

Tremel Guillaume
(111 239 965)

Projet 1 : Schématisation graphique d'un objet industriel

Travail présenté à
Jérôme Lessard

dans le cadre du cours
Génération d'images : représentation graphique
NRC: 83999

École de design
Université Laval
Automne 2019

Description de l'objet

- C'est un jouet pour enfants avec un aimant pour mécanisme et donc requiert un objet second comme biais d'activation (objet donné avec le jouet)
- L'objet est fait de plastique, de matières métalliques dont un aimant.
- L'objet est léger et sphérique.

Fonctionnement et caractéristiques

- Objet : Jouet
 - Nom du jouet : Pegatrix (Pégase)
 - Attribut du jouet : Contient 500 points B (points de combat)
 - Marque : Bakugan
 - Public cible : Garçons
 - Age public cible : Enfants de 4 à 6 ans
 - Personnage : Bakugan
 - Attribut du jouet : Transformable
 - Aire de l'objet : 36,3 cm²
 - Diamètre : 3,4cm / Rayon du jouet : 1,7cm
 - Cou du jouet : 2,1cm
 - Tête du jouet : 1,9cm
 - Queue du jouet : 2cm
 - Jambes avant : 2,4cm
 - Jambes arrière du jouet : 1,9cm
 - Poids : 18,14 grammes / Léger
 - État matériel de l'objet : Solide
 - Matériaux : Plastiques, métaux et un aimant
 - Température : Ambiante
 - Couleurs : Bleu, orange et argent
- L'objet sous forme sphérique peut rouler
- L'objet sous forme sphérique, lors d'une compression de la main, crée des bruits d'entrechoquement des parties plastiques du jouet.
- L'objet lors du frottement du plastique n'est ni trop rigide ni trop glissant, il se tient bien en main.
- Le jouet se transforme lorsque le second objet (la carte hexagonale métallique) faisant office de biais d'activation entre en contact avec l'aimant, qui désactive ainsi les mécanismes de blocage des pièces de plastiques.
- Le jouet ne doit pas être en contact avec la carte hexagonale métallique pour que la mise en forme (sphérique) du jouet puisse se faire et rester comme tel.



Objectif du graphique d'information

L'objectif du graphique d'information est d'expliquer au lecteur comment le déployer.

Raffinement de l'analyse en fonction de l'objectif de communication

- L'information importante dans la compréhension du fonctionnement de l'objet est de comprendre que l'aimant désactive les mécanismes de blocage des pièces de plastique du jouet pour qu'il se déploie/se transforme.
- Pour la présentation de toute l'information sur comment déployer l'objet, le nombre d'étapes nécessaires serait de 3 étapes.

