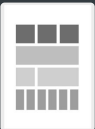


No design, usamos o alinhamento para organizar elementos, agrupar elementos, criar equilíbrio, criar estrutura, criar conexões entre elementos, criar um resultado nítido e claro.

O Princípio mais simples de TODA a história da humanidade!



Bom alinhamento



Mau alinhamento



Alinhamento de borda



Alinhamento Centralizado



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



Alinhamento MISTO



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

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



Alinhamento



Princípios clássicos do design aplicado a Identidade Visual

Contraste é muito mais que apenas opostos!

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

Gera Foco

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

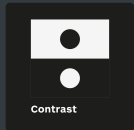
Gera Interesse, exclui a "monotonia"

VOCÊ VAI LER ISSO PRIMEIRO

Talvez depois você vá ler isso

Porque o contraste define a hierarquia

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



Contraste

Projetando contraste!



Proximidade!

O feijão com amoz - Pão francês de todo dia

Itens relacionados entre si devem ser agrupados dentro de um projeto

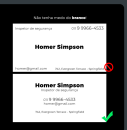
Quando vários itens estão próximos, tornam-se uma unidade visual

Não tenha medo do branco.

Técnica de diagramação

Escolha 1 ponto de contato

Reduza os pontos de leitura ao máximo que conseguir



Cartão de Visitas

Princípios clássicos do design aplicado a Identidade Visual

Serve para criar uniformidade e identidade no projeto

Também usada pra gerar hierarquia

Facilita a leitura e entendimento do material

Você pode repetir fontes, estilos, bullets, elementos, formas, ícones e muito mais!

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

Pattern

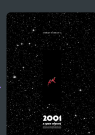
Ritmo



01



02



03



04



REPETITION

O Princípio da Repetição

Repetição Como Recurso de Design

Exemplos

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