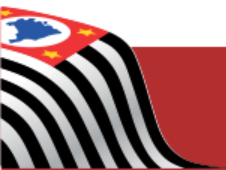


Design Digital

Técnicas aplicadas em design

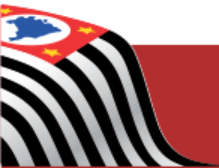
Prof. Anderson Fernandes



Equilíbrio

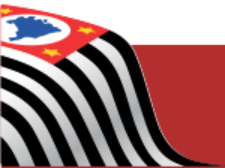
Figurativamente falando, o conceito de equilíbrio visual é semelhante ao equilíbrio físico ilustrado pela gangorra.

Assim como os objetos físicos, os elementos de um design precisam ser visualmente equilibrados, para ficar agradável aos olhos.



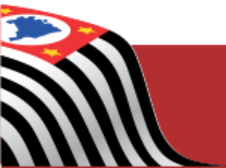
Existem dois tipos de equilíbrio:

- Simétrico;
- Assimétrico.

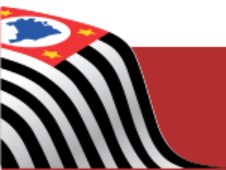
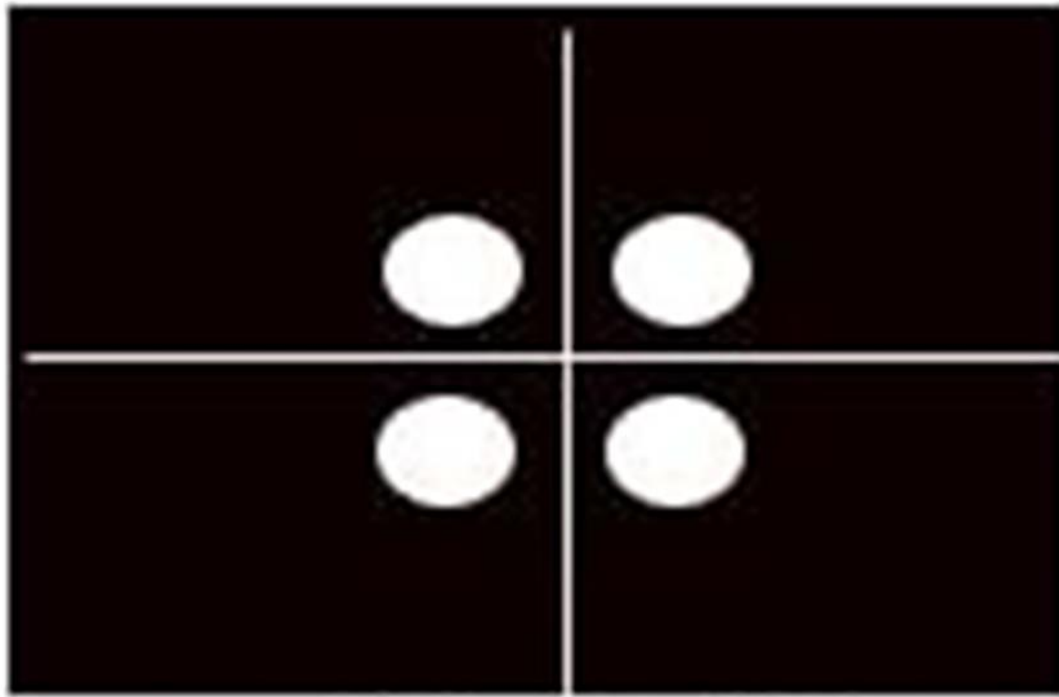


Equilíbrio Simétrico

Acontece quando os elementos de uma composição são os mesmos em ambos os lados de um mesmo eixo. Também conhecido como equilíbrio formal.



