



ATTIC SQUAD

**CHARTRE
GRAPHIQUE
LOGOS**

INTRODUCTION

La charte graphique logo présente la signature visuelle de l'entreprise afin de répondre à ces besoins. Nous verrons donc ensemble les différentes modalités de conception et de diffusion des logos.

Les logiciels utilisés sont de la suite adobe:
-Illustrator
-After Effect.
-Photoshop



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
SOMMAIRE	3
Objectifs	4
LOGO PRIMAIRE	4
Le logo	5
Décomposition	6
La typographie	7
Les couleurs	8
Les interdits	9
Support de communication	10
Les déclinaisons	11
Animation	12
OBJECTIF	12
STORYBOARD	13
LOGO SECONDAIRE	18
Objectifs	18
Le logo	19
Décomposition	20
La typographie	21
Les couleurs	22
Les interdits	23
Support de communication	24
Autres déclinaisons	25
Animation	26
OBJECTIF	26
STORYBOARD	27
BANNIÈRES WEB	30
OBJECTIF	30



LOGO PRIMAIRE

OBJECTIFS

Ce logo sera une toute nouvelle création qui représentera la communauté dans sa globalité.

Les objectifs sont :

- Introduire un thème inspirant l'atmosphère d'un grenier («Attic»)
- Il faut que le logo ai un aspect d'emblème
- Qu'il représente un joueur stéréotype.
- Que le message transmit soit une représentation humoristique (effet «clin d'œil»)
- Qu'il soit composé de couleurs conservant l'identité visuelle de l'association conformément au cahier des charges (cf charte graphique web).

La création d'un logo primaire et secondaire permettra ainsi de distinguer la communauté des joueurs professionnels qui l'a compose.



LE LOGO

Représentation du logo conformément au cahier des charges.

- Le crane donne l'aspect grenier
- L'arrière plan est un blason rappelant l'emblème
- Le micro casque indique l'icône d'un joueur.
- La souris fracasser contre le crane est un message d'humour face au joueur qui s'énerve n jeu. (Concept «rage»)



DÉCOMPOSITION



LA TYPOGRAPHIE

La typographie utilisé sera la Ethnocentric font (blod) et sera placé en tant que «bannière» du logo.
Cette typographie est la base du logo secondaire donc elle permettra à l'utilisateur d'entrevoir le logo secondaire dans le logo primaire, le but étant de montrer la hiérarchisation du logo.(cf charte graphique web)

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? #



LES COULEURS

Les couleurs utilisés seront conforme à la charte graphique web à savoir un dégradé de gris accompagné de sa couleur principal(choix rgb du jaune à orange) pour une synergie entre site et logos.
Un gris unique très foncé devra représenté le blason pour donner une profondeur au site web.

L'exportation se fera en png et gif animé.

Attention: pour l'exportation en gif animé, il faudra que le fond du logo soit de la même couleur du site à son emplacement.

	#E9AF05	rgb(233,175,5)
	# 68748C	rgb(104,116,140)
	# 1A1E23	rgb(26,30,35)
	# F2F2F2	rgb(242,242,242)



LES INTERDITS



SUPPORT DE COMMUNICATION

Ce logo sera exclusivement diffusé sur le site web afin de renforcer le symbole de la communauté.

Nous le placeront dans la partie «header» et dans le «favicon»

Le logo animé (gif) sera placé à l'accueil et le logo fixe (png) sur les autres pages afin d'éviter la redondance de l'animation.



COMMUNAUTÉ MULTIGAMING

ACCUEIL QUI SOMMES-NOUS **LE SQUAD** NOS PARTENAIRES



LES DÉCLINAISONS



ANIMATION

OBJECTIF

L'animation du logo aura pour but de concrétiser le message d'humour généré par ce dernier.

