

CHARTE GRAPHIQUE 2017





INTRODUCTION

La charte graphique Magic Xperience permet de créer et déployer une cohérence sur l'ensemble de la marque, de son univers ainsi que sur les produits développés et leurs nombreux supports partout dans le monde. Les codes de notre communication peuvent être susceptibles d'évoluer pour enrichir la marque et s'adapter à nos nouveaux produits et personnages : dans ce cas une mise à jour de cette charte sera effectuée.

Les éléments développés au travers de ce document sont :

1. LES ÉLÉMENTS DE BASE

Notre logo, nos typographies et nos gammes colorées font la force de l'identité de Magic Xperience.

2. LES DIFFÉRENTS SUPPORTS

Magic Xperience propose autant de supports de communication divers que de produits à la vente. Notre marque et notre crédibilité reposent sur la cohérence, le professionnalisme et le respect de la charte Magic Xperience pour chaque support proposé.

3. NOS PERSONNAGES ET NOTRE UNIVERS

La distinction de Magic Xperience se fait grâce au développement d'histoires et de personnages propres à la marque. Chaque personnage et son univers possèdent sa propre charte adaptée pour chaque support. Ces personnages sont l'entière propriété d'Artech (cf partie 3, page 23).

Le respect et la cohérence de chaque identité propre aux personnages sont un atout majeur pour le développement et la renommée de Magic Xperience.

Cette charte doit être utilisée comme guide et référence pour chaque création liée à Magic Xperience, aucune soustraction ou interprétation de la charte ne doit en être faite.

Le département graphique se réserve le droit d'une validation préalable ou d'une intervention en cas de transgression ou de non respect de la charte graphique.



SOMMAIRE

1. LES ÉLÉMENTS DE BASE

1. Le logotype Magic Xperience

- Le logotype et ses déclinaisons.....	8
- Le bloc marque	9
- Les pictogrammes	10
- Les interdits	11

1.2 Les fondamentaux identitaires

- Les polices de caractères	12
- Les gammes colorées	13

2. LES ÉLÉMENTS IDENTITAIRES

2. Les éléments de base

- Le bloc télécharger.....	16
- Les mains et téléphone.....	17
- Les éléments dynamiques	18
- La notice d'utilisation	19

2.1 Les règles génériques

- Les affiches et flyers.....	20
- Les kakemonos.....	21

3. UNIVERS ET PERSONNAGES

- Introduction	24
- Exemple avec Klaus le Pirate	25

01 Les éléments de base

1. Le logotype Magic Xperience

- Le logotype et ses déclinaisons.....	8
- Le bloc marque	9
- Les pictogrammes	10
- Les interdits	11

1.2 Les fondamentaux identitaires

- Les polices de caractères	12
- Les gammes colorées	13

1.1 LE LOGOTYPE MAGIC XPERIENCE

LE LOGOTYPE ET SES DÉCLINAISONS

Le logotype Magic Xperience est l'élément central et fondamental de l'identité graphique de la marque. Son design, ses proportions et ses couleurs sont invariables et inchangeables, ses déclinaisons colorées permettant de s'adapter à tous supports et répondant aux normes développées dans cette charte.

Le logotype Magic Xperience est constitué d'un élément visuel et d'un élément typographique indissociables l'un de l'autre.

Tout changement de ce logotype et de sa disposition est strictement interdit. Dans le doute se référer aux **Interdits** page 11.

Pour la composition exacte des polices de caractères et leurs utilisations se reporter à la page 12. Pour la composition exacte des couleurs et de leurs utilisations se reporter à la page 13.

Les logotypes Magic Xperience se déclinent en deux variantes colorées pour s'adapter à chaque support de communication et d'utilisation.

LES LOGOTYPES



La version Prune est la version officielle du logotype : elle sera utilisée en priorité.

LEURS UTILISATIONS



La version Prune s'utilise sur des supports à fond claire



La version Soleil permet de s'adapter à des fonds foncés

VERSIONS MONOCHROMES NOIRES



Pour les impressions/supports en noir et blanc ou communications événementielles uniquement.

