.1. Empattements
- 4.2. Proportions des caractères
- 4.3. Rapport plein délié
- 4.4. Axe du caractère
- 4.5. Casse
- 4.6. Amorce
- 4.7. Terminaison
- 4.8. Détails particuliers

5. LABORATOIRE

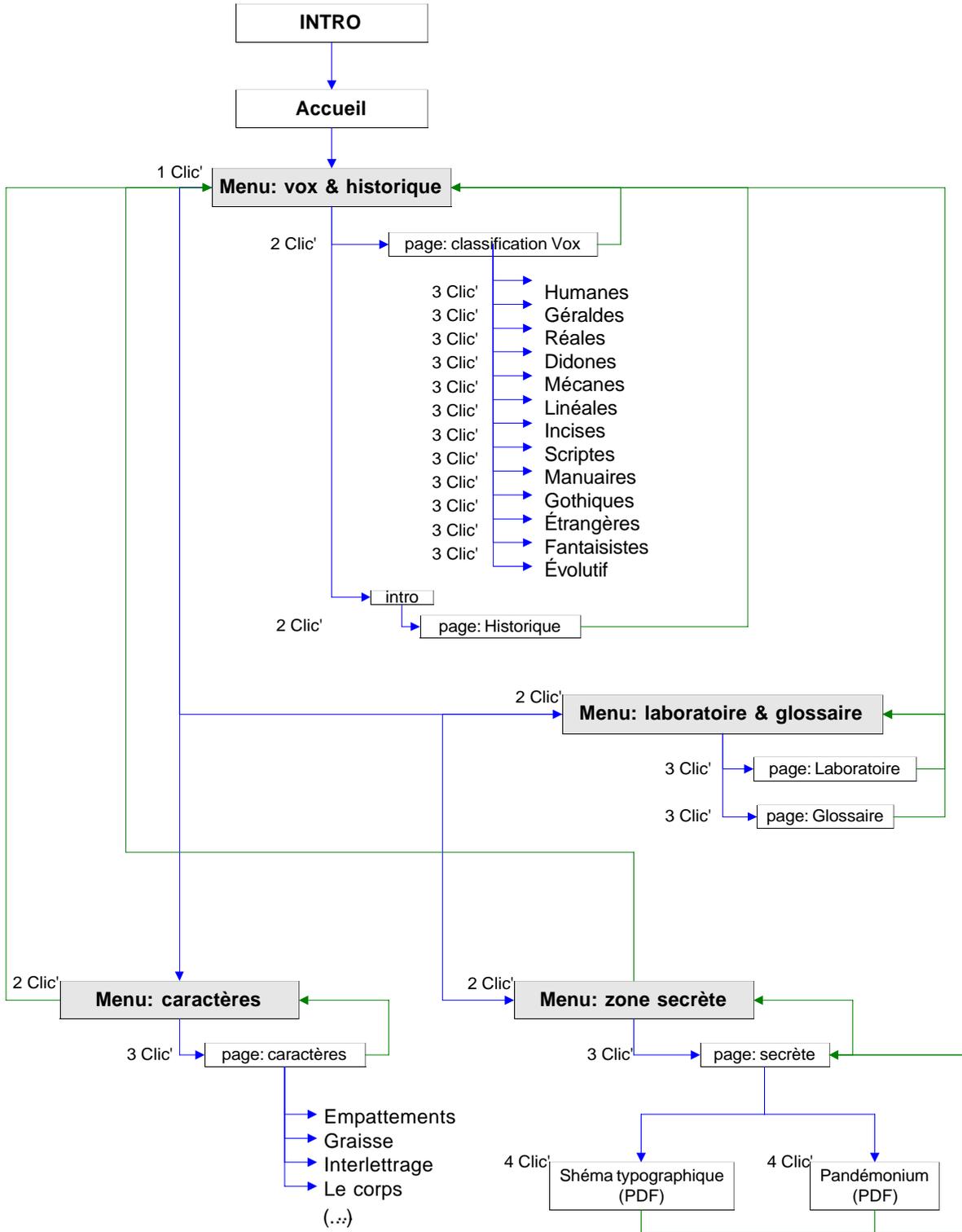
- 5.1. Les mots
- 5.2. Les logos

6. SECRET

