

E-BOOK

DESIGN

PARA ESTILIZAR SUAS REDES!



CRIE

Materiais gráficos, para divulgar seu
empreendimento na rede.

Design gráfico

Identidade visual para empresas

Sumário

- 1. Introdução**
- 2. Vamos conhecer o Illustrator**
- 3. Vamos aprender a fazer logomarcas**
- 4. Vamos aprender a criar marca d'água**
- 5. Vamos criar nossa submarca**
- 6. Criando um cartão de visita**
- 7. Criando banner interativo dinâmico**
- 8. Conheça o canva para criar um conteúdo dinâmico**
- 9. Vamos projetar um vídeo marca no canva**

1. Introdução

O objetivo deste ebook é ajudar os empreendedores a criar seu próprio material gráfico, como logomarca, marca d'água e até mesmo banner para divulgar seus produtos ou serviços. Hoje as mídias digitais possibilitam um alcance maior do público que precisamos para nosso negócio. E por esse motivo sabemos que as pessoas são extremamente visuais, então criar um conteúdo de qualidade nas mídias digitais faz toda a diferença.

2. Vamos conhecer o Illustrator

O Illustrator é um software do adobe para desenvolver design gráfico

O que é o Illustrator CC e a quem se destina?

O Adobe Illustrator CC é o software de gráficos vetoriais padrão do setor, usado em todo o mundo por designers de todos os tipos que querem criar gráficos digitais, ilustrações e tipografia para todos os tipos de mídia: impressão, web, interativa, vídeo e móvel.

“Texto acima extraído do site www.adobe.com.br”

Abrindo o Adobe Illustrator CC

Nesta aula vamos apresentar uma visão geral da área de trabalho do Adobe Illustrator CC, barra de ferramentas e os painéis.

Ao instalar o Adobe Illustrator CC em seu computador, abaixo temos a forma padrão de abertura, embora você possa configurar conforme sua preferência.

Nas opções:

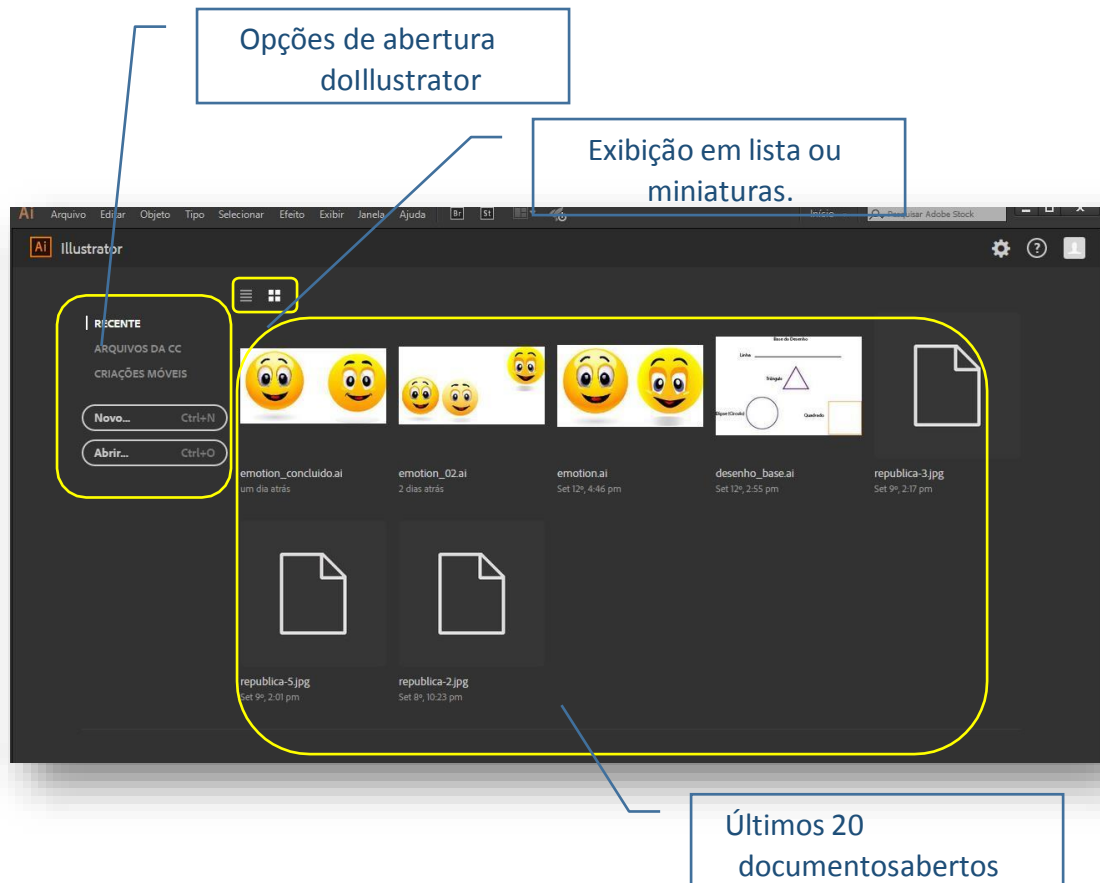
Recente = temos os últimos 20 documentos abertos.

Arquivos do CC = Arquivos da Creative Cloud.

Criações Móveis = Sincronização com dispositivos móveis.

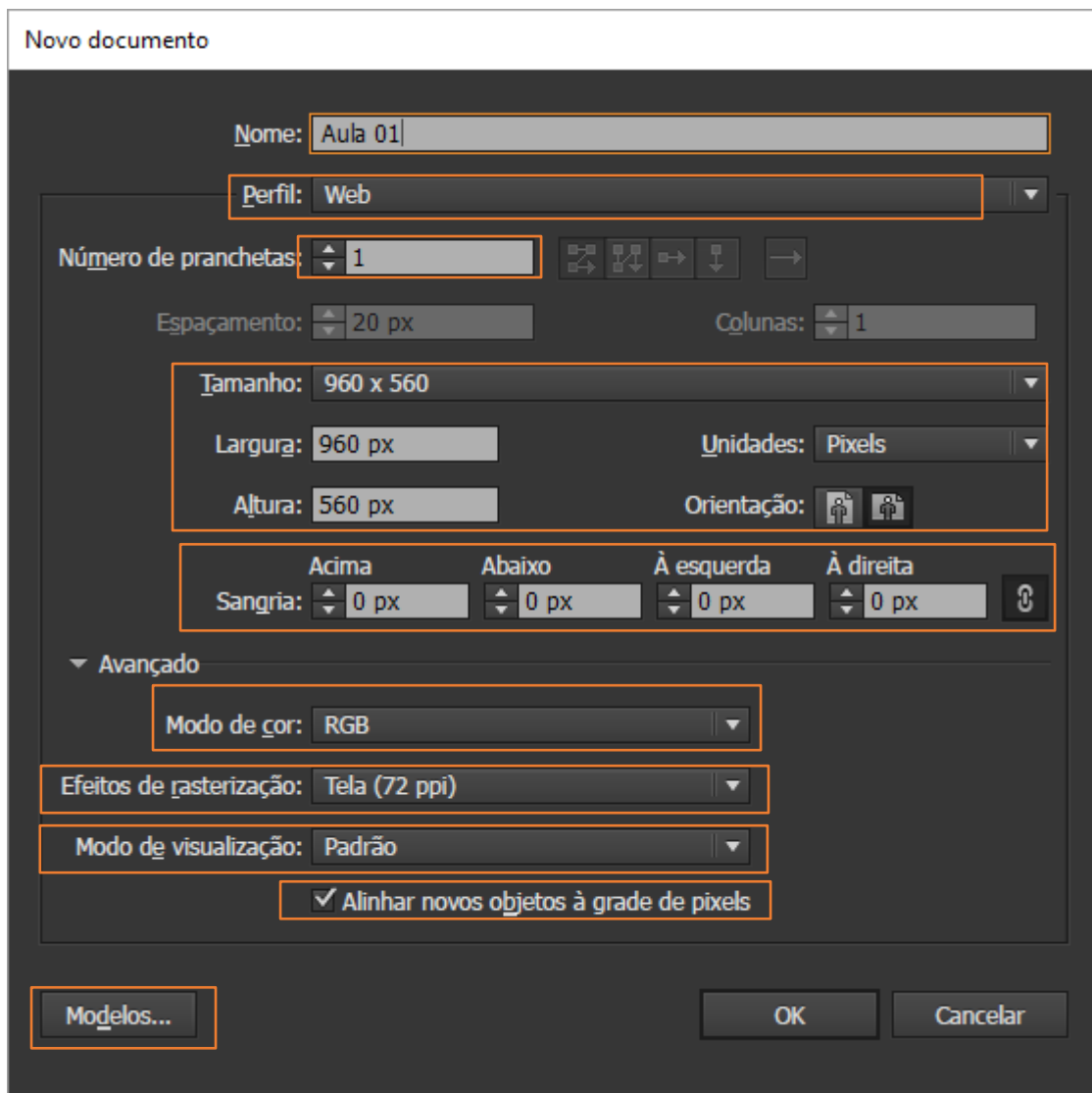
Novo - Ctrl + N = Abertura de um novo documento.

Abrir – Ctrl + O = Abrir um documento existente.



Próximo passo, selecionando a opção “Novo”, o Illustrator abre uma caixa de diálogo, para que você possa configurar um novo documento. Observe abaixo os parâmetros que vamos utilizar para esta aula.

Abrindo um Novo Documento.



Nome: Aula 01 (nome do projeto)

Perfil: Web (perfil utilizado em projetos para Web, temos vários perfis, todos pré-definidos pelo Illustrator, porem podemos alterá-los conforme nossa preferência).

Número de pranchetas: 1 (pranchetas são as páginas que o Illustrator abre no espaço de trabalho para você criar sua ilustração, teremos uma aula falando sobre pranchetas mais adiante).

Tamanho: 960 x 560 (definido pelo Illustrator).

Sangria: (Esta opção será utilizada mais adiante, em projetos de impressão, portanto mantemos com 0-zero em todas as caixas).

Modo de cor: RGB (Red, Green e Blue, padrão para projetos desenvolvidos para Web).

Efeitos de Rasterização: 72 ppi (padrão para projetos web).

Modo de visualização: Padrão (outras opções veremos mais adiante).

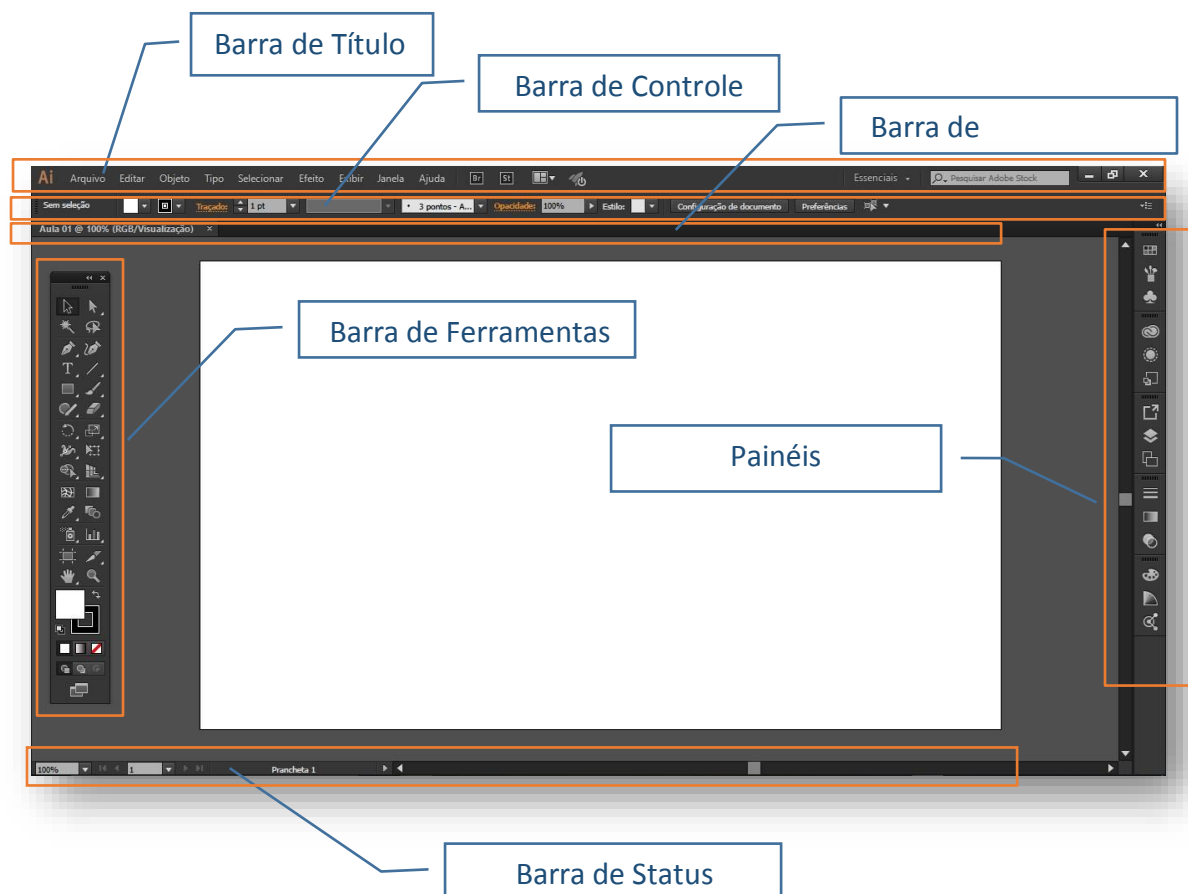
Alinhar novos objetos a grade de pixels: Habilitamos esta opção (os objetos ficaram alinhados).

Modelos: (são modelos pré-definidos pelo Illustrator)

Selecionamos OK.

Conhecendo a Barra de Ferramentas, Barra de Controle, Barra de Status e Painéis.

Vamos agora conhecer nosso espaço de trabalho, como visão geral temos as seguintes opções:



Barra de Título: (local onde encontramos os menus, alternador de espaço de trabalho, campo para pesquisa no Adobe Stock e os 3 botões de controle).

Barra de Controle: (temos todas as propriedades relacionadas a ferramenta que está selecionada no momento).

Barra de Documentos abertos: (podemos alternar os documentos no mesmo projeto).

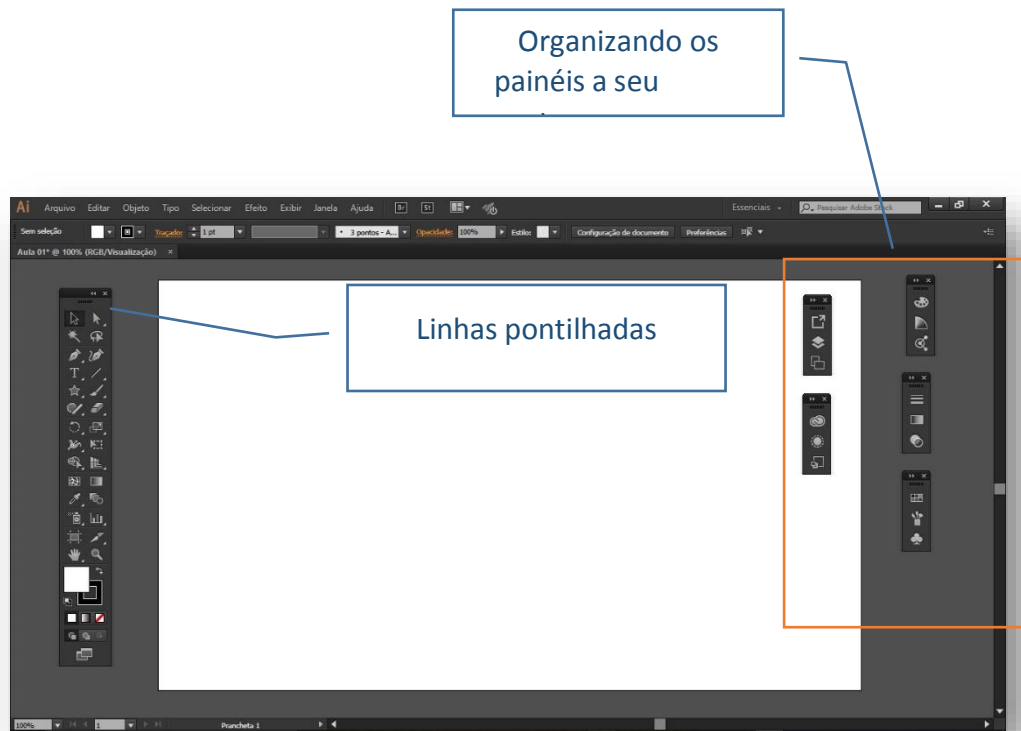
Barra de Ferramentas: (todas as ferramentas para criação de um projeto, efeitos de cores, objetos e controles de tela).

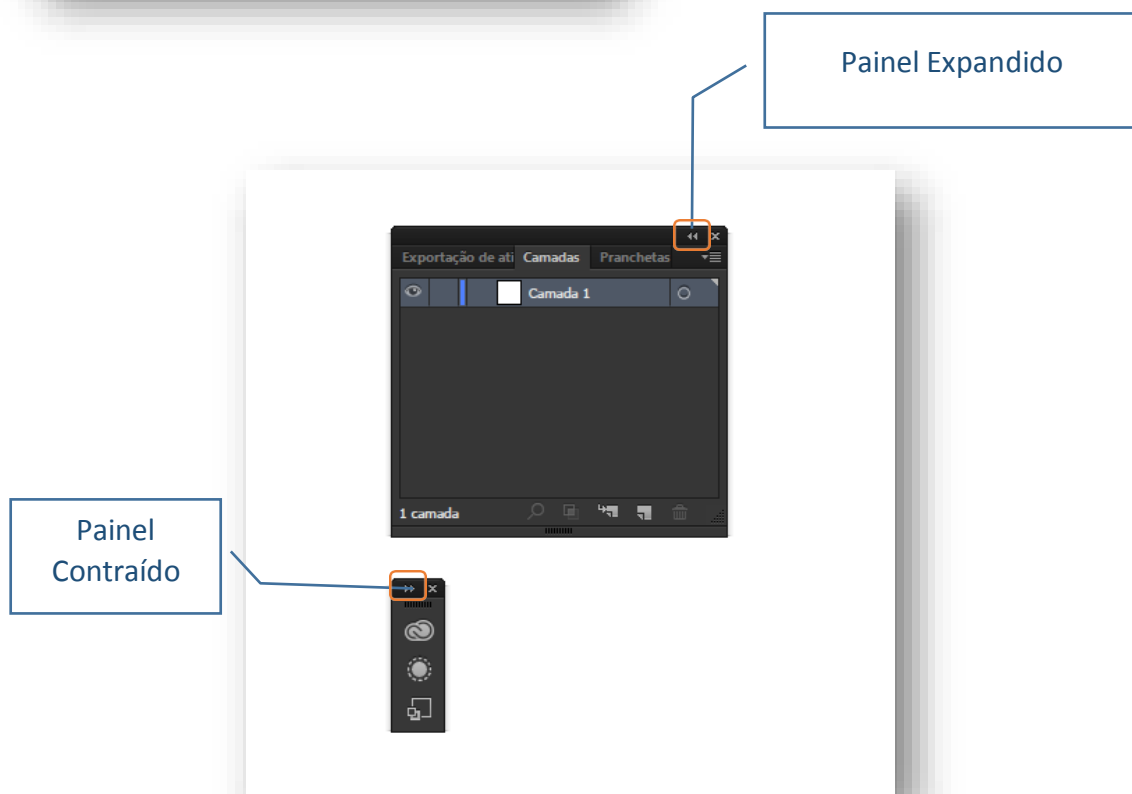
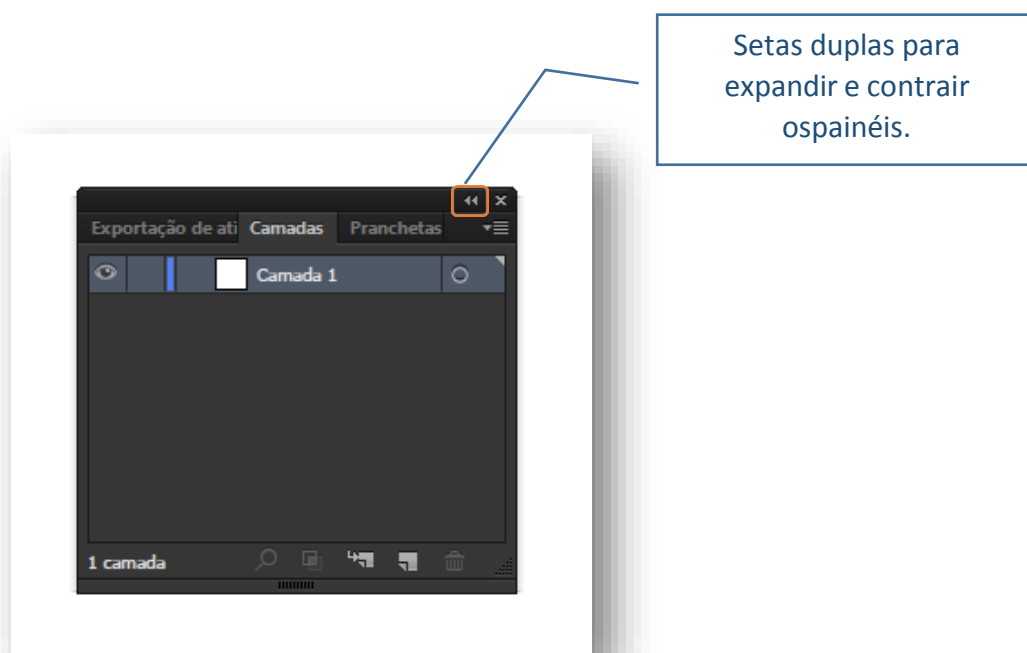
Barra de Status: (parte inferior da janela do Illustrator, barra informativa).

Painéis: (grupo de ferramentas separados por categoria, por exemplo: cor, gradiente, texto, filtros... e assim por diante).

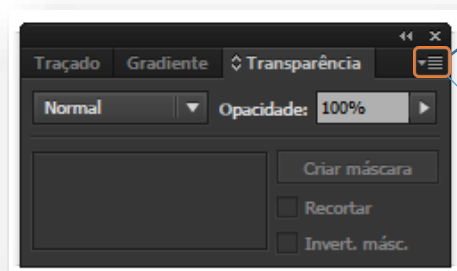
Configurando os Painéis.

Com os painéis exibidos na tela, podemos configurar ao nosso modo, para isso, selecionamos o painel clicando nas linhas pontilhadas e arrastamos para outra posição, e podemos também, expandir ou contraí-los. Conforme mostrado abaixo:

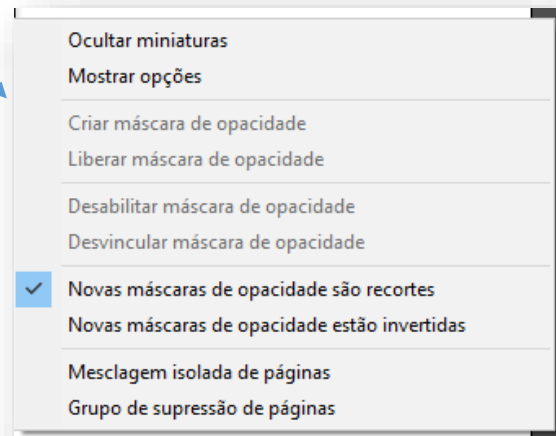




Para abrir uma lista de opções dentro de cada painel, selecionamos a caixa de opções ao lado direito do painel. Conforme mostrado abaixo:



Lista de
Opções do
Painel
Transparênci



2

Base do Desenho

Ferramentas Retângulo, Elipse e Estrela

Trabalhando com a Barra de Controle

Organizando os Objetos

Ferramenta Seleção Direta

Converter pontos âncora selecionados em canto

Converter pontos âncora selecionados em suave

Conhecendo o Painel Gradiente

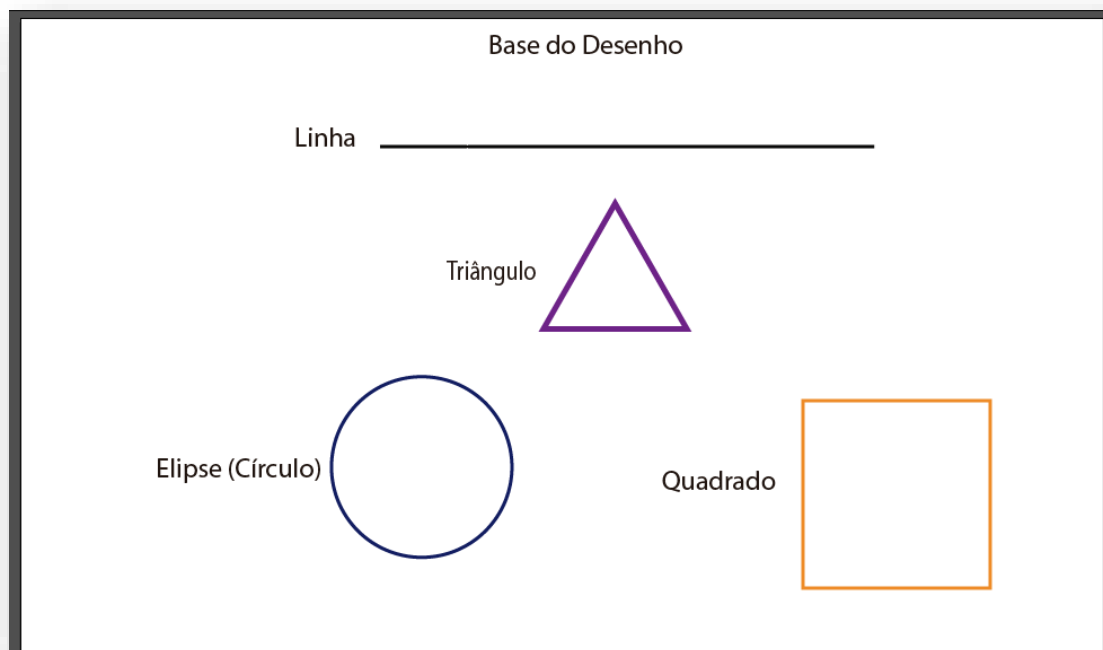
Base do Desenho.

Nesta aula, vamos falar sobre a base do desenho, onde tudo começou. Conhecemos alguns elementos em termos de desenhos, aqueles que aprendemos na escola ou quando criança fazendo aqueles rabiscos com lápis em folha de papel, ou pinturas naquelas folhas de desenhos.

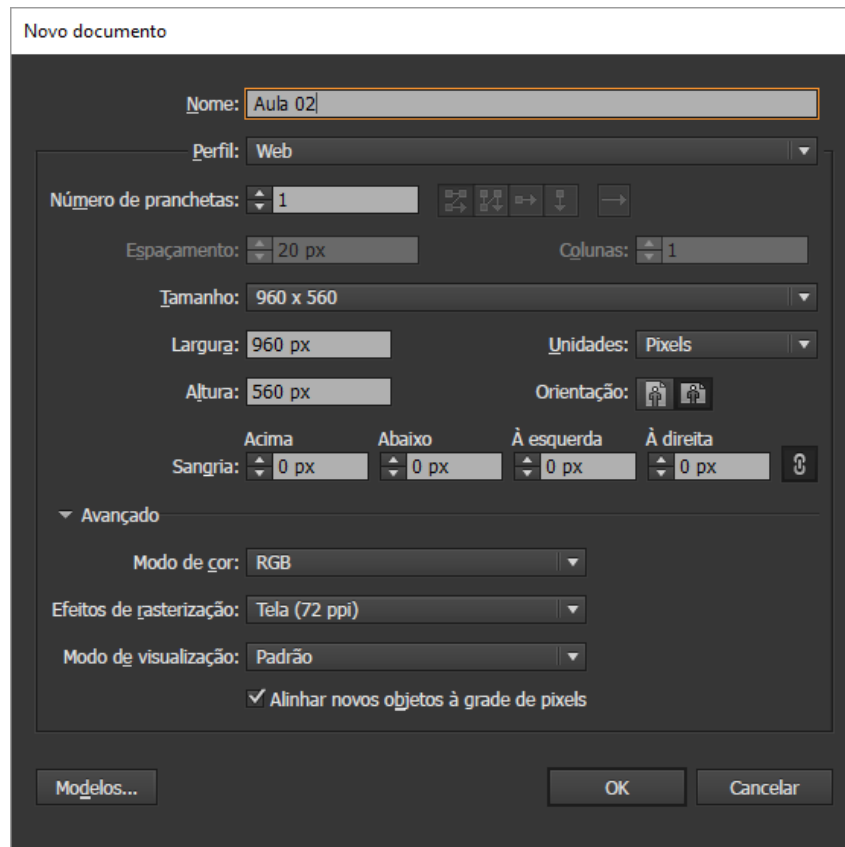
No Illustrator vamos chamar esses elementos de objetos. São eles:

- Linha
- Quadrado (retângulo)
- Círculo (elipse)
- Triângulo (estrela)

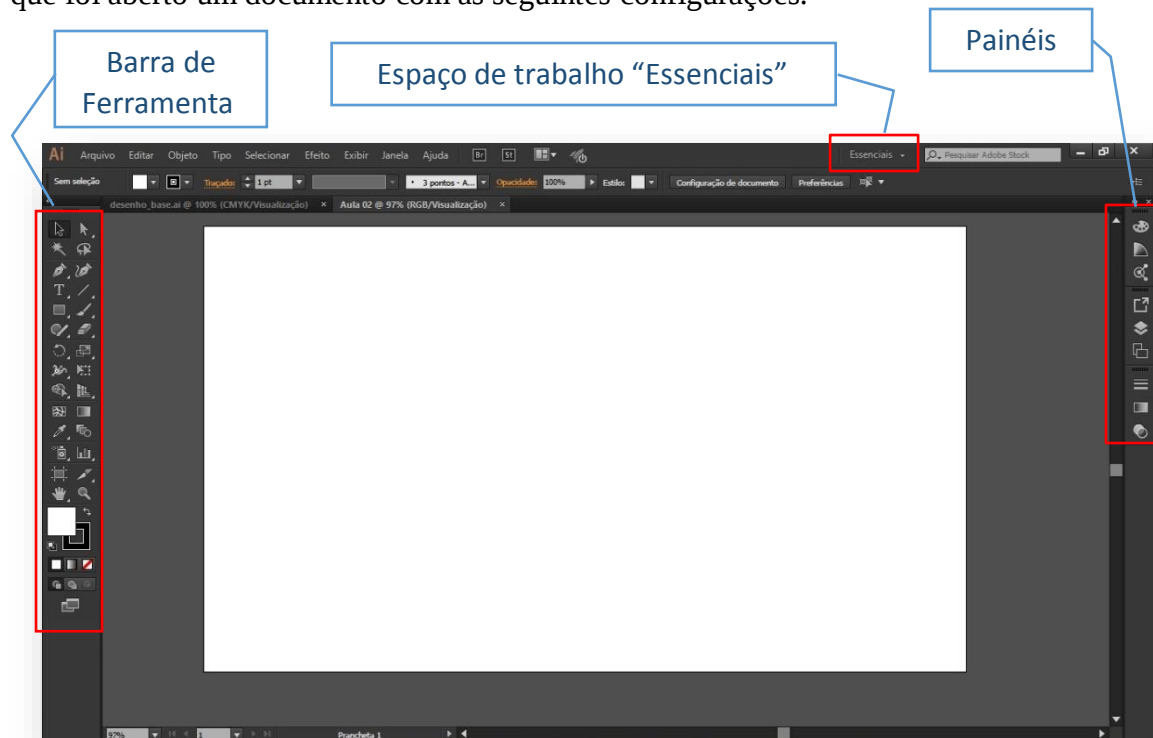
Com esses quatro objetos, podemos desenhar e projetar, carros, bicicletas, móveis, utensílios domésticos, casas, prédios, computadores, máquinas e muitas outras coisas.



Vamos praticar um pouco, abriremos um documento novo, na caixa de diálogo que se abre, configuramos conforme mostrado abaixo, em seguida selecionamos OK.



O Illustrator abre um novo documento com as configurações que escolhemos acima, observe que foi aberto um documento com as seguintes configurações.

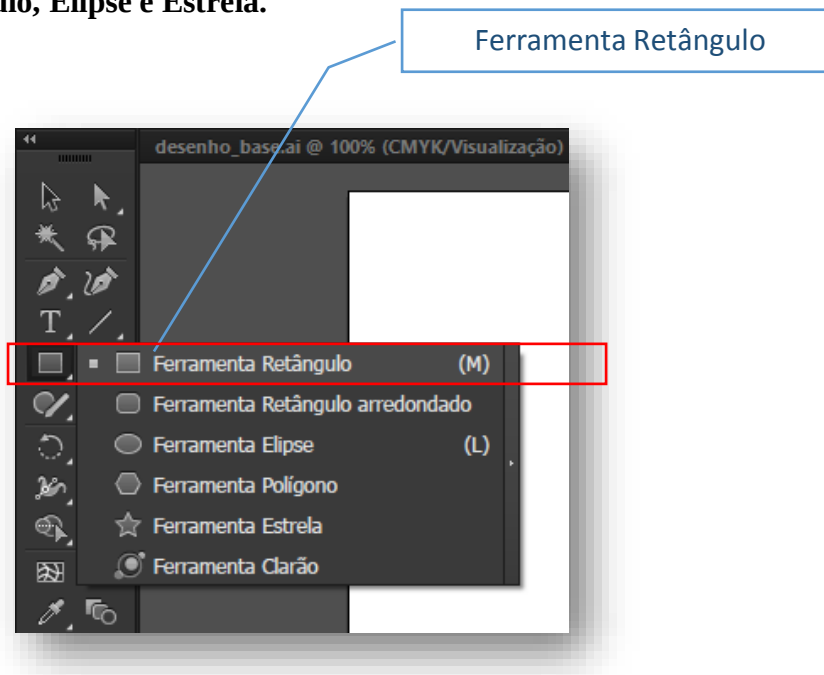


Então, vamos praticar as ferramentas de fato.

Devemos selecionar uma ferramenta, para isso, escolhemos a ferramenta na barra de ferramentas. Podemos selecionar a ferramenta que desejamos apenas clicando na mesma, ou manter o mouse pressionado sobre a mesma que um grupo de ferramentas será exibido.