Prises de photos sous différentes perspectives et formes

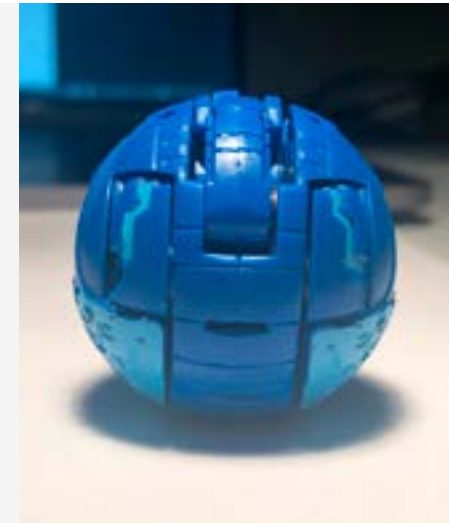


Photo choisit - Étape 2

Photo choisit - Étape 3

Prises de photos sous différentes perspectives et formes - suite



Photo choisit - Étape 1



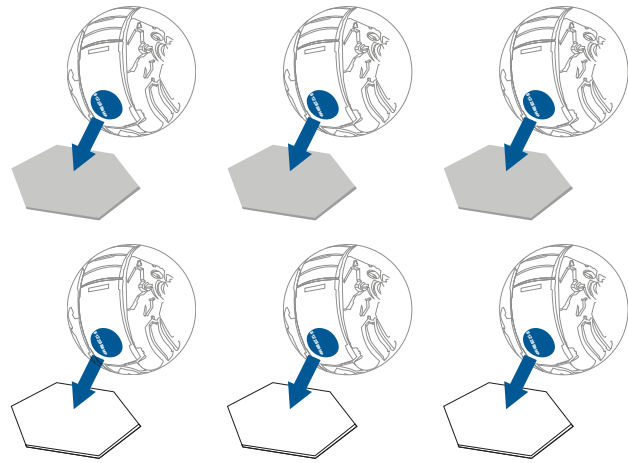
Ces photos ont été choisies selon le principe de «perspective canonique» qui permet ainsi aux lecteurs d'analyser l'objet le plus rapidement et facilement possible.

Esquisse numérique

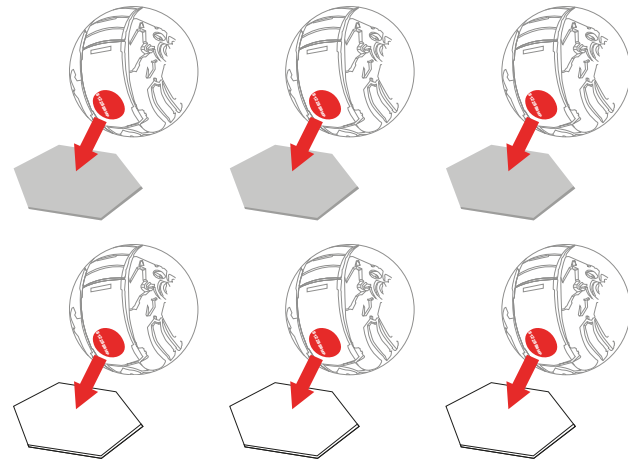


Ces annotations ont été écrites comme rappel des principes à énoncer, la plupart d'entre-eux ne seront pas retenues.

Variations stylistiques - Étape 1

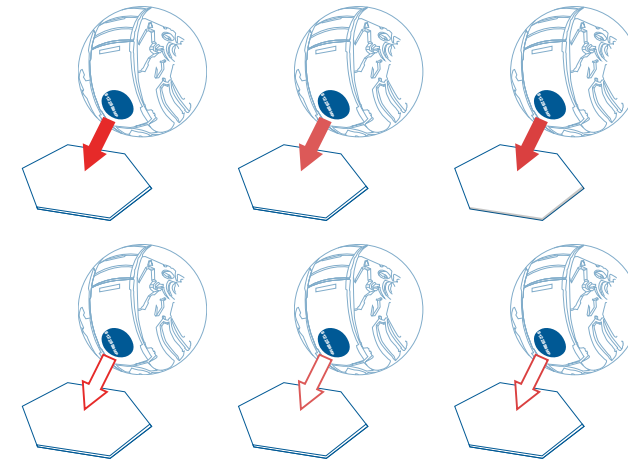


- Variation 1 à 6**
- Test des contours en opacité de gris
 - Test de couleur (bleu) sur les éléments importants

