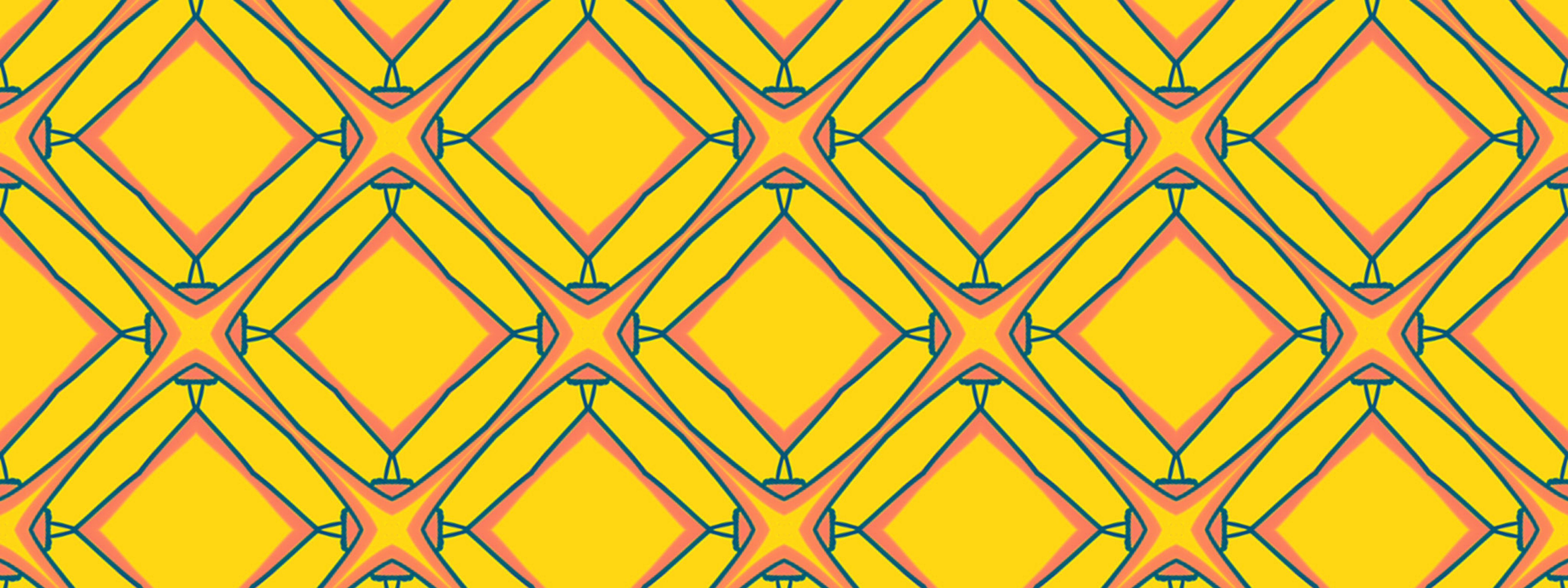




# ALÉM DO PADRÃO:

UMA COLETÂNEA DESENVOLVIDA ATRAVÉS DO ADOBE CAPTURE







**unesp**

DEP/ART/AMEN/TO  
**DESIGN**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

Relatório do Projeto

# Além do Padrão:

Uma coletânea desenvolvida através do Adobe Capture

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**MATHEUS FRANCO PANDÉ**

Orientação: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Mônica Cristina de Souza  
Co-orientação: Prof<sup>ª</sup>. Ma. Laís Akemi Margadona

Bauru  
2023

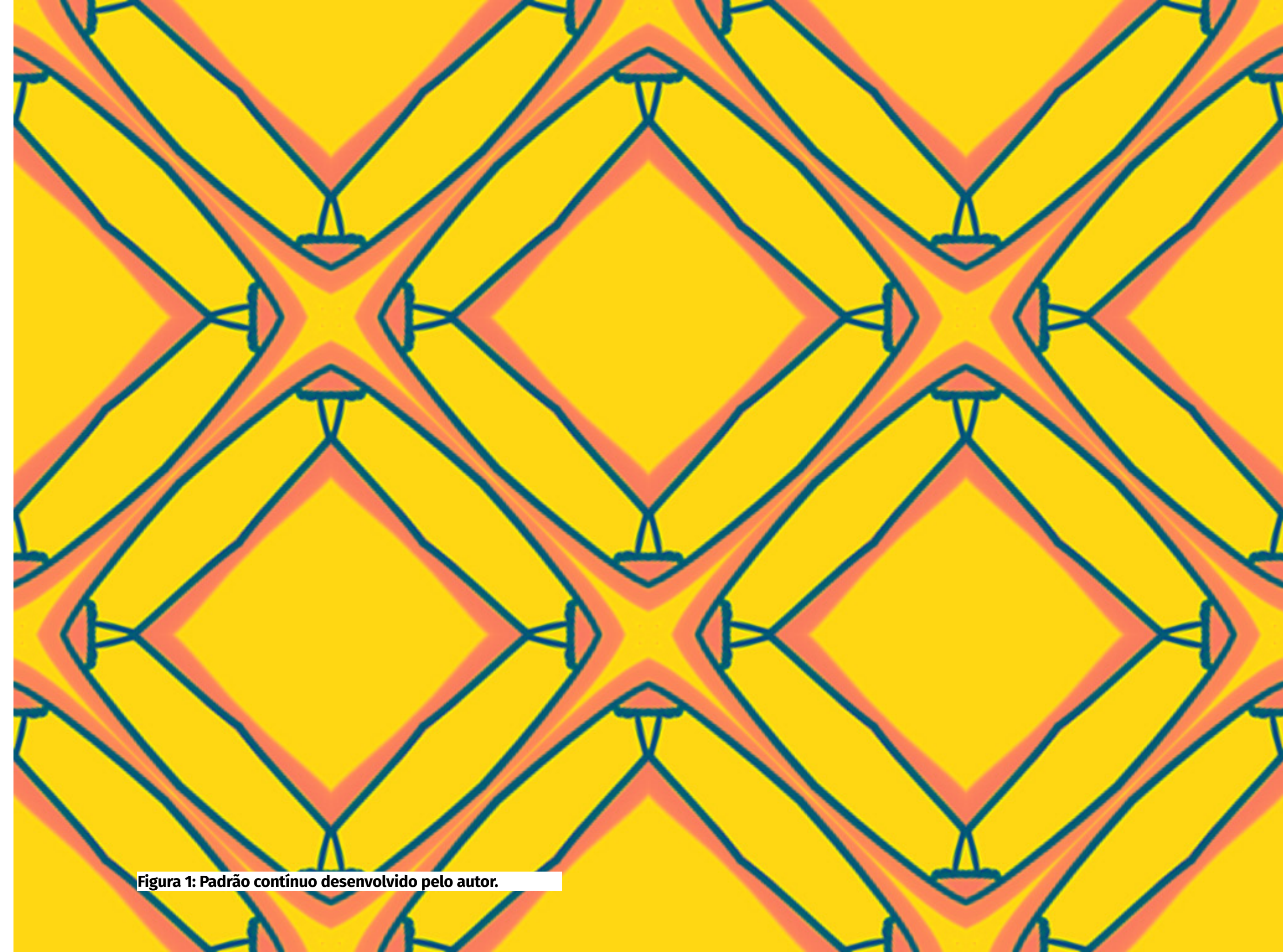
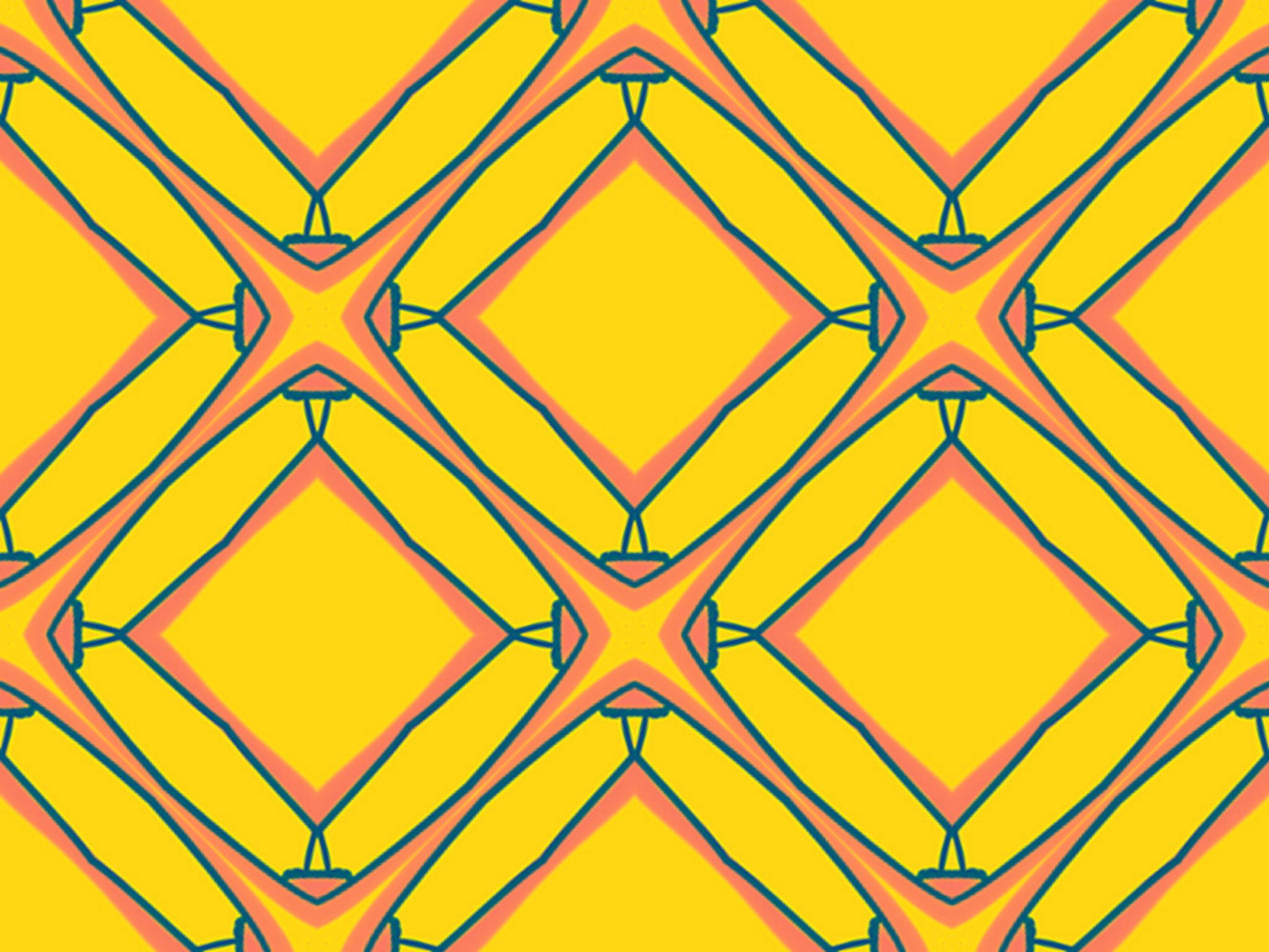


Figura 1: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**ALÉM DO PADRÃO:**

Uma coletânea desenvolvida através do Adobe Capture.