1.1 LE LOGOTYPE MAGIC XPERIENCE

LE BLOC MARQUE

Le logotype de Magic Xperience n'a pas de signature à proprement parlé, il ne s'agit pas d'un message mais du site web de la marque :
magic-xperience.com

Cette baseline s'associe au logotype afin de constituer un bloc marque avec toujours la configuration ci-dessous.

Elle est toujours de la couleur dominante du logo : en aucun cas cette couleur ne doit être différente de celle de la baseline.

Elle s'écrit toujours en bas de casse avec la typographie Roboto regular.

Afin de préserver la lisibilité du logotype, une zone de protection est à respecter, l'espace ainsi déterminé devant toujours rester vierge de tout élément pouvant perturber le logotype ou le bloc marque. La zone minimum est représentée par la hauteur et la largeur du « M »

Pour des raisons de lisibilité et de visibilité du logo une taille minimum d'utilisation a été déterminée pour le logo et le bloc marque

LA BASELINE



L'utilisation du bloc marque reste identique à celle du logo, s'y référer si besoin

La zone minimum est représentée par la hauteur et la largeur du « M »



LEURS UTILISATIONS

Utilisation de la zone de protection



Superatis Tauri
montis
verticibus qui
ad solis
ortum

Taille minimum d'utilisation



Lorsqu'il est seul, le logo ne doit pas mesurer moins de 25mm.

Le bloc marque ne doit pas mesurer moins de 28mm.

1.1 LE LOGOTYPE MAGIC XPERIENCE

LES PICTOGRAMMES

Les pictogrammes

Les pictogrammes ou les pastilles Magic Xperience sont constitués de la partie illustrée du logo.

Ils se déclinent en quatre couleurs : prune, soleil, noir et blanc et servent de label indiquant que l'on peut utiliser l'application.

Ils sont notamment utilisés pour les produits commerciaux.

Comme pour le logotype, le pictogramme Prune sera préféré dès que possible pour chaque utilisation.

Le génie

Le pictogramme du génie sans le cadre s'utilise toujours avec les étoiles. Il sert de filigrane pour les documents officiels Magic Xperience.

Il peut **servir d'élément** pour les couvertures de dossiers, pour les catalogues, les documents de présentation etc...

Il ne doit jamais servir d'élément illustratif pour les supports de communication client (flyers, affiches, kakemonos) ou pour les supports de produits (assiettes, chocolats, cartes).

LES PICTOGRAMMES



Prune



Soleil



Noir



Blanc



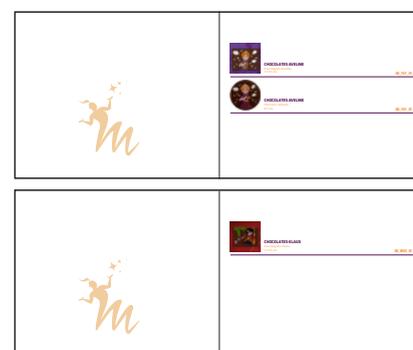
Lion



Éléphant

Exemples d'utilisation du pictogramme

LE GÉNIE



Exemples d'utilisation du génie sans le cadre

Un autre graphisme du génie est disponible pour une utilisation de communication à la rubrique personnages.

1.1 LE LOGOTYPE MAGIC XPERIENCE

LES INTERDITS

Quelques exemples d'usages inappropriés du logotype.

A titre d'exemple seul le bloc marque est utilisé mais ces interdictions sont également valables pour le logo.

Liste d'interdits non exhaustive.



Ne pas modifier la typographie



Ne pas déformer le logotype



Ne pas descendre en dessous de la taille minimale



Ne pas enlever d'éléments au logo



Ne pas utiliser que les contours



Ne pas couper le logo



Ne pas utiliser le nom sans le génie



Ne pas recomposer le logo



Ne pas inverser la disposition



Ne pas modifier le texte de la baseline



Ne pas encercler le logo



Ne pas appliquer le logo sur un fond perturbant la lisibilité



Ne pas modifier les couleurs



Ne pas dissocier les couleurs



Respecter la zone de protection

Superatis
Tauri
montis
verticibus

1.2 LES FONDAMENTAUX IDENTITAIRE

LES POLICES DE CARACTÈRES

Afin de renforcer la cohésion graphique de l'identité de Magic Xperience, un univers typographique précis a été déterminé. La police Sentico n'est pas libre de droit Police Roboto libre de droit

