

Dessin & design

Sommaire

Le dessin dans le processus créatif

L'approche du dessin

Le point de vue

L'évolution du dessin

Le rendu des couleurs et des matières

Rapidité et confiance

Le contexte du produit

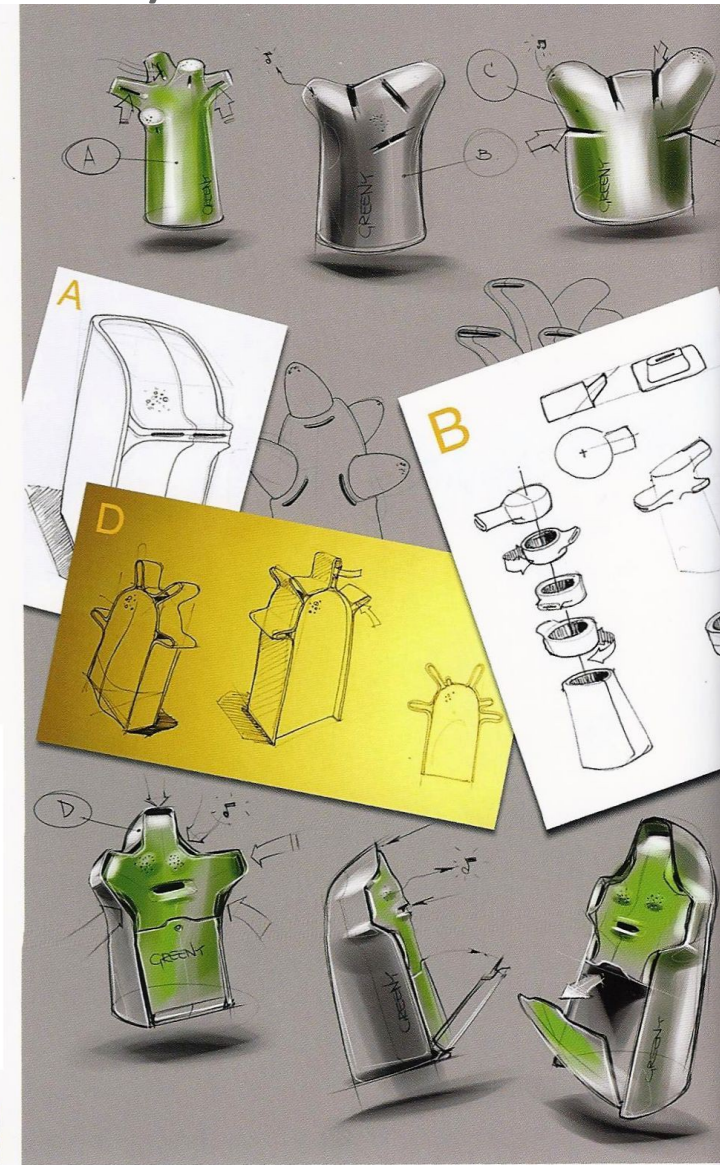
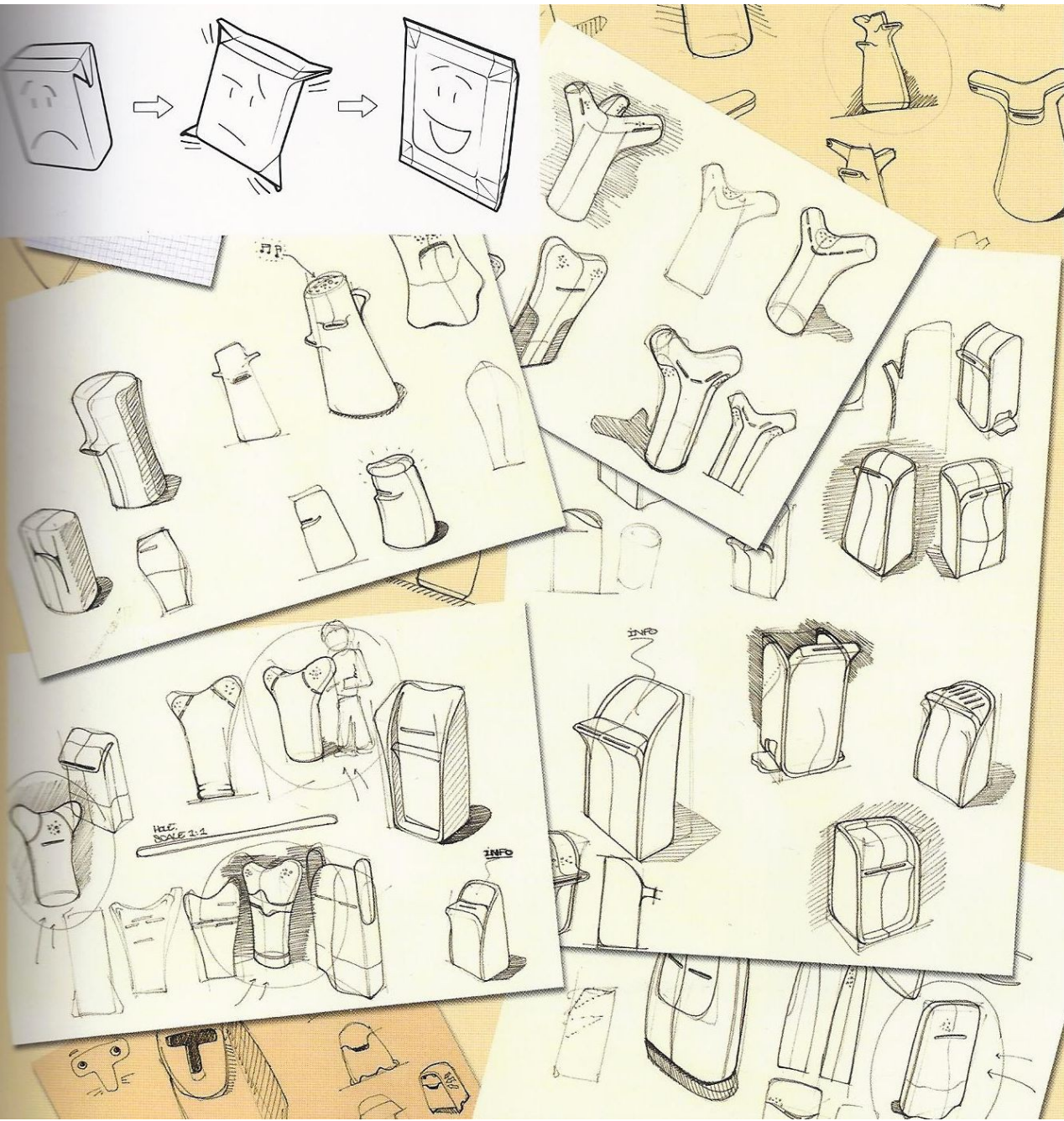
Le dessin dans le processus créatif

Le dessin,
le moyen le plus direct
pour traduire la pensée du concepteur
en résultats concrets

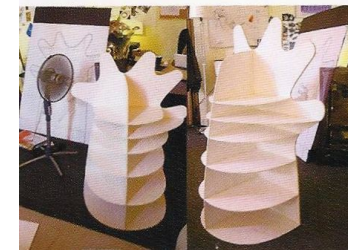
Aussi utile pour la réflexion personnelle qu'à
communiquer avec les autres

Le dessin dans le processus créatif

- Étude de cas : Bac de recyclage Tetra Pack (2010)



- Recherche de formes
- Choix du concept :
« le gentil monstre »

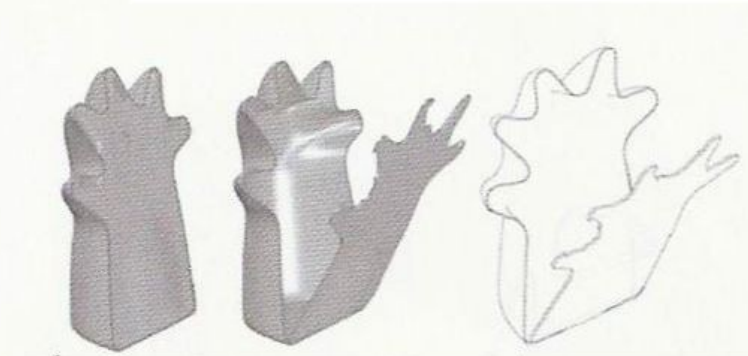


Le dessin dans le processus créatif

- Étude de cas : Bac de recyclage Tetra Pack (2010)



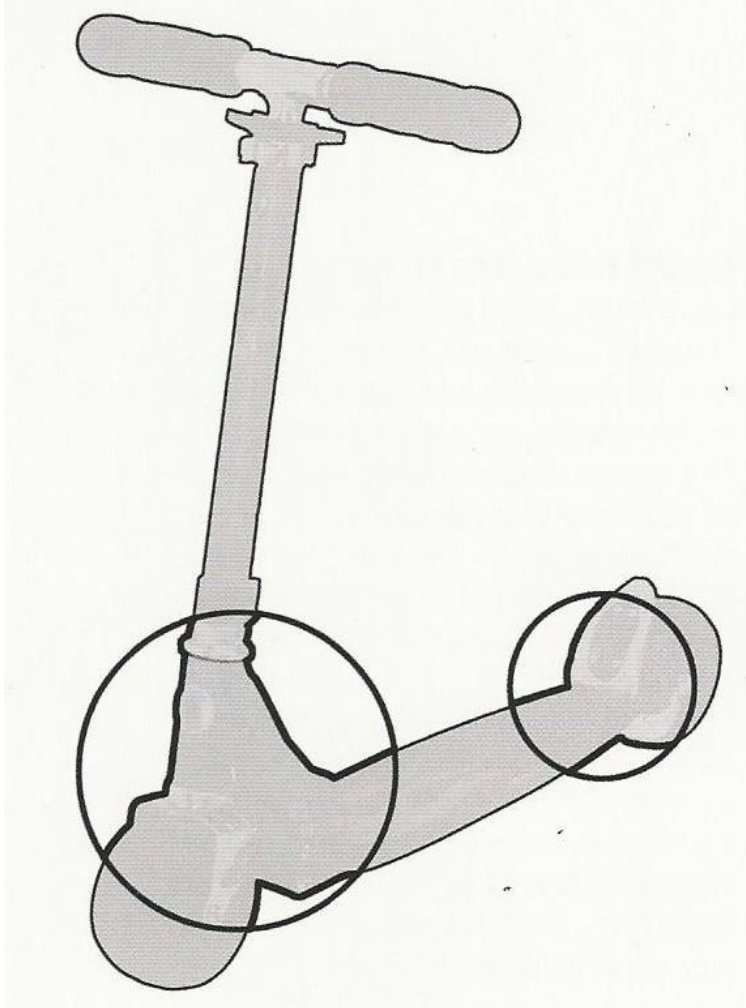
- Choix du thermoformage
- Forme avec plusieurs niveaux de lecture
- Bruit à l'insertion
- Version pour bureaux



Le dessin dans le processus créatif



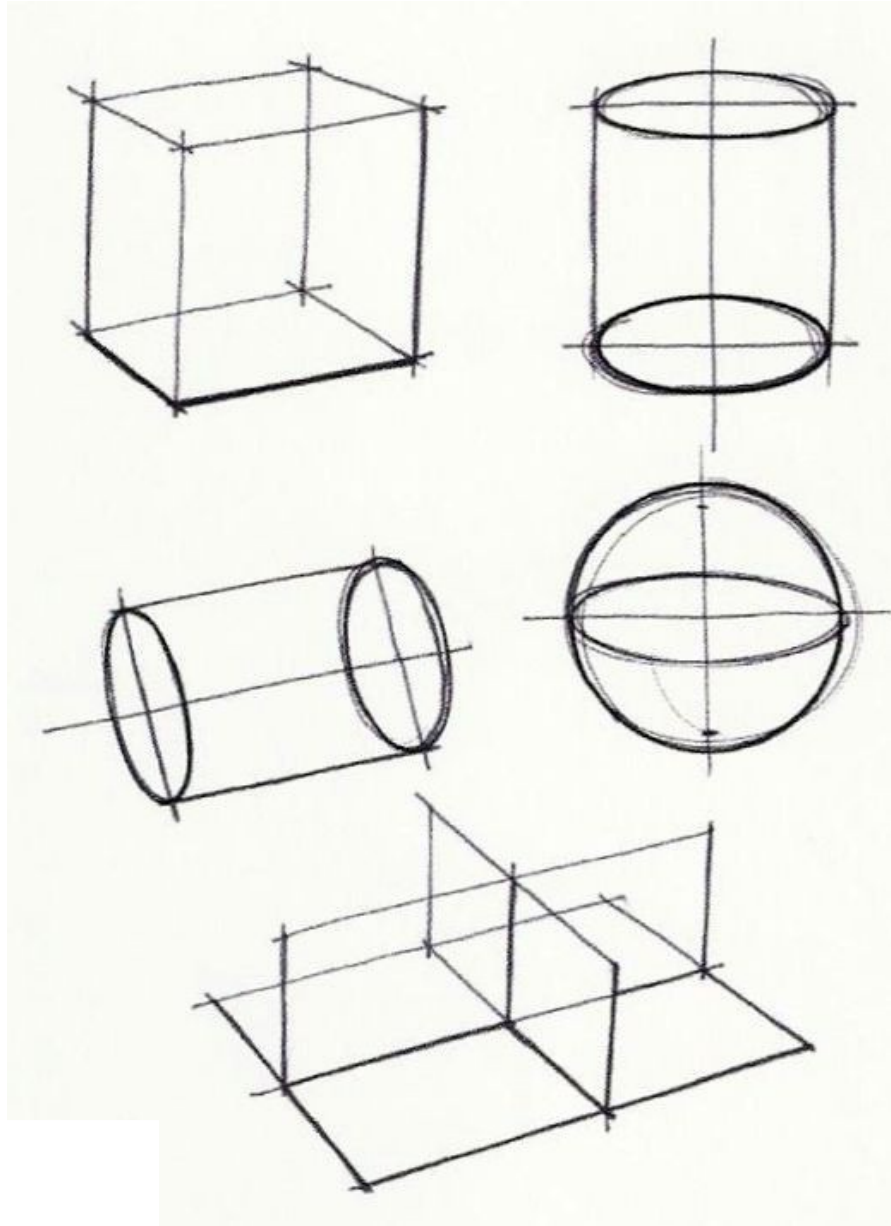
Le dessin dans le processus créatif



(re)créer une trottinette pour enfants

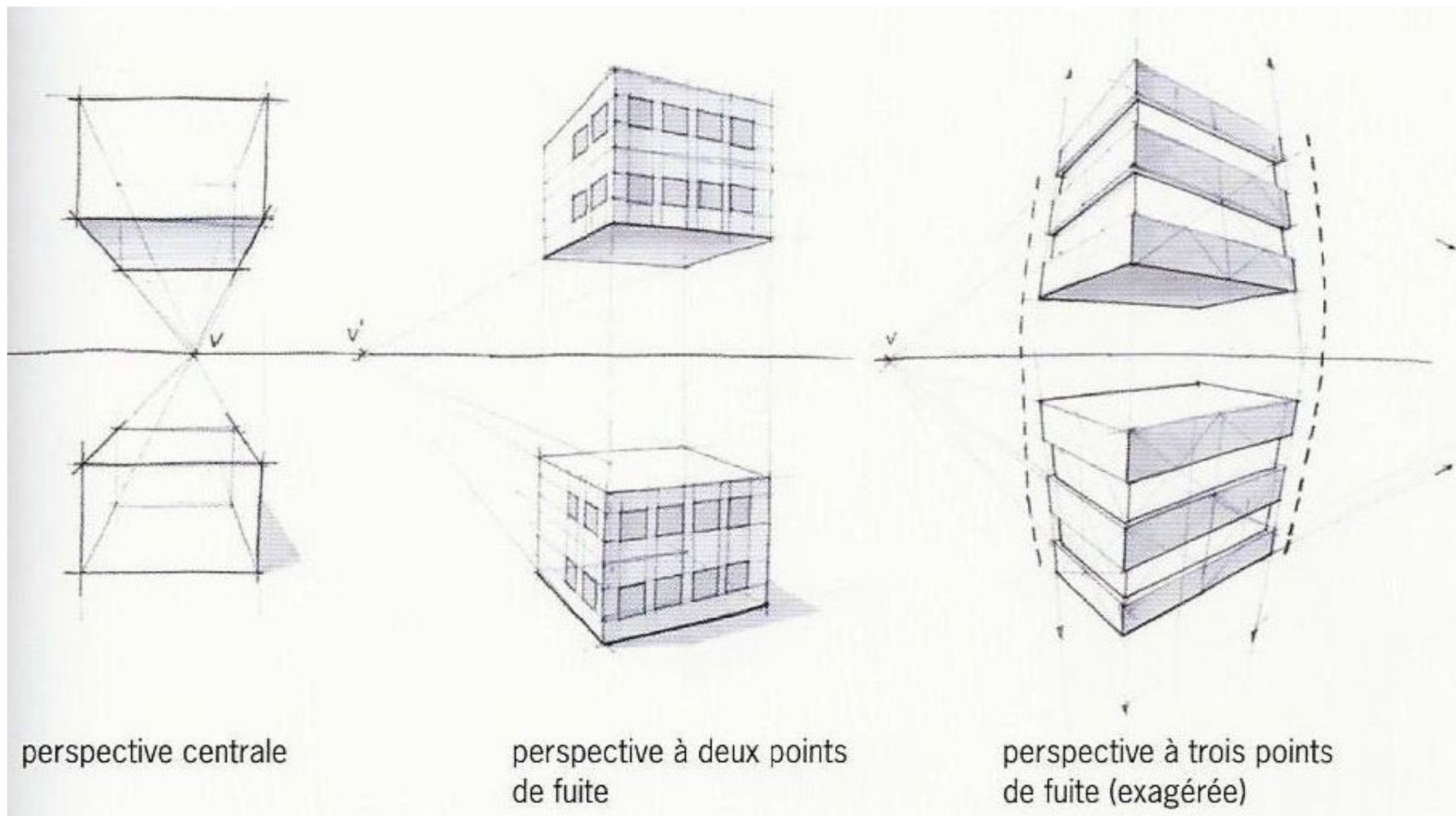
- 1) Croquis de recherches sur les éléments techniques
- 2) Retrouvez les solutions techniques
- 3) Dessinez en perspective le dessin final