- 6.1. Shéma typographique
- 6.2. Pandémonium

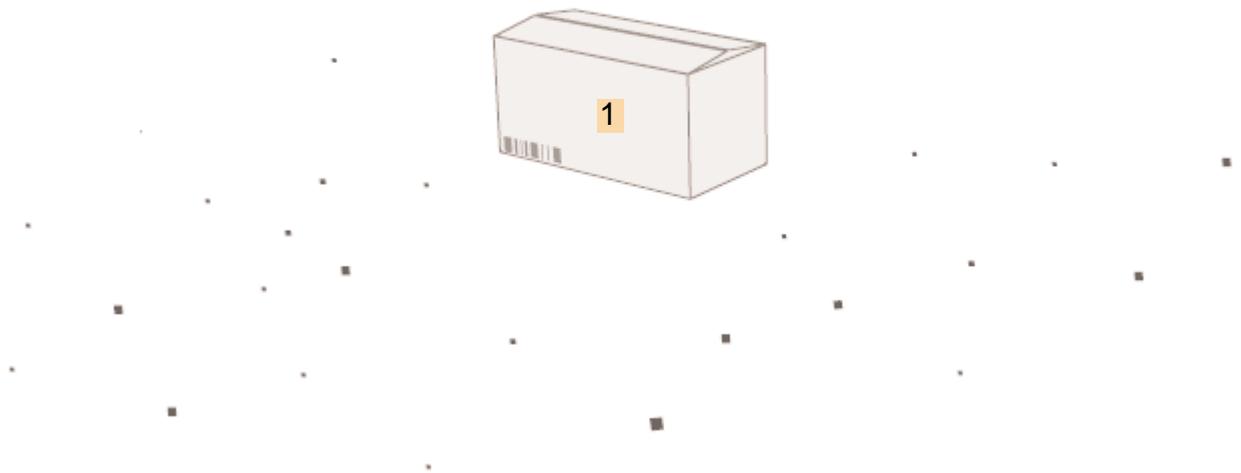
7. GLOSSAIRE

ARBORESCENCE :



SCENARIO D'INTERACTIVITÉE

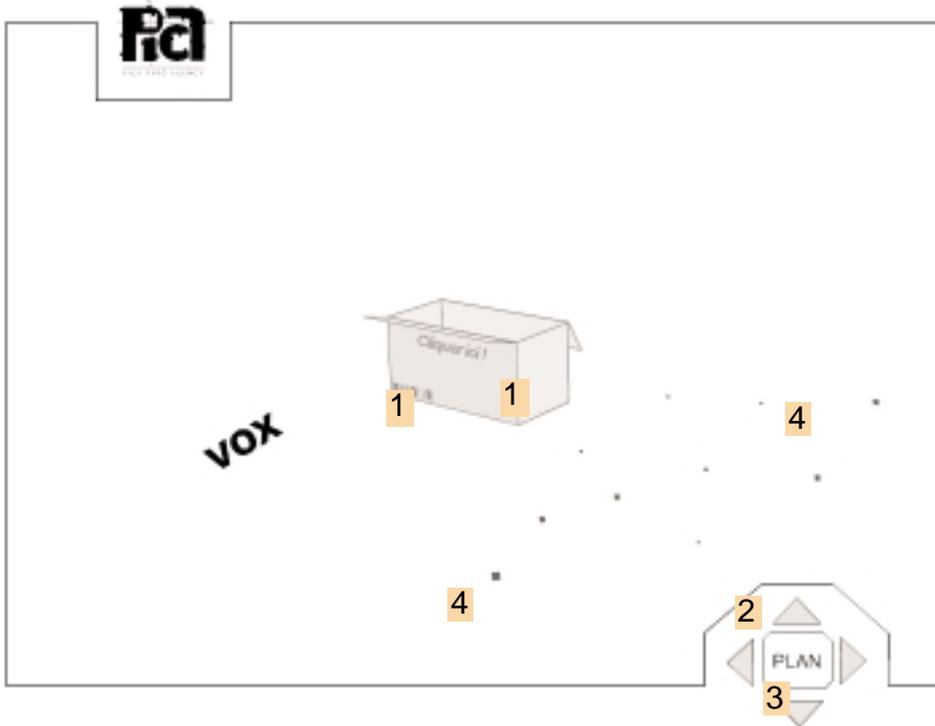
1. Page d'accueil



N°	SURVOL	CLIC	SON	ACTION
1.	non	oui	oui	La boite s'ouvre.

