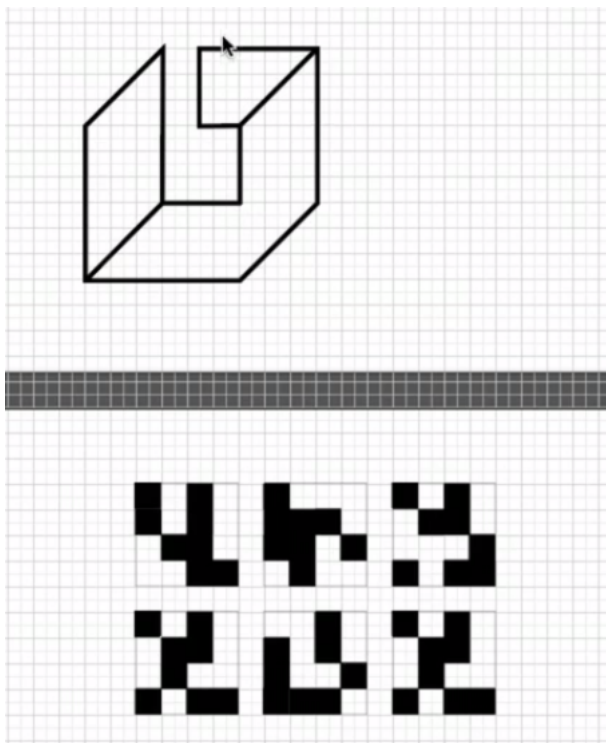


Terceira Alternativa

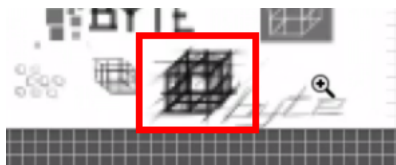
Transcrição

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.

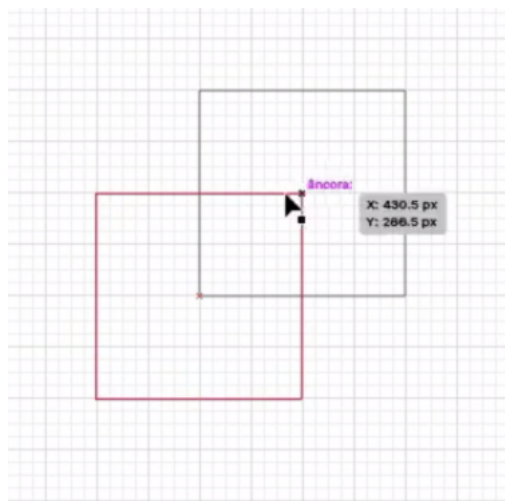


Desenvolvemos uma segunda hipótese de logo, em que trabalhamos várias possibilidades da mesma. Definimos uma grade de tamanho 8x8 e, em cima da matriz, distribuímos oito quadrados. Não chegamos ao símbolo final, tentamos formar a letra "b", mas não funcionou muito bem. Então optamos por seguir com as demais possibilidades.

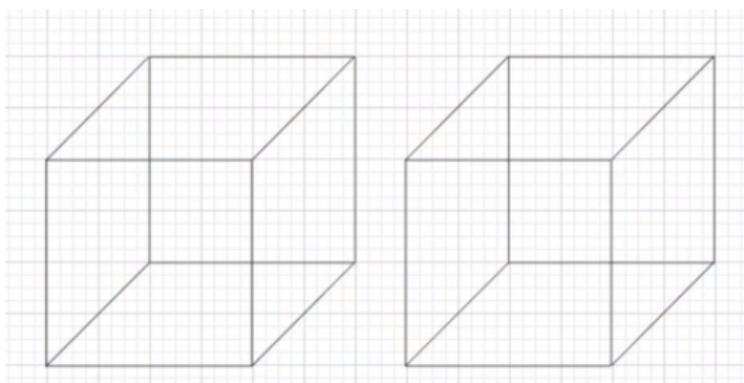
A seguir desenvolveremos uma terceira opção, após relembrarmos o histórico do que já desenhamos. Decidimos trabalhar com a ideia do cubo cheio de arestas, parecendo um cubo formado por quatro outros idênticos.