L'approche du dessin

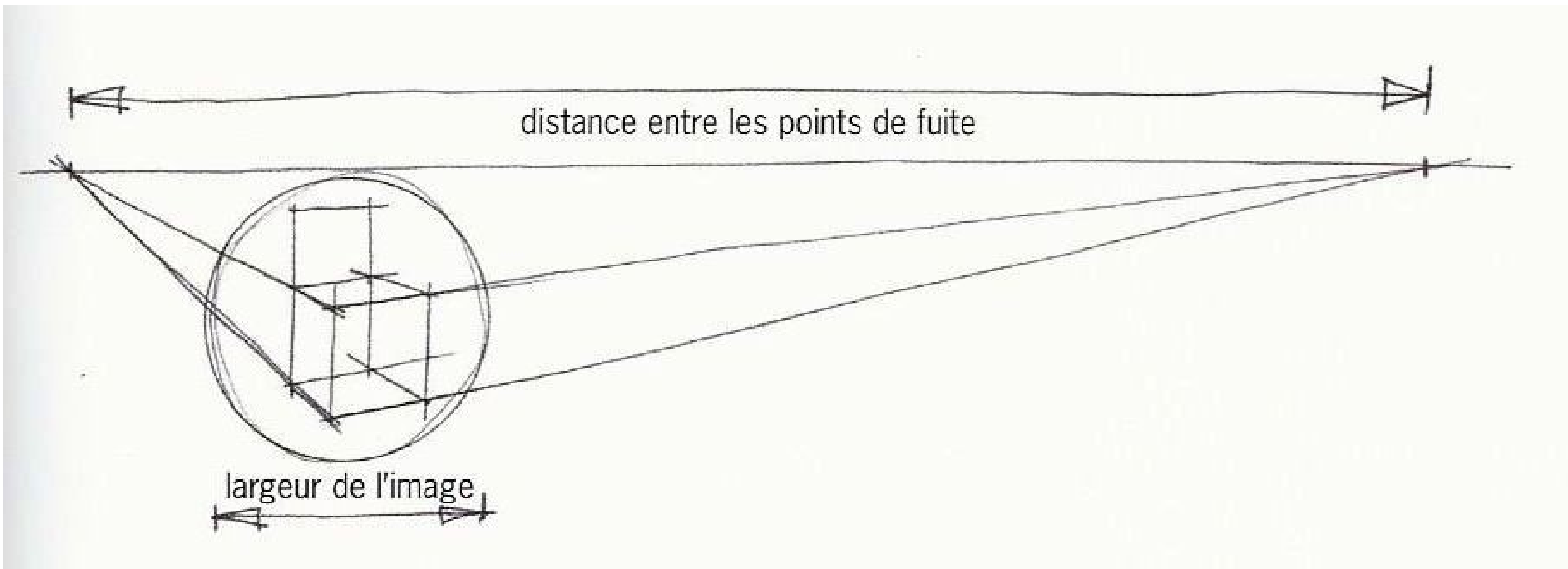


Dessin d'une boîte de conserve, avec étiquette
Dessin d'une bouteille

L'approche du dessin



L'approche du dessin



Le dessin dans le processus créatif

- Dessiner une chaise en 3d

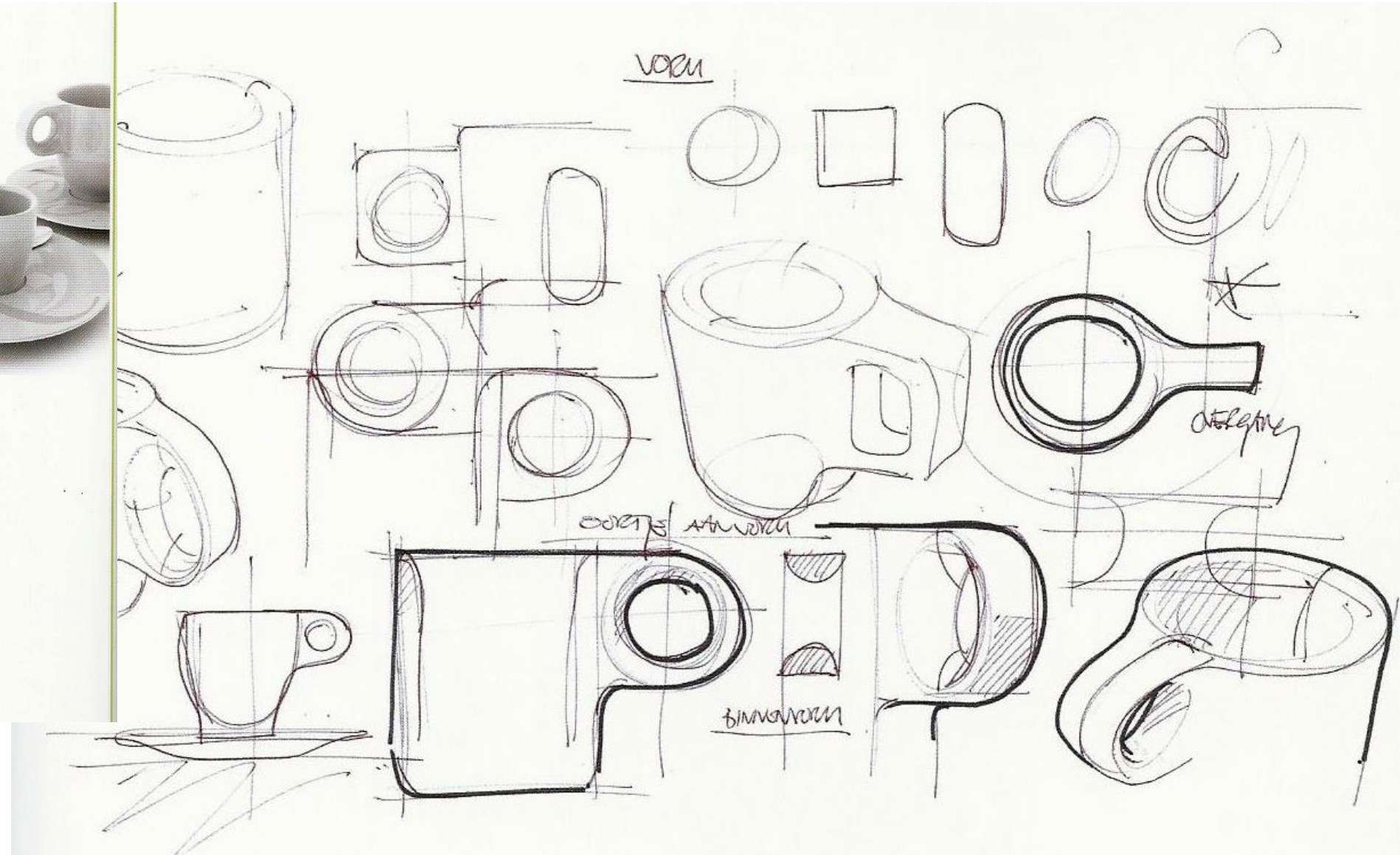
L'approche du dessin

- Étude de cas : design d'une tasse



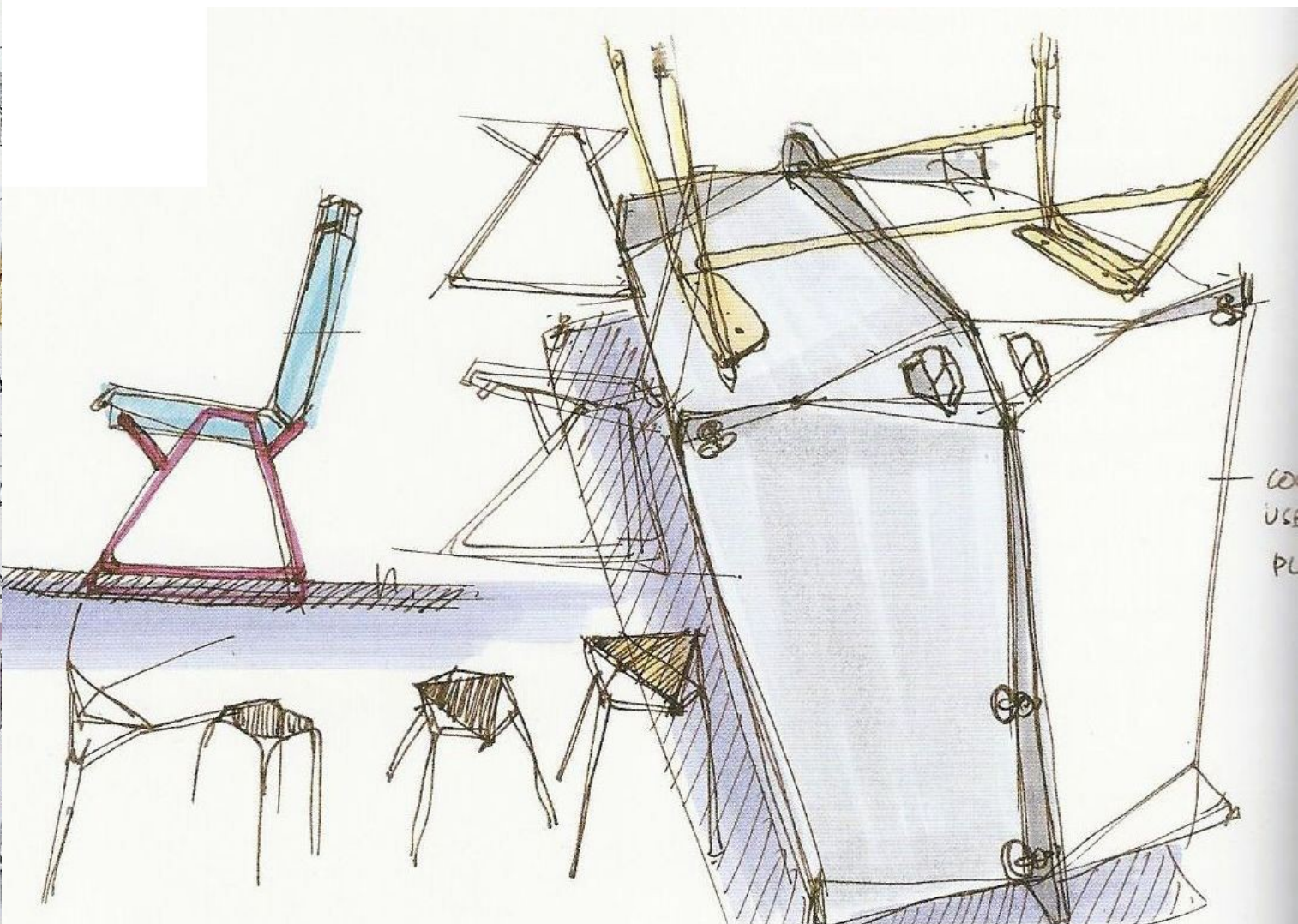
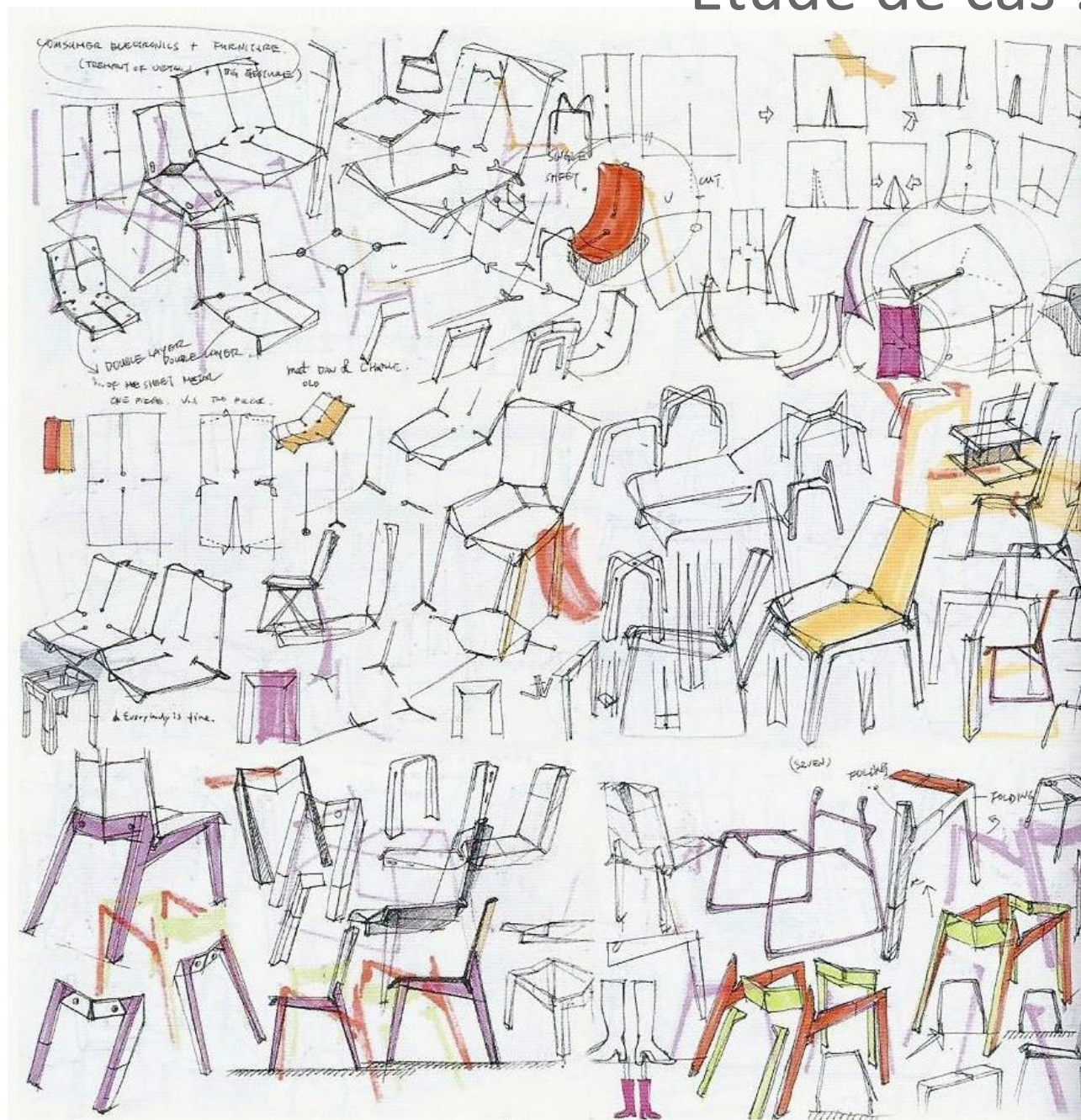
L'approche du dessin

- Étude de cas : design d'une tasse



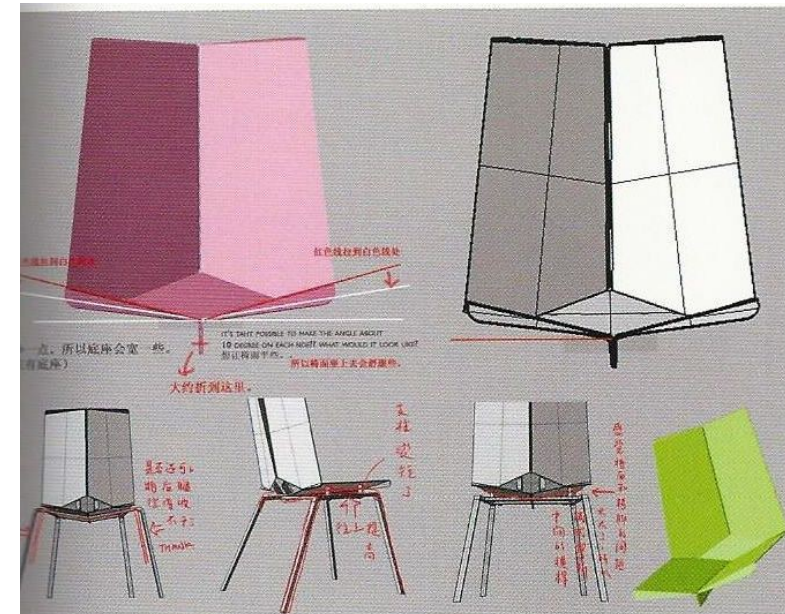
L'approche du dessin

- Étude de cas : design d'une chaise

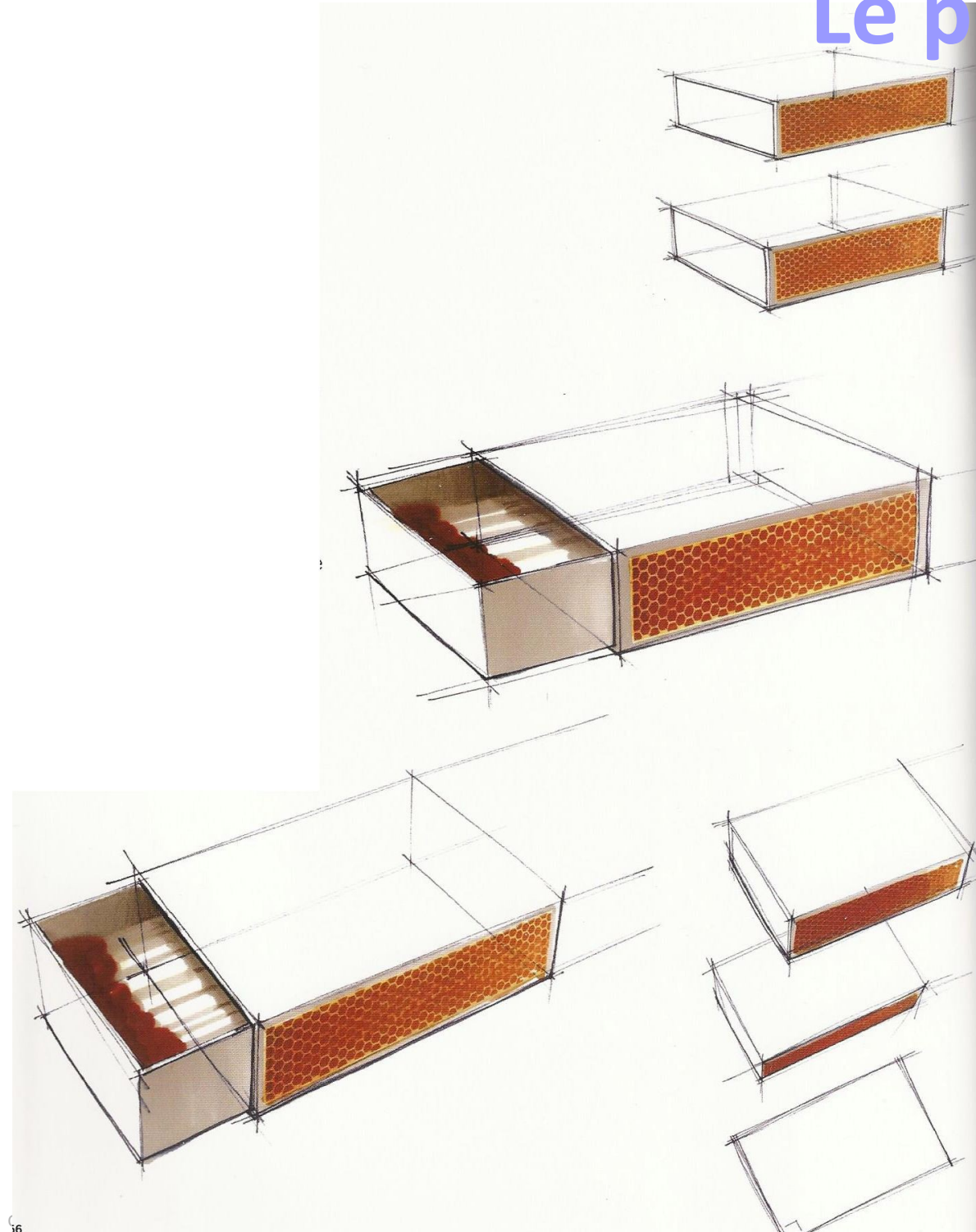


L'approche du dessin

- Étude de cas : design d'une chaise

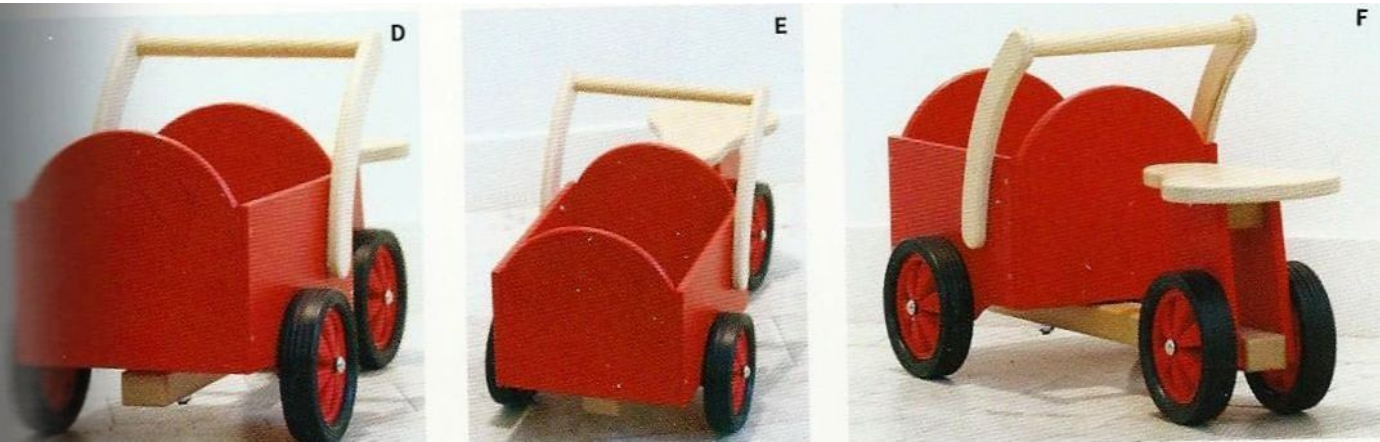


Le point de vue

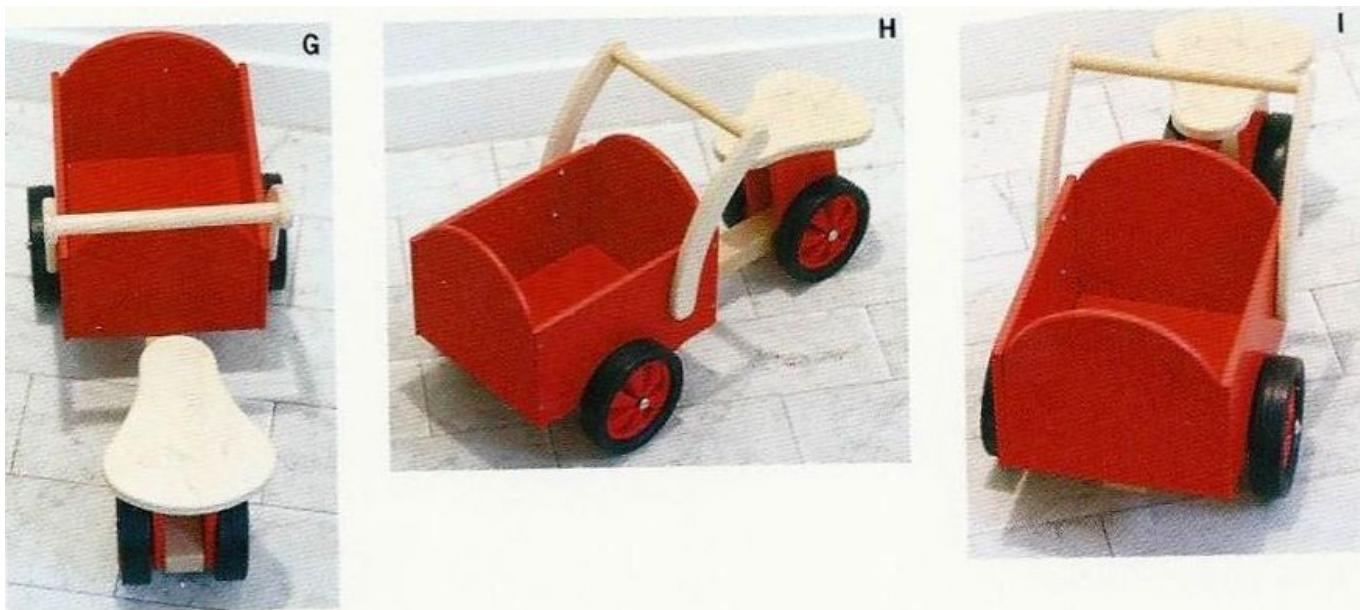


- Point de vue trop bas
- Point de vue permettant une bonne lisibilité du produit
- Point de vue trop haut