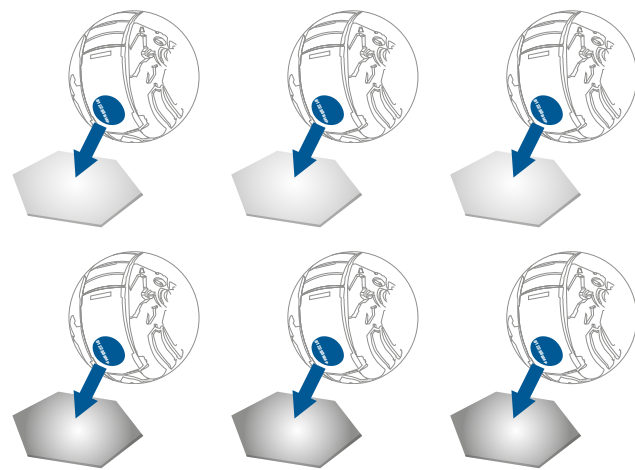


- Variation 7 à 12**
- Test de couleur (rouge) sur les éléments importants

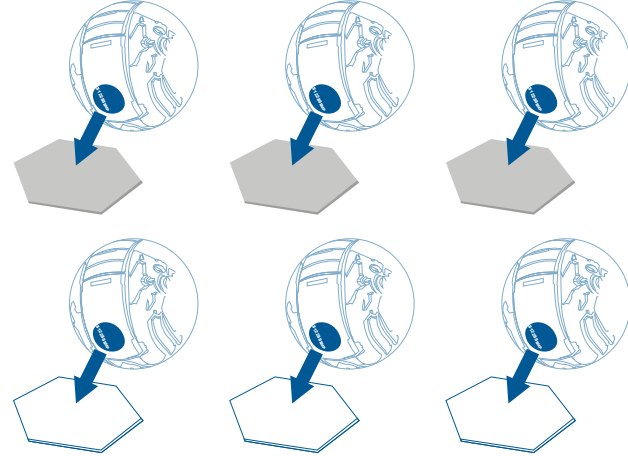
Variations stylistiques - Étape 1 - suite



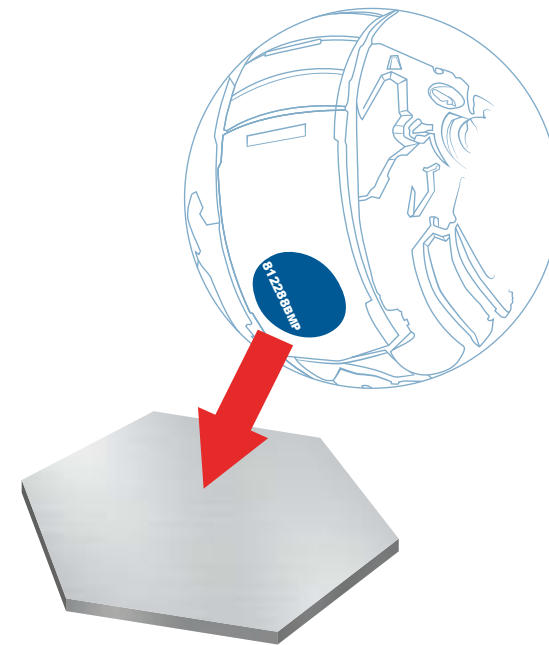
- Variation 25 à 31**
- Combinaisons des variations précédentes
 - Test de contour de la flèche en teinte de rouge



- Variation 13 à 18**
- Test des dégradés pour la carte aimantée



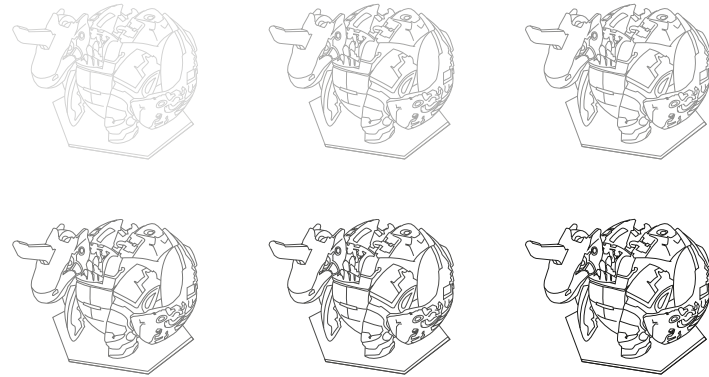
- Variation 19 à 24**
- Test des contours en opacité de bleu



