

Material de Apoio | CMF

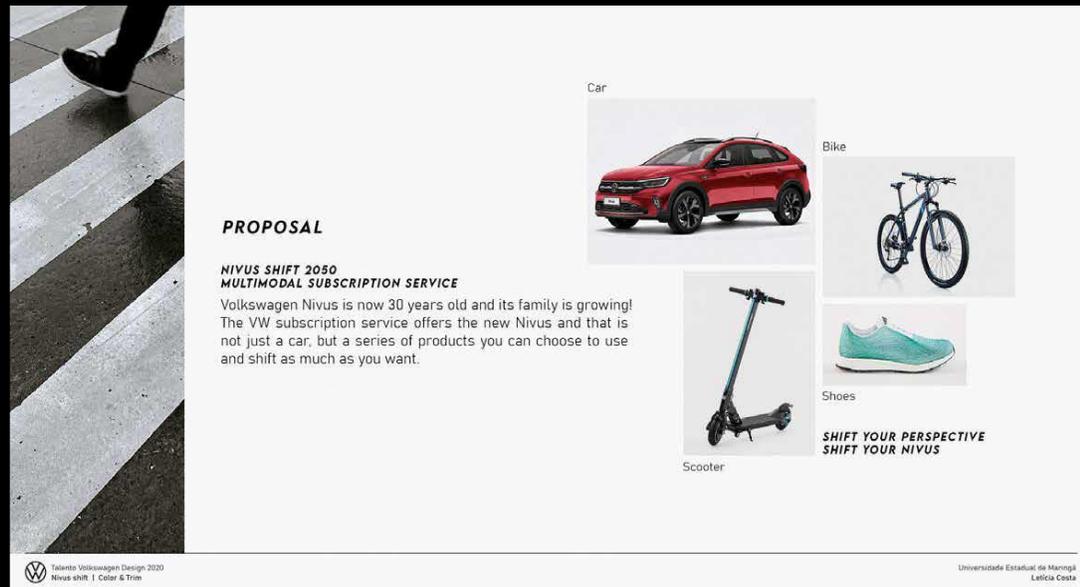
1. Crie um conceito de CMF trazendo para dentro de um veículo Volkswagen elementos pessoais que expressem sua individualidade e estilo. Um local que você gosta pode ser referência para tornar o ambiente uma extensão da sua identidade.
2. Escolha um modelo Volkswagen como base para aplicar seu tema. O produto pode ser a combustão ou elétrico, certifique-se de selecionar o modelo com as características que mais se encaixem com o seu conceito.
3. Crie um Moodboard com referências de cores, materiais, acabamentos, e o que mais inspirar o seu tema. Você pode incluir referências de moda, arquitetura, produtos, cultura, etc. Pense como essas referências podem ser traduzidas em acabamentos para trazer sua personalidade em nossos modelos.
4. Coloque as suas ideias em prática aplicando seu conceito nas imagens de interior e exterior do veículo escolhido. Crie propostas de paletas de cores, revestimentos dos bancos, adesivos, logotipia, cores de rodas e outros acabamentos.
5. Monte sua apresentação em no máximo 4 pranchas incluindo os seguintes conteúdos:
 - Moodboard (Conceito do seu projeto);
 - Persona (Para quem se destina seu produto);
 - Aplicação (Como seu tema se aplica ao interior e exterior do veículo escolhido).