Le point de vue

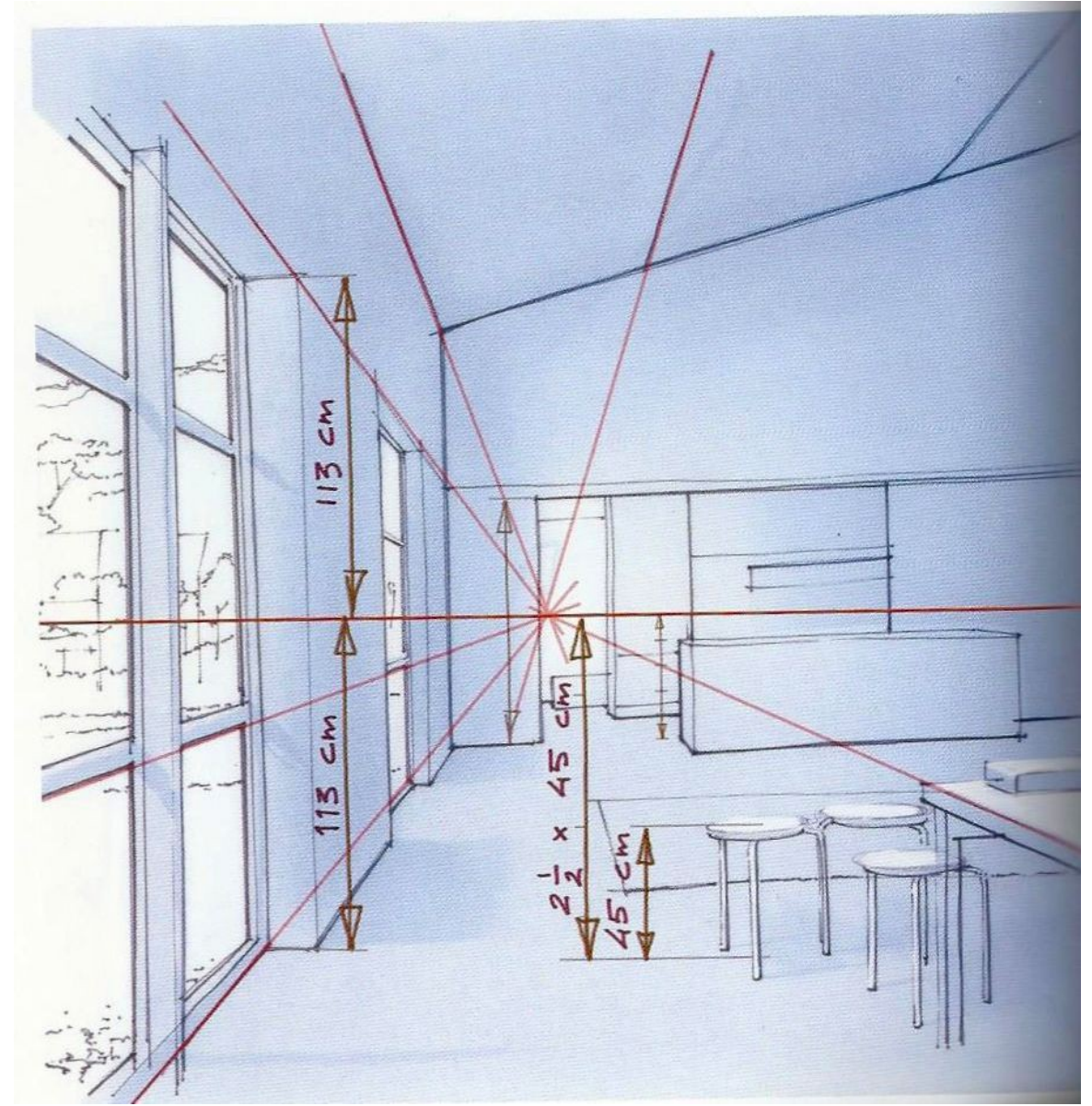
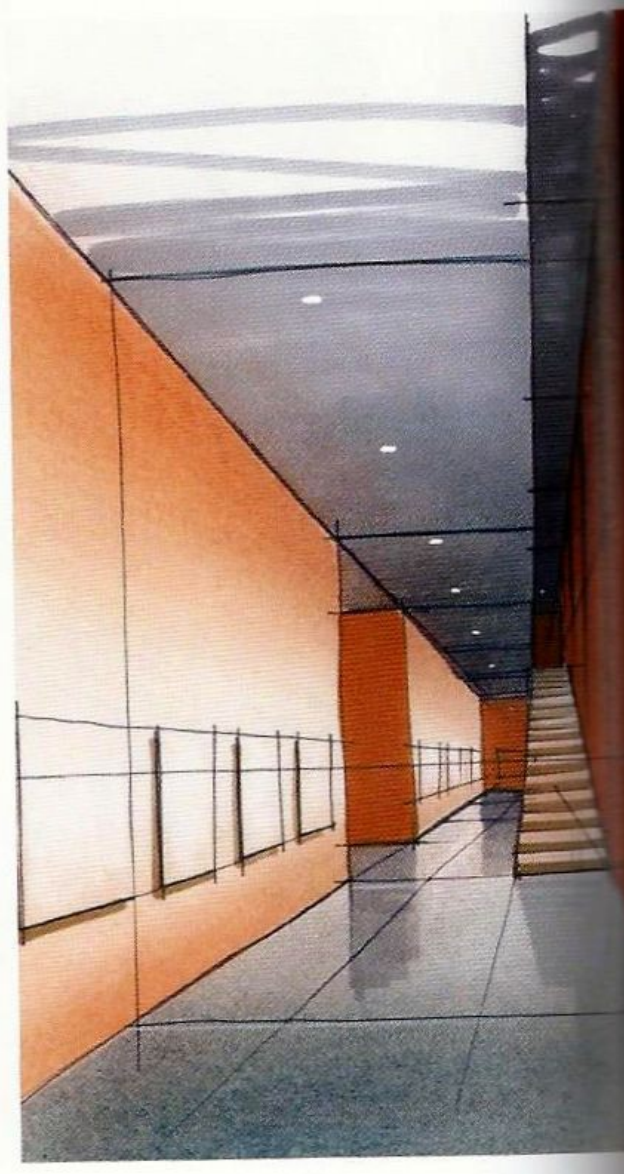
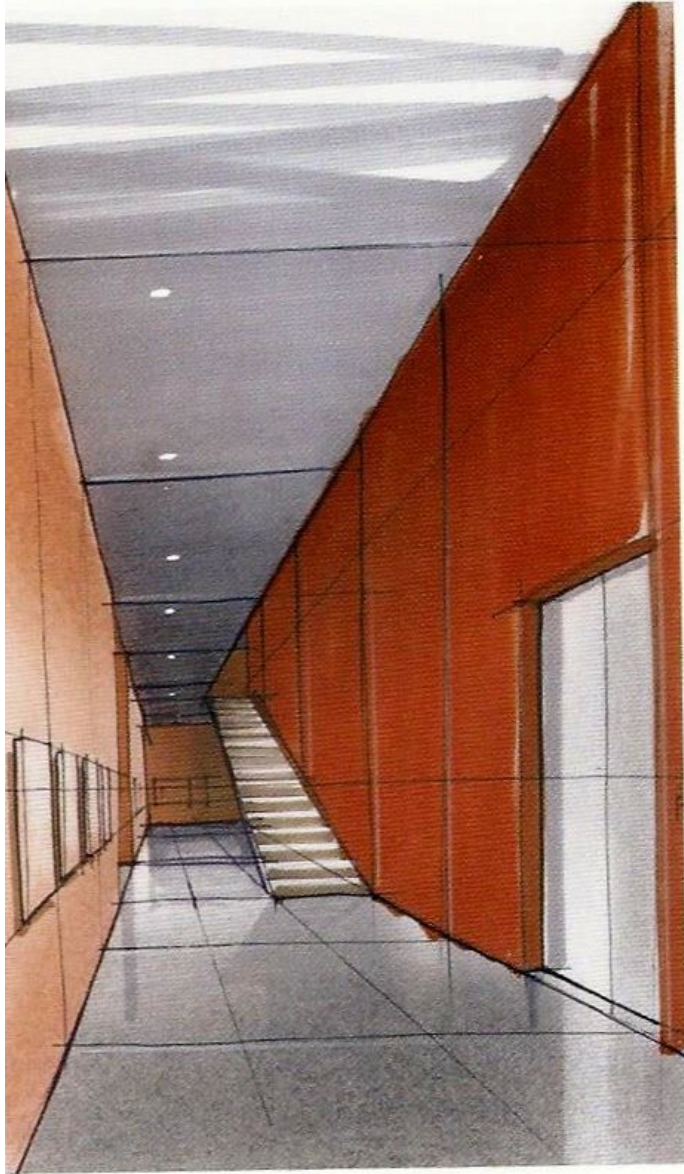


- Point de vue trop bas
- Point de vue trop haut
- Point de vue permettant une bonne lisibilité du produit



Le point de vue

- Perspective centrale



Le point de vue

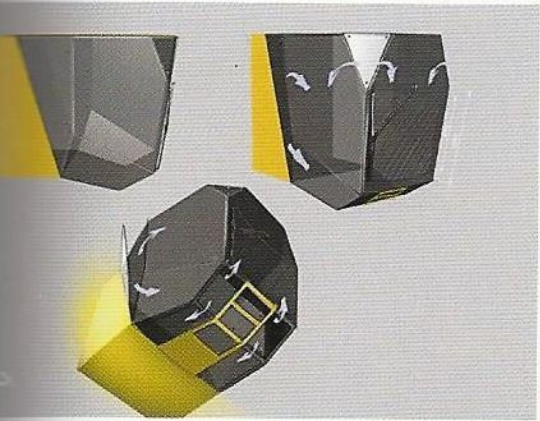
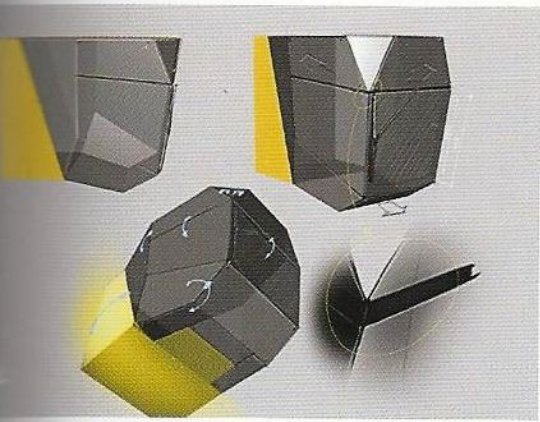
- Étude de cas : design d'une cabine de pont roulant (2009)



Chaque croquis a aidé de trouver la bonne solution

Le point de vue

- Étude de cas : design d'une cabine de pont roulant



L'approche du dessin

- Redessinez votre trottinette,
en tenant compte de ce que vous avez vu

- 1) Choix perspective 1 ou 2 points de fuites
- 2) Choix de l'angle de vue
- 3) Construction des volumes
- 4) Vues de détails en perspective

Sommaire

Le dessin dans le processus créatif

L'approche du dessin

Le point de vue

L'évolution du dessin

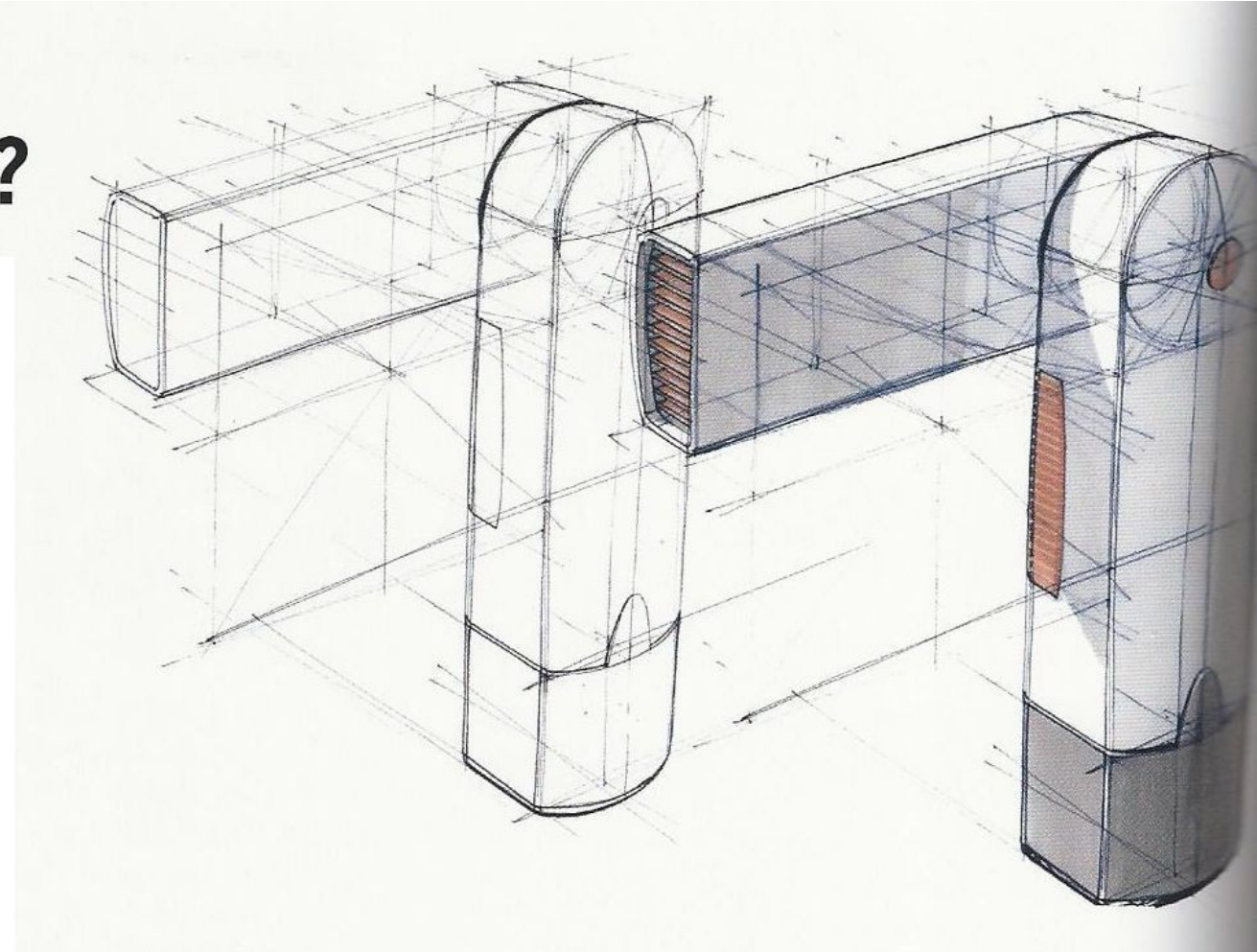
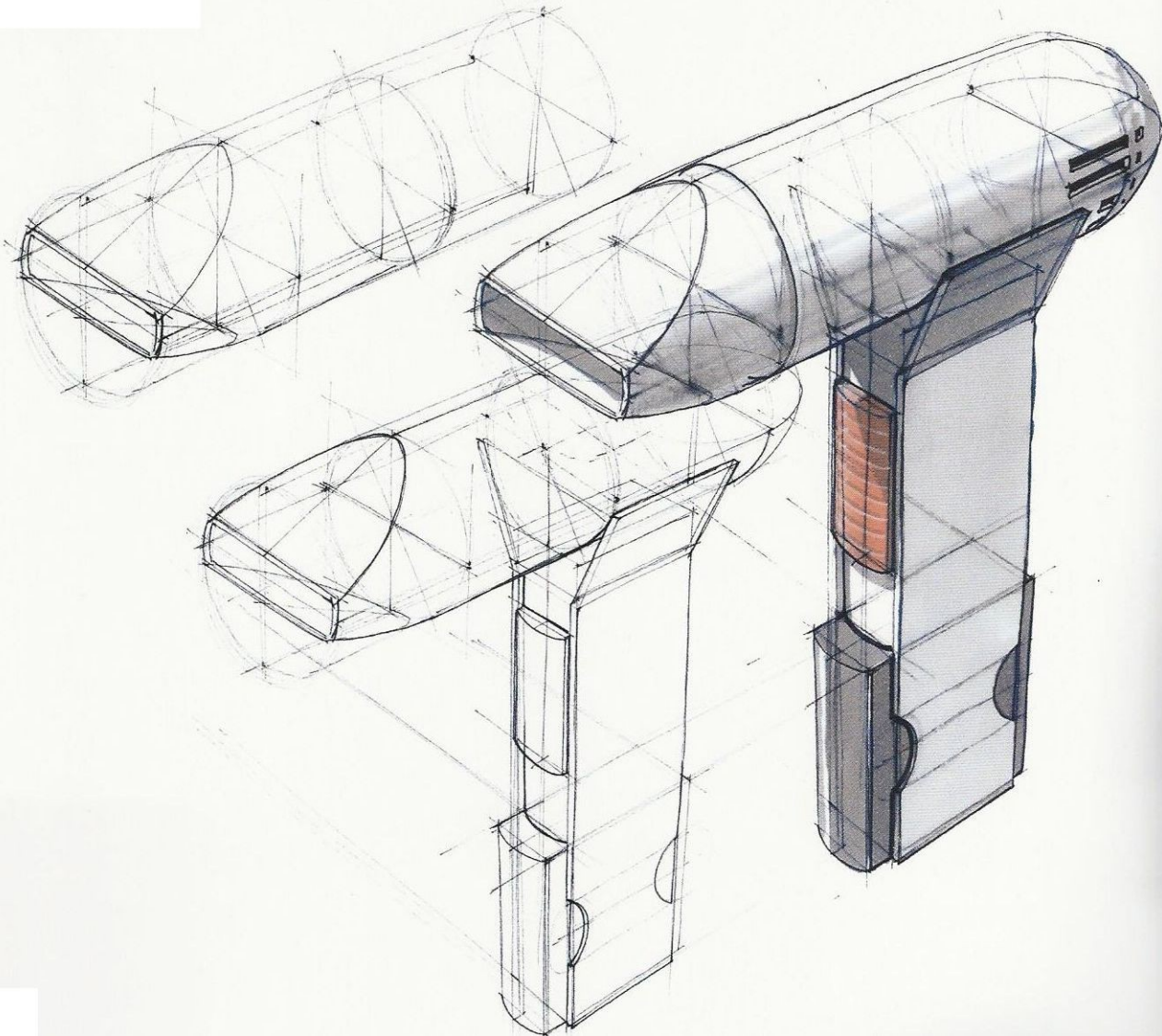
Le rendu des couleurs et des matières

Rapidité et confiance

Le contexte du produit

L'évolution du dessin

DÉMARRER PAR UN BLOC ?