POLICE DE TITRAGE

DTP Types - SenticoSansDT-Bold

**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&ÉÈÀÊÖ\$€%(")[*@/+]...**

La typographie SenticoSansDT- Bold est la police de caractères utilisée pour le logotype. Pour une plus grande cohérence, elle est également utilisée pour les titrages sur toute l'identité de Magic Xperience (dossiers, catalogues, éléments de communication etc...). Cette police s'utilise toujours en capitale.

POLICE DE SOUS-TITRAGE

Roboto Condensed Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

Roboto Condensed Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

Roboto Condensed Bold italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

La Roboto Condensed et ses variations sont utilisées pour les sous-titres et la hiérarchisation d'information, pour les documents internes, clients ou produits.

POLICE DE CONTENU

Roboto Slab light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

Roboto Slab regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

Roboto Slab bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890.:=?!&éèàêö\$€%(")[*@/+]...

La Roboto Slab est utilisée avec ses différentes graisses et versions pour du texte de contenu. Elle ne doit pas servir pour les titres ou les accroches.

1.2 LES FONDAMENTAUX IDENTITAIRE

LES GAMMES COLORÉES

Pour donner une force et une cohérence à la marque, un univers chromatique a été déterminé. Les couleurs principales sont les couleurs Prune et Soleil : ce sont celles utilisées pour le logotype.

En complément, une palette de couleurs d'accompagnement a été créée pour animer les différents supports de la marque.

Cette palette secondaire sera utilisée avec parcimonie, les couleurs de la palette primaire devant rester dominantes.

Lors de l'usage de ces couleurs, on veillera à maintenir l'harmonie chromatique des tons et à ne pas utiliser un ensemble de couleurs susceptibles de rivaliser entre elles ou de créer un contraste inélégant.

GAMME PRINT

Gamme principale



Prune
C=65
M=100
Y=30
K=34



Soleil
C=0
M=40
Y=100
K=0



Orange
C=0
M=60
Y=100
K=0



Beige
C=5
M=20
Y=40
K=0



Corail
C=10
M=75
Y=75
K=0

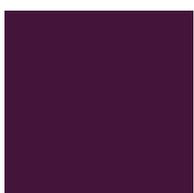


Gris/vert
C=60
M=25
Y=60
K=5

Gamme secondaire

GAMME WEB

Gamme principale



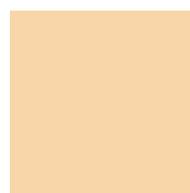
Prune
R=69
V=20
B=59
#45143B



Soleil
R=251
V=174
B=55
#FBAE37



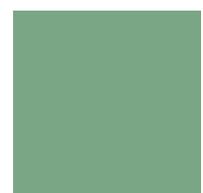
Orange
R=245
V=129
B=38
#F56126



Beige
R=248
V=214
B=170
#F8D6AA



Corail
R=221
V=99
B=75
#F05B41



Gris/vert
R=122
V=166
B=134
#7AA686

Gamme secondaire

02 Les éléments identitaires

2. Les éléments de base

- Le bloc télécharger.....	16
- Les Mains et téléphone.....	17
- Les éléments dynamiques	18
- La notice d'utilisation	19

2.1 Les règles génériques

- Les affiches et flyers.....	20
- Les kakemonos.....	21

2.1 LES ÉLÉMENTS DE BASE

LE BLOC TÉLÉCHARGER

Télécharger l'application

Le bloc *Téléchargez Magic Xperience* comprend les éléments *Téléchargez*, le bloc marque *Magic Xperience* ainsi que les pastilles *Télécharger dans l'App Store* et *Disponible sur Google Play*.

Ces éléments doivent toujours être utilisés dans cette disposition en respectant les mesures fixes proposées dans cette charte.

Le QR Code

La charte Magic Xperience propose deux possibilités d'utilisation du bloc « Télécharger Magic Xperience » et le QR code pour permettre de s'adapter à tous types de communication.