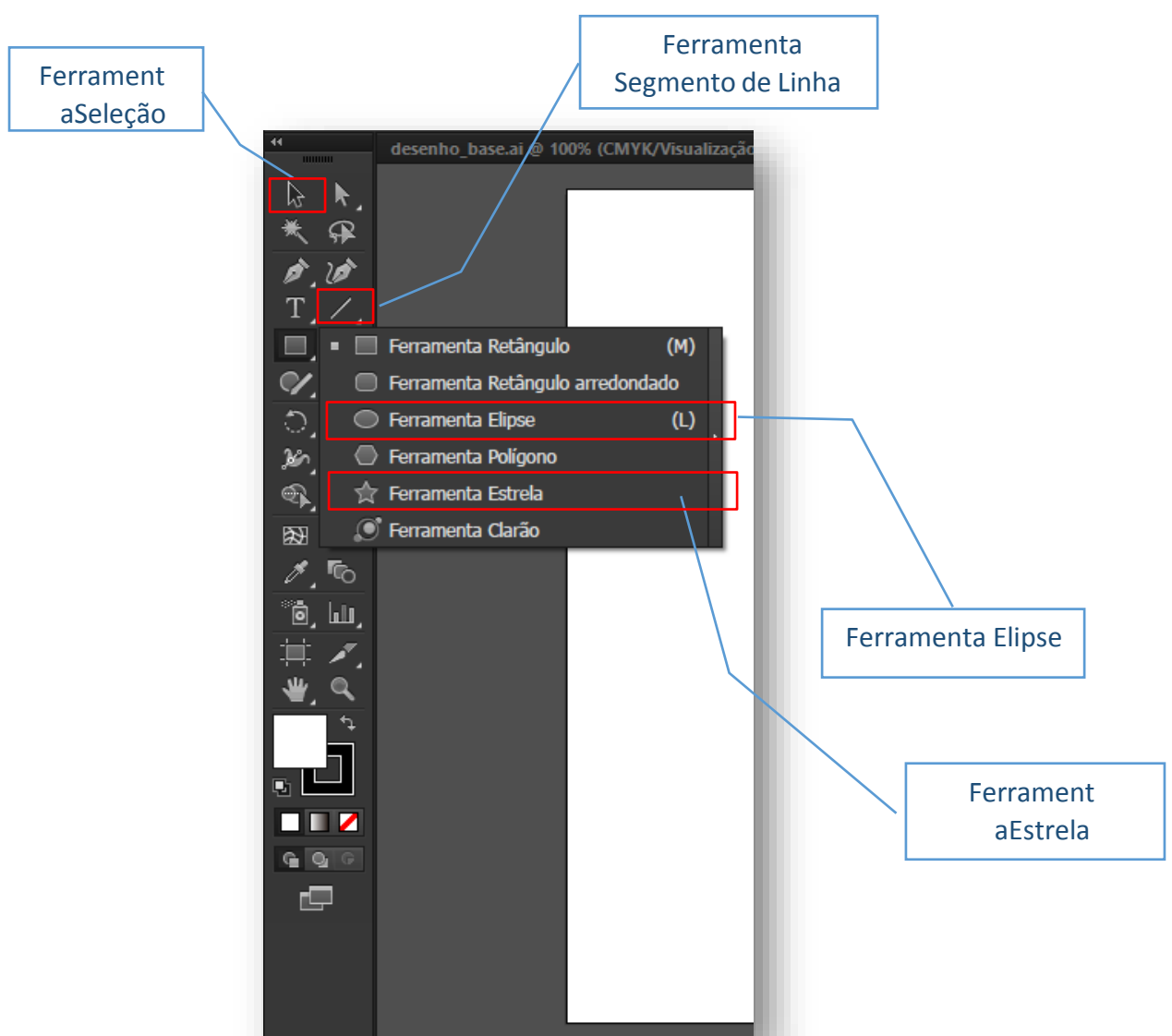
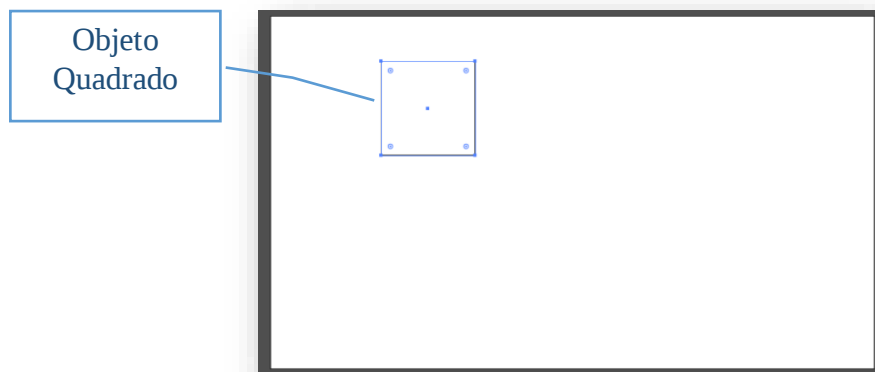
Selecionamos a “*Ferramenta Retângulo*”, com a ferramenta selecionada arraste o mouse até a prancheta, com a tecla < Shift > pressionada, obteremos um quadrado proporcional, ou seja, com os quatro lados iguais. Conforme mostrado abaixo:

Ferramentas Retângulo, Elipse e Estrela.

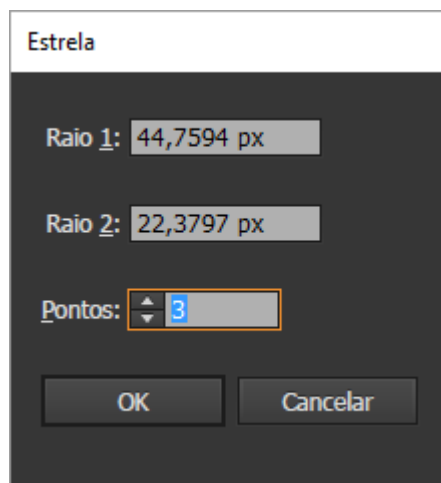


E assim com os demais objetos, desenharemos agora, um círculo, um quadrado, um triângulo e uma linha.

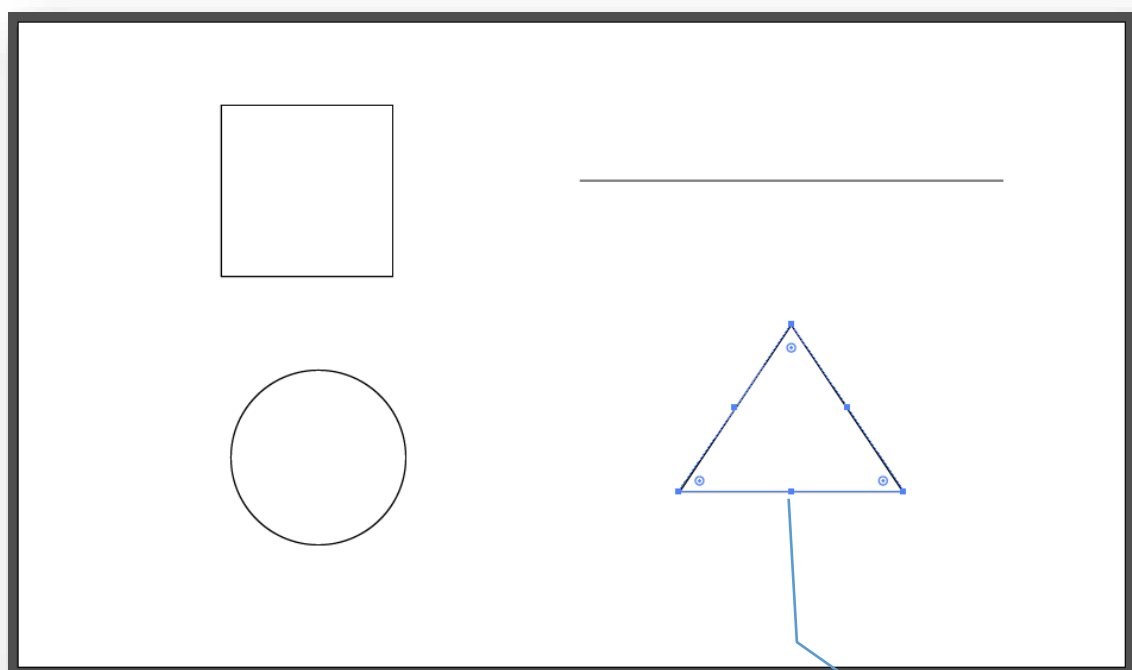
Com a “*Ferramenta Seleção*”, desmarcamos o quadrado, e escolhemos as demais ferramentas. Conforme indicado abaixo:



Com a “*Ferramenta estrela*” selecionada, clique na prancheta e uma caixa de diálogo será exibida, informe “*3 pontos*” para desenhar um triângulo. Conforme mostrado abaixo:



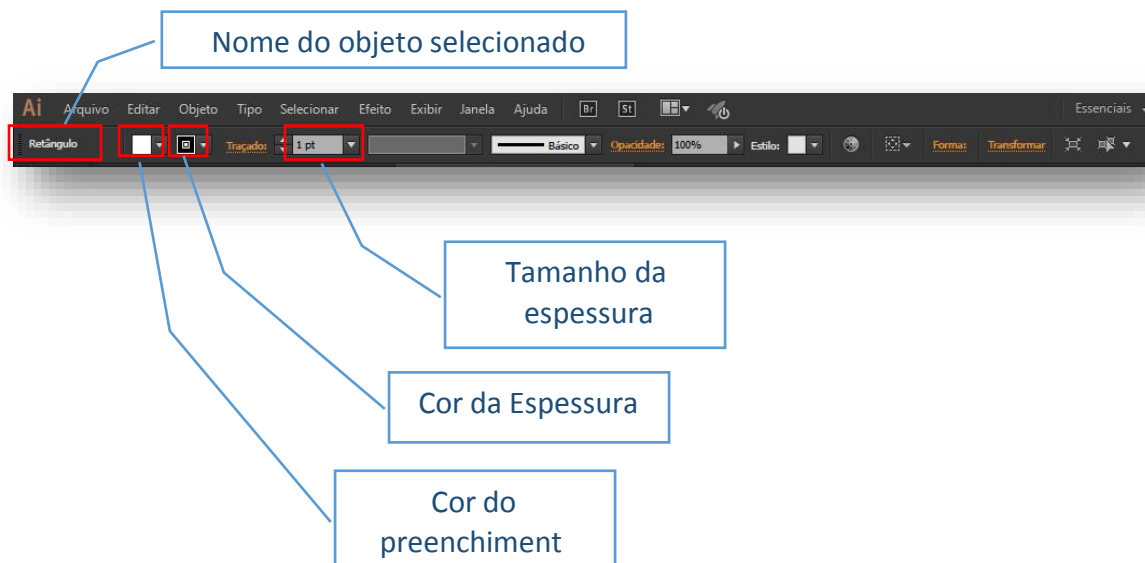
Com a “*Ferramenta Seleção*”, redimensionaremos o objeto.



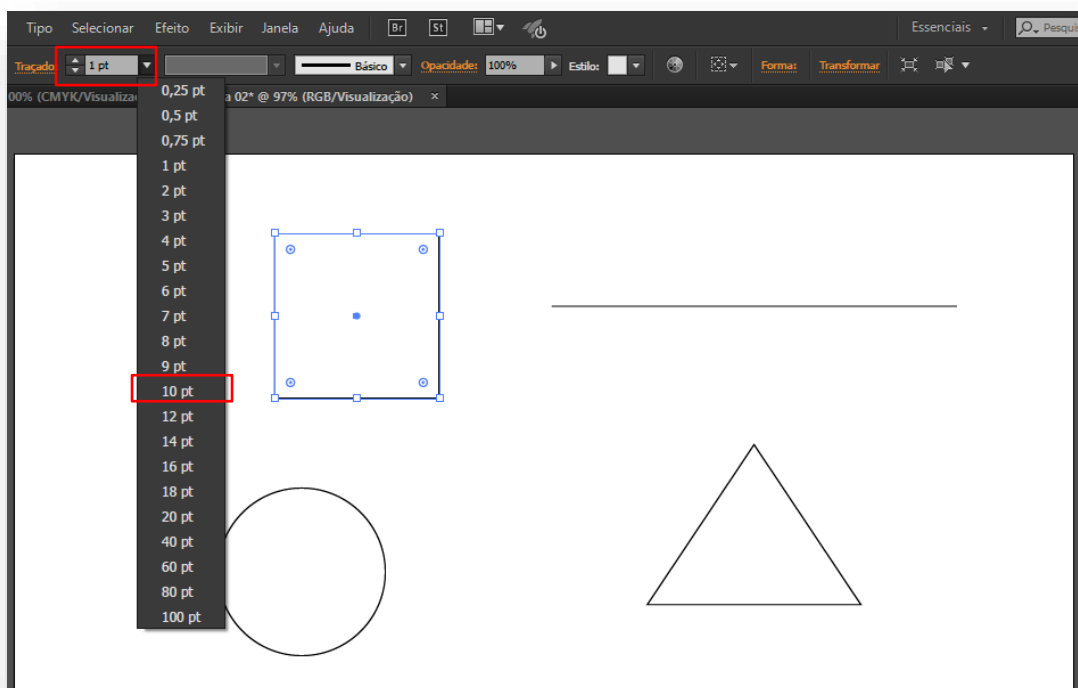
Ferramenta
Estrela com 3
pontos.
Selecionada

Trabalhando com a Barra de Controle.

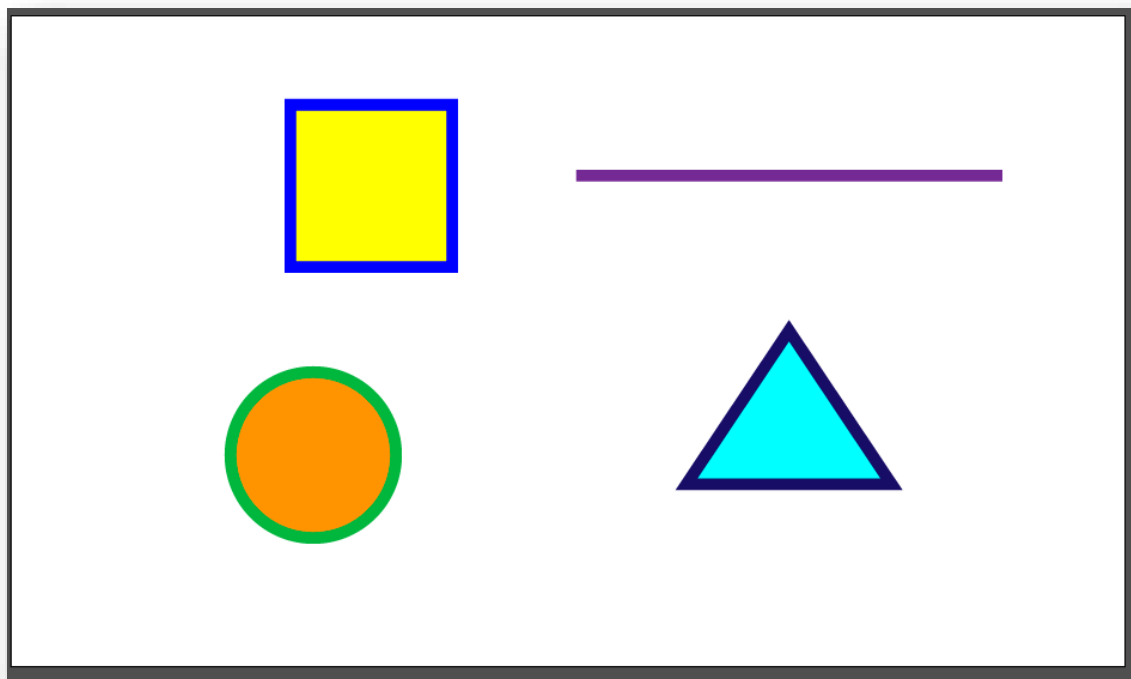
Com os objetos desenhados, podemos alterar o tamanho da espessura, cor, e preenchimento da seguinte forma. Seleccionamos o objeto, observe que a “*Barra de Controle*” exibe todas as propriedades relacionadas ao objeto. Conforme mostrado abaixo:



Próximo passo, vamos alterar a espessura e preenchimento dos objetos. Para isso, seleccionamos o objeto (quadrado), na espessura escolhemos “10 pt, na cor azul, e no preenchimento escolhemos a cor amarelo. Conforme mostrado abaixo:



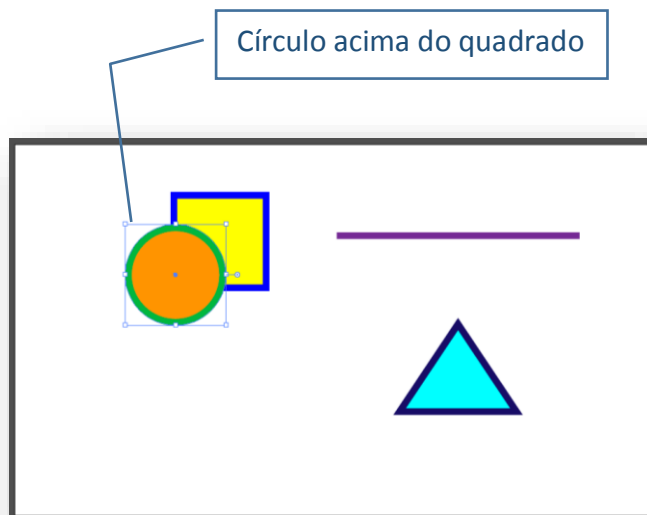
Aplique esses efeitos em todos os demais objetos. Tamanho da espessura e cores. Exemplos abaixo:



Organizando os Objetos.

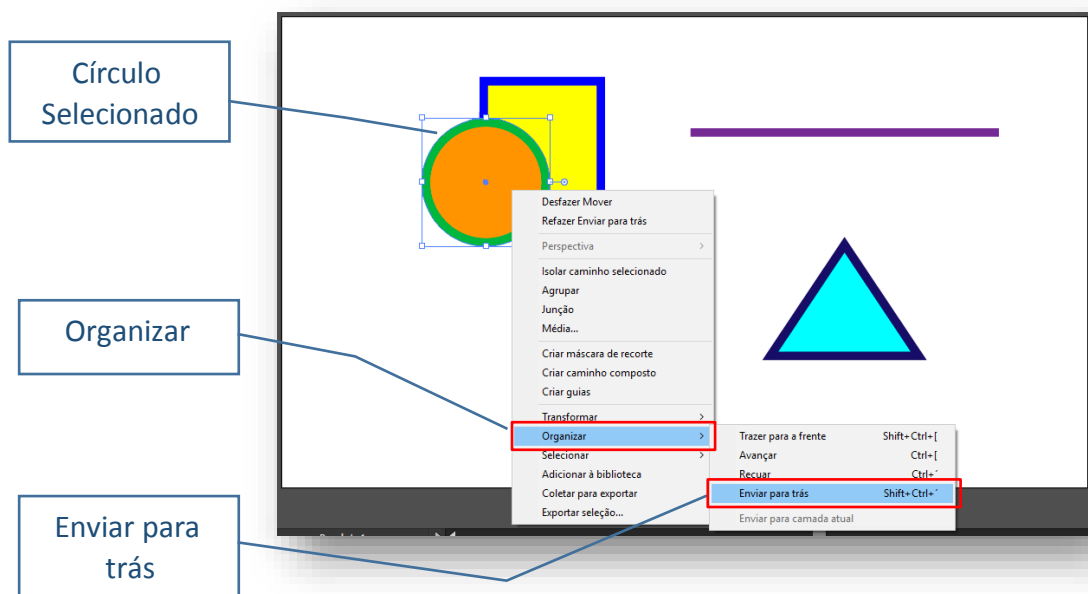
Próximo passo, como posso trabalhar com esses objetos?

Selecione um dos objetos (o círculo por exemplo) e arraste-o para cima do quadrado, observe que o círculo ficou sobreposto ao quadrado, isso acontece devido ao quadrado ter sido desenhado primeiro, e assim com os demais objetos, O Illustrator segue uma ordem, porém podemos organizar os objetos conforme nossa preferência. Vejamos a seguir:

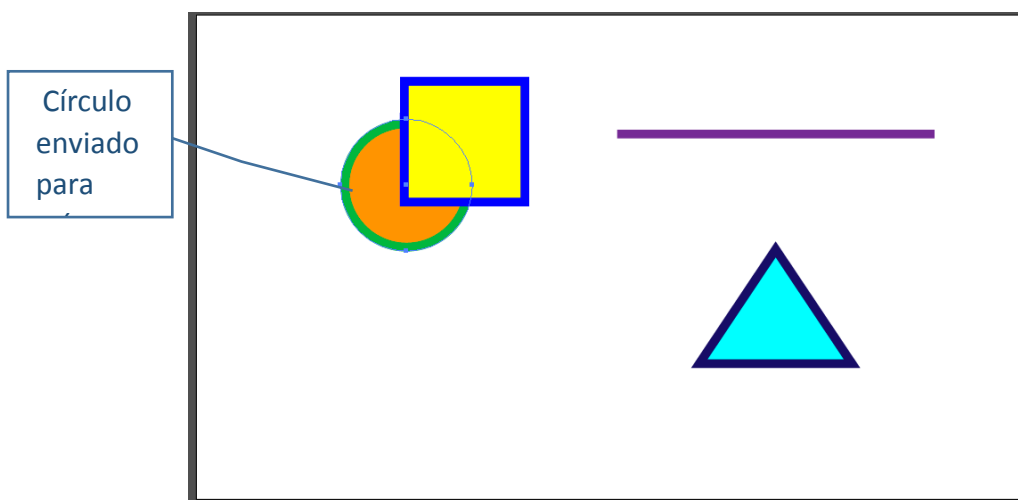


Para organizar à nossa maneira, siga o seguinte procedimento:

Vamos enviar o círculo para trás do quadrado, para isso, selecione o círculo, clique com o botão direito do mouse sobre o círculo, na lista que se abre, escolha “Organizar / Enviar para trás”. Observe o resultado abaixo:



Observe que o círculo foi enviado para trás, este procedimento pode ser feito com qualquer objeto.

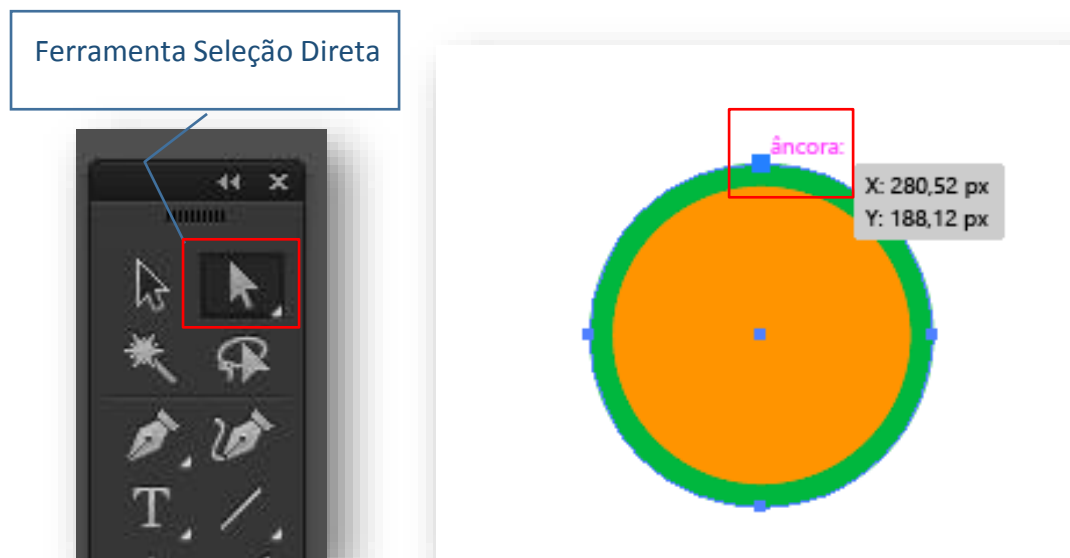


Qualquer ilustração criada pelo Illustrator, será feita com objetos, esse trabalho que acabamos de fazer acima, chamamos de empilhamento de objetos. Portanto temos que dominar muito bem esse conceito de trabalhar com objetos.

O que mais posso aplicar a esses objetos?

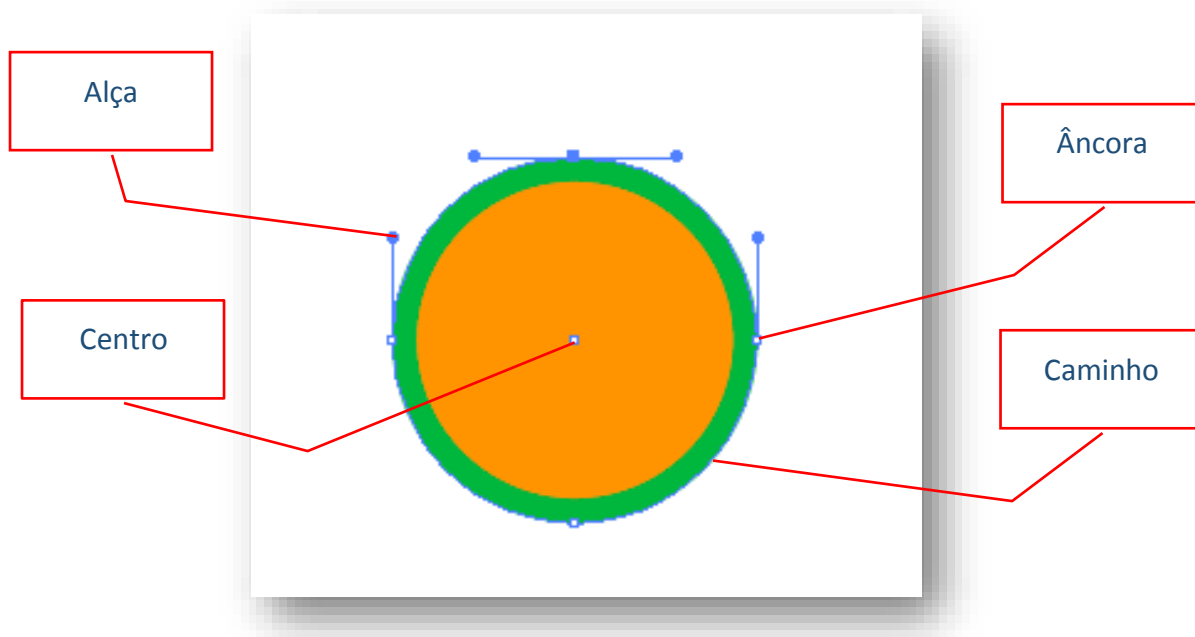
Ferramenta Seleção Direta.

Com a “*Ferramenta Seleção Direta*” selecionada, escolhemos um dos objetos, o círculo por exemplo, assim que selecionamos o objeto, observe que foram exibidos uns nós ao redor do objeto, é com esses nós que vamos aplicar os efeitos, a esses nós vamos chamar de “*âncora*”.



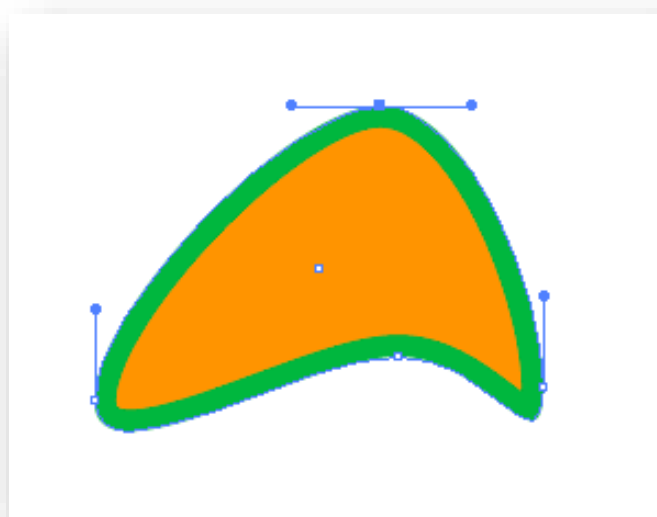
Quando selecionamos uma das “*âncoras*”, observe que as demais “*âncoras*” ficam na posição de selecionada, e as alças referente a cada âncora serão exibidas.

As “*Alças*”, utilizaremos para formar nosso desenho. Conforme mostrado a seguir:



Próximo passo, ao selecionarmos em uma das “*Alças*” ou “*Âncoras*”, com o mouse pressionado, podemos arrastar e criar nosso desenho ou ilustração. Conforme mostrado abaixo:

Para desfazer uma ação, pressionamos as teclas < Ctrl + Z >.



Converter pontos âncora selecionados em canto.

Um efeito bem interessante que o Illustrator permite é converter os pontos “âncoras” em pontos arredondados e/ou suave. Para isso siga o seguinte procedimento.

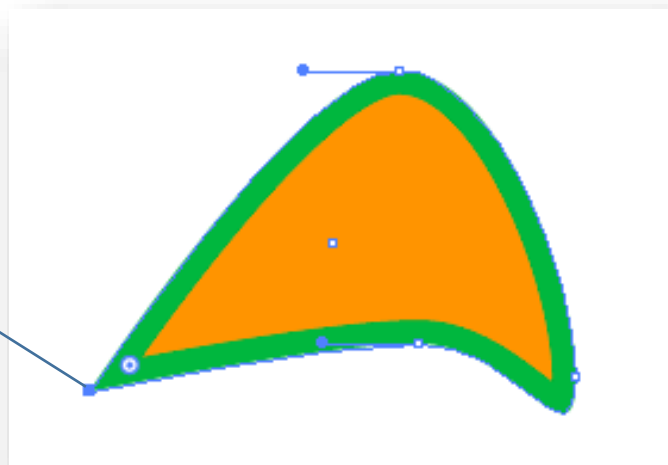
Selecionamos uma das âncoras, e na “Barra de Controle”, escolhemos a opção, “Converter



Converter pontos âncora selecionados em canto

pontos âncora selecionados em canto”. Conforme mostrado abaixo:

Pontos
convertidos
em canto

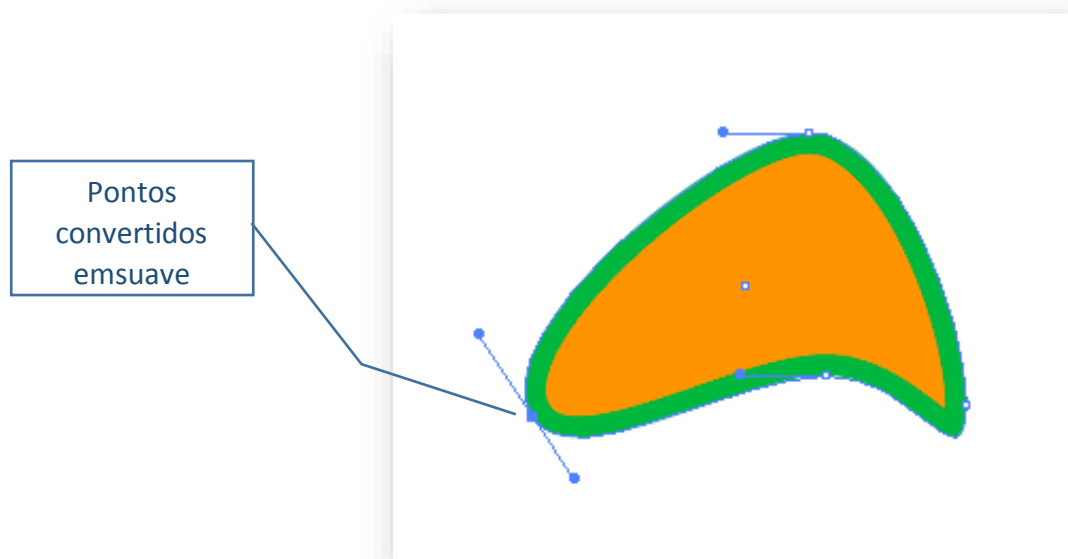


Converter pontos âncora selecionados em suave.

Para converter em pontos suave, utilizaremos do mesmo procedimento anterior. Selecionamos uma das âncoras, e na “Barra de Controle”, escolhemos a opção, “Converter pontos âncora selecionados em suave”. Conforme mostrado abaixo:



Converter pontos âncora selecionados em suave

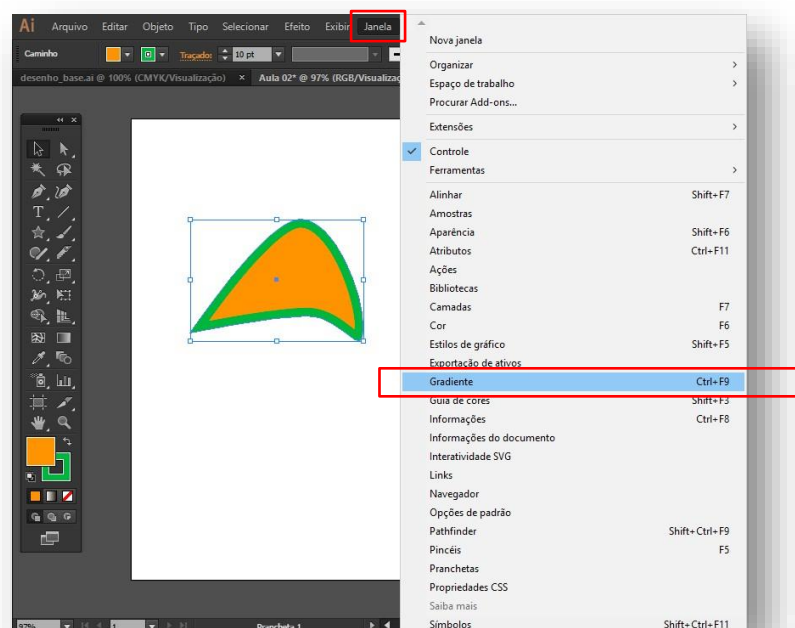


Conhecendo o Painel Gradiente.

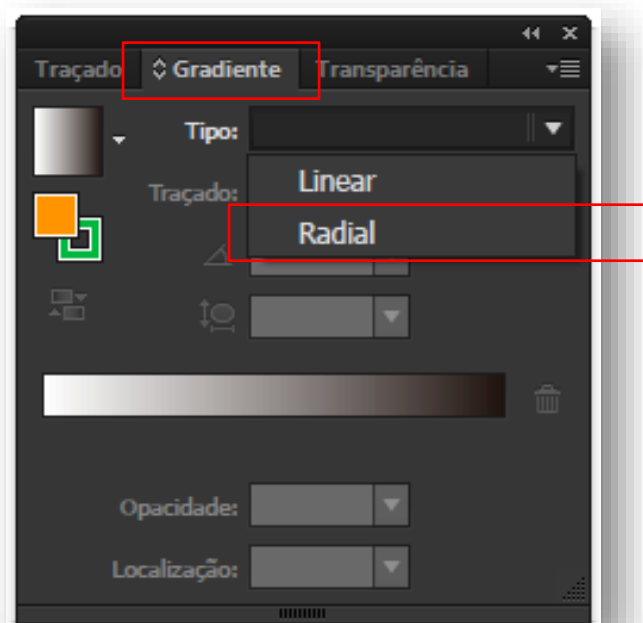
Uma vez que já dominamos as espessuras, preenchimentos e efeitos, vamos agora praticar alguns efeitos de cores.