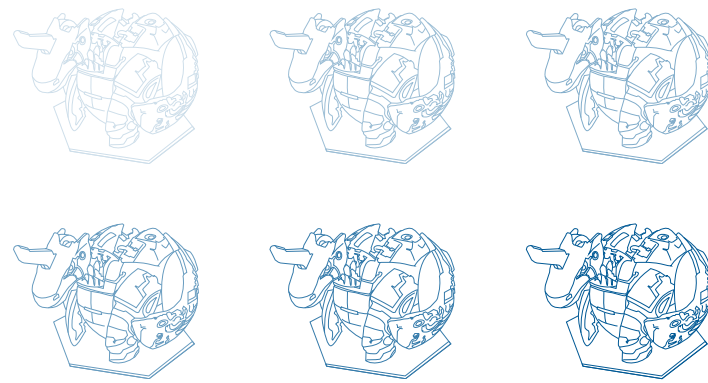
Variation choisit - Étape 1

- Variation 32**
- Combinaisons des variations précédentes
 - Traits du Bakugan à 0,5pt
 - Traits du Bakugan en bleu clair
 - Aimant en fond bleu foncé
 - Flèche rouge
 - Raffinement des traits
 - Test de dégradés avec texture métallique

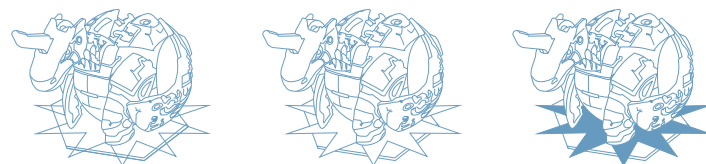
Variations stylistiques - Étape 2



Variation 1 à 6
- Test des contours en opacité de gris

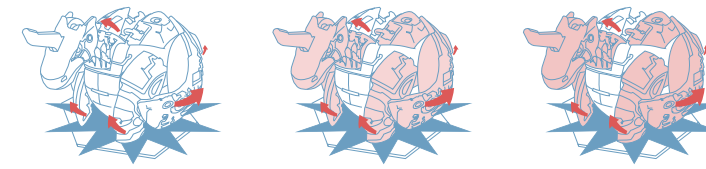


Variation 7 à 12
- Test des contours en opacité de bleu

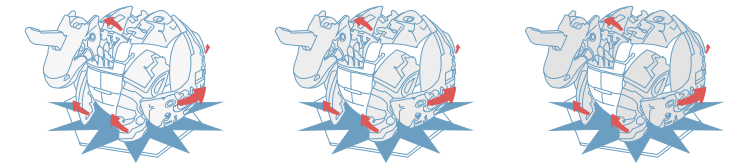


Variation 13 à 15
- Ajout d'un élément figuratif - effet d'impact bleu
- Test de cette élément sous plusieurs formes, contour

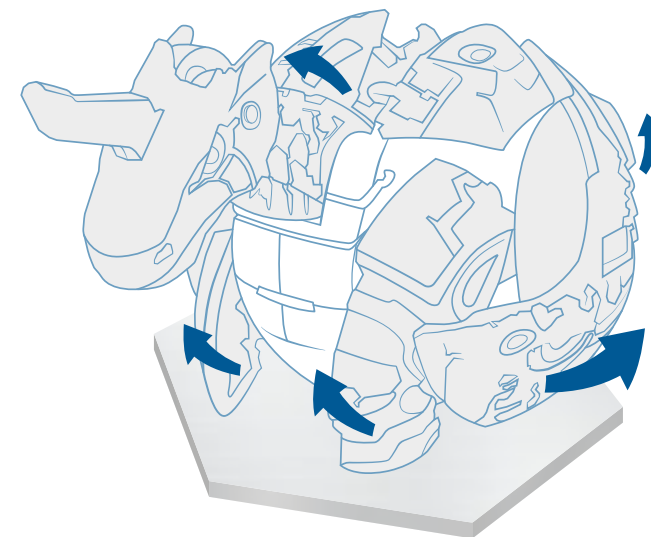
Variations stylistiques - Étape 2 - suite



Variation 16 à 18
- Ajout d'un élément figuratif - flèche rouge
- Ajout d'un fond de couleur rouge en opacité
- Ajout des pièces mouvantes en différentes teintes de rouge