**ORIENTANDO:** Matheus Franco Pandé

**ORIENTADORA:** Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Mônica Cristina de Moura

**CO-ORIENTADORA:** Prof<sup>ª</sup>. Ma. Laís Akemi Margadona

**BANCA EXAMINADORA**

**PROF. DR. DORIVAL CAMPOS ROSSI**

Universidade Estadual Paulista – UNESP

**PROF. ME. GUILHERME CARDOSO CONTINI**

Universidade Estadual Paulista – UNESP

P189a

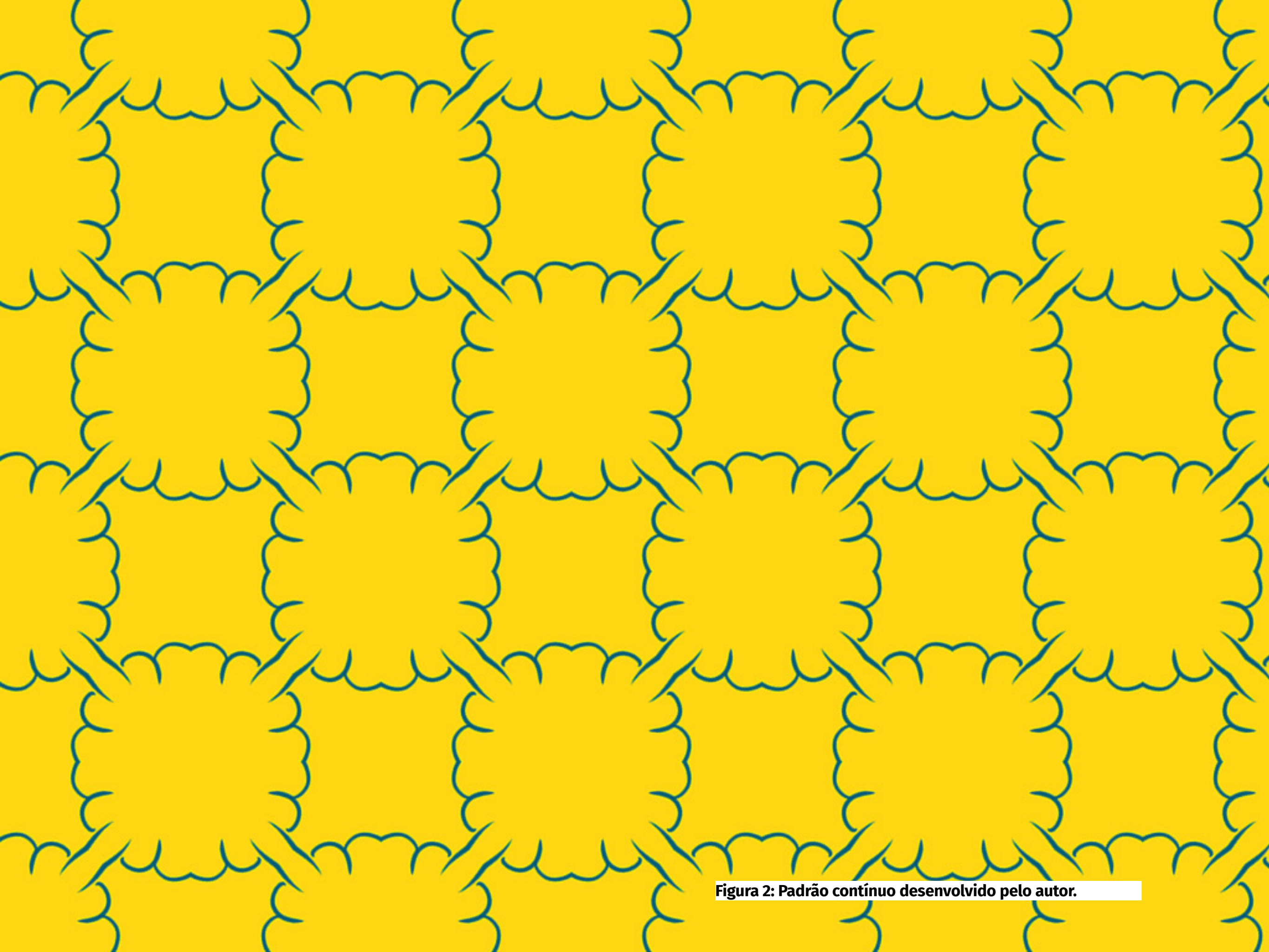
Pandé, Matheus Franco

Além do padrão: uma coletânea desenvolvida através do Adobe Capture / Matheus Franco Pandé. -- Bauru, 2023  
120 p. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -  
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,  
Artes, Comunicação e Design, Bauru  
Orientadora: Mônica Cristina de Moura  
Coorientadora: Laís Akemi Margadona

1. Adobe Capture. 2. Tecnologia. 3. Design de superfícies. 4.  
Aplicativo. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).



**Figura 2: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.**

# Agradecimentos

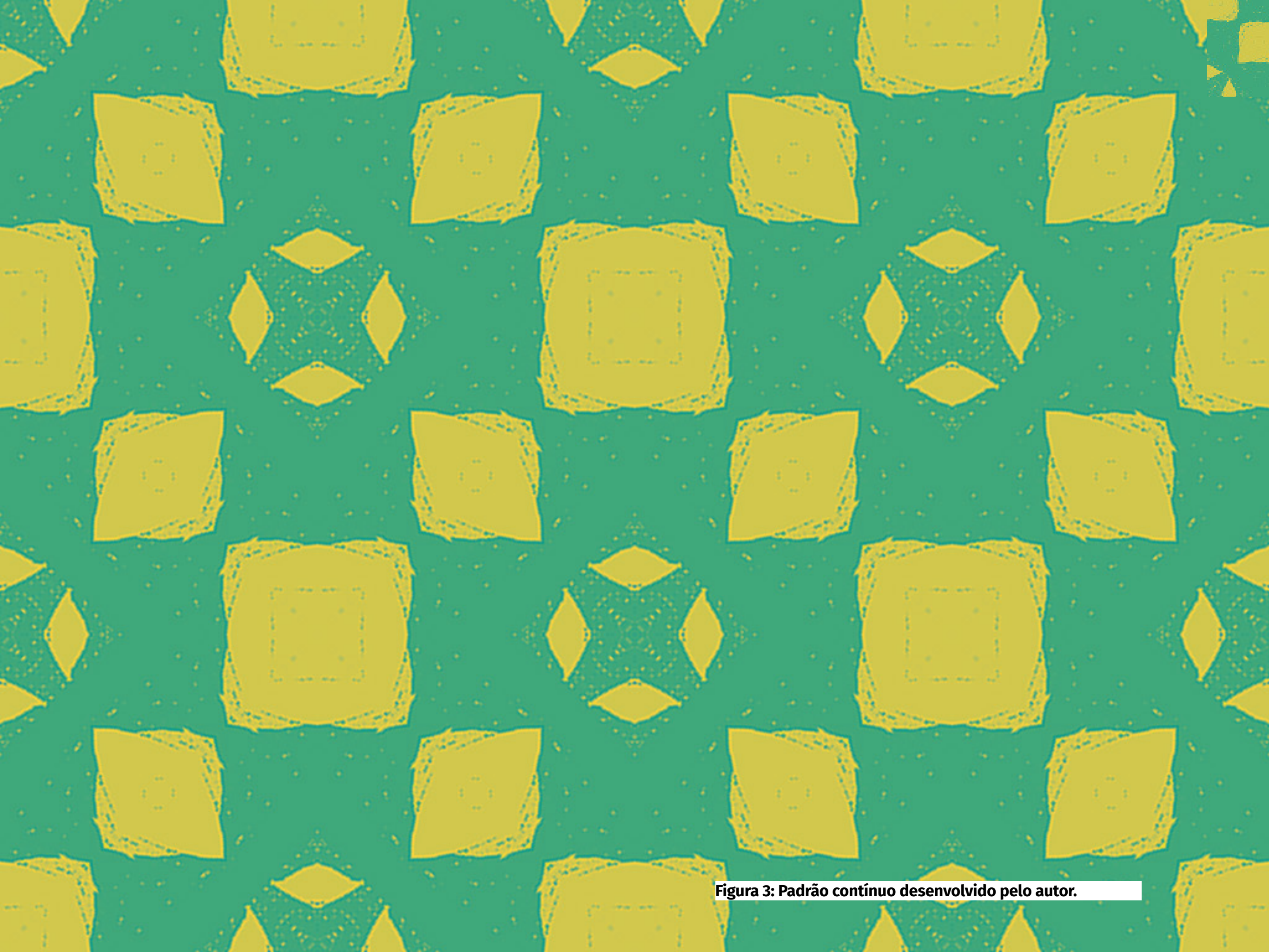
Gostaria de agradecer a todos que fizeram parte de alguma forma do processo de desenvolvimento deste TCC, seja diretamente ou indiretamente me apoiando e me fazendo chegar até o final de todos esses anos convivendo com pessoas incríveis e talentosas que tive a honra de conhecer ao longo dessa jornada.

