



Para saber mais: Padrões e dimensões

Padrões e dimensões

Todo trabalho criado dentro do universo do Design precisa seguir algumas regras: a principal delas é a entender as dimensões do documento.

Sempre que você for desenvolver um projeto, uma pergunta deve ser feita a si mesmo: “Qual vai ser a mídia final em que este projeto deverá ser apresentado?”. Entender este destino facilita muito o início do projeto.

O nosso projeto tem um objetivo primariamente digital, então podemos descartar os formatos de cor feitos para impressão. Podemos usar o formato RGB sem problemas, além disso, temos as seguintes mídias de entrega final:

- Fundo de tela para fãs da banda;
- Thumbnail para diversas mídias:
 - Youtube cover;
 - Youtube thumbnail;
 - Spotify thumbnail;
 - Dezzar Thumbnail.
- Capa para mídias de apresentação como Twitter, blog e afins.

Ou seja, o nosso material pode ser utilizado em mídias com diversos tamanhos finais.

Agora vamos criar um arquivo no qual as dimensões cubram as mídias de maior resolução e depois vamos reduzir essas dimensões, encaixando e ajustando a

composição para outras mídias.

Padrões web Affinity

Dentro do Affinity, ao selecionarmos um arquivo web no momento da criação do nosso projeto, temos vários formatos pré-definidos. Esses formatos não são exclusivos do Affinity... São siglas usadas em todos os softwares que criam padrões baseados em telas.

SVGA: Super Vídeo Graphic Array: é um formato que cobre padrões e dimensões de vídeo de um grupo de placas de vídeo. É uma resolução mais vista em computadores antigos pois cobre um padrão de 800 x 600 pixels.

XGA: Extended Graphic Array: É um formato que cobre dimensões de vídeo de 1024 x 768 pixels.

Acho que deu para perceber que cada um desses formatos fazem referência à uma tecnologia usada nas placas de vídeo e monitores de cada período da evolução tecnológica.

Se você tem mais interesse em conhecer estas resoluções, pode acessar [este artigo \(https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_display_resolution\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphics_display_resolution) da Wikipedia.

No nosso caso vamos usar o formato **WQHD**, pois ele cobre todas as dimensões que precisamos para o projeto, sendo esta a maior possível e conforme for vamos reduzindo para as demais necessidades.

