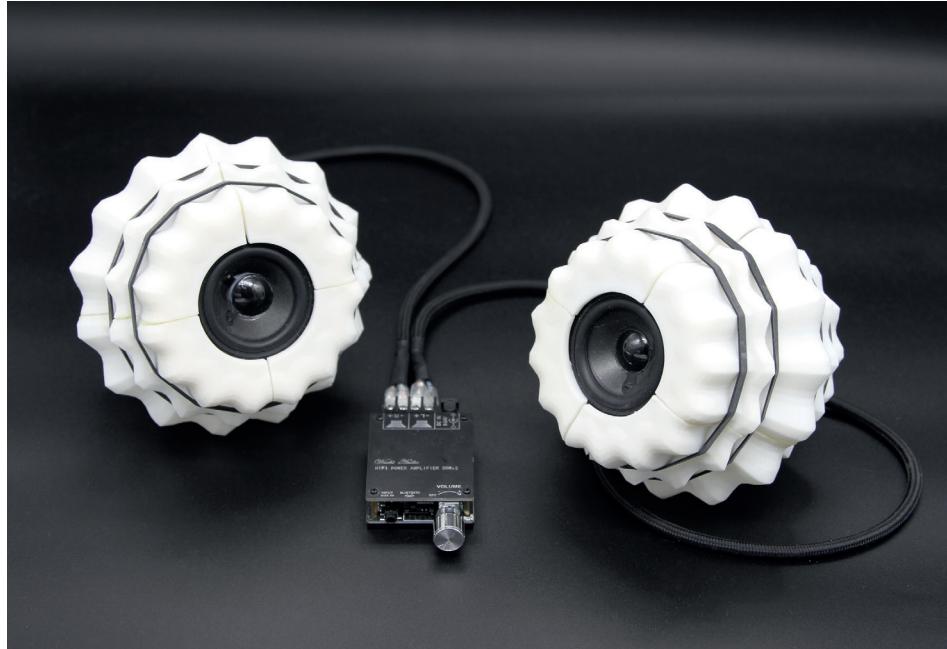


Maxime Champeau

Portfolio 2020
Designer Global

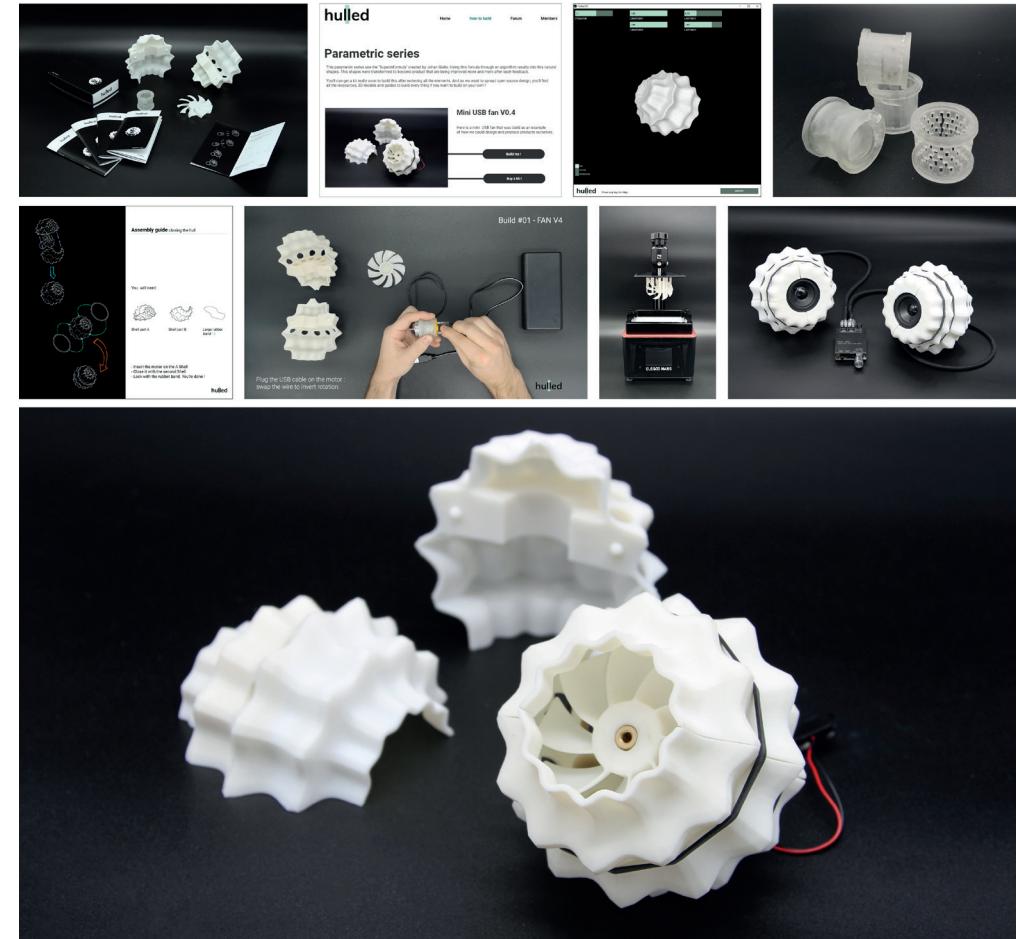
Hulled Objets imprimables	04 - 07
Perfume Diffuser Développement produit - Kolenik Design	08 - 11
Ôim Casquette pour narcissique	12 - 15
Steer Luminaire - Concours Cinna 12ème édition.	16 - 17
Muséo VR Scénographie virtuelle	18 - 19