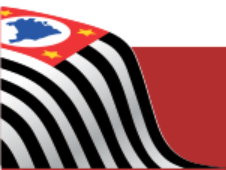
Equilíbrio Simétrico

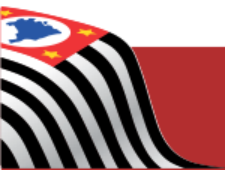


Equilíbrio Simétrico



Figure 1.9: Symmetrical balance—*Contemplation* by David Lanham®

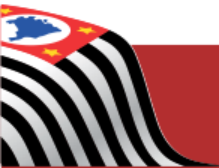




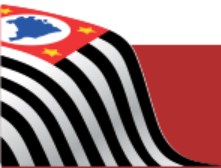
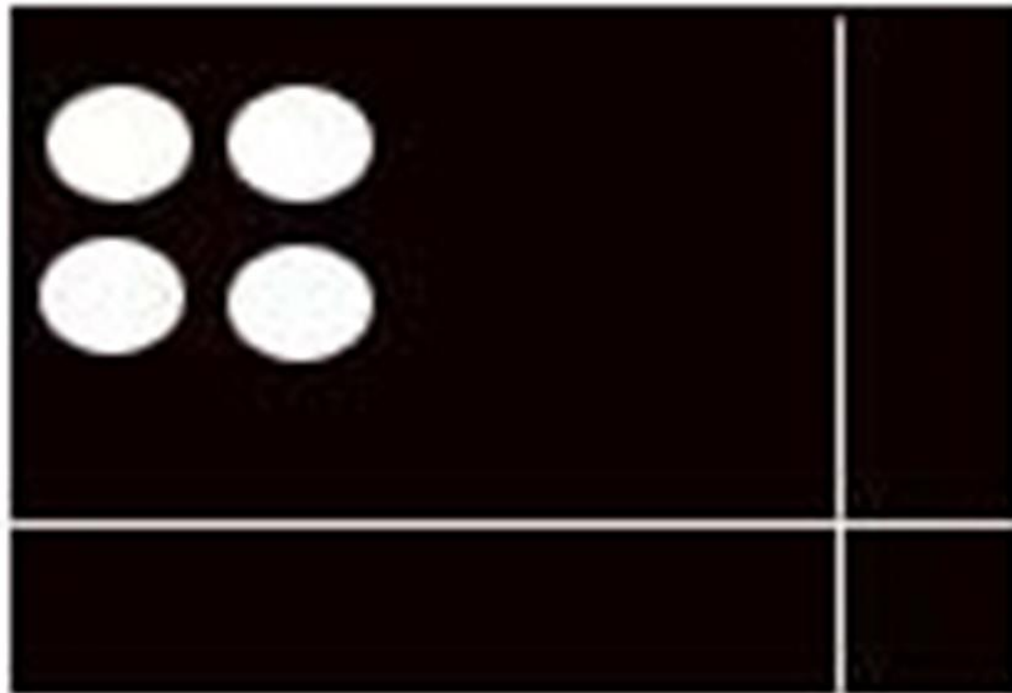
Equilíbrio Assimétrico

Também conhecido como equilíbrio informal, é ligeiramente mais abstrato e visualmente mais interessante do que o equilíbrio simétrico.

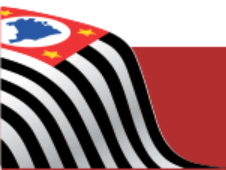
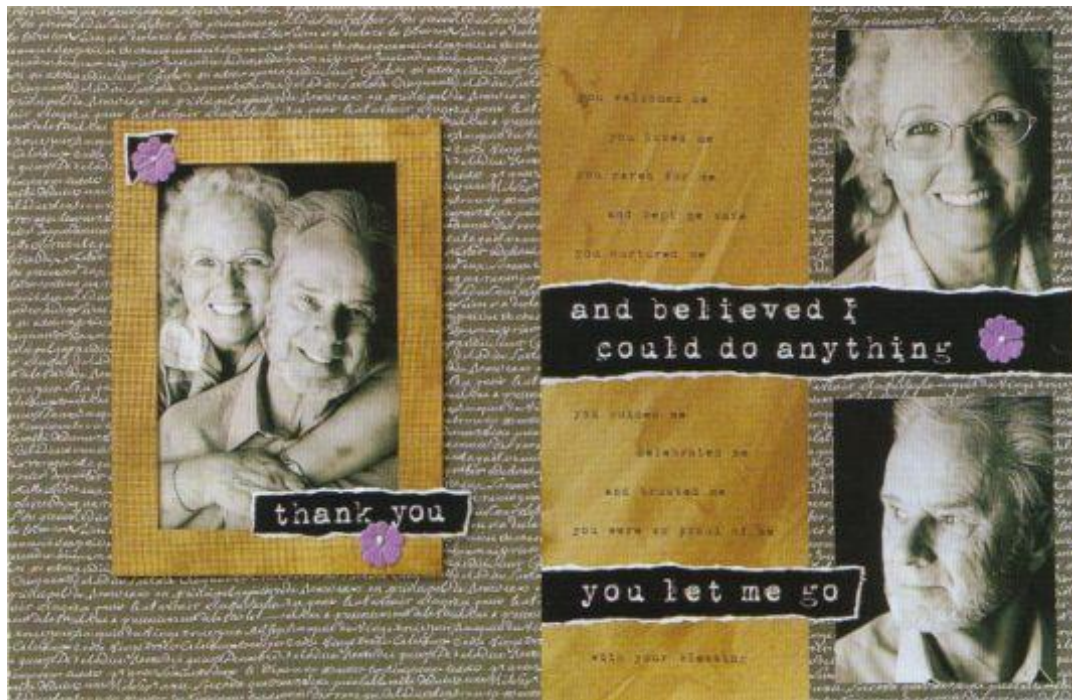
Envolve objetos de diferentes tamanhos e formas, tonalidades e posicionamento. Apesar das diferenças, são organizados de forma a equilibrar o “peso” visual da página.



