



| metodistavilaconde.org.br

DISCÍPULAS E DISCÍPULOS NOS CAMINHOS DA MISSÃO
PRATICAM A SABEDORIA E A
SIMPLICIDADE DO EVANGELHO

1º WEBINAR BIBLOS 360

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, DESIGN,
ESPIRITUALIDADE

27
SET
16H

EVENTO GRATUITO:
www.biblos360.net

Em Sala Virtual
com aula ao-vivo,
bate-papo,
fórum, materiais
p/ download,
enquete, prêmio
e muito mais

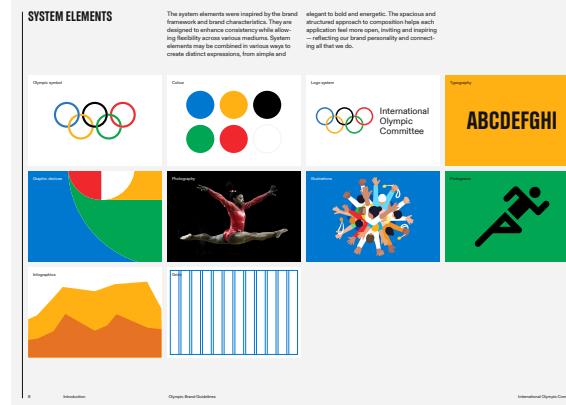
RUA JAPARATUBA, 588, VILA CONDE DO PINHAL / SP

 Igreja Metodista
em Vila Conde

Design Gráfico: Visão geral

Design gráfico é a prática de criar conteúdo visual para comunicar ideias. Seja criando embalagens de produtos ou uma publicação para redes sociais, designers gráficos usam elementos visuais a partir de princípios para criar designs atraentes que prendem a atenção e transmitem uma mensagem. Os elementos visuais básicos que se combinam para criar o design gráfico incluem o seguinte: linha, cor, forma, textura, espaço, forma e tipografia.

Um equívoco comum é que o design gráfico se resume à estética. Embora a estética seja importante, o design gráfico abrange muito mais.



13 PALETA DE CORES

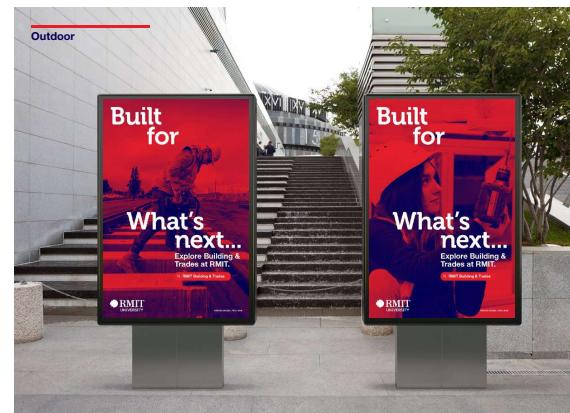
As cores combinam com as mensagens modernas e tecnológicas da Univesp. Utilize as paletas aqui definidas para transmitir essa essência. Caso necessário, mais nuances podem ser conseguidas variando a opacidade das cores da paleta.



PALETA PRINCIPAL			
HEX #E3B914	RGB 237-189-22	CMYK 10-53-0	PANTONE 199BC
HEX #202239	RGB 32-34-57	CMYK 75-70-0	PANTONE 485C
HEX #AF1C27	RGB 175-28-39	CMYK 40-95-0	PANTONE 762SC

PALETA AUXILIAR			
HEX #F0555B	RGB 248-85-88	CMYK 70-72-0	PANTONE 288BC
HEX #80078A	RGB 128-7-136	CMYK 77-77-0-0	PANTONE 200C
HEX #A2D9F3	RGB 162-217-243	CMYK 0-39-0-0	PANTONE 293C
HEX #0055A0	RGB 0-85-160	CMYK 79-10-40-0	PANTONE 290C
HEX #A2D9F3	RGB 162-217-243	CMYK 0-39-0-0	PANTONE 293C
HEX #F5E3D7	RGB 245-227-215	CMYK 2-9-68-0	PANTONE 200SC

Manual de Identidade Visual | 25



Elemento visual: Linha

Um dos elementos visuais mais básicos do design é a 'linha', e não deve ser subestimada.

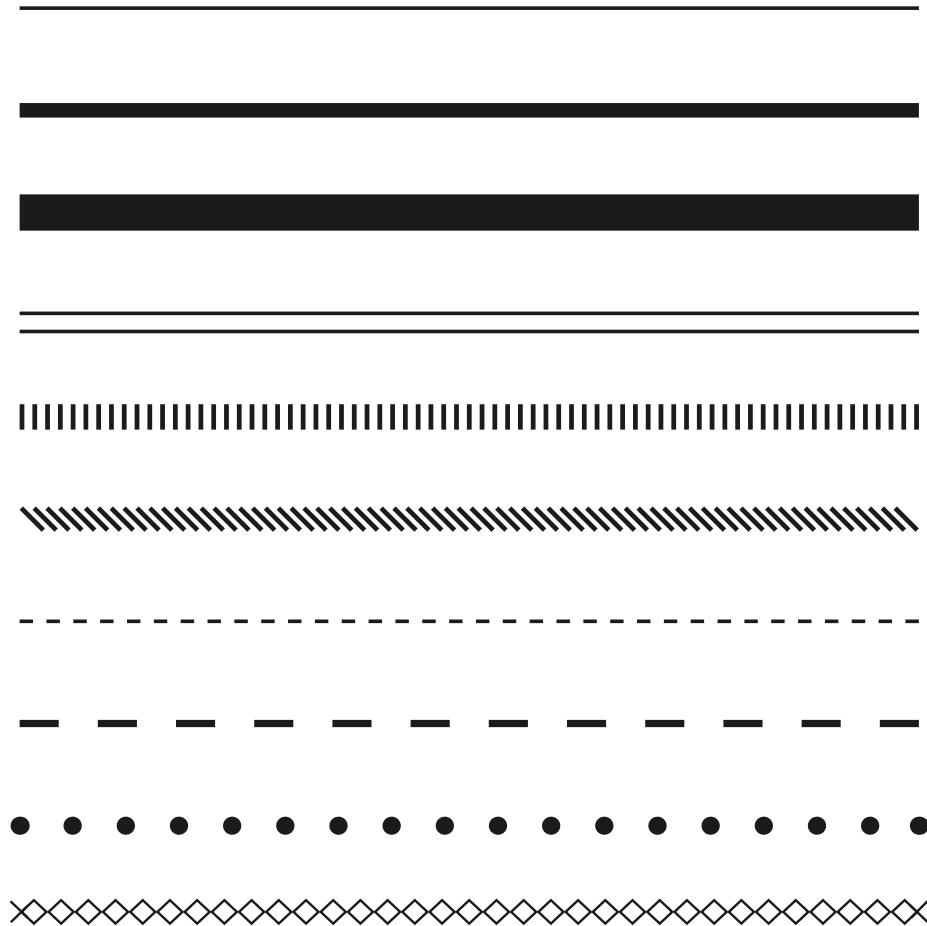
Por mais simples que sejam as linhas, elas podem ser usadas como elementos cruciais do design.

As linhas podem ser retas, curvas, grossas, finas, sólidas ou tracejadas. As linhas podem ser usadas para adicionar estrutura a uma composição, enquadrar informações e dividir informações. Usadas com consideração, as linhas podem adicionar elegância a uma composição, criar hierarquia e atrair o olhar para um ponto específico.

Com o tipo, as linhas podem ser usadas para enfatizar e dar ênfase a uma palavra, frase ou parágrafo. As linhas podem ser usadas para decorar, ilustrar e representar informações em infográficos.

Se pensarmos em revistas, jornais e mapas, um dos elementos visuais mais comuns é a linha, pois funciona muito bem para estruturar informações. Uma linha não precisa necessariamente ser um traço sólido; uma linha pode ser criada pelo contraste de cor ou forma em uma página.

Exemplos de linhas simples



Elemento visual:

Cor

A cor desempenha um dos papéis mais importantes no design, pois pode dar ênfase, ser usada como um mecanismo de organização, criar impacto, criar uma identidade etc. Para tanto, é muito útil conhecer a teoria das cores, a partir do círculo cromático, uma ferramenta projetada para ajudar a escolher cores que combinam bem entre si.

Cores primárias constituem a base da roda de cores: vermelho, o amarelo e o azul.

Cores secundárias são criadas pela mistura de partes iguais das cores primárias, resultando no verde, no laranja e no roxo.

Cores terciárias são obtidas pela mistura de uma cor primária com uma cor secundária vizinha.

Para ajudar a escolher boas combinações de cores, existem alguns esquemas de cores:

Cores monocromáticas são tons e matizes da mesma cor. O esquema de cores monocromáticas é normalmente equilibrado e agradável aos olhos.

Cores análogas são aquelas encontradas próximas umas das outras na roda de cores. Geralmente funcionam bem juntas, pois têm origens semelhantes. Assim como as cores monocromáticas, também são equilibradas, mas normalmente mais interessantes, pois possuem mais contraste.

Cores complementares são aquelas encontradas em extremidades opostas da roda de cores. Têm alto contraste, o que produz esquemas de cores vibrantes e emocionantes, pois se realçam mutuamente.

Cores triádicas são aquelas espaçadas igualmente na roda de cores. Normalmente produzem efeitos vibrantes.

Para um recurso incrível para explorar e criar esquemas de cores, visite:

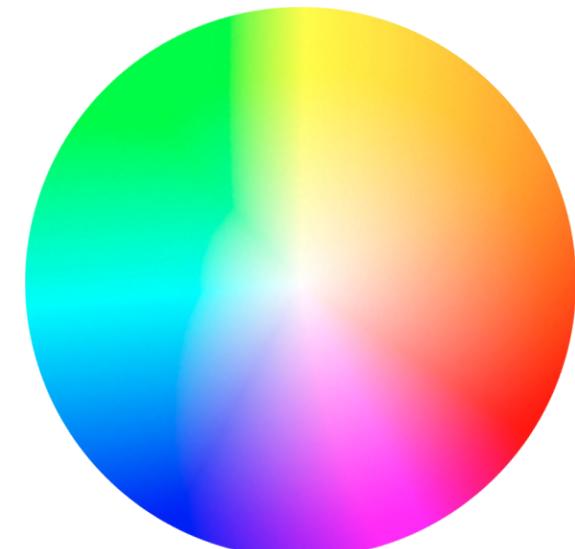
[ver em color.adobe.com ▶](#)

Roda de cores

12 cores / Vermelho, Amarelo, Azul



Espectro de cores



Exemplos de cores



Cores primárias

Primary colors make up the basis for the colour wheel. Here they are Red, Yellow and Blue.



Cores secundárias

Secondary colours are made by mixing equal portions of the primary colours. These create green, orange and purple.



Cores terciárias

Tertiary colours are made by mixing a primary colour with a neighbouring secondary colour.



Cores quentes e frias

Cores quentes à direita.

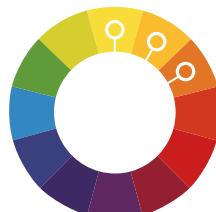
Cores frias à esquerda.



Monocromático



As cores monocromáticas são tons e matizes da mesma cor. O esquema de cores monocromático é tipicamente equilibrado e agradável aos olhos.



Análogas



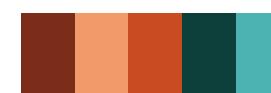
As cores análogas são equilibradas, mas normalmente são mais interessantes, pois apresentam maior contraste.