Hulled, objets paramétriques et imprimables



Hulled est un projet mettant en avant l'impression 3D et l'Open source comme solution contre l'obsolescence programmée et le dictât industriel.

Des objets sont proposés sous forme dématérialisée : l'utilisateur imprime ou fait imprimer les pièces les plus volumineuses comme la coque de l'objet. Il peut alors assembler les éléments reçus sous forme de kit, le tout sans outils pour rendre les objets plus intuitifs et réparables.





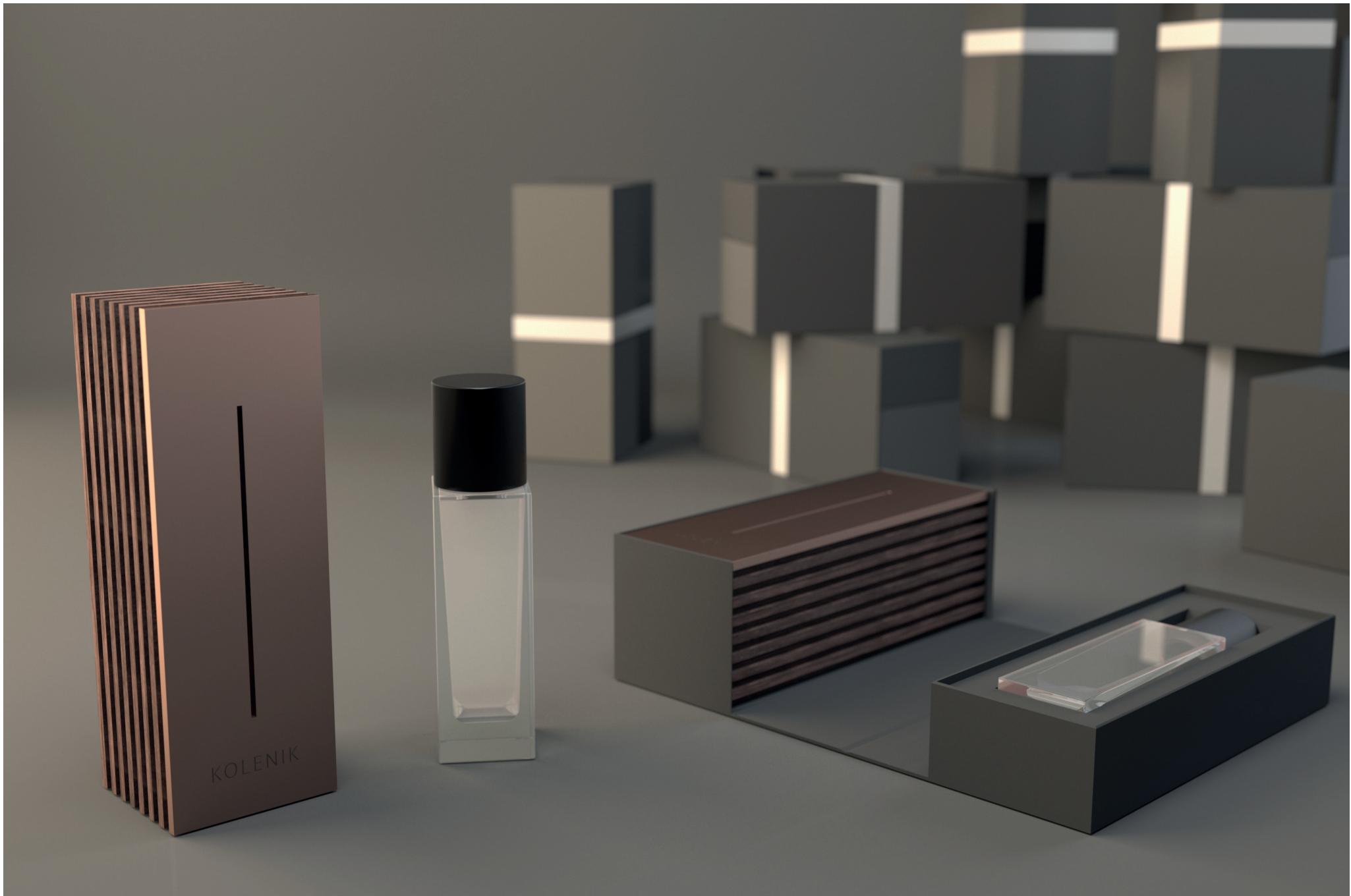
Perfume Diffuser

Un diffuseur de parfum réalisé pour intégrer les dressings sur mesure de Kolenik Design, Amsterdam.

Ce diffuseur de parfum est un projet de développement de produit.

