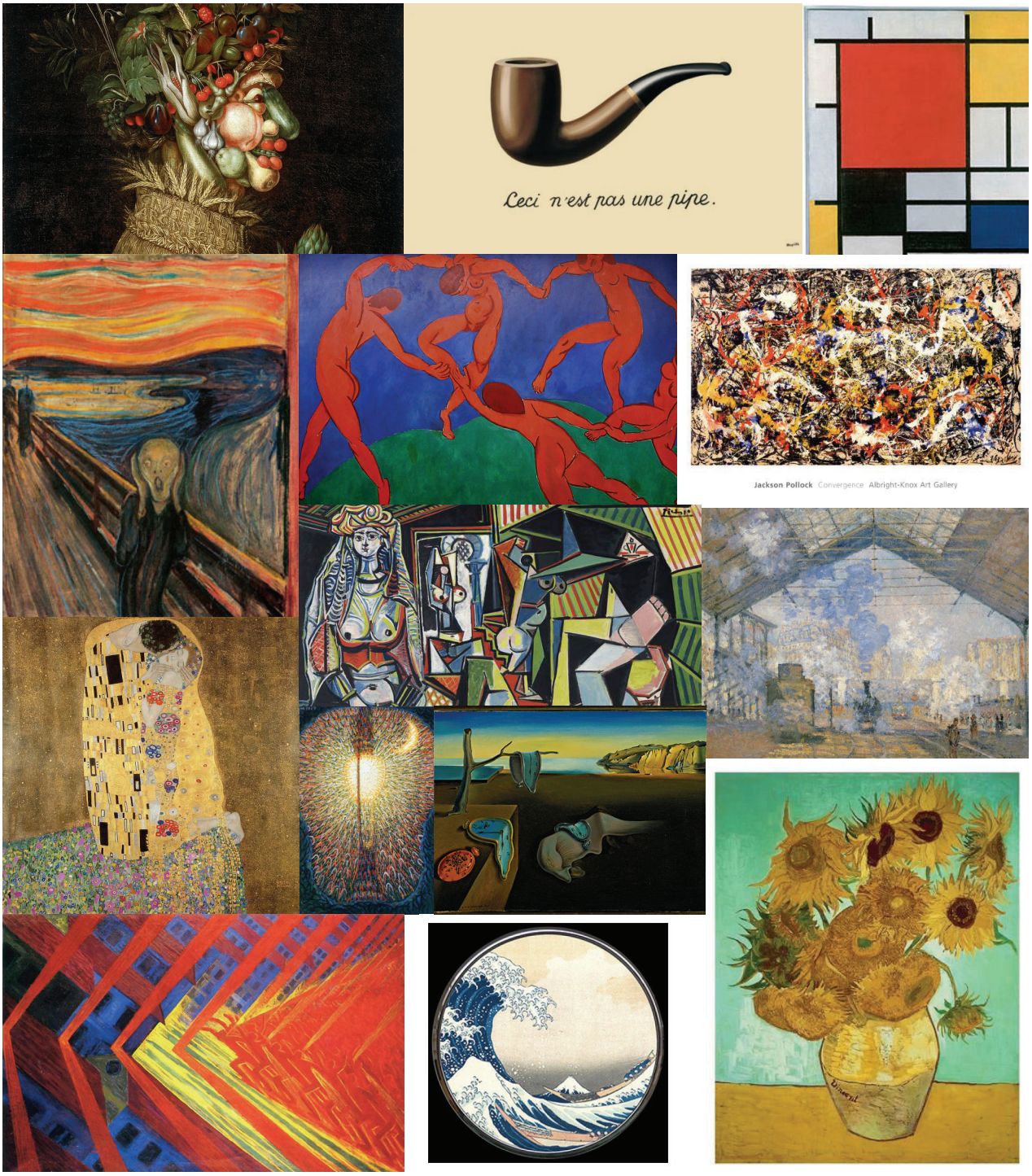
RArt
Splash screen

Objectif : 1er élément vu à l'ouverture de l'application, il la présente et doit donc être «attractif».
Durée : 3 secondes
Éléments indispensables : nom de l'application (RArt)

Thèmes clés de l'application : Réalité augmentée, art, peinture, devinette, téléphone