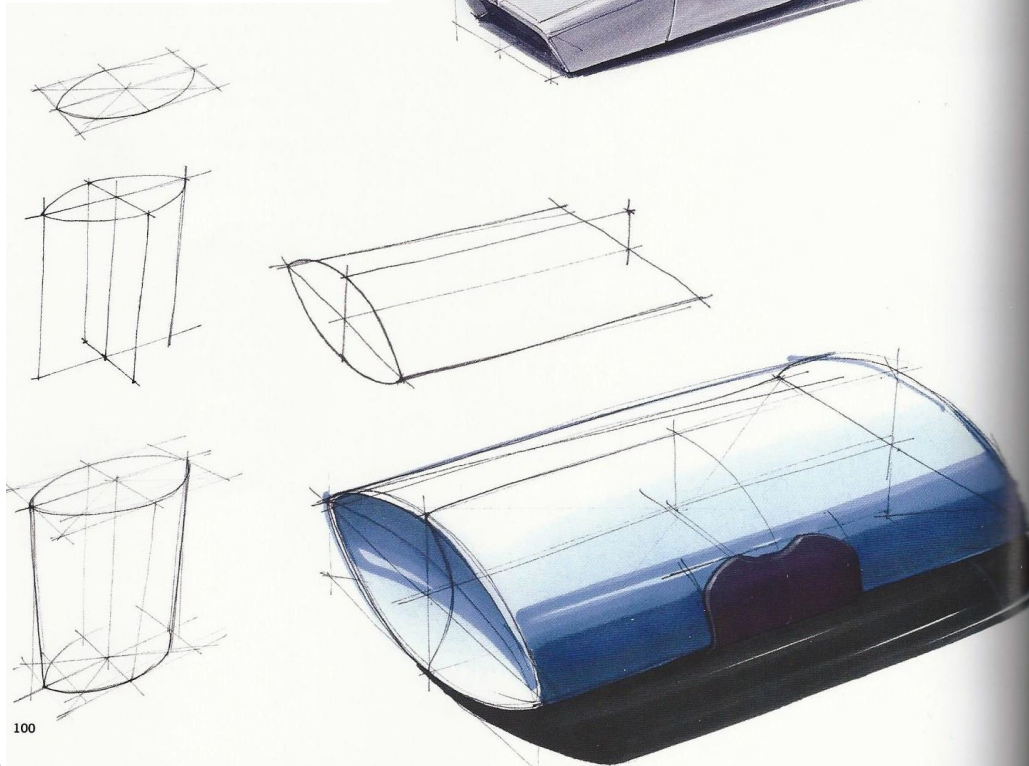
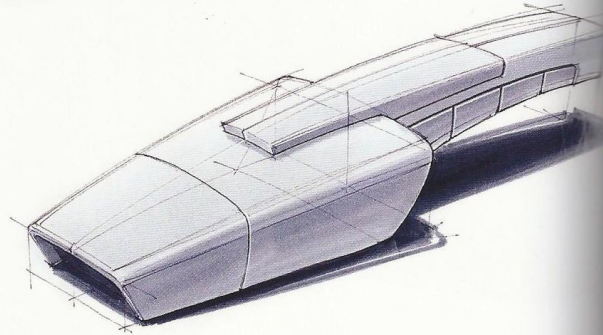
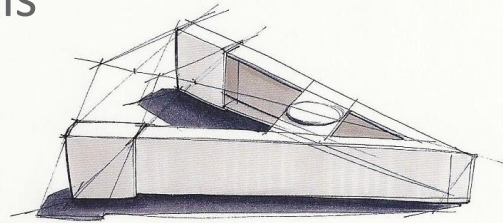
L'objet est décomposé en volume simples
La forme générale est dessinée en premier
Les détails à la fin

L'évolution du dessin

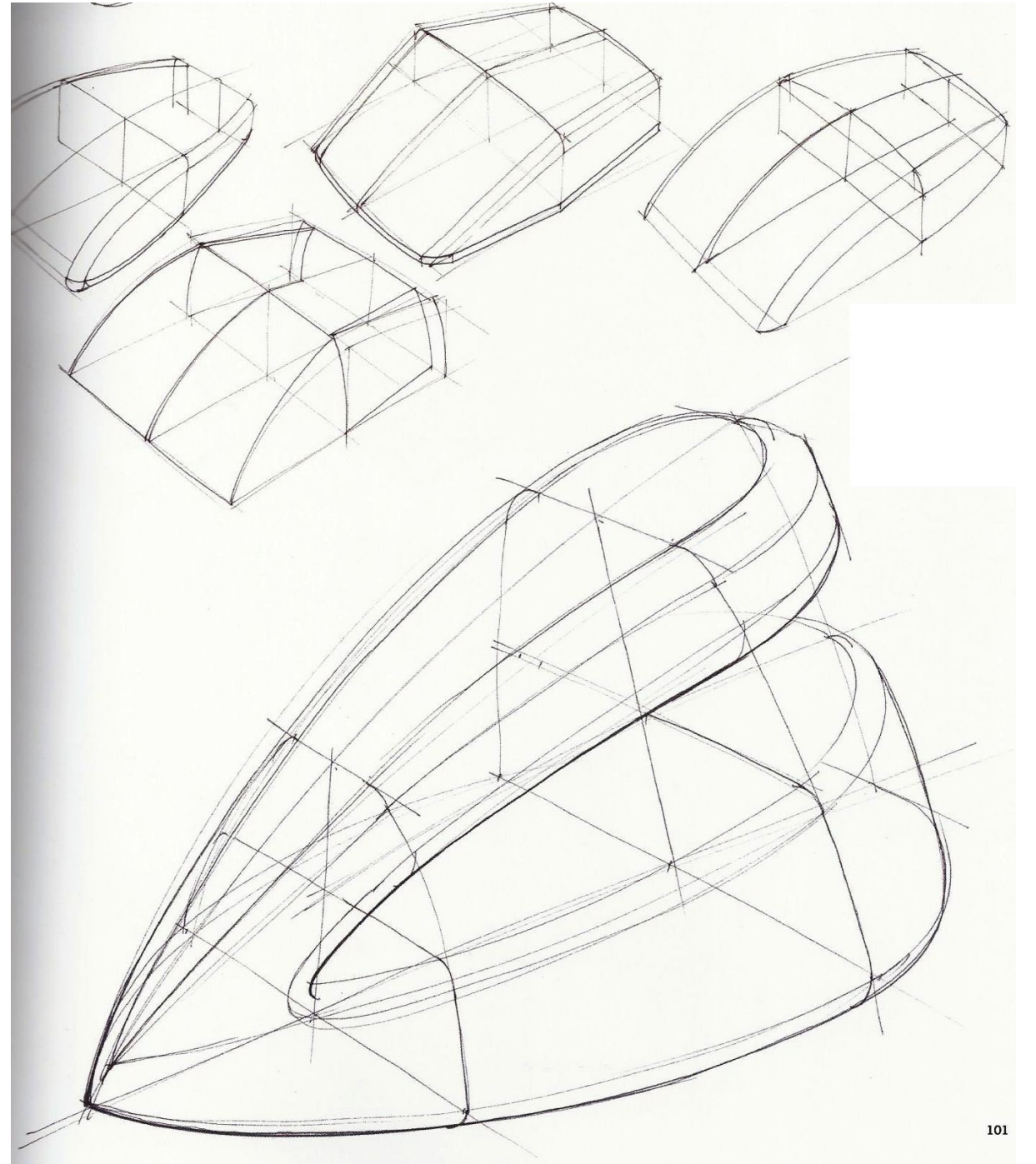
PLANS ET SECTIONS

Le dessin des plans et sections est une aide à la lecture des volumes.

Dessinez les en premier !



100

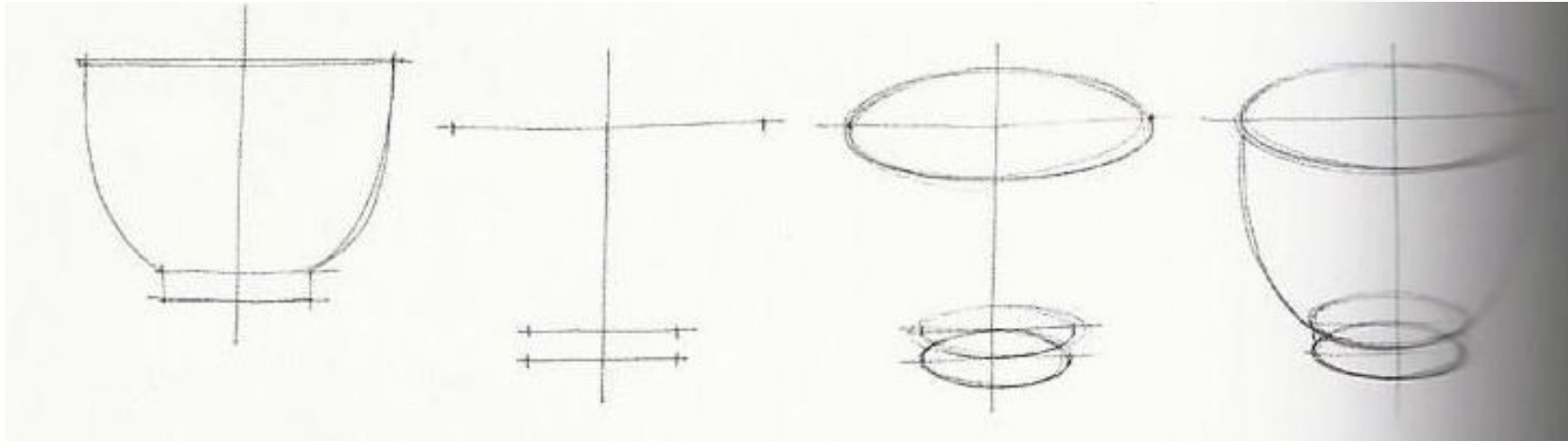
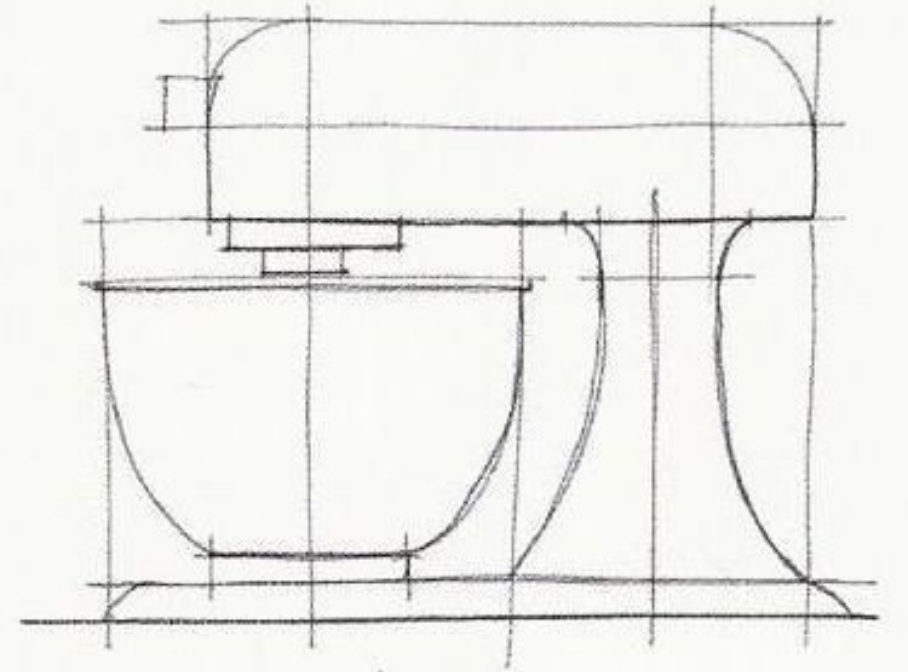
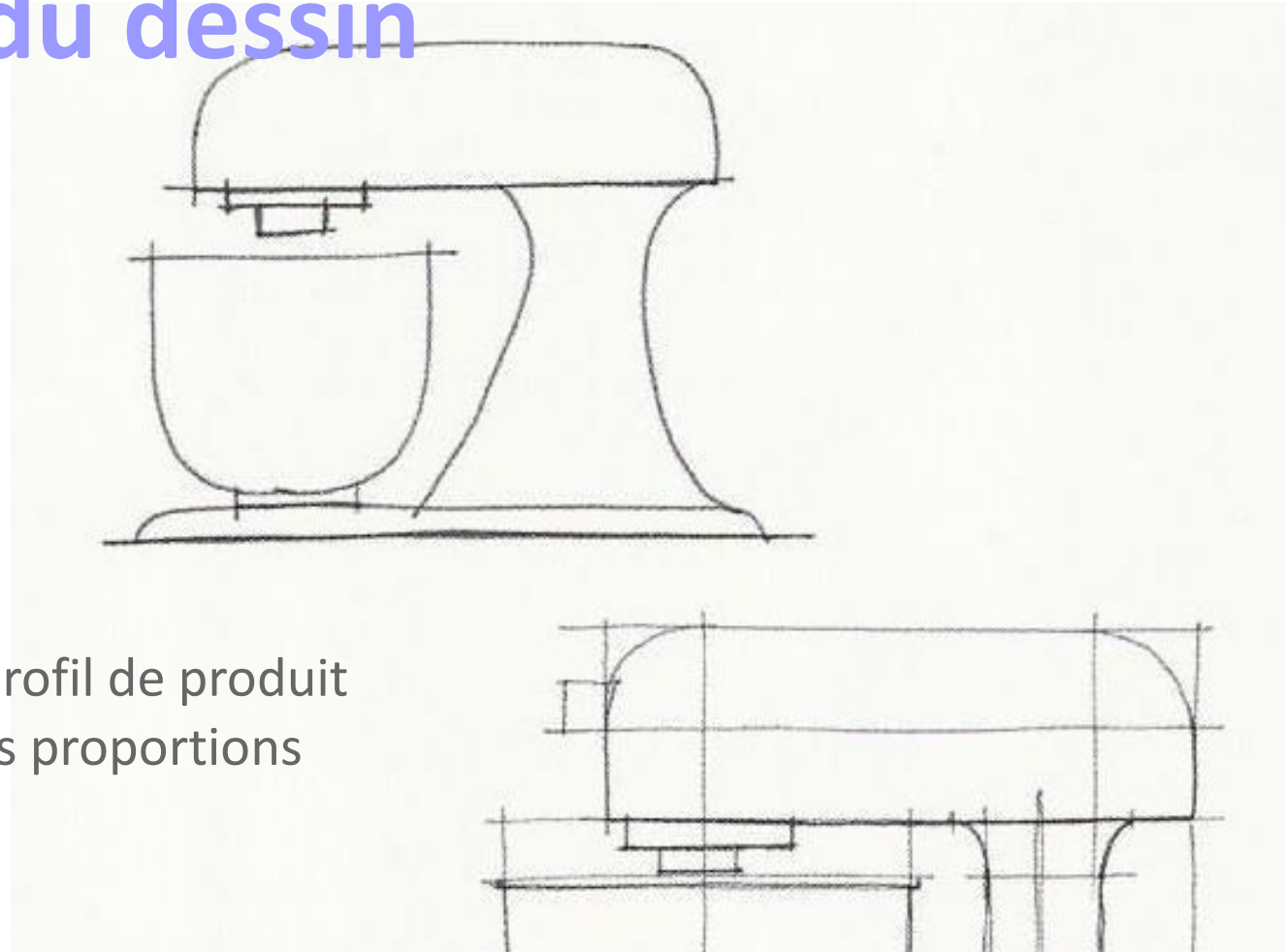


101

L'évolution du dessin



Redessinez le bol et le profil de produit
Attention à respecter les proportions



L'évolution du dessin

Dessinez le bol et le profil de ce modèle
Notez les différences de design entre les 2 modèles



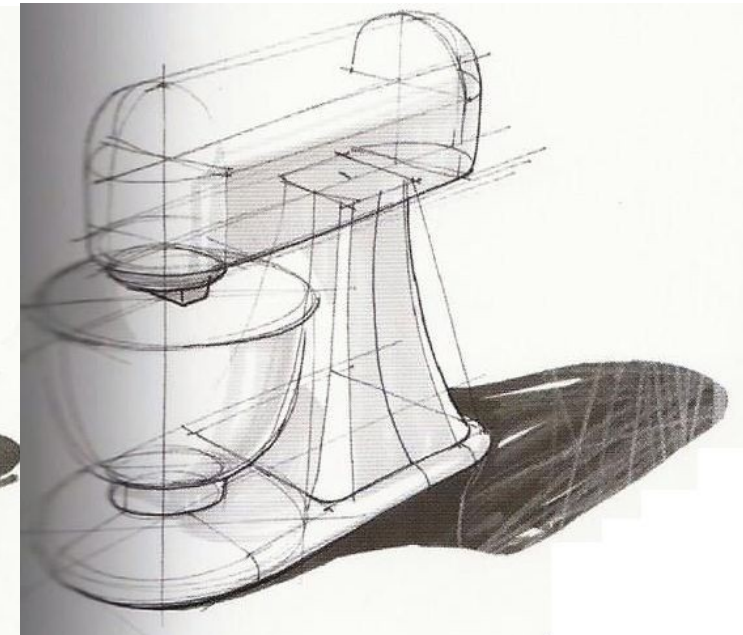
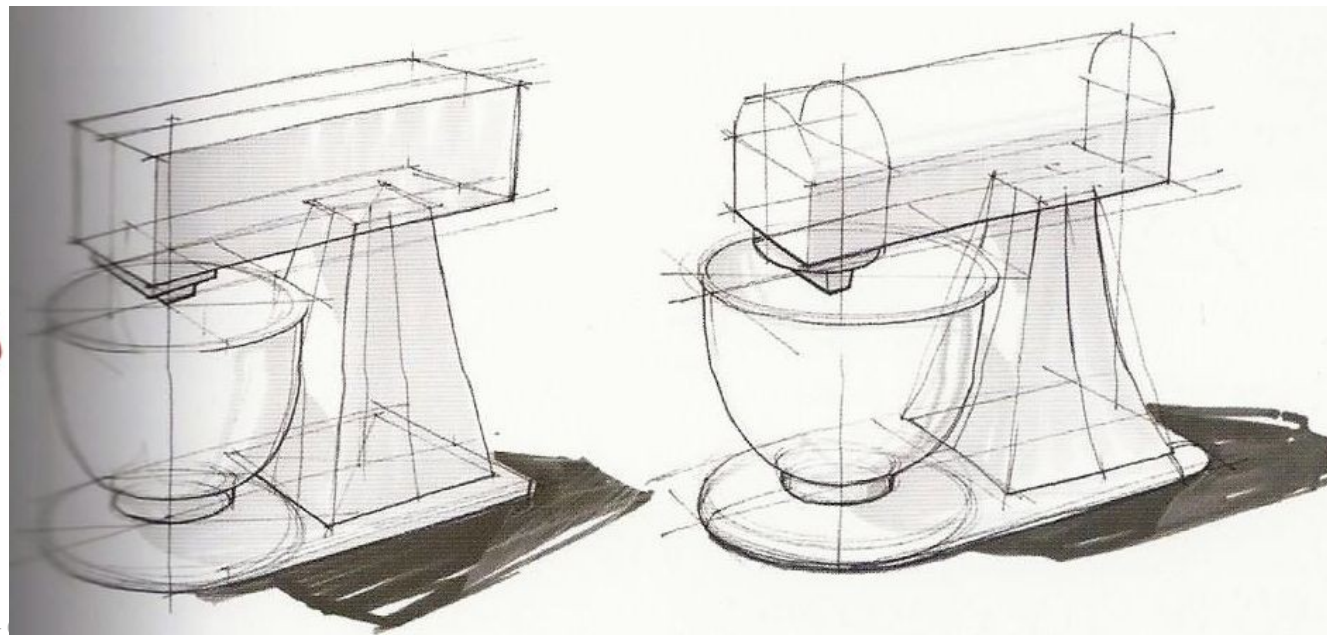
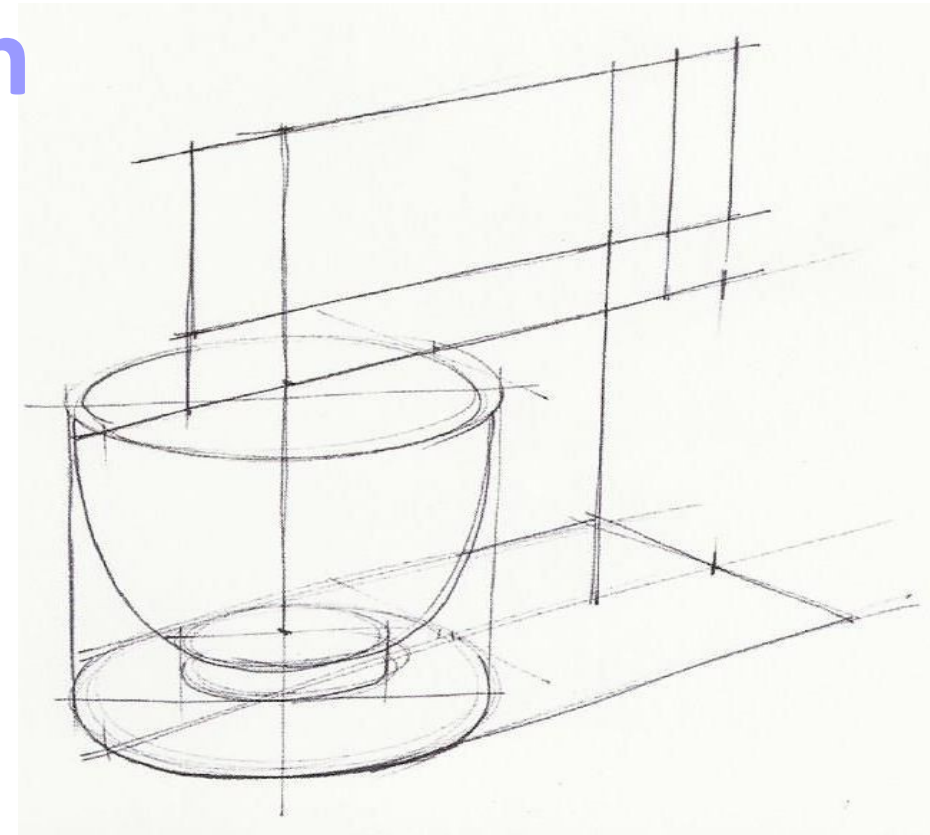
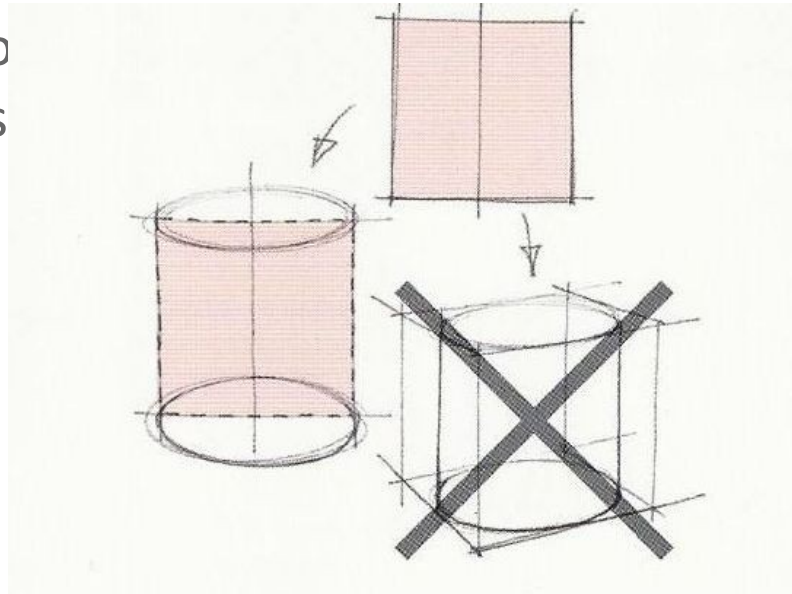
L'évolution du dessin