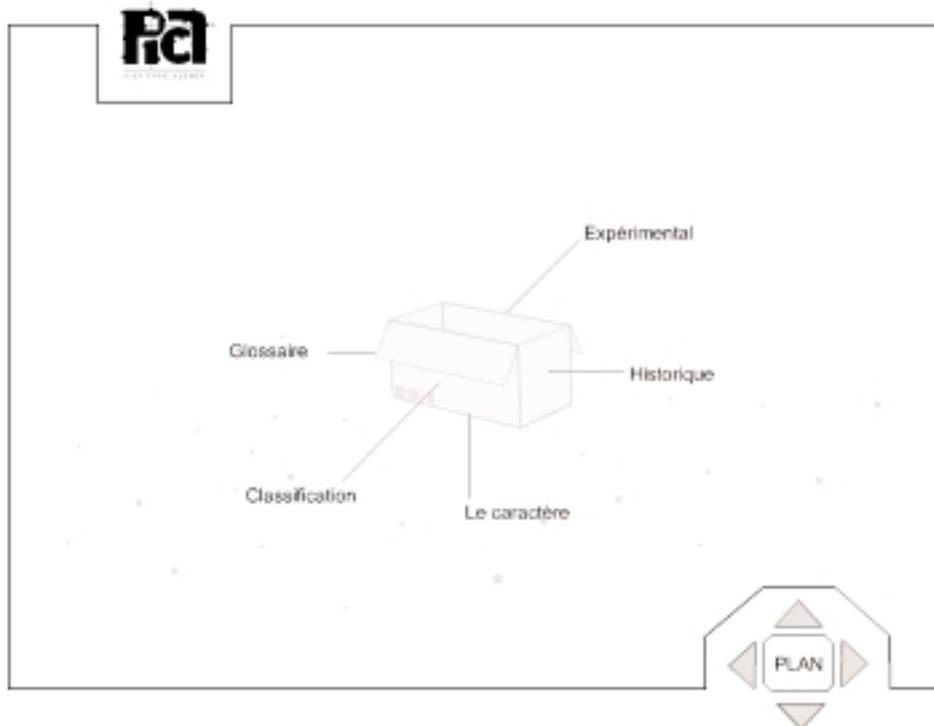


2. Menu classification et historique:



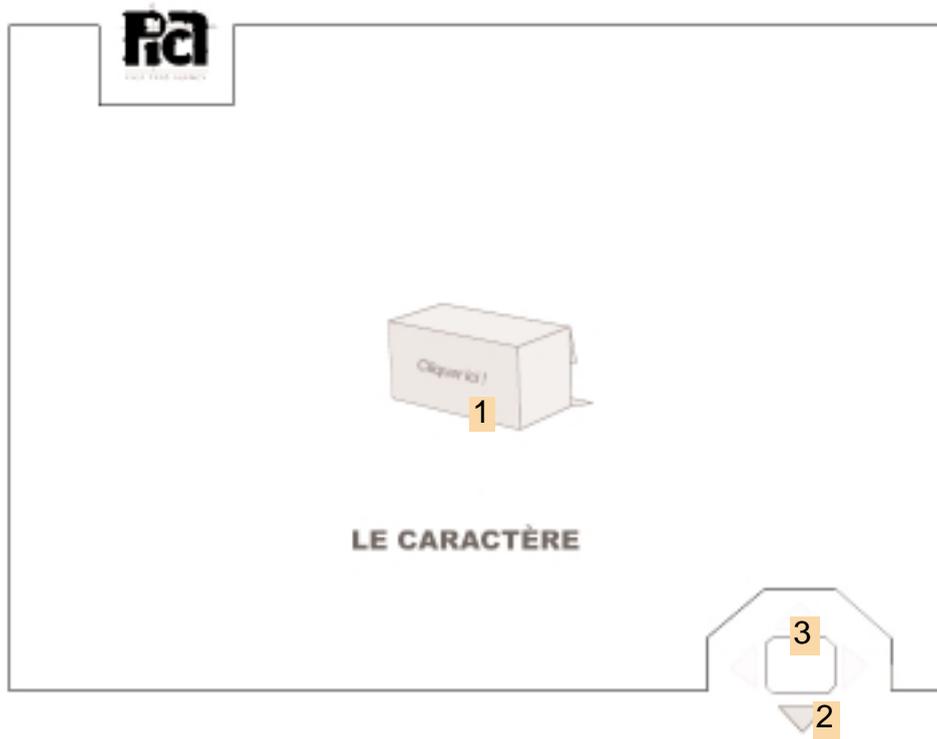
N°	SURVOL	CLIC	SON	ACTION
1.	oui	oui	oui	le panneau se soulève, la face se fonce, les picas forme le titre et la boîte passe dans un sous menu.
2.	oui	oui	oui	Le bouton se fonce et la boîte change de position.
3.	oui	oui	oui	le texte vibre, et un plan de la boîte s'affiche (cf: écran suivant).
4.	oui	non	oui	Le pica se met à vibrer.