Complementares



As cores complementares têm alto contraste, o que produz esquemas de cores vibrantes e emocionantes.



Triádicas



As cores terciárias normalmente produzem efeitos vibrantes.



Elemento visual: Silhueta

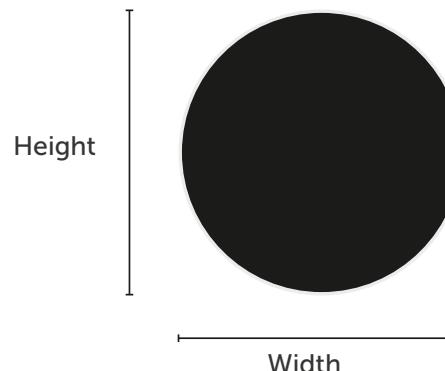
No design, as silhuetas têm duas dimensões e são medidas por sua altura e largura. São definidas por limites, como linhas ou cores, e também podem ser criadas com espaço negativo. As silhuetas são usadas para adicionar interesse e substância a um trabalho de design gráfico, podem ser usadas para decorar, simbólicas ou para criar padrões e texturas.

Existem dois tipos de forma: **geométrica** e **orgânica**, que podem se combinar em vários níveis para criar vários elementos de design que usamos para nos comunicar.

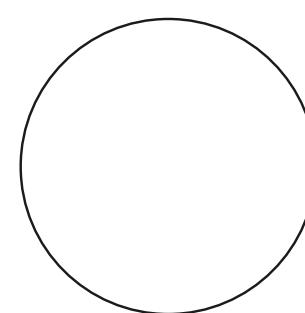
As **silhuetas geométricas** são aquelas que podem ser desenhadas usando uma régua ou um compasso. Sejam simples ou complexas, elas produzem uma sensação de controle ou ordem.

As **silhuetas orgânicas** são aquelas que podem ser desenhadas à mão livre ou encontradas na natureza. Sejam simples ou complexas, as silhuetas orgânicas produzem uma sensação natural.

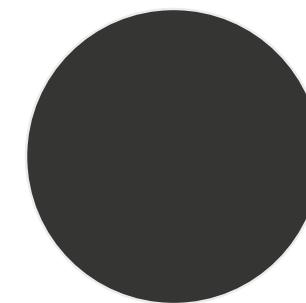
É importante ter em mente que as silhuetas são nossos elementos visuais de sinalização. No design, quando começamos a colocar silhuetas juntas, criamos uma relação entre elas. Por mais simples ou complexa que seja, é essa relação entre as silhuetas que pode desencadear sentimentos, transmitir mensagens, envolver o público, dar ênfase a uma parte do layout e criar movimento.



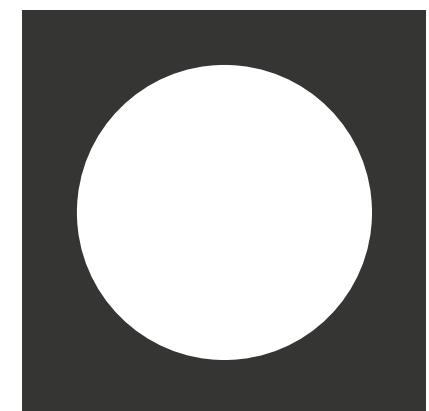
No design, as 'Formas' têm duas dimensões e são medidas por sua altura e largura.



Forma como uma linha



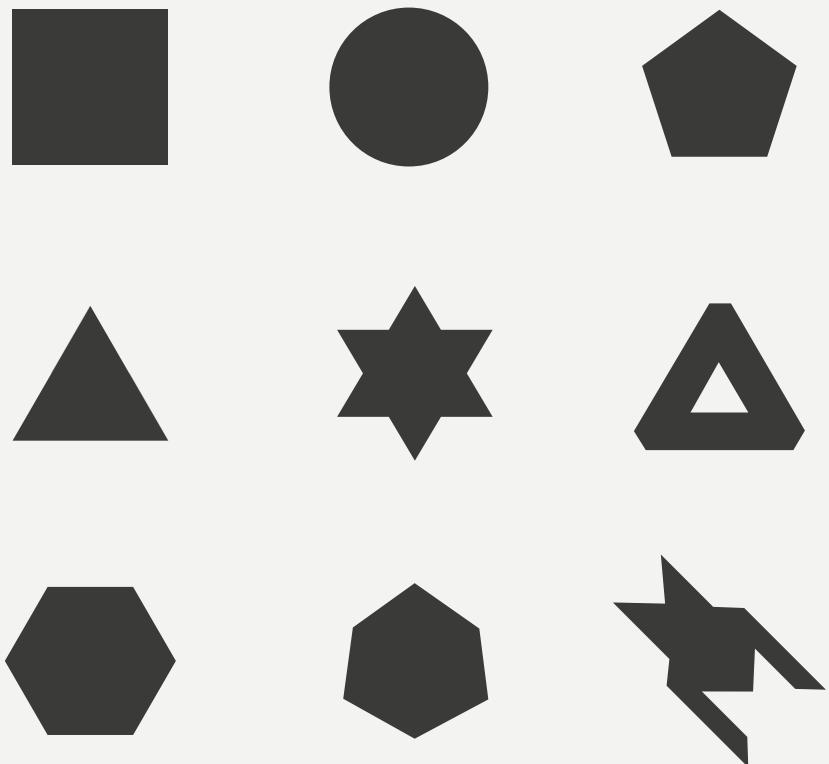
Forma em cor



Forma no espaço negativo

As formas são definidas por limites, como linhas ou cores, e também podem ser criadas com espaço negativo.

Siluetas geométricas



Siluetas orgânicas

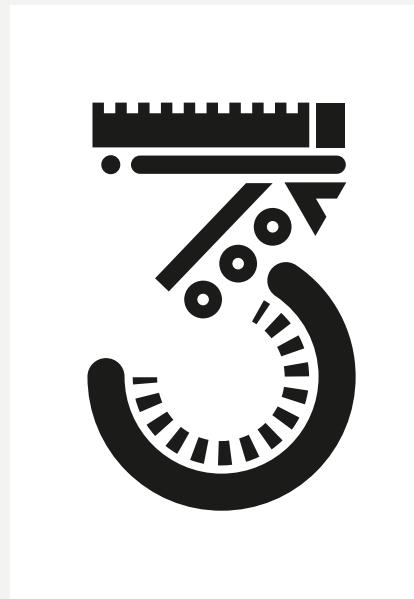
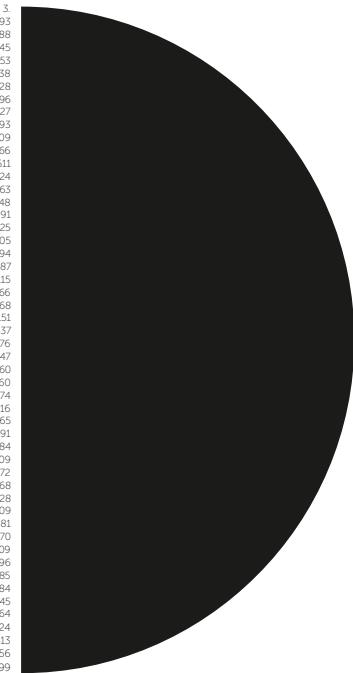




Exemplos de formas de logotipo.

π para 2,500 dígitos

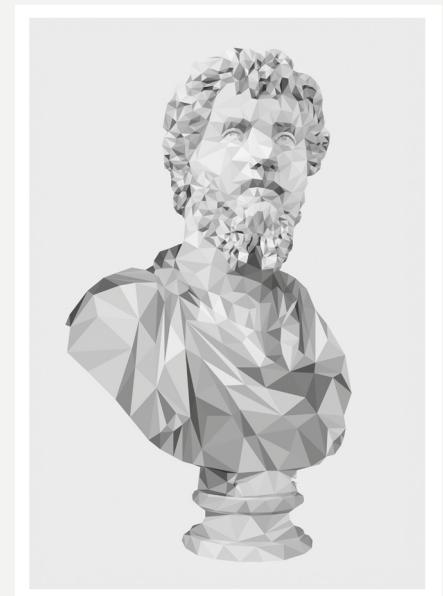
Grupo de silhuetas individuais criando uma silhueta geral em uma composição.



Para decorar, construir e ilustrar.



Para criar uma textura de imagem de superfície.



Para criar uma imagem legível como uma ilustração.



Para criar uma textura de padrão de superfície.

Elemento visual:

Textura

A textura é usada para atrair ou repelir o interesse por um elemento, dependendo da agradabilidade da textura. No design, existem dois tipos de textura: textura de imagem e textura de padrão.

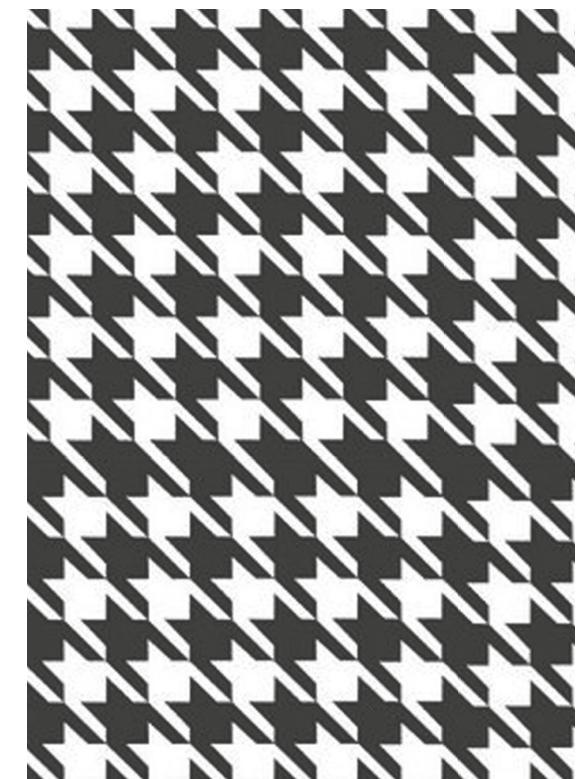
A **textura de imagem** é gerada a partir de uma combinação de formas orgânicas ou geométricas e cores. Pode ser simples ou complexa e geralmente parece aleatória para criar uma aparência e sensação específicas. Estimula os sentidos, os olhos gostam de olhar para a textura da imagem. Pode ser como o olfato e o tato, você não consegue ver nada em particular nela, mas, no geral, ela desperta sentimentos, emoções e sensações táteis. Pode ser ambiental, biológica ou artificial.

A **textura de padrão** também é gerada a partir de formas orgânicas ou geométricas e cores, embora a textura do padrão seja principalmente fabricada. Os padrões podem ser simples ou complexos, mas, ao contrário da textura da imagem, que geralmente parece aleatória, os padrões parecem mais estruturados.

No design, existem 2 tipos principais de textura:



Texturas de imagem



Textura do padrão

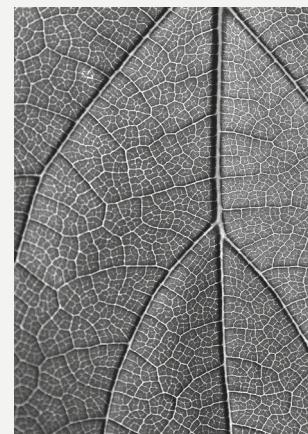
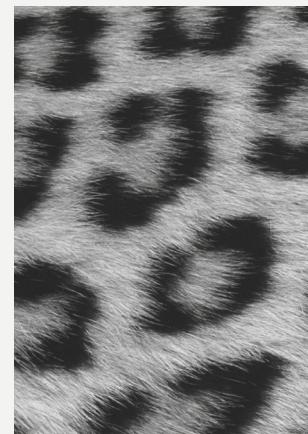
As formas são definidas por limites, como linhas ou cores, e também podem ser criadas com espaço negativo.