Redessinez ce modèle en perspective

Commencez par définir les proportions

Décomposez en volumes simples

Tracez les génératrices

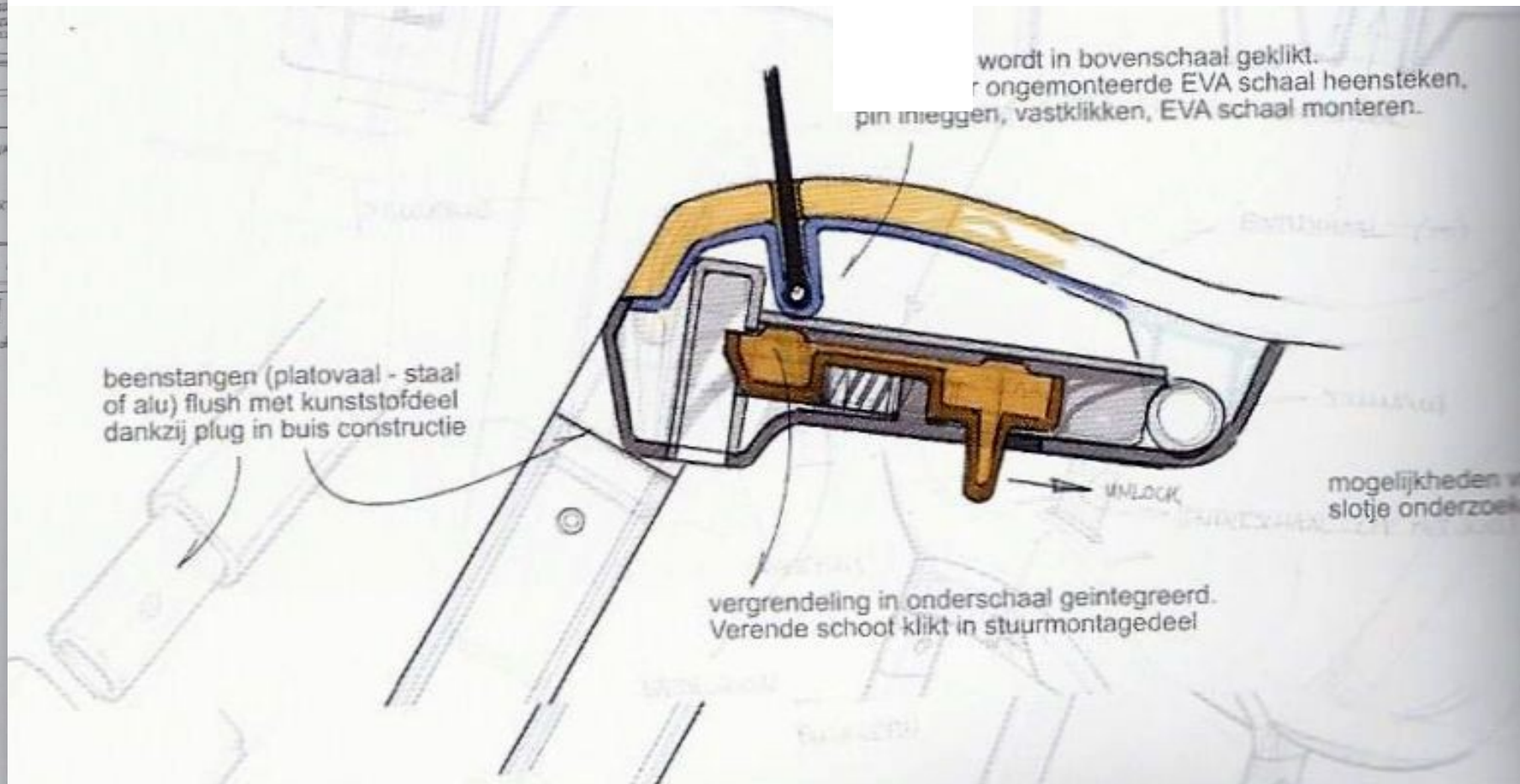


L'évolution du dessin



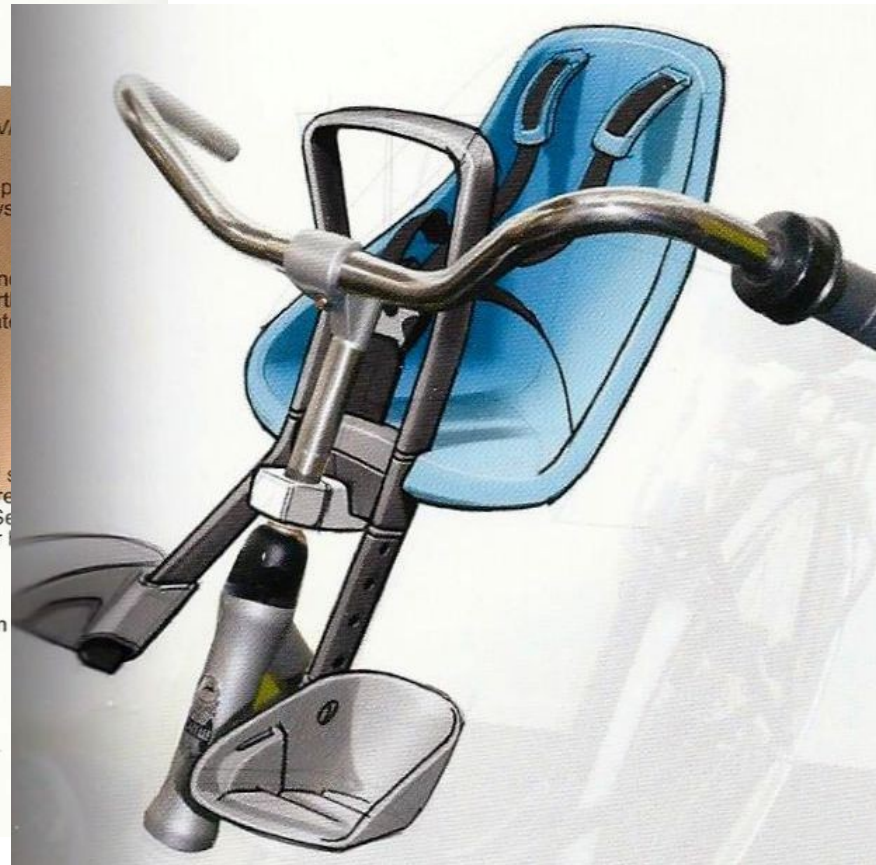
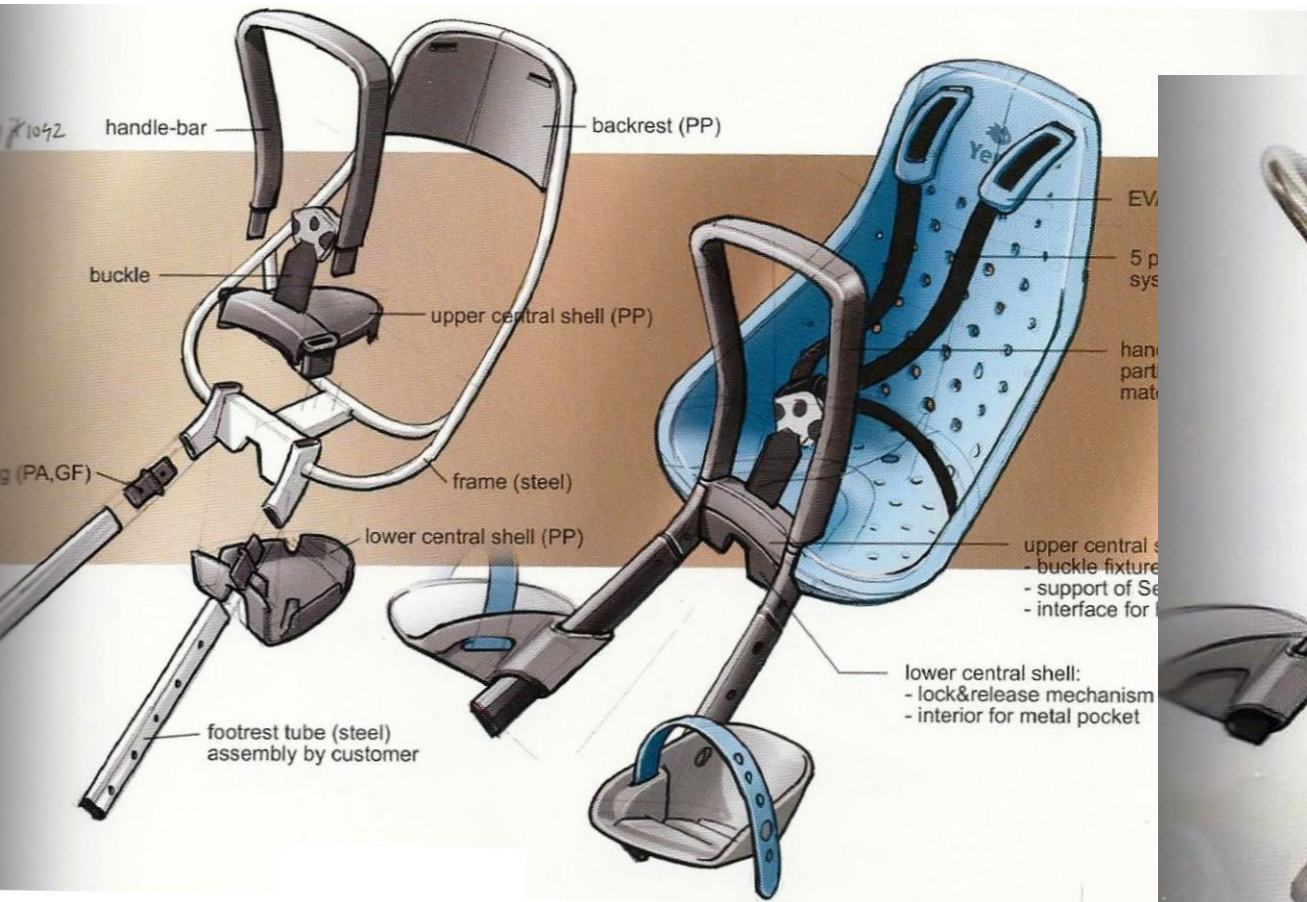
L'évolution du dessin

- Étude de cas : design d'un siège enfant pour vélo



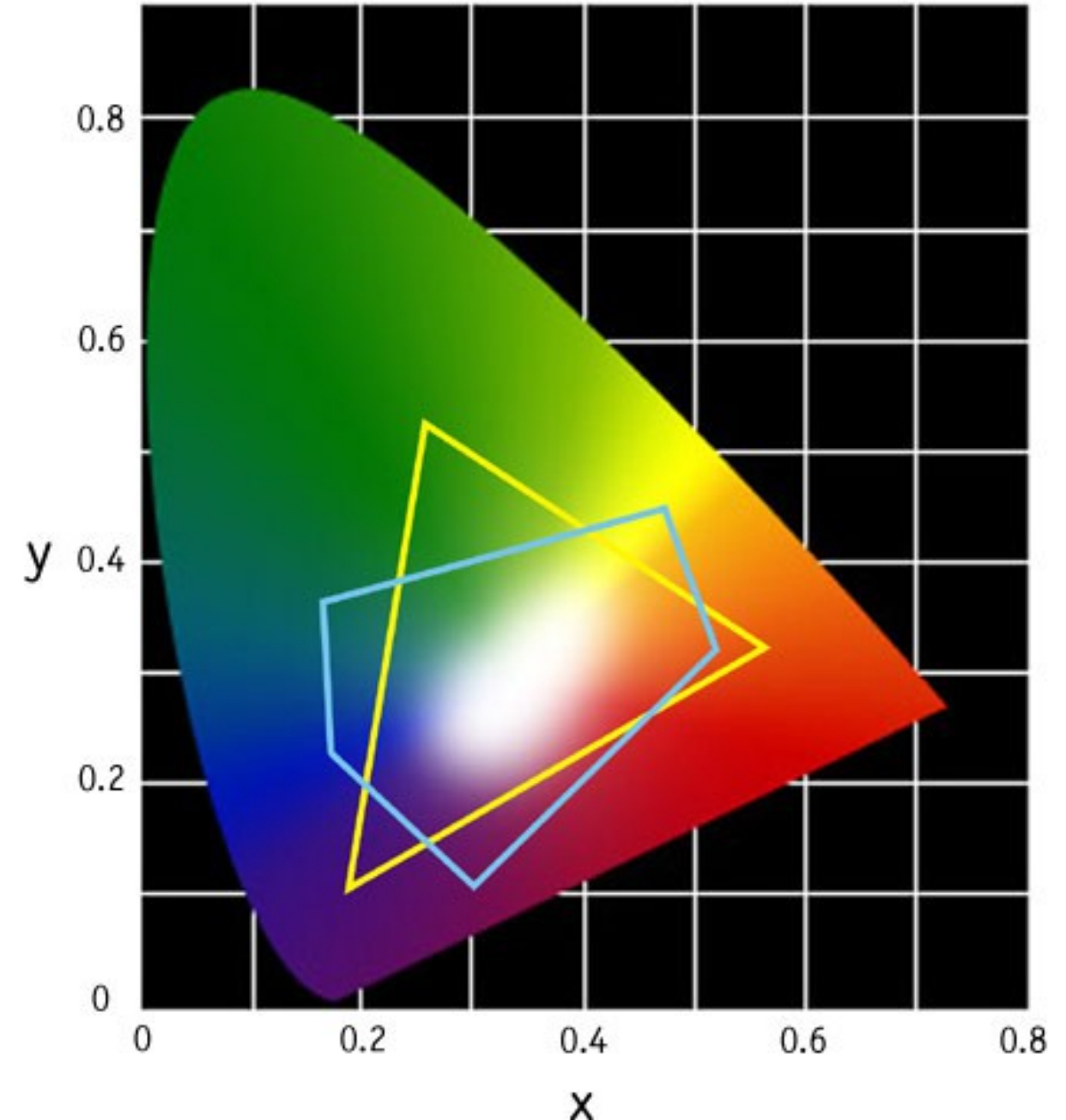
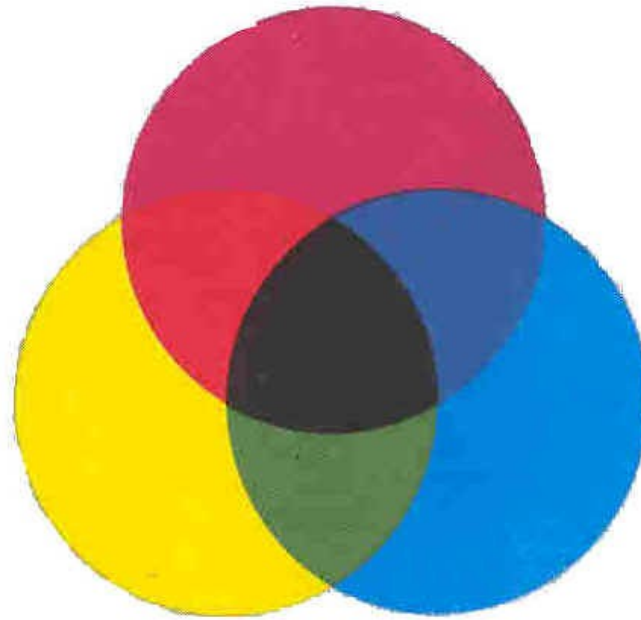
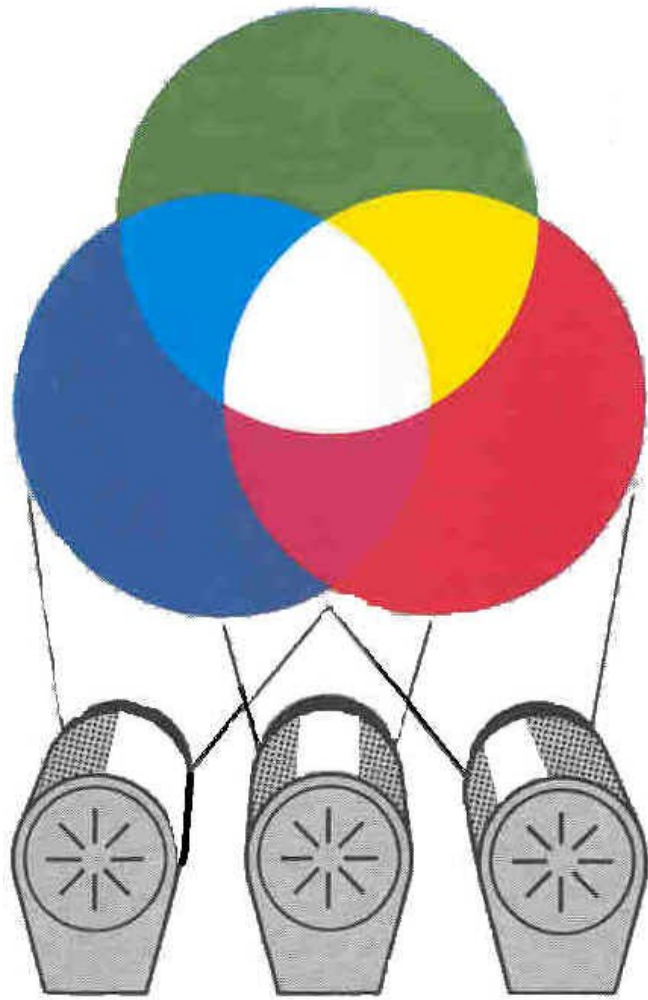
L'évolution du dessin