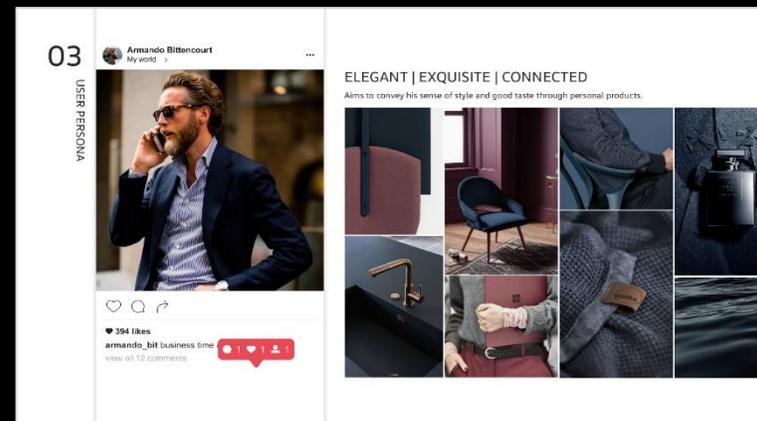
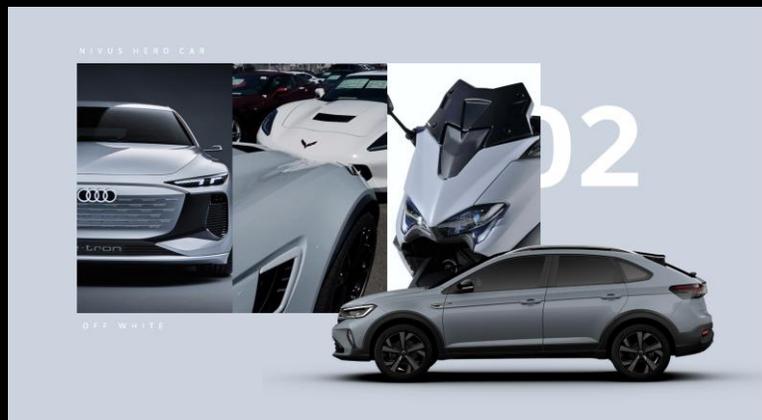
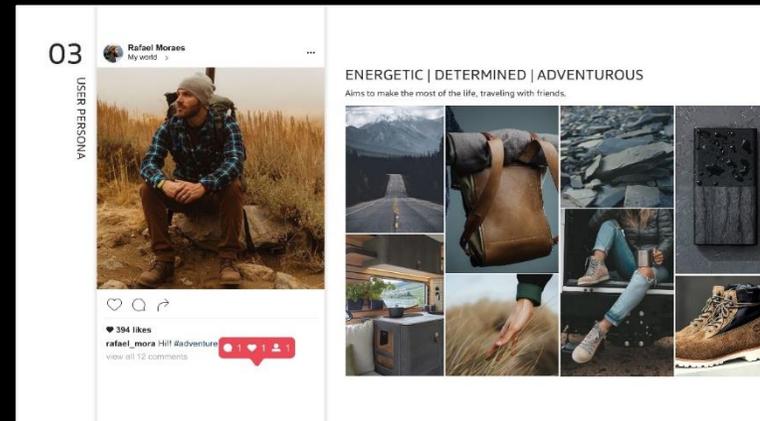
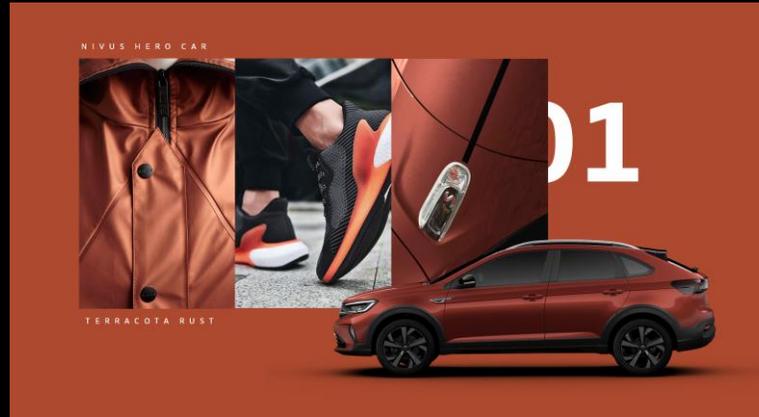
O que o CMF faz?

