

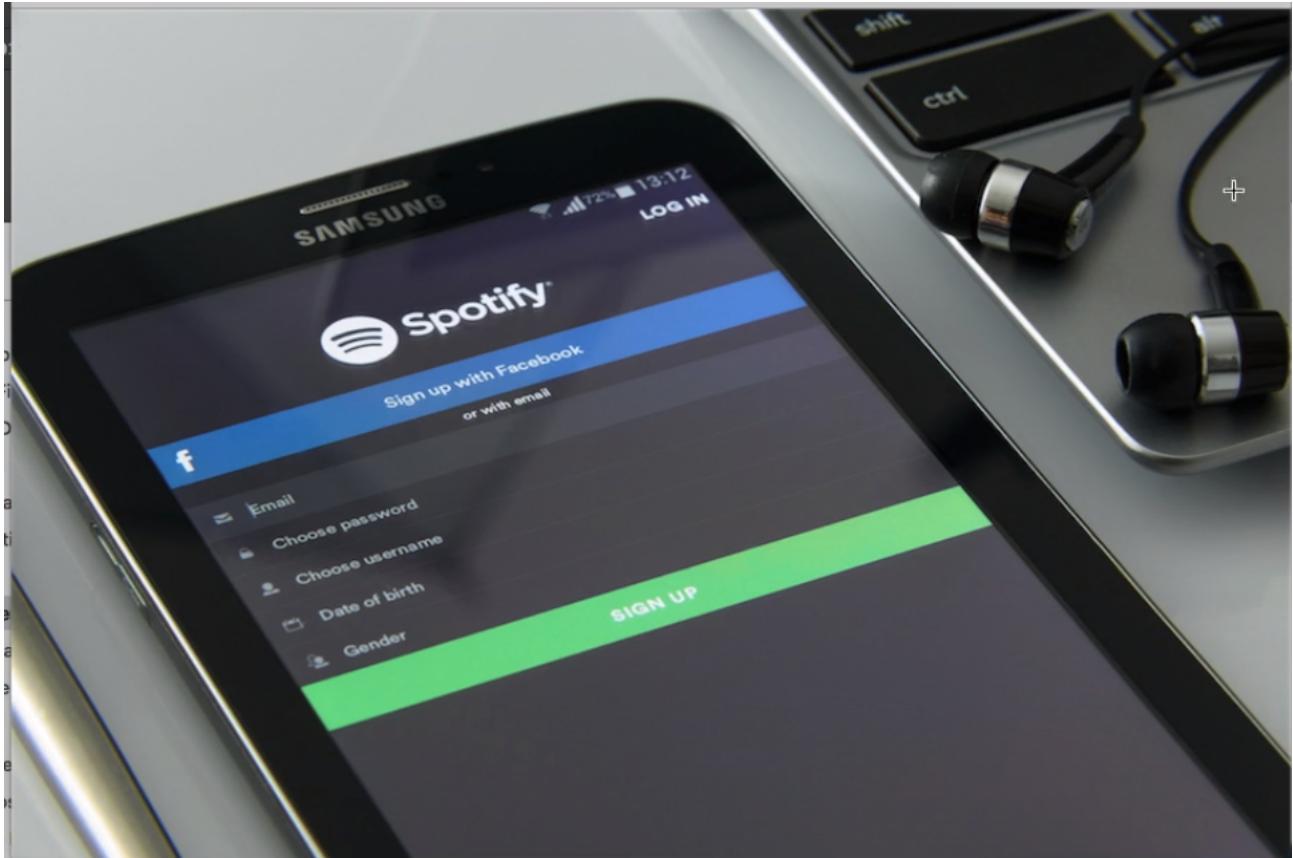
07

Grafismo

Transcrição

Vamos analisar as imagens escolhidas, as quais você encontrará disponível nos [arquivos de aula](https://github.com/alura-cursos/identidade-visual-parte-2-criando-um-sistema-visual-aplicacoes-a-partir-de-um-logo/archive/0afbc8f499aa030aaab72fe035f4455fd7d8e1dc.zip) (<https://github.com/alura-cursos/identidade-visual-parte-2-criando-um-sistema-visual-aplicacoes-a-partir-de-um-logo/archive/0afbc8f499aa030aaab72fe035f4455fd7d8e1dc.zip>).