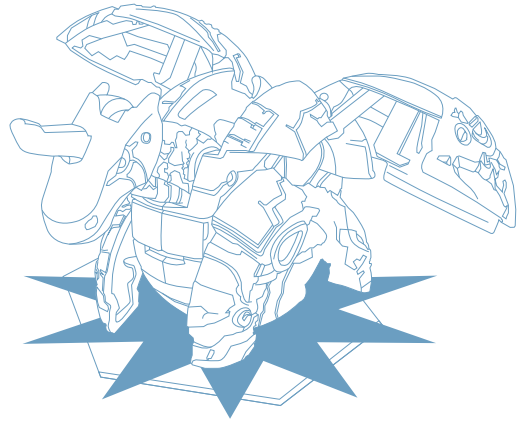
Variation 19 à 21
- Test des pièces mouvantes en différentes teintes de gris



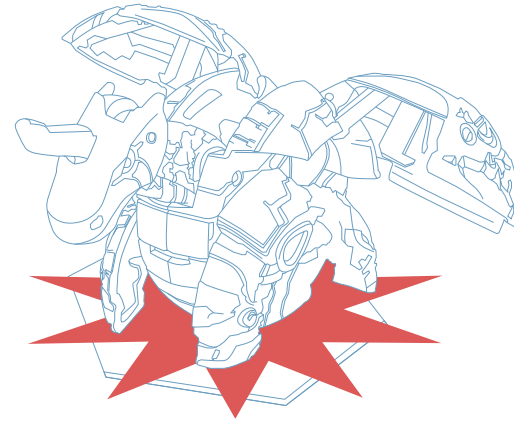
Variation choisit - Étape 2

Variation 22
- Combinaisons des variations précédentes
- Traits du Bakugan à 0,5pt
- Traits du Bakugan en bleu clair
- Test des pièces mouvantes en gris clair
- Flèches bleue fonçés
- Raffinement des traits
- Test de dégradés avec texture métallique en opacité

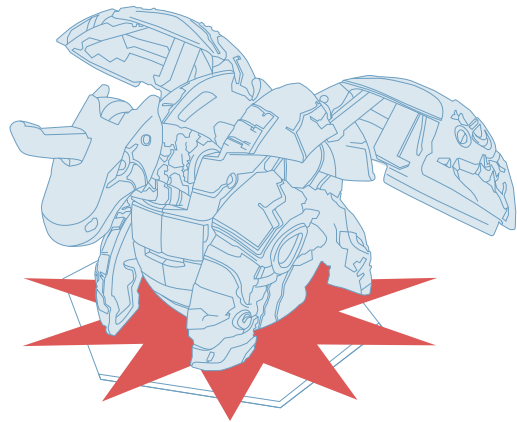
Variations stylistiques - Étape 3



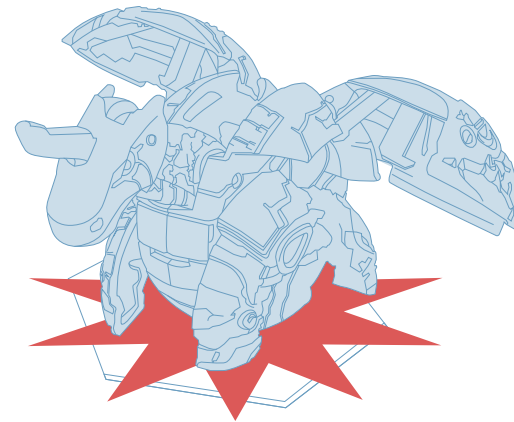
- Variation 1**
- Test des contours en opacité de bleu
 - Ajout d'un fond de couleur blanc
 - Ajout d'un élément figuratif - effet d'impact bleu



- Variation 2**
- Test de couleur rouge pour l'effet d'impact

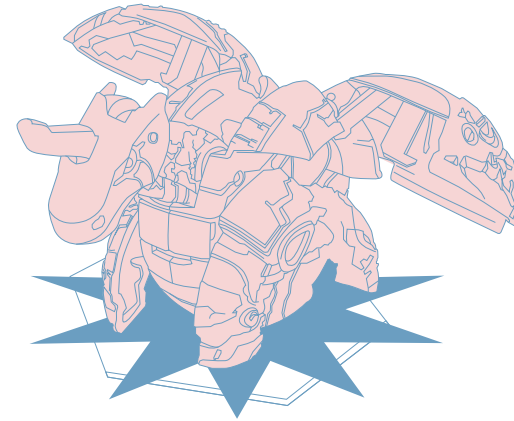


- Variation 3**
- Test de cette élément sous plusieurs formes, contour
 - Test du fond de couleur bleu clair