Exemplos de texturas

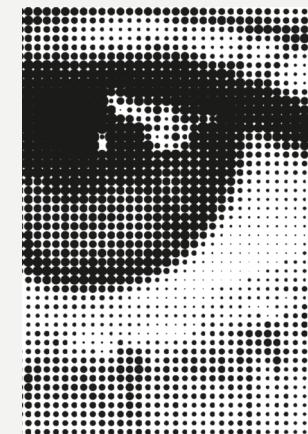
Texturas ambientais



Texturas biológicas

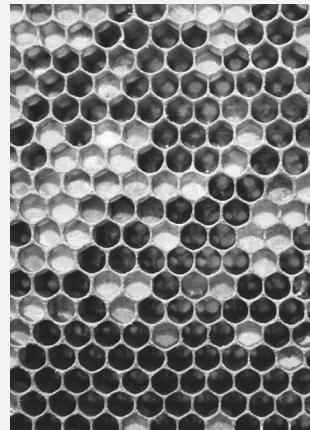


Texturas artificiais

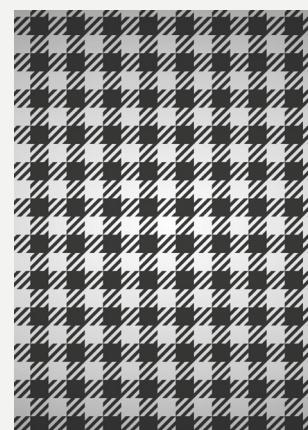
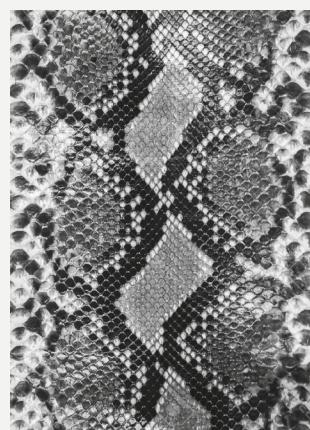
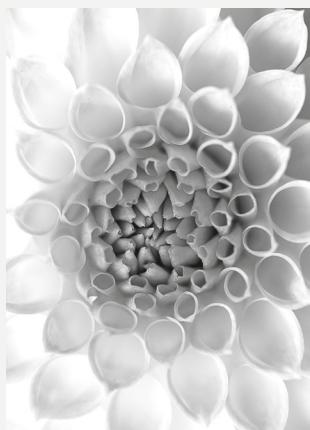
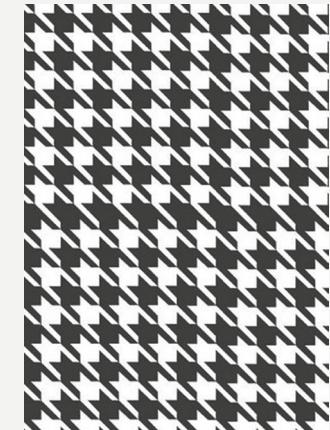
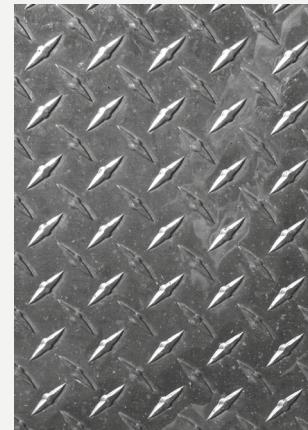
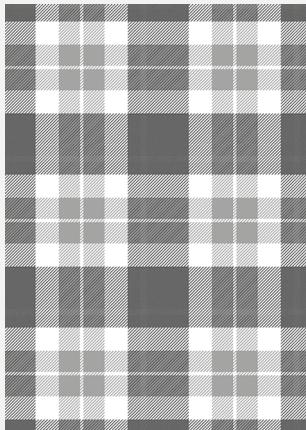


Exemplos de textura de padrão

Texturas de padrão biológico e ambiental



Texturas de padrões criados pelo homem



Elemento visual: Espaço

No design, existem dois tipos de espaço: espaço positivo e espaço negativo.

O **espaço positivo** pode ser percebido como bidimensional ou tridimensional; se refere às formas dos objetos. Geralmente se refere a qualquer coisa que seja considerada o foco principal da página; é o espaço em branco ou vazio que é a parte do design que não está presente, o espaço entre os elementos visuais. Isso também pode ser a cor de fundo de um design. O espaço negativo pode ser tão essencial para o design quanto o espaço positivo.

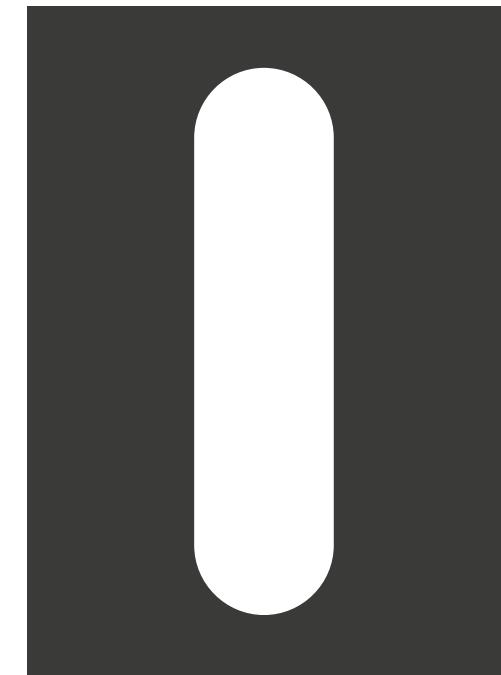
O **espaço negativo** é importante porque ajuda a enquadrar e conter uma composição; conecta ou desconecta formas para sugerir relações entre elas; evita a desorganização visual e parece limpo, o que pode ajudar a equilibrar uma composição e ajudar o espectador a se concentrar em algo específico.

No design, o que cria o espaço positivo e negativo é o arranjo e a aparência visual das formas dentro de uma composição. No design bidimensional, proximidade, sobreposição, opacidade, luz, sombra e perspectiva podem ser aplicadas às formas para criar dinâmica visual.

No design, existem dois tipos de espaço:

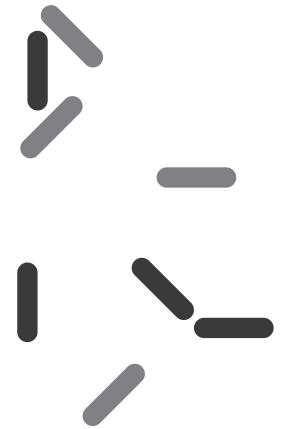
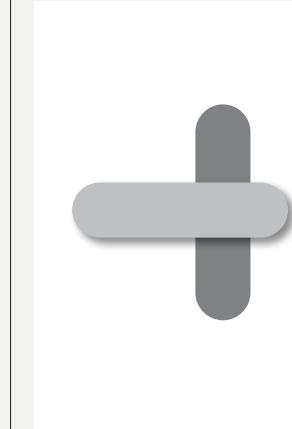
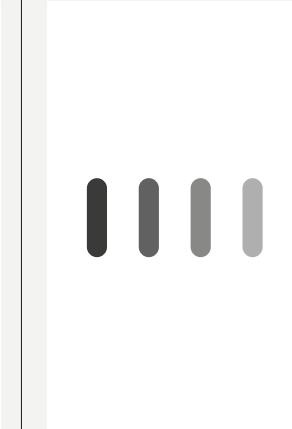
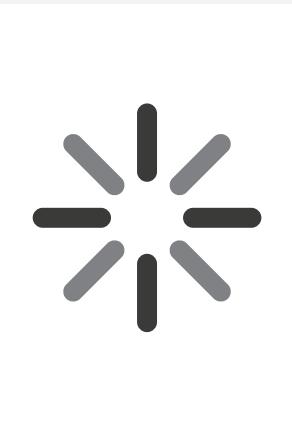
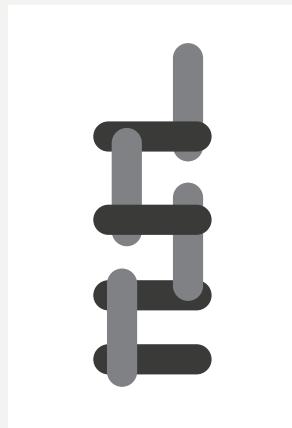
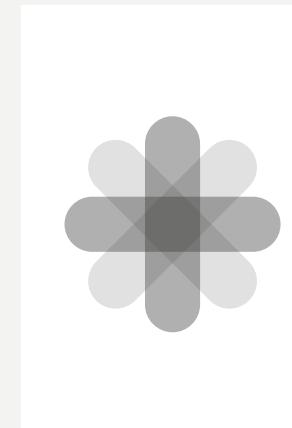
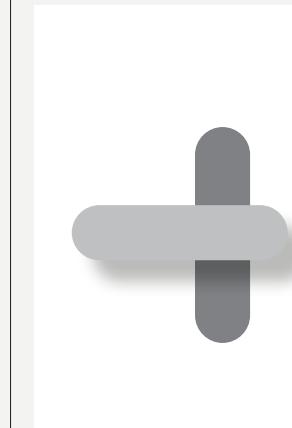
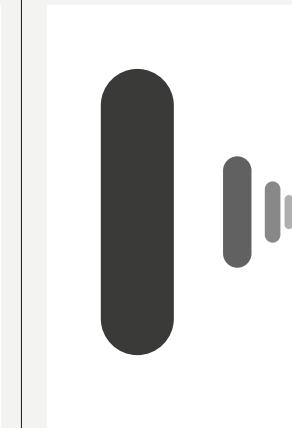


Espaço positivo



Espaço negativo

Exemplos de espaço

Proximidade	Sobrepor	Opacidade	Luz & Sombra	Perspectiva / Profundidade
				
				

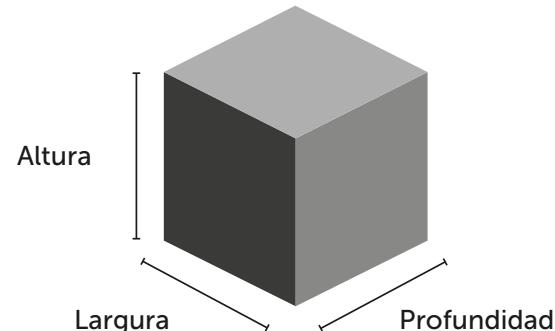
Elemento visual: Forma

A forma é descrita como qualquer objeto tridimensional. As formas são os equivalentes 3D das figuras e, como tal, são medidas por sua altura, largura e profundidade. A forma pode ser ilustrada ou construída e pode ser definida pela presença de sombras nas superfícies ou faces de um objeto e pode ser realçada pelo tom, textura e cor. Adiciona dimensão visual e pode ser estimulante e envolvente para os olhos, pois adiciona realismo e profundidade que atraem você. Adiciona uma qualidade 3D que pode desencadear sensações de toque, áspido, liso, duro, macio, quente ou frio, redondo ou pontiagudo. Devido a essa dinâmica visual, a forma pode ser usada para criar uma aparência e sensação distintas em um trabalho de design gráfico.

Existem dois tipos de forma: geométrica e orgânica.