Ces éléments doivent toujours être utilisés avec cette disposition en respectant les mesures fixes proposées dans cette charte.

TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION



Typographie Capitale Helvetica LT Std Bold

Hauteur fixe d'une lettre Helvetica LT Std

Bloc marque Magic Xperience
Version Prune ou Soleil

Hauteur fixe d'une lettre SenticoSansDT

Largeur fixe, taille du bloc marque



Possibilité de l'utiliser dans les trois variations colorées du logo

QR CODE



Version à utiliser lorsque le logo est ferré à gauche



Version à utiliser lorsque le logo est ferré à droite

2.1 LES ÉLÉMENTS DE BASE

LES MAINS ET TÉLÉPHONES

Les documents de communication standard de Magic Xperience sont construits selon des éléments graphiques bien précis et soumis à un gabarit décrit dans les pages suivantes.

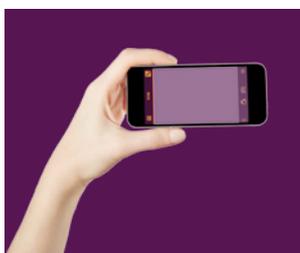
Afin d'être cohérents à travers notre marque ces systèmes visuels récurrents ont été chartés et peuvent se combiner entre eux. Ils servent autant pour des supports de communication que pour des produits Magic Xperience permettant ainsi de s'adapter à tous types de présentation.

Le Téléphone

La main tenant le téléphone est un élément important de la communication de Magic Xperience : elle est quasiment présente sur toutes les communications permettant de faire le lien entre les animations, les produits et l'application.

Il existe deux variations de la main avec le téléphone pour les versions print (affiches, bannières, flyers, panneaux).

MAINS ET TÉLÉPHONE



Elles peuvent être plus ou moins inclinées, ou être utilisées en miroir suivant le besoin (dans le cas d'un miroir attention cependant aux éléments graphiques de l'application !)

Ces éléments ne seront jamais utilisés sans un « flash ». Pour leurs utilisations se référer à la rubrique suivante.

Exemples d'utilisation

LE FLASH



Flash écran



Flash complet

Il existe en deux variations : le flash écran et le flash complet. Le flash écran n'est utilisé qu'à l'intérieur de l'écran, le flash complet peut être utilisé de façon plus importante sur les éléments de communication.



2.1 LES ÉLÉMENTS DE BASE

LES ÉLÉMENTS DYNAMIQUES

Il existe plusieurs éléments graphiques majeurs d'**animation** pour les supports Magic Xperience. Les étoiles et l'icône 3D font partie de ces éléments d'accompagnement principaux qui apparaissent sur les couvertures, affiches, présentations, produits etc...

Ces éléments permettent de créer une dynamique et une homogénéité dans la communication. Leurs structures doivent être préservées mais leurs utilisations peuvent varier selon les formats.

LES ÉTOILES

Ces étoiles servent d'éléments graphiques pour les fonds des communications visuelles ou des communications produits. Ce sont les seuls motifs d'étoile qui sont autorisés pour la communication de la marque.

Les deux types d'étoile doivent toujours être associés et utilisés de préférence en blanc. Il y a possibilité de les agencer différemment si le document l'exige.



L'ICÔNE 3D



Cet icône sert à indiquer une interaction en 3D sur les différents supports. Il peut être utilisé autant pour les communications visuelles que pour les communications produits.

Seule sa taille est modifiable.



2.1 LES ÉLÉMENTS DE BASE

L'UTILISATION

La procédure d'utilisation

Lorsque le bloc téléchargement est présent dans une communication, il est souvent accompagné du bloc procédure d'utilisation.

Elle est constituée de trois points explicatifs pour utiliser Magic Xperience et existe en deux versions pour s'adapter aux cas de figure.

De par son positionnement, la communication Magic Xperience répond à des règles spécifiques de construction, les éléments identitaires devant respecter une organisation décrite dans les pages suivantes.