- Étude de cas : design d'un siège enfant pour vélo



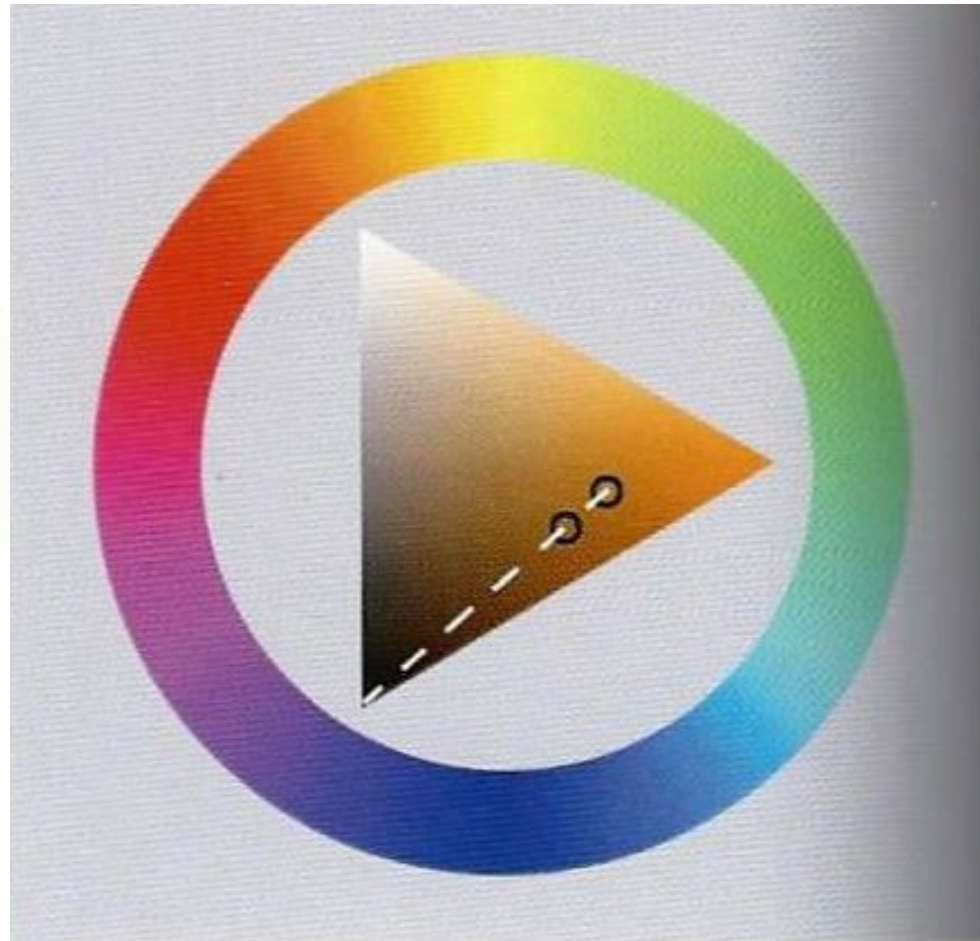
Le rendu des couleurs et des matières

- La synthèse de la couleur : RVB, CMJN



Le rendu des couleurs et des matières

- Munsell : la couleur par sa teinte, saturation et luminosité (TSL)



reference color

couleur de référence

less saturated

moins saturée

less bright

moins lumineuse

more bright

plus lumineuse

more light

plus claire

less bright and less saturated

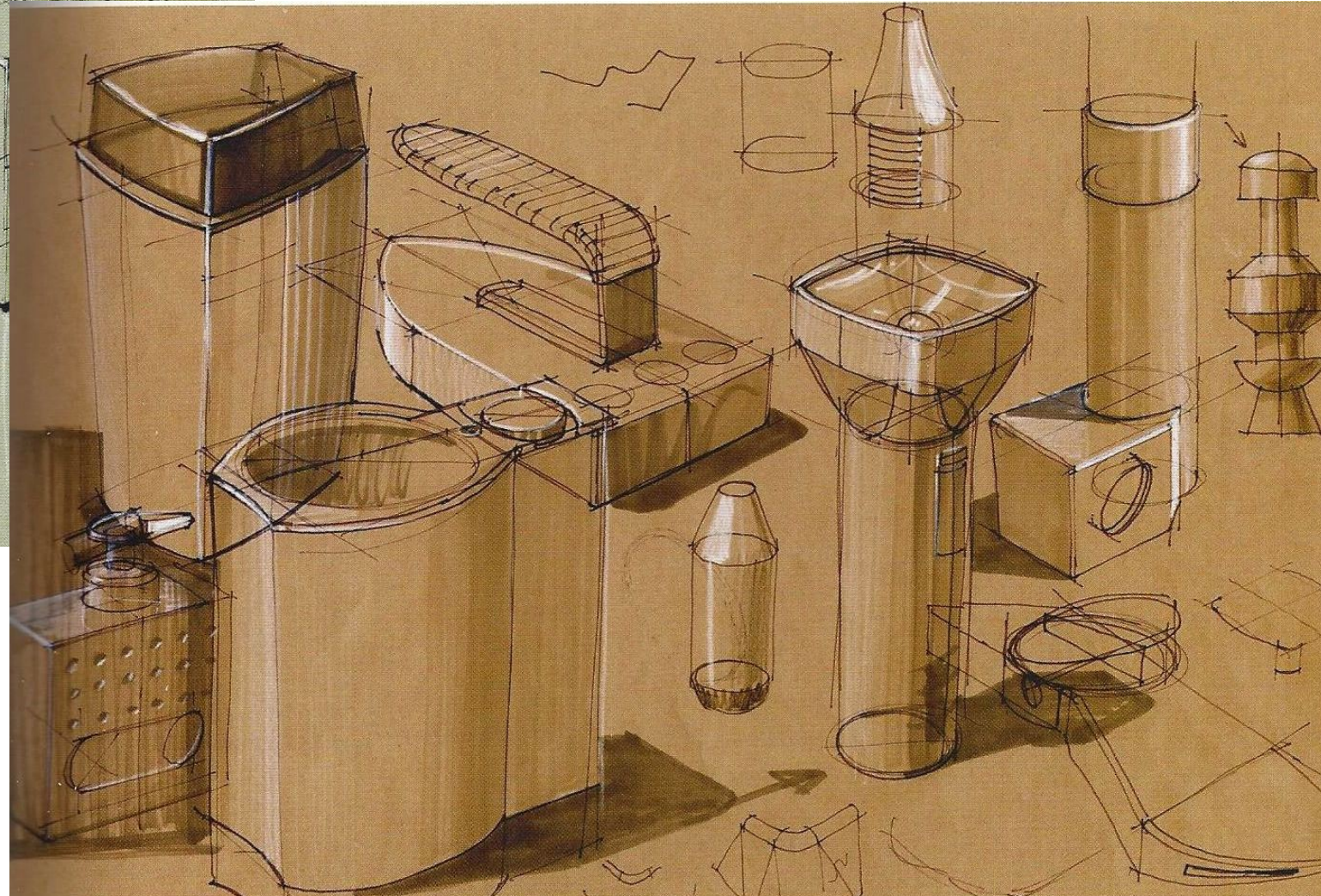
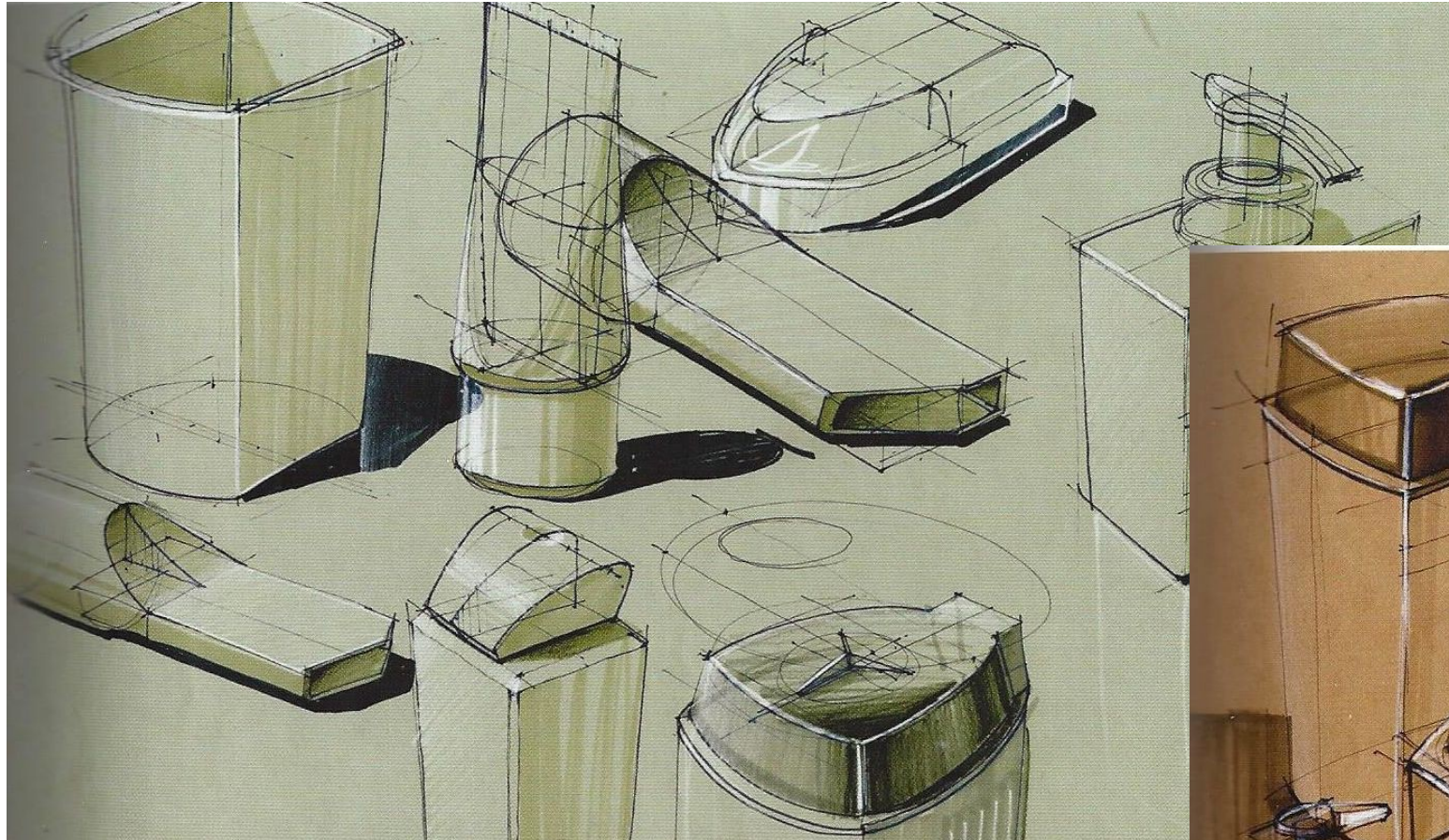
moins lumineuse et moins saturée

less light and less saturated

moins claire et moins saturée

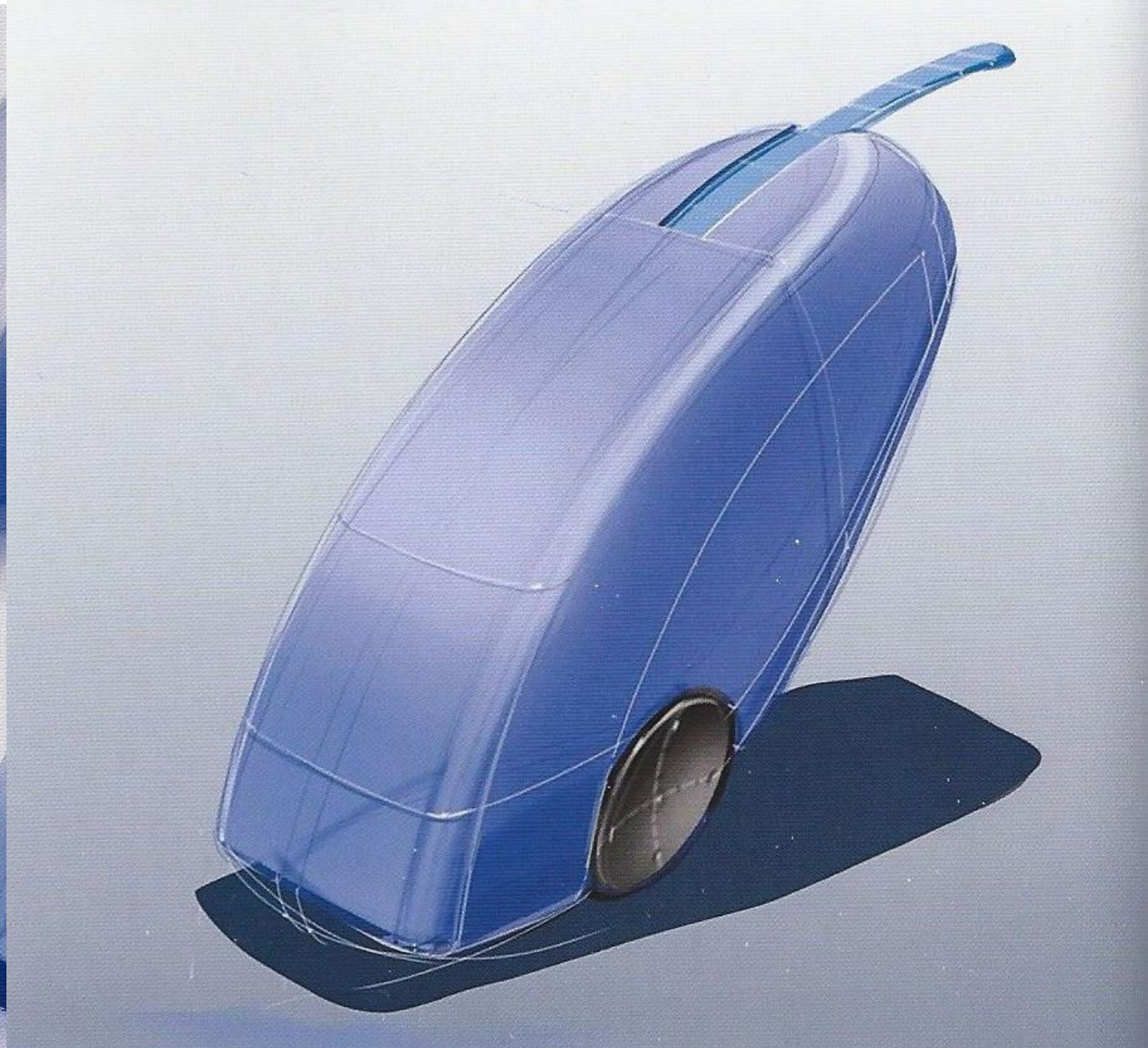
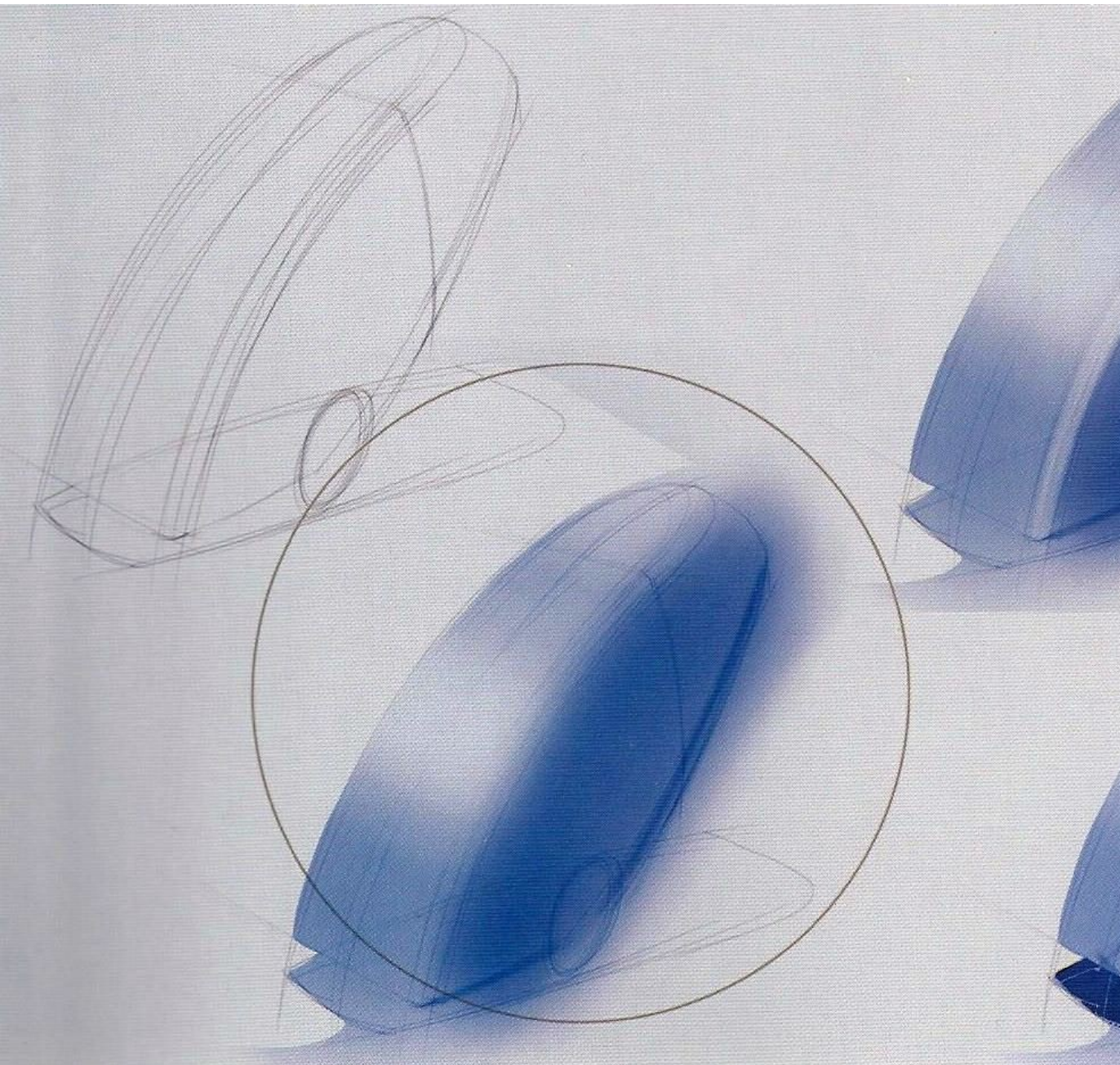
Le rendu des couleurs et des matières

