

ROYAL CANIN × NICO VETO · 2027

L'aventure. À portée de clic.

Deux univers à explorer. Des chiens extraordinaires.
Des histoires humaines, de la montagne à la mer.



MAQUETTE DE PRINCIPE · DIRECTION ARTISTIQUE DU CONCEPT

Le paysage attire. La rencontre retient.

Choisir un camp, un attelage ou le van. S'en approcher. Ouvrir une histoire. Le prototype donne une forme concrète à une expérience web qui relie les lieux, les humains et les contenus du projet.

[Explorer le prototype et sa présentation](#)

Adrien Faure-Brac · Advision Production

01 / LA GRANDE ODYSSEE

L'aventure au sommet.



DIORAMA DE SYNTHÈSE · UNE ÉVOCATION DE L'UNIVERS ALPIN

Six points d'entrée dans le même paysage.

Mushers & attelages

La meute, son musher et la préparation sur le terrain.

Le bivouac

Les temps de repos, les soins et la vie au camp.

Camp Royal Canin

Relier l'événement aux rencontres et aux expertises.

Odyssée Games

Le concept proposé de challenges, distinct de la course.

Nico au van

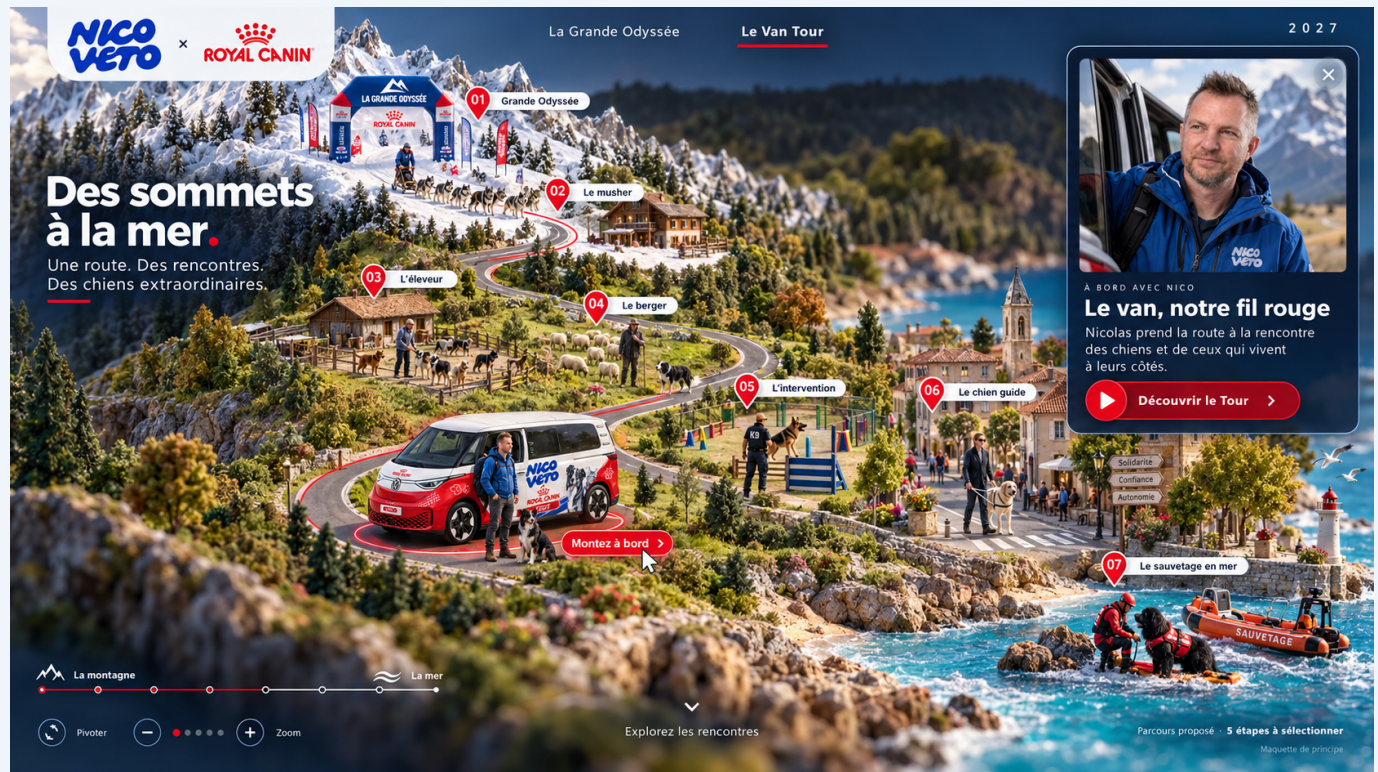
Prolonger la conversation et ouvrir le récit du Tour.

Le village

L'ambiance et les lieux qui rassemblent les visiteurs.

Le paysage est illustratif. La programmation 2027, les activations et les contenus définitifs sont à confirmer avec Royal Canin et l'organisation. Les informations pratiques officielles restent sur grandeodyssee.com.

Des sommets à la mer.