3. Plan du site



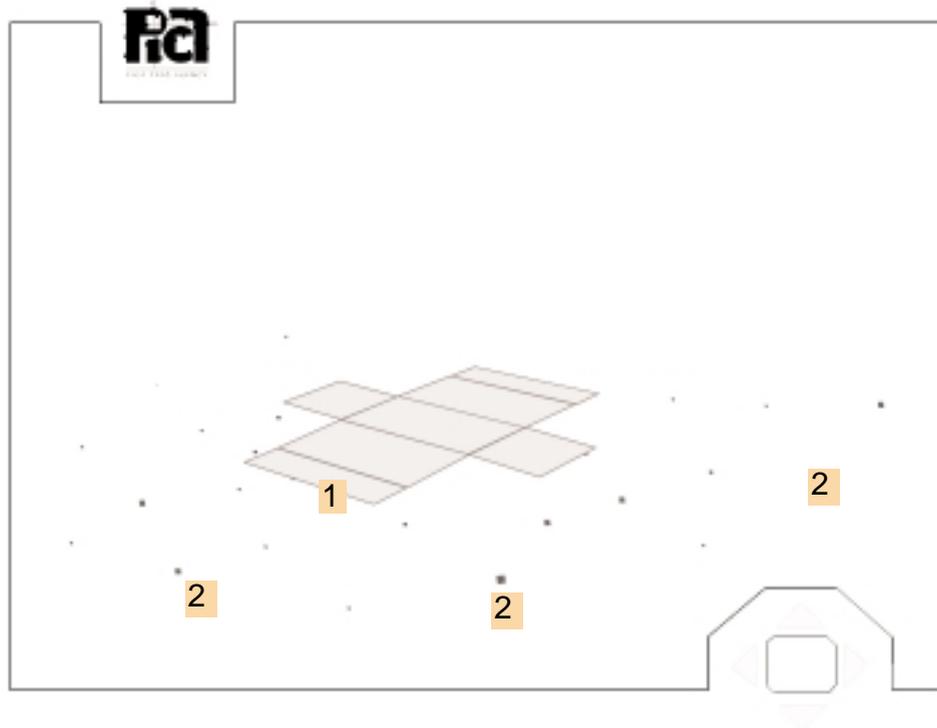
ACTION: tant que l'utilisateur presse sur le bouton, le plan reste affiché, au relâchement le plan se dissipe.