Equilíbrio Assimétrico



Equilíbrio Assimétrico



Equilíbrio Assimétrico

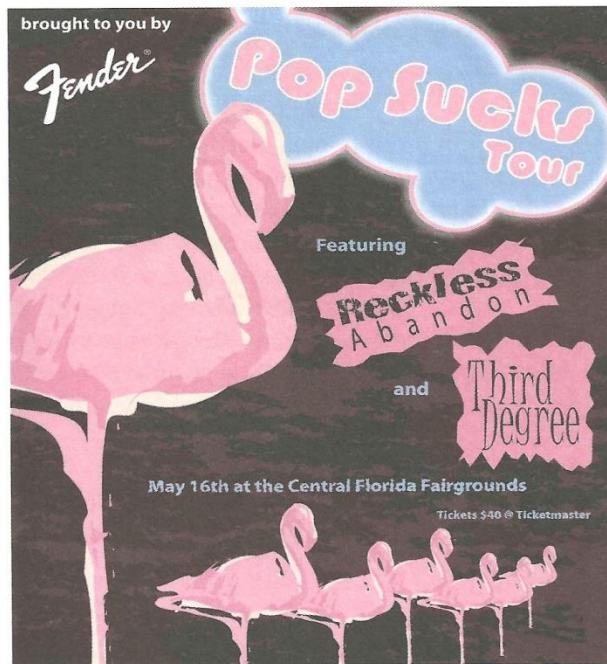
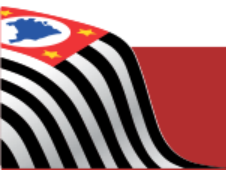
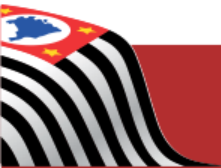


Figura 1.11: Design assimetricamente equilibrado de
Jeremy Darty



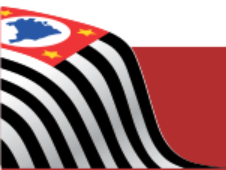
Equilíbrio Assimétrico



Equilíbrio Assimétrico



Figura 1.13: Hicksdesign – um exemplo de equilíbrio assimétrico



Unidade

No conceito de design, unidade é a forma com que os diferentes elementos de uma composição interagem. Um design unificado funciona como um todo, e não como peças individuais.

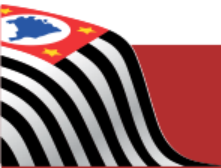
É importante que haja unidade não apenas em cada elemento de uma página da web, por exemplo, mas através da página toda.



Unidade

Podemos empregar duas abordagens para estabelecer a unidade em um design:

- Proximidade;
- Repetição.



Unidade - Proximidade

Maneira óbvia, embora frequentemente ignorada, de fazer com que um grupo de objetos se apresente de forma única.