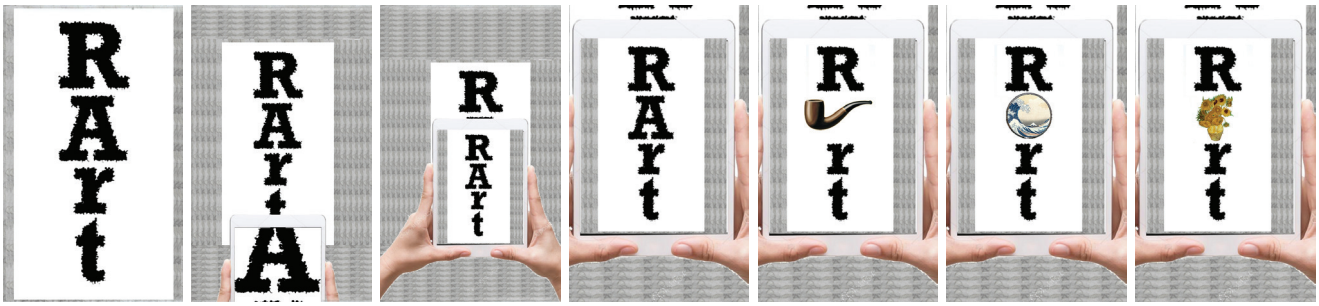
QUELQUES INSPIRATIONS



Piste 1 - «ce qu'il va se passer»

Le principe en une phrase : Le nom de l'application se transforme en tableau

STORYBOARD



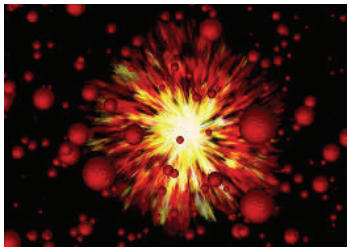
«il faut scanner le nom de l'application pour que celui-ci affiche un tableau». Pour garder le nom de l'application bien en évidence, une seule lettre se transforme, évoquant ainsi des artistes / des univers facilement reconnaissables.

Piste 2 - «L'art devient réalité»

Le principe en une phrase : Le nom de l'application «explose» en de dizaines de morceaux de tableaux, dépassant les limites de l'écran.

STORYBOARD

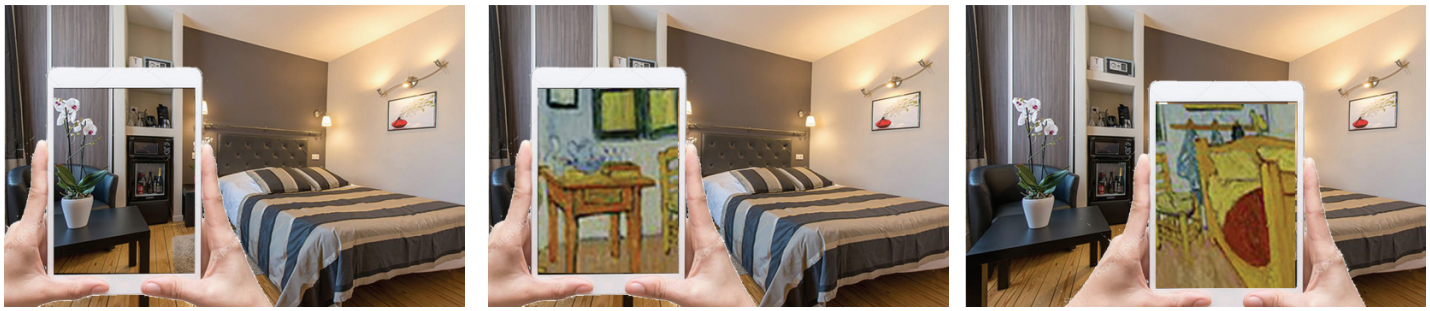
Ce qui est dans la tablette, le nom, se transforme et envahi tout l'écran du téléphone de l'utilisateur. Il faut penser ça comme une explosion (cf ref le big bang, la création de l'univers etc..) d'éléments rappelant les différents styles picturaux dans une tonalité très colotée.



PRINCIPE D'«EXPLOSION» / IDÉE CRÉATION UNIVERS, ESPACE INFINI, FORCE

Piste 3 - «Votre quotidien se transforme en oeuvres d'art»

Le principe en une phrase : un décor du quotidien se transforme à travers la tablette en un/plusieurs décors reprennant les caractéristiques des différents styles picturaux des différentes époques.



Vu comme ça, je trouve que ça fait très trompeur sur le contenu de l'application.

> Peut-être enlever la tablette, j'ai plutôt l'idée de partir sur un dessin au trait pour ce qui est de l'arrière plan, qui se colore et se transforme en différents styles.
La partie gauche est donc un dessin au trait alors que la partie droite est une «peinture reprenant le style de». Le plan est un panoramique ou un travelling qui permet de passer de tableau en tableau, de paysage en paysage.