4. Menu caractère



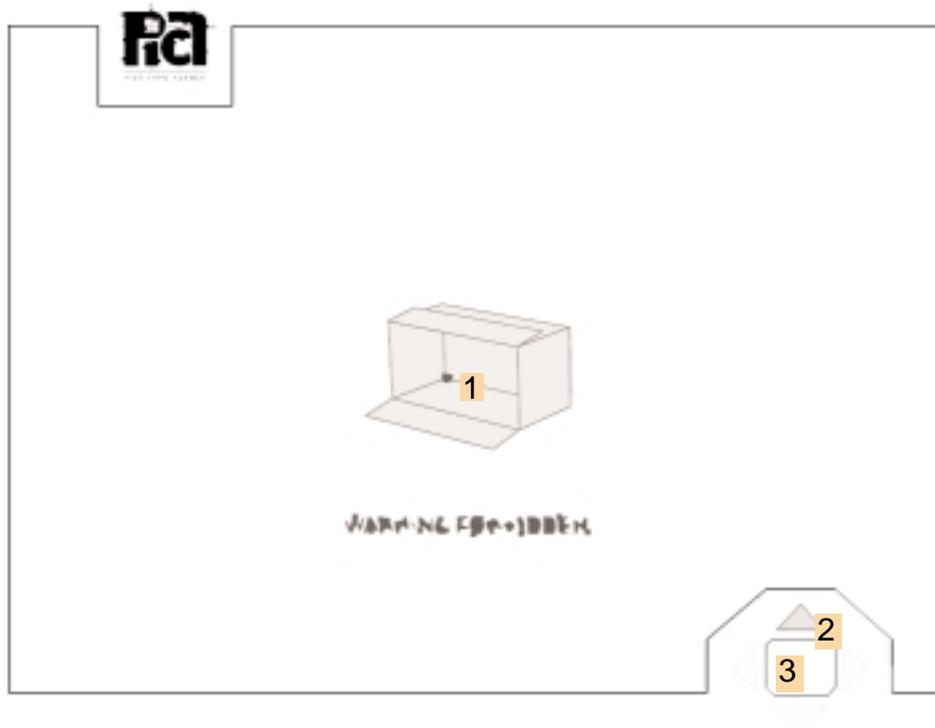
N°	SURVOL	CLIC	SON	ACTION
1.	oui	oui	oui	La face se fonce, le picas forment le titre, la boîte passe dans un sous-menu.
2.	oui	oui	oui	la boîte se remet dans sa position initiale.
3.	oui	oui	oui	le texte vibre, et un plan de la boîte s'affiche.

5. Page caractère



N°	SURVOL	CLIC	SON	ACTION
1.	oui	oui	oui	La face se fonce, les picas forment "retour", la boîte se replie.
2.	oui	non	oui	Le pica vibre.

6. Menu zone secrète



N°	SURVOL	CLIC	SON	ACTION
1.	oui	oui	oui	l'amas de picas se réduit, les picas écrivent "warning forbidden" à peine lisible. les picas envahissent l'écran et l'on passe dans le menu zone secrète.
2.	oui	oui	oui	La flèche se fonce et le boîte se replace dans sa position initiale
3.	oui	oui	oui	le texte vibre, et un plan de la boîte s'affiche.

5. PLANNING (restant en date du 22/12/01)

Liste des taches :	Temps estimé:
1) Rédiger contenu :	
- Historique.	(2h)
- Caractère .	(2h)
- Classification.	(2h)
- Glossaire.	(2h)
- Shéma typographique.	(2h)
- Pandémonium.	(2h)
2) Rechercher concept pour la page labo et son scénario.	(2j)
Rechercher logo, marque et classe générique d'objet se prêtant facilement à une influence typographique. Définir les transformations possibles par la boîte.	(4h)
3) Définir l'aspect graphique des pages et leur sous-menu de navigation:	(1h)
- Sous menu.	(1h)
- Glossaire.	(1h)
- Classification.	(1h)
- Secret.	(1h)
- Labo.	(1h)
4) Définir les transitions :	
- menu secret > page secrète.	(30m)
- Intro de la partie caractère.	(30m)
- Menu principal > page vox.	(30m)
- Menu principal > page labo.	(30m)
- Menu principal > glossaire.	(30m)
5) Définir les bruitages utilisés.	(1h)
6) Enregistrer les sons avec le DAT.	(3h)
7) Construire sous-menu de navigation .	(2h par sous menu)
8) Rédiger et imprimer PDF les pages secrètes.	(2h)
9) Réaliser les pages et leurs sous parties :	
- Historique.	(3h)
- Caractère (lettres en 3D).	(4h)
- Classification VOX (les boites dans les boites).	(4h)
- Glossaire.	(3h)

- 10) Réaliser la partie labo et son propre scénario. (2 jours)
- 11) Réaliser et rendre les dernières animations. (1 jours)
- 12) Optimiser le poids du site. (1 jours)
- 13) Faire la musique. (2 jours)
- 14) Mettre le site en ligne sur www.pica.aramino.com (30m)

Estimation du temps de travail restant: **20 jours**

Date de mise en ligne du site: **31/01/02**

Début de production: **07/01/02**



Client: PICA TYPO AGENCY
Site: la typographie
Objet: DOSSIER DE CONCEPTION

Décembre 2001

Prototype SWF disponible à l'adresse:
<http://www.pica.aramio.com>



Client: PICA TYPO AGENCY
Site: la typographie
Objet: DOSSIER DE CONCEPTION

Décembre 2001

ANNEXE 01

SUIVI DE PROJET