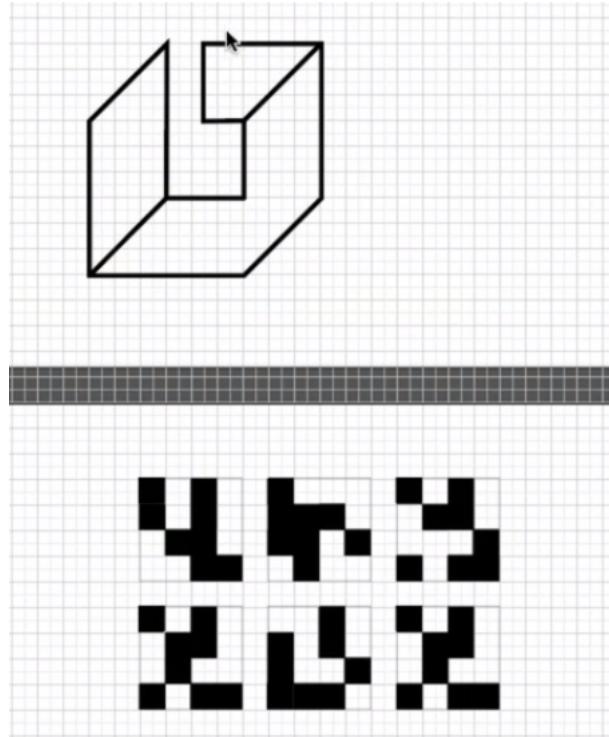


05

Terceira Alternativa

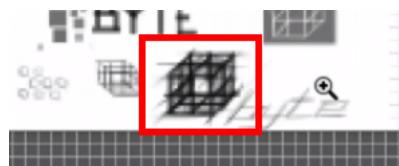
Transcrição

Já fizemos dois símbolos: o primeiro é um "quase cubo" com o "b" vazado, deixando-se a letra implícita. Também é um símbolo geométrico, com ângulos que dão dinamismo para a forma, assemelhando-se a um escudo. Tudo isso remete a uma ideia de segurança, dinamismo e transparência, além de usar o "b" do Bytebank.

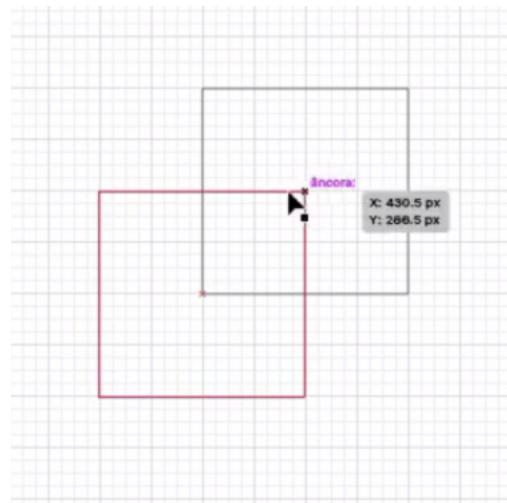


Desenvolvemos uma segunda hipótese de logo, em que trabalhamos várias possibilidades da mesma. Definimos uma grade de tamanho 8×8 e, em cima da matriz, distribuímos oito quadrados. Não chegamos ao símbolo final, tentamos formar a letra "b", mas não funcionou muito bem. Então optamos por seguir com as demais possibilidades.

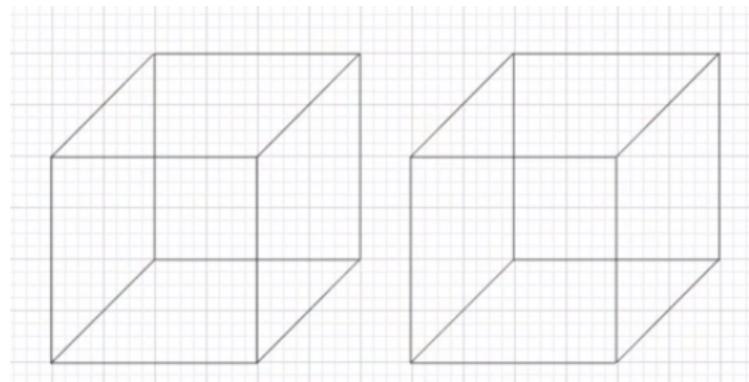
A seguir desenvolveremos uma terceira opção, após relembrarmos o histórico do que já desenhamos. Decidimos trabalhar com a ideia do cubo cheio de arestas, parecendo um cubo formado por quatro outros idênticos.