LA PROCÉDURE D'UTILISATION

1. Téléchargez l'application Magic Xperience
2. Visez [...] avec l'application
3. Vivez une expérience 3D unique et Partagez-la sur les réseaux sociaux avec #MagicXperience

Version longue

1. Téléchargez l'application Magic Xperience
2. Scannez l'image de [...]
3. Vivez une Magic Xperience

Version courte

Les trois premiers points de cette procédure, ne sont ni modifiables ni interchangeable. Il est cependant possible d'ajouter des lignes d'explications supplémentaires en contactant le service graphique de **Magic Xperience**.

EXEMPLE D'UNE COMMUNICATION POUR LE MAGIC PARC

Fond en étoile pour dynamiser

Accroche en Roboto Condensed

Procédure de téléchargement mise en évidence

Texte courant en Roboto regular

Bloc téléchargement ferré à gauche

Fond couleur «Prune»

Logo du Magic Xperience Parc

Icône 3D mis en évidence

Utilisation du téléphone et du flash

2.2 LES RÈGLES GÉNÉRIQUES

LES AFFICHES ET FLYERS

Le logotype Magic Xperience sous sa forme standard ou de bloc marque, est présent sur tous les supports de la marque. Il est toujours placé soit dans l'angle inférieur droit, soit dans l'angle inférieur gauche. Son principe de positionnement est toujours le même : ferré sur la marge du document, telle qu'elle est définie ci-dessous.

La taille du logotype est toujours indexée sur celle de la marge : quel que soit le format, la hauteur du logotype sera homothétique de manière à assurer sa parfaite lisibilité.

Les marges des documents se déterminent en fonction du pictogramme du logo afin de permettre une homogénéisation de la communication ainsi qu'une structure globale de l'identité.

Ces règles s'appliquent également pour le bloc Téléchargement : c'est la valeur du pictogramme qui sert de référence.

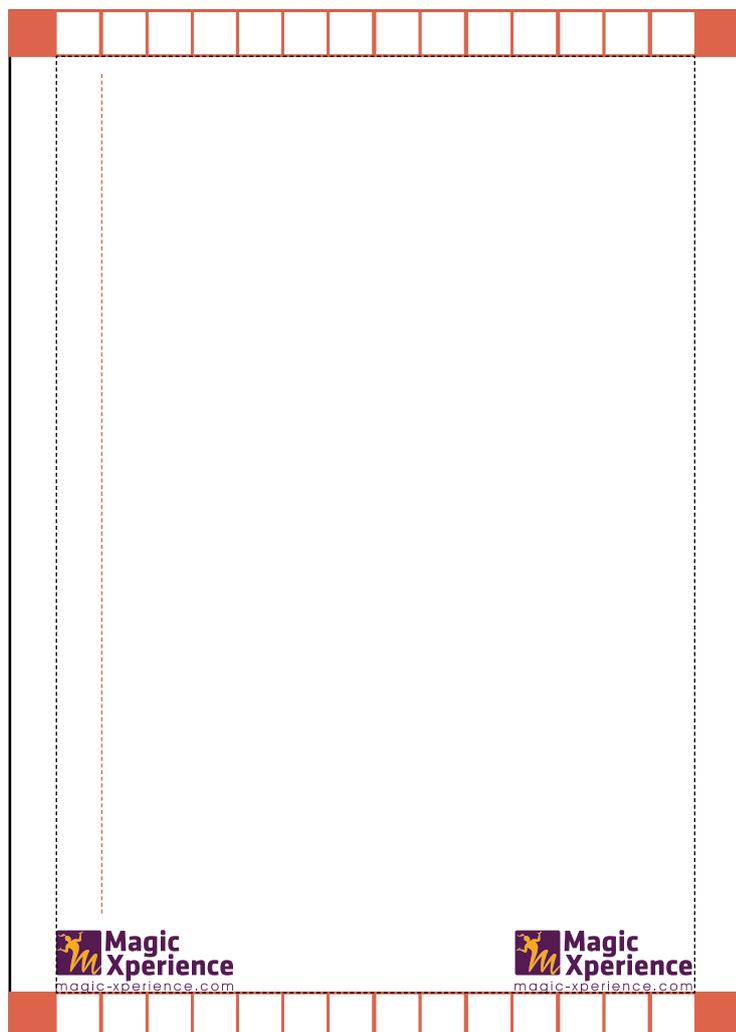
Le format A4 comprend la taille de 16 pictogrammes dans sa largeur