Formas geométricas são formas que parecem artificiais. Sejam simples ou complexas, elas produzem uma sensação de controle e ordem e parecem limpas e estéreis.

Formas orgânicas são formas que parecem mais naturais. Formas orgânicas, sejam simples ou complexas, produzem uma sensação natural.



A forma é descrita como qualquer objeto tridimensional. 'Formas' são os equivalentes 3D de 'formas' e, como tal, são medidas por sua altura, largura e profundidade.



Silhueta

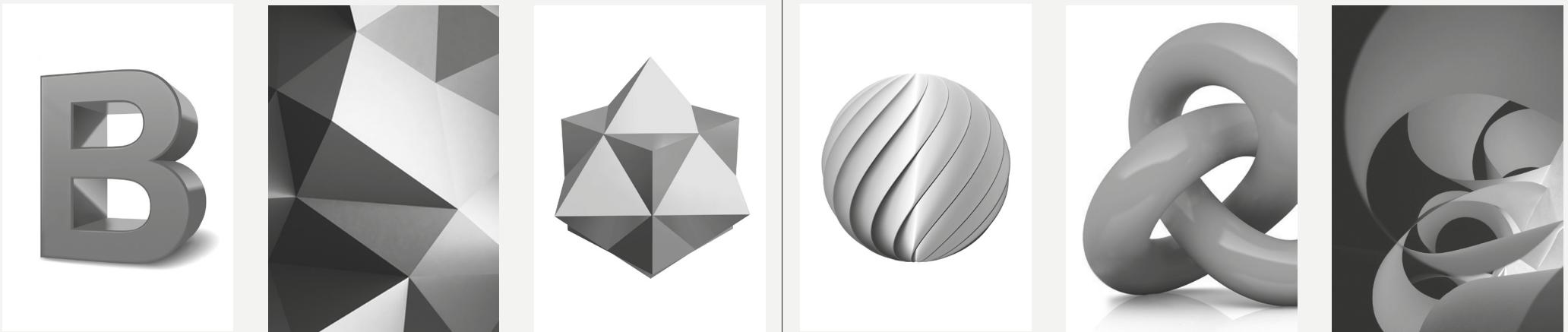


Forma

A 'forma' pode ser definida pela presença de sombras nas superfícies ou faces de um objeto e pode ser aprimorada pelo tom, textura e cor.

Exemplos de formas

Formas geométricas



Formas orgânicas



Elemento visual: Tipografia

A tipografia é um dos elementos mais utilizados no design gráfico. O tipo é a forma mais direta de comunicação visual, normalmente utilizado em títulos ou parágrafos.

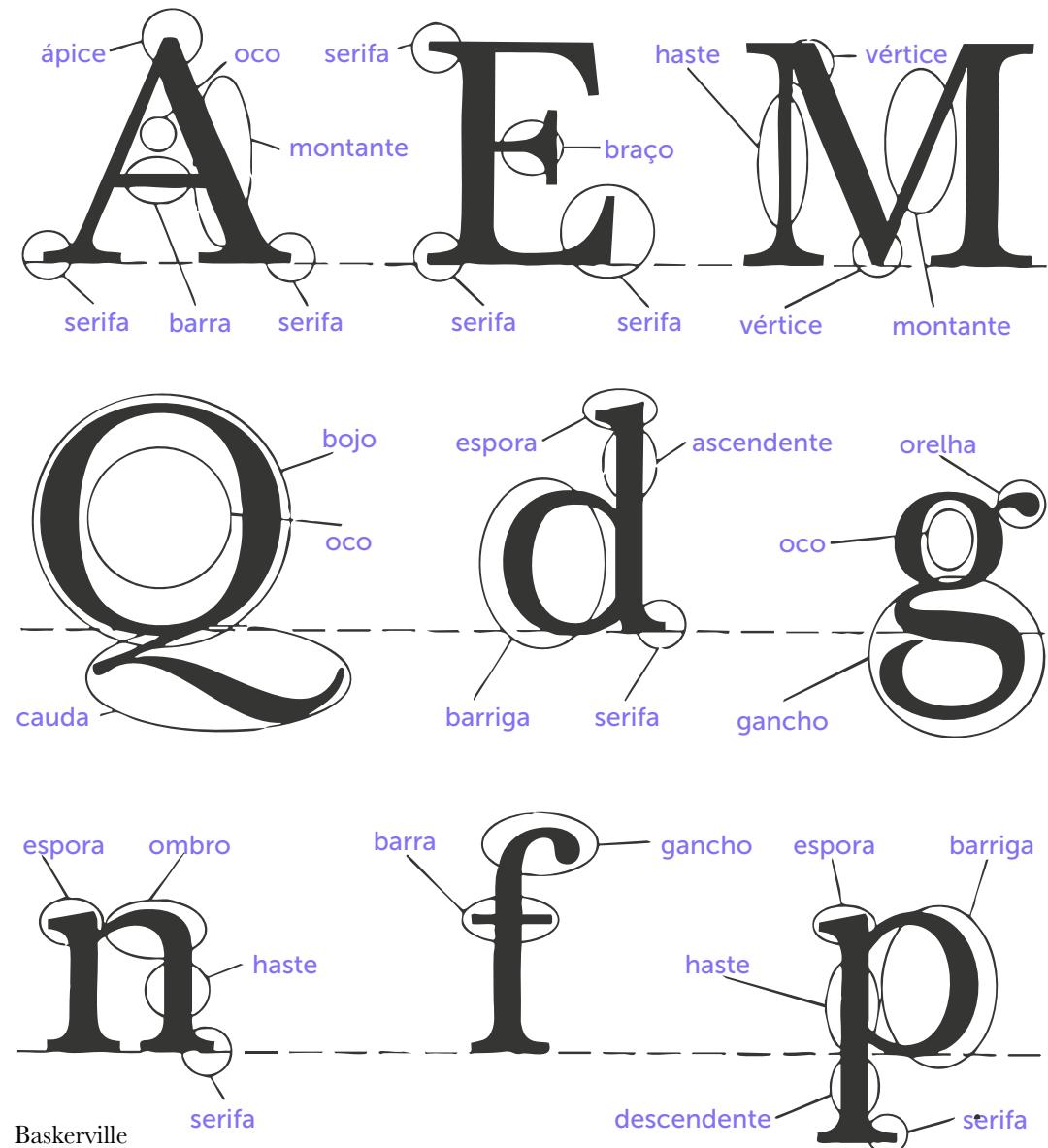
Uma única letra num tipo de letra é uma combinação de formas geométricas e orgânicas que, juntas, criam uma forma maior, neste caso, a letra R. Esta forma única da letra é uma entidade e faz parte de um tipo de letra completo composto por outras formas de letras. As características de cada tipo de letra podem ser divididas no que é conhecido em design como a anatomia do tipo.

É o tipo de formas atribuídas à anatomia do tipo em cada letra que conferem ao tipo de letra a sua aparência e sensação distintas.

O tipo não se resume simplesmente a comunicar palavras, mas também o estilo dessas palavras, o tipo de letra e a forma como são dispostas numa página. Os tipos de letra podem fazer parte de uma família de várias espessuras que podem ser utilizadas para expressar vários tons ou criar uma hierarquia visual no design.

Os tipos de letra são como vozes com sotaques e dialetos que têm as suas próprias pronúncias e caracteres distintos, portanto, os tipos de letra não comunicam apenas literalmente, eles comunicam visualmente. Por esse motivo, a escolha do tipo de letra usado no design é crucial para definir a aparência e sensação pretendidas, definir um tom e adicionar personalidade a uma obra.

Anatomia do tipo



Os tipos de letra evoluíram ao longo do tempo. Os primeiros tipos de letra foram projetados para serem práticos, cortados em blocos de madeira ou fundidos em chumbo para funcionar em uma impressora para produção em massa.

Outros se originaram de vários movimentos de design, mas o que todos têm em comum é que foram criados para cumprir um propósito específico e expressar uma aparência e sensação particulares.

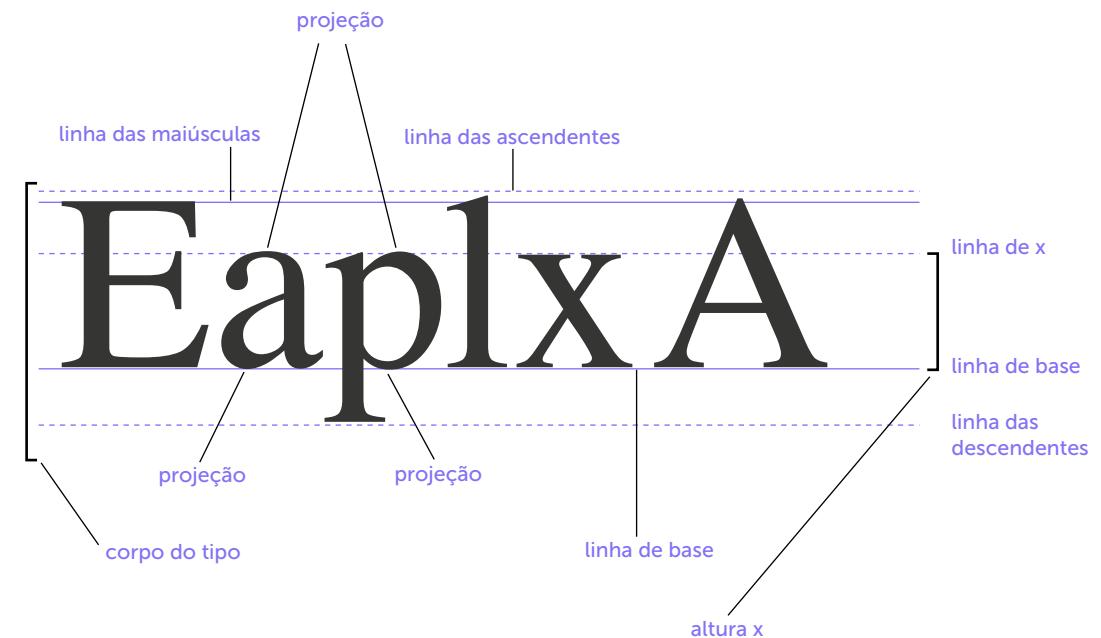
Hoje, existem muitas categorias de tipos de letra, como serif, sans serif, slab serif, arredondado, script, blackletter, decorativo e abstrato, para citar alguns, com alguns compartilhando características de várias categorias.

Ao longo da história, o design celebrou a forma e o formato dos tipos e nos mostrou que eles podem ser tanto funcionais quanto decorativos. A maneira como os tipos foram organizados e a relação que lhes foi dada com outros elementos nas composições redefiniu o uso dos tipos no design.