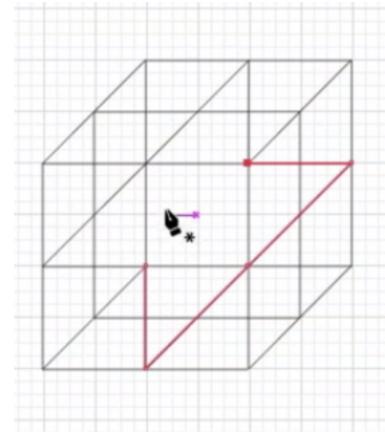
Isso nos faz pensar nos oito bits, nos sócios, na transparência - porque teremos todas as arestas aparentes - ou seja, trabalhamos com vários atributos da marca. Começaremos desenhando dois quadrados de 4×4 .



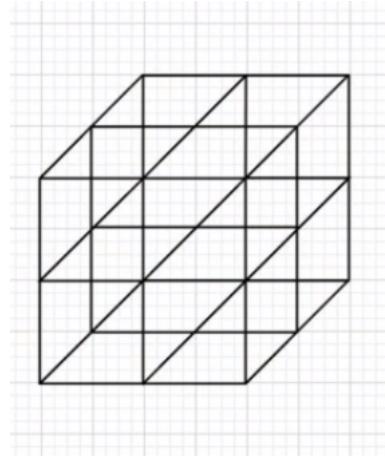
Com a ferramenta "caneta", criaremos as intersecções, ligando as arestas umas às outras. Após concluirmos o cubo, faremos uma cópia.



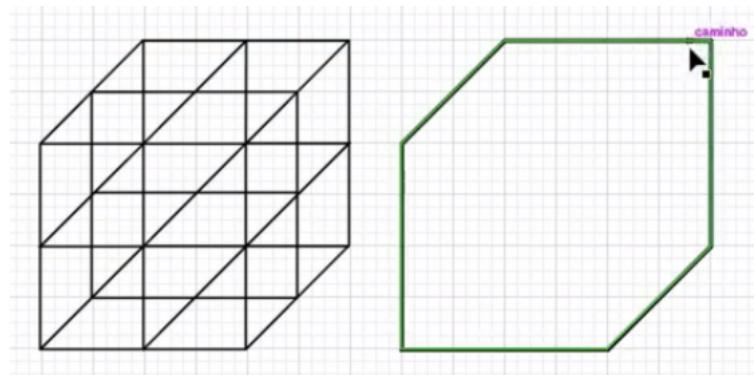
O próximo passo será desenhar as arestas dos quatro cubos. Ou seja, cada face será dividida em quatro, o que faremos utilizando a "caneta" novamente.



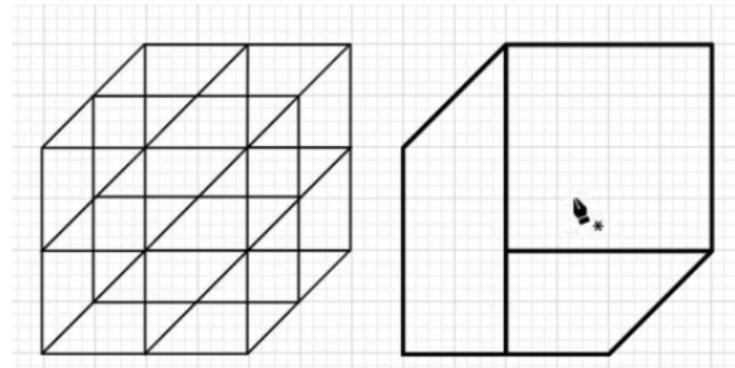
Feito isto, teremos a parte de baixo do cubo, e a de cima também será seccionada.