Agradeço principalmente à Mônica e Laís, minhas orientadoras, por toda a paciência e compreensão que tiveram comigo no andamento desse projeto, pelo incentivo, por todo o auxílio e por toda a inspiração e influência que tiveram na minha formação como designer durante a faculdade.

Agradeço à minha família, principalmente meus pais e meu irmão que sempre me encorajaram nos meus planos por mais doidos que fossem, e à galera do Pavê que sempre esteve junto comigo desde o começo: Namaria, Deyves, Mika, Bia, Pablo e Kivya.

Agradeço à Igrejinha por tudo que passamos juntos durante a pandemia. Esses com certeza foram alguns dos anos mais importantes da minha vida.

E agradeço à minha noiva, maravilhosa, Juliana, por todo o cuidado e incentivo, todos os dias, que me fez chegar até o final desse projeto. Te amo.

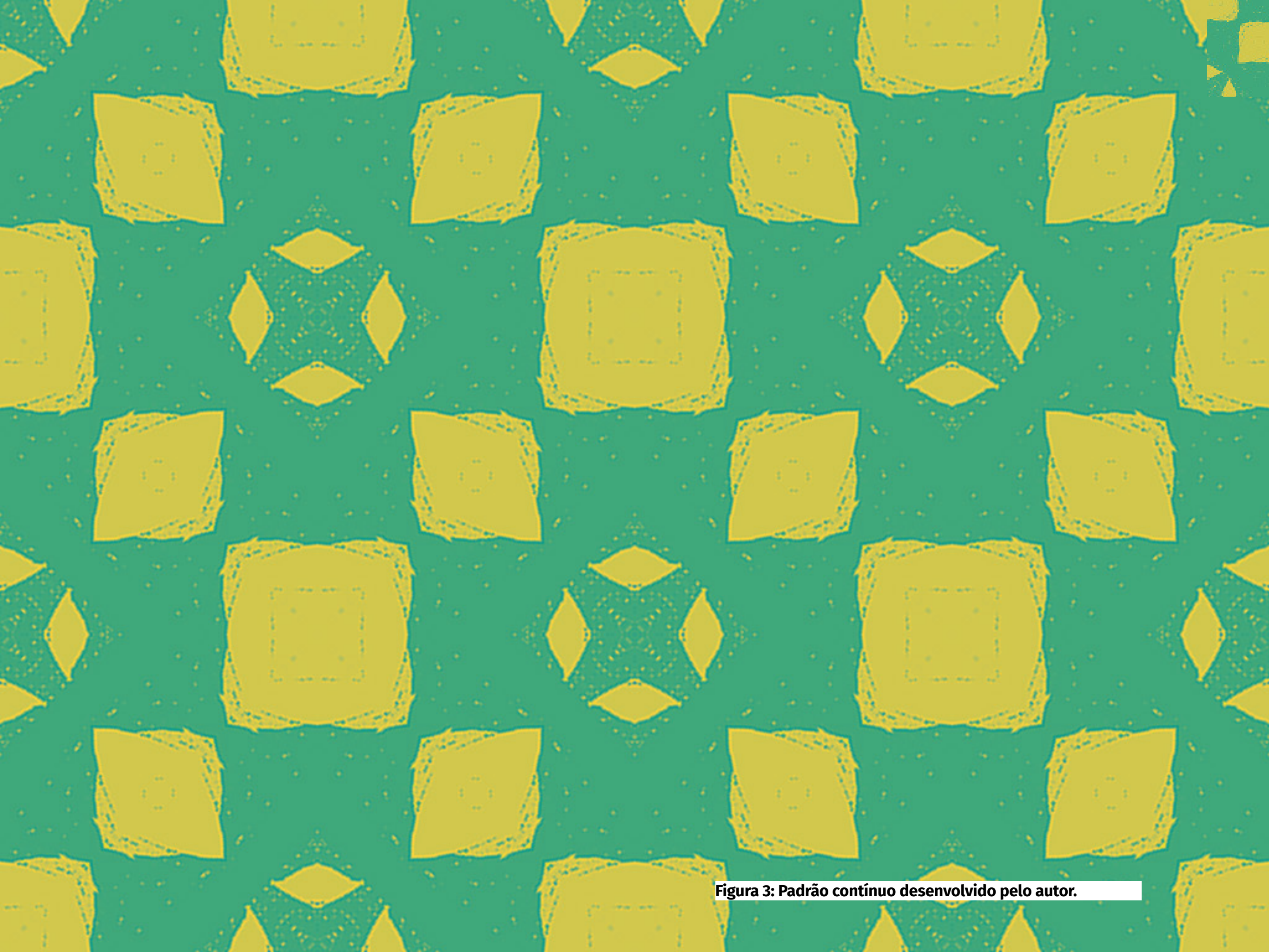


**Figura 3: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.**

## Resumo

“Além do padrão: uma coletânea desenvolvida através do Adobe Capture” é um projeto que explora o potencial do aplicativo Adobe Capture como uma ferramenta que auxilia o desenvolvimento de trabalhos e projetos criativos. Através da interação de diferentes meios e suportes com o digital, essa coletânea de padrões demonstra como o aplicativo gratuito da Adobe pode transformar elementos comuns do dia-a-dia em recursos gráficos impressionantes. De vetores simples a padrões muito bem elaborados, a coletânea mostra a vasta gama de possibilidades que pode ser alcançada com o software, seja para um designer profissional ou para qualquer pessoa que queira explorar sua criatividade. O Adobe Capture permite tanto a criação utilizando-se de recursos gráficos digitais quanto a reutilização de quaisquer recursos imagéticos que possam ser capturados através de uma câmera. Podemos transformar qualquer tipo de objeto em um recurso gráfico, seja criando padrões, aproveitando sua textura e forma até criar vetores e visualizar os resultados em tempo real. A proposta deste TCC é a criação de uma coletânea de padrões desenvolvida no aplicativo Adobe Capture a partir de imagens autorais; a saber, ilustrações e fotografias. Como resultado, são apresentados cinco projetos visuais contendo aplicações em produtos gráficos.

**Palavras-chave:** Adobe Capture; Tecnologia; Design de superfícies; Aplicativo.



**Figura 3: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.**

## Abstract

“Beyond the Pattern: a collection developed through Adobe Capture” is a project that explores the potential of the Adobe Capture application as a tool to support the development of creative works and projects. Through the interaction of different media and supports with the digital environment, this collection of patterns demonstrates how Adobe’s free application can transform ordinary elements of everyday life into impressive graphic resources. From simple vectors to highly elaborate patterns, the collection showcases the wide range of possibilities that can be achieved with the software, whether by a professional designer or anyone seeking to explore their creativity. Adobe Capture allows both the creation of digital graphic resources and the reuse of any imagery captured through a camera. Any type of object can be transformed into a graphic resource, whether by creating patterns, taking advantage of its texture and shape, or generating vectors and visualizing results in real time. The proposal of this undergraduate thesis is the creation of a collection of patterns developed in the Adobe Capture application from original images — namely, illustrations and photographs. As a result, five visual projects are presented, containing applications in graphic products.

**Keywords:** Adobe Capture; Technology; Surface design; Application.



Figura 4: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

# Sumário

<b>AGRADECIMENTOS</b> .....	9	5.2.2 FONTES .....	31	<b>6.3 CONJUNTOS DE ESTAMPAS</b> .....	
<b>RESUMO</b> .....	11	5.2.3 GRÁFICOS .....	32	<b>6.3.1 CONJUNTO 1: PRODUTOS TÊXTEIS E VESTUÁRIO</b> .....	76
<b>SUMÁRIO</b> .....	15	5.2.4 FORMAS .....	34	6.3.1.1 PADRÕES .....	
<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	16	5.2.5 CORES .....	35	6.3.1.2 APLICAÇÕES .....	
<b>2. OBJETIVOS</b> .....		5.2.6 VISUAIS .....	36	<b>6.3.2 CONJUNTO 2: CONJUNTO PARA JANTAR</b> .....	84
2.1 GERAL .....	18	5.2.7 PINCÉIS .....	36	6.3.1.1 PADRÕES .....	
2.2 ESPECÍFICOS .....	19	<b>5.3 PADRÕES</b> .....	<b>37</b>	6.3.1.1 APLICAÇÕES .....	
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	20	5.3.1 PADRÕES A PARTIR DA NATUREZA .....	40.	<b>6.3.3 CONJUNTO 3: VESTUÁRIO</b> .....	90
<b>4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	21	5.3.2 PADRÕES A PARTIR DE OBJETOS .....	42	6.3.1.1 PADRÕES .....	
4.1 O QUE É DESIGN GRÁFICO? .....	22	5.3.3 PADRÕES A PARTIR DE ILUSTRAÇÕES .....	44	6.3.1.1 APLICAÇÕES .....	
4.1.1 DESIGN DE SUPERFÍCIES .....	22	5.3.4 PADRÕES A PARTIR DE TIPOGRAFIA .....	46	<b>6.3.4 CONJUNTO 4: ACESSÓRIOS</b> .....	100
4.2 IMAGEM E SIGNIFICAÇÃO .....	24	5.3.5 FORMAS A PARTIR DE PADRÕES .....	48	6.3.1.1 PADRÕES .....	
4.3 NOVAS TECNOLOGIAS NO DESIGN .....	26	<b>5.4 REFINANDO PADRÕES</b> .....		6.3.1.1 APLICAÇÕES .....	
<b>5. SOBRE O ADOBE CAPTURE</b> .....	27	5.4.1 UTILIZANDO O PHOTOSHOP .....	50	<b>6.3.5 CONJUNTO 5: EMBALAGEM</b> .....	106
5.1 INTERFACE INICIAL .....	28	5.4.2 UTILIZANDO O ILLUSTRATOR .....	52	6.3.1.1 PADRÕES .....	
<b>5.2 FERRAMENTAS</b> .....	30	5.4.3 REUTILIZANDO IMAGENS .....	54	6.3.1.1 APLICAÇÕES .....	
5.2.1 MATERIAIS .....	31	<b>6. COLETÂNEA: ALÉM DO PADRÃO</b> .....	58	<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	115.
		6.1 ANÁLISE DE SIMILARES .....	58	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	116
		6.2 ANÁLISE DE PROJETO: GREAT THINGS HAPPEN .....	68		

# 1. Introdução

Este trabalho de conclusão de curso é um projeto prático de caráter exploratório e qualitativo. Buscou-se explorar as possibilidades do aplicativo Adobe Capture e apresentar, ao final da pesquisa prática, cinco conjuntos de padrões gerados através do uso do aplicativo e suas aplicações em produtos do cotidiano. Para a criação dos produtos gráficos, foram gerados mockups, isto é, uma representação visual que simula o suporte, cor, tamanho, textura, formato e outras características do resultado final de um projeto.