Le format A5 comprend 14 pictogrammes dans sa largeur

Le format A6 comprend 12 pictogrammes dans sa largeur

Le format carte de visite 8 pictogrammes dans sa largeur

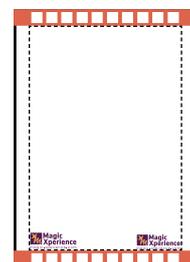
FORMAT A4



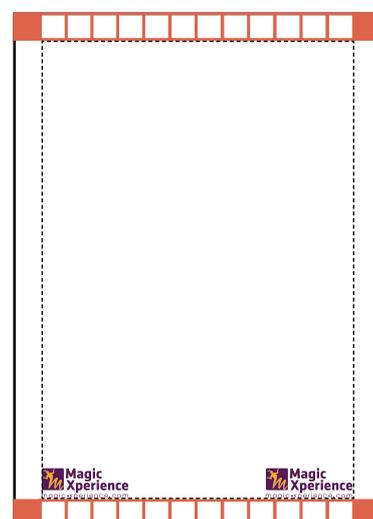
CARTE DE VISITE



FORMAT A6



FORMAT A5



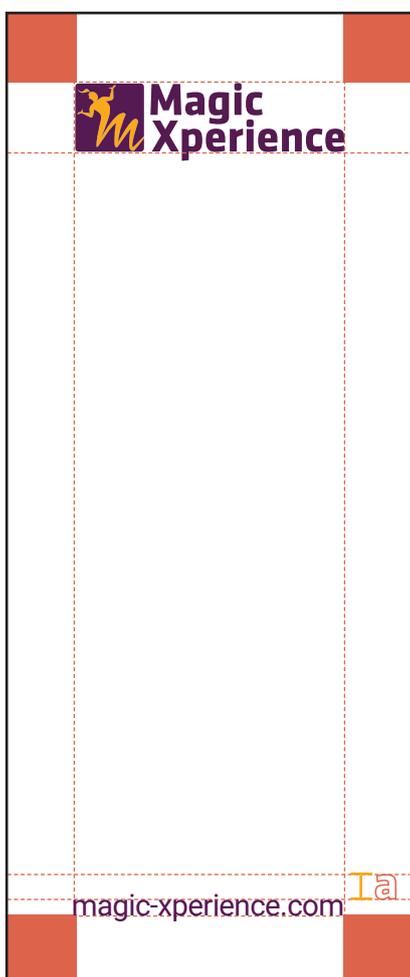
2.2 LES RÈGLES GÉNÉRIQUES

LES KAKÉMONOS

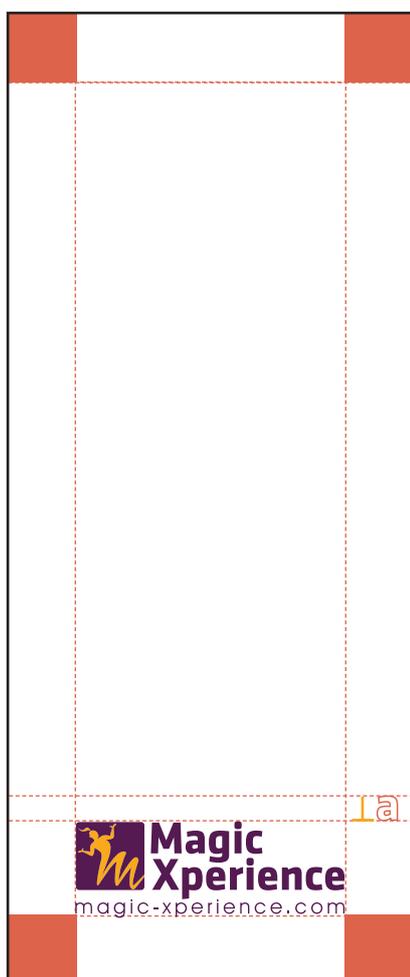
Contrairement aux formats d'affiche, le logotype sera toujours centré sur un kakemono et placé en haut ou en bas suivant les utilisations.

