PROCESSOS DE DESENHO MANUAL E COMPUTADORIZADO COMO FORMA DE EXPRESSÃO BIDIMENSIONAL NO DESIGN E NO ENSINO DE GRADUAÇÃO

Cristiano Razzia [1], Luane Castro Costa Britto [2], Célio Teodorico dos Santos [3]

[1] Acadêmico do Curso de Design Industrial - CEART - bolsista PROBIC/UDESC
[2] Acadêmica do Curso de Design Industrial – CEART
[3] Orientador, Departamento de Artes – CEART; celio.teodorico@gmail.com

Palavras-chave: Desenho manual. Métodos e técnicas. Ensino e aprendizagem.

Esta pesquisa concentra-se no estudo do desenho manual e digital e sua eficiência no campo da comunicação e expressão, além da contribuição na geração de ideias e produtos. Analisa-se a validade dos métodos apresentados no meio acadêmico e por profissionais da área de Design e a sua colaboração na compreensão da forma e da espacialidade dos objetos. Durante os semestres, materiais foram coletados e testes realizados com os alunos matriculados na disciplina de Desenho de Representação I e II, ministrada pelo professor Célio Teodorico, do curso de Design Industrial da UDESC. Os métodos estudados foram retirados de extensas bibliografias como, por exemplo, "*Drawing for Product Designers*" de Kevin Henry. Consistem em: Método do Cubo, Perspectiva com Pontos de Fuga, Perspectivas Axonométricas, Linha Mestra, Luz e Sombra e Grade Axonométrica com Ponto de Fuga. Após o trabalho em sala, um questionário foi elaborado e entregue aos alunos.

- *O Conjunto de métodos e técnicas abrange o campo de conhecimento para a prática do desenho de artefatos? (*Os 16 alunos responderam que SIM)
- *A sua estrutura considerando a ordem dos exercícios em relação ao grau de complexidade, é adequada para buscar uma melhoria no processo de desenvolvimento das habilidades para o desenho manual? (*Apenas 1 aluno respondeu que NÃO, as outras respostas foram todas positivas)
- *O nível de detalhamento do conjunto de métodos e suas técnicas são adequados para o desenvolvimento das habilidades manuais do desenho e da qualidade dos mesmos? (*2 alunos responderam que NÃO, o restante respondeu que SIM)
- *A mudança do desenho realizado no grafite em relação ao uso da caneta esferográfica apresentou algum benefício?*

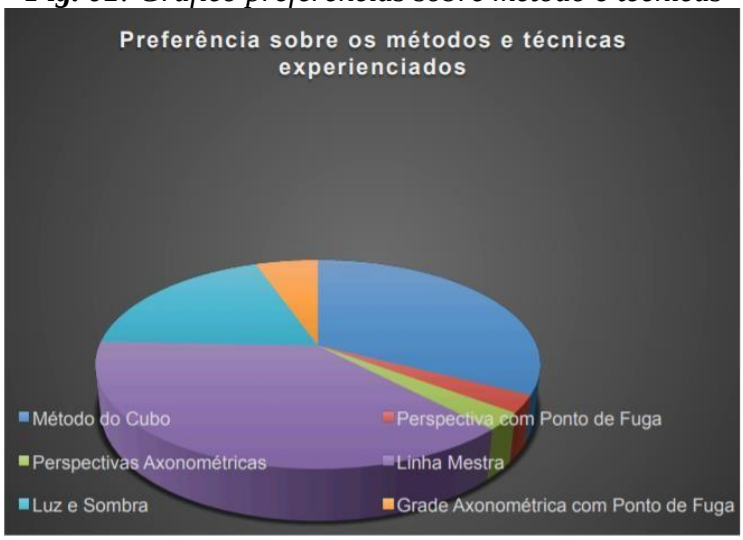
Foi perguntado também, qual dos métodos apresentados em aula os alunos avaliados têm preferência.

- *Em sua experiência nas Disciplinas de Desenho de Representação I e II, qual ou quais métodos e técnicas você acha mais eficiente?*

Método do Cubo
Perspectiva com Pontos de Fuga
Perspectivas axonométricas
Linha Mestra
Luz e Sombra
Grade axonométrica com ponto de fuga

12 alunos responderam Método do Cubo, 01 aluno respondeu Perspectiva com Ponto de Fuga, 01 aluno respondeu Perspectivas Axonométricas, 14 alunos responderam Linha Mestra, 07 alunos responderam Luz e Sombra e 02 alunos responderam Grade Axonométrica com Ponto de Fuga.

Fig. 01*: Gráfico preferências sobre método e técnicas*



Os resultados evidenciam uma preferencia dos alunos no uso da Linha Mestra, Método do Cubo e Luz e sombra. O método Linha Mestra propicia ao desenhista maior liberdade espacial, além da decomposição dos objetos em seções, facilitando a visualização e morfologia do objeto. O Método do Cubo auxilia os desenhistas com pouca prática a visualizar as partes e contornos do objeto através do rebatimento das vistas dentro da caixa. O método Luz e Sombra é aplicado na finalização do render, agregando volume e enfatizando a tridimensionalidade dos objetos.

Com o material coletado, um artigo, intitulado *Uma Análise do Desenho de Representação como Ferramenta de Design*, foi desenvolvido pelo professor Célio Teodorico em conjunto com os professores Cláudio Brandão e Walter Dutra. O artigo pontua a relevância do exercício de desenho contínuo na estruturação das faculdades mentais e da memória muscular levando o aperfeiçoamento das habilidades manuais e digitais de render e criação.