Vemos abaixo algumas das imagens selecionadas.





Na segunda imagem, trabalhamos o conceito de objeto de desejo. Trata-se de um celular tirando uma foto de um paisagem bonita.



Entre as imagens, vemos uma foto de detalhe de uma vitrola.

Falamos anteriormente sobre vinil, porém, neste caso o ar retrô não trabalha o conceito de modernidade, nem estimula a compra online.

Temos outra imagem de um objeto retrô, porém, dessa vez ele é novo.



A câmera retrô está apresentada dentro de um contexto específico e dialoga melhor com as outras imagens.

Temos outros exemplos que não se enquadram no perfil que estamos buscando.



A imagem acima apresenta objetos de desejo também e, apesar de mais artificial, poderíamos utilizá-la.



Nós vimos no briefing que entre nossos parceiros temos varejos online, como as livrarias.

Outro exemplo são os objetos de decoração.



Cultura pop tem a ver com o perfil do nosso público.



A imagem acima tem um visual *clean* e o livro está disposto em um contexto interessante. Vendemos um estilo de vida com a foto, além de ter o produto vinculado.

A seguir, vemos um computador sobre uma mesa com detalhes.



Como ela tira um pouco nosso foco, não é tão interessante.

A outra foto com computador já era artificial, mas nesta imagem essa impressão é excessiva. Vamos evitar trabalhar com fotos assim.

A próxima imagem será com o detalhe das camisas expostas no cabide.



Esta imagem, já havíamos analisado anteriormente, e transmite a sensação de estarmos exatamente no instante da escolha, além de ser uma foto carregada de humanidade.

Seguiremos para a foto da vitrine da loja de objetos retrô.



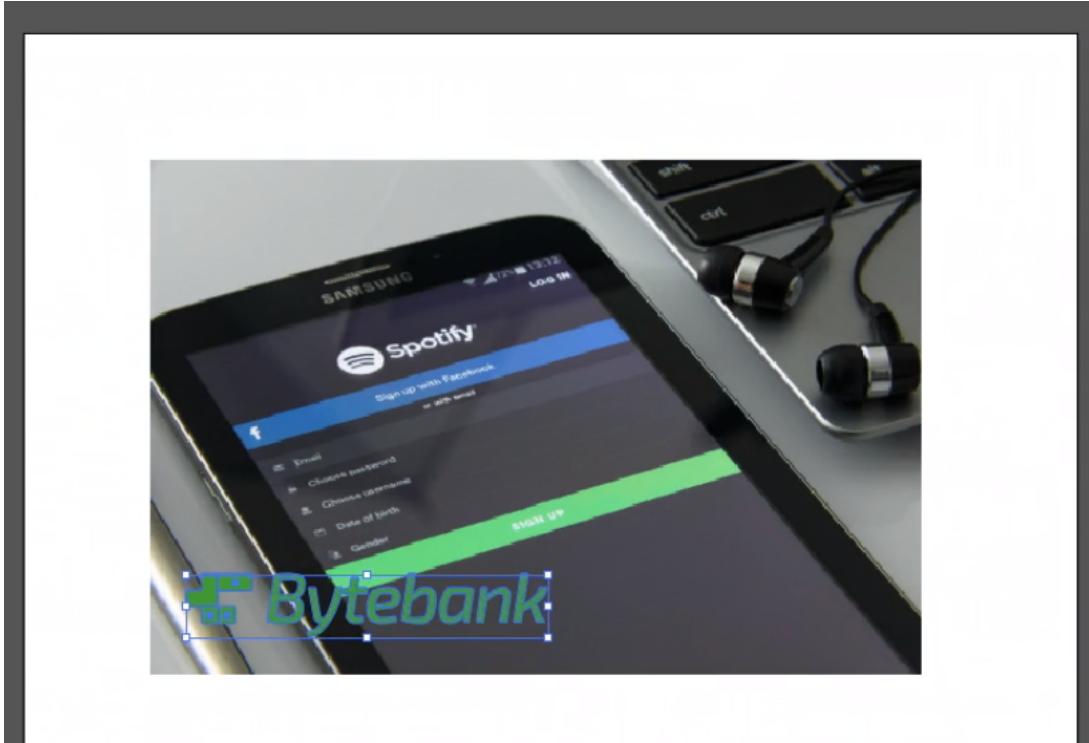
Esta imagem mostra indiretamente a ideia de loja e compras online.

