

## Glossário Color & Trim

Color & Trim busca dar personalidade às formas através de cores, materiais, acabamentos e tecnologias, fazendo com que o produto comunique uma mensagem para o usuário. As sensações e percepções que um produto deve transmitir direcionam as escolhas de design, valorizando as superfícies, interações, funcionalidades e experiências. Na área automotiva esse trabalho potencializa o grau de interrelação entre o usuário e o automóvel, e isto se aplica ao veículo como um todo, externa e internamente.

O designer de Color & Trim é responsável por traduzir um conceito de design que atenda aos requisitos do projeto e do usuário em um produto. É uma área do design automotivo aberta a designers com interesses fundamentados em diversas áreas do conhecimento. O profissional de Color & Trim deve estar sempre atento às tendências de moda, arte, arquitetura, lifestyle, tecnologia e inovação. Seu sucesso é diretamente proporcional a quanto se está imerso em tudo que acontece no mundo, afinal, é o responsável por potencializar a interface do automóvel com seus diversos tipos de usuários.

Essa interação se dá essencialmente de maneira sensitiva e emocional, ou seja, está muito além do mero contato tátil, mas abrange também fatores relacionados à visão, olfato, e, não menos importante, à afetividade. Assim, o designer de Color & Trim aborda questões psicológicas, sociológicas e culturais de seu público alvo, a fim de, sobretudo, favorecer o conforto e o bem-estar.

Dentre as atividades executadas pelo Color & Trim estão o desenvolver cores e acabamentos para aplicações externas e internas, elaborar figurinos para bancos, além de tecidos e não tecidos para revestimentos, desenvolver logotipias e apliques gráficos bi e tridimensionais para interiores e exteriores, estudar e desenvolver texturas para diferentes superfícies, desenvolver linhas de acessórios pessoais como roupas, bolsas entre outros. Entretanto, não é preciso ser especialista em todas essas funções. Acima de tudo, um estúdio de Color & Trim consiste em um grupo onde cada integrante contribui em sua especialidade para o sucesso de um projeto.

Em resumo, o designer de Color & Trim é um facilitador de relações que utiliza-se de diversos materiais, texturas, cores, acabamentos e linguagens para a execução do projeto.

## Dicionário de Termos Comuns



**Boards:** São as pranchas gráficas (impressas ou digitais) onde são inseridas todas as informações propostas no projeto. Possui uma diagramação condizente com o tema trabalhado e é de fundamental importância para a apresentação e defesa do que está sendo exposto. Além do line-up e do painel semântico, o board pode conter amostras físicas dos materiais propostos.

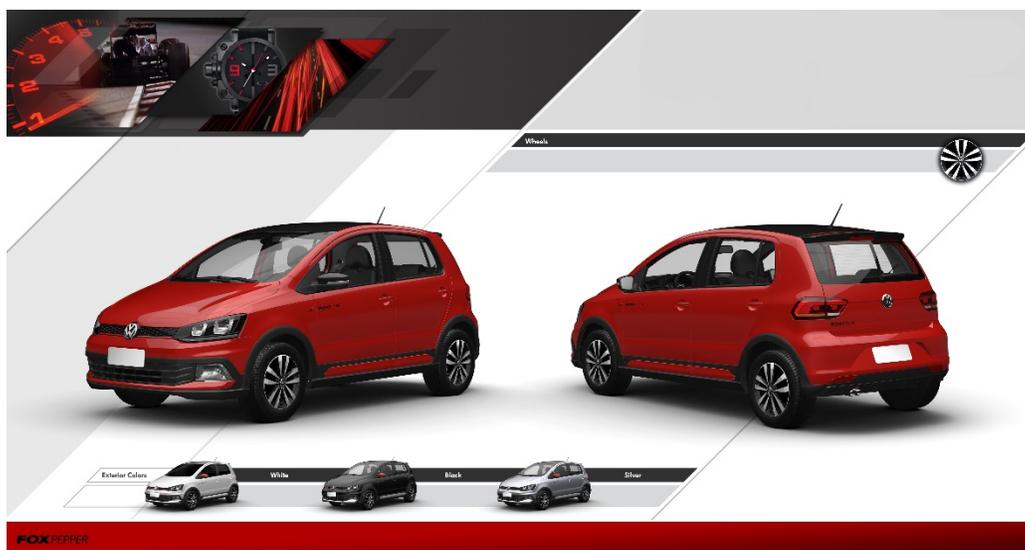
**Espuma do banco:** É a denominação comumente utilizada quando se refere à forma (shape) do banco.