Letra R feita de formas geométricas



Serifa 'R' Regular



Exemplos de categorias de tipo

Sem serifa



Serifa



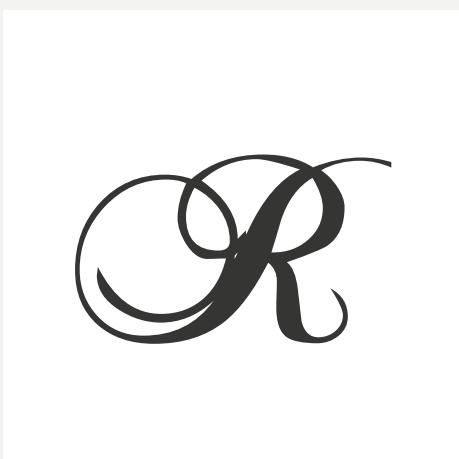
Serifa Reta



Arredondada



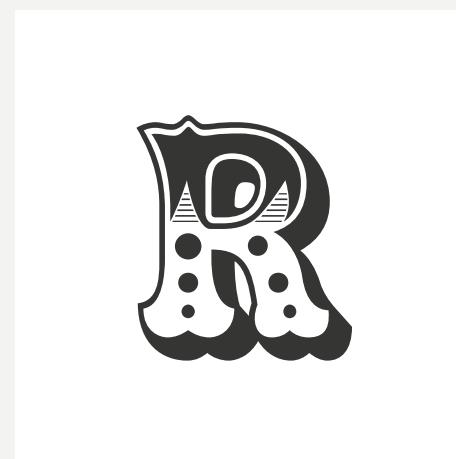
Manuscrita



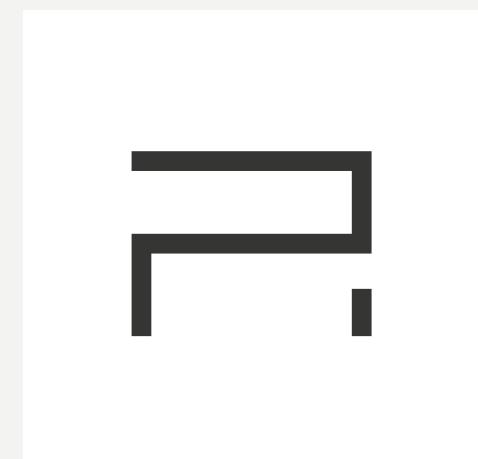
Gótica



Decorativa

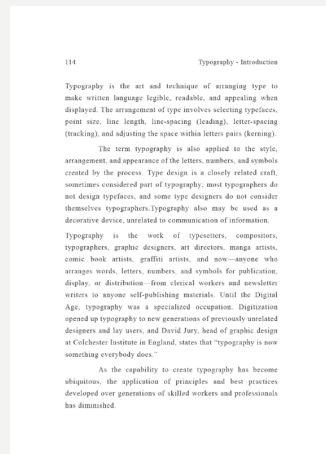


Abstrata

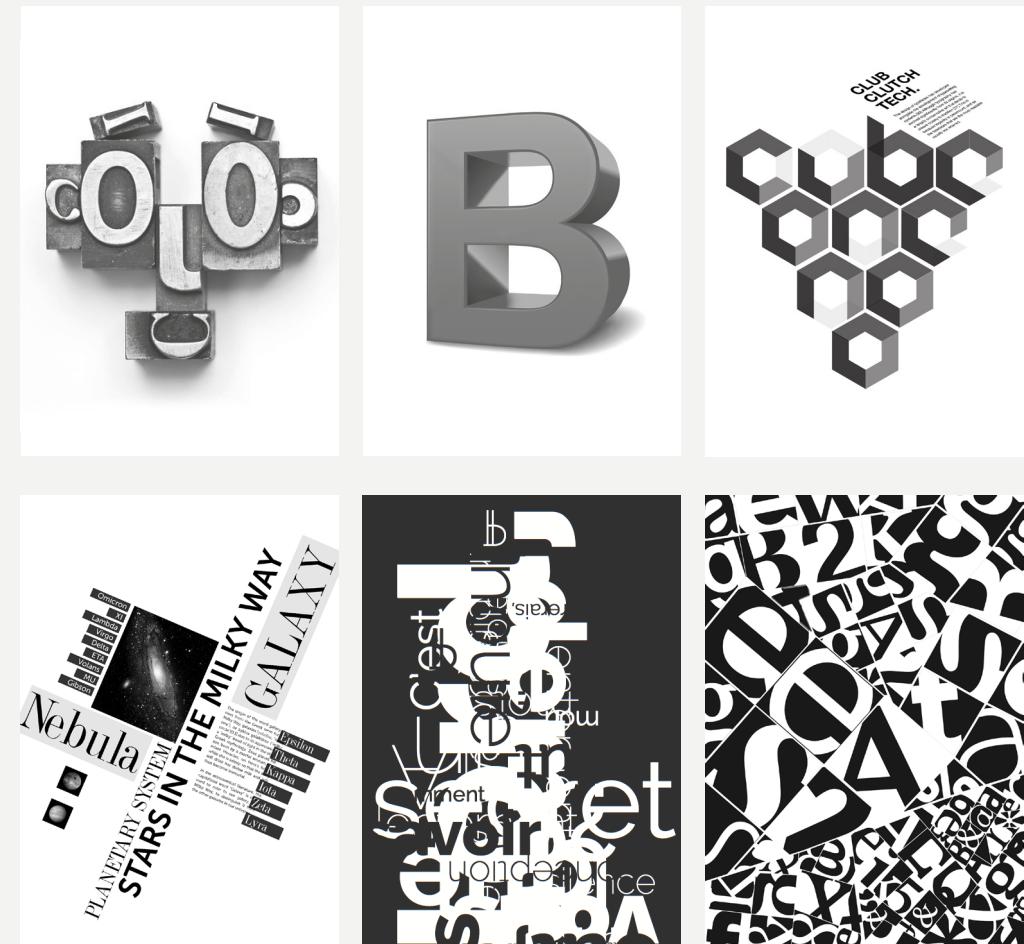


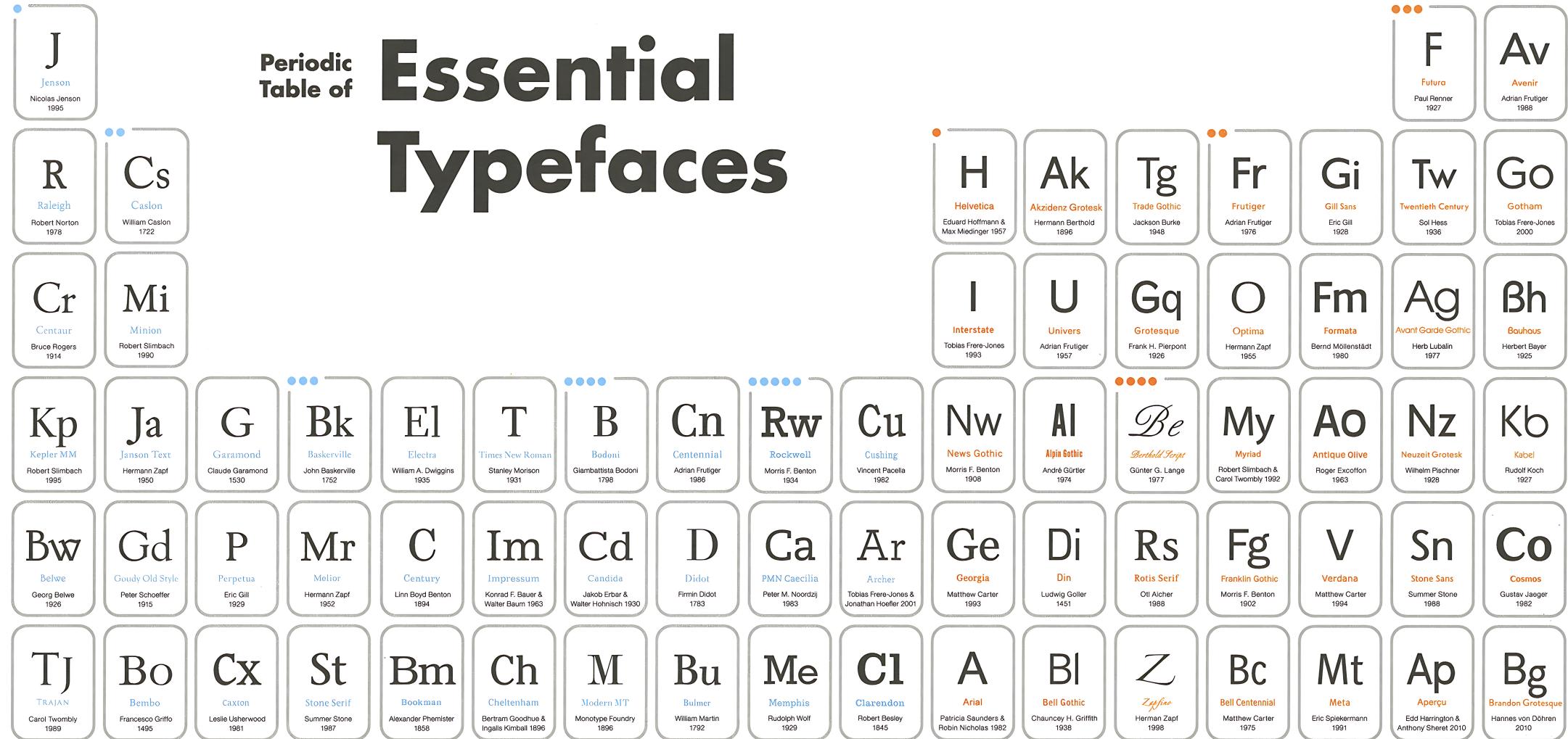
Examples of tipo

Funcional



Decorativo / Criativo





Symbol

Typeface

Copyright © 2015 by Ching Hsu & Ying-Ting Lin
All rights reserved.

Printed at the Offset Production Workshop of the School of the Art Institute of Chicago (SAIC)

Periodic Table of Essential Typefaces is inspired by *Periodic Table of Typefaces* by Cam Wille; categorizing system and contents are re-designed selectively according to personal preferences. We have decided to showcase a selection of typefaces that are representative of each classification. Please note that we have included most essential typefaces according to references and our experience; however we apologize if we left out any other important typefaces. Work intended for personal and educational use only.

Typefaces Used: Futura, Helvetica Neue
Colors Used: PANTONE 877 Silver, PANTONE Process Blue, PANTONE Black, PANTONE 144 Orange
Sources: Basic Font Set Guidebook, camwilldesign.com, identifont.com, fonts.com, myfonts.com

Sources: Basic Font Set Guidebook, camwilldesign.com, identifont.com, fonts.com, myfonts.com

Serial

- The diagram illustrates the classification of typefaces based on their visual characteristics. On the left, five typefaces are listed with corresponding colored circles: Humanist (blue), Old Style (light blue), Transitional (medium blue), Modern Roman (dark blue), and Slab Serif (dark blue). On the right, four characteristics are listed with orange circles: Grotesque, Humanist, Geometric, and Miscellaneous. Lines connect the typefaces to their respective characteristics.

Typeface	Characteristics
Humanist	Grotesque
Old Style	Humanist
Transitional	Geometric
Modern Roman	Miscellaneous
Slab Serif	Miscellaneous

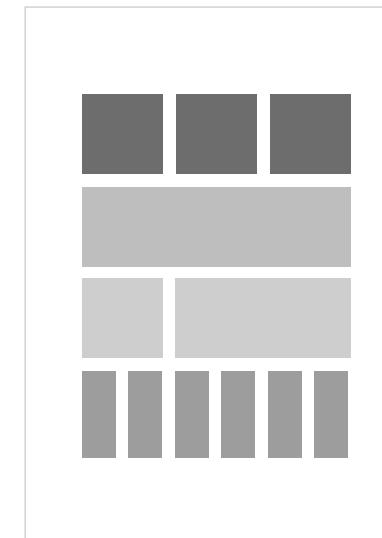
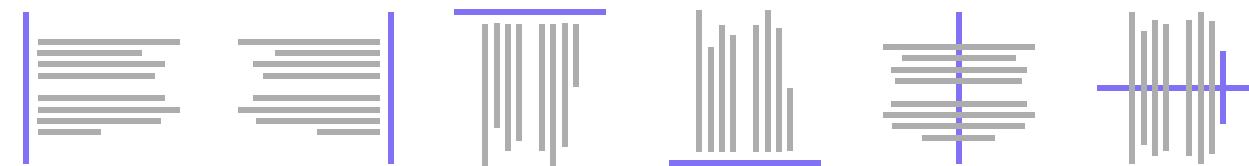
Princípio 1: Alinhamento

O princípio do alinhamento é o arranjo de texto e elementos para criar ordem e conexão visual. Isso é feito alinhando os elementos a uma borda, centro ou linha de base comum. Significa que nada deve ser colocado de maneira arbitrária na página. Cada item deve ter uma conexão visual com outro elemento.