Apresentamos alguns opções, agora, selecionaremos uma telas para ser trabalhada. Ela será conjugada com a marca Bytebank.

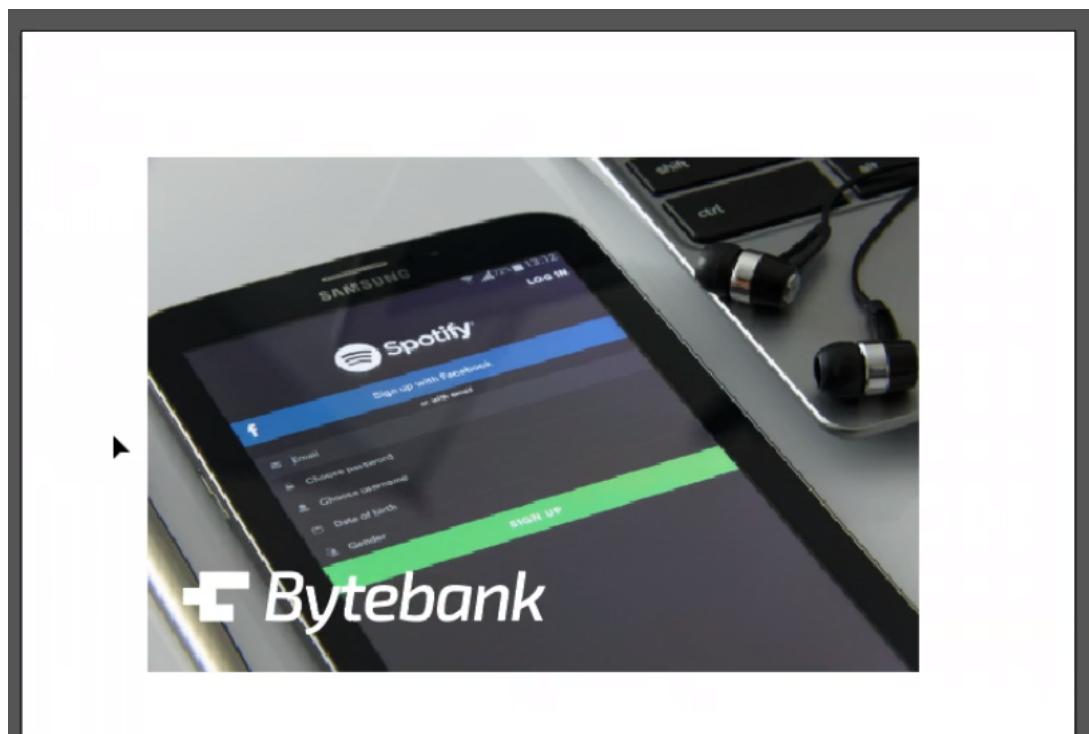
Em seguida, traremos a imagem para o sistema visual e por isso, precisamos entender como isso será feito.

De volta ao Illustrator, criaremos uma prancheta e empurraremos a imagem para dentro. Será desconsiderado, por enquanto, se a imagem será aplicada em uma rede social ou outra finalidade.

Começaremos levando uma cópia do logo do Bytebank para dentro da tela. Veremos que ele não funcionará muito bem com os elementos da imagem.