Selecione um dos objetos, abra o painel “*Gradiente*”.

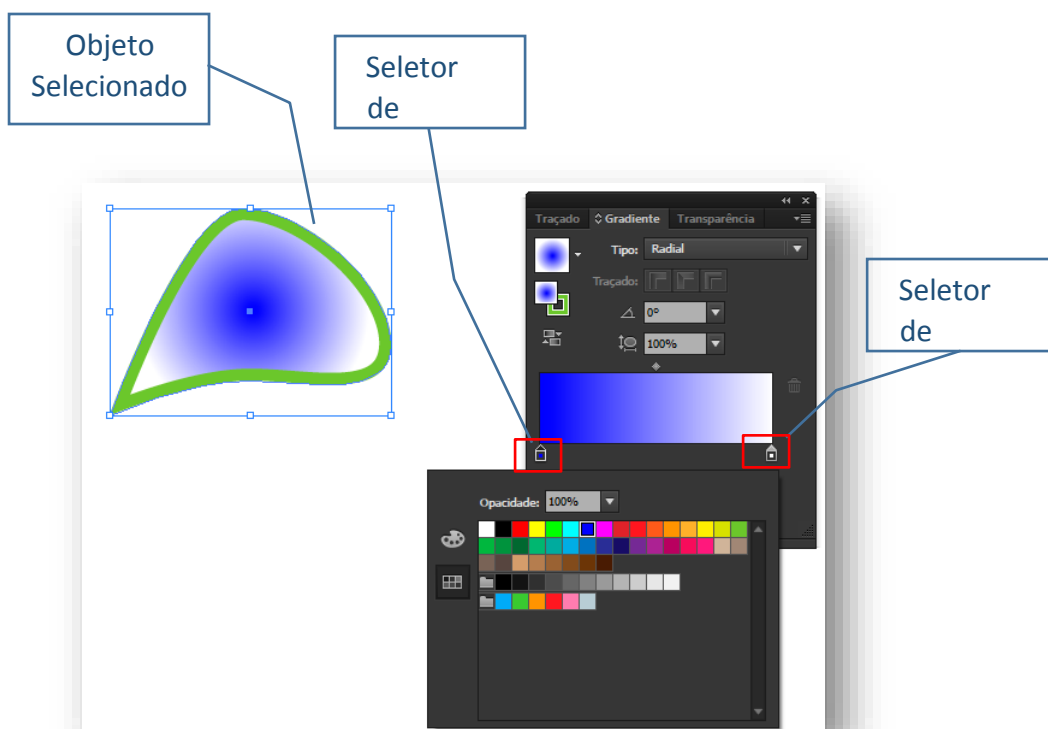
Para abrir o painel “*Gradiente*” caso ele não esteja exibido ao lado direito da prancheta, podemos abri-lo selecionando “*Menu Janela*” opção “*Gradiente*”. Conforme mostrado abaixo:



Com o painel “*Gradiente*” aberto na prancheta, temos dois tipos de gradiente, “*Linear*” e “*Radial*”, para este exemplo vamos escolher o tipo “*Radial*”. Conforme indicado abaixo:



Clicando duas vezes no “*Seletor de Gradiente*”, um painel de cores se abre, onde vamos escolher a cor azul no primeiro seletor, e branco no segundo seletor. Conforme mostrado abaixo:



3

Inserindo um Arquivo em sua Prancheta

Agrupando objetos

Transformar e Refletir Objetos

Conforme o prometido na aula anterior, nesta aula vamos fazer nossa primeira ilustração, desenhando um “Emotion”, uma figura muito interessante e bastante conhecida.

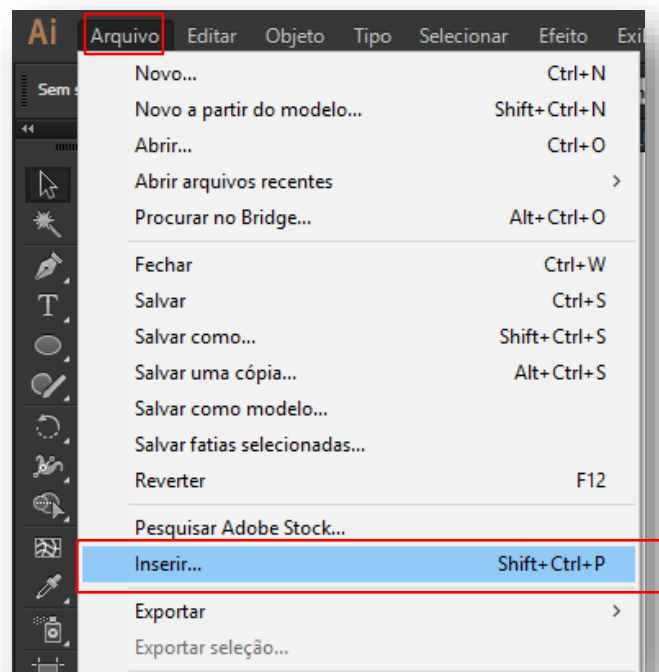
Abriremos o Illustrator, configuramos a prancheta com perfil “*Web*”, pois se trata de um projeto para web.

Ao abrir o Illustrator, no alternador de espaço de trabalho escolhemos a opção “*Essenciais*”.

Inserindo um Arquivo em sua Prancheta.

Escolha uma figura “Emotion” na web, salve-a e insira na sua prancheta para utilizar como modelo.

No menu “*Arquivo*” escolha a opção “*Inserir...*”. Conforme indicado abaixo:

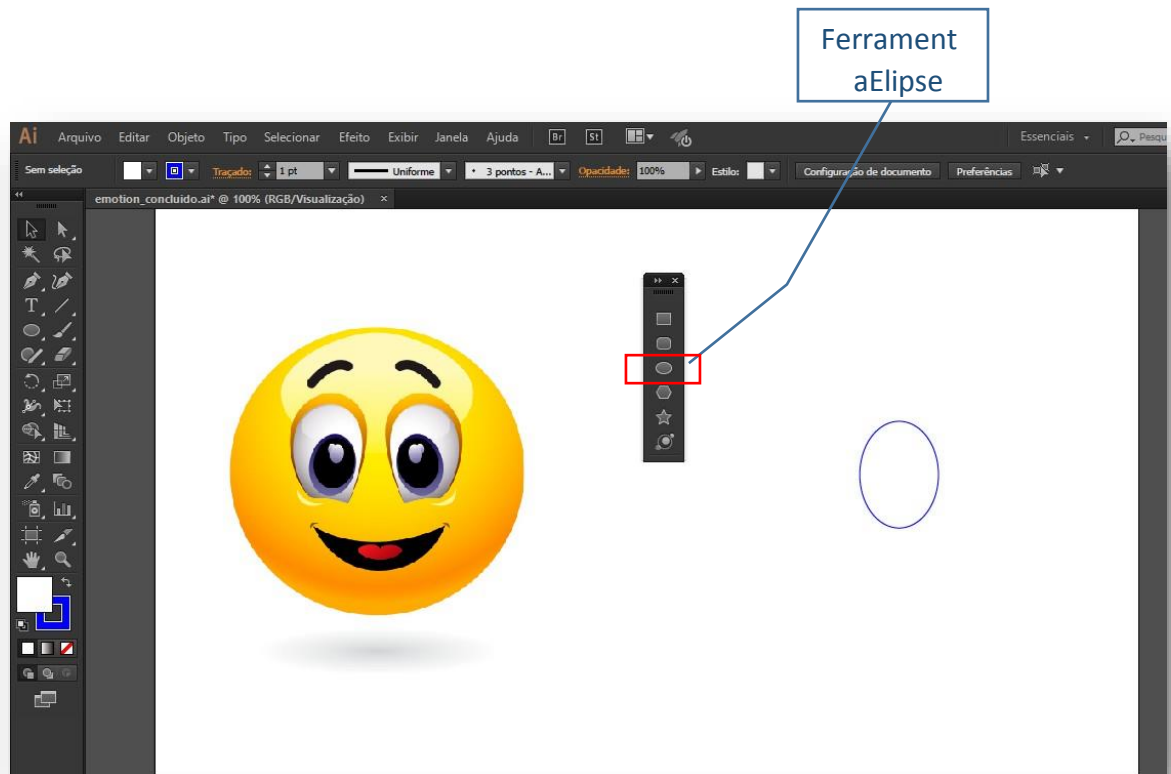


Com esta imagem ao lado utilizaremos apenas como modelo, vamos então iniciar a ilustração.

Para este exercício, utilizaremos apenas a “*Ferramenta Elipse*”.

Iniciaremos desenhando o olho do Emotion, faremos então uma Elipse, podemos observar sempre no modelo ao lado. Siga os passos a seguir:

Selecionamos a “*Ferramenta Elipse*”, e desenhamos uma Elipse proporcional ao modelo.



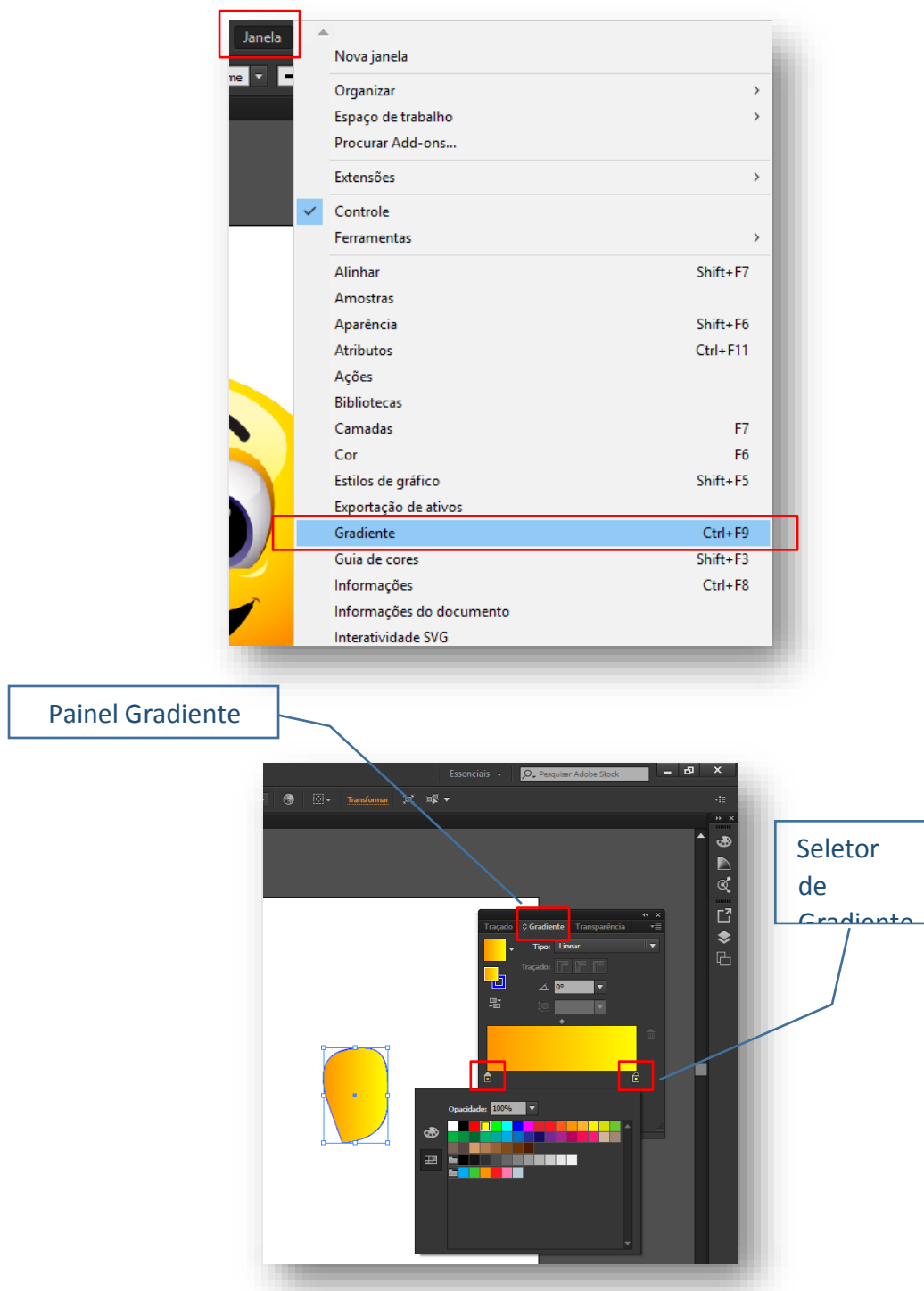
Para modelar o objeto, utilizaremos a “*Ferramenta Seleção Direta*”. Conforme mostrado abaixo.



Próximo passo:

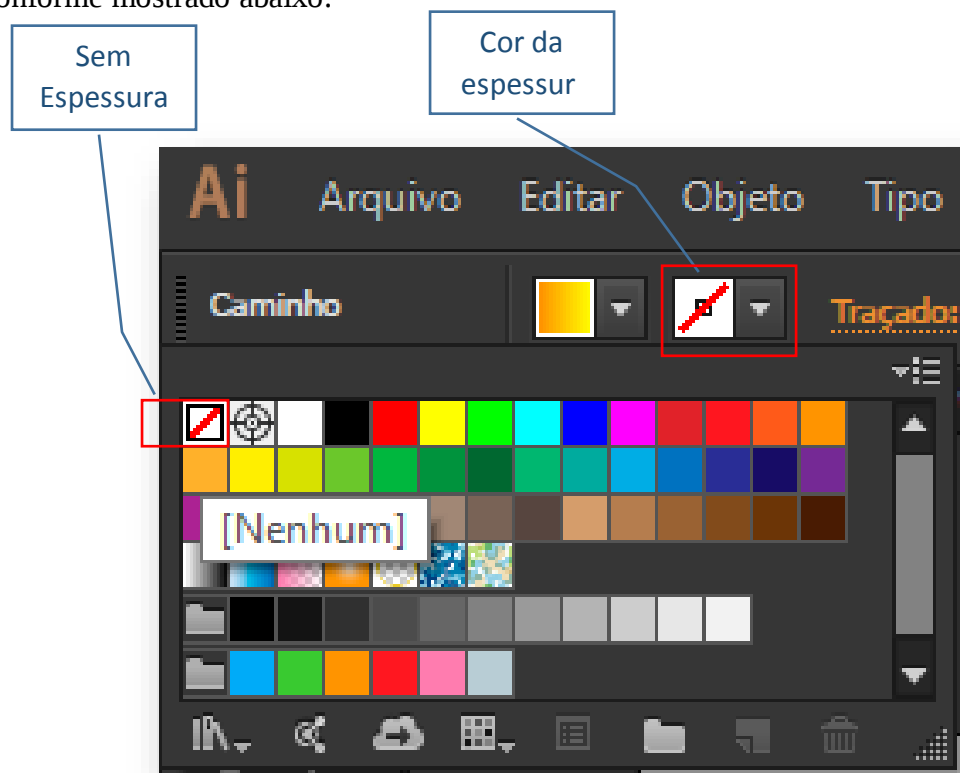
Preenchemos o objeto com um “*Degradê*”, para isso selecionamos o painel “*Gradiente*”, e escolhemos a primeira e segunda cor.

Caso não encontramos o painel exibido, podemos selecionar através do menu “*Janela /*

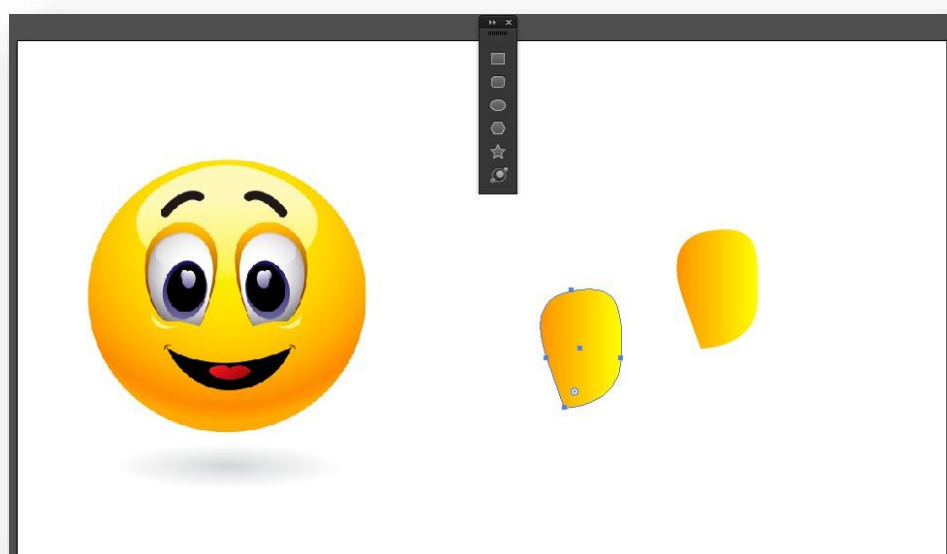


Gradiente”.

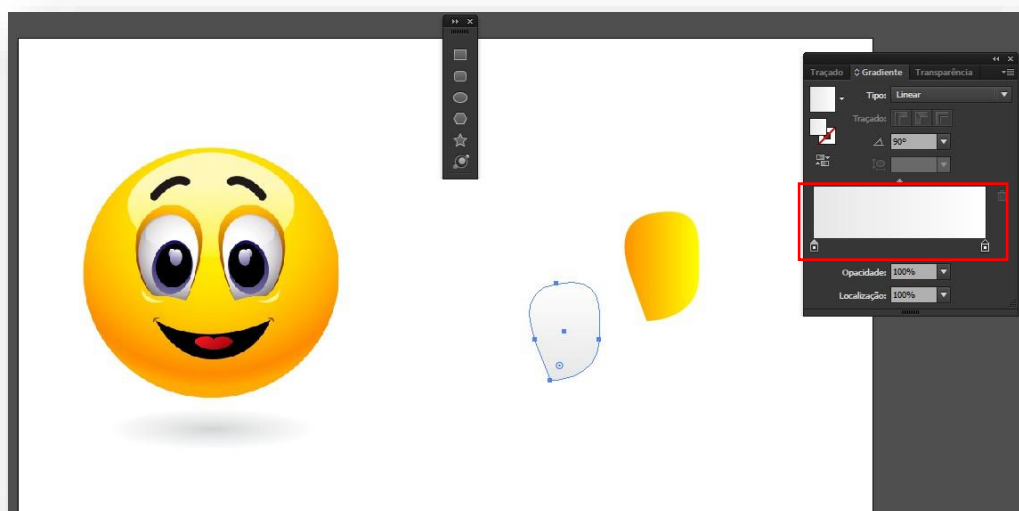
Continuando... excluimos a espessura do objeto, para isso utilizaremos a opção espessura na barra de “Controle”. Com o objeto selecionado, na caixa que se abre, escolhemos “Nenhum”, conforme mostrado abaixo:



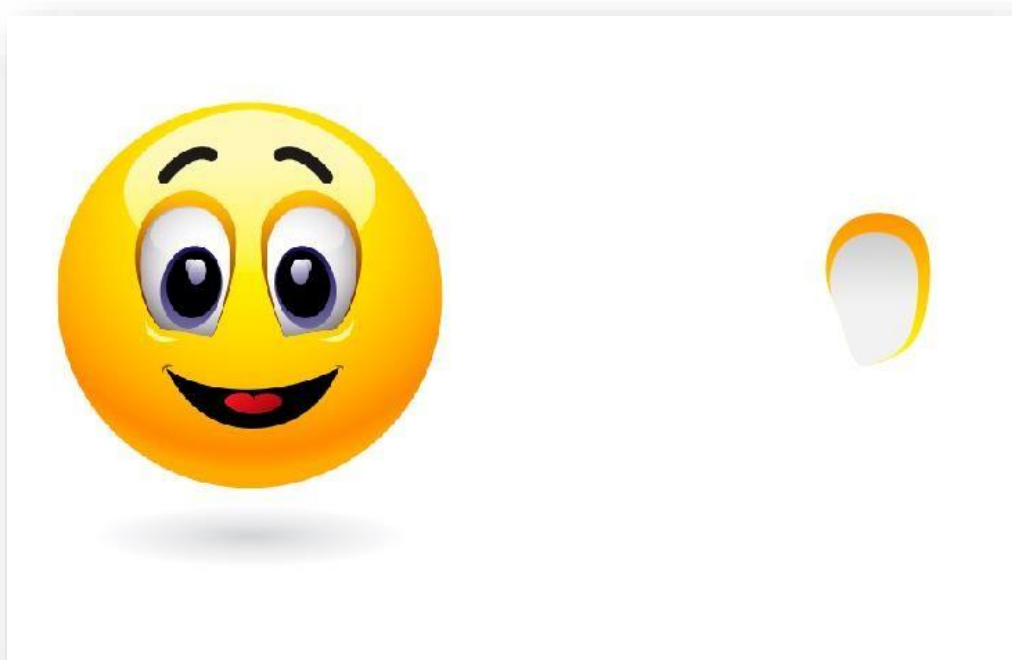
Com este primeiro objeto desenhado, vamos desenhar os demais, para isso, devemos duplicar o objeto, com a tecla < Alt > pressionada arrastamos o objeto para obtermos uma cópia.



Com o objeto selecionado, diminuimos o tamanho com a tecla < Shift > pressionada e preenchemos com um gradiente, nas cores cinza claro e branco, conforme mostrado abaixo:



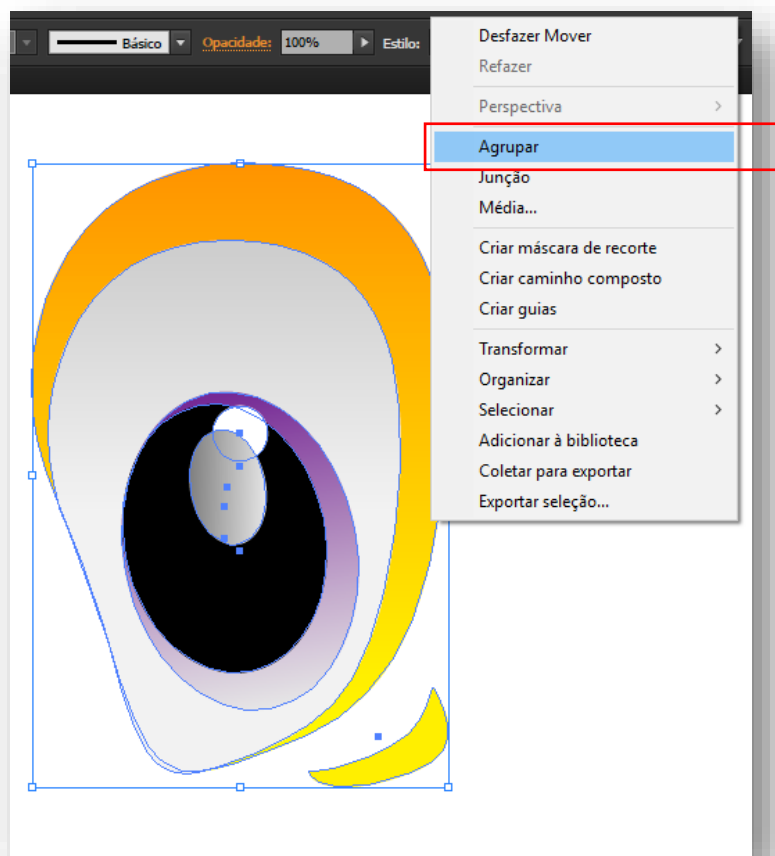
Próximo passo, arrastamos o objeto para dentro do primeiro, com as setas do teclado podemos fazer o encaixe com maior precisão. Observe abaixo:



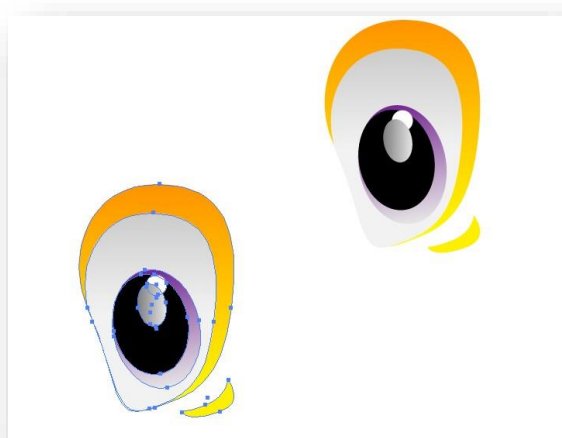
E assim com todos os demais, desenha todas as elipses do olho, utilizando o mesmo procedimento acima.

Agrupando objetos.

Com todas as elipses prontas, podemos agora agrupar todos os objetos, para isso, selecione todos os objetos, com o botão direito do mouse sobre o desenho, na lista que se abre, escolha “Agrupar”. Conforme indicado abaixo:



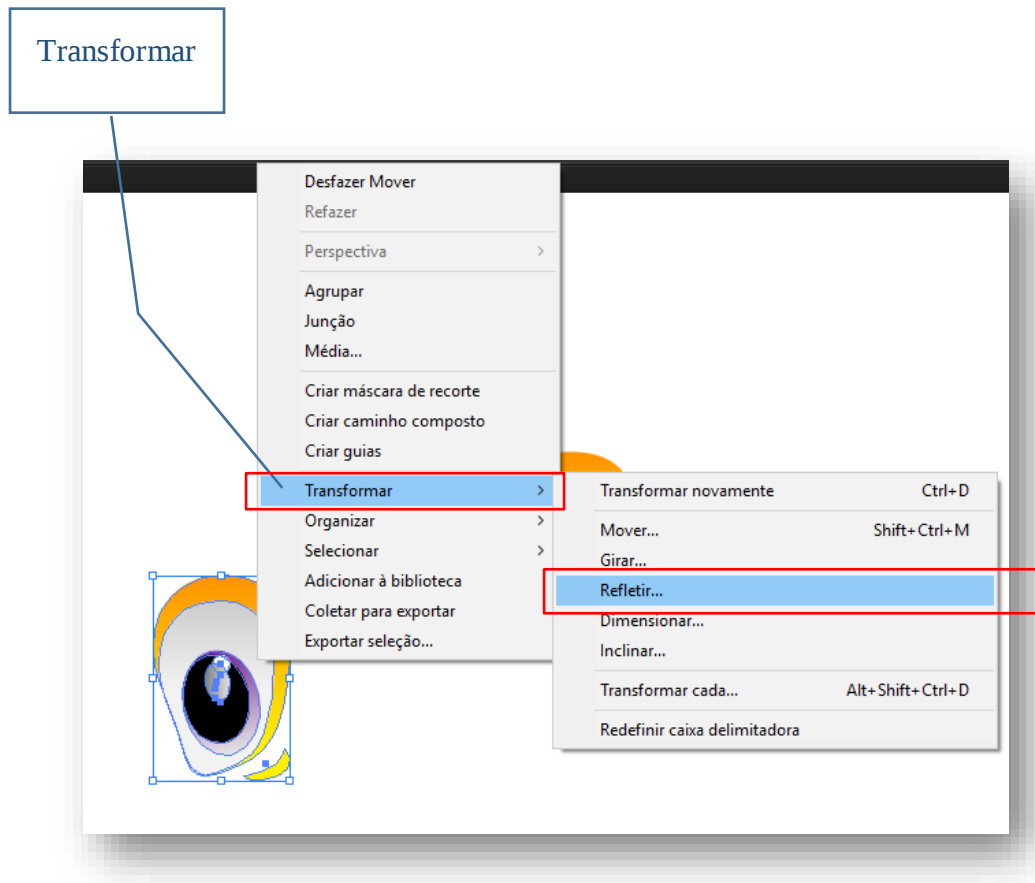
Duplicamos o olho, e temos assim o segundo olho.



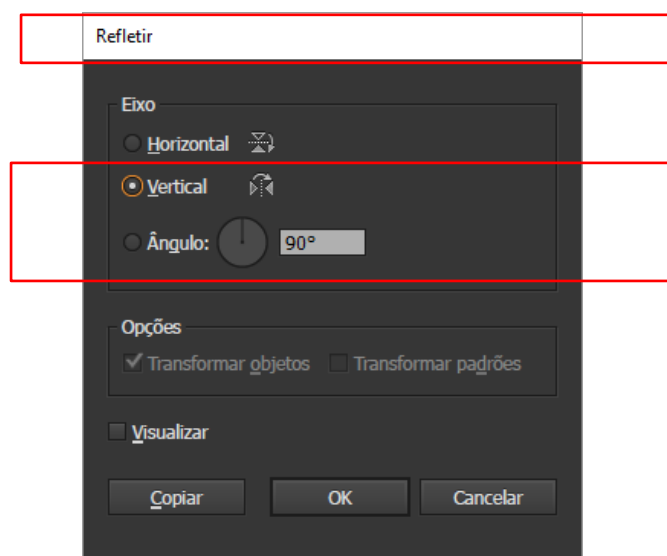
Transformar e Refletir Objetos.

Para que o segundo olho fique na posição correta, vamos inverter a posição, para isso, com o objeto selecionado, botão direito do mouse, escolhemos a opção “Transformar / Refletir”.

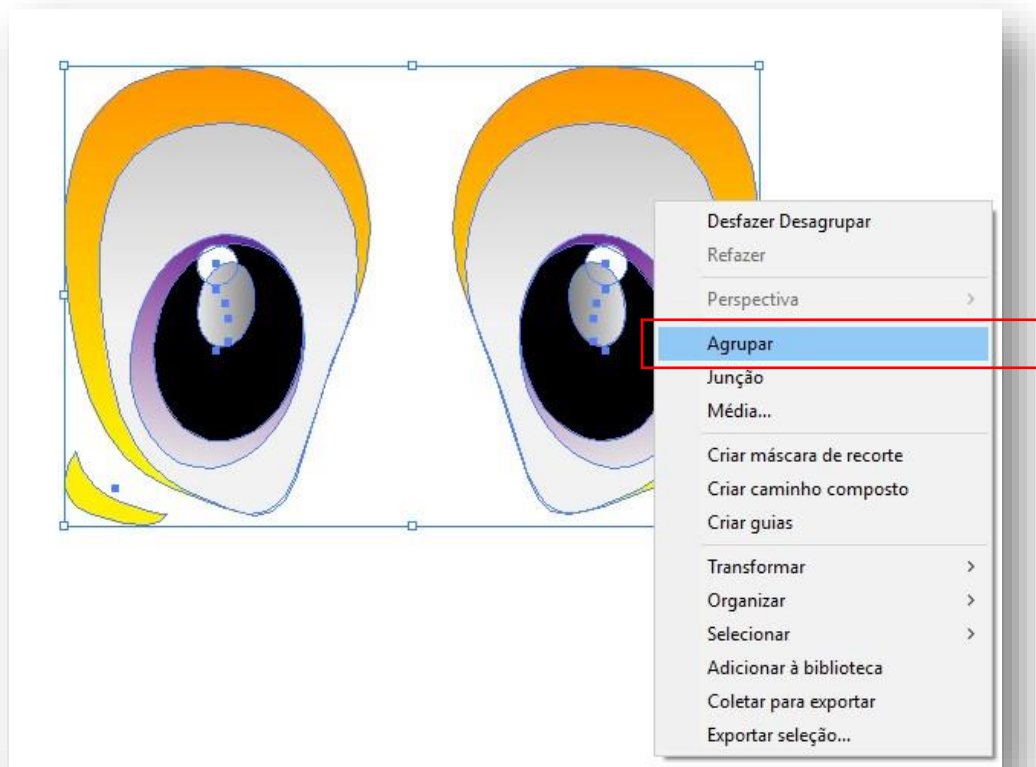
Conforme indicado abaixo:



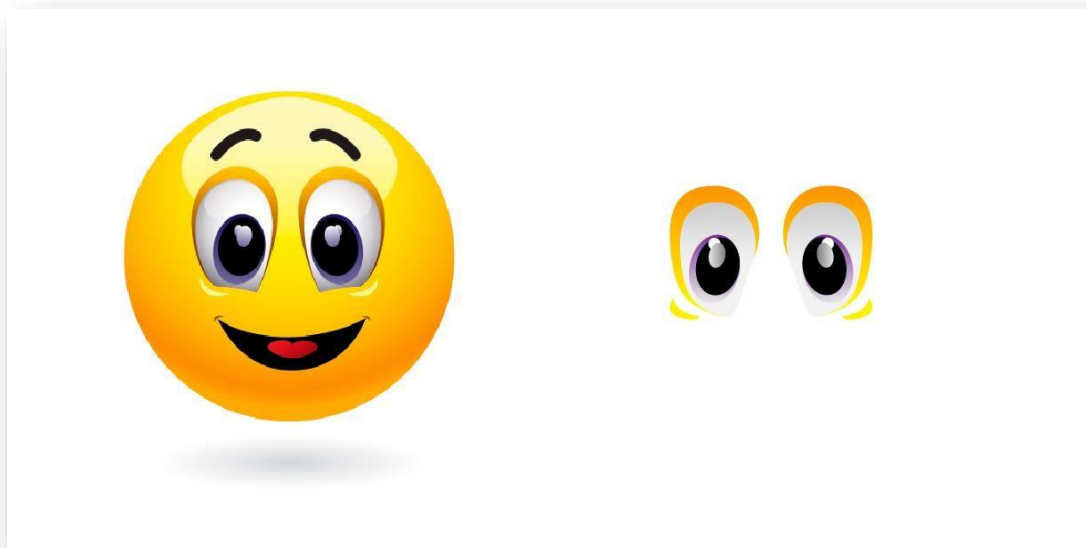
Na caixa “Refletir” que se abre, escolhemos “Vertical” em 90 graus.



Selecionamos tudo e agrupamos.