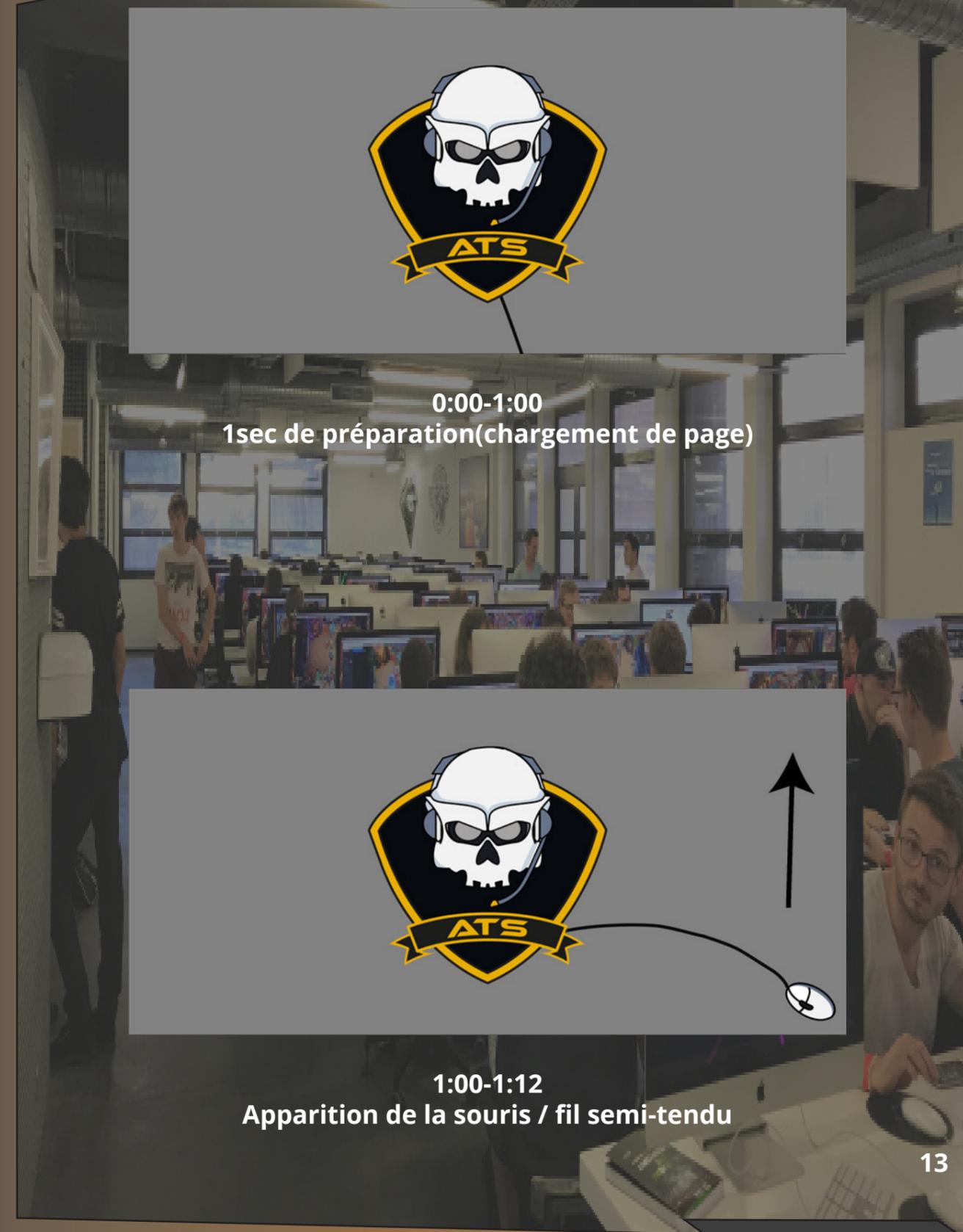
En outre il consistera à ce que la souris du joueur soit lancée avec éternement pour se retourner contre lui.

Sa tête sera secoué et ces yeux apparaîtront par la suite avec un dégradé de couleur du jaune à orange (couleur web) pour indiquer un message de réveil et de concentration.

Un effet en boucle sera mis en place pour la continuité du message.