J'ai concrétisé l'idée qui m'a été transmise à l'état de concept, pour en faire un produit viable et industrialisable. Apparaissant à droite en photo, le prototype de pré-industrialisation est la dernière étape avant le lancement d'une production à grande échelle.



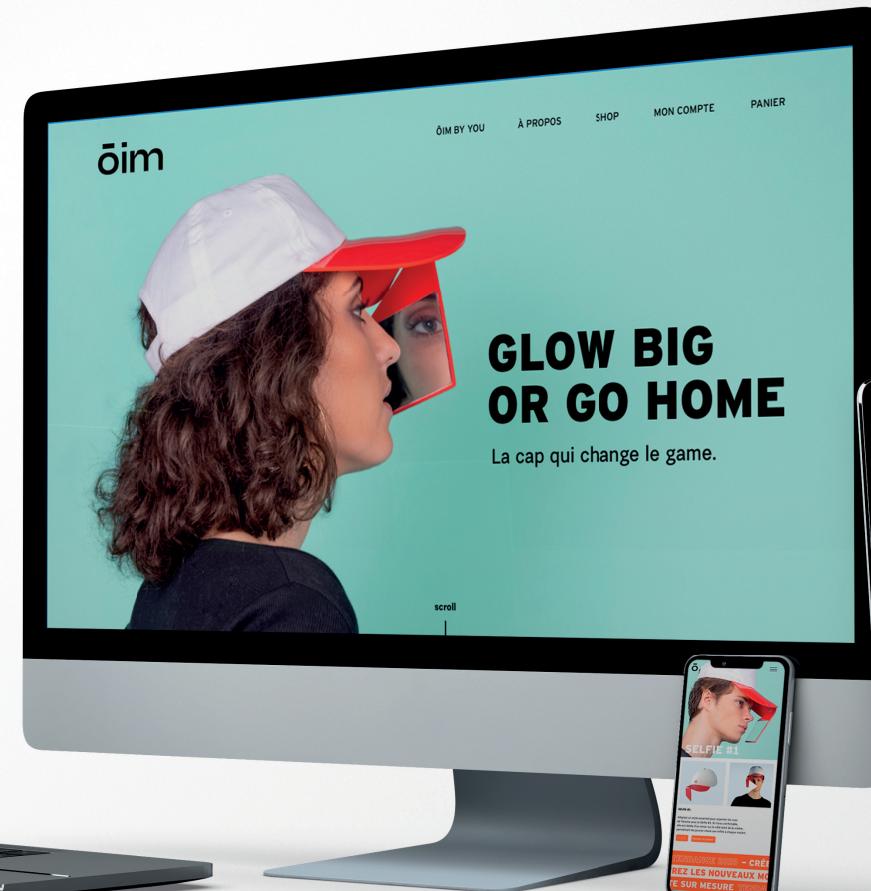


Ôim

Ôim est un projet humoristique et décalé traitant du narcissisme à travers l'esprit du selfie. La marque propose des produits insolites : des casquettes à visières miroir pour s'admirer toute la journée.

Intégrant une équipe de 5 DA ayant travaillé sur le concept et le branding de Ôim, j'ai pu apporter mes compétences pour la réalisation de prototypes et la création de visuels 3D pour le site internet.