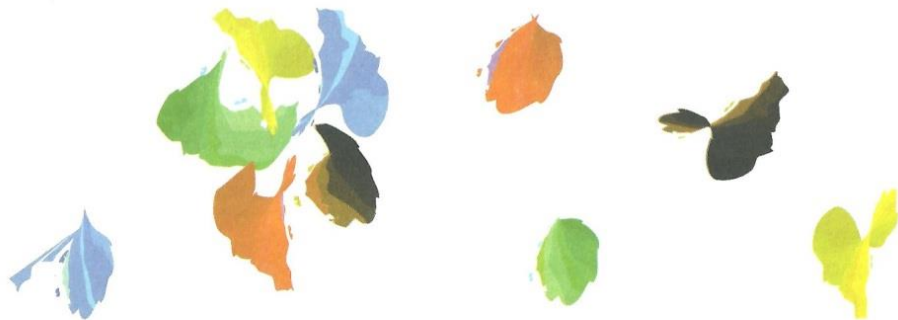
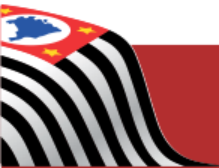
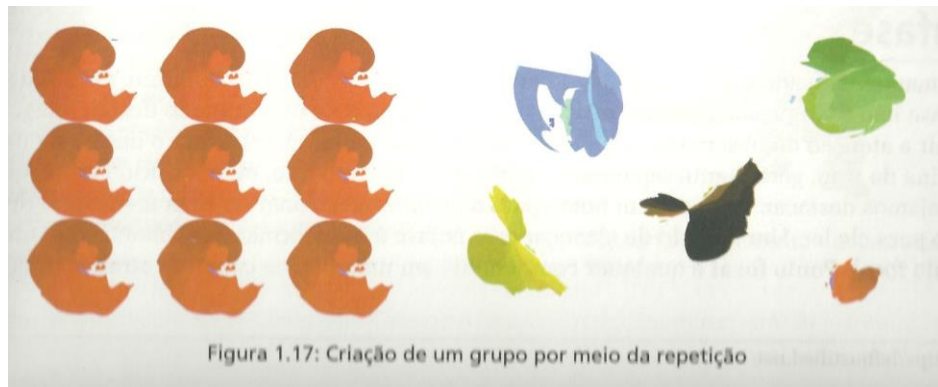


Figura 1.15: Criando um grupo por meio da proximidade



Unidade - Repetição

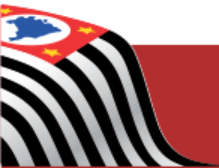
Sempre que juntamos elementos similares, obtemos um grupo. Da mesma forma, a repetição de cores, formas, texturas ou objetos semelhantes ajuda a manter a coerência do design na página.



Ênfase

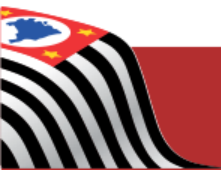
O foco da ênfase não é simplesmente ajustar os diversos elementos de determinado design, mas atrair a atenção do observador a um elemento em particular. Ao elaborar o design, geralmente separamos aquele item do conteúdo que desejamos destacar.

Pode ser um balão de desconto, ou uma mensagem de aviso.



Técnicas para dar ênfase a determinado objeto em um desenho:

- Posicionamento;
- Continuidade;
- Isolamento;
- Contraste;
- Proporção.

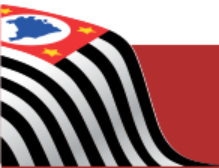


Ênfase - Posicionamento

A posição de um objeto é fundamental na criação do design.

O centro é o ponto para onde o observador olha primeiro e é sempre a localização com maior poder de produzir ênfase.

Quanto mais afastado do centro, menos chances haverá para o elemento ser primeiramente notado.

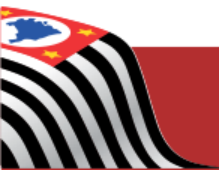


Ênfase - Continuidade

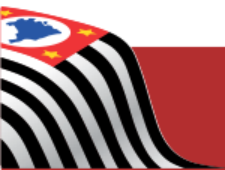
A ideia por trás da continuidade é a dos olhos movendo-se em determinada direção; a tendência é seguirem esse curso até que surja diante deles uma figura dominante (marcante).

Método muito utilizado para unificar o design.

Exemplo: setas apontando para um determinado elemento.

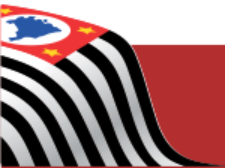


Ênfase - Continuidade



Ênfase - Isolamento

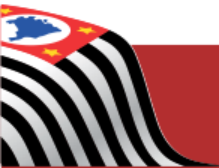
Do mesmo modo que a proximidade ajuda a criar uma unidade no design, o isolamento promove a ênfase de determinado objeto.