Ok. Temos os dois olhos desenhados e agrupados:



E assim vamos desenhando todos os objetos e encaixando. Observe o “*Emotion*” concluído abaixo:



4

Conhecendo o Painel Pathfinder

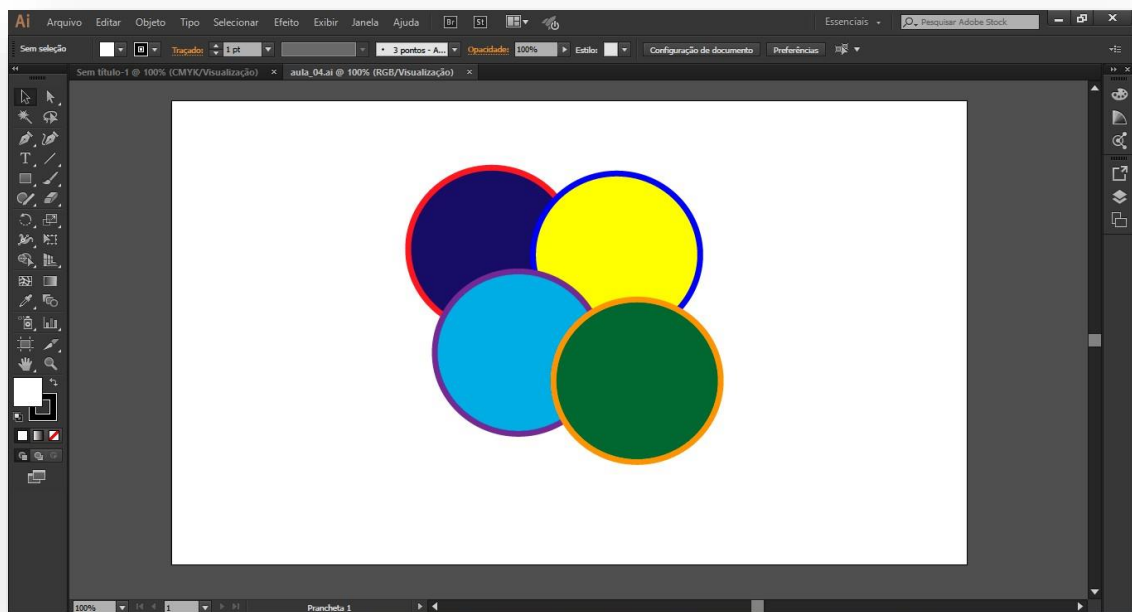
Modos de Forma

Pathfinders

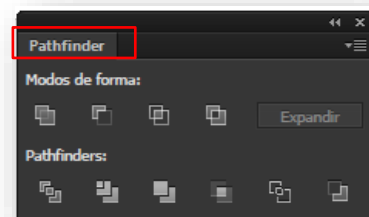
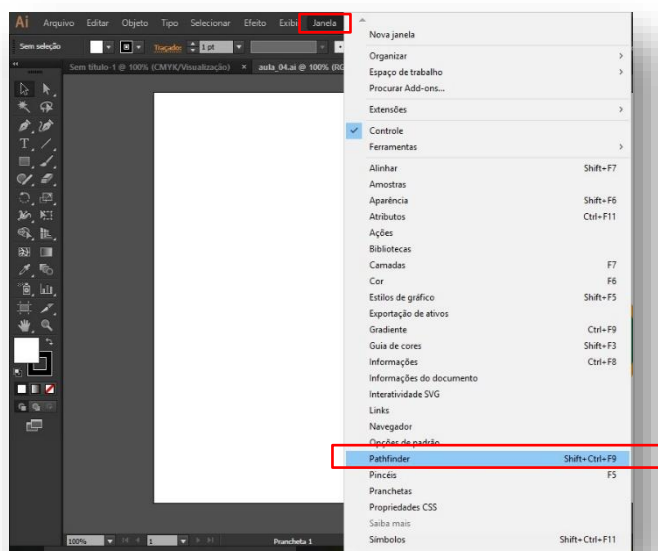
Conhecendo o Painel Pathfinder.

Nesta aula iremos conhecer o “*Painel Pathfinder*”, uma boa parte de nossas ilustrações utilizaremos esse painel.

Com o Adobe Illustrator aberto, criaremos quatro “*Elipses*”, e empilharemos uma sobre a outra. Conforme mostrado abaixo:

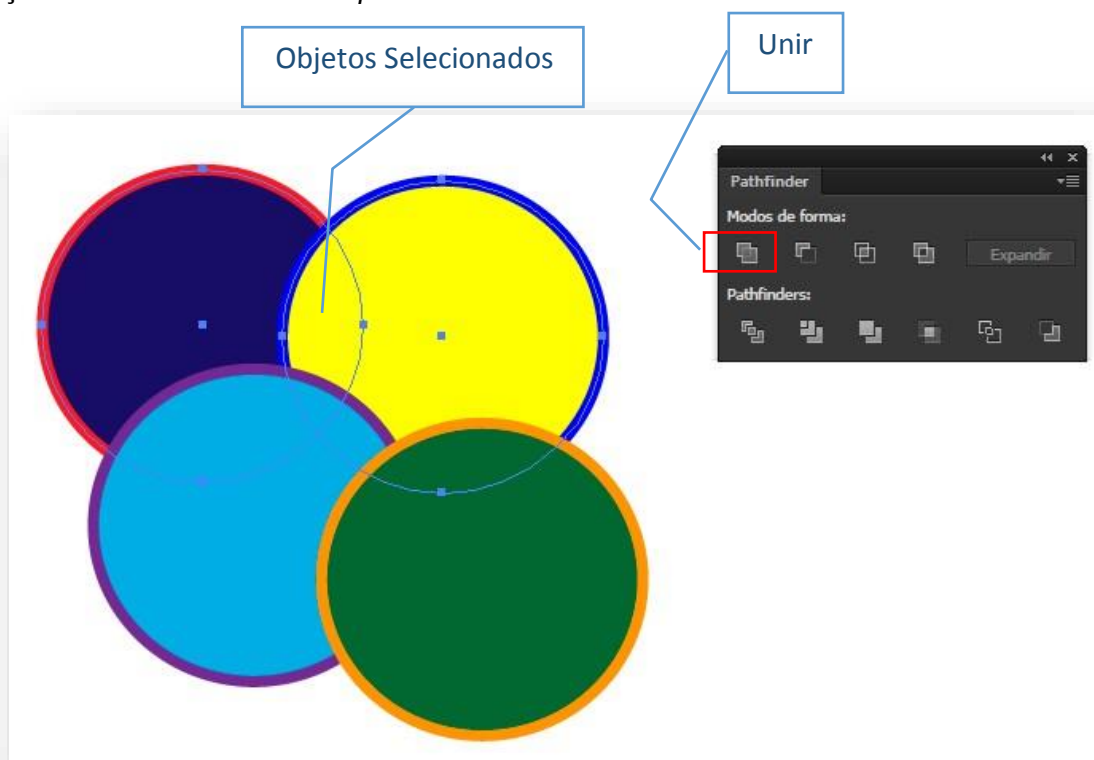


Abrimos o “*Painel Pathfinder*“, para isso, selecione menu “*Janela / Pathfinder*”. Conforme mostrado abaixo:

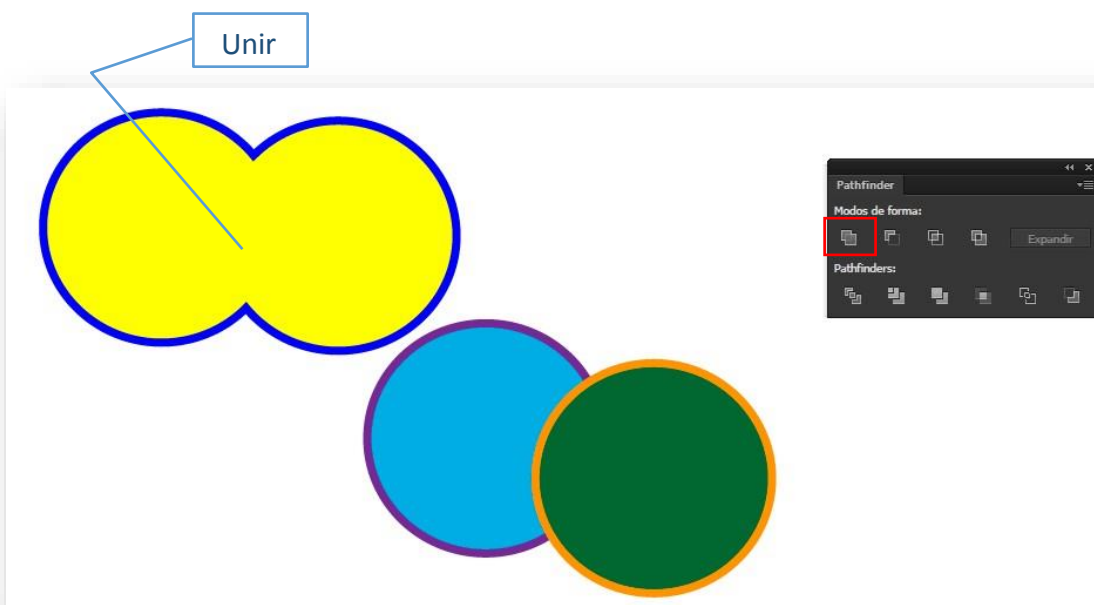


Modos de Forma.

Vamos então para nosso primeiro efeito do Pathfinder, selecione dois objetos, e escolha a opção “Unir” no “Painel Pathfinder”:

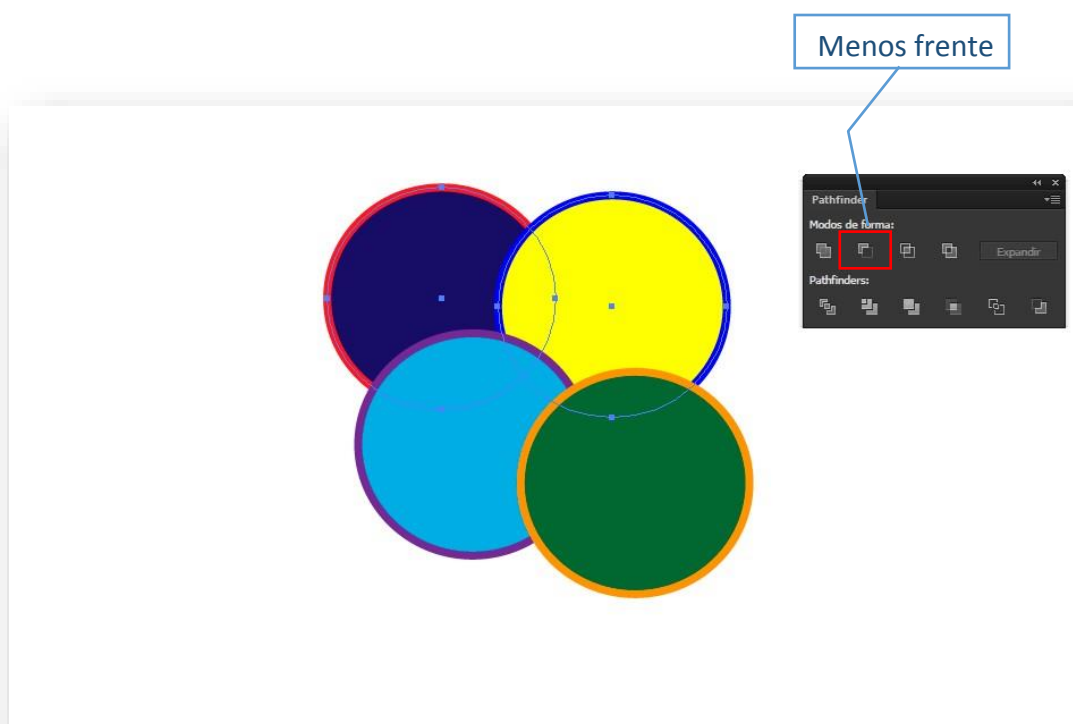


Observe o resultado. Opção Unir do Painel Pathfinder, os objetos foram unidos e mantido a cor de preenchimento do objeto que estava na frente.

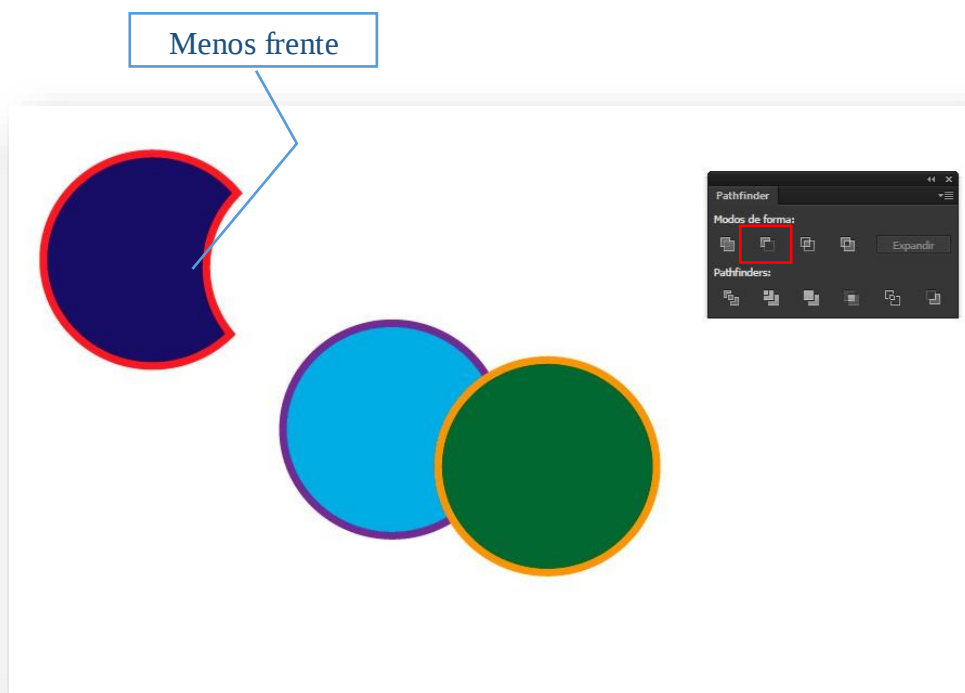


Opção “*Menos frente*”:

Selecione dois objetos, e escolha a opção “*Menos frente*” no “*Painel Pathfinder*”:

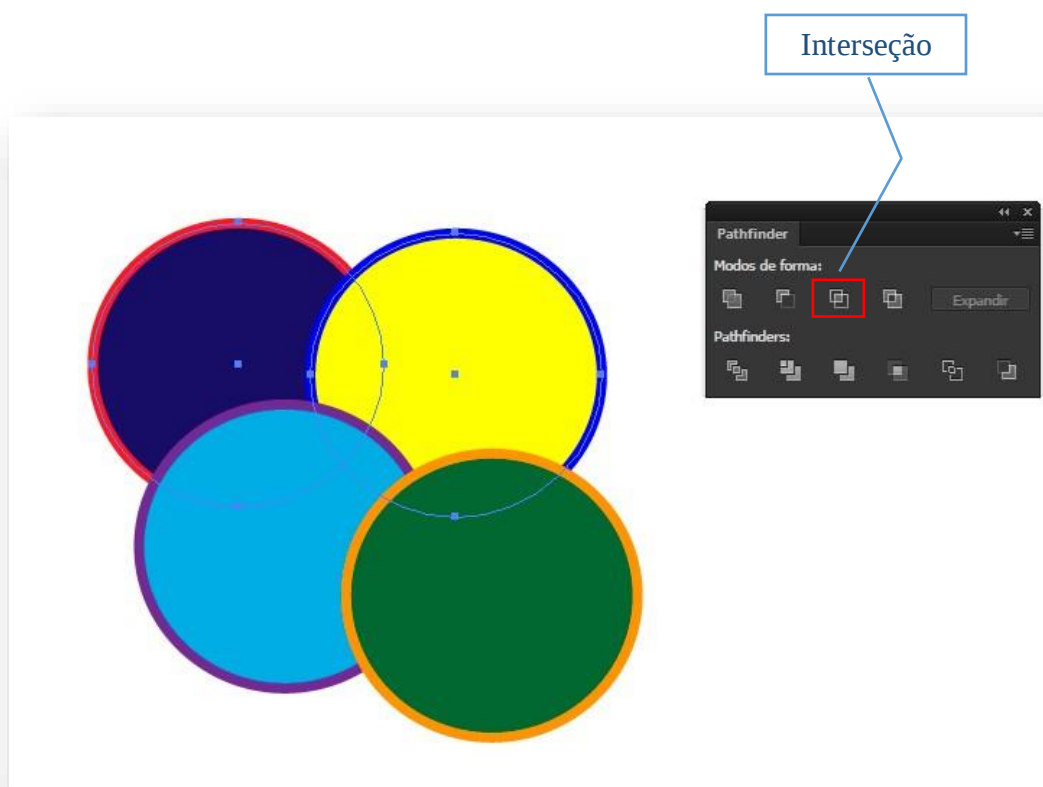


O objeto da frente foi excluído, mantendo apenas o que está atrás, e aparando-o.

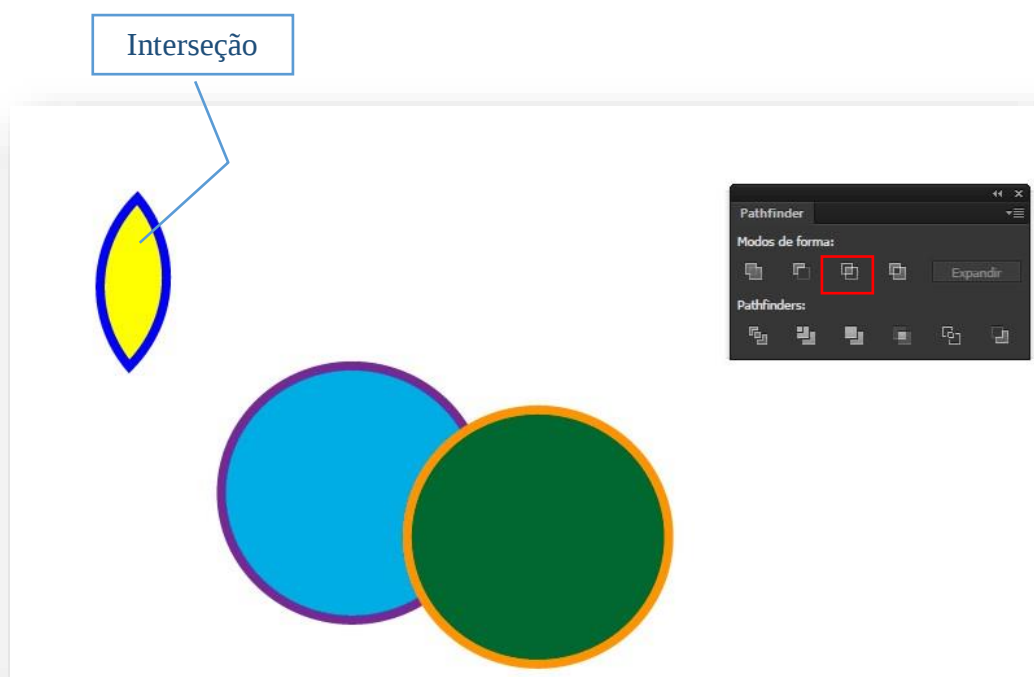


Opção “*Interseção*”:

Selecione dois objetos, e escolha a opção “*Interseção*”:

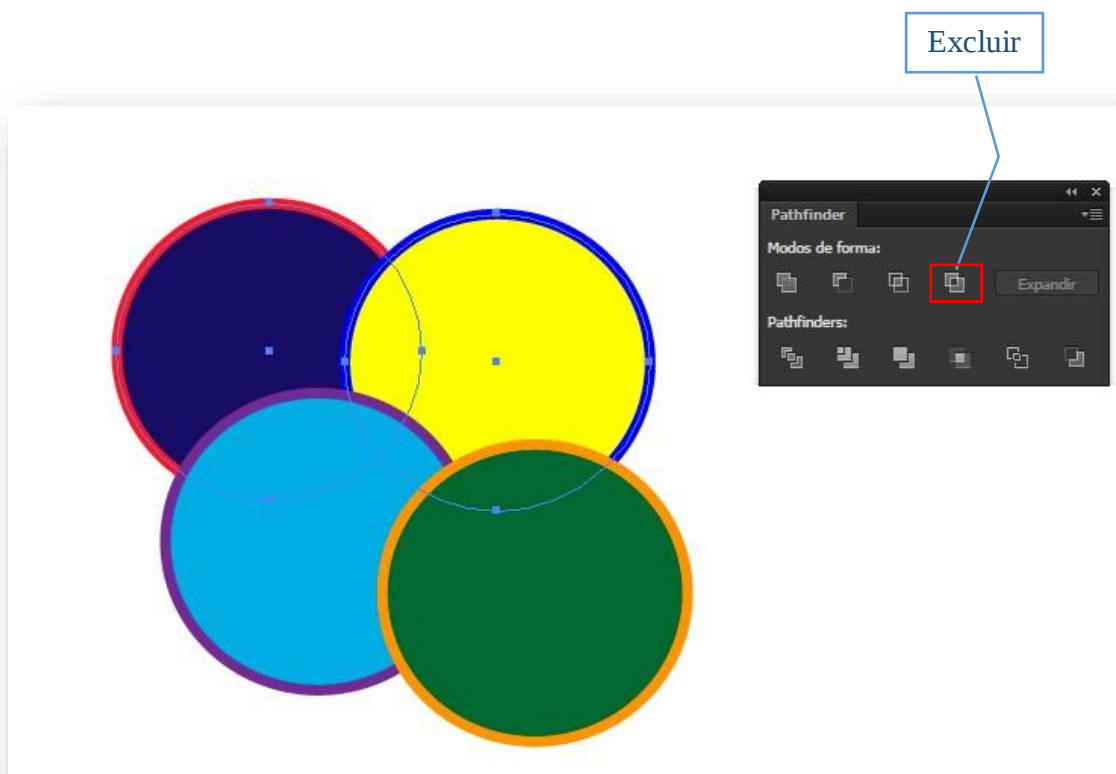


Mantido as bordas e preenchimento do primeiro objeto.

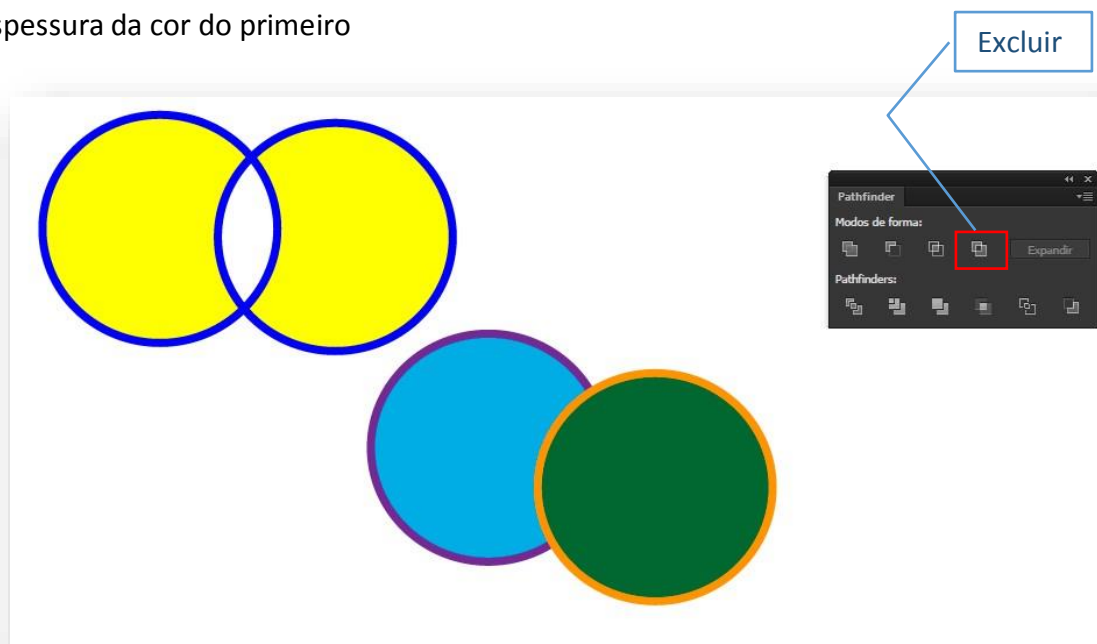


Opção “*Excluir*”:

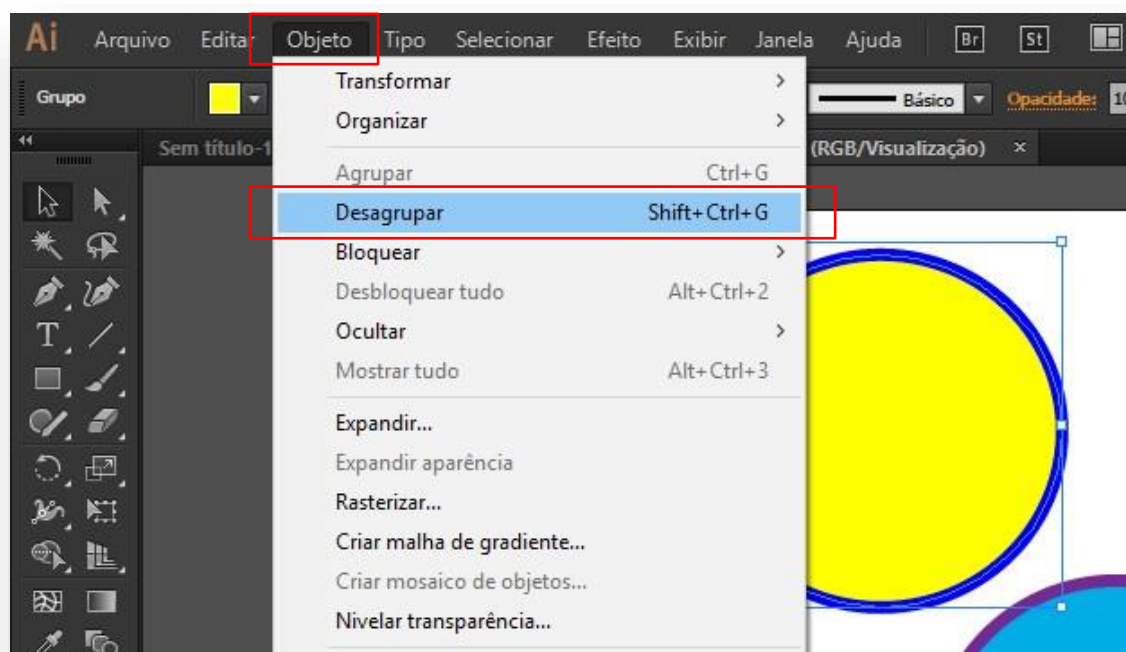
Selecione dois objetos, e escolha a opção “*Excluir*”:



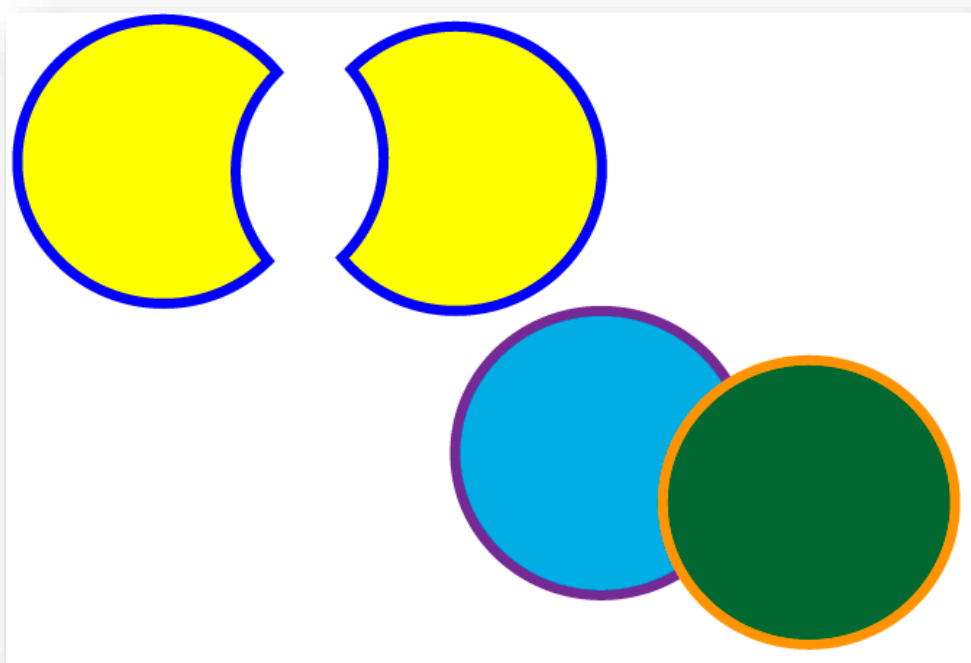
Observe que foi excluído o preenchimento da interseção, e manteve o preenchimento e espessura da cor do primeiro



Podemos desagrupar os objetos para uma melhor visualização. Para isso, selecione os objetos, escolha menu “Objeto / Desagrupar”. Conforme mostrado abaixo:



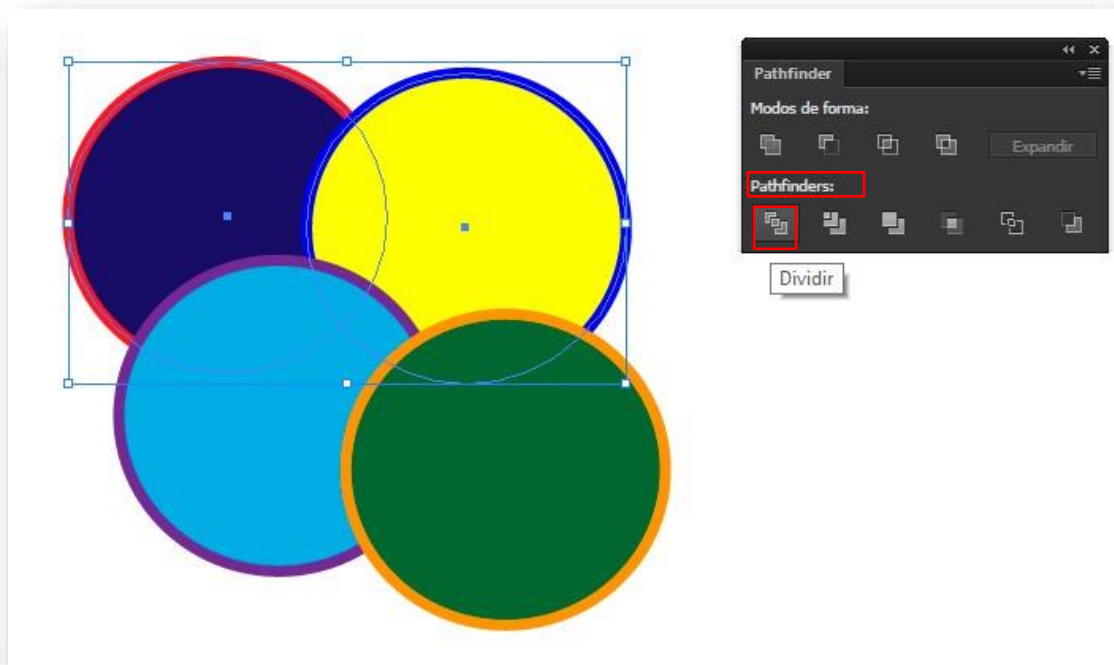
Observe abaixo, os objetos desagrupados:



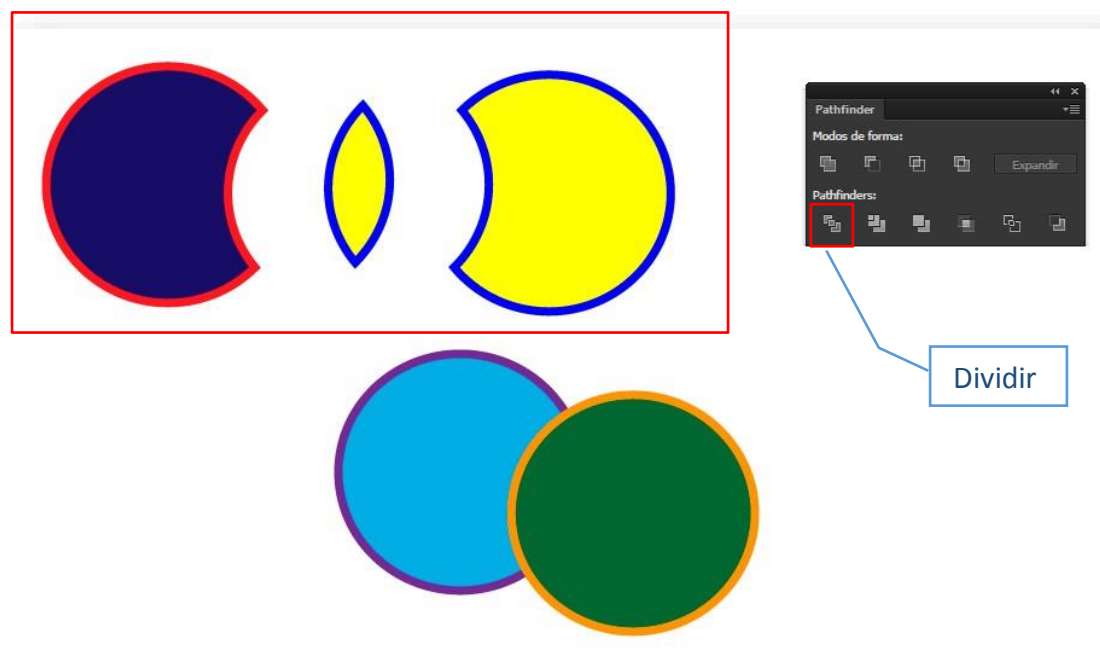
Pathfinders.

Temos outro grupo de efeitos “*Pathfinders*”.

Selecionamos dois objetos, e escolhemos a opção “*Dividir*”.

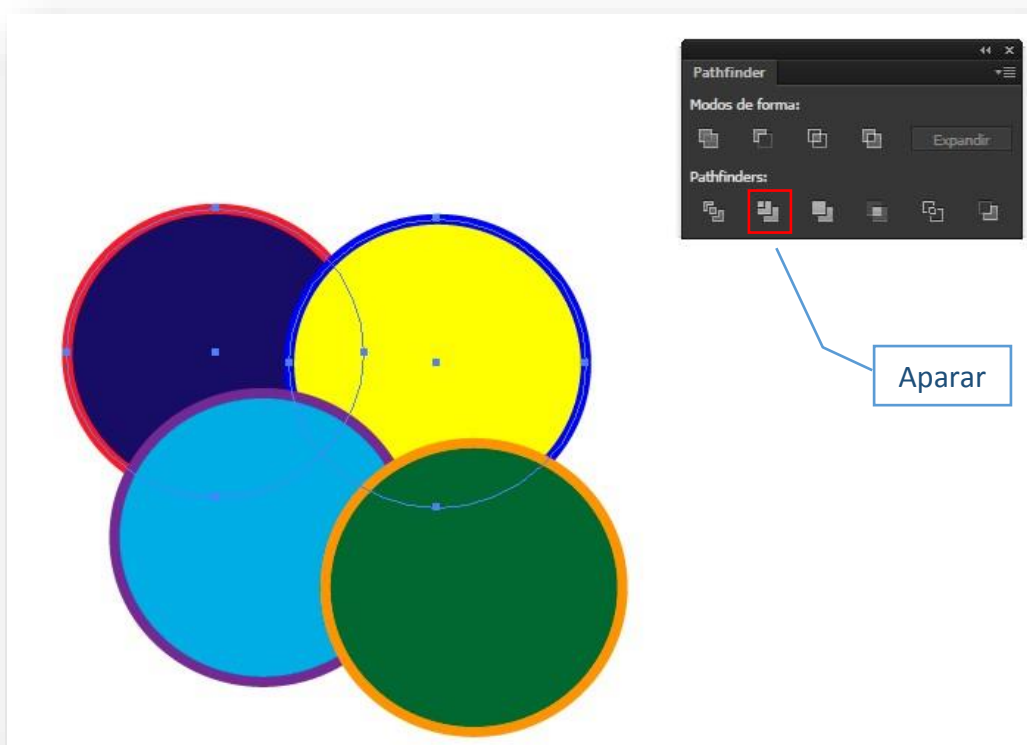


Observe abaixo que ao desagrupar, foram criados três novos objetos.