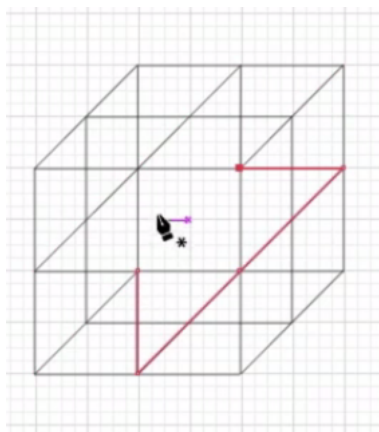
Isso nos faz pensar nos oito bits, nos sócios, na transparência - porque teremos todas as arestas aparentes - ou seja, trabalhamos com vários atributos da marca. Começaremos desenhando dois quadrados de 4x4.



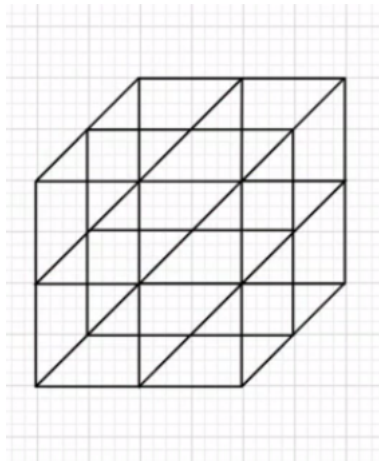
Com a ferramenta "caneta", criaremos as intersecções, ligando as arestas umas às outras. Após concluirmos o cubo, faremos uma cópia.



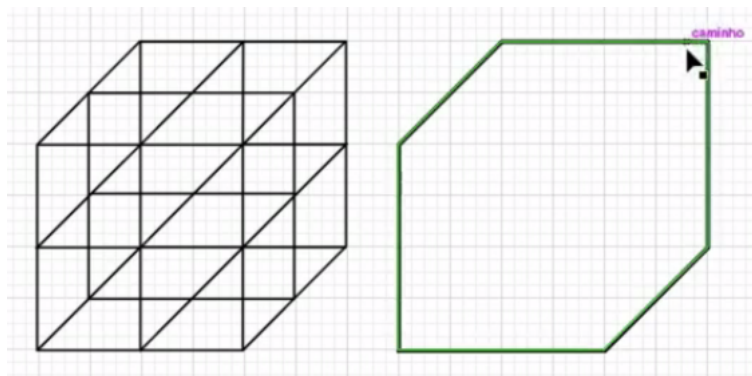
O próximo passo será desenhar as arestas dos quatro cubos. Ou seja, cada face será dividida em quatro, o que faremos utilizando a "caneta" novamente.



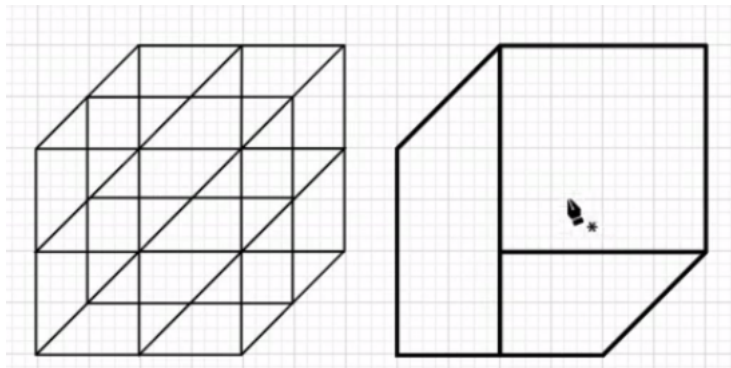
Feito isto, teremos a parte de baixo do cubo, e a de cima também será seccionada.