A primeira vez que tive contato com o Adobe Capture foi durante a pandemia. Eu queria desenvolver um estilo de composição gráfica que fosse único pra mim. Como designer, queria trabalhar em uma peça gráfica de modo que eu pudesse juntar as técnicas digitais de composição gráfica com técnicas gráficas tradicionais e artesanais. Então, descobri o Adobe Capture e comecei a aprender sobre o que se tratava o aplicativo. Logo, eu vi que o software funcionava como um mediador entre o digital e o físico, criando uma interação humano x máquina, desenvolvendo uma espécie de hibridismo entre digital e artesanal.

O Adobe Capture é um aplicativo gratuito, desenvolvido pela Adobe, que permite criar temas de cores, padrões, formas vetoriais, materiais para renderização 3D, pincéis personalizados e dar sugestões de fontes semelhantes para serem usados a partir de uma câmera ou imagem. O aplicativo está disponível para os smartphones e tablets com sistema Android e iOS, além de possuir integração com a Biblioteca da Creative Cloud, tornando prática e fácil a utilização do aplicativo em conjunto com os demais softwares da Adobe.

Agora, finalizando o curso em design gráfico em uma Universidade pública, desejo retribuir à sociedade todo o conhecimento adquirido e desenvolvido por meio deste trabalho de conclusão de curso, informando sobre uma ferramenta gratuita e especificando de forma prática e teórica como é possível aproveitar de todos os seus recursos como ferramenta em um projeto gráfico.

Como resultado, são apresentados cinco conjuntos de estampas contínuas oriundos de imagens autorais; a saber, 3 ilustrações e 2 fotografias capturadas com smartphone. De forma a explorar as potencialidades criativas do aplicativo, as estampas foram aplicadas em produtos de design gráfico, tais como produtos têxteis para casa (almofada, travesseiro, cobertor e lençol), conjunto de produtos para jantar (prato

em cerâmica, guardanapos e jogo americano), vestuário (vestidos em tecido de algodão, chinelo) e bolsa em tecido, acessórios tecnológicos (pulseiras para smartwatch) e produtos de decoração para festas (embalagem para presente, embalagem para cupcake, saquinhos em tecido e sacola de presente de papel).

Assim, este TCC pretende fazer com que mais usuários conheçam o aplicativo e aproveitem ao máximo todos os seus recursos. O público-alvo é destinado principalmente a designers que estão começando os estudos e que estão procurando por novas fontes de recursos para compor seus projetos de design gráfico, tais como: paleta de cores, formas, tipografia, padrões e texturas. Quero mostrar também como a ferramenta de geração de patterns presente dentro do aplicativo pode ser um grande brainstorming, uma ferramenta de geração de ideias e de inspiração que pode auxiliar no desenvolvimento de qualquer projeto gráfico.

**Figura 5:** Padrão desenvolvido neste trabalho.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor.

# 2. Objetivos

## 2.1 GERAL

Demonstrar como é possível criar uma identidade visual utilizando a ferramenta Adobe Capture, por meio da criação de uma coletânea de padrões com o aplicativo Adobe Capture. Intitulada “Além do Padrão”, esta coletânea de padrões e malhas visa facilitar os processos de produção de elementos gráficos originais para identidade visual, criando-se texturas, padrões, vetores e demais grafismos a partir de imagens autorais, sem depender de recursos disponibilizados pela internet.

## 2.2 ESPECÍFICOS

Este projeto apresenta como objetivos específicos:

**A.** Contextualizar a proposta do trabalho através de uma base teórica que fundamenta os conceitos de design gráfico, design de superfícies e hibridismo;

**B.** Divulgar o aplicativo Adobe Capture, suas funções e possibilidades que sua tecnologia oferece, afim de inspirar designers a explorarem sua criatividade e produzirem peças gráficas a partir de fotografias autorais do cotidiano.

**C.** Entender a interface do aplicativo e suas funções oferecendo exemplos práticos de criação de recursos imagéticos e suas aplicações projetuais;

**D.** Aplicar os padrões criados para a coletânea em produtos reais por meio do entendimento de design de superfícies para uma futura comercialização das estampas.

**Figura 6:** Padrão desenvolvido neste trabalho. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

## 3. Metodologia

A execução deste trabalho se baseou nas seguintes etapas projetuais:

**A.** Estudo dos conceitos de design gráfico, design de superfícies, imagem e significação e hibridismo;

**B.** Análise do aplicativo Adobe Capture e suas funcionalidades utilizando o smartphone Motorola Moto E6 Plus e plataforma Android 9;

**C.** Análise de projetos gráficos similares que utilizam o Adobe Capture em seu processo de design;

**D.** Análise de similares de estampas em geral;

**E.** Utilização do aplicativo na criação de elementos gráficos a partir de cinco imagens autorais: 3 ilustrações e 2 fotografias;

**F.** Experimentação gráfica com os diferentes tipos de possibilidades de criação de padrões através do aplicativo, e

**G.** Apresentação das malhas e produtos finais.

**Figura 7:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

## 4. Fundamentação Teórica

Nesta fundamentação teórica, foram consultados estudos da conceituação de design gráfico, design de superfícies e hibridismo e novas tecnologias no design. Tais consultas foram necessárias por esses tópicos se relacionarem com as possibilidades que o Adobe Capture pode trazer para o design gráfico sendo um meio para a utilização de diferentes tipos de técnicas nos processos projetuais de design. Também para entender como projetar padrões levando em conta os processos gráficos envolvidos na produção de estampas em diferentes tipos de suportes.

A fundamentação foi desenvolvida em três etapas: conceituação do que é design gráfico e como o trabalho desenvolvido utilizando o Adobe Capture se encaixa nessa categoria; o que é design de superfície e em quais áreas ele pode ser aplicado, para entendermos como projetar utilizando o Adobe Capture; e o conceito de hibridismo e suas funcionalidades na produção contemporânea para refletirmos sobre as influências de novas tecnologias no design gráfico.

## 4.1 O que é Design gráfico?

Cardoso (2007) nos lembra que apesar de design ser uma palavra de origem inglesa, ela remete ao latim designare, que podemos assimilar a dois verbos conhecidos: desenhar e designar. O historiador aponta que o trabalho do designer agrega essas duas ações em seu sentido mais amplo: o de representar conceitos através de algum código de expressão visual e o de conjugar processos capazes de dar forma a estruturas e relações. (CARDOSO, 2008, p. 1).

Já para a terminologia “gráfico”, utilizaremos como referência o conceito de Villas-Boas:

Já no aspecto funcional (ou, sendo mais preciso, no aspecto funcional objetivo), são peças de design gráfico todos aqueles projetos gráficos que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto (VILLAS-BOAS, 2003, p. 13).

Segundo Cardoso, um projeto de design gráfico é composto por algumas matérias-primas essenciais: o suporte, a tipografia e elementos visuais diversos, como traços, sombreados, cores e imagens, que comunicam um conceito pretendido pelo designer (CARDOSO, 2008, p. 2).

Segundo ele, o desafio essencial do designer é trabalhar essas matérias primas de maneira inteligente, visando criar uma comunicação que carregue os significados que se deseja transmitir, através do uso criativo de matérias-primas, técnicas e ferramentas ao seu alcance, incluindo planejamento, diagramação e ilustração em seus projetos (CARDOSO, 2008, p. 2), conceito que se encaixa na constatação de Villas-Boas (2003, p.13) sobre o propósito das peças de design gráfico.

Tendo como base esses conceitos, neste trabalho veremos como diferentes técnicas e ferramentas podem ser utilizadas para compor uma peça de design gráfico e como uma nova tecnologia que utiliza inteligência artificial como o Adobe Capture pode fazer parte, otimizar processos de um projeto e oferecer novas maneiras de projetar.

### 4.1.1 Adobe Capture e Design de Superfícies

É importante ressaltar também a importância do conhecimento sobre design de superfícies para este trabalho.

Como estamos trabalhando com padrões, para aplicá-los em produtos precisamos conhecer principalmente os tipos de suporte com que um designer de superfícies trabalha, pois dependendo do suporte onde a estampa será aplicada, precisará de um certo tipo de preparação específica.

Mas, para começar, o que é design de superfícies?

Conhecido antigamente por outras denominações como: “Design Têxtil” ou “Desenho (Industrial) de Estamparia”, hoje o termo “Surface Design” ou “Design de Superfície” é mais utilizado por pesquisadores e profissionais da área por entenderem que a aplicação do Design de Superfície abrange mais do que somente o campo têxtil e a impressão de desenhos sobre tecidos (RÜTHSCHILLING, 2002, p. 39).

Design de Superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING, 2008, p.23)

Utilizando conceitos de composição, analisando a finalidade do produto que se está projetando, e tendo conhecimento técnico sobre as técnicas e processos industriais utilizados na fabricação do produto (estamparia, serigrafia, matizaria, tecelagem, etc) sistema de repetição, e materiais utilizados na

produção gráfica, o designer de superfícies considera todos esses elementos para projetar e colocar em prática o seu projeto gráfico.

Neste sentido, o Adobe Capture, a partir de cálculos matemáticos, gera imagens que são repetidas continuamente através de módulos, e dentro do design de superfície temos três principais aspectos a serem considerados quando falamos de repetição: a **unidade ou “módulo”**, o **sistema de repetição** (também conhecido como rapport em francês) e o **encaixe ou layout**, que é o estudo de como os pontos de encontro das formas irão formar o desenho contínuo. (RÜTHSCHILLING, 2002, p. 41).

