



Princípios clássicos do design aplicado a Identidade Visual

1. Proximidade!

1.1. O feijão com arroz

1.1.1. Pão francês de todo dia

1.2. Ítems relacionados entre si devem ser agrupados dentro de um projeto

1.3. Quando vários ítems estão próximos, tornam-se uma unidade visual

1.4. Não tenha medo do branco.

1.5. Técnica de diagramação

1.5.1. Escolha 1 ponto de contato

1.5.2. Reduza os pontos de leitura ao máximo que conseguir.

1.6. Cartão de Visitas

1.6.1. .

2. O Princípio da Repetição

2.1. Serve para criar uniformidade e identidade no projeto

2.2. Também usada pra gerar hierarquia

2.3. Facilita a leitura e entendimento do material

2.4. Você pode repetir: fontes, estilos, bullets, elementos, formas, ícones e muito mais

2.5. Um grande erro de muitos designers é não repetir elementos e estilos... deixando o projeto sem identidade, como uma colcha de retalhos

2.6. Repetição Como Recurso de Design

2.6.1. Pattern

2.6.2. Ritmo

2.6.3. Exemplos

2.6.3.1. 01

2.6.3.2. 02

2.6.3.3. 03

2.6.3.4. 04

3. Projetando contraste!

3.1. Contraste é muito mais que apenas opostos!

3.2. Um contraste é obrigatório quando se quer que uma mensagem seja transmitida com sucesso.

3.3. Gera Foco

3.4. Gera Interesse, exclui a "monotonia"

3.4.1. Designs com baixo contraste de elementos e textos são chatos, sem sabor!

3.5. O Contraste define hierarquia

3.5.1. 1

3.6. IMPORTANTE: Fique sempre atento ao equilíbrio do material, pois numa tentativa de destacar tudo e ter um excesso de contraste, pode destruir seu material

4. Alinhamento

4.1. No design, usamos o alinhamento para organizar elementos, agrupar elementos, criar equilíbrio, criar estrutura, criar conexões entre elementos, criar um resultado nítido e claro.

4.2. O Princípio mais simples de TODA a história da humanidade!

4.3. E ainda assim, o que tem de designer fazendo coisa errada....

4.3.1. Bom alinhamento

4.3.2. Mau alinhamento

4.4. Basicamente existem dois tipos de alinhamentos

4.4.1. Alinhamento de borda

4.4.2. Alinhamento Centralizado

4.5. O alinhamento dos elementos (textos, imagens, ícones...) deve ser feito consciente, e, preferencialmente, ser feito utilizando linhas guias ou grids.

4.5.1. .

4.5.2. .

4.5.3. .

4.6. Alinhamento MISTO

4.6.1. .

4.6.2. .

4.7. Quebra de alinhamento. Aprenda as regras, para que você possa quebra-las com sabedoria!

4.7.1. Quebrar o alinhamento de um elemento específico pode ajudar a criar um ponto focal e chamar a atenção para um aspecto particular do seu design. Também pode ajudar a criar contraste