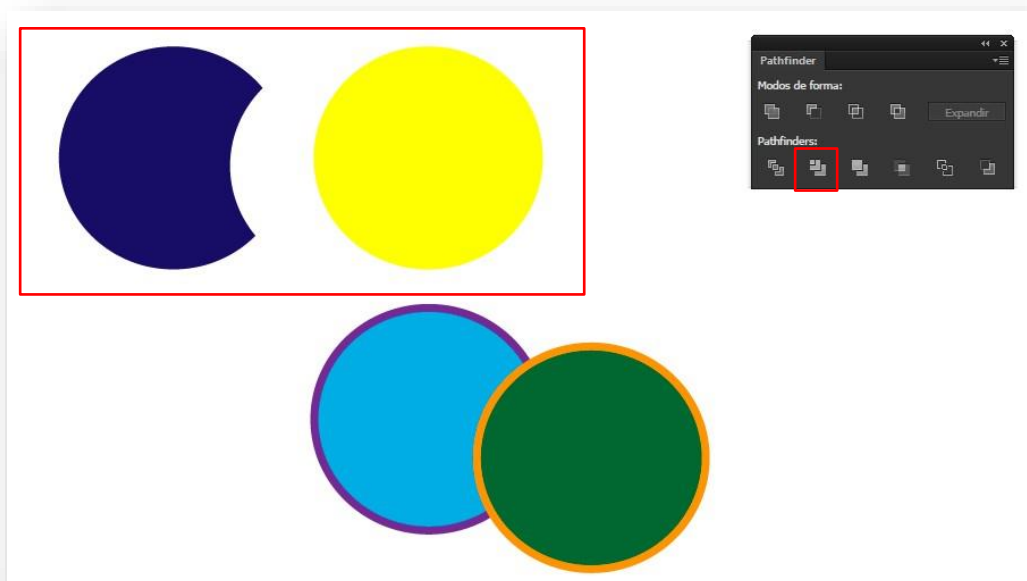


Opção “*Aparar*”.

Selecione dois objetos ou mais, e escolha a opção “*Aparar*”.

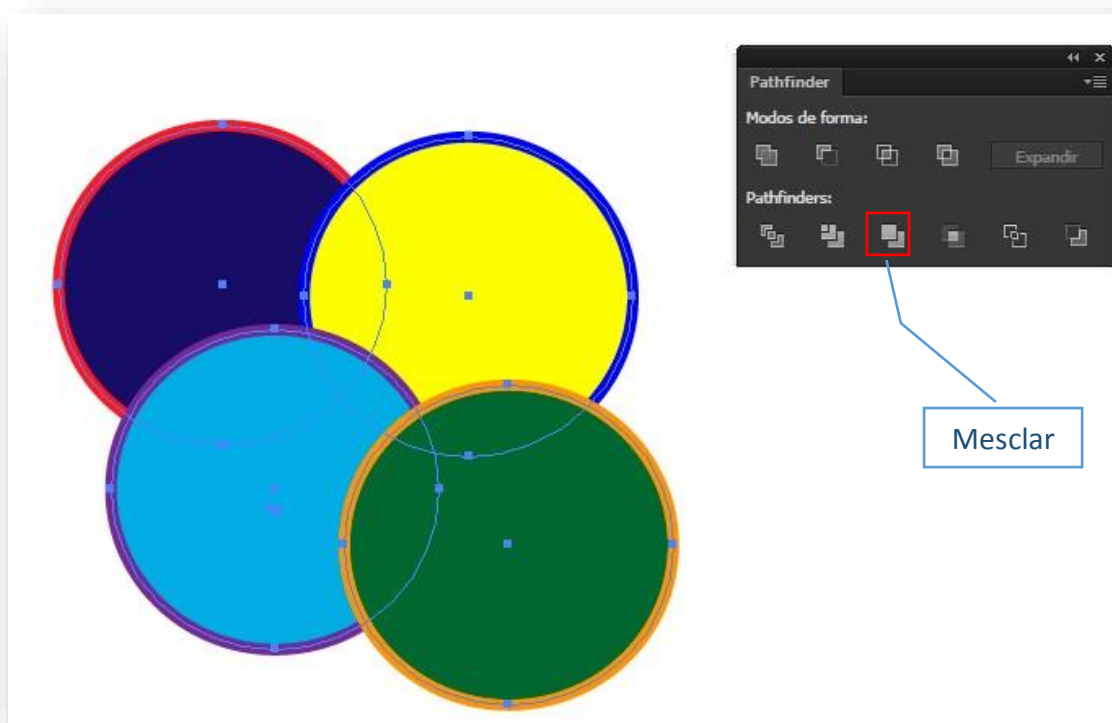


Observe abaixo, na opção “*Aparar*” o Pathfinder excluiu as cores das bordas, aparou o objeto que estava atrás, e manteve as cores de preenchimento.

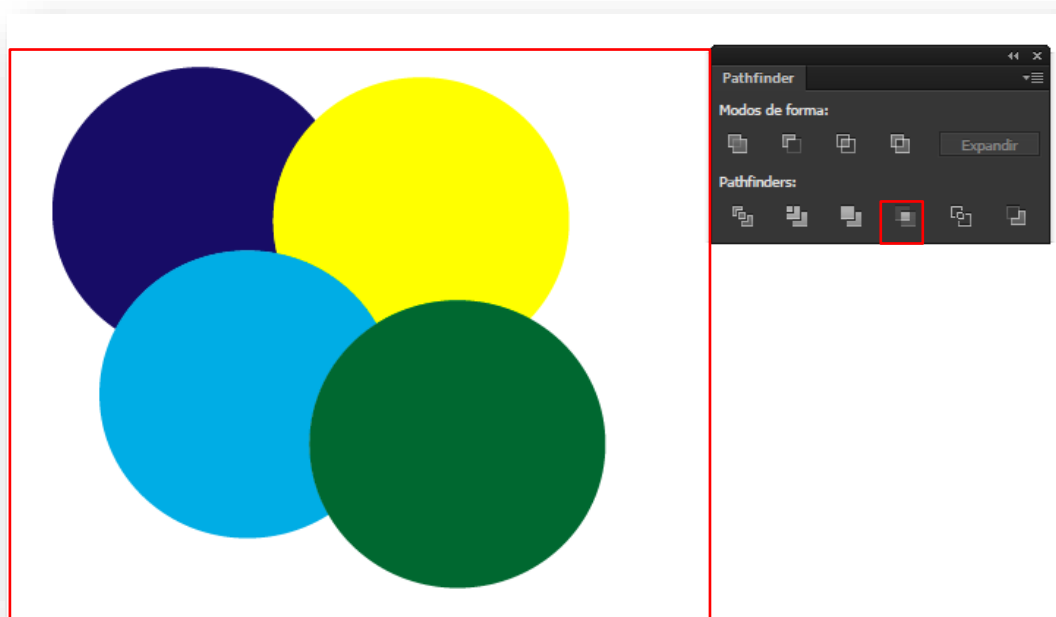


Opção “*Mesclar*”.

Selecionamos quatro objetos, e escolhemos a opção “*Mesclar*”.

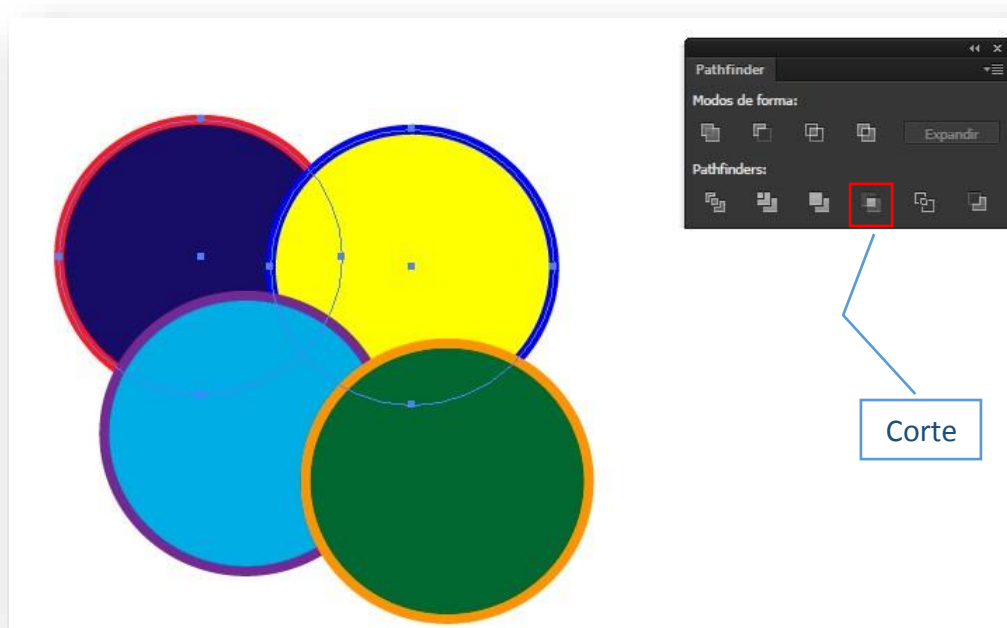


Podemos observar abaixo, que os objetos foram mesclados, permanecendo com as cores de preenchimento.

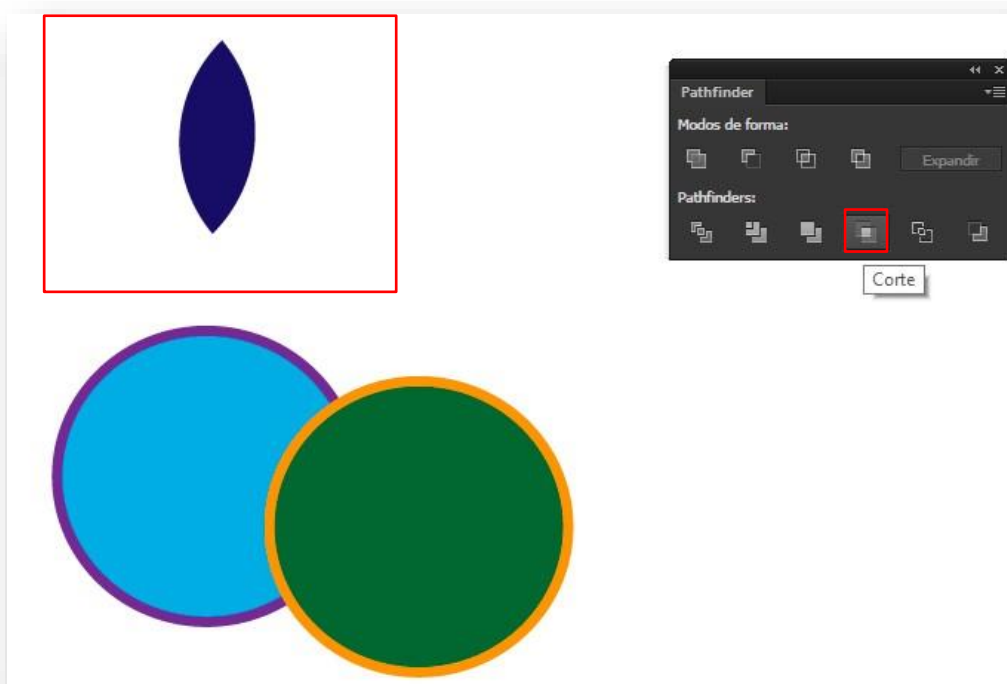


Opção “Corte”.

Selecionamos dois objetos e escolhemos a opção “Corte”.

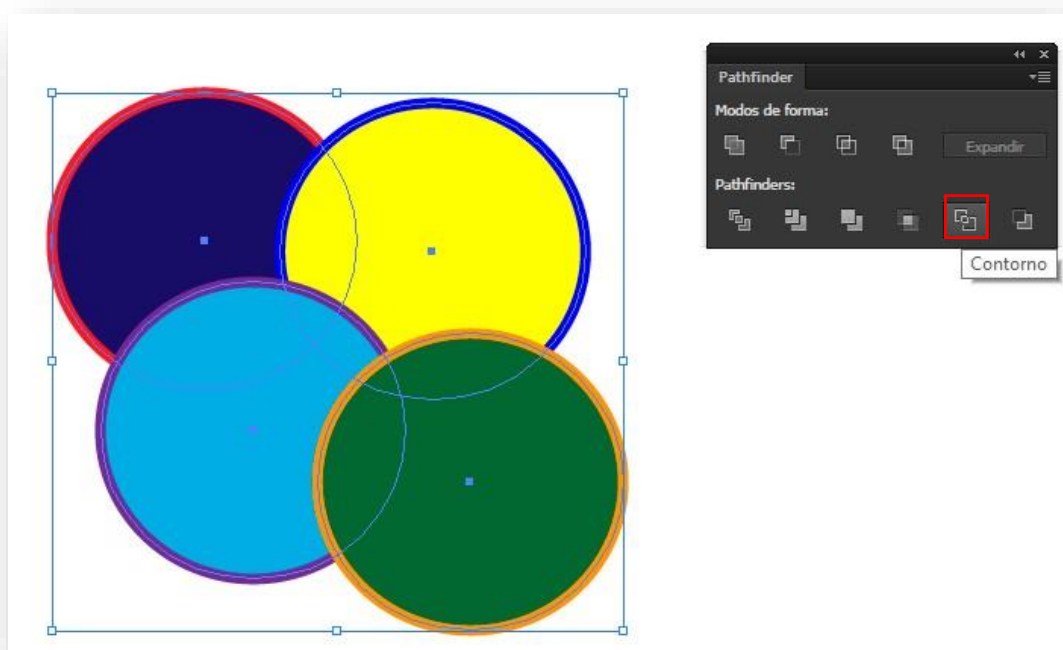


Observe abaixo: os objetos foram cortados ficando apenas a interseção sem bordas. Mantendo a cor de preenchimento do objeto que estava atrás.

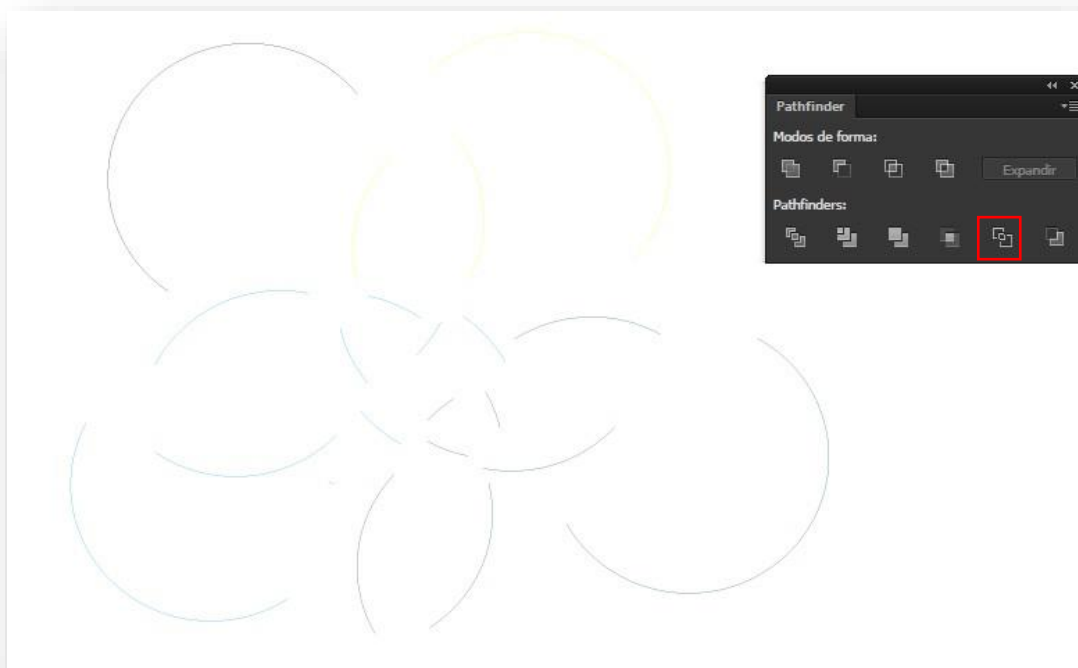


Opção “*Contorno*”.

Com todos os objetos selecionados, escolhemos a opção “*Contorno*”.

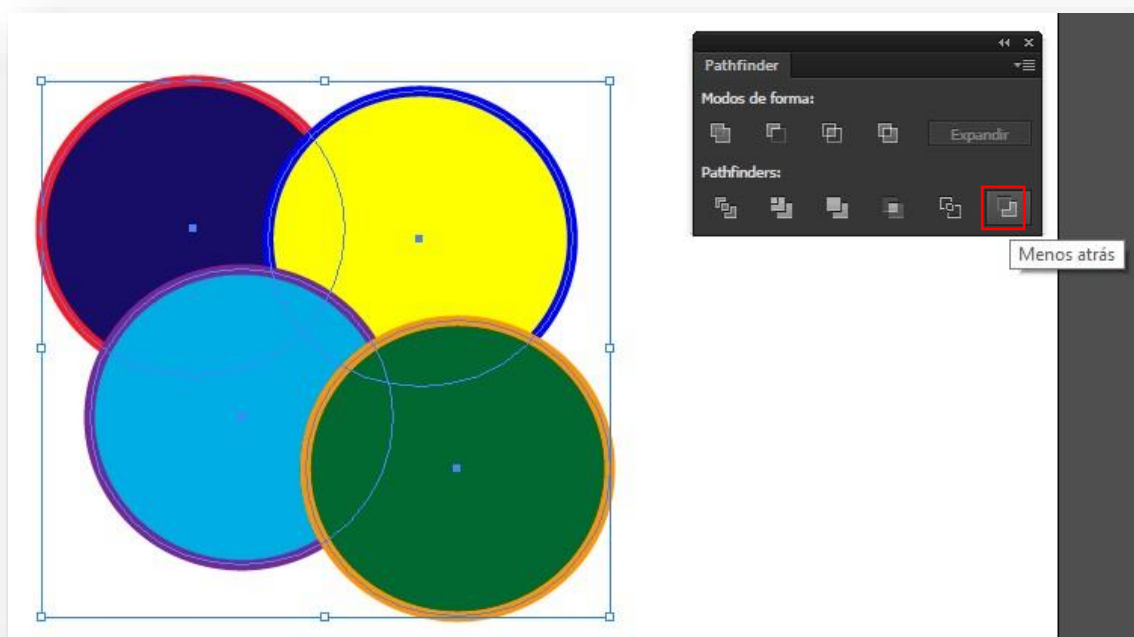


Observe abaixo, que ao desagrupar os objetos, obteremos apenas os contornos com suas respectivas cores e sem a espessura.

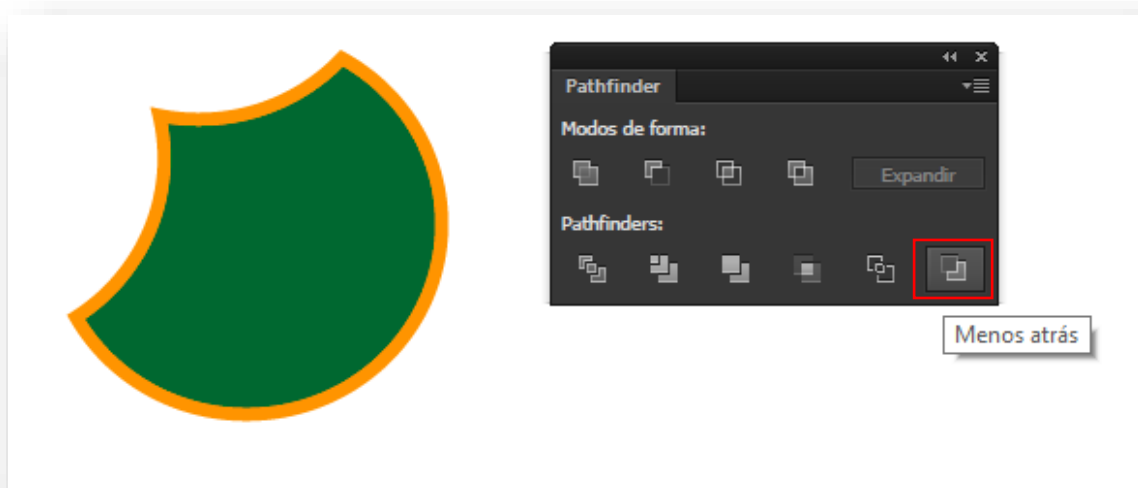


Opção “Menos atrás:

Na última opção do “Pathfinders”, temos a opção “Menos atrás”.



Nesta opção apenas o objeto que está na frente permanece. Conforme mostrado abaixo:



5

Conhecendo a Ferramenta Caneta
Ferramenta Adicionar ponto Âncora

Conhecendo a Ferramenta Caneta.

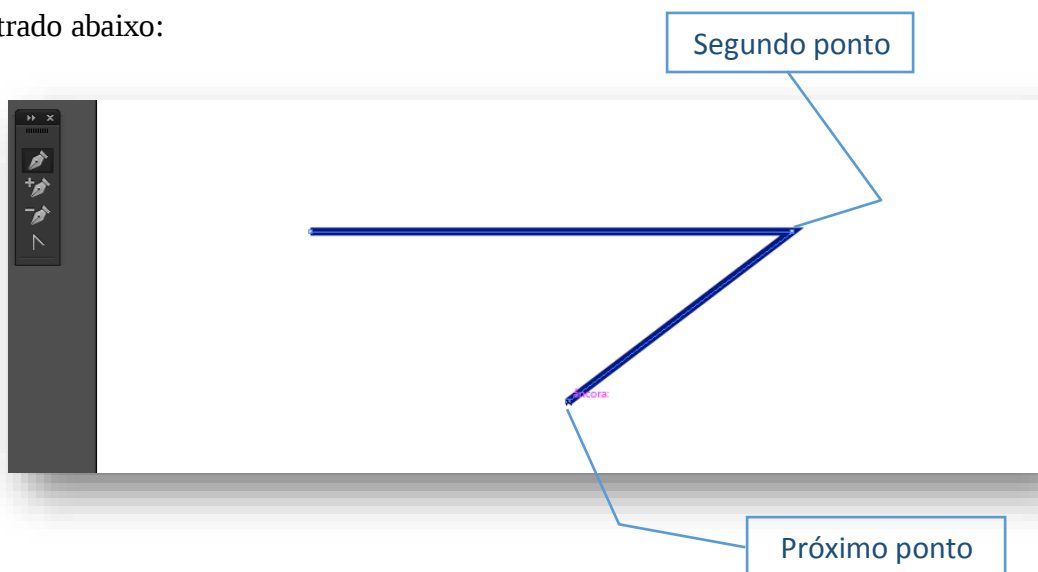
Nesta aula vamos trabalhar com a ferramenta “Caneta”, muito utilizada pelo Adobe Illustrator, principalmente nas vetorizações de imagens.

Caro aluno, assista a vídeo aula antes de iniciar este exercício.

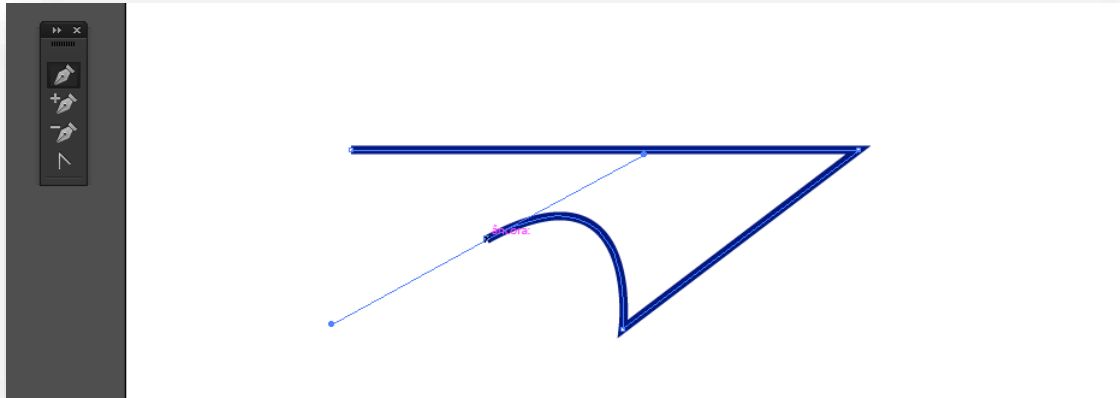
Com o Adobe Illustrator aberto, selecionamos a ferramenta “Caneta”, e desenhamos um traço, para isso, devemos clicar no primeiro ponto e liberar o botão esquerdo do mouse, em seguida, arrastamos o ponteiro do mouse (caneta) até o segundo ponto, encontrando o segundo ponto, devemos dar um clic para marcar a segunda “Ancora”, e assim desenhar um traço. Conforme mostrado abaixo:



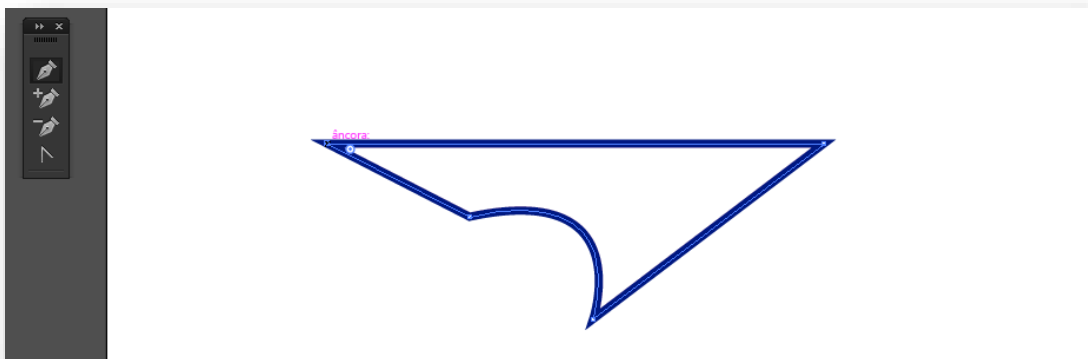
Devemos agora dar continuidade ao traço desenhado acima, para isso, com o segundo ponto selecionado, arraste o ponteiro do mouse até o próximo ponto, e dê um clic. Conforme mostrado abaixo:



No próximo ponto “Âncora”, arrastamos o ponteiro do mouse até o ponto desejado, clicamos e mantemos o botão esquerdo do mouse pressionado, arrastando o mouse para esquerda ou direita, podemos observar que o segmento se transforma em curva. Arrastamos até o ponto desejado e liberamos o botão esquerdo do mouse. Observe traçado abaixo:



Devemos agora fechar o desenho, para isso, selecionamos a última “Âncora” para que o traçado volte em segmento de reta, arrastamos o mouse até a primeira “Âncora” (ponto zero), e assim o traçado se tornou em um objeto. Observe abaixo:



Ferramenta Adicionar ponto Âncora.

Próximo exemplo:

Desenhamos uma linha reta, em seguida selecionamos a ferramenta “Adicionar ponto âncora”. Com a ferramenta selecionada, escolhemos um ponto da linha para adicionar a nova “âncora”.

Conforme mostrado a seguir:

6

Ferramenta Caneta (Parte II)

Inserindo uma Imagem em sua prancheta

Bloqueando uma imagem

Vetorizando uma Imagem com a Ferramenta Caneta

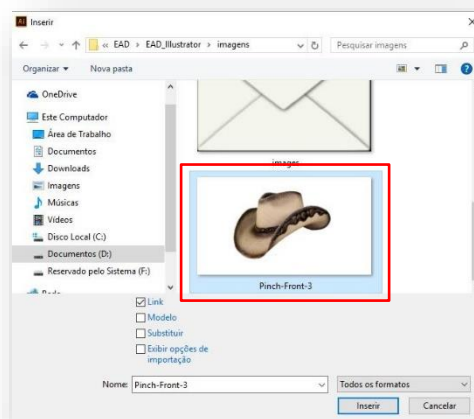
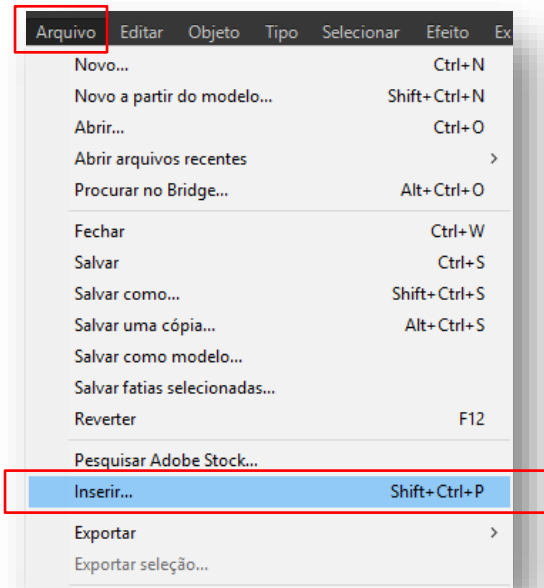
Ferramenta ponto de Ancoragem

Ferramenta Caneta (Parte II)

Nesta aula vamos continuar com a ferramenta caneta, abra o Adobe Illustrator e, escolha uma imagem bitmap, salve a imagem escolhida em seu computador.

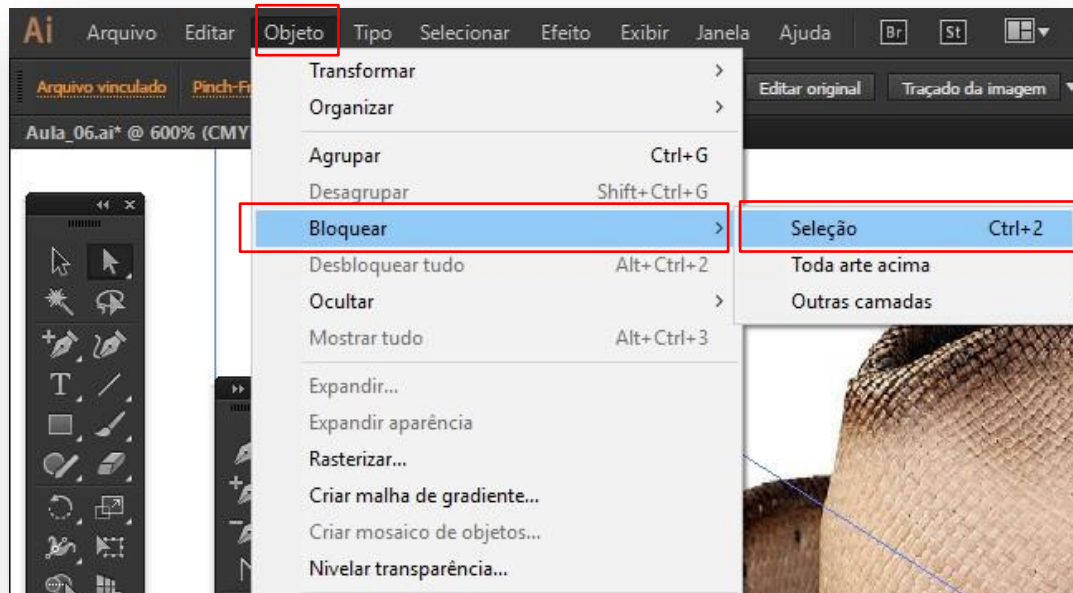
Inserindo uma imagem em sua prancheta.

Para inserir a imagem em sua prancheta, conforme mostrado na aula 3, escolha menu “Arquivo / Inserir” selecione a imagem salva. Conforme mostrado abaixo.



Bloqueando uma imagem.

Com a imagem inserida em sua prancheta, devemos agora bloquear a imagem para que ela não fique se movendo na prancheta durante a vetorização, para isso, selecione a imagem e escolha no menu “Objeto / Bloquear / Seleção”. Conforme mostrado abaixo:



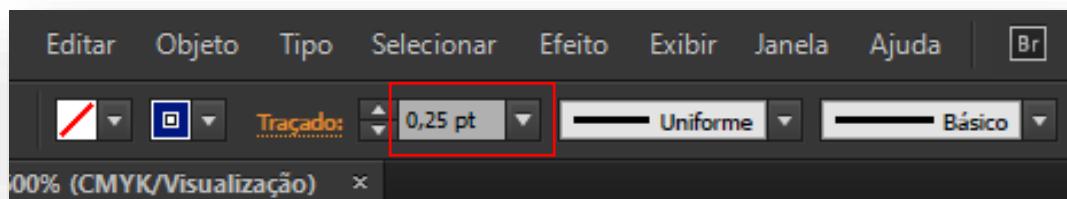
Vetorizando uma Imagem com a Ferramenta Caneta.

Devemos agora inicializar a vetorização, utilizando a ferramenta caneta, para isso, selecione a ferramenta, configure-a para “3 pt” de espessura e sem preenchimento, contorne toda a área da imagem. Conforme mostrado abaixo.



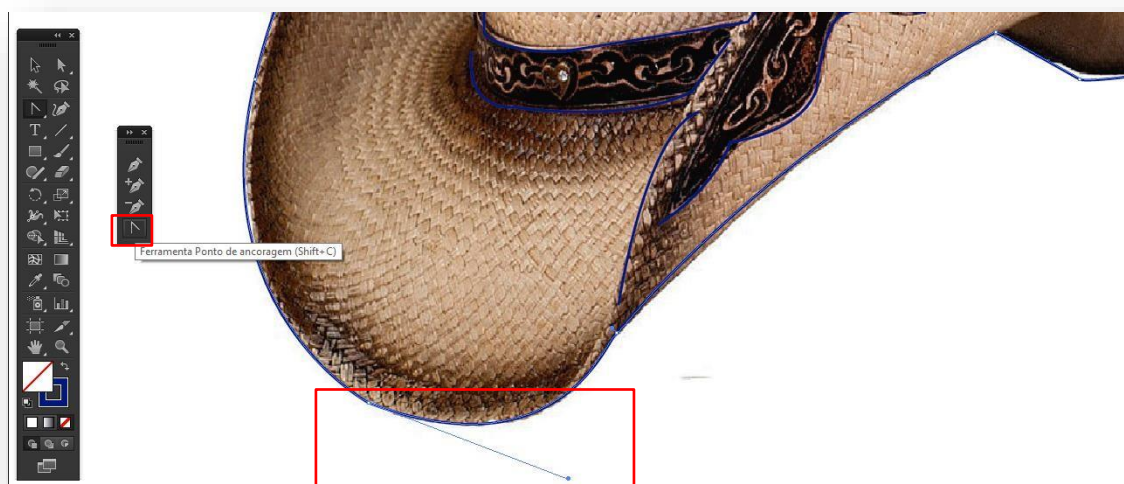
Com a ferramenta “*Seleção direta*”, para uma melhor visualização selecione toda a imagem e altere a espessura para “0,25 pt”. Conforme mostrado abaixo:



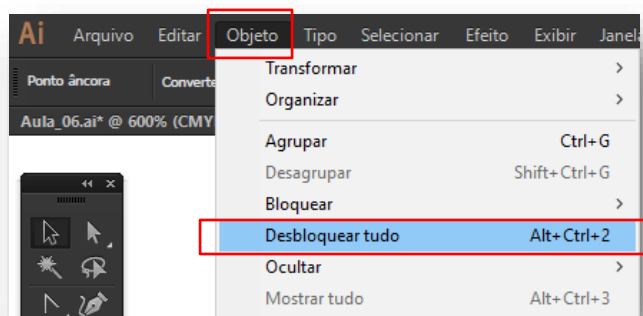


Ferramenta ponto de Ancoragem.