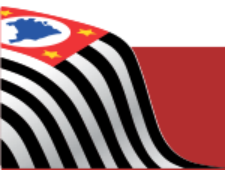
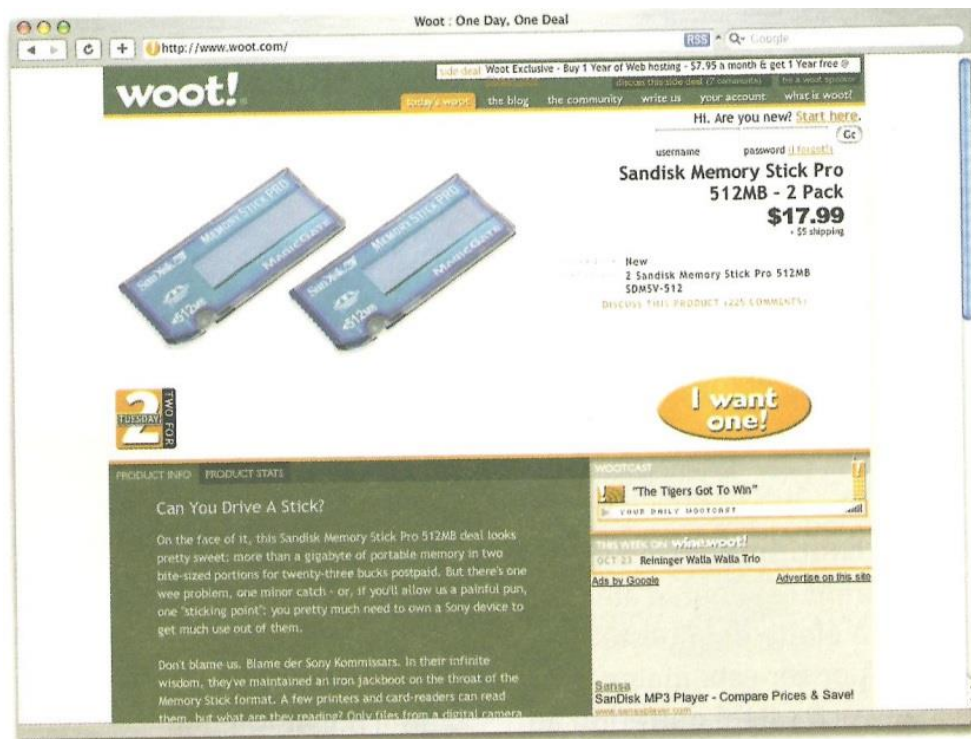
Ênfase - Contraste

É definido como a justaposição de elementos gráficos dessemelhantes, sendo o método mais comumente empregado para criar ênfase no design. O conceito é simples: quanto maior a diferença entre o elemento gráfico e a área circunvizinha, mais esse elemento se destacará.

Veja o próximo exemplo:

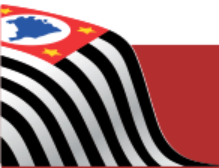


Ênfase - Contraste



Ênfase - Contraste

O botão "I Want One" é diferente dos demais objetos do layout, tanto em formato quanto em sua coloração (nesse caso, a figura oval do botão).



Proporção lida diretamente com a diferença de escala dos objetos em um design. Se colocarmos um objeto em um ambiente cuja escala é maior ou menor do que o objeto em questão, este parecerá maior (ou menor) do que realmente é, chamando a atenção do usuário para o mesmo.

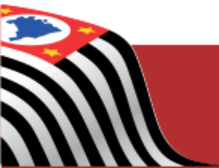
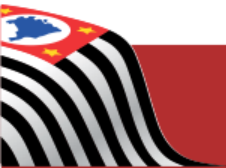


