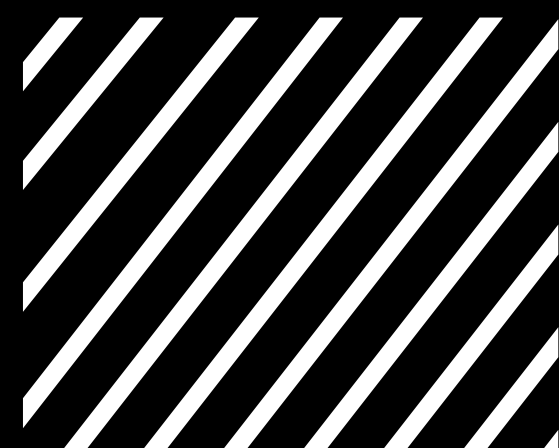




T A L E N T O V O L K S W A G E N D E S I G N

Categoria Color & Trim

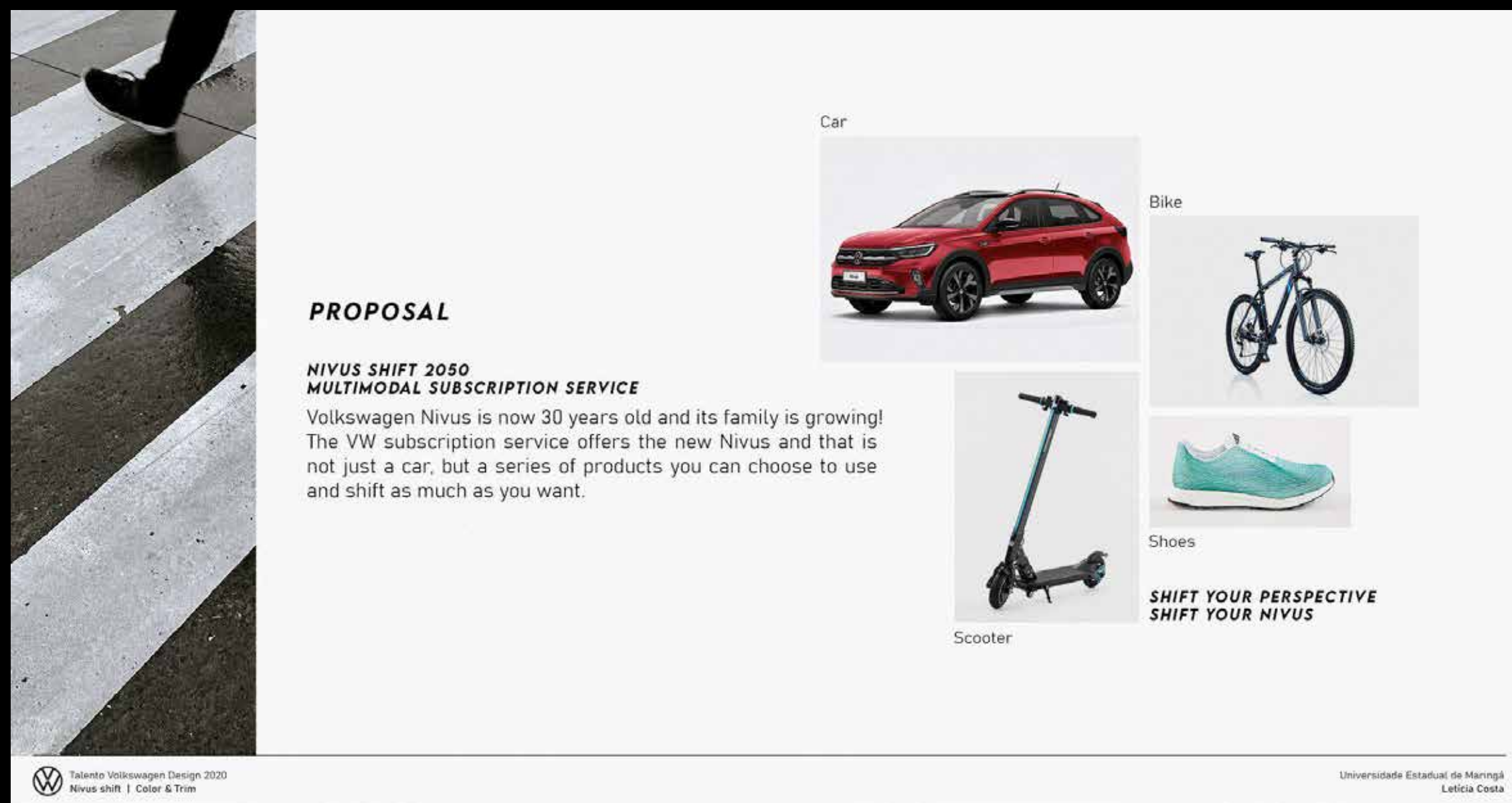


O que o Color & Trim faz?

O designer de Color & Trim atua diretamente com as percepções e sensações que o produto desperta no usuário. A escolha precisa de acabamentos, tecnologias, materiais, detalhes ou até mesmo acessórios devem traduzir um conceito de Design que atenda às necessidades do público-alvo e as intenções da ideia proposta.