MAQUETTE DE PRINCIPE · PARCOURS NARRATIF PROPOSÉ

- | | | |
|-----------|----------------------------|-------------------------------------|
| 01 | Grande Odyssée | Le départ en montagne. |
| 02 | Le musher | Le quotidien de la meute. |
| 03 | L'éleveur | L'apprentissage et la transmission. |
| 04 | Le berger | Le travail avec le troupeau. |
| 05 | L'intervention | Un binôme au service des humains. |
| 06 | Le chien guide | La relation et l'autonomie. |
| 07 | Le sauvetage en mer | L'entraînement au bord de l'eau. |

Sept territoires identifiés dans le dossier du Tour ; cinq étapes finales restent à construire. La route relie les thèmes sans annoncer un tracé, des lieux ou des interlocuteurs confirmés.

03 / LES INTERACTIONS

Deux modes. Les mêmes rencontres.

Vue immersive

Le rendu photographique des maquettes devient une surface interactive : repères sélectionnables, zoom, déplacement dans le décor et fiches de contenu. Le déplacement anime une image ; cette vue ne tourne pas à 360°.

Maquette 3D

Une scène calculée en temps réel permet de faire tourner le paysage et de s'approcher des volumes. Le niveau de détail géométrique est plus simple que le rendu des maquettes. Les mêmes fiches restent accessibles.

Choisir, lire, poursuivre

Quatorze fiches au total : six pour La Grande Odyssée, huit pour le Tour, dont le van. Une fiche présente la rencontre, puis développe son intention et les sujets envisagés.

La visite guidée

Elle enchaîne les rencontres à intervalles réguliers. Le visiteur peut mettre en pause, revenir à l'ensemble ou ouvrir le texte détaillé ; cette dernière action interrompt automatiquement la visite.

Les commandes

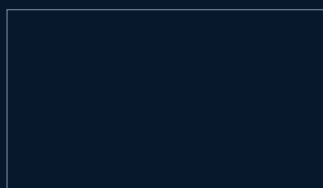
Souris ou tactile pour explorer. Boutons + et - pour zoomer ; flèches gauche/droite pour changer de rencontre ; Échap pour revenir à l'ensemble. Les liens directs permettent d'ouvrir un univers ou une fiche précise.

Les scènes sont des représentations de principe, sans suivi en direct. Cette version ne contient ni épisodes tournés, ni résultats de course, ni billetterie. Les contenus éditoriaux et scientifiques définitifs seront validés avec les équipes concernées.

04 / LA DIRECTION ARTISTIQUE

Un petit monde. De grands détails.

Une miniature que l'on imagine posée devant soi : roche, neige, bois, forêt, route et eau. Les repères restent discrets pour laisser le paysage et les personnages porter la curiosité.



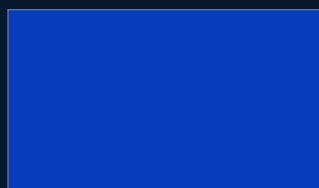
Bleu nuit

#07172C



Rouge

#ED001B



Bleu Nico

#073CBD



Neige

#F0F5FB

Les signes du projet

Logo officiel de La Grande Odyssée, identité Nico Veto x Royal Canin et van blanc, rouge et bleu. Les marques sont reprises comme références du concept.

Le mouvement

Des approches lentes, des retours immédiats et une exploration à son rythme. Le prototype respecte la préférence système pour les animations réduites.

Le statut des images

Les deux dioramas sont des images de synthèse créées pour la proposition. Les photographies de chiens et de Nicolas sont des ressources distinctes, identifiées dans les crédits.

Cette direction artistique décrit le concept Advision. Elle ne se substitue pas aux chartes officielles et aux éléments de marque qui seront transmis pour la version finale.

05 / APRÈS LE PROTOTYPE

Construire le premier pilote.

01 Choisir l'usage

Découverte de La Grande Odyssée, accompagnement de la série ou espace de contenus de marque : définir le premier parcours prioritaire.

02 Valider les rencontres

Sélectionner les cinq étapes, organiser les accès et cadrer les messages avec Royal Canin et les interlocuteurs concernés.

03 Produire les contenus

Préparer les modèles détaillés, les photographies, les épisodes et les textes. Relier chaque point aux éléments effectivement disponibles.

04 Finaliser l'intégration

Adapter les appareils cibles, le temps de chargement, l'accessibilité et l'intégration au support de diffusion retenu.

RESSOURCES À DISPOSITION

[Présentation et prototype en ligne](#)

[Archive HTML, ressources et guide de lancement](#)

SOURCES & CRÉDITS

Univers de la course, logo et photos de chiens : La Grande Odyssée Royal Canin, consultée le 9 septembre 2026. Parcours et dispositif proposé : dossiers de travail 2027 fournis par Advision. Portrait de Nicolas et van : ressources Nico Veto. Dioramas : images de synthèse du concept. Moteur 3D : Three.js, licence MIT.

[Site officiel de La Grande Odyssée](#)

Adrien Faure-Brac · Advision Production

afaurebrac@outlook.fr