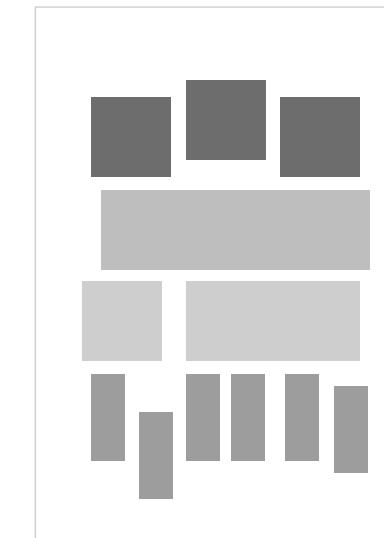
Quando os itens são alinhados na página, o resultado é uma unidade fortemente coesa. Mesmo quando elementos alinhados estão fisicamente separados uns dos outros, há uma linha invisível que os conecta, tanto aos seus olhos quanto na sua mente. Embora você possa ter separado alguns elementos para indicar as relações entre eles (usando o princípio da proximidade), o princípio do alinhamento é o que diz ao leitor que, mesmo os elementos estando distantes, eles fazem parte da mesma peça.

Princípios de alinhamento

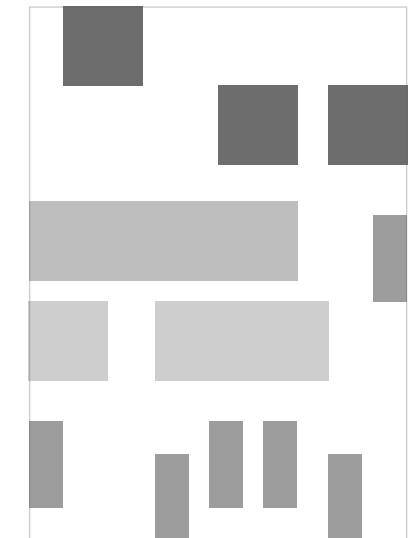
Alinhamento de borda e centro



Bom alinhamento



Mau alinhamento



Alinhamento misto

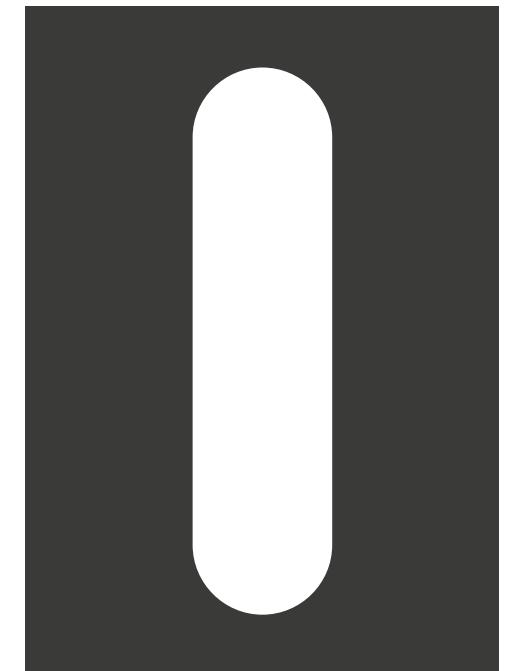
Princípio 2: Contraste

O contraste cria uma diferença perceptível entre os elementos para adicionar interesse visual e enfatizar informações importantes nos designs. A regra importante a ser lembrada é que, para o contraste ser efetivo, ele deve ser forte. Se dois elementos forem apenas um pouco diferentes, não haverá contraste, haverá conflito.

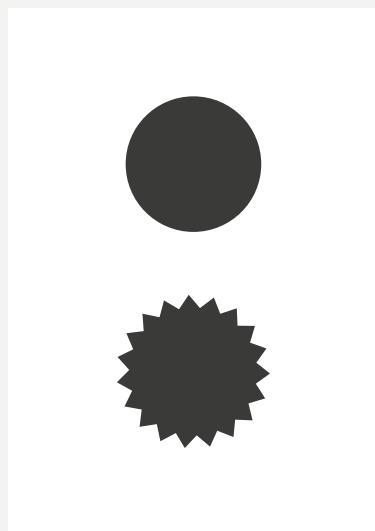
O contraste pode ser criado de várias maneiras. Você pode contrastar uma fonte grande com uma fonte pequena; uma fonte em um gracioso estilo antigo com uma fonte sem serifa em negrito; uma linha fina com uma linha grossa; uma cor fria com uma cor quente; uma textura suave com uma textura áspera; um elemento horizontal (como uma linha longa de texto) com um elemento vertical (como uma coluna alta e fina de texto); linhas bem espaçadas com linhas bem próximas; uma imagem pequena com uma imagem grande.

Mas evite aplicar contraste em excesso, pois isso pode resultar em um design visualmente muito chocante e confuso.

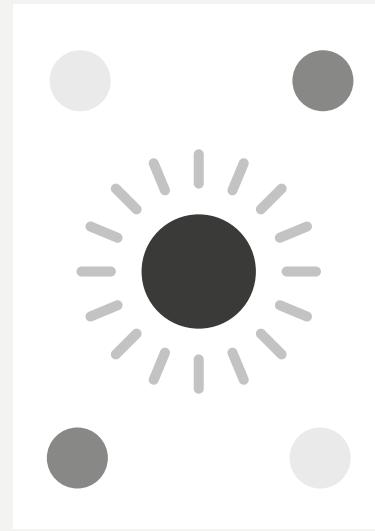
Contraste ocorre quando dois ou mais elementos visuais na composição são distintos.



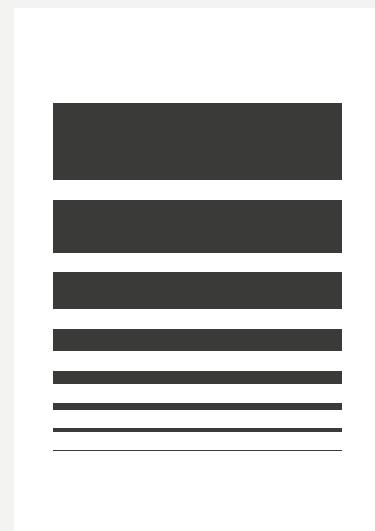
Exemplos de contraste



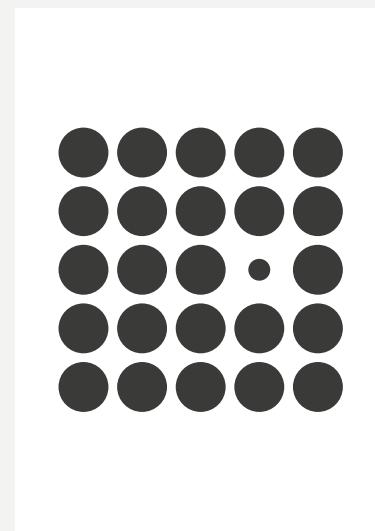
Contraste na forma



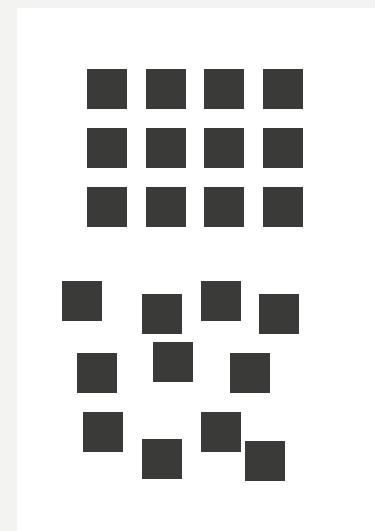
Contraste de cor



Contraste na escala



Contraste na escala



Contraste no layout



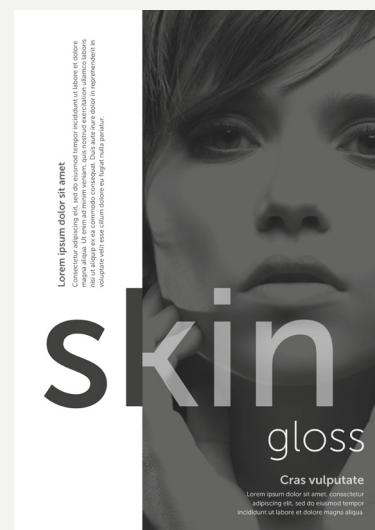
Contraste no tipo



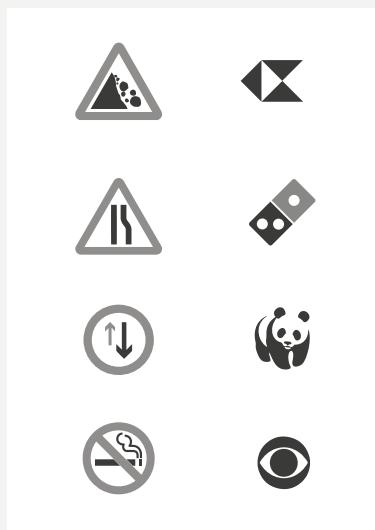
Contraste de cor



Contraste no tipo
e alinhamento



Contraste na cor e no tipo



Contraste em formas e cores

Princípio 3: Proximidade

Proximidade refere-se à forma como objetos e elementos de design são dispostos juntos para mostrar sua relação. A finalidade básica da proximidade é organizar. Se a informação está organizada, é mais provável que seja lida e é mais provável que seja lembrada. Um efeito do ato de organizar a comunicação é a criação de espaços em branco - o que os designers mais experientes utilizam com frequência.

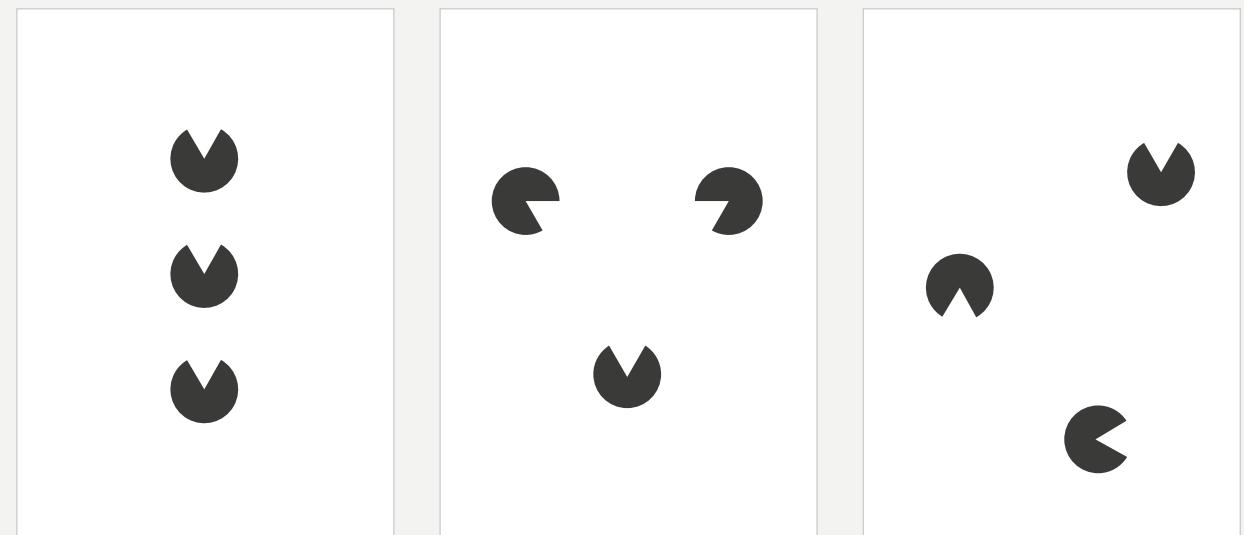
Quanto mais próximos os elementos estiverem, mais fácil será para os espectadores entenderem a conexão, enquanto posicionar os elementos mais distantes sinaliza a ausência de conexão. Isso fornece estrutura para o design e organiza as informações para que sua mensagem seja comunicada de forma eficaz.