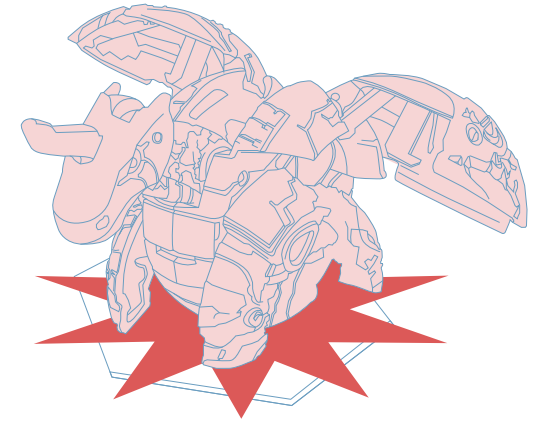


- Variation 4**
- Test du fond de couleur bleu

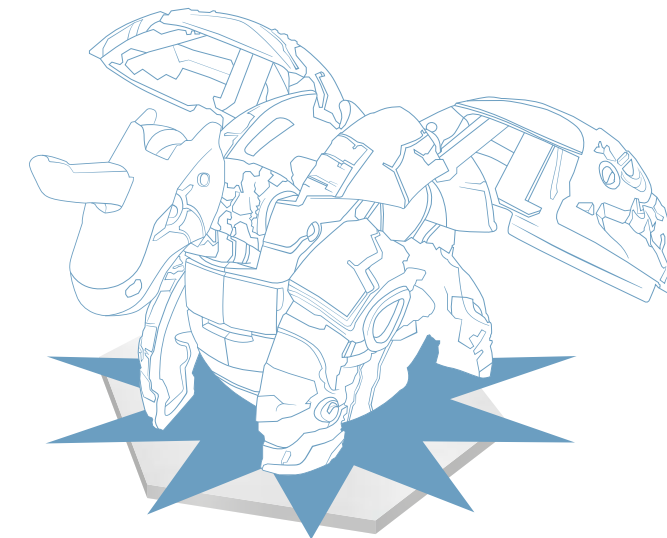
Variations stylistiques - Étape 3 - suite



- Variation 5**
- Test du fond de couleur rouge clair
 - Test de couleur bleu pour l'effet d'impact