Selecionamos a ferramenta “*Ponto de Ancoragem*”, podemos acertar as arestas caso tenha algum ajuste, para isso, clique no caminho a ser ajustado e arraste com o botão esquerdo do mouse para fazer o ajuste. Conforme indicado abaixo.

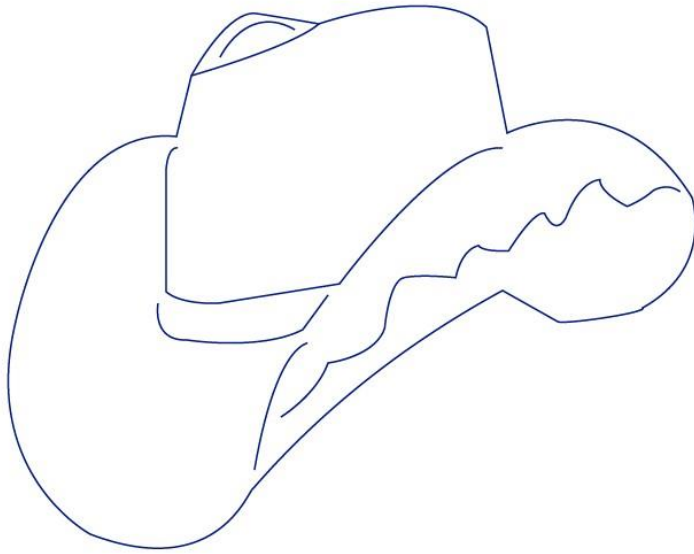


Próximo passo, após a vetorização, devemos desbloquear a imagem e retirar do fundo, para isso, escolhemos menu “*Objeto / Desbloquear tudo*”. Conforme indicado abaixo.



Uma vez a imagem desbloqueada, podemos diminuir e arrastar para outra área da prancheta para uma melhor visualização. Observe abaixo a imagem vetorizada.

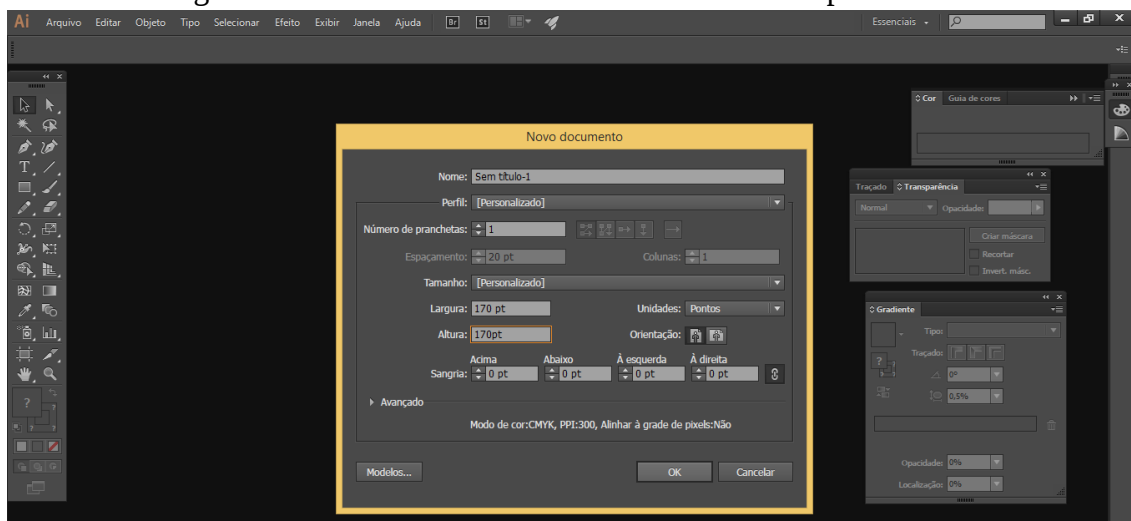
Nota: Neste tópico apresentamos uma forma de vetorização básica, veremos mais adiante vetorizações mais avançadas.



3. Vamos aprender a fazer logomarcas

Vamos utilizar uma ideia bem atual e inovadora com illustrator utilizando as formas básicas e uma tipografia bem simples.

Para logomarca vamos utilizar um tamanho de 170x170 pixel.

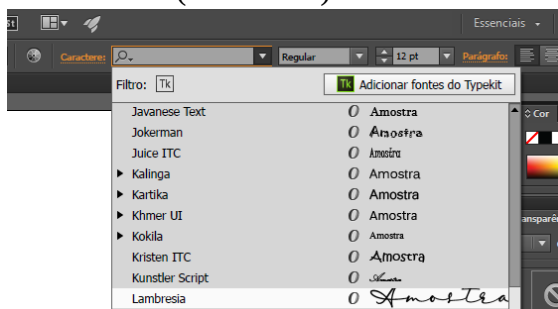


Vamos iniciar criando o nome do nosso projeto.

Vamos usar a ferramenta de texto



Neste caso vou utilizar uma fonte específica que você poderá encontrar no site Dafont.com. (Lambresia)





Vamos utilizar outras fontes para destacar os serviços que oferecemos. Neste caso uma fonte mais visível. (kalinga)



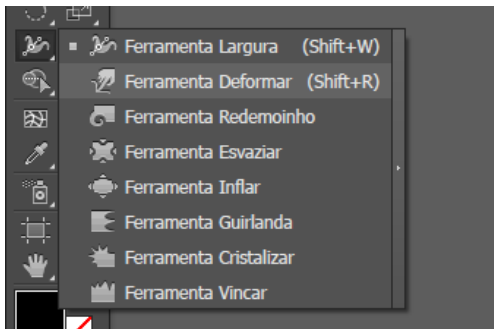
Vamos utilizar um estilo com base simples para nosso projeto.

Vamos criar um desenho para destacar nossa logo.

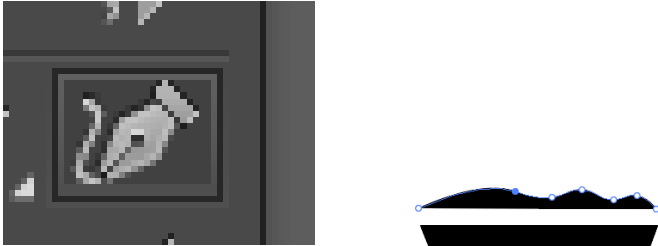
Vamos utilizar a ferramenta caneta para desenhar a base do nosso copinho.



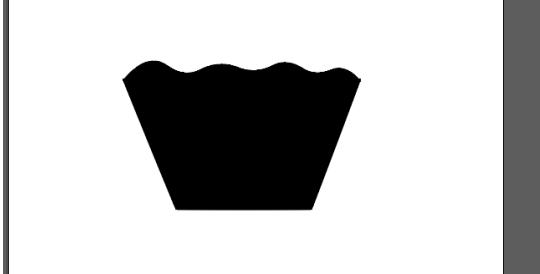
Agora vamos utilizar a ferramenta deformar para criar bordas redondas superior do nosso objeto.



Ou podemos criar uma borda redonda com o a ferramenta curvatura

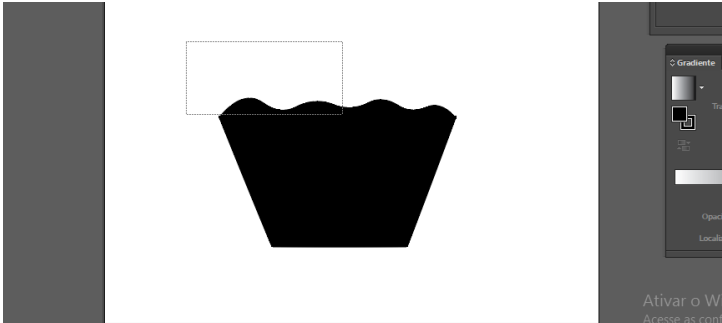


Observe que cada bolinha significa pontos que usamos para modelar nossas bordas.

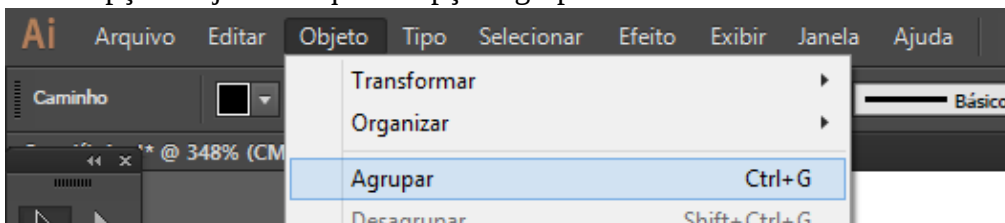


Este será o resultado da borda.

Por enquanto vamos selecionar e agrupar os dois objetos para se tornarem um.



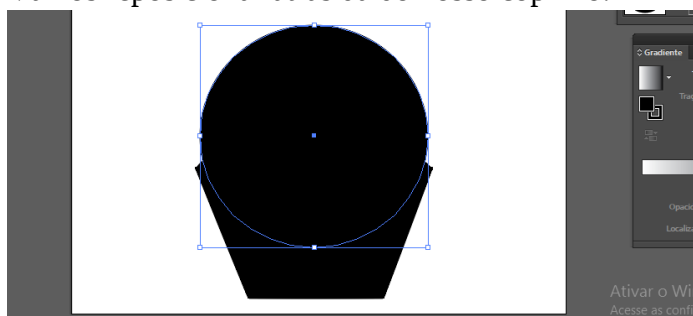
Vá na opção Objeto e clique na opção agrupar.



Vamos inserir um objeto circulo.

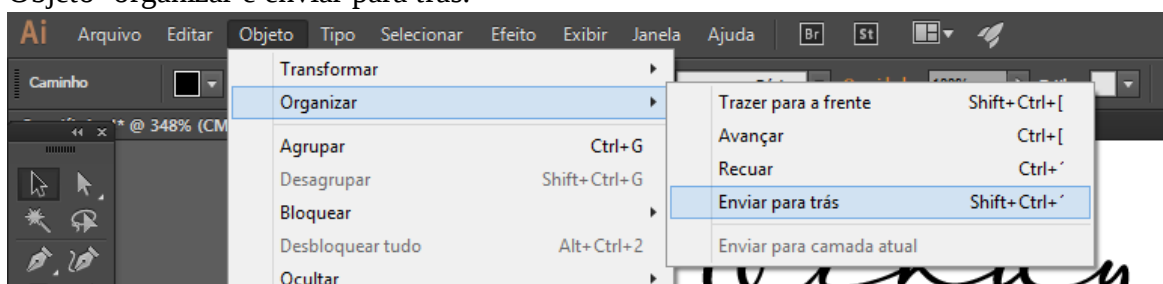


Vamos reposicionar atrás da do nosso copinho.

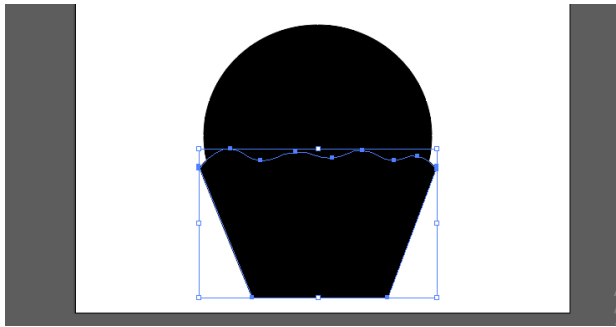


Agora vamos enviar para trás.

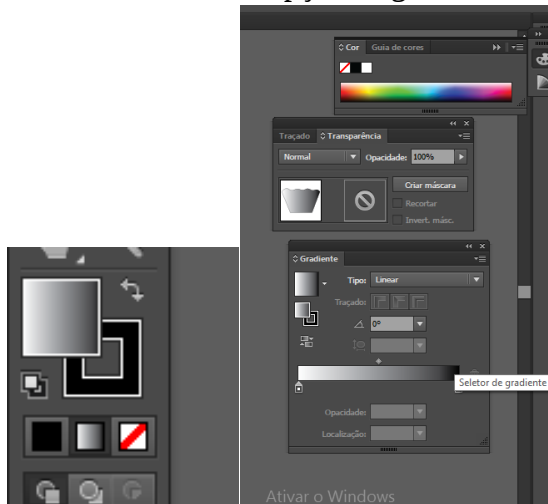
Objeto- organizar e enviar para trás.



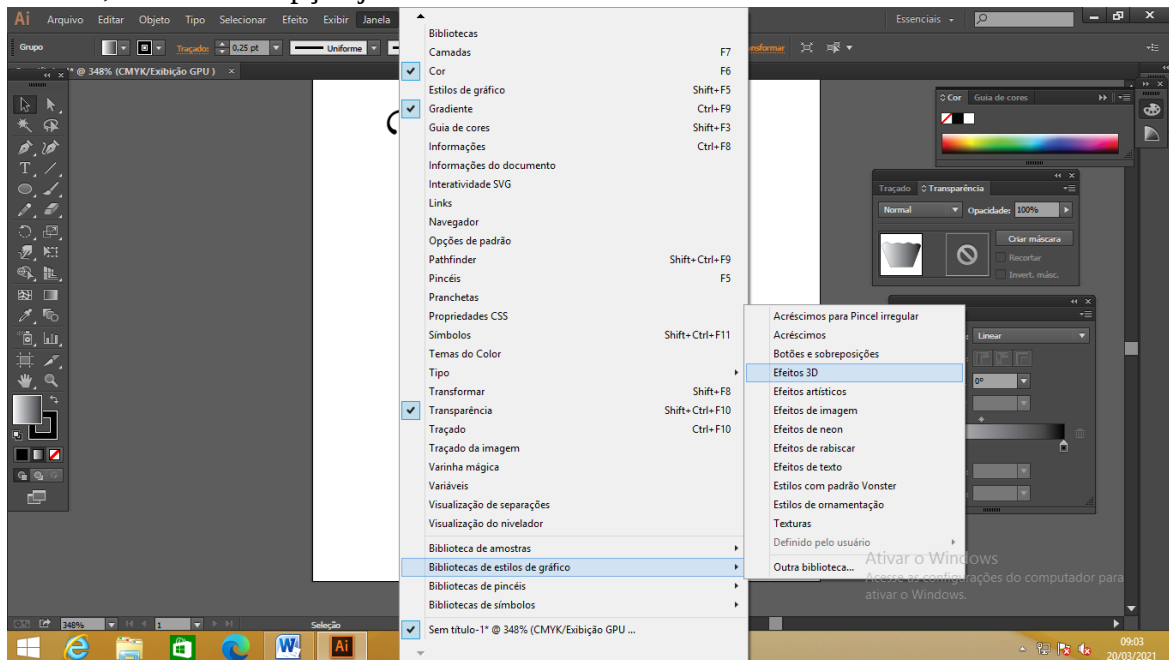
Para que nosso docinho comece a tomar forma.

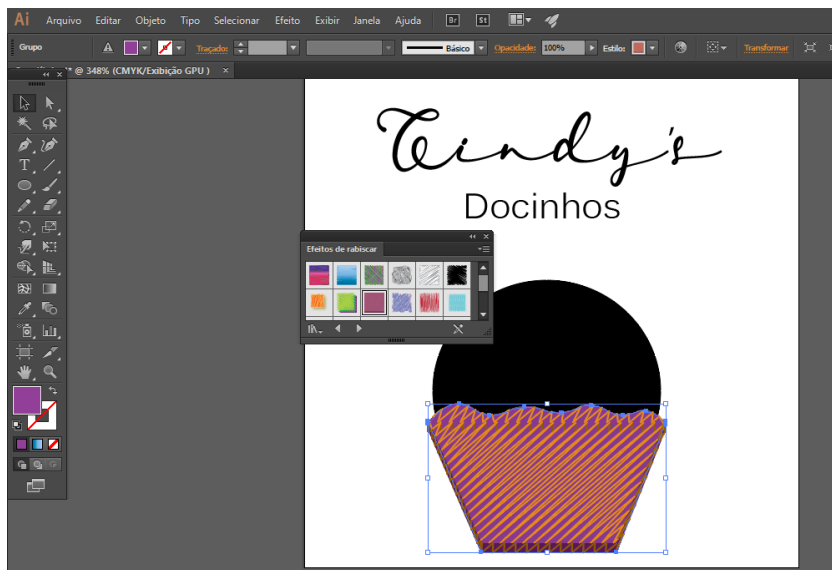


Vamos inserir cores para dar forma mais visão.
Vamos utilizar uma opção de gradiente.

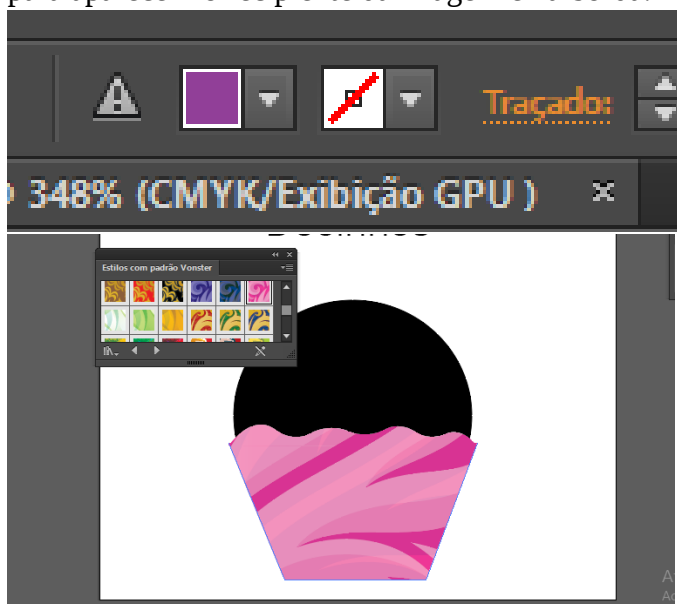


E configurar a cor que queremos clicando nas setinhas posicionadas abaixo das cores.
E também vamos utilizar os efeitos na biblioteca de estilos gráficos e escolher algum modelo, clicando na opção janela.

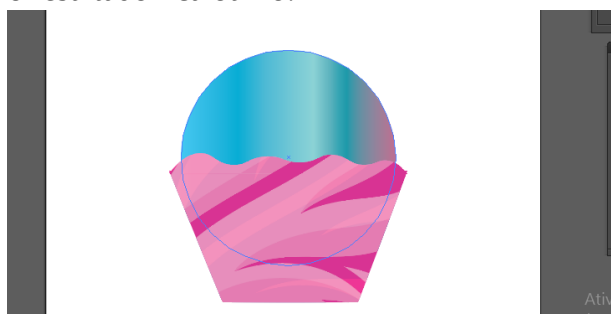




Observe que na parte superior na barra de configuração você precisa configurar a cor para aparecer no recipiente da imagem e na borda.



depois de escolher a cor ou textura o resultado fica ótimo.



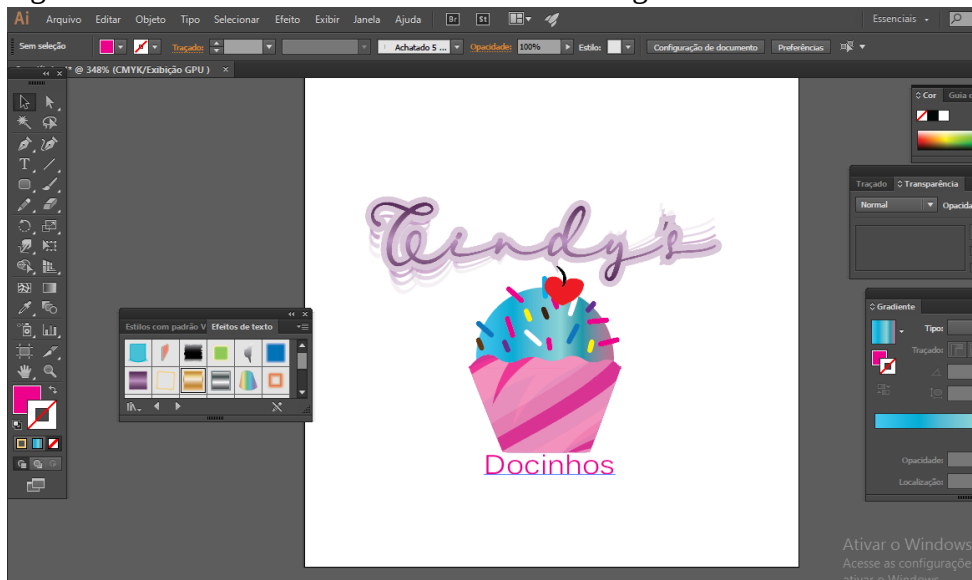
Vamos criar confetes com a ferramenta retângulo e depois colorindo.



E vamos dar um acabamento desenhando um coração simbolizando uma cereja com a ferramenta curvatura.



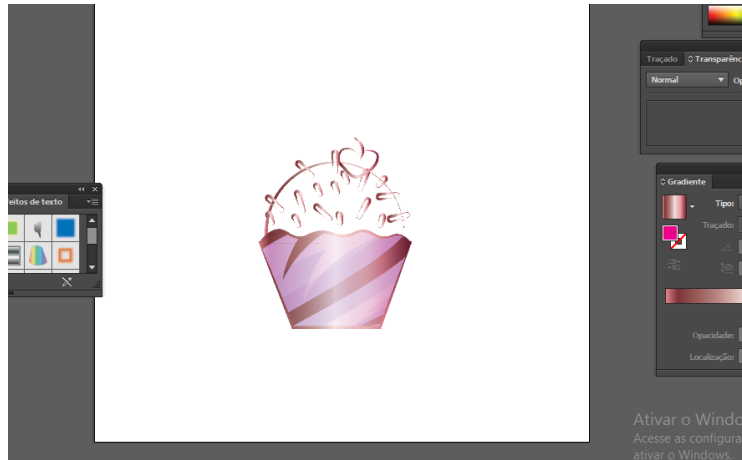
Agora vamos alinhar os elementos do nosso design e trocar as cores da nossa fonte.



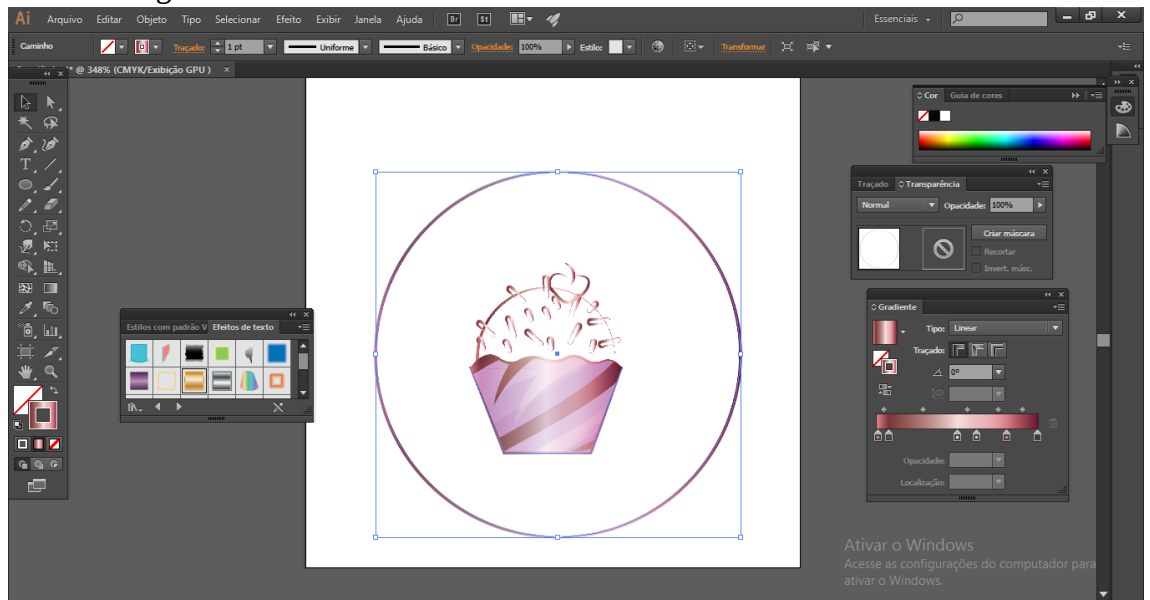
Lembrando que tudo é uma questão de criatividade você pode criar o design que quiser use alguma imagem para se inspirar de acordo com seu negocio.

4. Vamos aprender a criar marca d'água

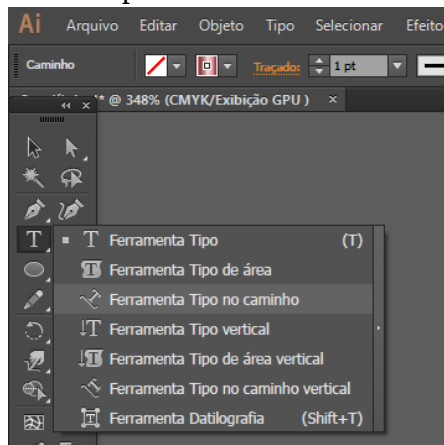
A marca d'água tem como objetivo destacar a nossa marca nos conteúdos que postamos como, por exemplo, as imagens do nosso produto no instagram. Vamos utilizar a base do nosso docinho para criar nossa marca d'água.



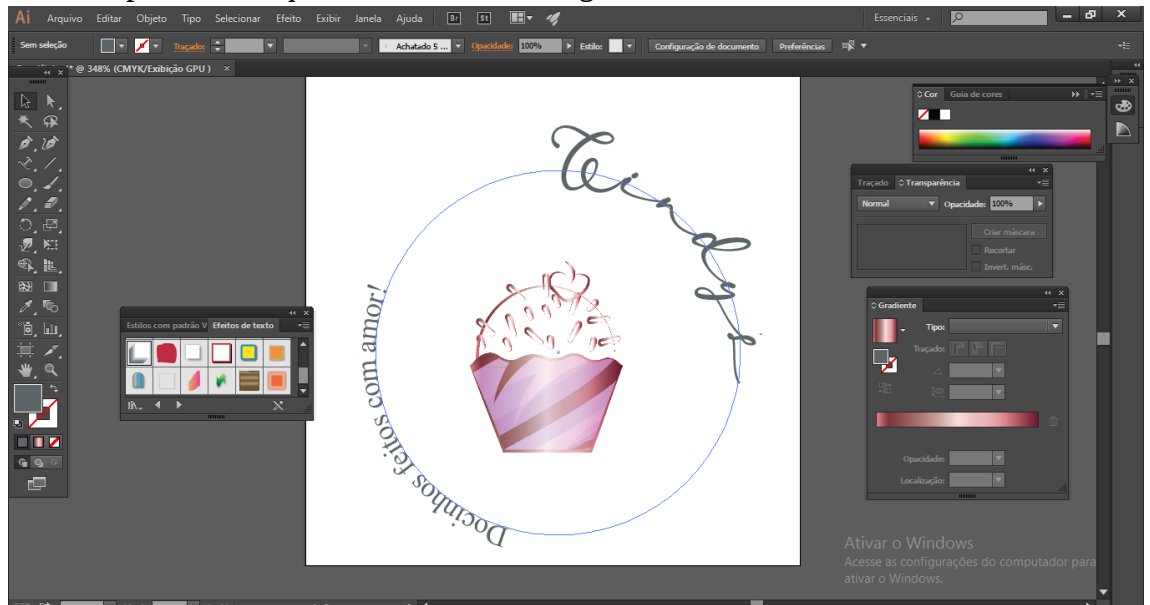
Vamos uniformizar a cor para ficar em uma tonalidade legal na imagem. Vamos utilizar um goldrose na cor através da biblioteca de estilos.



Vamos fazer um círculo para usar a base do texto que vamos utilizar e escolher o texto tipo em caminho.



Vamos digitar o texto no contorno da borda do círculo. Vamos utilizar o mesmo tipo de fonte que usamos na nossa logo marca.



E o resultado na imagem vai depender das cores que você escolhe por isso é legal escolher varias tonalidades para imagens claras escuras.



5. Vamos criar nossa submarca

A submarca Serve como um auxiliar para a sua logo em materiais gráficos os imagens de perfis.



Foi utilizado círculos de várias espessuras e a letra do texto em destaque maior.

6. Criando um cartão de visita

O cartão de visita é um recurso muito importante para divulgar nosso trabalho.

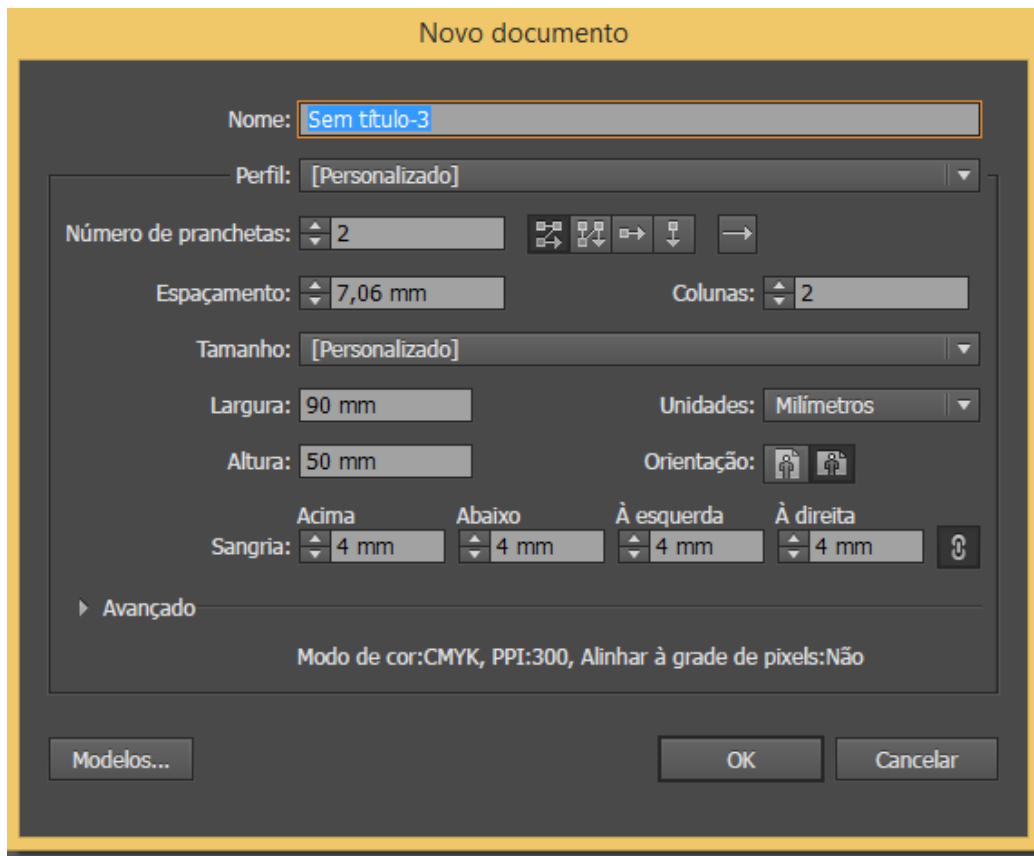
O cartão de visita pode conter frente e verso.

Ele tem um tamanho específico, e poderemos usar nossa logo para destacar nosso cartão. Lembrando que é muito importante destacar os meios de comunicação para nossa empresa ser localizada. Para este trabalho vamos utilizar um estilo bem atual de frente e verso seguindo uma linha que lembre nosso instagram.

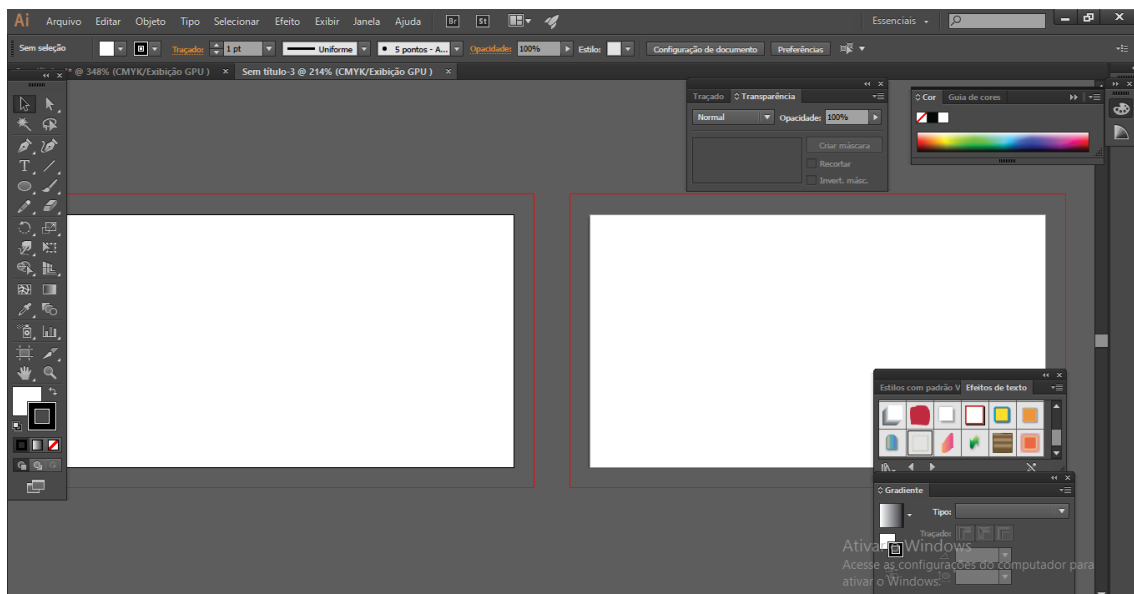
Vamos utilizar o tamanho de 90x50MM. Para o cartão de visita.