Quando começamos a colocar formas juntas, criamos uma relação particular entre elas.

Neste exemplo, temos três formas individuais.

Se colocados juntos na proximidade certa, o espaço negativo é feito para sugerir uma nova forma visual inteiramente. Isso dá um novo significado às formas individuais que compõem essa composição.

Se os afastarmos um pouco, esse visual, essa mensagem se perde.



Exemplos de proximidade

Conteúdo de amostra, em vários layouts

Exemplo de layout 1

Page 11

Author name  Galaxy picture

Planet picture "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Author name  Galaxy picture

Author name  Planet picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Relacionamentos adequados são estabelecidos neste layout. Os elementos estão próximos em uma ordem abrangente.

Exemplo de layout 2

Galaxy picture Planet picture

Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

Relacionamentos claros são estabelecidos neste layout. Os elementos estão próximos em uma ordem clara.

Exemplo de layout 3

Galaxy picture Planet picture Author name

Sub title "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Page 11

Author name  Galaxy picture

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

Os elementos estão próximos, mas em nenhuma ordem específica, criando um layout aleatório e confuso.

Exemplo de layout 4

Page 11 Planet picture

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget. Mauris at varius quam, ac blandit est. Donec quis facilisis ex. Proin euismod justo eget ex pretium vestibulum. Donec dapibus est velit, in auctor magna eleifend quis. Cras lacinia vitae ligula ac maximus. Fusce ut volutpat erat. Vestibulum aliquet eu augue at vulputate." Header title

In lectus elit, iaculis ut lacus eu, dignissim pharetra tortor. Cras dapibus diam sit amet dui fermentum, eu faucibus sapien pellentesque. Nulla vel sagittis enim. Ut vel ipsum arcu.

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam varius eleifend mi, eget sagittis nulla vehicula eget." Header title Sub title

Author name  Galaxy picture

Os elementos estão espalhados em um layout esporádico. Nenhuma relação clara entre o elemento neste layout.

Princípio 4: Repetição

A finalidade da repetição é unificar e criar mais interesse visual. Ocorre quando elementos idênticos ou semelhantes são reutilizados em todos os designs. Você pode alcançar a repetição repetindo cores, texturas, formas, padrões ou fontes. Isso cria uma sensação de coesão e equilíbrio e estabelece um ritmo visual para guiar os olhos do observador perfeitamente pelo design.

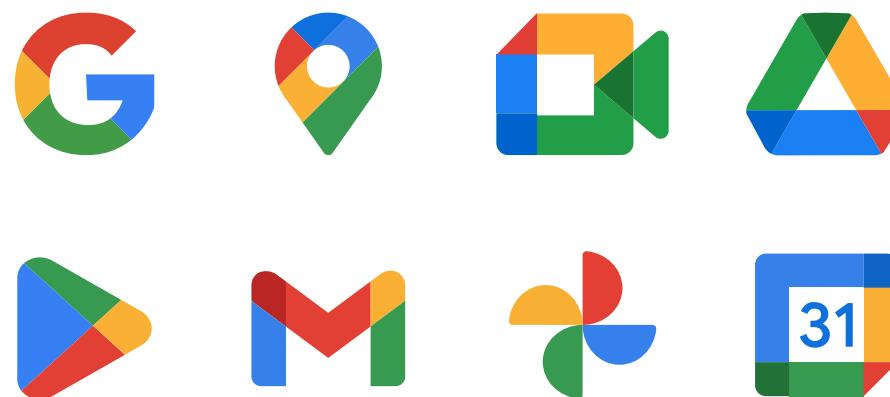
A repetição também pode ajudar a consolidar a identidade da sua marca, criando designs memoráveis e impactantes. Por exemplo, uma paleta de cores e fontes coesas fortalecem o reconhecimento da marca.



Um bom exemplo do uso da repetição no design é o branding. Em qualquer boa marca, haverá o uso consistente de um estilo gráfico ou linguagem.



Outro bom exemplo são as revistas. Qualquer revista bem projetada, apresentará um estilo consistente em suas páginas.



Conjunto de ícones de produtos da Google.

Princípio 5: Equilíbrio

O equilíbrio se concentra na distribuição do peso visual dos elementos de design para criar um design coeso. Ele ajuda a estabelecer a unidade entre os elementos para comunicar sua mensagem de forma eficaz. Normalmente, isso pode ser alcançado por meio do equilíbrio simétrico ou assimétrico.

O **equilíbrio simétrico** foca na distribuição uniforme do peso visual para criar harmonia dentro de um design. Os elementos de cada lado do design têm peso uniforme.

O **equilíbrio assimétrico** utiliza a assimetria para criar uma composição de design dinâmica e visualmente atraente. Elementos de um lado do design são equilibrados por elementos de peso diferente do outro lado.

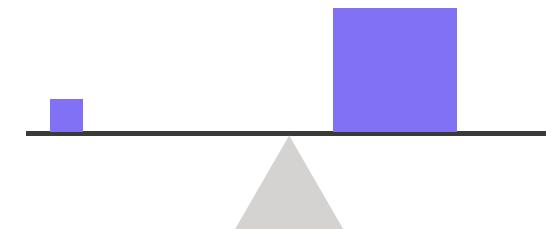
Use linhas de grade como guia para ajudar a posicionar elementos simetricamente ou assimetricamente e use estrategicamente o espaço em branco para evitar que seu design pareça desorganizado.

Três tipos principais de equilíbrio

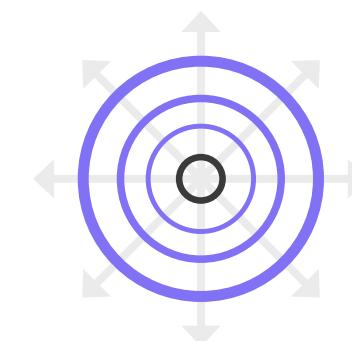
Equilíbrio simétrico
(formal)



Equilíbrio assimétrico
(informal)

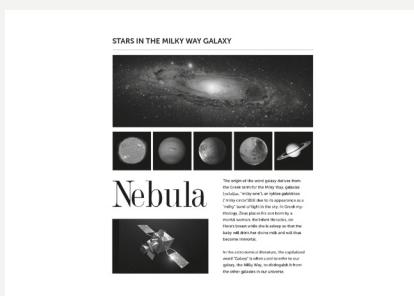
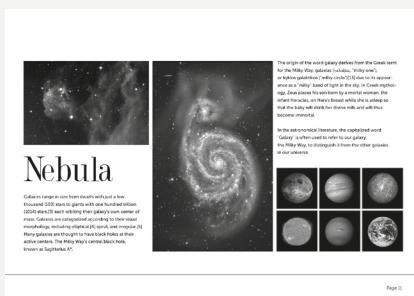
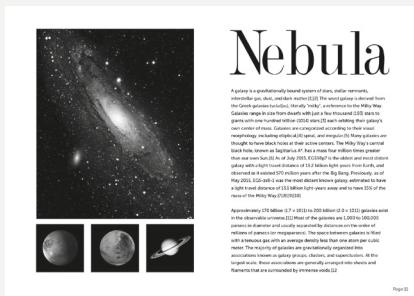


Equilíbrio radial

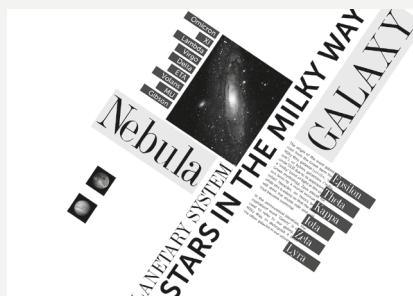
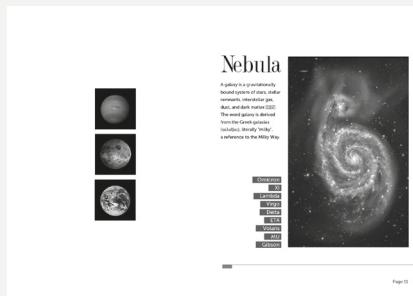


Exemplos de equilíbrio

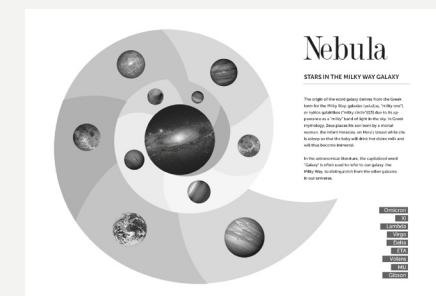
Equilíbrio simétrico (formal)



Equilíbrio assimétrico (informal)



Equilíbrio radial

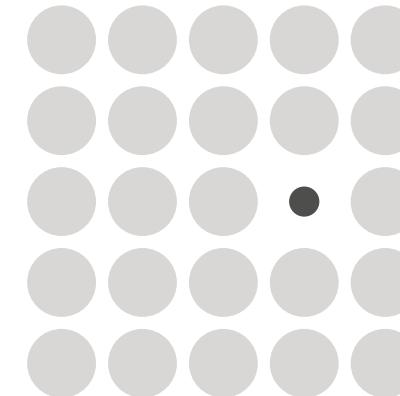


Princípio 6: Hierarquia

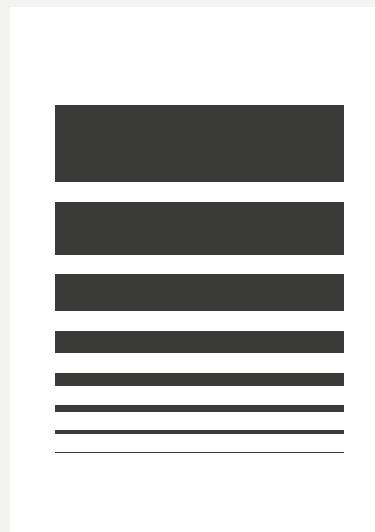
Você pode alcançar uma hierarquia visual organizando e enfatizando estrategicamente os elementos em ordem de importância. Isso ajuda os espectadores a entenderem seu conteúdo e os direciona rapidamente para as informações mais importantes.

Por exemplo, um anúncio de mídia social para um novo restaurante pode apresentar a foto de um prato popular como ponto focal, com um título ousado e chamativo em destaque na parte superior para anunciar sua grande inauguração. Isso estabelece claramente o objetivo principal de atrair clientes para o evento de inauguração. Informações menos importantes, como endereço e informações de contato, podem ser colocadas na parte inferior do gráfico, em um tamanho de fonte menor.