- Suggérer la profondeur : ombres et lumières sur papier de couleur



Le rendu des couleurs et des matières

- Le dessin numérique

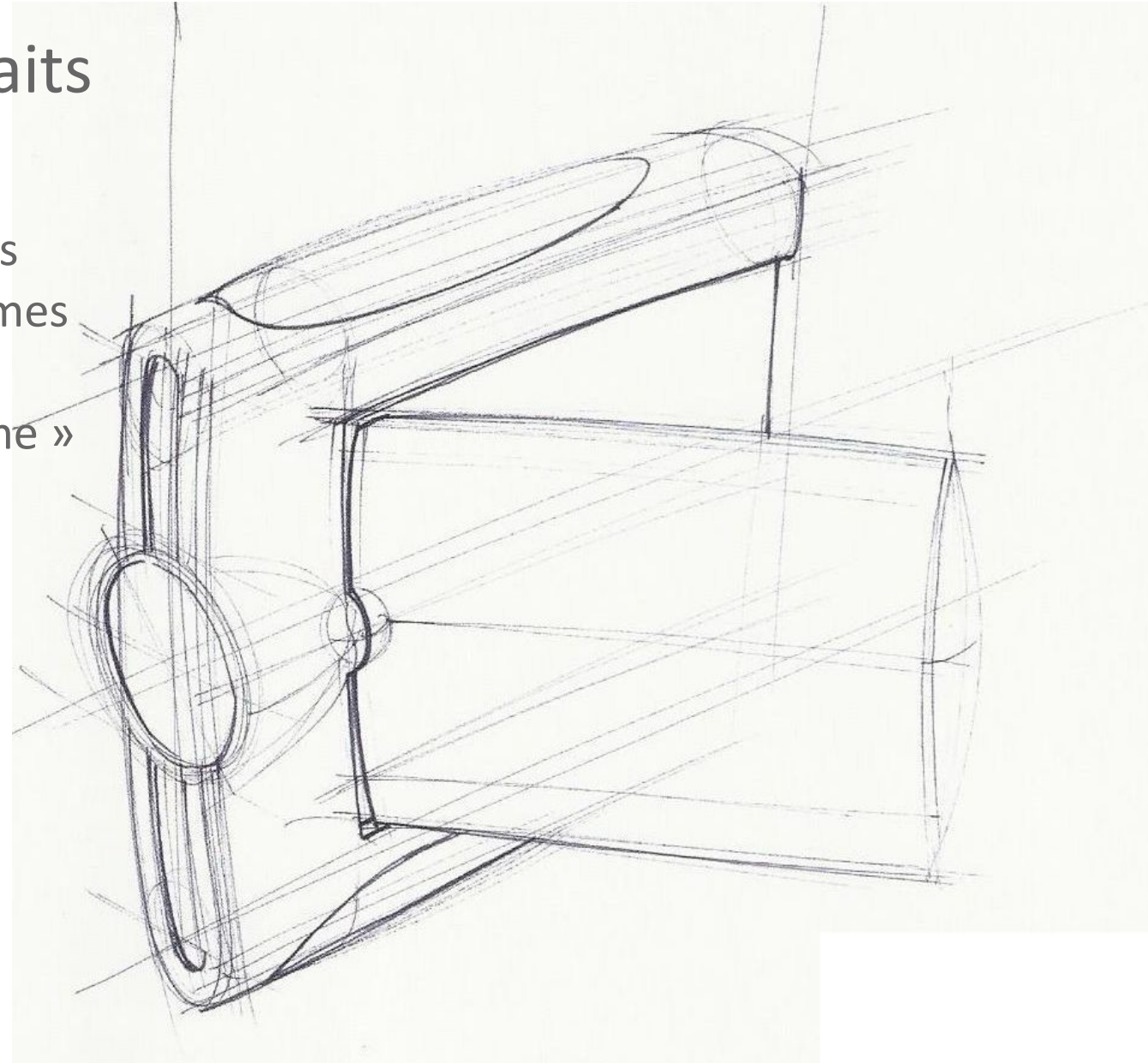
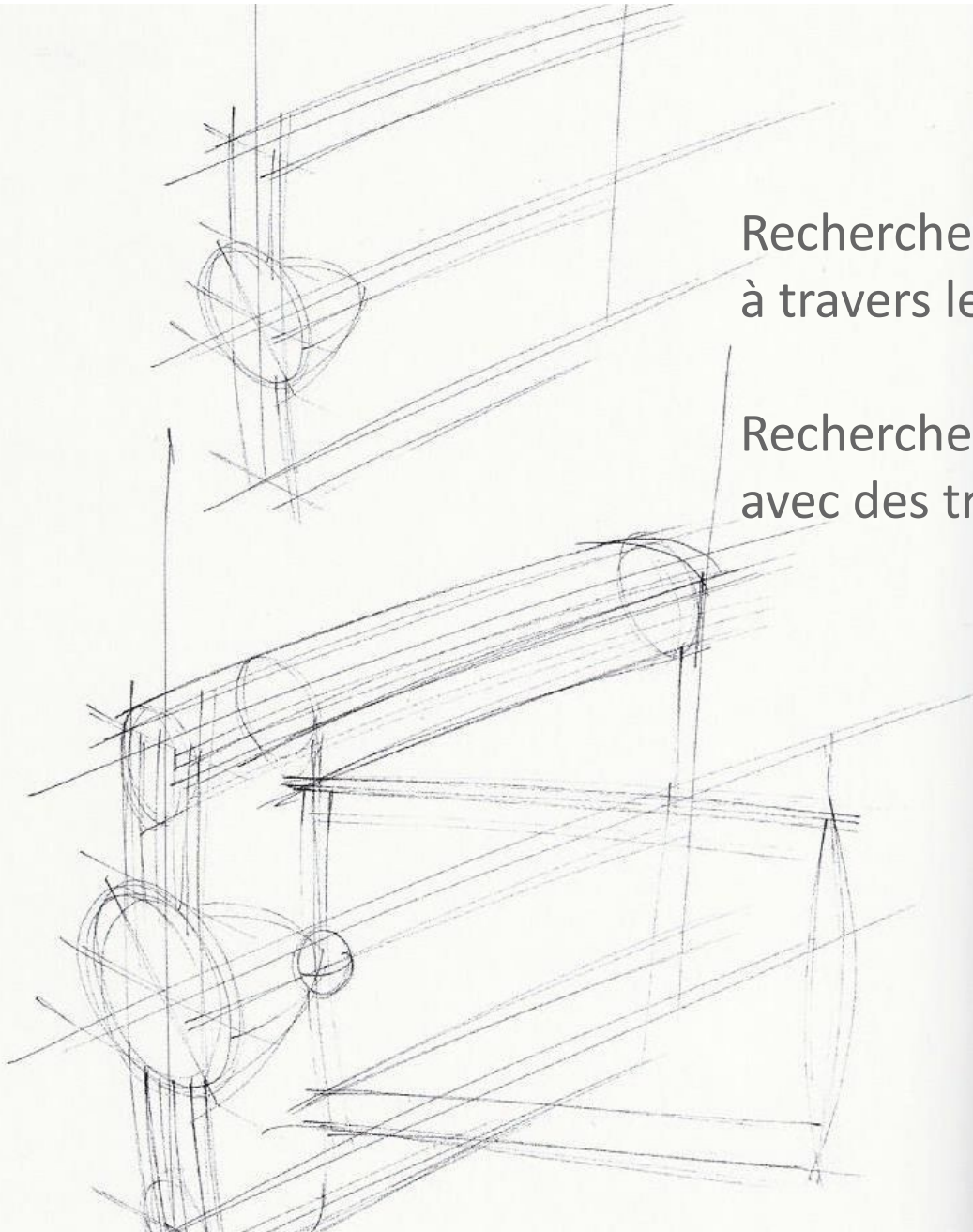


Rapidité et confiance

- Traits

Recherche des proportions
à travers les plans et volumes

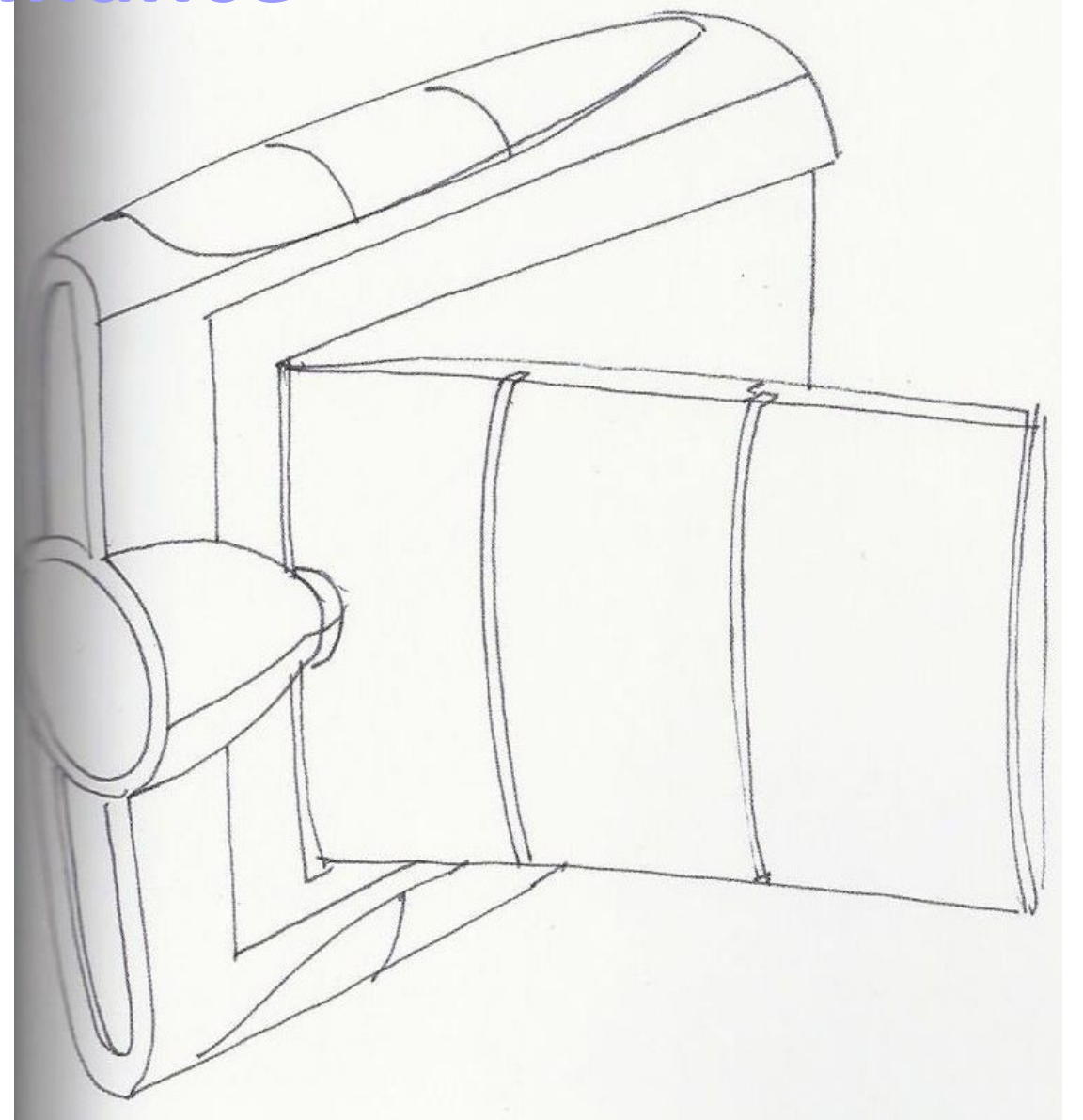
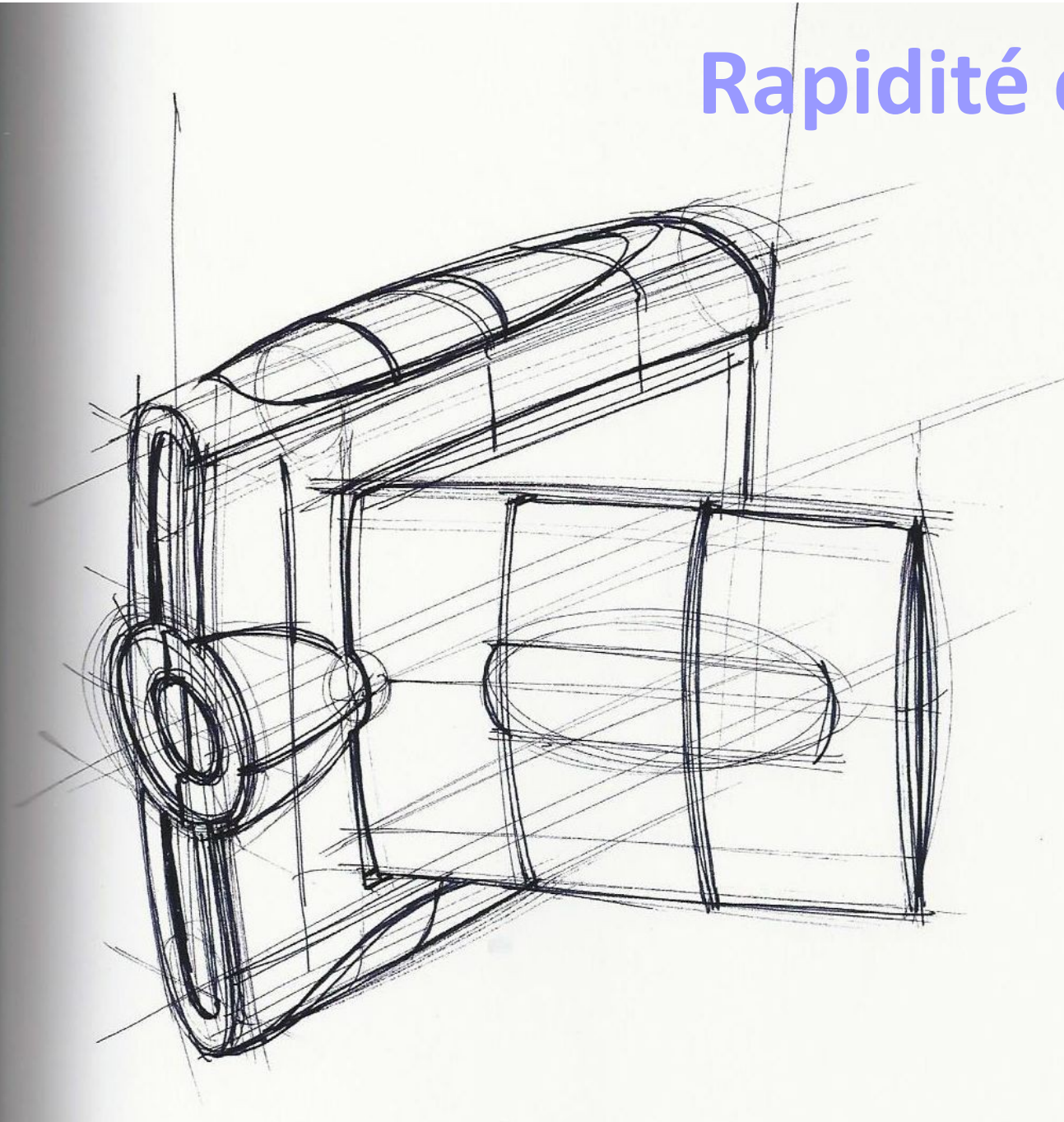
Recherche du « bon volume »
avec des traits fins



Accentuation des « bon traits » se trouvant dans l'ombre

Rapidité et confiance

- Traits

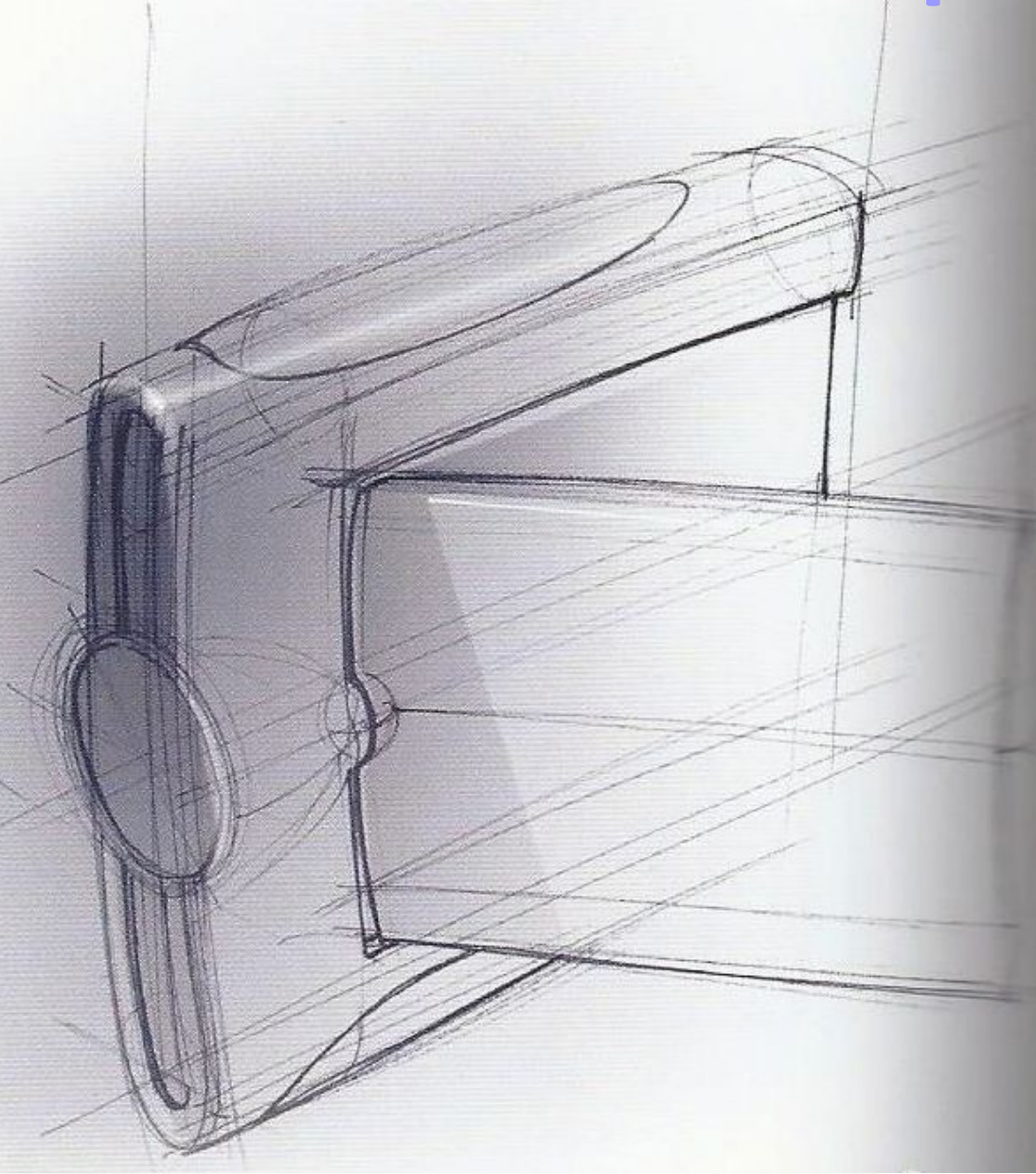


Traits accentués, /!\ lisibilité

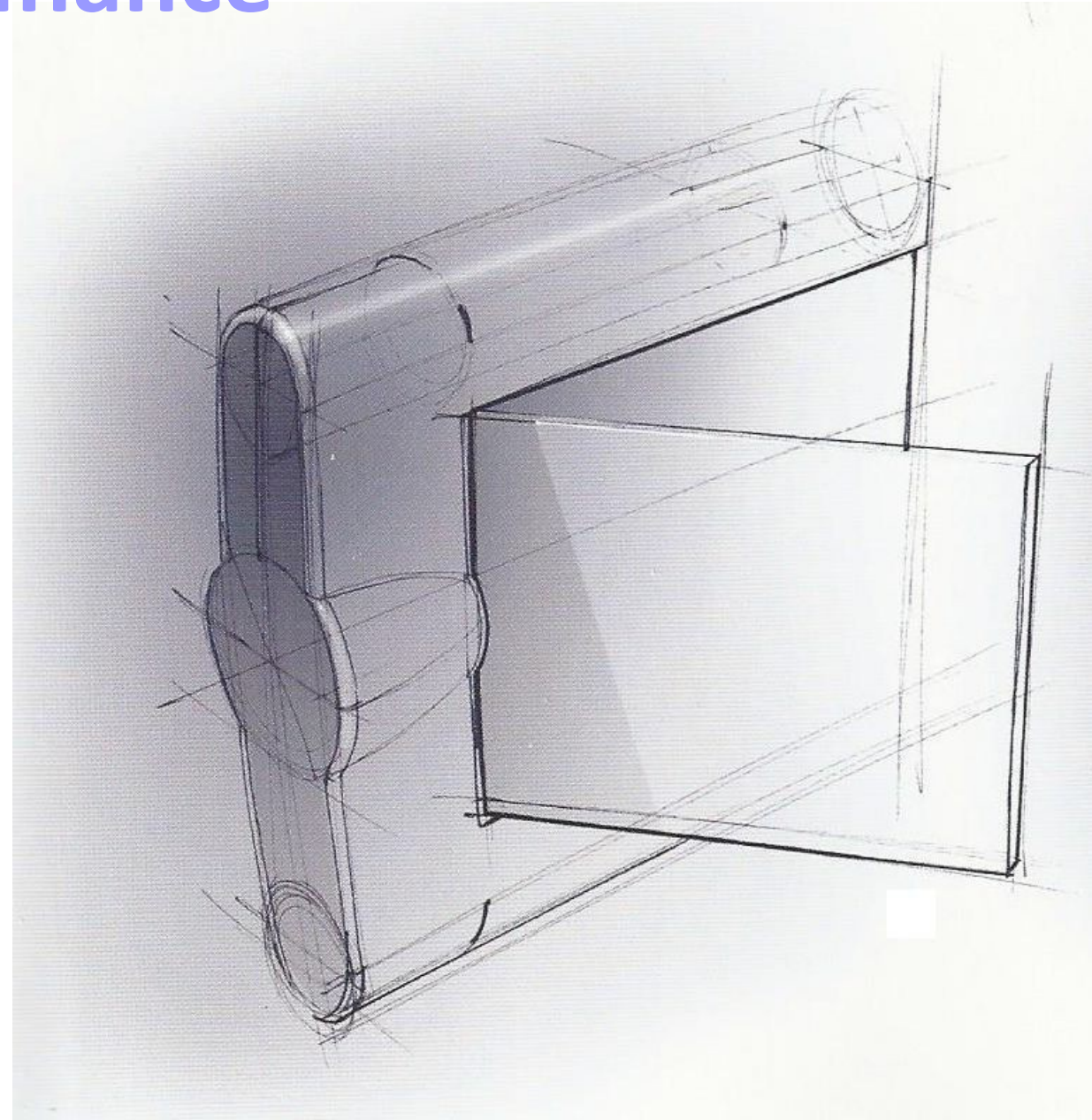
Dessin calqué, /!\ dynamisme

Rapidité et confiance

Traits



Croquis d'origine



Croquis calqué « dynamique »