Durée : 2200ms
30 images/seconde
Mode d'affichage : (seconde):(images)

STORYBOARD





1:12-1:20
Montée de la souris / fil tendu



1:20-1:29
Apparition fissure(impact) / fil détendu



1:29-2:01
Rotation axe vertical (20degrés) (suis l'effet de choc)



2:00:2:04----2:08
rotation de l'autre coté / cycle se produisant 2 fois (2:08)



2:08-2:23

Dégradé de couleur au yeux / IMAGE FIXE(png)



2:23-3:01

tombé de la souris / fil détendu(mois visible)



3:01-3:20

retour position initiale / fil redevient tendu

LOGO SECONDAIRE

OBJECTIFS

Ce logo sera une refonte d'un logo déjà existant qui représentait autrefois l'ensemble de la communauté.

Les objectifs seront :

-Conserver le style principal du logo.

-Modifier les couleurs et effets pour obtenir différents types de logo secondaire en flat design.

-Faire revivre le dégradé via une animation.

-Apporter un message mentionnant une notion de prestige, d'élite. En effet, ce logo concernera uniquement les joueurs professionnels de la communauté.



LE LOGO

Ce logo a été créé à partir de la typographie Ethnocentric font se familiarisant avec le site.

Les dégradés ont été retirés pour le remplacer par des couleurs flat.

Plusieurs couleurs seront disponibles(cf déclinaisons)



DÉCOMPOSITION

A partir de l'outil «concepteur de forme» nous pouvons relier la une typographie pour ne former qu'une seule forme.



LA TYPOGRAPHIE

La typographie utilisera également Ethnocentric font. Elle sera présente en fonction du support de diffusion et sera placée sous le logo.



LES COULEURS

Les couleurs utilisés seront les dégradées de couleurs des yeux présent dans l'animation du logo primaire:

- Dégradé de jaune-orange pour une synergie entre les 2 logos.

L'exportation se fera également en png et gif animé.

	#B66F00	rgb(182,111,0)
	#FFB249	rgb(255,178,73)
	#FFD668	rgb(255,241,104)



LES INTERDITS



SUPPORT DE COMMUNICATION

Ce logo sera également diffusé sur le site dans la page «Le Squad» ET animé.
Par ailleurs, afin de valider la proposition du sponsor, un autre moyen de diffusion sera mis en place : les maillots de l'équipe.
Choix du pantone : 1235 XGC



AUTRES DÉCLINAISONS



ANIMATION

OBJECTIF

L'animation du logo aura pour but d'émaner un concepts de prestige, de privilège car seul les membres professionnels de l'Attic Squad pourront porter cette «icône»

Il consistera à obtenir un effet de reflet qui sera parcouru à intervalle régulier tout le long du logo par le biais d'un dégradé.

Cela donnera au logo une forme palpable et scintillante.

Un effet en boucle sera mis en place pour la continuité du message.

Durée : 5000ms
30 images/seconde
Mode d'affichage : (seconde):(images)

STORYBOARD



0:00-0:10
Chargement rapide /aucun mouvement



0:10-0:15
Apparition du dégradé



0:15-0:22
Dégradée au centre du logo / déplacement continu



0:22-1:02
Déplacement continu



1:02-1:10
Disparition du dégradé



1:10-5:00 (point de départ)
Aucun changement / temps entre animation prolongé

BANNIÈRES WEB

OBJECTIF

Dans le cadre d'un projet annexe, l'objectif sera de concevoir différentes bannières à intégrer sur les réseaux sociaux facebook, twitter et twitch.

Elle seront destinés aux joueurs professionnels de l'Attic Squad.

En effet, étant donnée que la page «le squad» sera consacrée à la consultation de ces joueurs, l'idée sera de conserver le design entre le site et les réseaux sociaux.

Pour se faire, nous incorporant des éléments communs (fond d'écran etc)





0:15-0:22

Dégradée au centre du logo / déplacement continu



0:22-1:02

Déplacement continu



1:02-1:10

Disparition du dégradé



1:10-5:00 (point de départ)

Aucun changement / temps entre animation prolongé