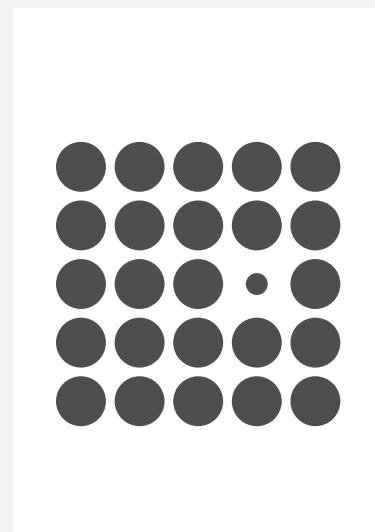
Transmita sua mensagem colocando as informações mais importantes no topo e, em seguida, use cores, fontes em negrito e outros elementos de design para enfatizar detalhes cruciais.



Princípios básicos de design de hierarquia



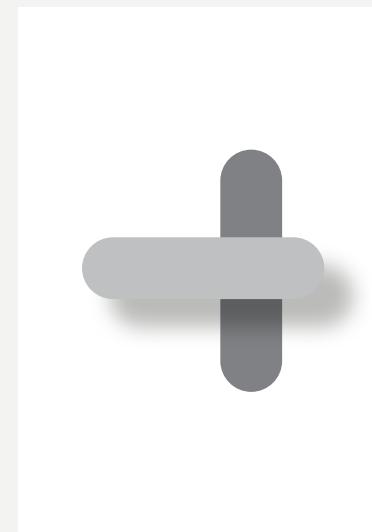
Hierarquia em escala



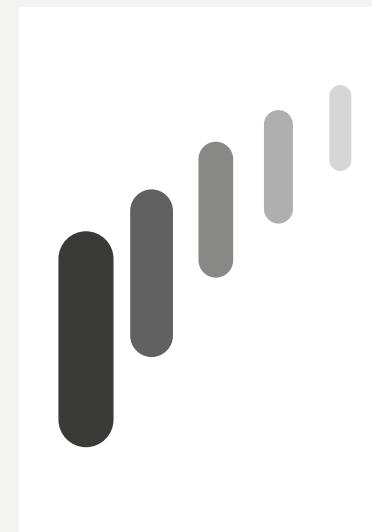
Hierarquia em escala



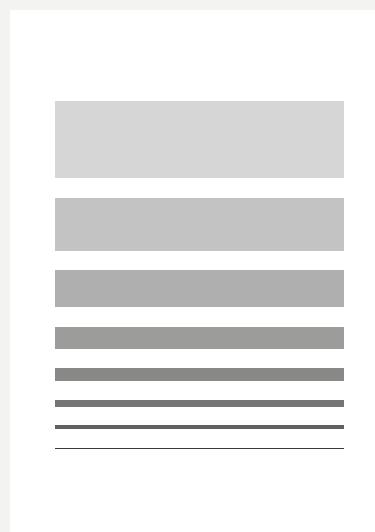
Hierarquia na cor



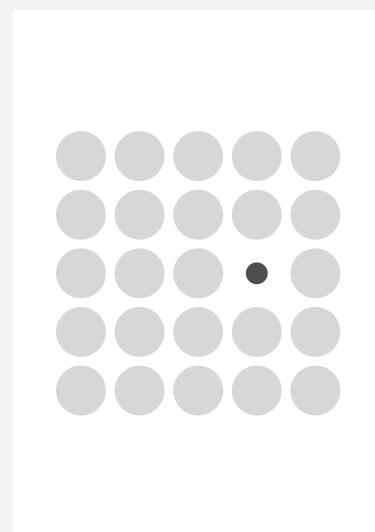
Hierarquia no espaço



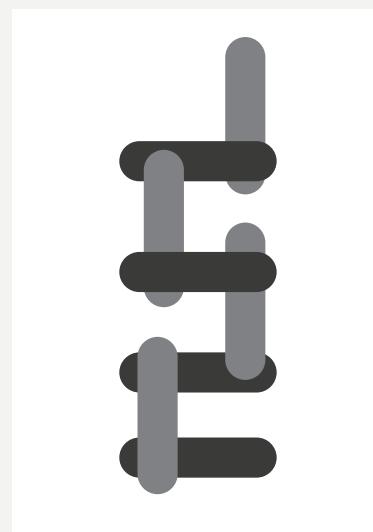
Hierarquia em perspectiva



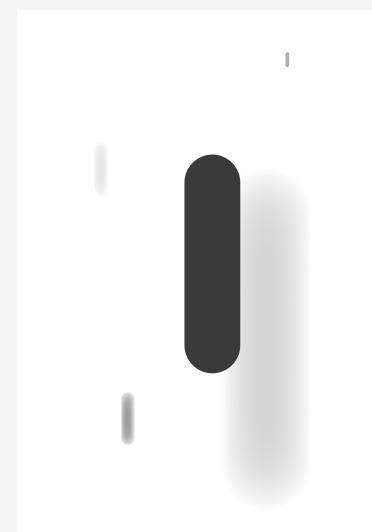
Hierarquia na cor



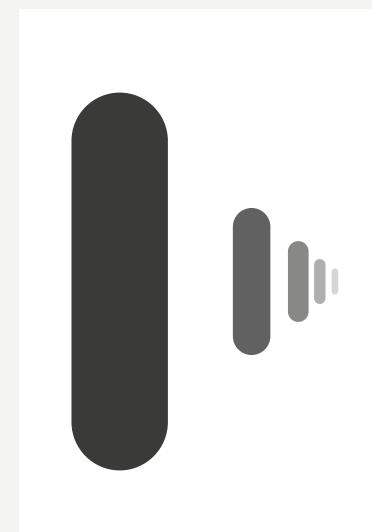
Hierarquia na cor



Hierarquia no espaço

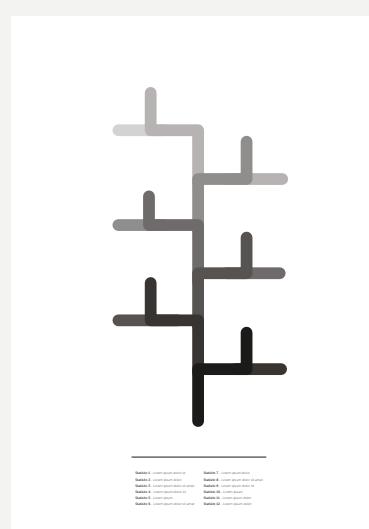
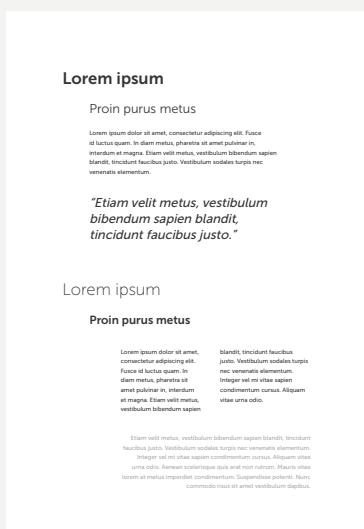
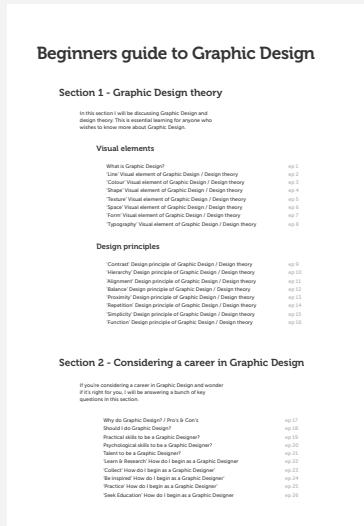


Hierarquia em profundidade



Hierarquia em perspectiva

Exemplos básicos de design de hierarquia



Princípio 7: Ritmo

O ritmo cria uma sensação de movimento, fluxo e interesse visual nos designs. É semelhante à repetição, mas foca no posicionamento e no espaçamento entre os elementos repetidos.

Existem quatro tipos de ritmo que você pode aplicar aos designs gráficos:

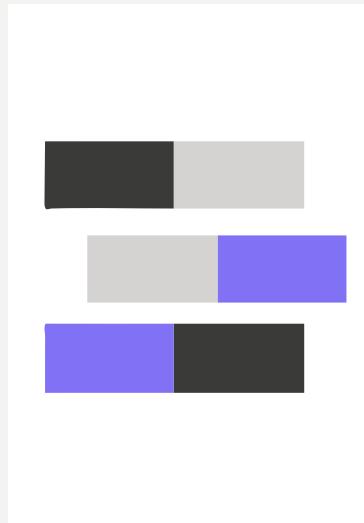
O **ritmo regular** usa o mesmo padrão claro e espaçamento entre elementos repetidos.

O **ritmo aleatório** não segue um padrão distinto, e os elementos são colocados aleatoriamente.

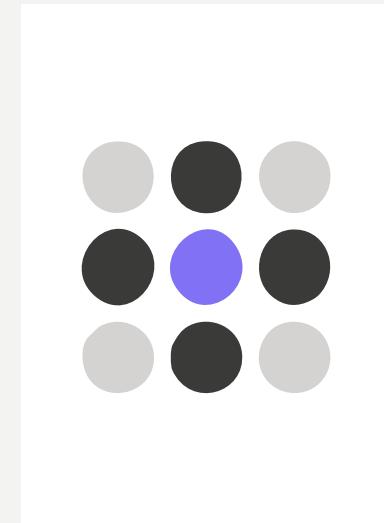
O **ritmo fluido** cria movimento e fluidez ao repetir elementos em um padrão curvo usando linhas e formas orgânicas.

O **ritmo progressivo** muda sutilmente cada elemento repetido para mostrar uma progressão gradual.

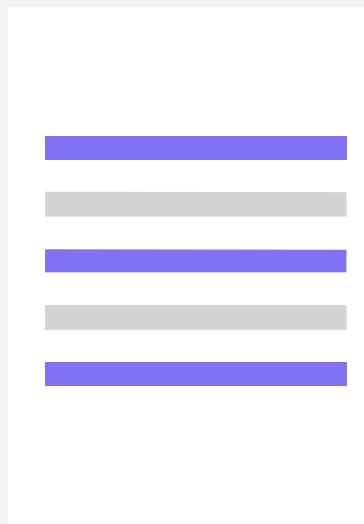
Escolha o tipo de ritmo que combina com seu estilo de design para criar o efeito desejado. Use um sistema de grade para uma abordagem regular e estruturada, com espaçamento consistente. Ou brinque com direção e objetos fluidos, como formas e linhas, para obter mais fluxo e dinamismo.



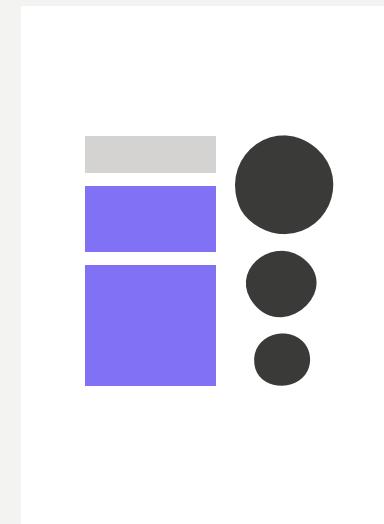
Ritmo aleatório



Ritmo regular



Ritmo fluido



Ritmo progressivo

Este é um material compilado das seguintes fontes:

NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. 2. ed.
Rio de Janeiro: 2AB, 2006.

garethdavidstudio.com

figma.com/resource-library