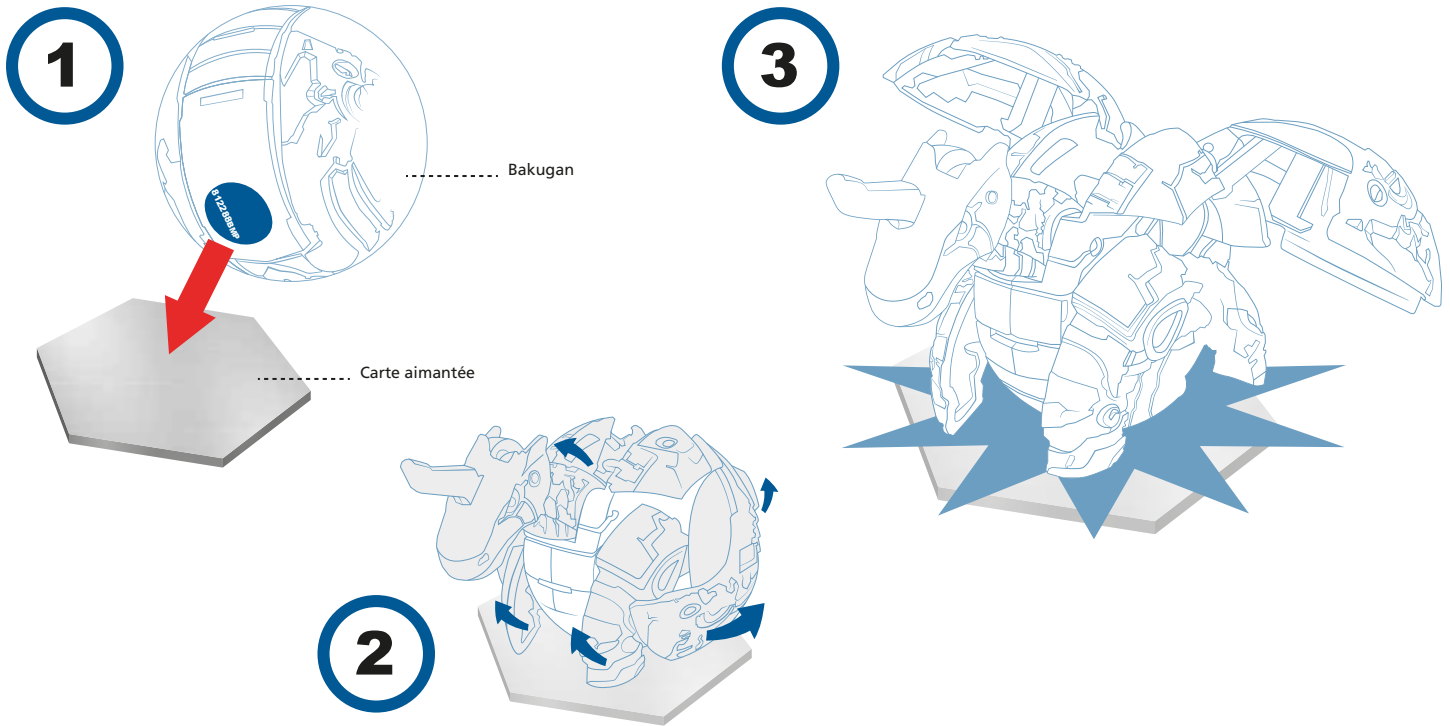
- Variation 6**
- Test du fond de couleur rouge clair
 - Test de couleur rouge pour l'effet d'impact



- Variation 7**
- Combinaisons des variations précédentes
 - Traits du Bakugan à 0,5pt
 - Traits du Bakugan en bleu clair
 - Test de couleur bleu pour l'effet d'impact
 - Test du fond de couleur blanc
 - Raffinement des traits
 - Test de dégradés avec texture métallique en opacité

Variation choisit - Étape 3

Variations stylistiques - Final



Variations des Étapes choisient - Projet 1

Étapes choisient

- Traits du Bakugan à 0,5pt
- Traits du Bakugan en bleu clair
- Raffinement des traits
- Amélioration de la perspective de la carte aimantée pour la rendre plus concrète
- Ajout de nomination de l'objet pour montrer les différents objets présents dans le schéma
- Ajout de numérotation d'étapes dans des cercles bleus fonçés de 6 pt permettant d'uniformiser le schéma et de ne pas trop prendre d'importance vis à vis des autres éléments
- Couleur bleu pour l'effet d'impact
- Fond de couleur blanc pour les étapes 1 et 3 pour garder l'importance sur les autres éléments
- Fond de couleur gris clair pour l'étape 2 pour illustrer le mouvement des pièces lors de l'action du mécanisme
- Flèche rouge pour l'étape 1 pour attirer le regard du lecteur directement sur cet élément ce qui met l'accent sur le processus d'utilisation de cette étape
- Flèches bleues pour l'étape 2 permettant d'illustrer le mouvement des pièces du jouet lors de son déploiement
- La carte aimantée est réalisée en dégradés de texture métallique en opacité à 100% dans l'étape 1 pour illustrer la surface plane de l'objet et son utilité face au reste des éléments.
- La carte aimantée est réalisée en dégradés de texture métallique en opacité à 50% dans l'étape 2 et 3 pour ne pas trop brouiller le regard sur cet élément important dans l'ensemble mais qui l'est moins dans ces étapes