**Embossado:** Denominação originada do inglês *embossed* e trata-se de uma técnica de gravação sobre tecido, vinil ou couro, que proporciona aspecto de baixo (ou alto) relevo. Esta gravação é feita por uma ferramenta metálica (matriz) aquecida que confere um dado desenho à peça trabalhada.

**Figurinos de bancos:** É a “roupa” do banco. Trata-se da capa que cobre a espuma do banco, dando-lhe o aspecto que conhecemos. Geralmente é confeccionada em tecido, vinil ou couro (podendo ainda ser resultado de combinações destes materiais). Uma mesma espuma de banco pode possuir diferentes figurinos, o que é possível através de variações de costuras, gravações, insertos, bordados, além dos diferentes tipos e disposição de materiais.



**Line-up:** É a representação gráfica da proposta do projeto, e pode estar associado a várias situações. Por exemplo, um line-up de painel, pode conter a representação de um painel com as inovações sugeridas como padrões de texturas a serem gravadas, ou cores de cada elemento. Outros exemplos de ocorrências da utilização de um line-up são: as propostas de figurinos para bancos, as opções de cores para exteriores, padrões de texturas a serem aplicadas em cada elemento, logotipos.



**Logotipia:** Consiste no estudo de elementos gráficos inseridos interna e/ou externamente ao automóvel. Dentre esses elementos estão os logotipos, insertos gráficos bi e tridimensionais (destacam-se os gráficos flexíveis resinados, que são planos, mas possuem uma superfície plástica que lhes confere

brilho e volume; os injetados, rígidos e que simulam peças metálicas; e os “DG”s, que possuem aspecto de peças metálicas, mas são flexíveis); gráficos dos Instrumentos combinados (ou “clusters”, compostos por mostradores de velocidade, informações de segurança, conta-giros etc.); faixas de laterais externas, entre outros. A logotipia é dividida em dois grupos: logotipia de informação, onde estão contidos os logotipos de segurança, por exemplo; e logotipia de diferenciação, que possui caráter estético.



**Não-tecido:** Trata-se de todo material composto por uma malha de fibras cortadas e entrelaçadas. Exemplos de não-tecidos são os carpetes e o material normalmente utilizado no revestimento interno dos tetos dos automóveis

**Painel Semântico:** É a representação de todas as inspirações utilizadas no projeto. Geralmente consiste em um board que contém imagens diversas que resgatam as origens conceituais do projeto. Deve-se atentar para a qualidade da imagem selecionada e o seu significado.



Links de apoio:

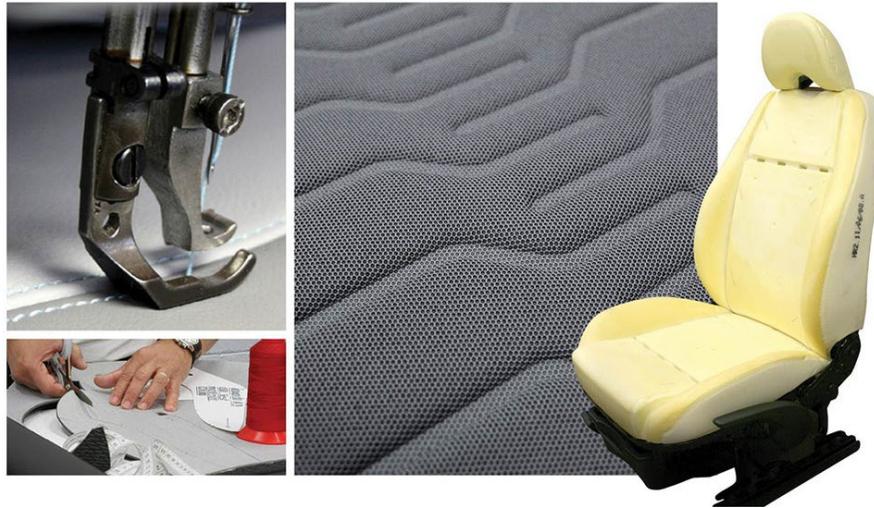
<http://www.eclectictrends.com/how-to-create-a-color-mood-board/>