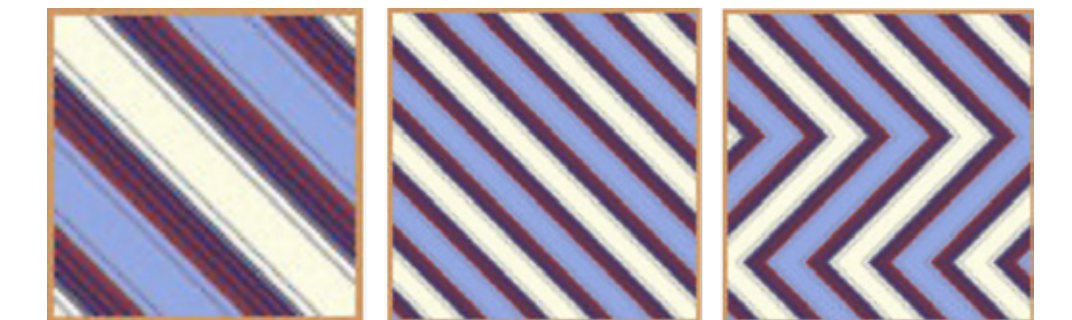


Figura 8: Módulo de listas e dois exemplos de sistema.  
Fonte: RUTHSCHILLING, 2002, p. 42.

As áreas mais conhecidas de aplicação do design de superfície são: **papelaria**, **têxtil** (estamparia, tecelagem, jacquard, malharia), **cerâmica**, **materiais sintéticos** em geral (plásticos e silicone por exemplo) e **interfaces digitais**.

## 4.2 Breve reflexão sobre imagem e significação

Quando falamos sobre produzir imagens, muitas vezes abstratas, através de um aplicativo que pode gerar tantas opções e materiais gráficos para utilizarmos em nossas criações, acredito que seja importante entendermos o funcionamento da imagem de um ponto de vista semiótico e como isso se aplica no design, para sabermos planejar o uso dessas imagens em nossos projetos gráficos.

Para este trabalho, não nos aprofundaremos nas teorias semióticas devido ao recorte ser mais focado nos resultados práticos obtidos através do aplicativo Adobe Capture. Porém, como temos o objetivo deste trabalho também ser utilizado como recurso para futuras pesquisas e projetos de design, citaremos aqui alguns de seus principais conceitos para situar o leitor.

Para seguirmos na nossa base teórica, utilizaremos os estudos de Peirce sobre signo, que pode ser entendido como tudo aquilo que exprime ideias e demanda daqueles que recebem algum tipo de interpretação (PAIVA, 2020, p. 143). Devemos lembrar que o signo se relaciona com outros três

elementos: o representâmen (sua face perceptível), o objeto (aquilo que ela representa) e o interpretante ou significado (os efeitos que ela gera ou o significado daquilo).

Nos signos e representações, está o objeto da ciência da comunicação; porém, esse objeto surge cientificamente camuflado, visto que é da natureza dele certa indefinição e vagueza”. (FERRARA, 2008, p. 186)



**Figura 9** - Esquema: síntese das relações sígnicas  
**Fonte:** PAIVA (2020), adaptado de Niemeyer (2003).

Trazendo para o contexto deste trabalho de conclusão de curso, partiremos do pressuposto que todas as imagens geradas através do Adobe Capture, principalmente os padrões destacados no produto final desta pesquisa, são compostos por signos, que transmitem um significado e podem comunicar uma mensagem a partir de sua imagem.

É importante a situação desses conceitos dado que a maioria dos padrões desenvolvidos durante este trabalho são compostos por formas abstratas, com exceção daqueles que são compostos por elementos como objetos ou outras formas visualmente definidas e facilmente reconhecidas pelo receptor da imagem.

Segundo ECO (2003), a imagem possui um caráter polissêmico e é mensagem aberta. A obra é uma mensagem em que convive uma imensidão de significados em um só significante (ECO, 2003, p. 2). Trazendo para o contexto deste trabalho, podemos interpretar que cada um desses padrões também possui uma imensidão de significados em si só, e ao longo deste trabalho foi possível explorar como imagens, muitas vezes abstratas, podem gerar significados a ponto de serem um ponto de partida para a produção de novos projetos de design.

**Figura 10:** Exemplos de padrões desenvolvidos neste trabalho.

**Fonte:** Elaborado pelo autor.



## 4.3 Novas tecnologias no Design

Segundo Moura (2005), o hibridismo é o encontro ou associação de duas ou mais mídias. Seu auge é encontrado no uso da computação gráfica, que gera “uma constante re-significação de valores e possibilidades na produção contemporânea” (MOURA, 2005, p. 7).

Nesse sentido, ferramentas digitais como o Adobe Capture, podem ser compreendidas como expressões desse hibridismo ao combinar captura, processamento e geração de imagens em uma única plataforma. Ao nos depararmos com uma tecnologia como o Adobe Capture, várias perguntas podem surgir na nossa cabeça: “Mas como isso pode ser útil no design?”, “Como isso vai agregar algum valor ao meu trabalho/processo?”, “Como essas imagens abstratas podem me ser úteis?”, “Essa ferramenta torna tudo tão automático, como isso pode ser design?”

Acredito que essas foram também algumas das mesmas perguntas que fizeram na época da invenção da fotografia ou até mesmo no surgimento dos computadores de interface gráfica do Macintosh nos anos 1980. Diante de indagações como essa, podemos nos lembrar das falas de Cardoso (2008) sobre as novas tecnologias e suas consequências no design:

Sendo iguais técnicas e equipamentos, o que destaca um profissional acima dos outros é a capacidade de conceber soluções criativas e originais. Aí parece residir a essência da atividade de design gráfico: na ação de gerir informação visual com eficácia e elegância, na construção de um ambiente informacional melhor e mais significativo. (CARDOSO, 2008, p. 7)

O Adobe Capture é uma ferramenta que pode ser utilizada como um intermediador entre diferentes mídias através de suas funções de vetorização de imagens, capturas de fotografias e geração de recursos gráficos através delas, gerados por inteligência artificial. Tal ferramenta em conjunto com outros softwares de edição de imagem como o Photoshop ou Illustrator pode ser muito benéfica na questão de otimizar processos e recursos, reduzindo seu custo tanto de tempo quanto financeiro na produção de novos projetos. Acredito que essa nova tecnologia possa trazer novas formas de criação para nossos projetos, assim como novos métodos projetuais que podem surgir ao longo da experimentação do aplicativo de diferentes formas.

O método utilizado neste trabalho para a produção do resultado final utiliza recursos projetuais talvez não muito comuns por gerar recursos imagéticos através de inteligência artificial, através da fotografia, por exemplo, mas ainda continua sendo parte de um processo metodológico em que se utiliza a combinação de uma nova tecnologia em conjunto com técnicas tradicionais no design, tendo como base os mesmos princípios fundamentais de design como qualquer outra metodologia.

## 5. Sobre o Adobe Capture

O Adobe Capture é um aplicativo gratuito, desenvolvido pela Adobe, que permite criar temas de cores, padrões, formas vetoriais, materiais para renderização 3D, pincéis personalizados e dar sugestões de fontes semelhantes para serem usados a partir de uma câmera ou imagem.

As ferramentas do Capture presentes no aplicativo para celular também podem ser acessadas pelo computador, dentro dos programas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Utilizaremos o aplicativo para celulares Android como base para nossa pesquisa.

O software não possui interface web, sendo disponível apenas como aplicativo através da Google Play Store (para Android) ou da App Store (para iOS). Porém, é possível acessar a página da Adobe pelo link: <https://www.adobe.com/br/products/capture.html> para saber mais sobre o aplicativo e suas funções. O site da Adobe também oferece diversos tutoriais que tem o objetivo de mostrar e ajudar o usuário a dar os primeiros passos pelo aplicativo. Nessa página, por exemplo: <https://helpx.adobe.com/mobile-apps/how-to/make-album-cover-adobe-capture.html> são disponibilizados tutoriais que ensinam como criar uma capa de álbum utilizando padrões gerados através do Adobe Capture.



INICIANTE · 5 MIN

### Capture patterns on the go to use in Photoshop

Create artistic patterns on your iPhone, iPad, or Android device. Then, use the pattern in Photoshop to create album artwork.

Typekit is now [Adobe Fonts](#).

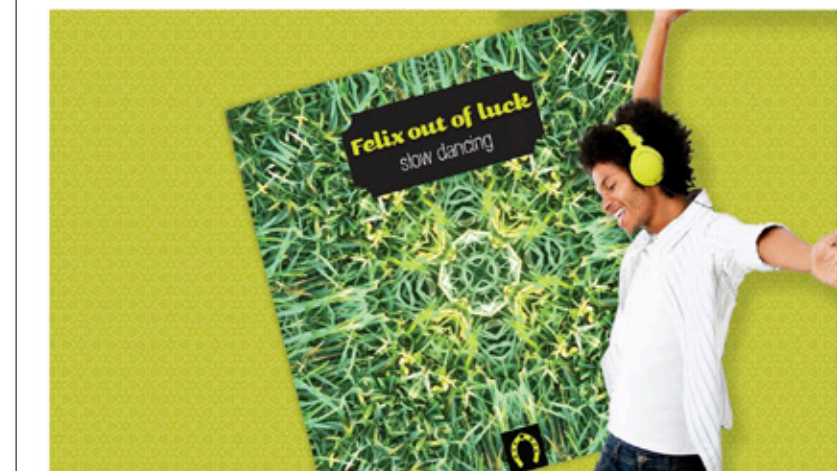


Figura 11: Capa promocional do tutorial disponibilizado pela Adobe.