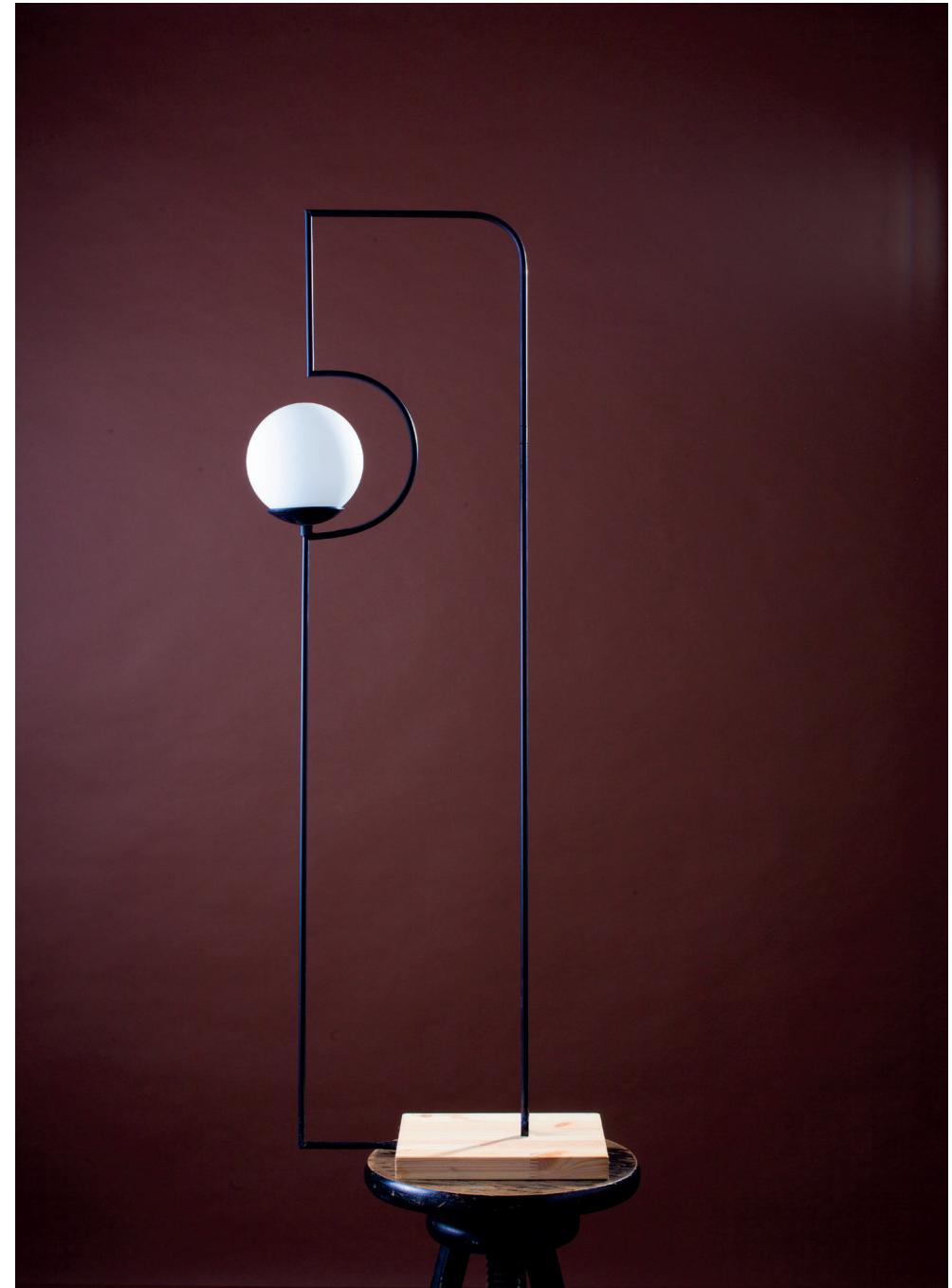
Steer

Projet faisant parti des finalistes
du 12ème concours Cinna.



Steer est une lampe d'intérieur inspirée des gouvernails de voiliers. Mesurant 1m50, sa forme architectural permet de structurer un espace intérieur et de le modular facilement.

Elle se compose d'un globe en verre dépoli, d'une armature en aluminium cintré ainsi que d'un socle de chêne rappelant le bois de marine.



Muséo VR

Création d'une architecture VR sur 3Dsmax et Twinmotion pour proposer une expérience muséographique.



Ce projet est un projet vitrine de muséographie prospectif afin de proposer des solutions aux musées en période de restriction sanitaire.