<https://designschool.canva.com/blog/make-a-mood-board/>

<https://chweny.net/?p=538>

**Tecidos:** Consistem de tramas regulares confeccionadas através de fios. De acordo com a técnica de produção, obtêm-se resultados diferentes. Os principais tipos de tecidos utilizados no design automobilístico são: Tear Plano e Tear Jacquard, Malharia Circular (Plana), Malharia Raschell e Malharia Ketten. Praticamente todos os tecidos obtidos a partir destes processos são passíveis de embossagem, o que confere interessantes efeitos de relevo às peças. Nos automóveis, esses tecidos geralmente estão empregados em bancos e revestindo partes internas das portas (ilhas das portas).

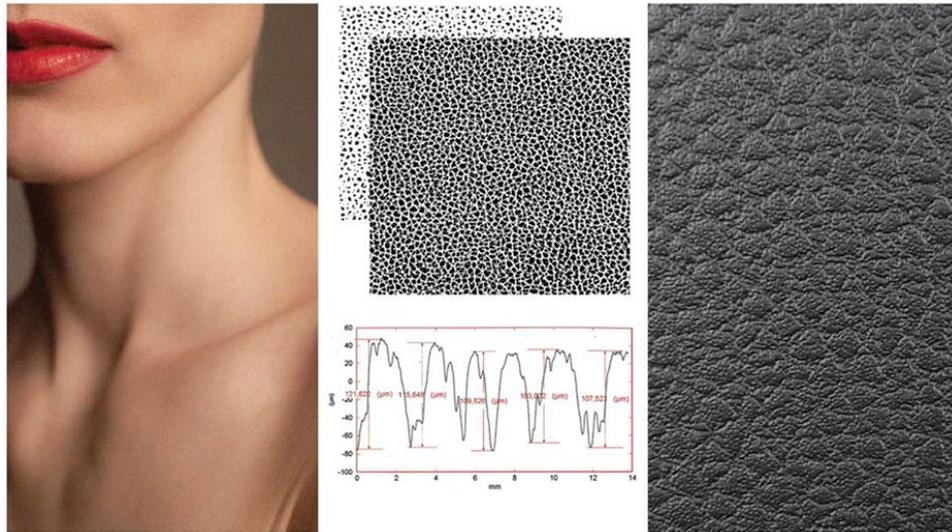




**Texturas:** Texturas criam efeitos visuais e táteis em superfícies aparentes e são comumente aplicadas em peças plásticas de aplicação no interior e no exterior do veículo (exemplos: painel de instrumentos, laterais de porta, para-choques, apliques, faróis, lanternas entre outros).

As texturas contribuem para melhorar a qualidade percebida do produto e podem ter aplicações funcionais, por exemplo, melhorar a manipulação de peças como volante, comandos e manípulos. As principais vantagens de aplicação de textura em produtos são:

- Melhoria de aparência, por apresentar desenhos ou padrões que agregam valor ao produto e à percepção do cliente;
- Redução do brilho da peça plástica, melhorando sua aparência e qualidade visual;
- Melhoria da sensação tátil, permitindo que o produto tenha características mais agradáveis ao toque e manipulação;
- Aumento da qualidade, fazendo com que algumas marcas superficiais oriundas do processo produtivo não sejam percebidas visualmente;



**Tintas:** As tintas estão aplicadas sobre várias superfícies em um automóvel. Existem dois grupos principais de acabamentos para tintas: as *Cores com Efeito*, ou seja, de tintas que possuem micropartículas (grãos) de alumínio e/ou pérola que dão o aspecto metalizado/perolizado; e as *Cores sem Efeito* que são as cores sólidas. Lembre-se que é muito importante não confundir o termo brilhante com metalizado. O brilho refere-se à capacidade de reflexão da luz que certa superfície possui. Assim, tanto uma cor sólida quanto uma metalizada podem ser brilhantes. A grosso modo o contrário de brilhante é fosco e não sólido.