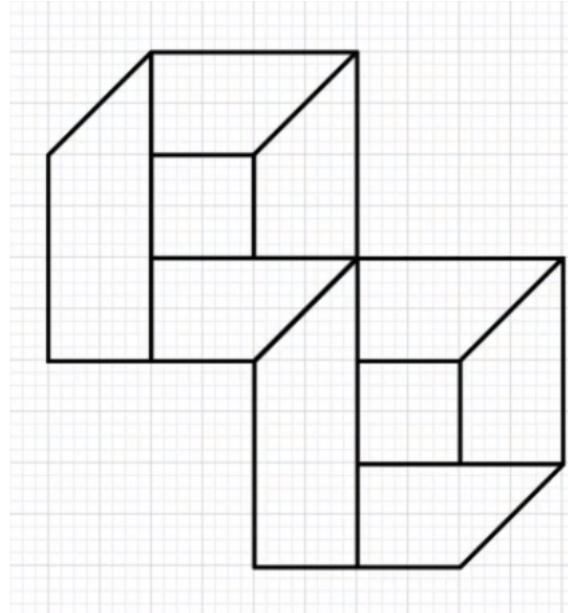
Aumentamos a espessura das linhas para que sejam mais visíveis. Resultou em uma forma curiosa, um tanto complexa para o logo. Se tentarmos simplificá-la e trabalharmos somente a forma de fora, ela lembrará o conceito de escudo da primeira alternativa de logo criada.



Não agrada tanto, mas poderíamos continuar procurando uma forma mais simples. Por exemplo, podemos manter apenas algumas arestas.

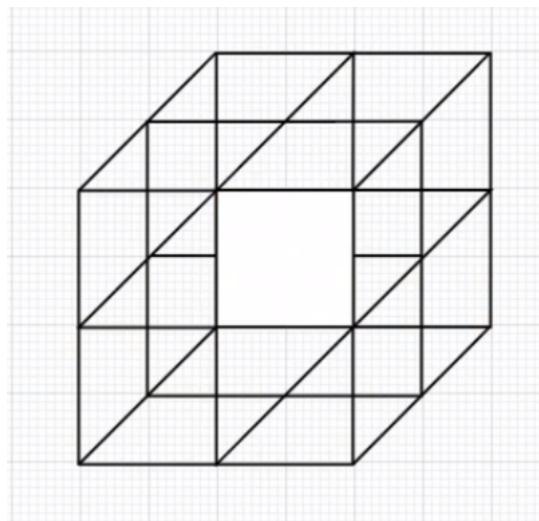


Agora começamos a brincar com a tridimensionalidade do objeto. Podemos seguir nesse caminho e ainda duplicar a imagem.

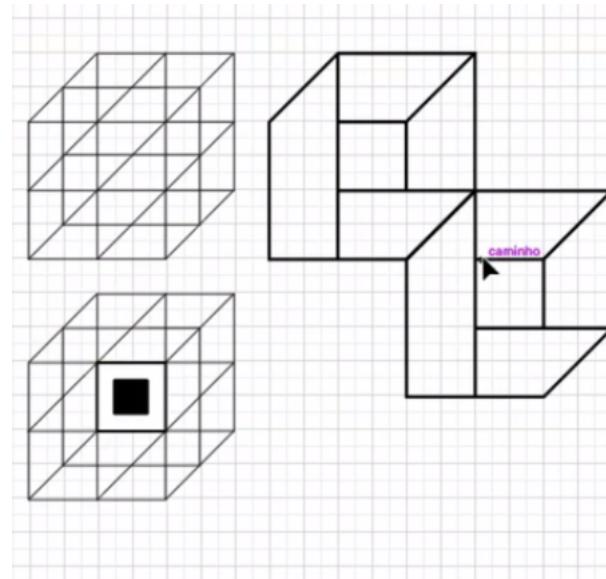


Esta imagem traz a herança da força geométrica anterior, além de lembrar o número 8 e o símbolo de infinito.

Guardaremos esta ideia também, podemos salvar o símbolo anterior como uma quarta opção, limpando algumas das linhas desenhadas.



Conseguimos ver que a forma ainda existe e temos divisões 4x4. Há ainda a opção de removermos mais arestas, adicionando um quadrado com preenchimento preto no centro.



A partir destes três símbolos finais, podemos pensar na tipografia do nome.