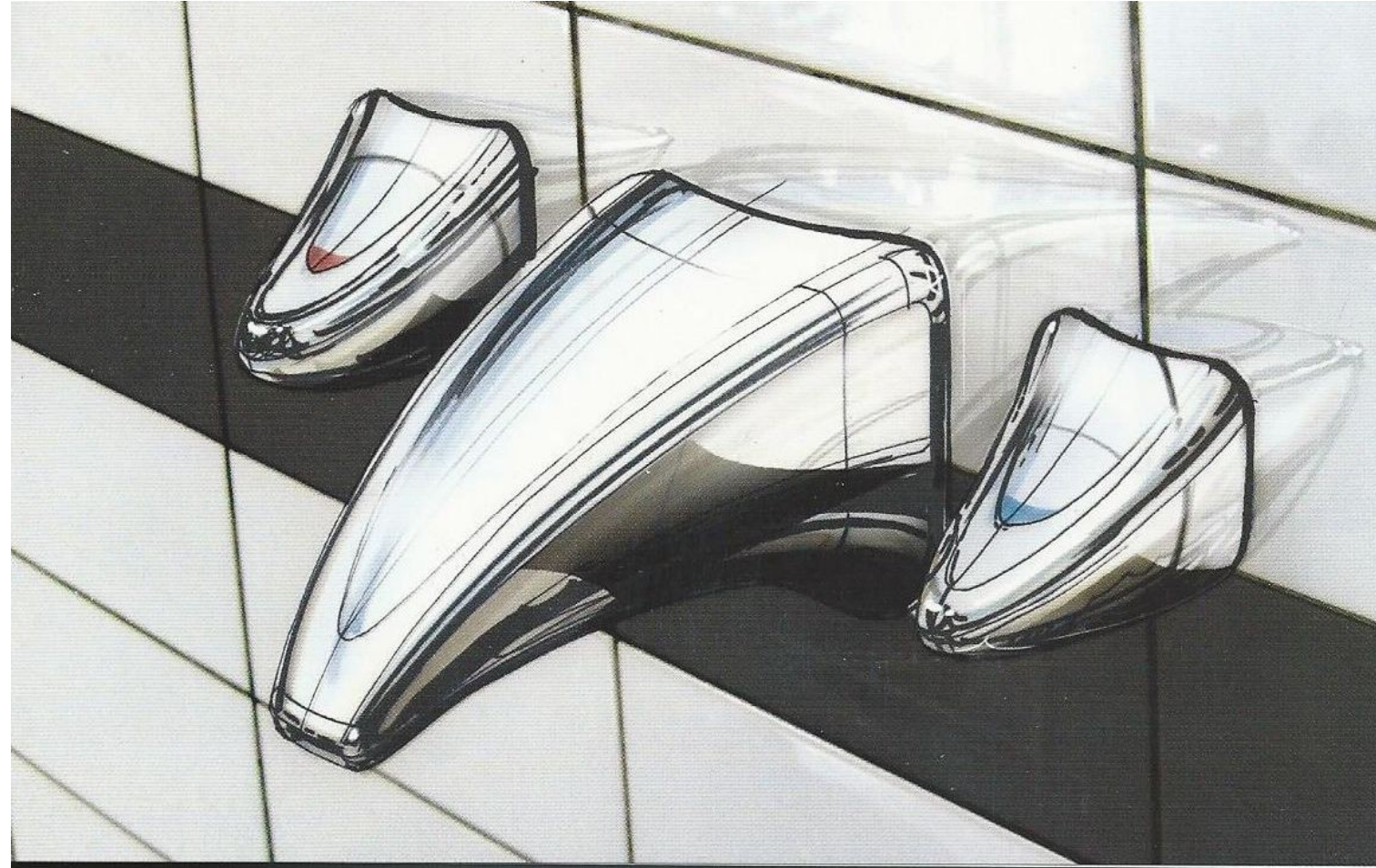
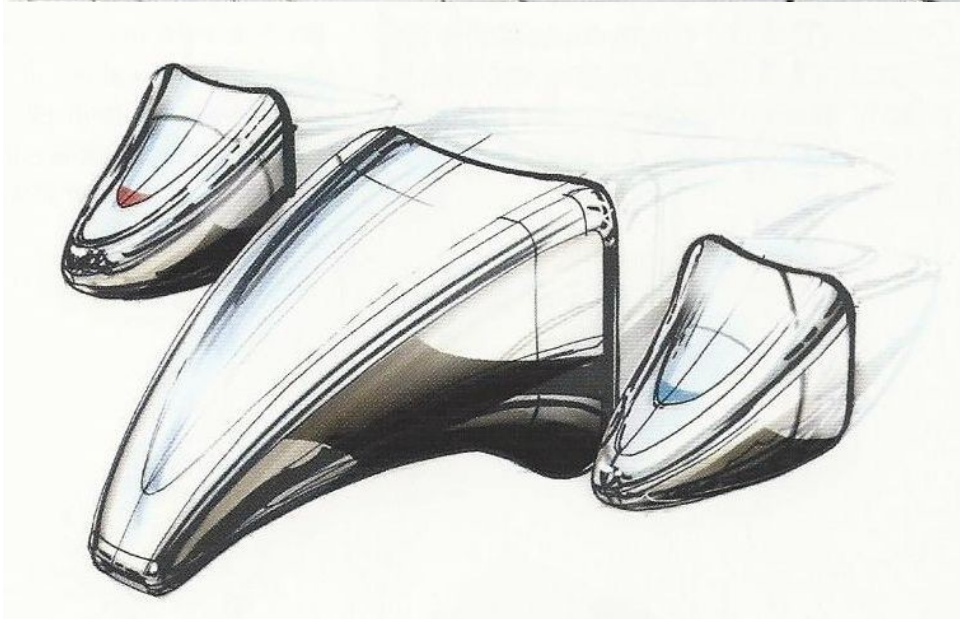
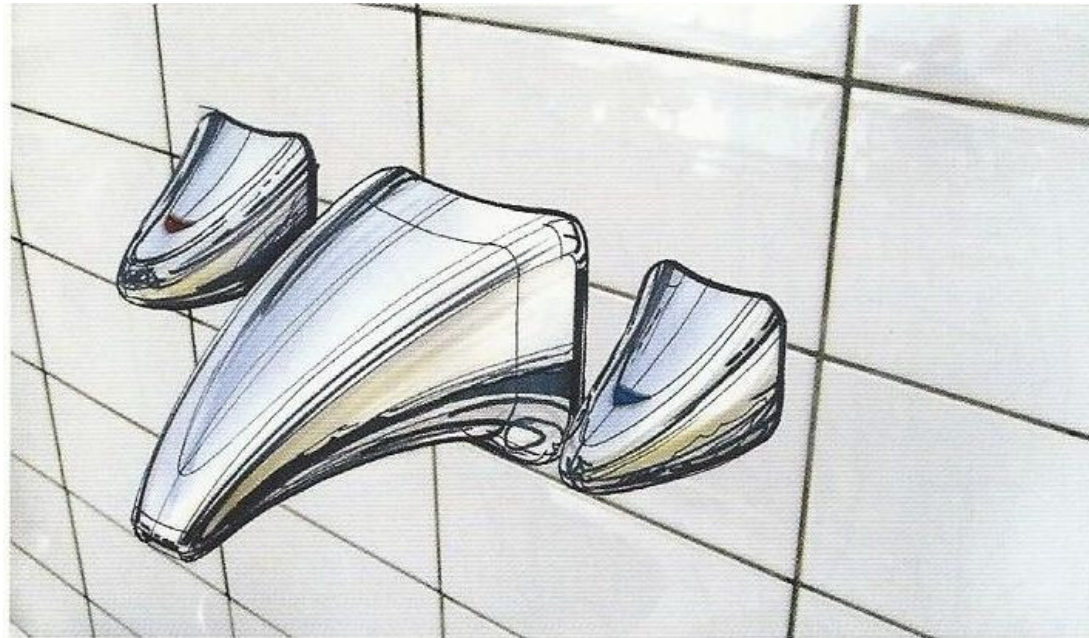
Le contexte du produit

- Ajout de détails



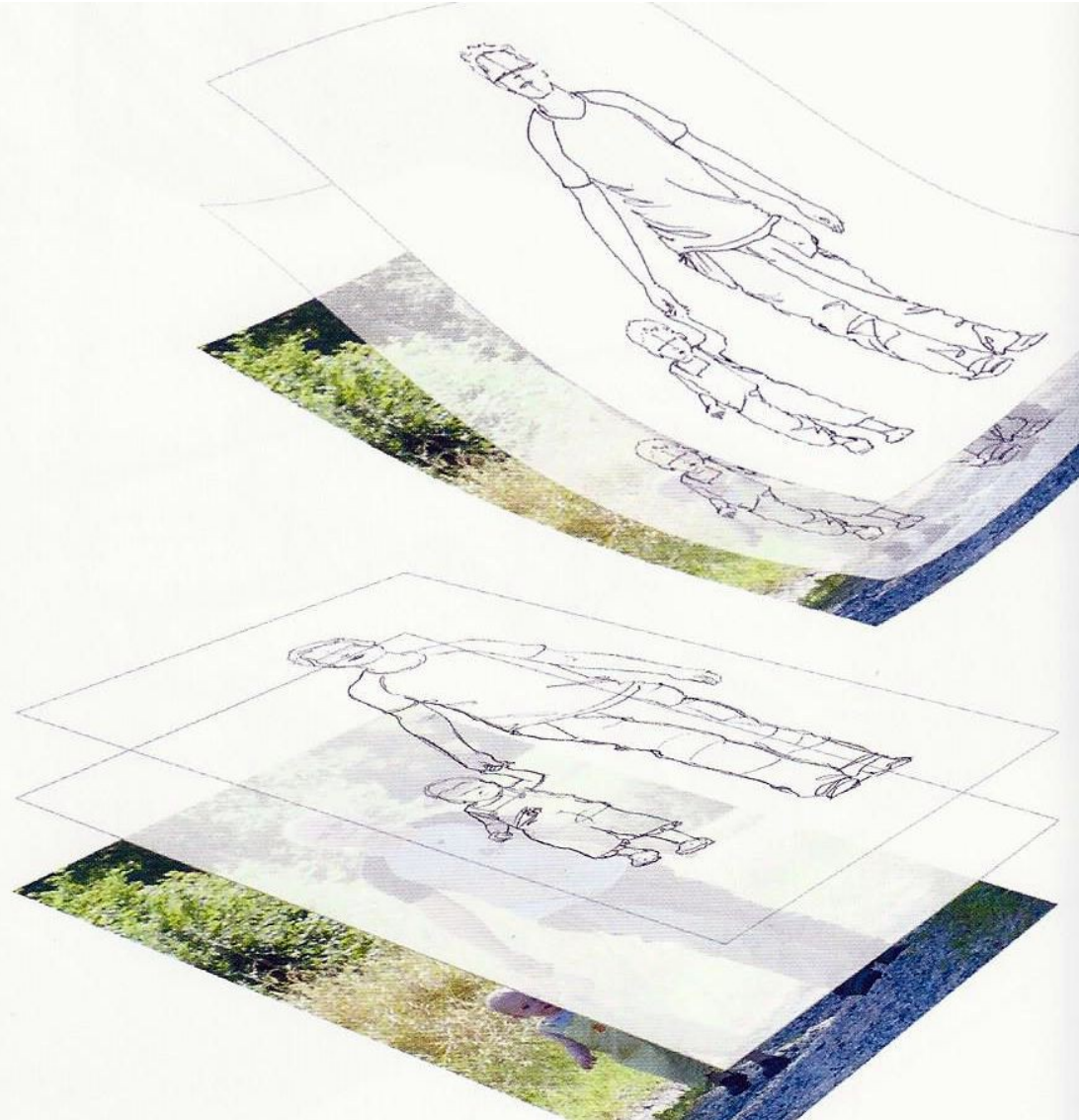
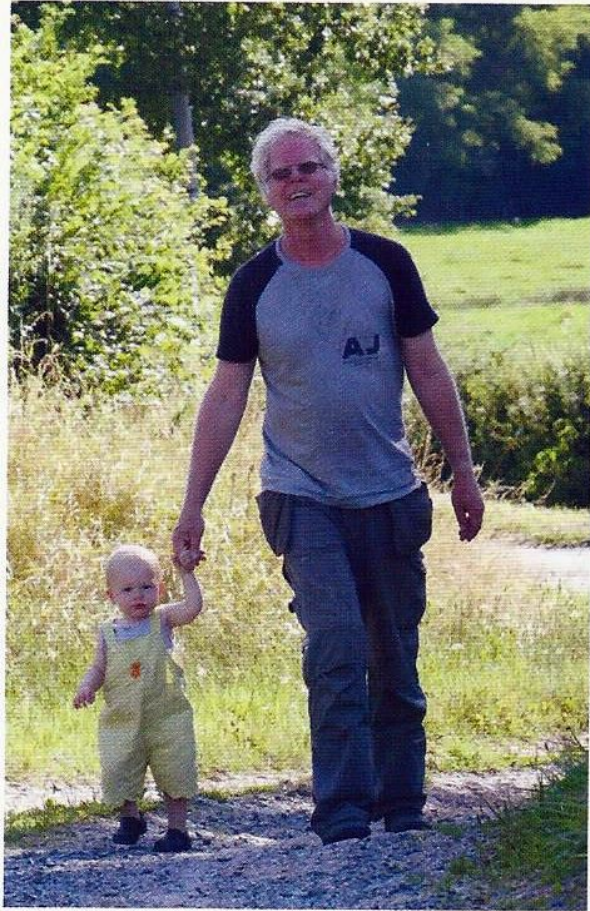
Le contexte du produit

- Arrière plans



Le contexte du produit

- Formes humaines



Le contexte du produit

- Étude de cas

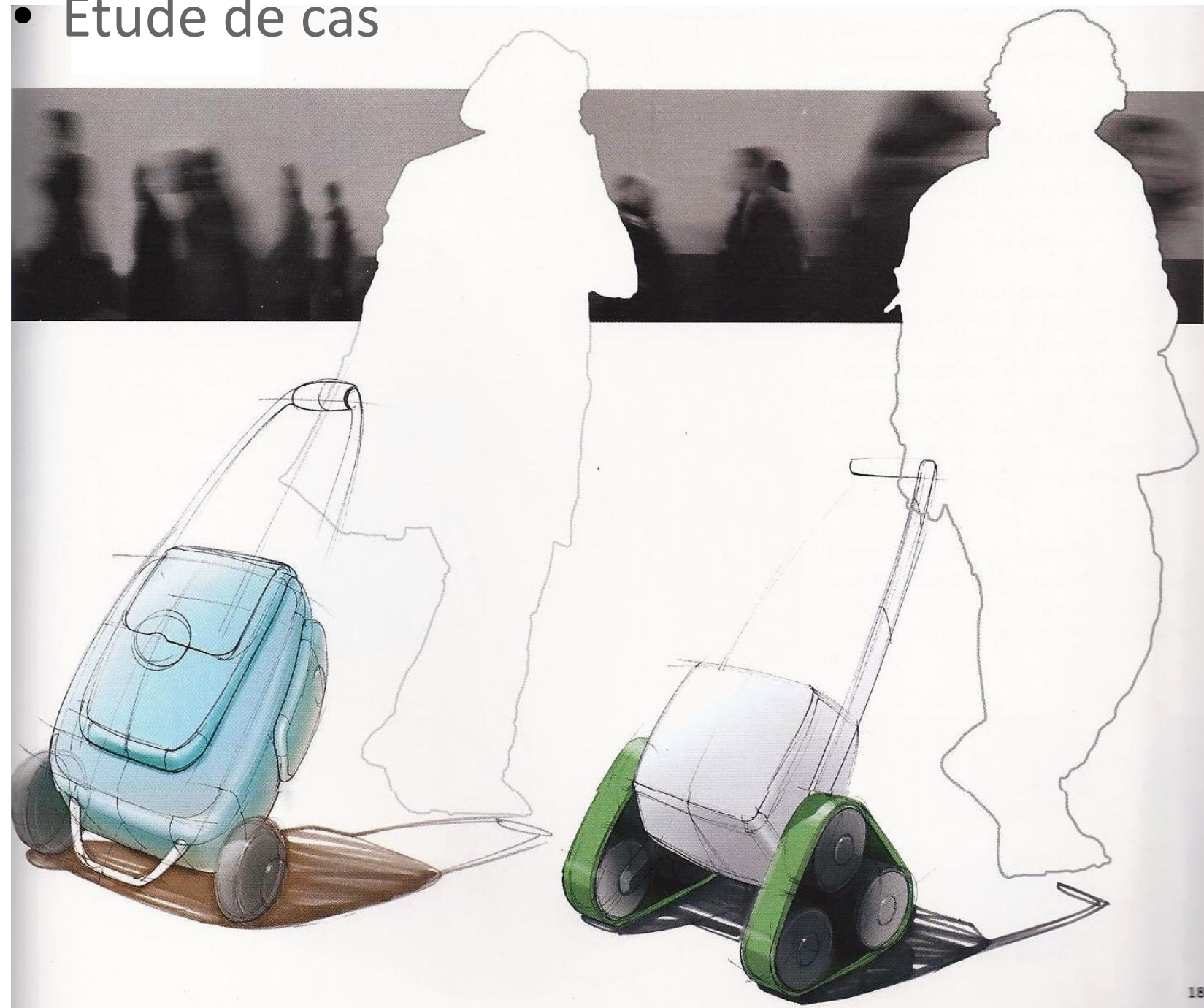
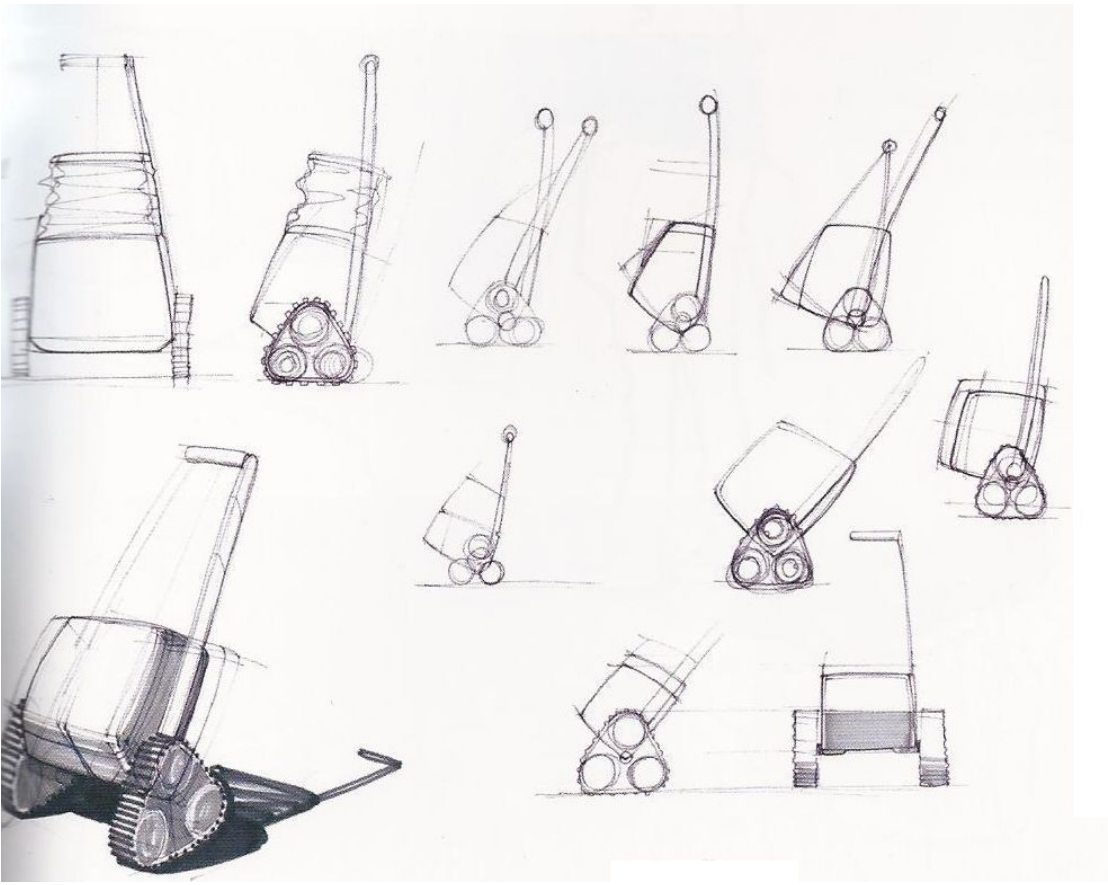


Cédric Reynaud



Le contexte du produit

- Étude de cas



Application

Dessinez le profil 2D dans les proportions

Dessinez le produit en perspective