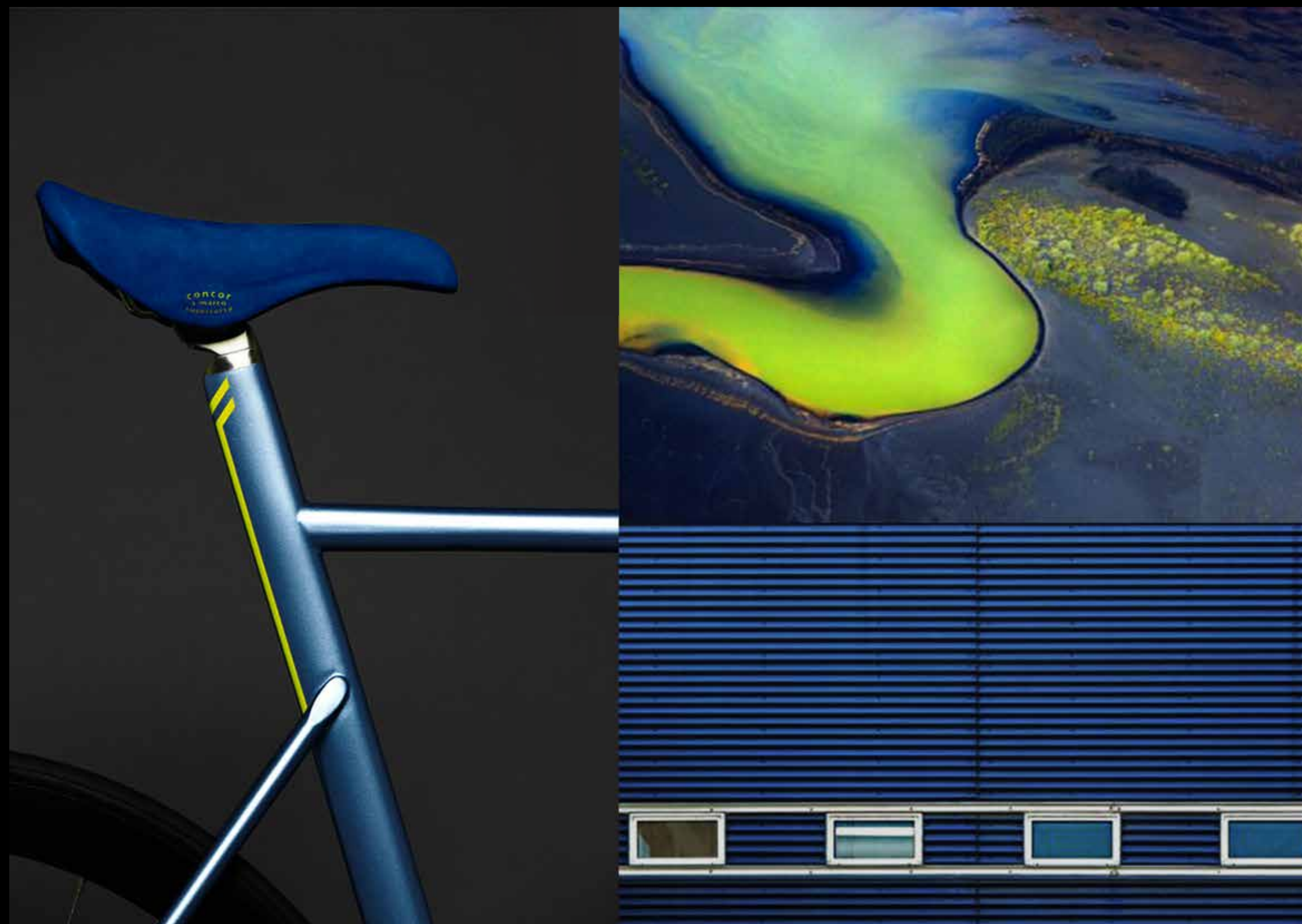


Glossário Color & Trim



01 - Boards / Pranchas

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.



02 - Painel Semântico / Moodboards

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.





Glossário Color & Trim



03 - Line-up

É a representação da variedade de propostas do projeto. Conceitos e acabamentos de cada versão. Por exemplo, cada versão pode ter variedades nos acabamentos de painel, texturas, capas e figurinos de bancos, cores...





Bancos com diferentes espumas.



Bancos com mesmo formato de espuma e figurinos diferentes.

04 - Bancos

Dentro do assunto sobre bancos há nomenclaturas utilizadas, abaixo estão elas:

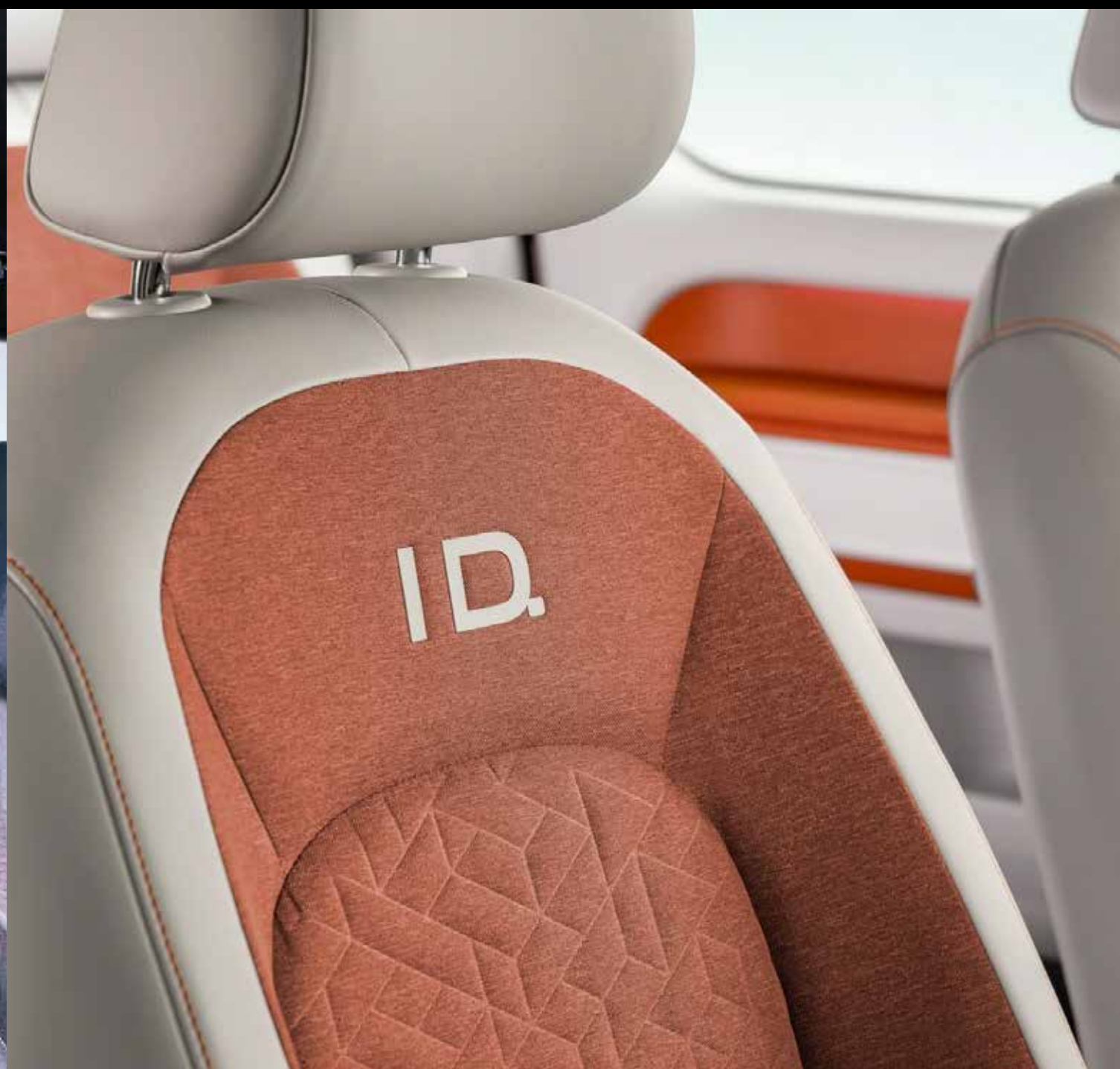
4.1 Espuma do banco: É a denominação comumente utilizada quando se refere à forma (shape) do banco.

4.2 Figurinos de bancos: É a "roupa" do banco. Trata-se da capa que cobre a espuma do banco.





Bordado (GTI / RECARO)



Film (ID.) / Embossed (Faixa central)



Embossed

05 - Tecnologias

As tecnologias tem a finalidade de gerar diferenciação e agregam valor percebido ao produto final, são elas:

5.1 Embossed: É uma técnica de gravação que proporciona aspecto de baixo (ou alto) relevo.

5.2 Bordado: Técnica para gravar logo sobre tecido ou couro (natural ou sintético) utilizando fios e agulha.

5.3 Film: Técnica para gravar logo sobre tecido ou couro utilizando uma película adesiva.





06 - Não tecidos

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.





07 - Texturas

Texturas criam efeitos visuais e táteis em superfícies, são comumente aplicadas em peças plásticas no interior e no exterior do veículo (exemplos: painel de instrumentos, laterais de porta, para-choques, faróis, lanternas, etc). As texturas contribuem para melhorar a qualidade percebida do produto e podem ter aplicações funcionais, por exemplo, melhorar a manipulação de peças como volante e comandos.





08 - Cores

As tintas possuem duas variações de acabamentos: as cores com efeito, ou seja, de tintas que possuem micropartículas de alumínio e/ou pérola que dão o aspecto metalizado/perolizado; e as cores sem efeito que são as pinturas sólidas. Lembre-se que é muito importante não confundir o termo brilhante com metalizado, a grosso modo o contrário de brilhante é fosco e não sólido.





09 - Logotipia & Gráficos

Dentre os elementos gráficos estão: logotipos, insertos gráficos, gráficos dos Instrumentos combinados, faixas de laterais externas, entre outros. A logotipia é dividida em dois grupos: logotipo de informação, onde estão contidos os logotipos de segurança, por exemplo; e logotipia de diferenciação, que possui caráter estético.