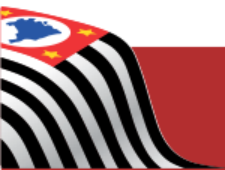


Figure 1.22: Proportion—a monkey in Manhattan

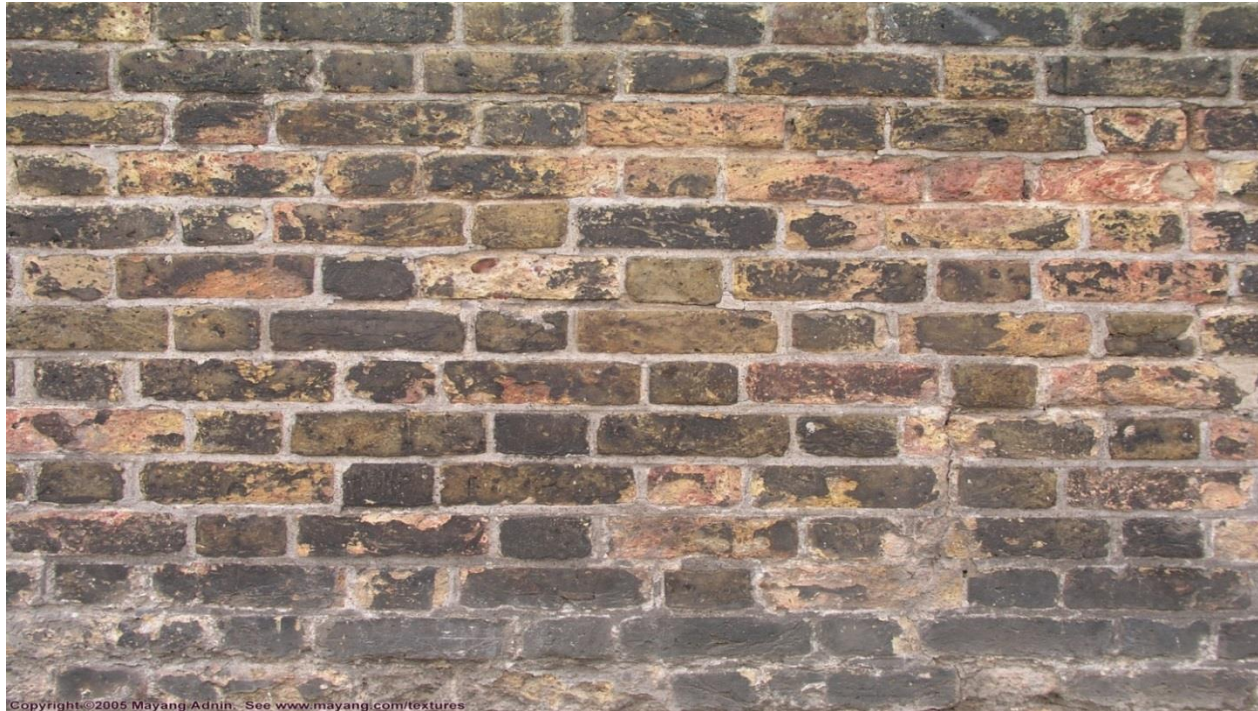


Textura

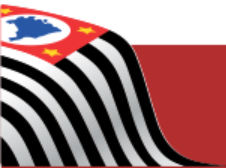
Qualquer elemento capaz de imprimir à superfície do objeto uma aparência ou aspecto distinto, causando a sensação do toque durante a visualização do mesmo.



Textura



Copyright © 2005 Mayang Adnin. See www.mayang.com/textures



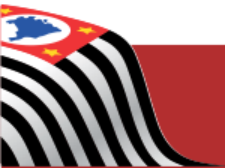
Formas

Conjunto de linhas (que são conjunto de pontos) que se encontram, criando um objeto.