Une marge est toujours déterminée pour les kakemonos ; elle est, comme pour les affiches, proportionnelle au pictogramme du logotype.

Attention ! Chaque personnage utilisé appartient à Magic Xperience. Toute utilisation de ces personnages sans notre accord est, de ce fait, frauduleuse.



La version avec le logotype en haut sera majoritairement utilisée. Elle sert notamment pour les présentations de personnages comme sur l'exemple à droite.



La version avec le logotype en bas est utilisée principalement pour les présentations de produits ou d'événements.



Exemple de mise en page pour la présentation d'un personnage.

03 Univers et personnages

Les personnages de Magic Xperience permettent de faire le lien entre les différents objets et de proposer un produit « augmenté » à la fois par la technologie mais également par tout l'univers créé derrière.

Chaque personnage a été pensé et conceptualisé pour lui permettre à la fois de fonctionner seul ou en collection.

Chaque personnage a un logo qui lui est propre, une couleur associée, un fond graphique, plusieurs positions du personnage 3D ainsi que plusieurs assets permettant de créer des compositions graphiques. Aucun autre élément ne saurait être accepté.

Chaque personnage est la création de Magic Xperience et en est l'entière propriété. Chaque utilisation du nom ou du graphisme de l'un de ces personnages devra être précédé du symbole copyright (© Magic Xperience).

Exemple : © M. Richard l'aviateur de **Magic Xperience** ou © Tommy le Super Héro de **Magic Xperience**

Pour toute interrogation ou pour obtenir nos assets, merci de bien vouloir contacter le département graphique à crea@magic-xperience.com

Personnages disponibles :

- The Great Toudini
- Klaus le Pirate
- M. Richard l'aviateur
- Aveline la princesse magicienne
- Matt Mountain le skateur
- Tommy le super héro
- Lily Mod la fashion girl
- Max le génie de Magic Xperience

Les assets de chaque personnage sont susceptibles d'évoluer et de nouveaux personnages pourraient faire leur apparition. Dans ce cas là une mise à jour de la charte sera effectuée.

Ci-dessous vous trouverez un exemple d'éléments présents pour les créations graphiques contenant des personnages.

KLAUS

LE PIRATE GROGNON

Klaus est un pirate avide de découvertes mais surtout de trésors ! Il parcourt le globe à la recherche d'aventures et de butins toujours plus gros, avec son fidèle perroquet Juaco à ses côtés pour lui indiquer le bon chemin.

Pour sa première aventure, nous retrouvons Klaus sur une île déserte après que son bateau se soit échoué. Quelqu'un viendra-t-il à son secours ? Et si oui, ami ou ennemi ?

Klaus et Juaco pourront-ils repartir sans peine de cette île vivre de nouvelles Xpériences magiques?

Le logo de Klaus le Pirate



La couleur de Klaus est le rouge



Les positions disponibles des personnages



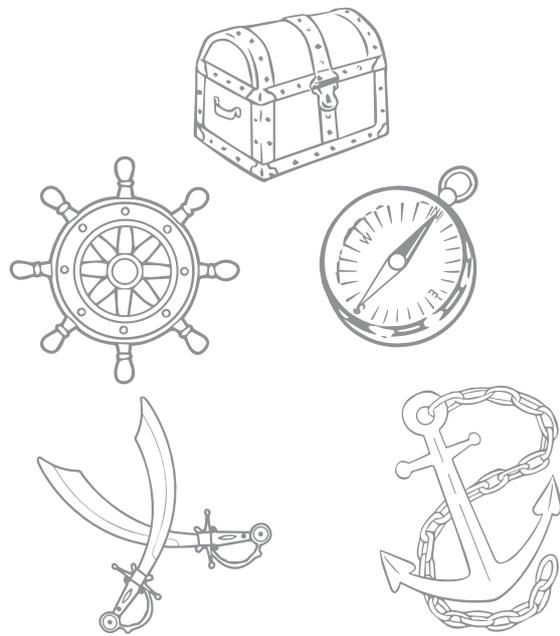
Composition du kakemono



LES ASSETS 3D



LES ASSETS GRAPHIQUES



FOND GRAPHIQUE