E vamos escolher duas pranchetas para fazer frente e verso.

Precisamos levar em consideração que vamos ter que deixar 4mm para sangria que no caso é a base de corte do cartão.

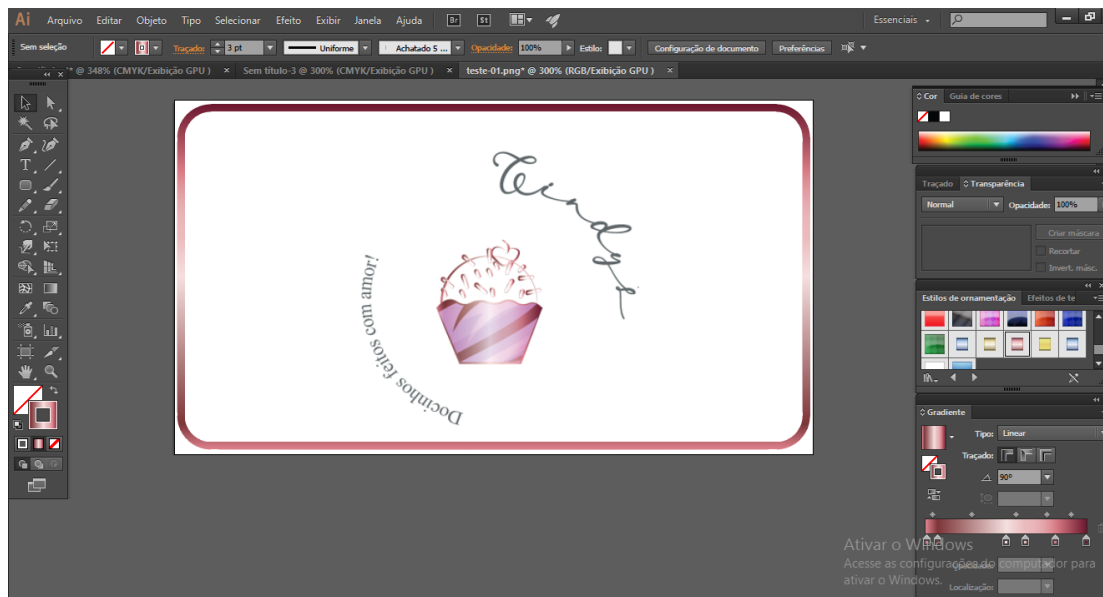


É muito importante definir os parâmetros porque esse documento será impresso. O padrão de cores é CMYK, uma variação importante para sua impressão.



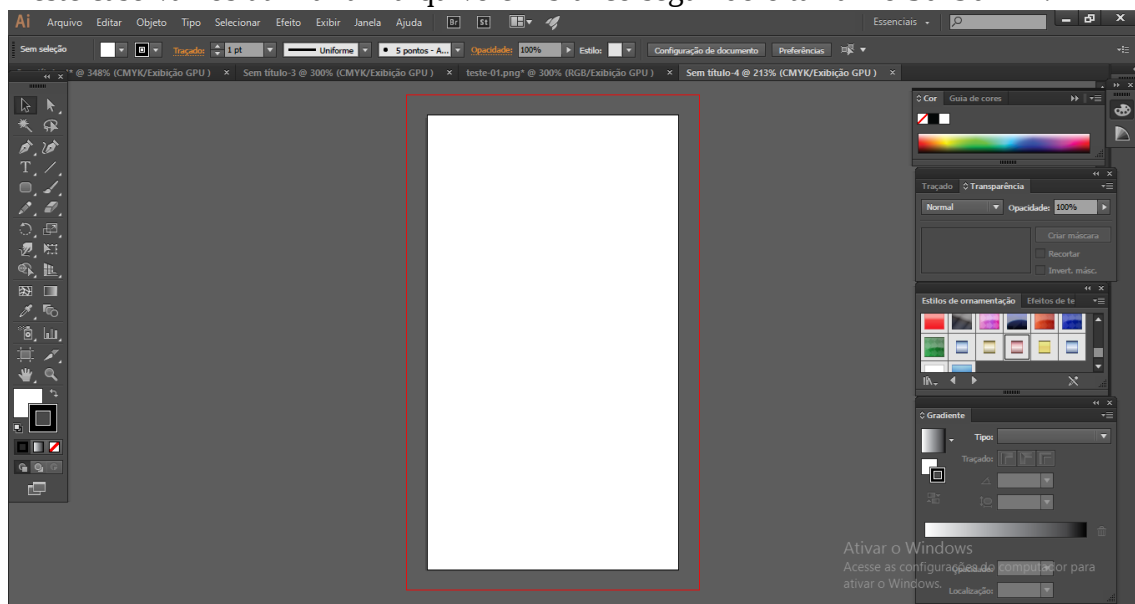
Vamos criar primeiro o a frente.

Utilizando um retângulo ainda seguindo a linha de cores GoldRose, vamos inserir a identidade visual que criamos a cima.

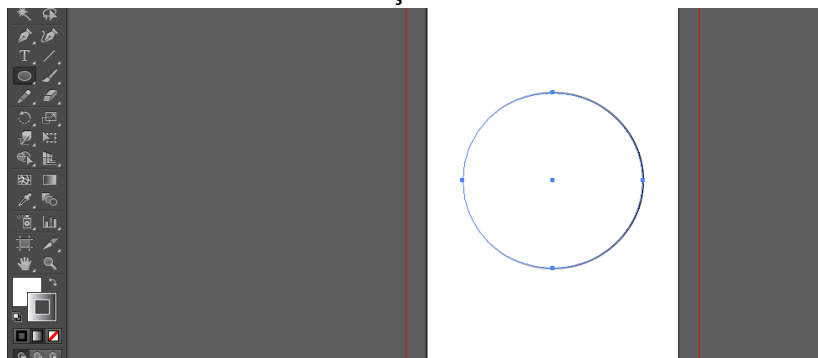


Agora vamos criar a parte mais importante que é a informática seguindo a linha da ideia do instagram.

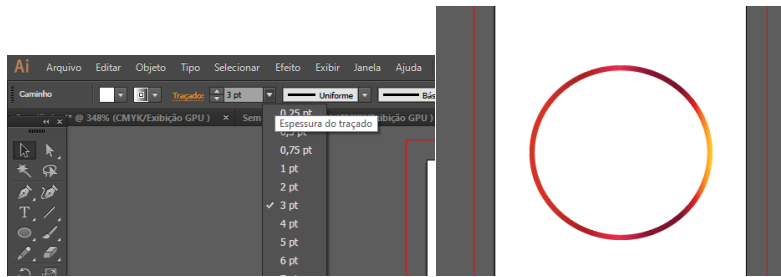
Neste caso vamos utilizar um arquivo em branco seguindo o tamanho 50x90MM.



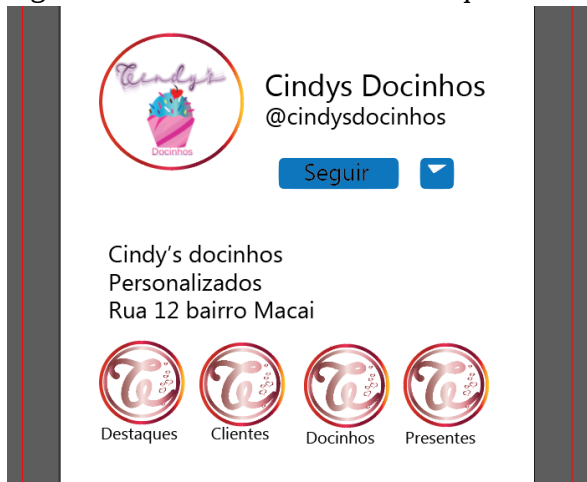
Desta forma faremos a simulação de um visor de celular.



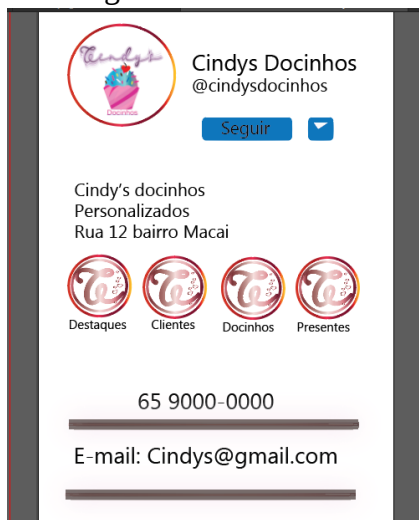
Vamos criar um círculo e usar o gradiente para criar um efeito de perfil de instagram. Utilizando as cores amarelo, roza, e vermelho. E depois vamos aumentar a espessura da borda do círculo.



Agora vamos alinhar com a marca que criamos.



Observe que vamos inserindo característica que se parece com a nossa rede social porem de uma maneira mais resumida. Inserindo elementos básicos como textos e formas geométricas. Enfatizando os dados do estabelecimento.



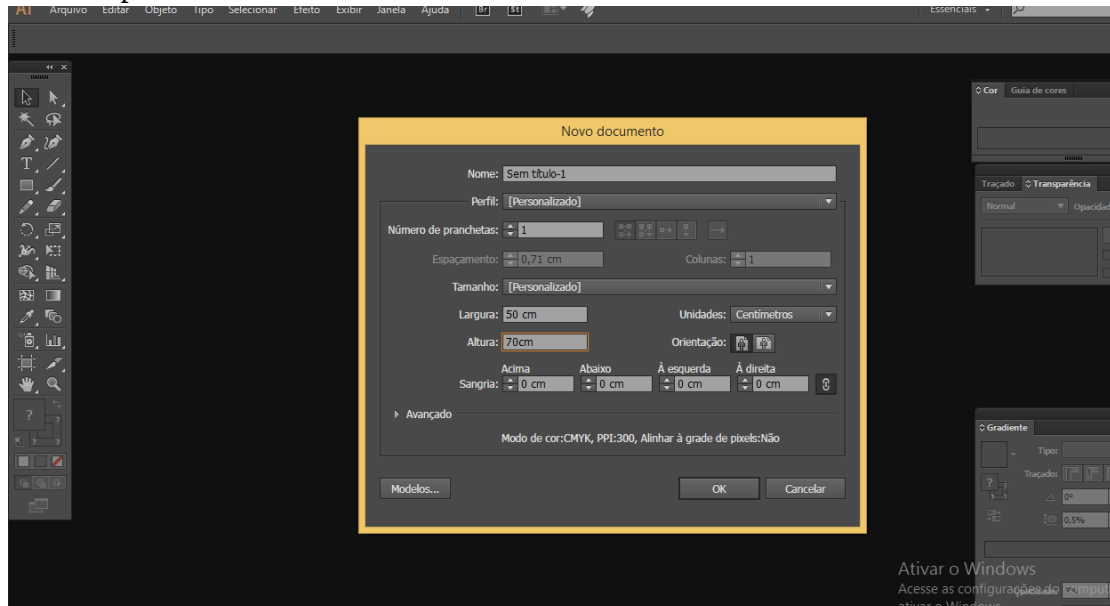
O resultado fica incrível e super moderno. O importante é usar a criatividade e visualizar os elementos que demonstram suas características.

7. Criando banner interativo dinâmico

Vamos criar um banner de divulgação dos nossos produtos.

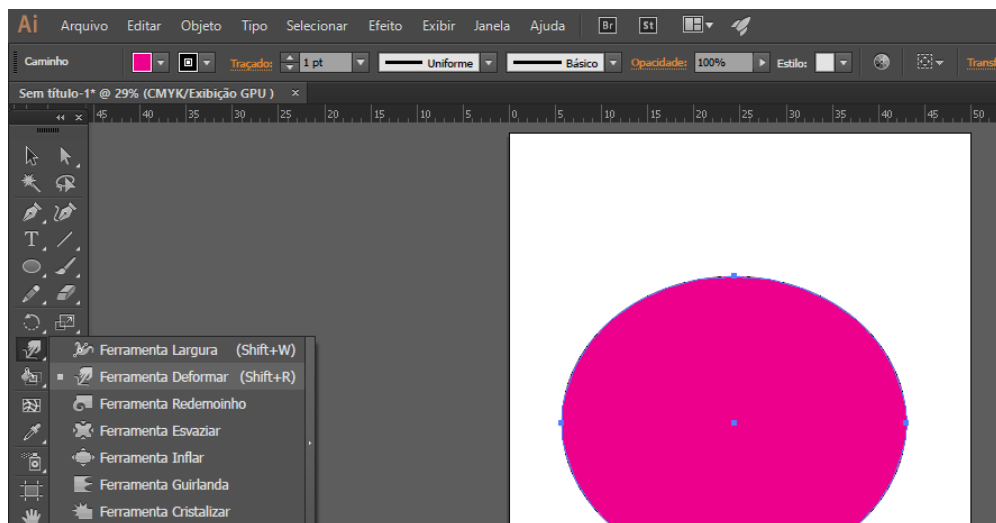
Vamos utilizar um tamanho específico para criar nosso banner

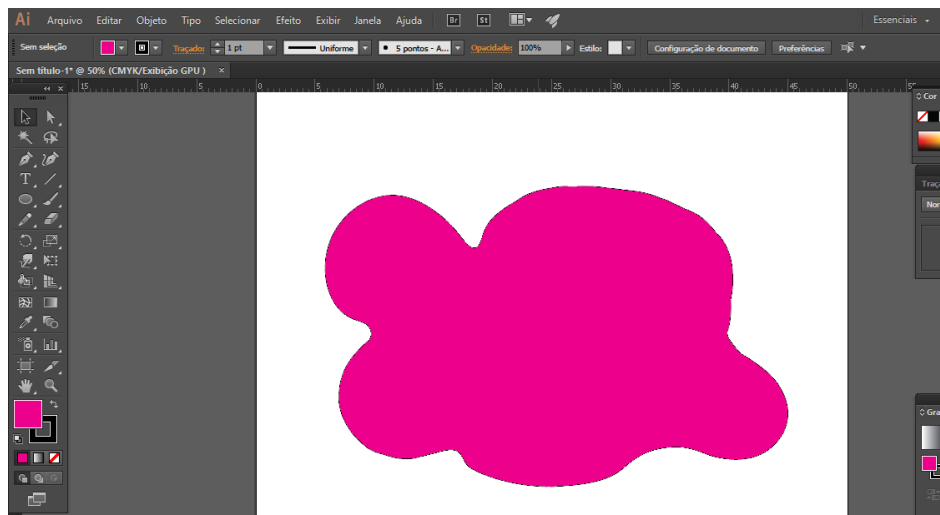
50x70cm. Mas tudo depende do objetivo deste banner se for para impressão vai depender do tamanho físico dele.



Vamos criar Elementos que destaque nosso produto, neste caso faremos um banner promocional, mas o objetivo da sua propaganda dependera da sua proposta.

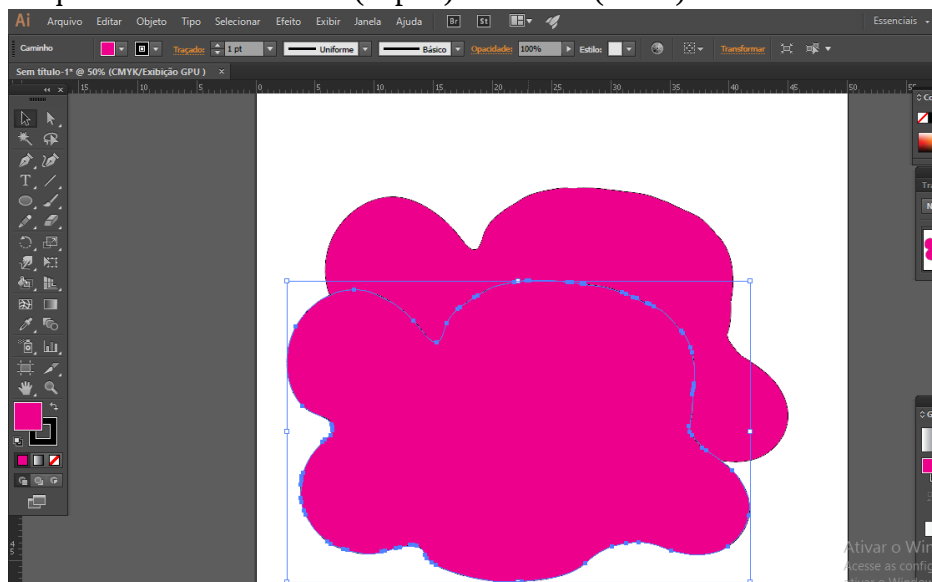
Vamos utilizar um círculo e a ferramenta deformar para criar uma forma no centro do nosso banner



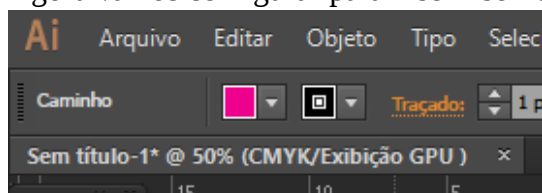


Este é o resultado da forma que criamos.

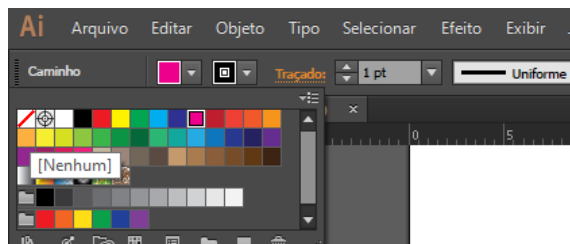
Vamos copiar e colar esta mesma forma para inserir somente a borda.
Clique na forma CTRL+C (copiar) CTRL+V (Colar).



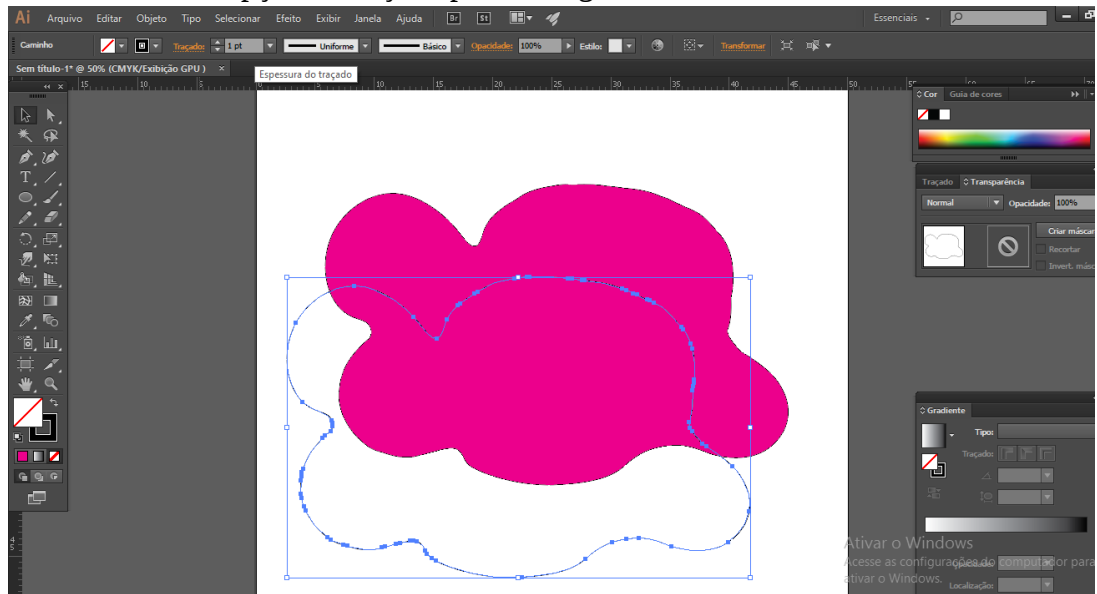
Agora vamos configurar para inserir somente a borda desta forma.



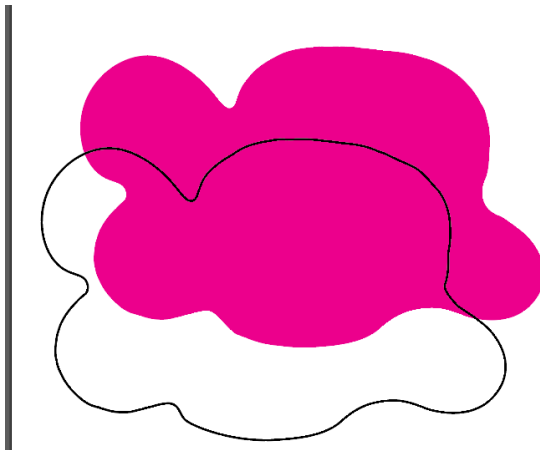
Onde esta a cor escolha sem cor.



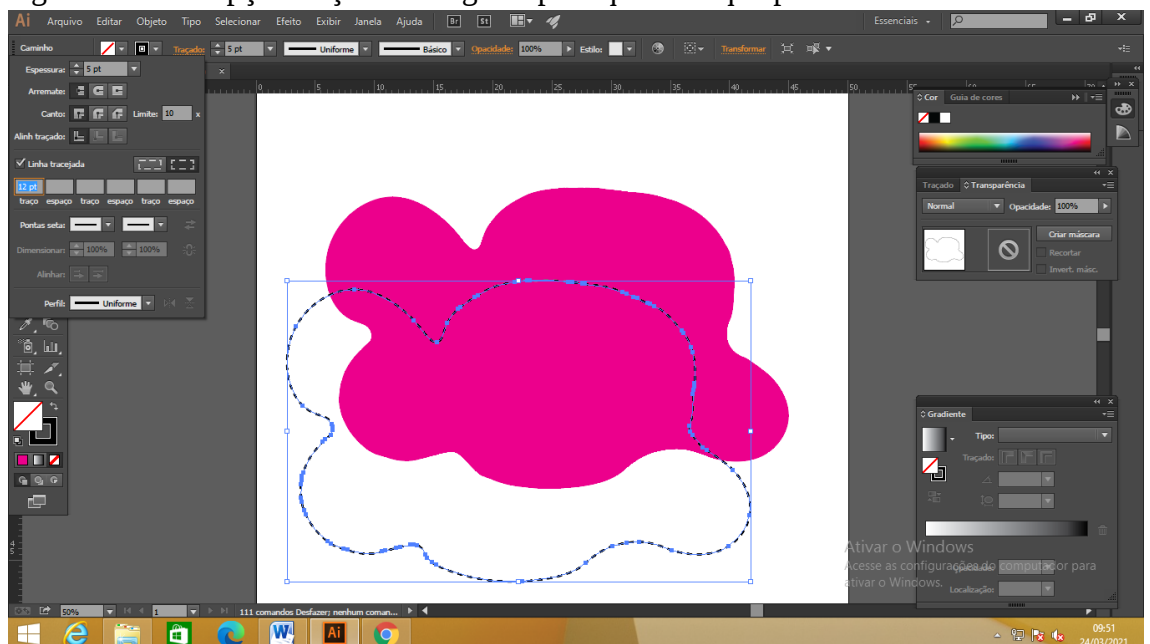
Vamos clicar na opção de traçado para configurar as bordas da nossa forma.



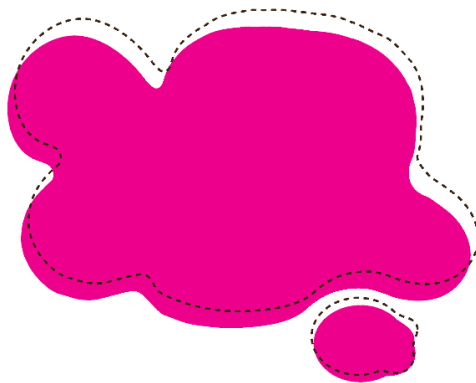
Vamos aumentar também o tamanho do traçado da borda.



Agora vamos à opção traçado configurar para que ele fique pontilhado.



Escolha a opção linha tracejada e nos quadros insira o valor do tamanho dos tracinhos.

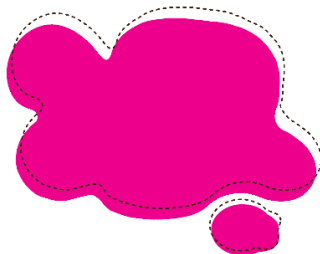


Este é o nosso resultado pronto.

Adora vamos inserir conteúdo de texto, Junto com a logo marca.



Uma Doce Promoção



Aos poucos vamos tornando nosso material mais completo. Você pode utilizar a ferramenta abrir para inserir imagens e complementar seu material.

Vamos combinando cores de acordo com a ideia proposta.

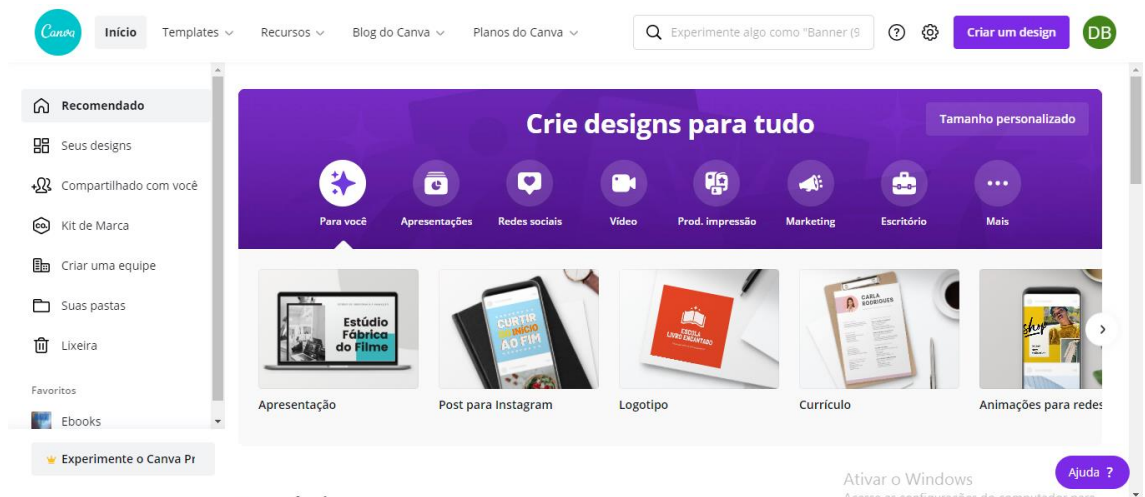


Observe que foram utilizados vários elementos da logomarca. Fontes de texto que deixam claro a proposta desta promoção com visual bem atual, Sem perder o charme que envolver a situação deste material a delicadeza do conteúdo retrata de fato o tema deste tópico. É Claro que tudo dependerá da sua ideia, você pode utilizar um tema mais tropical que envolve shows e bares ou ate mesmo algo mais provençal tudo depende do seu estilo e suas características.

8. Conheça o canva para criar um conteúdo dinâmico.

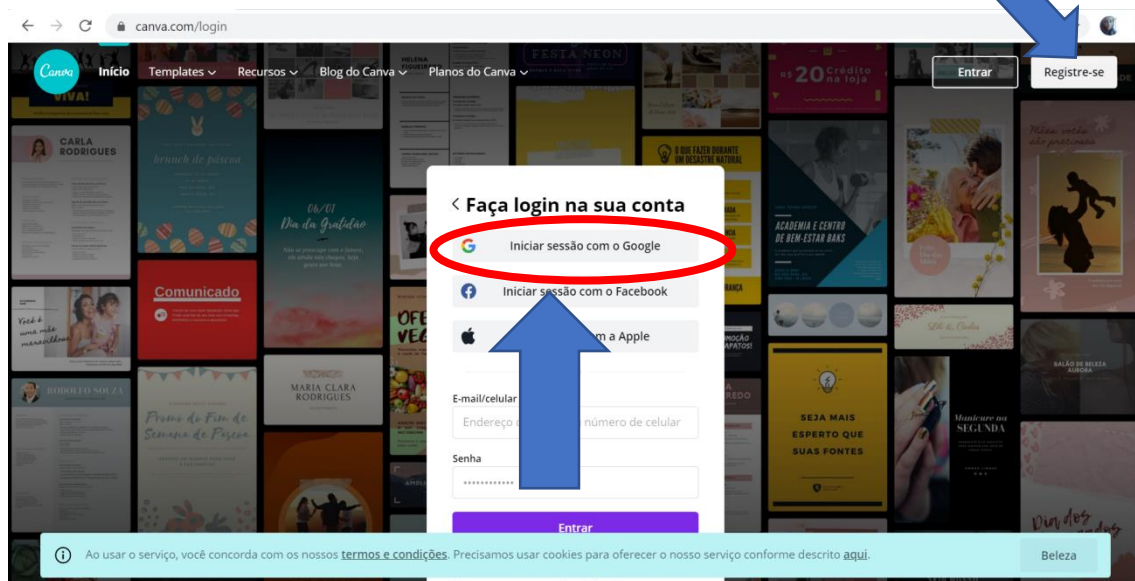
O canva é uma aplicação que você poderá utilizar pelo seu celular e que serve para criar vários conteúdos dinâmicos de maneira fácil e simples pelo fato de oferecer vários recursos. Você pode criar uma logo ou até mesmo um super banner ou um vídeo super interativo para sua rede social e você pode criar material especificamente para os meios que você deseja.

Você pode até mesmo baixar o Canva no seu celular podendo utilizar a função pro que é paga ou a gratuita.

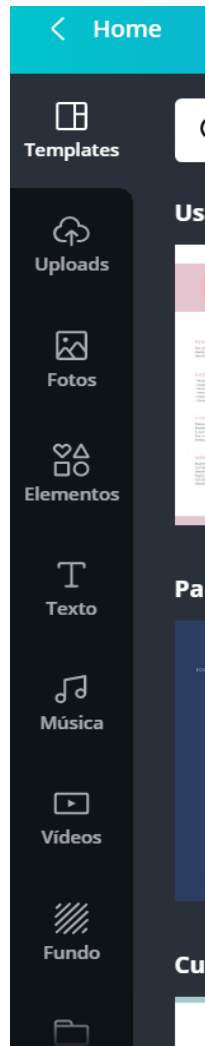
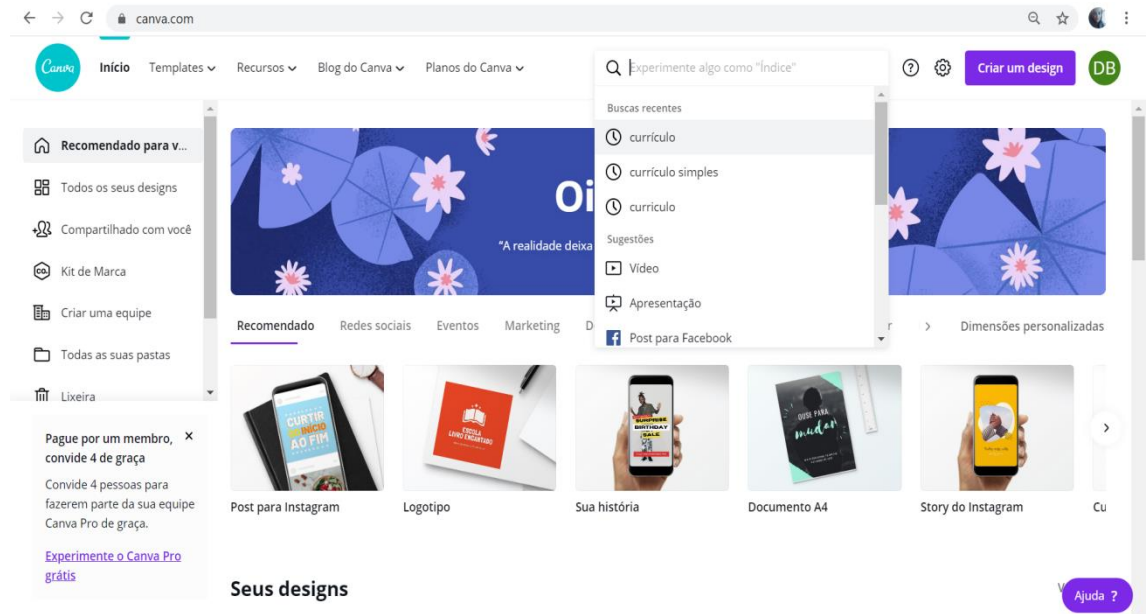


- ▶ Vamos aprender a criar um currículo moderno e que se destaca no Canva,
- ▶ um aplicativo contemporâneo que oferece diversos recursos gratuitamente.
- ▶ Você pode baixar em seu celular ou até mesmo usar pelo seu computador.

- ▶ Baixe o aplicativo canva
- ▶ Ou acesse a plataforma online
- ▶ Fala seu registro com uma rede social.

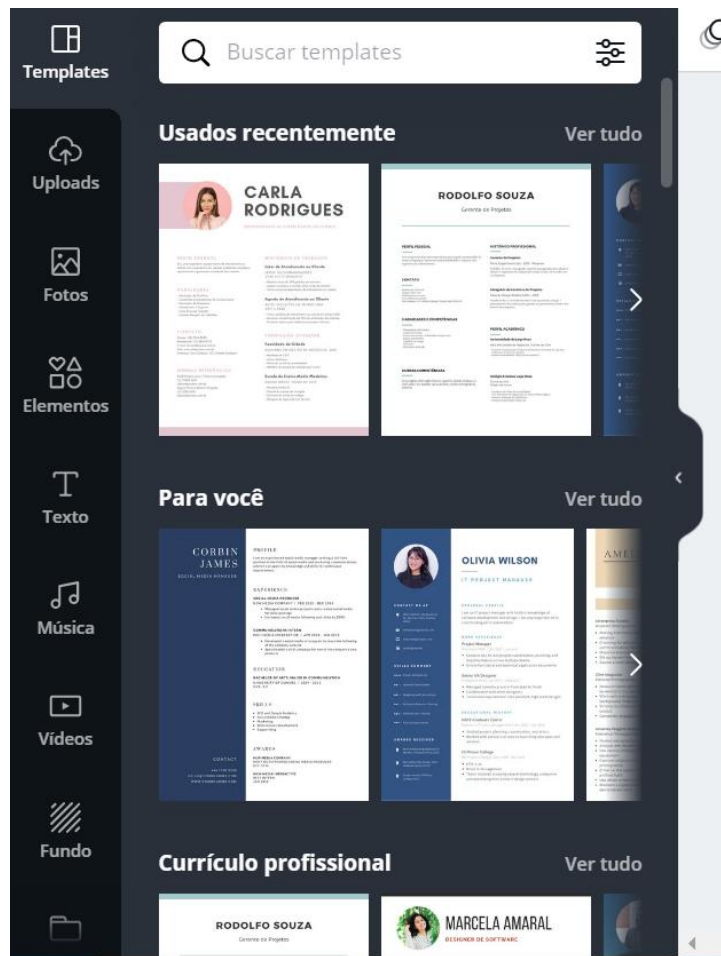


Escolha o tipo de material que quer editar

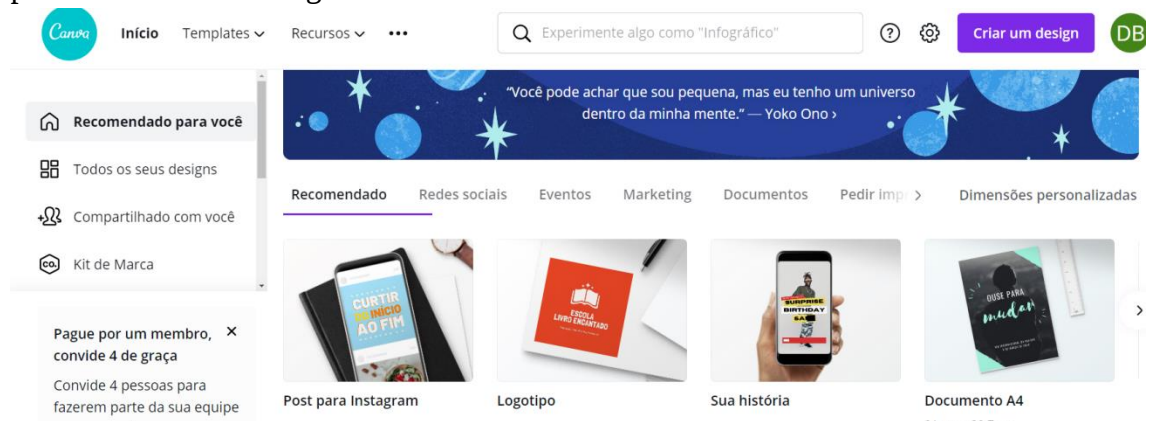


- ▶ Barra de tarefas
- ▶ Onde você configurar seu documento conforme sua preferência inserido objetos, textos, imagens entre outros elementos.