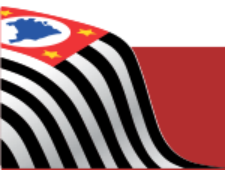
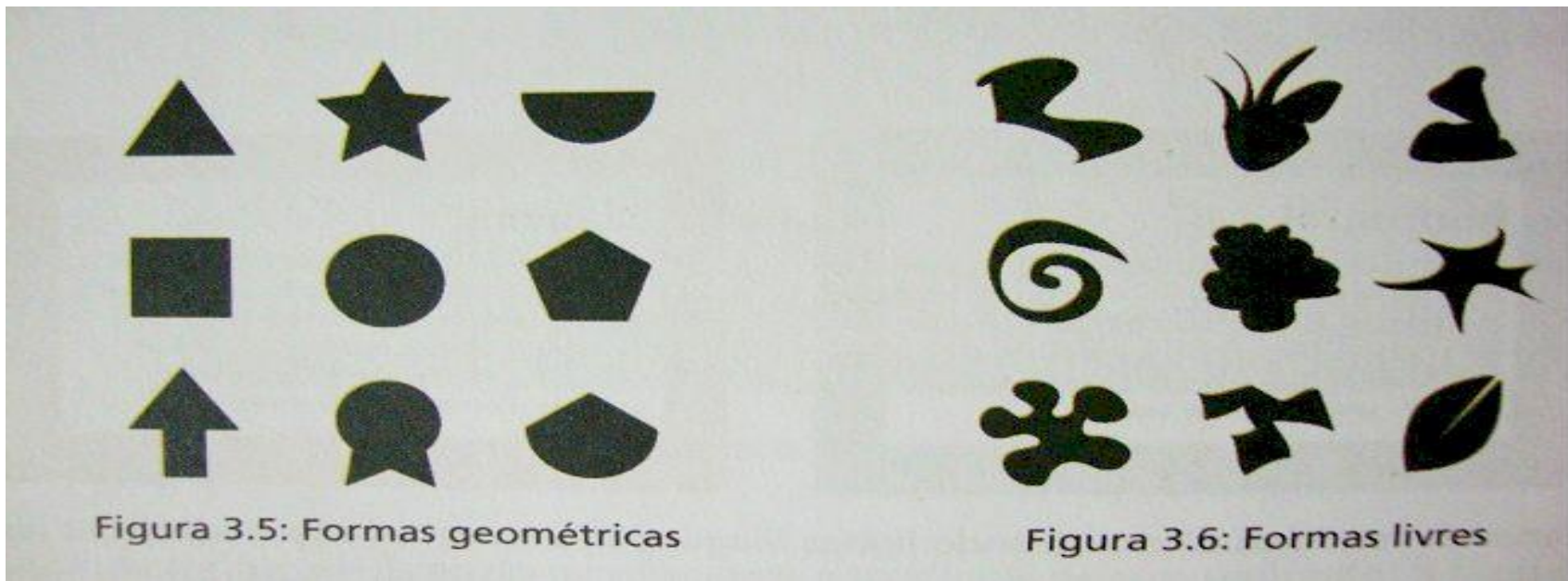
Formas básicas: círculos, retângulos, quadrados;

Formas avançadas: setas, estrelas, elipses, hexágonos, trapézios, etc;

Formas livres: desenhos “a mão livre”, que não se encaixam nas categorias acima.

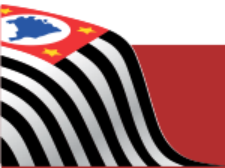


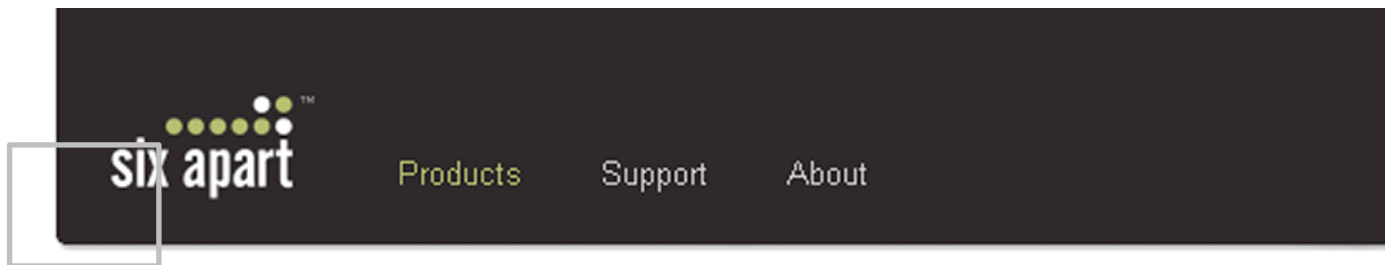
Formas



Formas

Separar os conteúdos dos elementos do design (em blocos).
Para criar designs mais suaves, utilize cantos arredondados nos blocos de conteúdo.

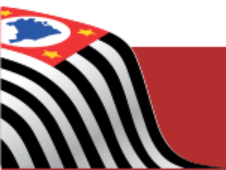




Home > Products

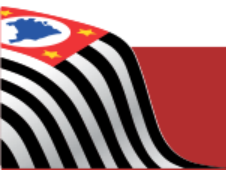
Products

Cantos arredondados suavizam o design!



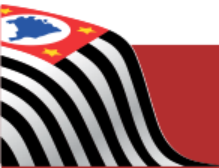


Cantos arredondados suavizam o design!