Um designer de CMF, também conhecido como designer de cores e acabamentos, é o profissional responsável por criar e desenvolver as cores e materiais utilizados no interior e exterior de um veículo. Sua função principal é garantir que o design do veículo seja atraente, esteticamente equilibrado e atenda às expectativas dos clientes. No ramo automotivo, o CMF desempenha um papel crucial na criação da identidade visual de um veículo. Eles trabalham em estreita colaboração com outros designers, engenheiros e equipes de marketing para desenvolver seleções de cores e acabamentos que transmitam a personalidade desejada para cada modelo.



01. Boards / Pranchas

São as composições gráficas (impressas ou digitais) onde são apresentadas as informações do projeto. Possuem estilo condizente com o tema trabalhado e são de fundamental importância para apresentação e defesa do que está sendo proposto para o projeto. Além do line-up e do painel semântico, o board pode conter imagens ilustrativas ou até esquemáticas, que auxiliem na compreensão do projeto.



02. Moodboard / Painel Semântico

É um conjunto de imagens que representam as inspirações utilizadas na concepção do projeto. Geralmente consiste em um board que contém imagens de fontes diversas que juntas transmitem uma ideia/proposta. Deve-se atentar para a quantidade de imagens selecionada e seus significados.



03. Line-up

É a representação da variedade de propostas de um projeto. Projetos com mais de uma variação de acabamento apresentam as opções em forma de um line-up. Por exemplo: um projeto pode ter 3 conjuntos de acabamento interior, cada um contendo uma proposta de bancos, texturas, painel decorativo, etc.



04. Bancos

O revestimento dos bancos é uma das áreas do Design de CMF onde mais se pode conferir personalidade a um veículo. Os bancos podem transmitir mensagens de luxo, sofisticação, esportividade, sustentabilidade e muitas outras, dependendo da proposta do veículo. Por exemplo, o uso de couro ou PVC de alta qualidade pode transmitir um senso de luxo e elegância, enquanto tecidos mais tecnológicos podem dar uma aparência moderna e sustentável.



05. Detalhes

Algumas tecnologias têxteis tem a finalidade de gerar diferenciação e agregar valor percebido ao produto final, exemplos:

1. Embossado: É uma técnica de gravação feita a quente que proporciona aspecto de baixo ou alto relevo.
2. Bordado: Técnica para representar grafismos sobre tecido ou couro (natural ou sintético) utilizando fios de costura.
3. Aplicação em filme: Técnica para gravar grafismos sobre tecido utilizando uma película plástica.



06. Texturas

Texturas criam efeitos visuais e táteis em superfícies, são normalmente 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.



07. Logotipia e Gráficos

Dentre os elementos gráficos trabalhados pelo CMF estão: logotipos, insertos gráficos, gráficos dos Instrumentos combinados, adesivos, emblemas, 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.



TALENTO VOLKSWAGEN DESIGN 2024
crie_seu_espaço



08. 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 utilizado no revestimento interno dos tetos dos automóveis.

Links de Apoio | CMF

<http://www.netcarshow.com/volkswagen/>

<http://mad4wheels.com>

<http://lemanoosh.com/>

<http://trendland.com/>

<http://wgsn.tumblr.com/>

<https://color.adobe.com/trends>

<https://www.trendbible.com/>

<https://www.eclectictrends.com/>

<http://automobility.ideo.com/>

<https://www.dezeen.com/>

<https://www.ccardesignnews.com/>

<http://www.ted.com/>

<https://www.theverge.com/>

<https://addictedtocolors.tumblr.com/>

<https://benbentobox.tumblr.com/>

<https://mnt-prjkt.tumblr.com/>

<https://tom-bril.tumblr.com/>

<https://luimadeit.tumblr.com/>

<https://jemangeunepomme.tumblr.com/>

<https://br.pinterest.com/>

<https://www.cntfactory.com/>

<https://www.yankodesign.com/>

<https://www.colorsurfaces.com/>