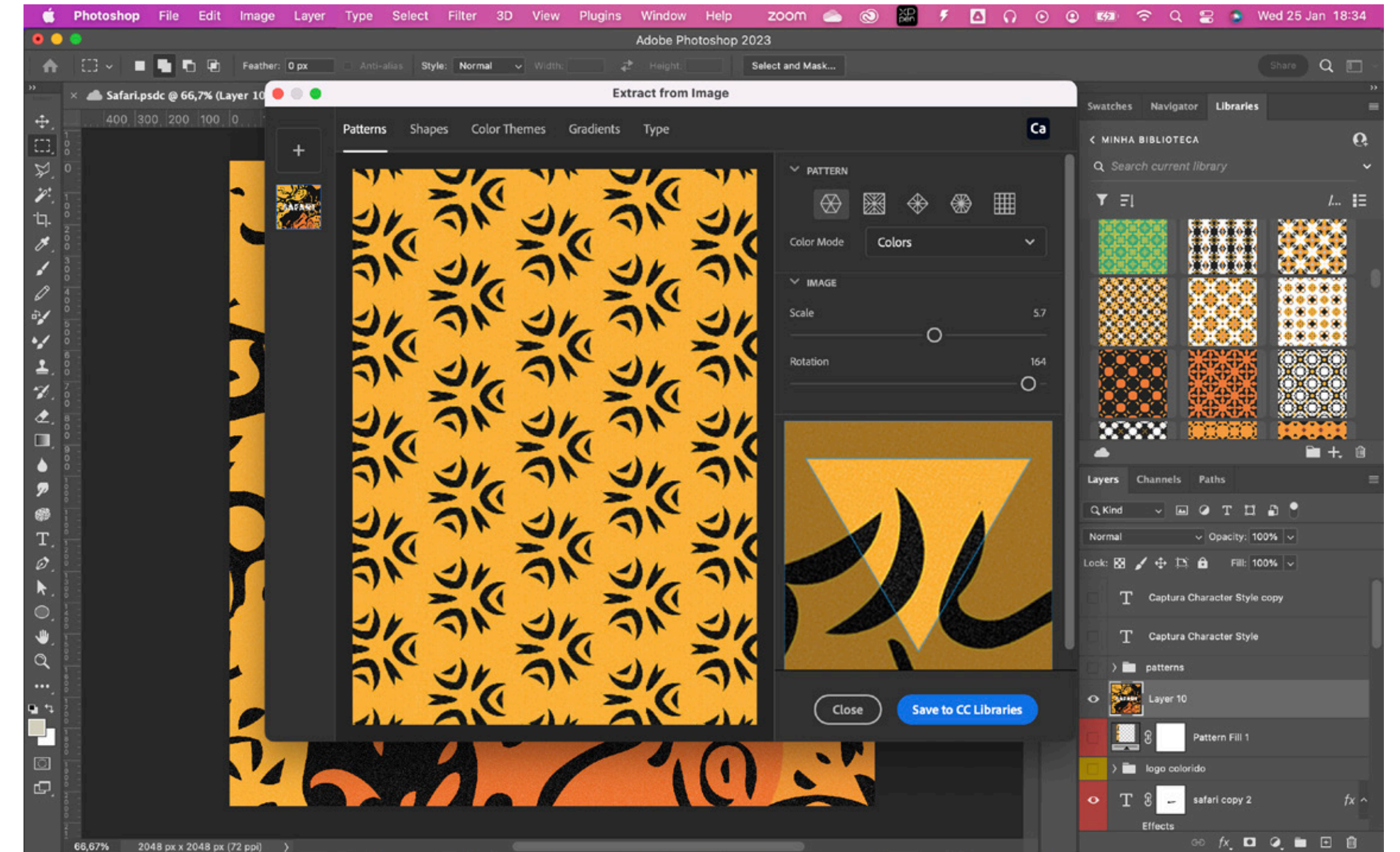
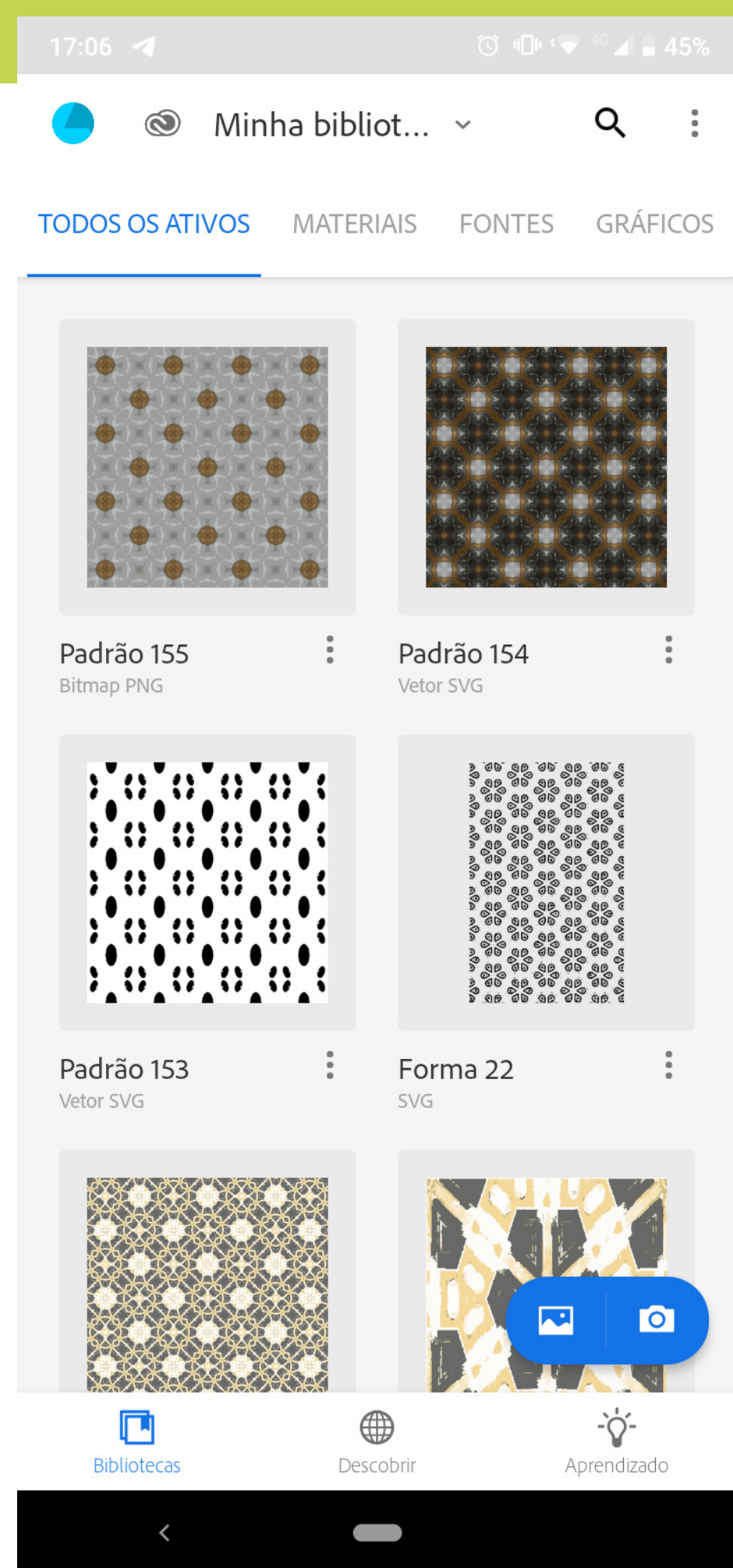
Fonte: Adobe.com.

## 5.1 Interface Inicial

Na página inicial do aplicativo nos deparamos com três abas na parte inferior da tela: Bibliotecas, Descobrir e Aprendizado.

Na aba **Bibliotecas** nós temos acesso aos arquivos (caso já tenhamos utilizado o aplicativo anteriormente) salvos na biblioteca da Creative Cloud, a biblioteca em nuvem oferecida pela Adobe. Nessa janela temos acesso a todas as nossas bibliotecas da Creative Cloud e também a todos os nossos ativos divididos por categorias. O aplicativo possui uma ferramenta de busca e também uma opção para organizar e editar a biblioteca de acordo com a sua preferência. No canto inferior direito temos a opção de começar a utilizar as principais funções do Adobe Capture acessando a câmera do nosso celular ou utilizando imagens armazenadas no dispositivo, disponíveis na Creative Cloud, no Lightroom ou imagens do Adobe Stock.

**Figura 12:** Interface do Adobe Capture para aplicativos com sistema Android.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 13:** Interface da integração do Adobe Capture no aplicativo Photoshop para desktop. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