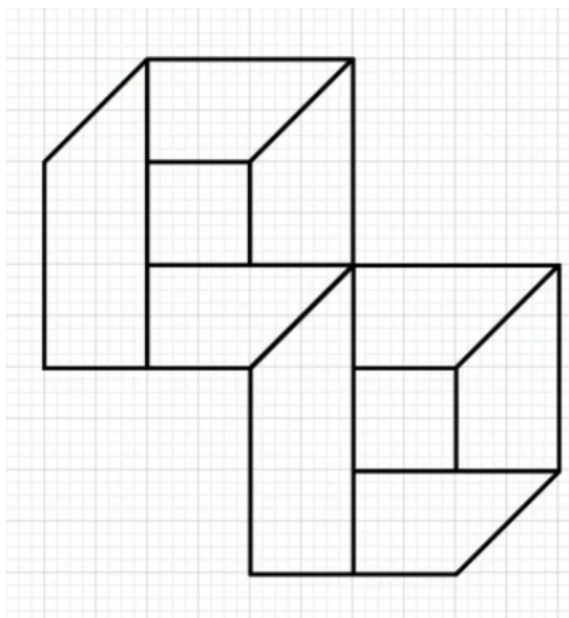
Aumentamos a espessura das linhas para que sejam mais visíveis. Resultou em uma forma curiosa, um tanto complexa para o logo. Se tentarmos simplificá-la e trabalharmos somente a forma de fora, ela lembrará o conceito de escudo da primeira alternativa de logo criada.



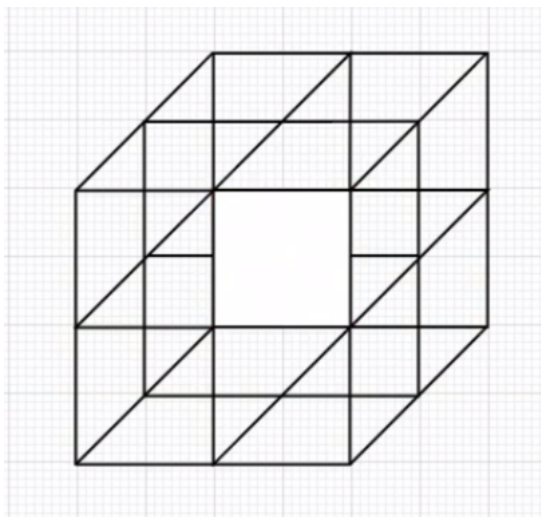
Não agrada tanto, mas poderíamos continuar procurando uma forma mais simples. Por exemplo, podemos manter apenas algumas arestas.



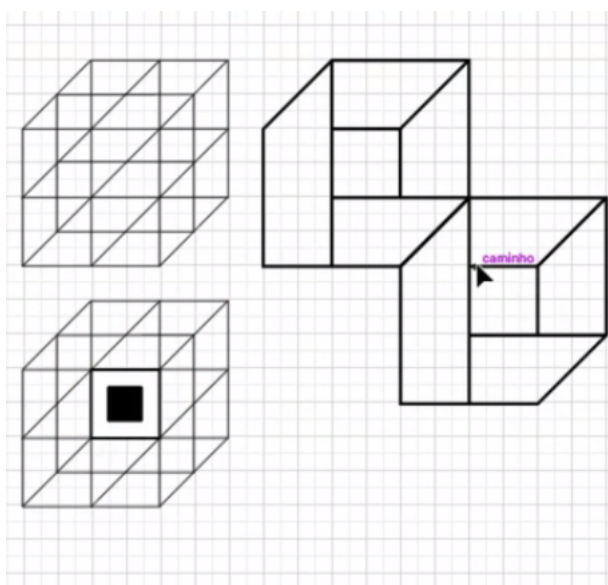
Agora começamos a brincar com a tridimensionalidade do objeto. Podemos seguir nesse caminho e ainda duplicar a imagem.



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.