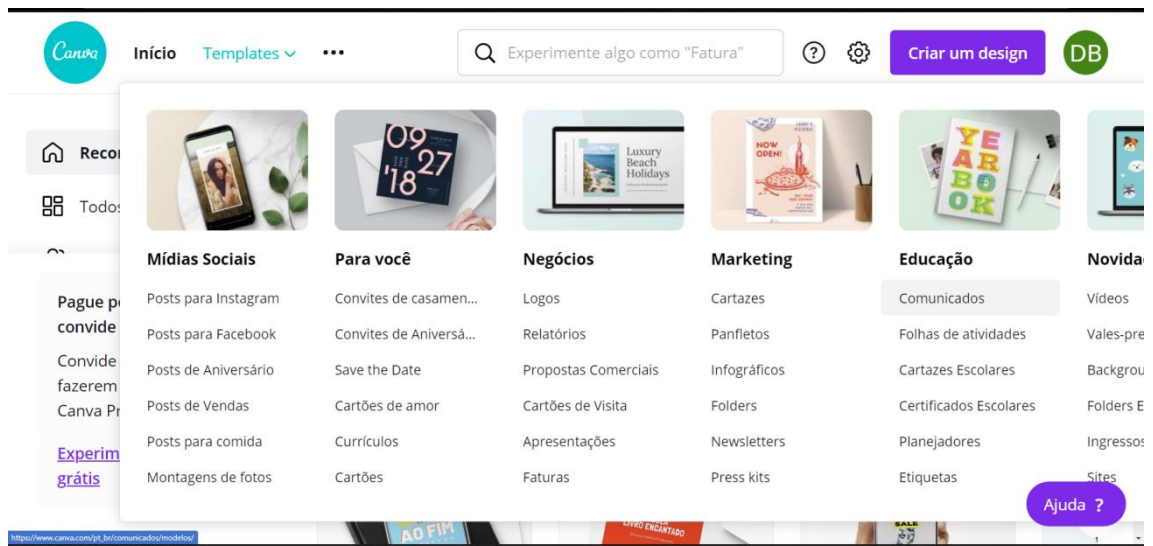
Escolha o tipo de template que você precisa para seu trabalho.
Opções de templates e design para você criar.



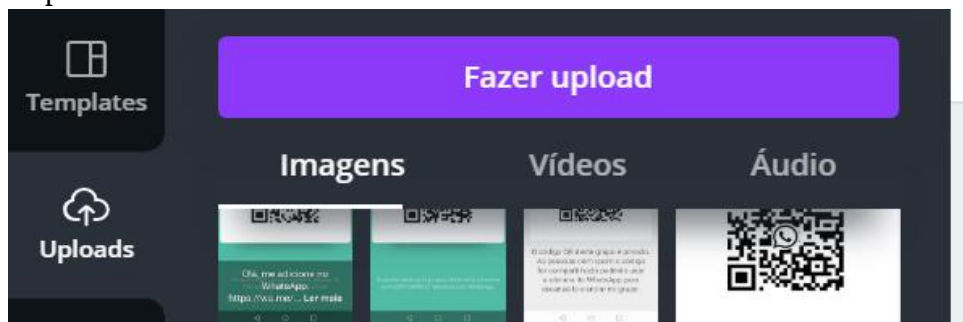
- Você pode criar vários tipos de materiais. Para as redes sociais, infográficos personalizados fazer logo marcas.



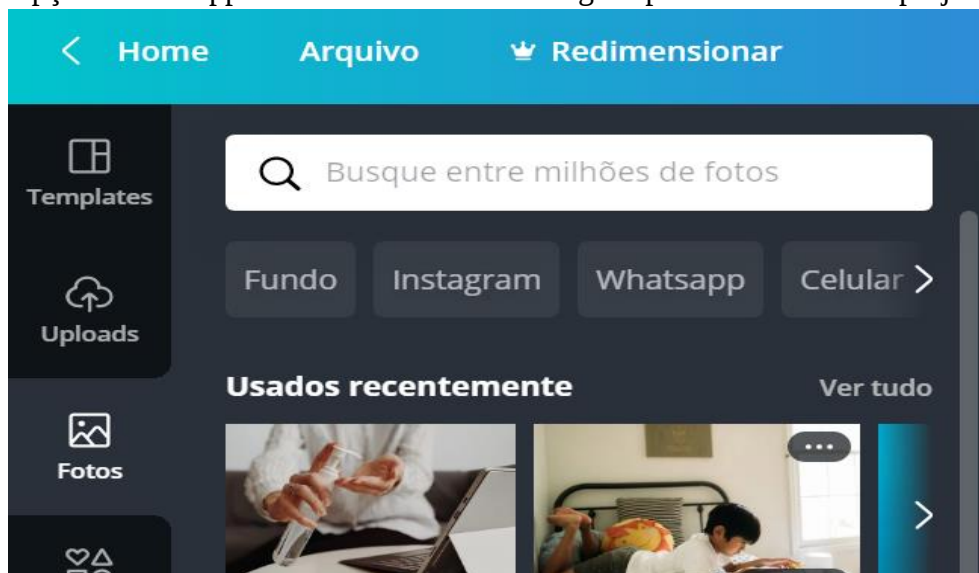
O Canva tem várias opções de criação de conteúdo digital.



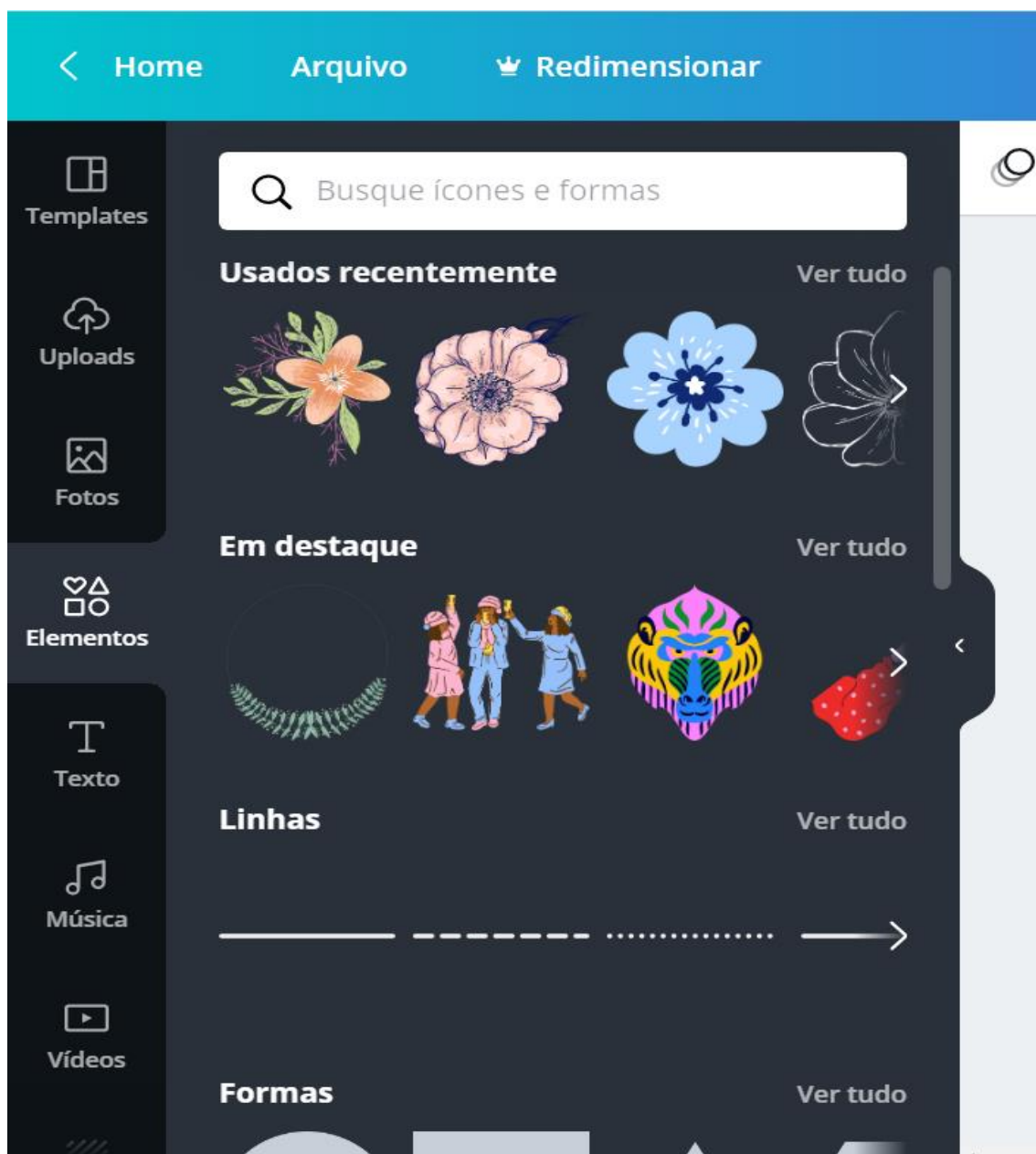
- Opção onde você pode fazer uploads de arquivos que estão armazenados no seu dispositivo.



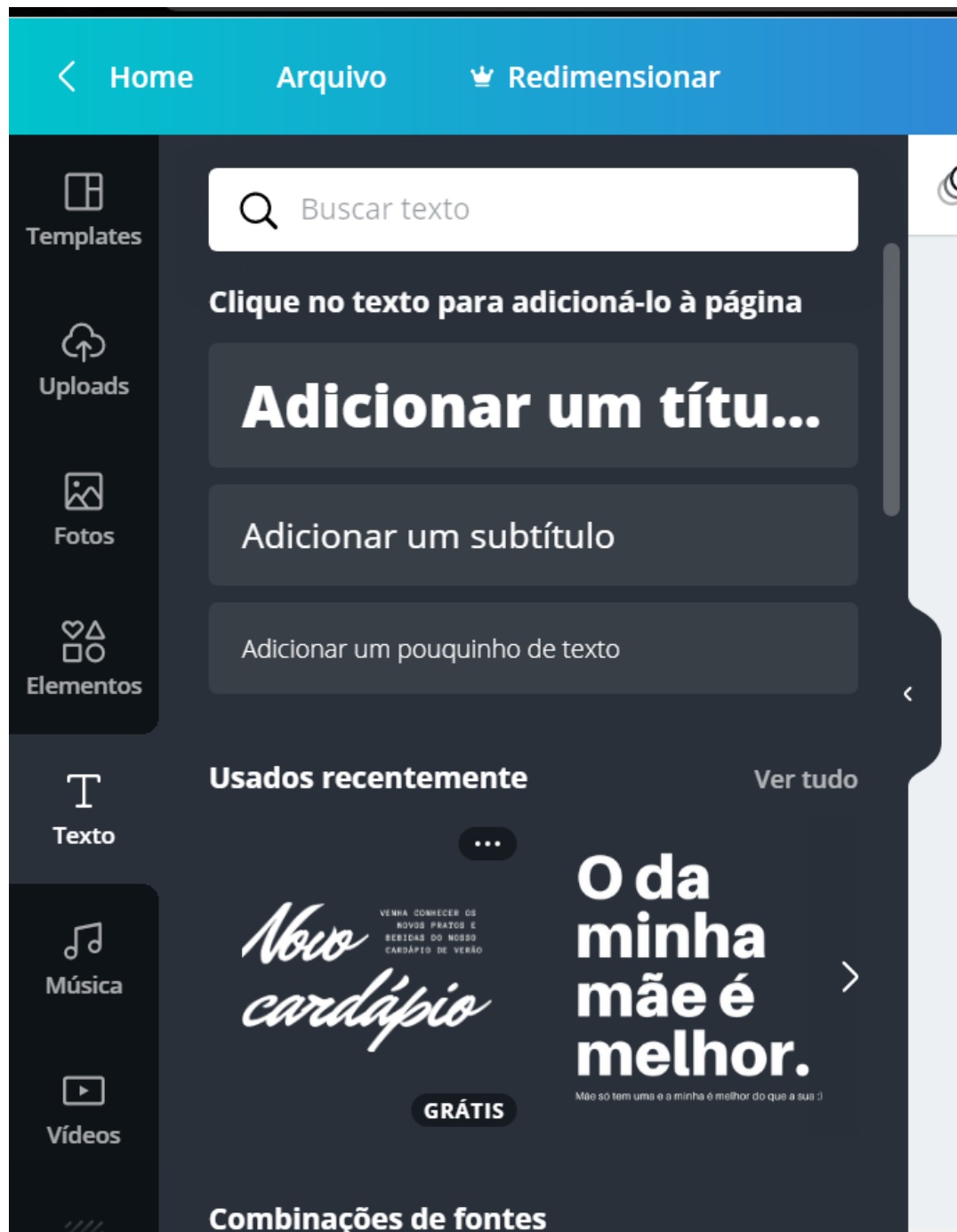
- Opção onde o app oferece um acervo de imagens para utilizar no seu projeto.



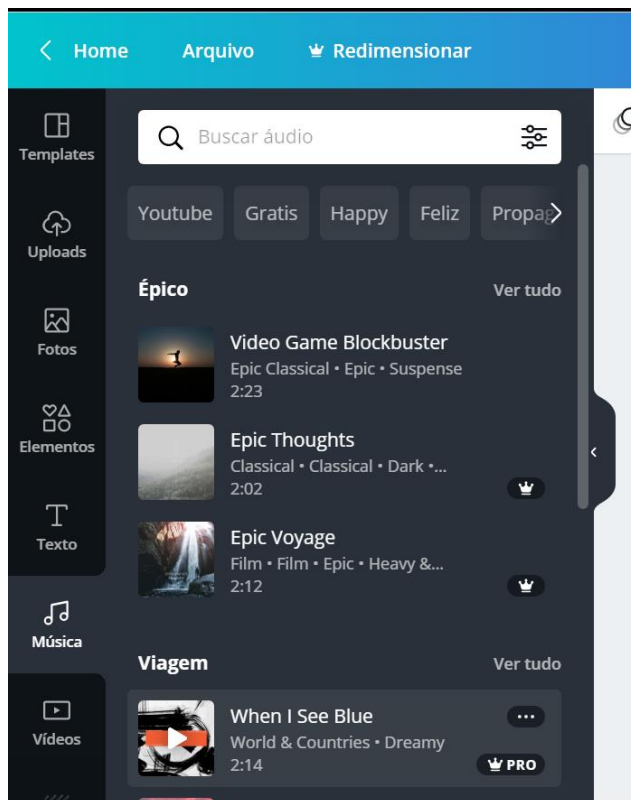
- Os elementos oferecem gifs, vetores e figuras para personalizar seu projeto.



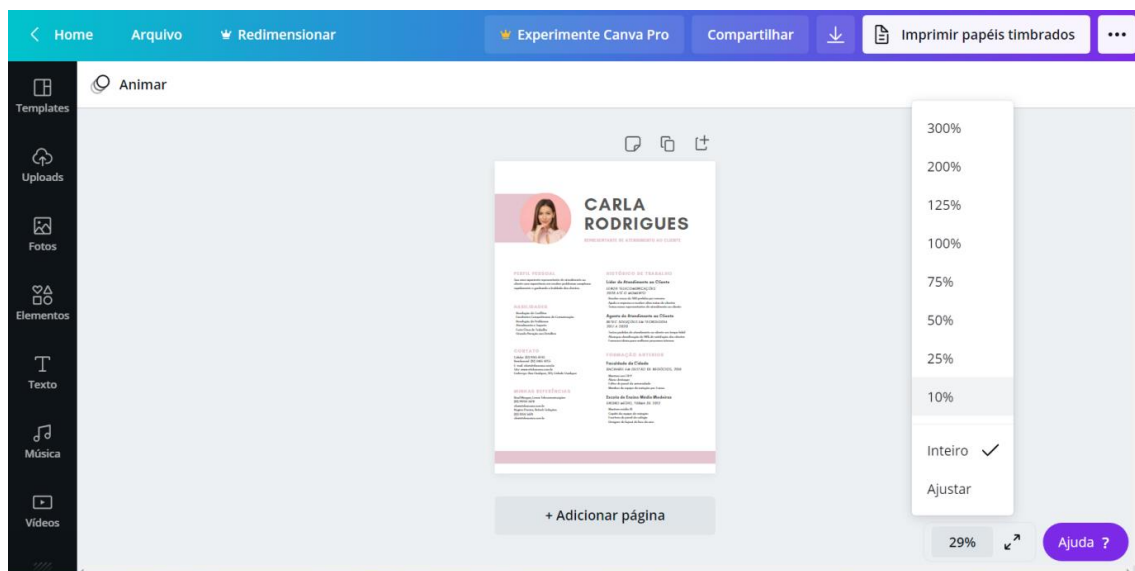
- Ferramenta de texto para inserir caixas de texto personalizadas.



- Podemos inserir vídeos e músicas.



- Podemos aumentar o tamanho do nossos documentos clicando no zoom e escolhendo o tamanho desejado.

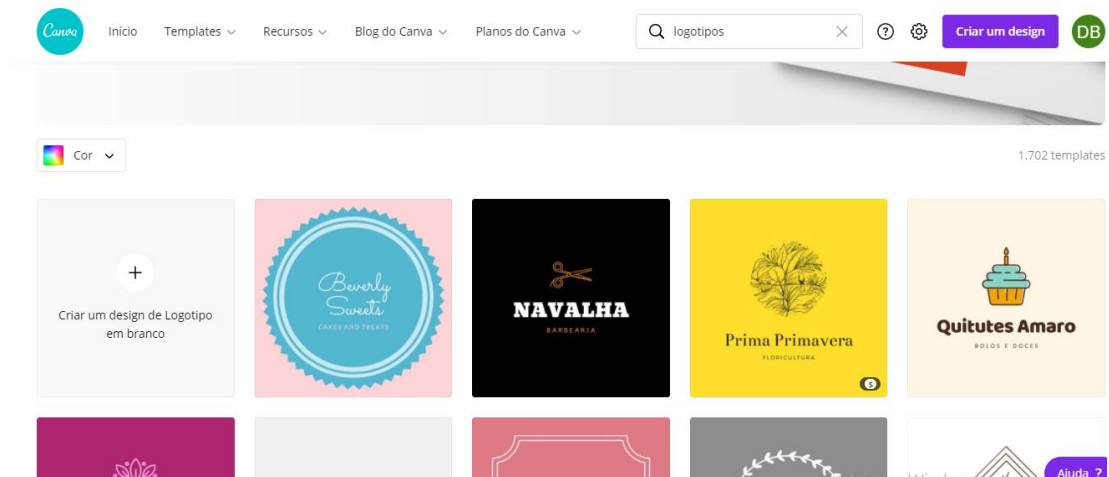


Vamos aprender a criar uma logo marca do zero.

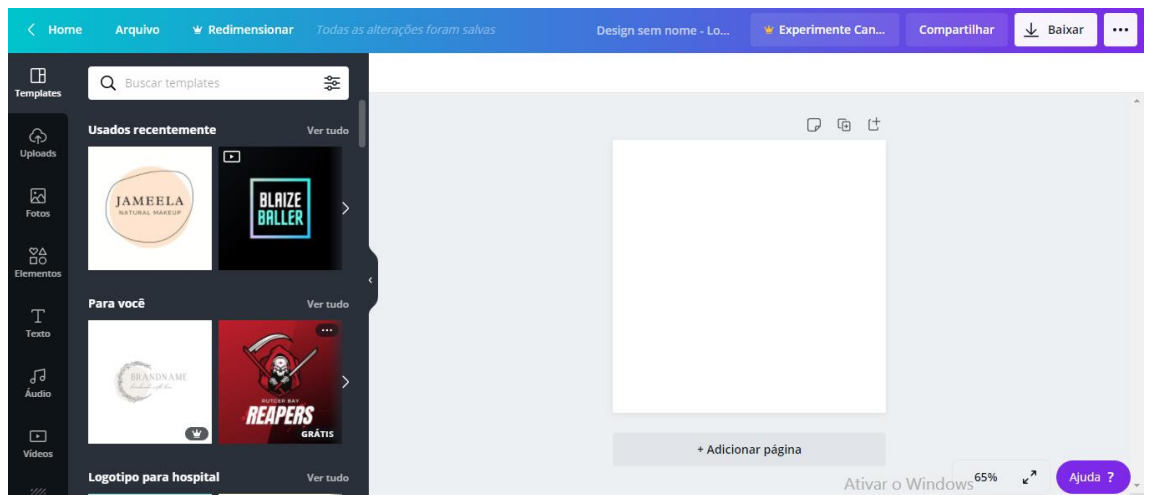
Vamos escolher um template para nossa logo.



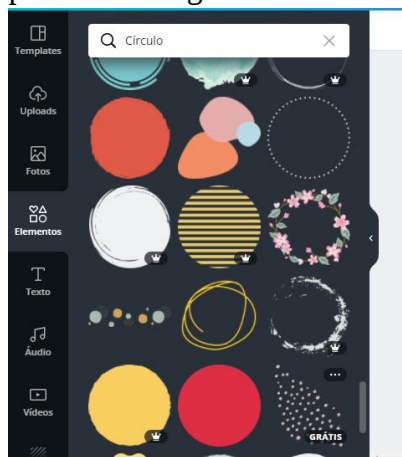
Vamos escolher uma opção em branco Para iniciar nosso projeto. Mas observe que existem vários modelos prontos gratuitos que você só precisa editar.



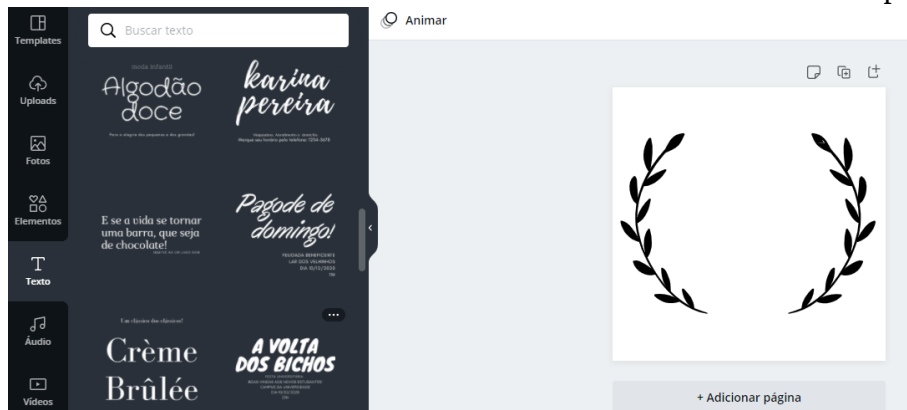
Vamos iniciar.



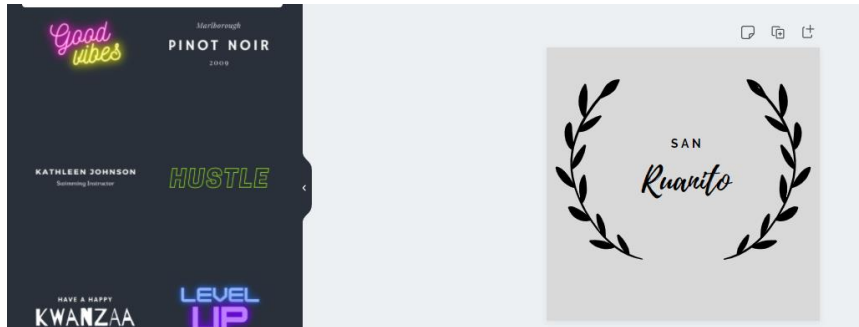
Vamos na opção Elementos e vamos escolher uma forma para dar como Base para nossa Logo.



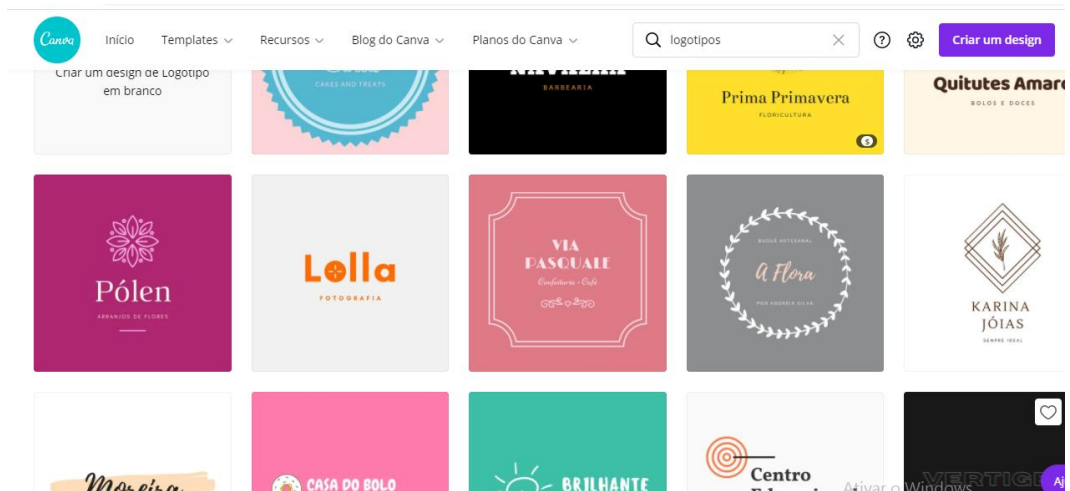
Especifiquei para o pesquisador que queria círculos com base nisso ele mostrara as formas mais relevante a sua pesquisa.



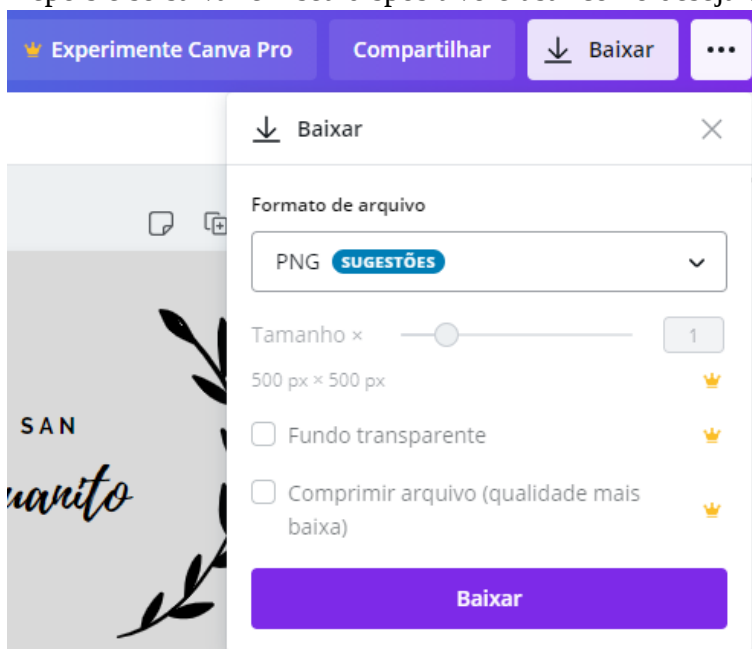
Em seguida vamos escolher uma base de texto lembrando que todos os elementos pode ser editados e você poderá trocar cores e tamanhos simplesmente clicando no objeto desejado.



Você poderá criar modelos incríveis usando a criatividade pois o canva possui diversas opções.



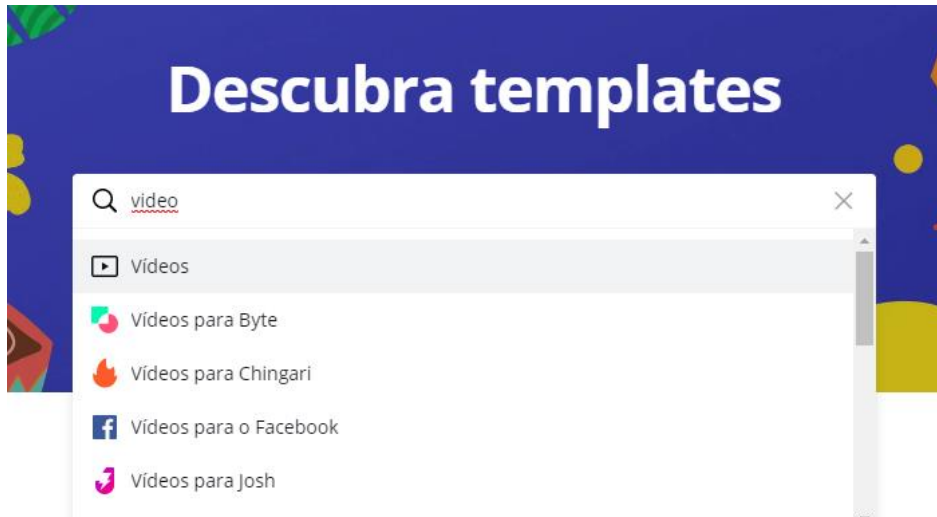
Use sua criatividade para criar conteúdos incríveis. Depois é só salvar em seu dispositivo e usar como desejar.



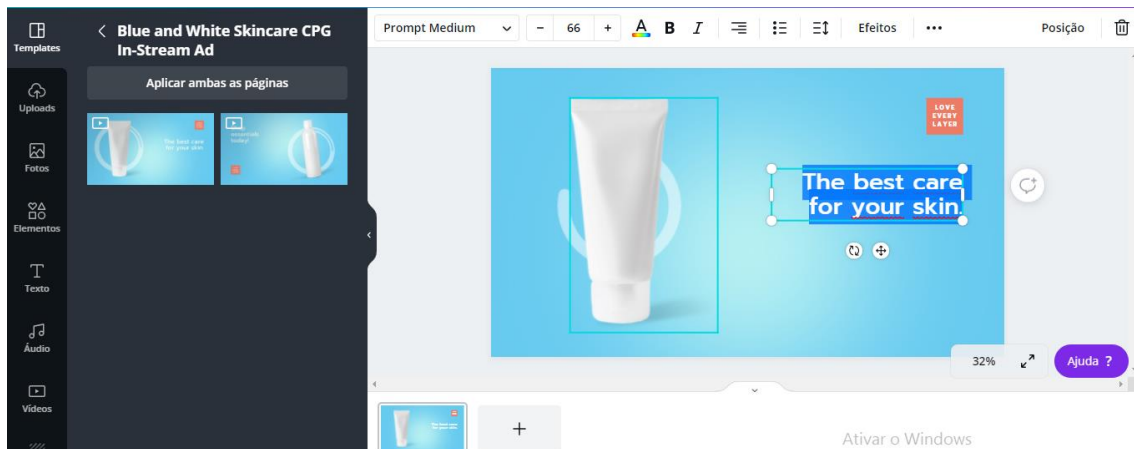
9. Vamos projetar um vídeo marca no canva

Vamos aprender a criar um videomarca, onde nos podemos utilizar nossa logomarca para criar uma versão animada da logo para postar nas redes.

Vamos escolher a opção de vídeo para criar nosso projeto.



Vamos iniciar um projeto em branco e usar nossa logomarca.



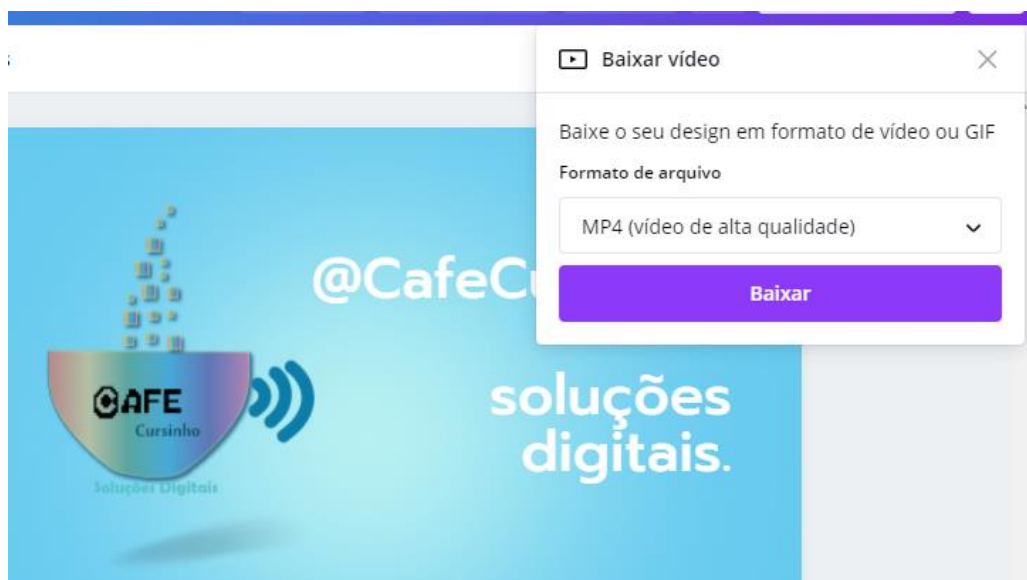
Vamos buscar em Elementos por opções animadas, Ex: “Circulo animação”. Ou você pode escolher uma vídeo que oferece animações já prontas.

Escolha o objeto que se movimento conforme seu interesse.

O resultado pode ser incrível.



Você pode criar várias páginas definir o tempo do seu vídeo, não se esqueça de salvar seu vídeo como MP4.



Bons estudos!

Cafecursinho soluções digitais.