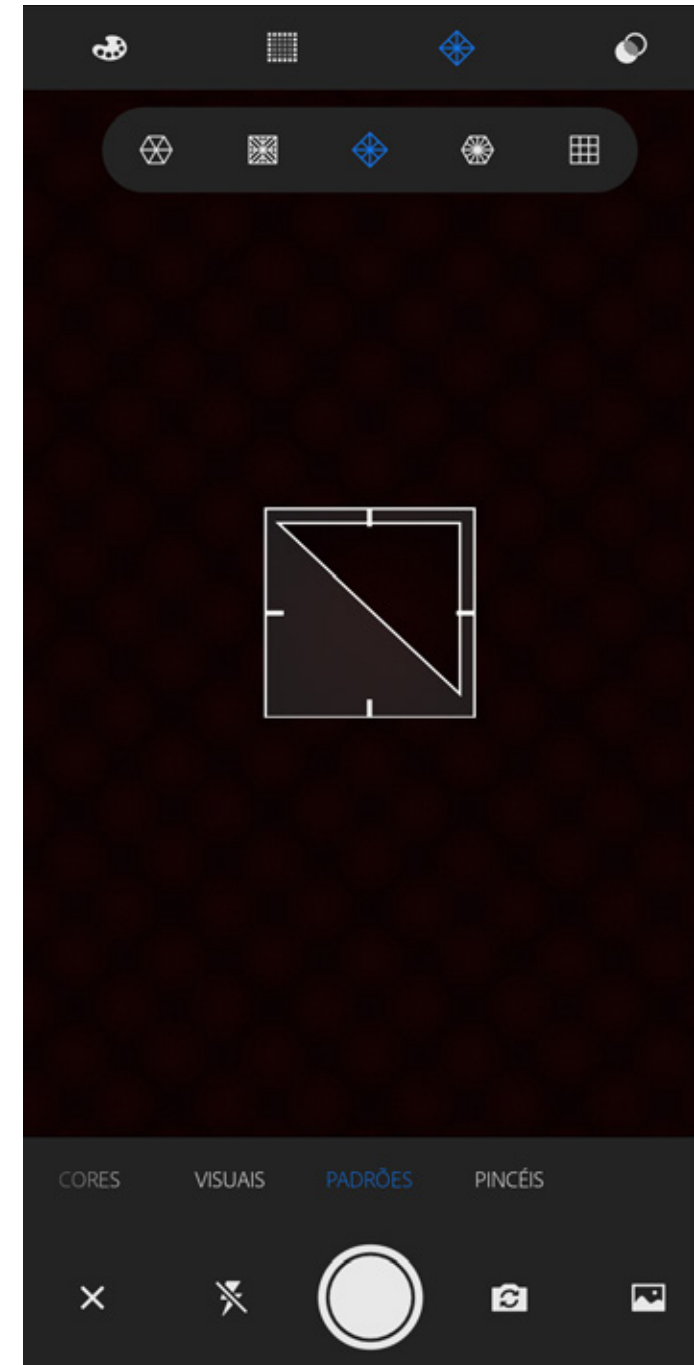
Na aba **Descobrir** temos acesso a projetos com o selo do Adobe Capture no Behance, uma rede social utilizada como portfólio para designers. Projetos que receberam um selo do Adobe Capture são projetos reconhecidos pela própria Adobe por terem utilizado o software em questão de maneira inovadora ou muito bem construída. Os critérios de avaliação incluem: qualidade e originalidade, apresentação, contexto do projeto e engajamento na comunidade (curtidas, comentários, etc...) (Fonte: <https://medium.com/behance-blog/behance-curation-philosophy-and-approach-6e0ae9ab350f#.a19yavcjd> Acesso em 24 Jan. 2023)

Na aba **Aprendizado** temos acesso a alguns tutoriais que são destinados a ensinar sobre as ferramentas do aplicativo e suas possibilidades. São disponibilizados alguns tutoriais interativos dentro do próprio aplicativo e também tutoriais em vídeo.

## 5.2 Ferramentas:

O Adobe Capture é dividido em 8 ferramentas principais: **Materiais, Fontes, Gráficos, Formas, Cores, Visuais, Padrões e Pincéis**. Veremos em detalhes como cada uma funciona e como podem ser aplicadas de maneira prática. Na integração do Adobe Capture para as versões Mac e Windows do Photoshop e do Illustrator é possível utilizar as ferramentas Padrões, Formas, Cores, Degradês e Fontes. É possível acessar a ferramenta a partir do ícone ‘+’ presente na janela Bibliotecas, clicando na opção “Extrair de imagem”. A Adobe disponibiliza um tutorial

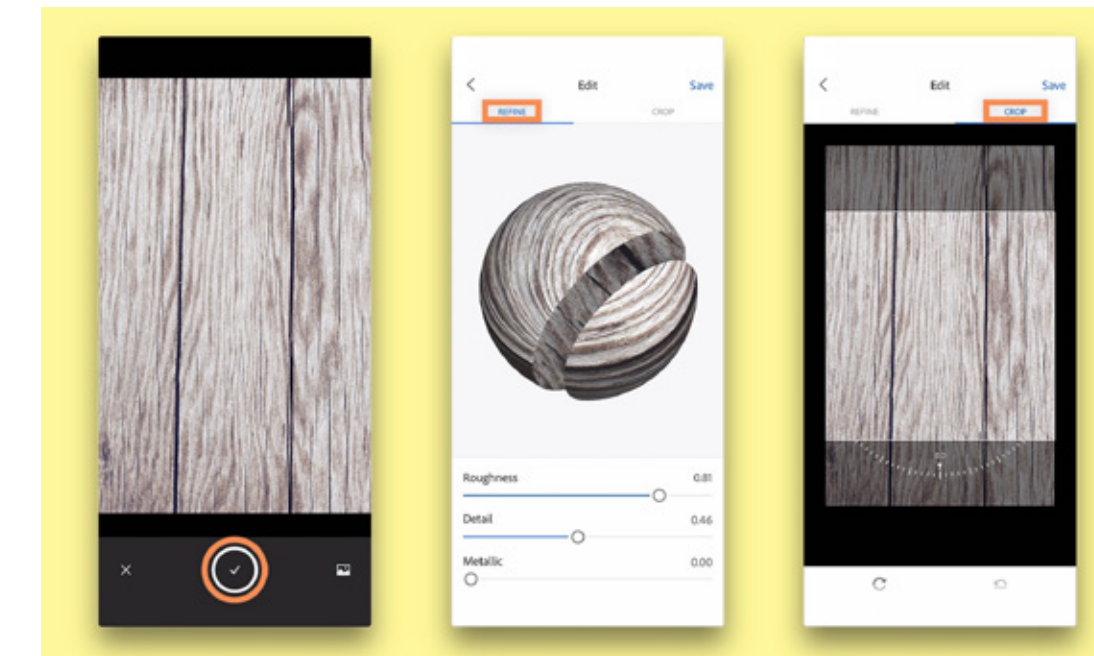
com exemplos da utilização de cada ferramenta no seu site, disponível no link: <https://helpx.adobe.com/mobile-apps/how-to/capture-grab-colors-themes-shapes.html> (Acesso em 24 Jan. 2023).



**Figura 14:** Interface do Adobe Capture para dispositivos móveis no sistema Android. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

### 5.2.1 Materiais

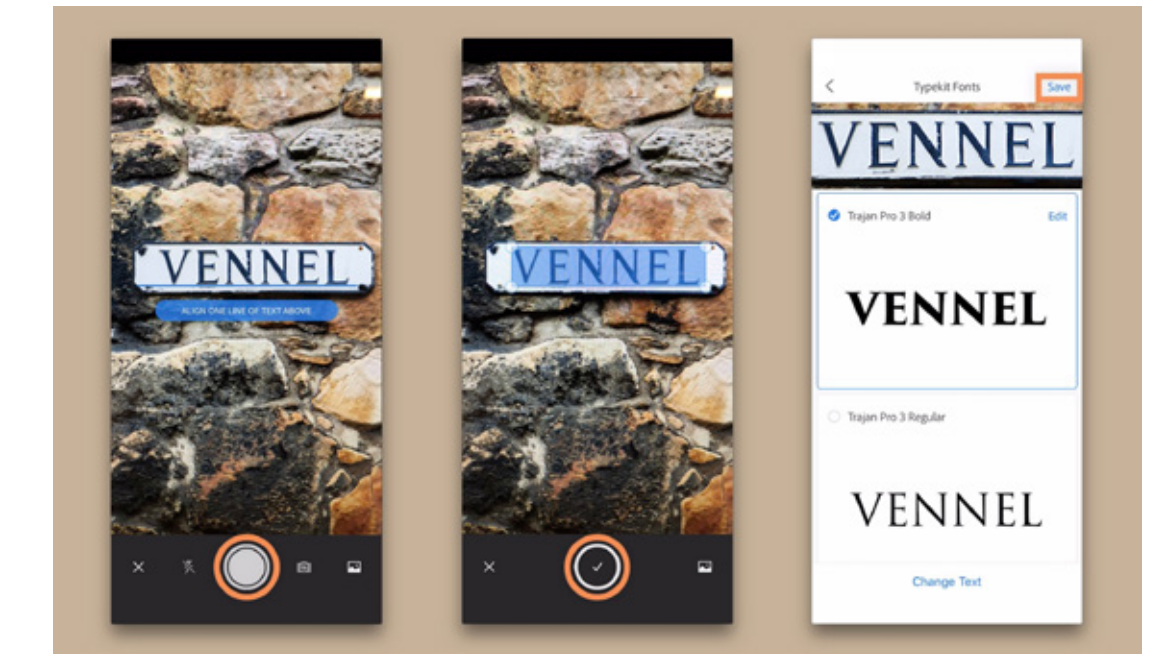
Essa ferramenta permite criar materiais e texturas PBR realistas a partir de qualquer imagem em um dispositivo móvel ou computador. É possível aplicar esses materiais em qualquer modelo de objeto 3D através do software Adobe Dimension, também oferecido pela Adobe.



**Figura 15:** Exemplo de utilização da função Materiais para criar um recurso de madeira. **Fonte:** Captado de Adobe.com.

### 5.2.2 Fontes

A ferramenta Fontes permite que você analise uma foto ou qualquer outra imagem utilizando a tecnologia do Adobe Sensei para reconhecer as formas de sua imagem e sugerir fontes semelhantes disponíveis através do Adobe Typekit. Também é possível salvar as fontes sugeridas como estilos de caractere para usá-las no Photoshop, InDesign, Illustrator ou no Adobe XD.



**Figura 16:** Exemplo de utilização da função Fontes para a escolha de uma tipografia semelhante à imagem de referência. **Fonte:** Captado de Adobe.com.