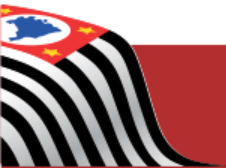


Volume e Profundidade

Elementos aplicados em páginas web possuem apenas duas dimensões: largura e altura. Faz-se necessário, em alguns casos, passar a sensação de profundidade. Isso é possível utilizando noções de perspectiva.

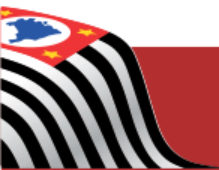


Perspectiva

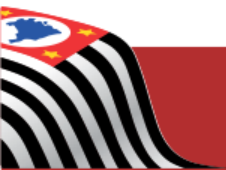


Proporção

Já citado anteriormente, mudamos a proporção dos objetos para criar ênfase entre eles. Isso é fato, pois o ser humano baseia-se na proporção relativa de objetos próximos para determinar não apenas o tamanho, mais também a distância (profundidade) entre eles.

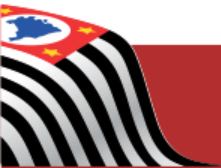


Proporção



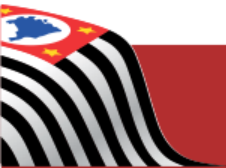
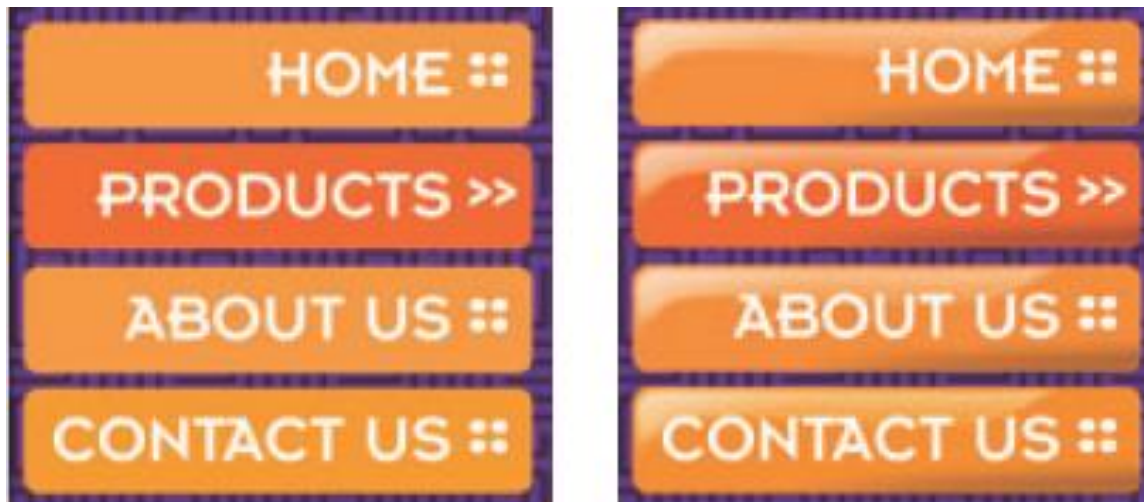
Luz e Sombra

Técnicas utilizadas com o intuito de criar a sensação de profundidade e volume em objetos.



Luz e Sombra

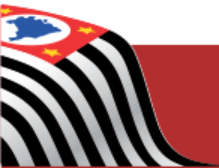
Exemplo de luz e sombra aplicados em botão de navegação de sítio de internet.



Proporção Áurea

Conceito muito utilizado em engenharia e arquitetura, refere-se a divisão e alinhamento dos objetos dentro de linhas imaginárias (grades). Porém, não trata-se apenas do alinhamento dos objetos, e sim, sobre a proporção do espaço que eles ocupam. Também conhecido como proporção divina ou proporção áurea.

<http://pegasus.portal.nom.br/proporcao-aurea-e-sequencia-de-fibonacci/>

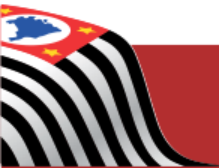


Regra dos terços

Refere-se a uma versão simplificada da regra dos terços. Divide-se a área que será trabalhada em 3 partes iguais (horizontal e verticalmente).

Divida também o quadrante superior horizontal em 3 partes, e grife apenas a primeira.

Divida as demais colunas ao meio, para segmentar as grades e facilitar a desenho dos objetos.



Regra dos terços

