

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 PROBITI/UDESC.

² Acadêmica do Curso de Design Industrial – CEART

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

Palavras-chave: Desenho. Design. Produto.

O projeto consiste no estudo do sketching e render para o melhor desenvolvimento de técnicas e aplicação eficaz nas áreas profissionais. Com o conteúdo reunido, almeja-se criar uma apostila auxiliar para os profissionais da área de Design ou, ainda, para os estudantes e amadores que desejam melhorar suas habilidades visuais.

Com o estudo do desenho, buscamos compreender melhor a ocupação da forma no espaço, a construção dos objetos por formas básicas da geometria, a organização visual por meio de linhas e planos, a construção da comunicação visual através da ambiguidade, iluminação, sombreamento, profundidade, etc. Também, retomarmos fatos históricos que pudessem contextualizar o desenvolvimento do desenho, o envolvimento psicológico no ato de desenhar e a importância do sketch para a criação de projetos.

Como metodologia, aplicamos esforços em reproduzir exercícios da apostila de estudo através do método do cubo. O método do cubo se resume em primeiramente criar um cubo dentro da perspectiva desejada e através das linhas de limite criar um objeto no interior do mesmo. O uso desse método facilita a organização da forma no espaço, contribuindo assim para o sucesso do aluno com noções básicas ou nenhuma de desenho, promovendo segurança e um primeiro ponto de partida para seu sketch. Conforme o aluno for avançando, o uso do cubo não se fará mais necessário, pois o desenho se tornará instintivo.

Revisões bibliográficas também fizeram parte da metodologia aplicada para o estudo do desenho. A leitura do livro “Drawing for Product Designers” de Kevin Henry, conceitua os processos envolvidos no desenvolvimento de um bom sketch. Enfatiza o cuidado na construção da ambiguidade e como evitar a ambiguidade indesejada, o valor acrescentado a um desenho quando aplicado pontos de luz, sombra, profundidade, cor. O uso devido da perspectiva e das formas básicas da geometria, a variação possível das formas clássicas para a construção de formas mais complexas. O conhecimento dos planos, das vistas e do melhor posicionamento do objeto para sua representação.

O conhecimento das vistas ortográficas, isométricas, variações de perspectiva é o primeiro passo para um designer começar a esboçar. Quando se obtiver a verdadeira compreensão de como a forma se comporta e ocupa o espaço, o designer poderá começar o seu sketch. O próximo passo é escolher a vista que mais valoriza seu objeto, destacando seus detalhes, suas funções. Com traços leves, criar linhas de limite, planos de rebatimento e assim construir a forma básica do produto. Em seguida, usar a variação do grafite para reforçar detalhes, limites geométricos. Os

usos da cor, da sombra, dos pontos de luz irão trazer a tridimensionalidade desejada, ressaltando o objeto do papel.

O desenho profissional requer o esforço em pensar, analisar, praticar e experimentar. A ferramenta de sketching visa aprimorar a capacidade do designer comunicar-se visualmente, sendo rápido, preciso, despreocupado e livre. Ter o domínio do sketching é ter mais chances de se construir um bom projeto.