

APLICAÇÃO DA TÉCNICA DE REPRESENTAÇÃO DO MÉTODO DO CUBO UTILIZANDO MESA DIGITALIZADORA¹

Bruna Marinho Buffon², Célio Teodorico dos Santos³, Morgana Rodrigues⁴.

¹ Vinculado ao projeto “Processos de desenho manual e computadorizado como forma de expressão bidimensional no Design e no ensino de graduação”

² Acadêmica do Curso de Design Industrial – CEART – Bolsista PROBIC

³ Orientador, Departamento de Design – CEART – celio.teodorico@gmail.com

⁴ Acadêmica do Curso de Design Gráfico – CEART

O desenho de representação é uma base importante para o processo de desenvolvimento de produtos, já que é o responsável pela comunicação interna da equipe de projeto e nas apresentações de propostas projetuais, afinal é a maneira que temos de expor o que pensamos. O desenho de esboços ou sketch, é a ponta inicial do processo sendo muito utilizado na etapa de geração de soluções alternativas, nesta etapa a produção de ideias é relativamente grande e, permite combinar, rearranjar, acrescentar ou refinar os desenhos de acordo com o conceito e objetivos que atendam os requisitos do projeto. Nos dias atuais ainda temos a possibilidade da combinação do desenho à mão com as mídias digitais, ou ainda a utilização apenas do digital para fazer esse meio de representação, porém, para isso há necessidade de uma adaptação cognitiva e também do entendimento da grande gama de ferramentas que o digital nos proporciona, como ferramentas de perspectiva, construção automática de formas geométricas, além de uma grande cartela de cores que gera diferentes resultados e possibilita uma exploração artística que no manual geralmente há uma limitação e/ou a necessidade de muitos artefatos diferentes que acabam se tornando pouco práticos. O desenho exploratório no formato digital se torna benéfico para o processo de design como meio para a resolução de problemas.

A fim de melhorar a capacidade de comunicação por meio do desenho foram pesquisadas diversas técnicas de autores diferentes para representação, entre elas a do método do cubo onde o desenho a ser obtido com essa técnica deve seguir uma lógica construtiva observando as dimensões do objeto, eger e desenhar dentro da caixa as vistas principais, rebater linhas, definir algumas referências úteis na morfologia do objeto priorizando a vista que mostre mais detalhes do objeto em uma perspectiva também mais favorável.

Logo, integrando práticas de desenho manual no formato digital houve a possibilidade de melhora da comunicação através dos desenhos, já que foram usados todos os recursos tecnológicos de software e também a mesa digitalizadora que foi ofertada pela instituição. Assim, a inserção de tecnologias e recursos computacionais se mostra de muita relevância na hora de desenvolvimento dos processos criativos e evolução da percepção tridimensional na hora de fazer os sketches. Uma técnica não elimina a outra, o desenho manual é importante por trazer embasamento teórico e prático, que vão ser aplicados no uso da mesa digitalizadora a partir de seus recursos digitais (software e hardware).



Figura 1. Construção de garrafa pelo método do cubo.

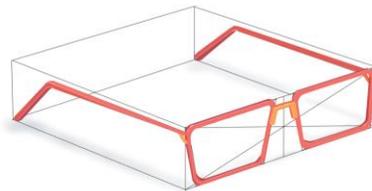


Figura 2. Construção de óculos pelo método do cubo.

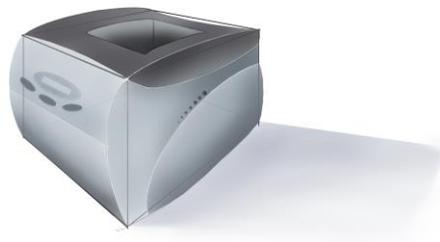


Figura 3. Construção de panificadora pelo método do cubo.

Palavras-chave: Desenho. Mesa digital. Produto. Método do cubo.