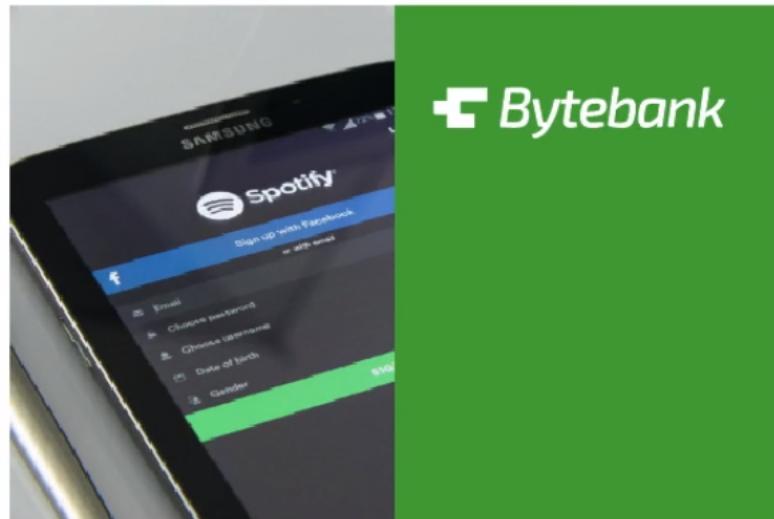


Podemos testá-lo na cor branca.



Apesar de ter funcionado melhor, vemos que a disposição dos elementos ainda está um pouco confusa.

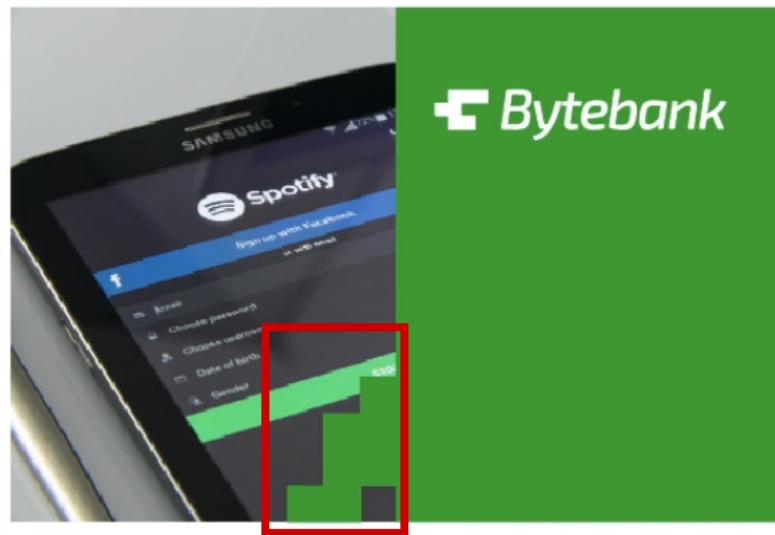
Vamos manter o logo branco, em seguida, criaremos um box com o fundo verde sobre a imagem, sem perder o foco na tela do Spotify aberto na tela do celular. Desta forma, trabalhamos com dois produtos que são objetos de consumo.



Vemos que essa composição funciona, após termos protegido o logo com o fundo. Por enquanto, isso é apenas um experimentação.

Será que conseguimos interferir mais na imagem, por exemplo, adicionando algum elemento? Uma possibilidade é derivarmos um elemento do símbolo, um recurso que ainda não foi trabalhado de forma separada.

No caso, testaremos usar o símbolo na cor verde e aplicá-lo com um tamanho mais amplo. Temos a opção de utilizar o símbolo em outra posição, trabalhando-o como um grafismo - lembrando do conceito dos oito bytes.



Esse intervenção da imagem, utilizando o símbolo como um grafismo fez com que ela se comunicasse melhor com nosso sistema visual.

Nós podemos experimentar usar outras cores, mas essa continuidade com o fundo do logo funciona melhor. Apenas exploraremos o posicionamento dos oito quadrados, desde que eles sejam sempre apoiados na mesma lateral, colados à imagem, e a grade seja respeitada.

Usaremos este tipo de intervenção como um elemento gráfico possível. O que mais podemos fazer com essa ideia de explorar a disposição dos quadrados do símbolos?

Costumamos trabalhar nas marcas um padrão, (ou como é conhecido em inglês, um *pattern*). Trata-se de um fundo com grafismos que podem ser usado como pano de fundo. Pensaremos em uma aplicação com acabamos de fazer. A seguir, pensaremos em um padrão que podemos criar com base no grafismo do logo.