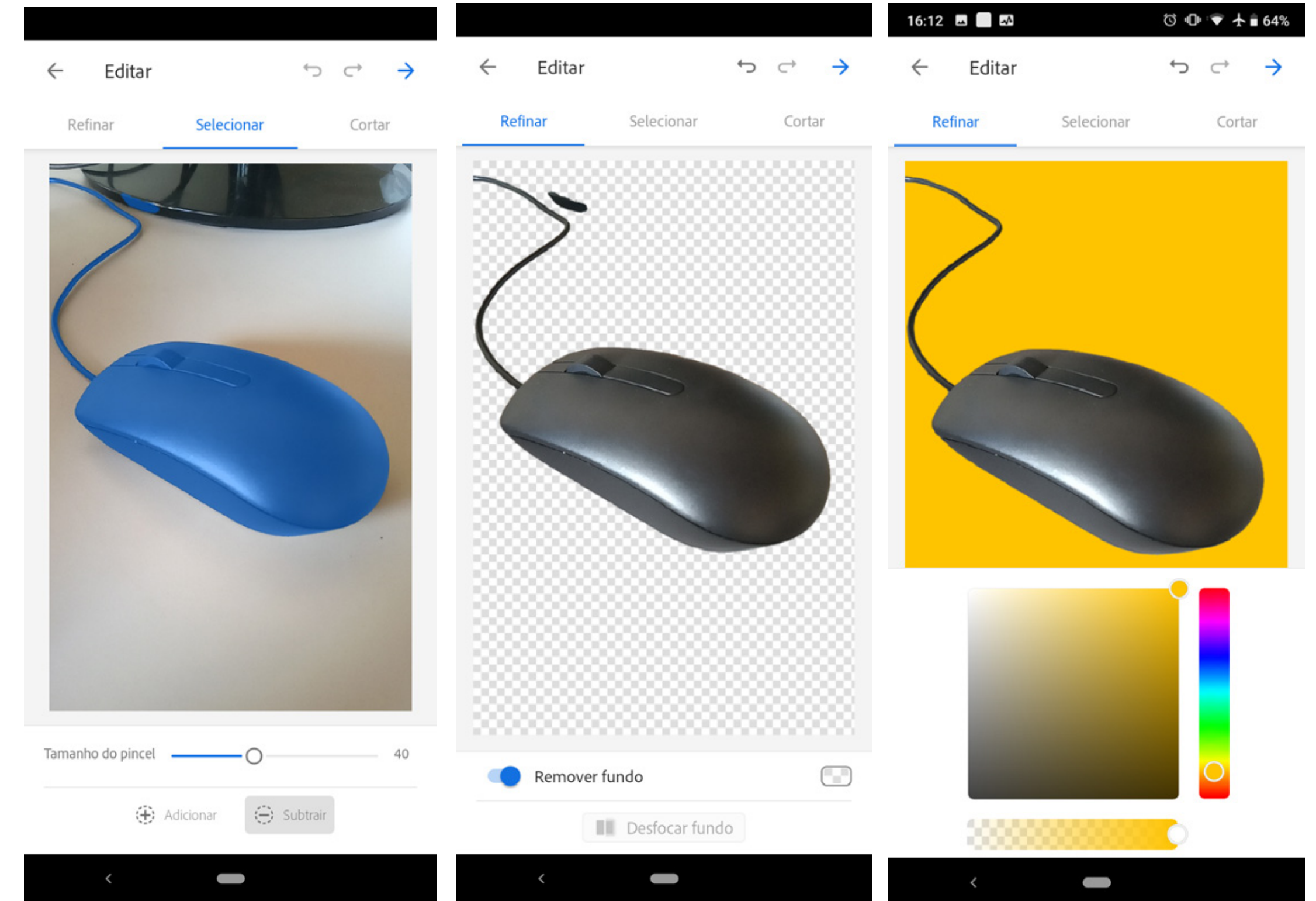
## 5.2.3 Gráficos

Com a ferramenta Gráficos você pode capturar uma foto em formato PNG e editá-la posteriormente. A ferramenta pode ser usada muito bem para recortar objetos com a opção de remover o fundo da imagem selecionando o objeto desejado.

Por exemplo, foi tirada uma foto desse mouse, e a imagem foi editada para que o fundo fosse removido. O Adobe Capture seleciona automaticamente o objeto principal da foto por meio de inteligência artificial. Também é possível refinar a edição da foto. Nesse caso, a seleção original estava incluindo uma parte da base do monitor que eu não gostaria que aparecesse na minha imagem.



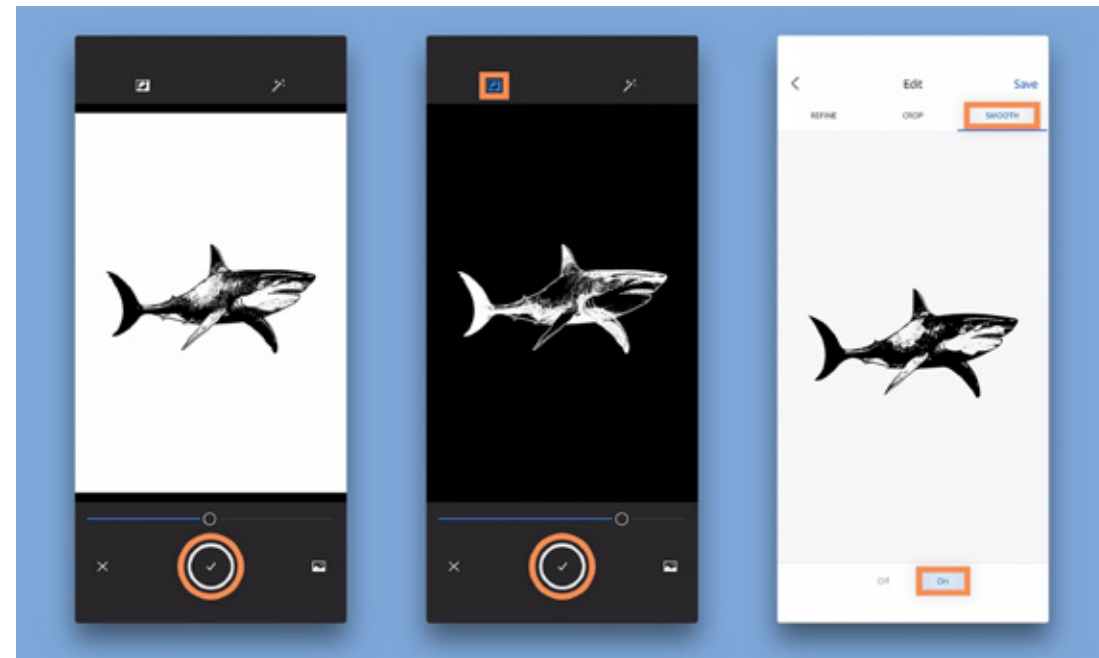
**Figuras 17 e 18:** Imagem de referência (x1) e Aplicação da ferramenta Gráficos para a seleção e recorte da imagem de um mouse. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.



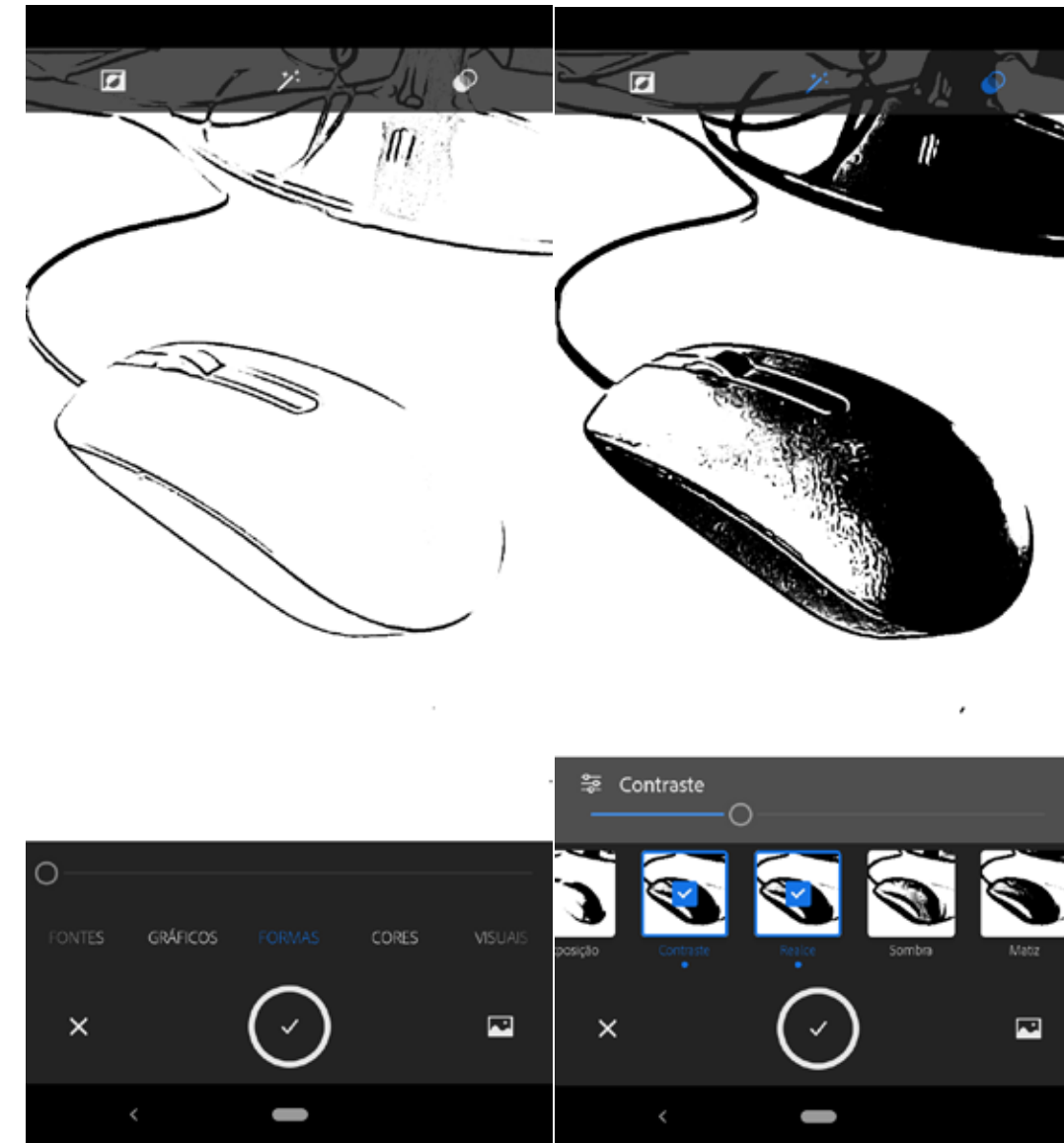
## 5.2.4 Formas

Esta é a ferramenta de vetorização do Adobe Capture. Com ela é possível criar desenhos vetorizados a partir da sua câmera ou imagem que você tenha armazenada no seu dispositivo.

Tomando como exemplo o mesmo mouse do exemplo anterior, vemos como é possível obter diferentes resultados de vetorização de acordo com os ajustes feitos no aplicativo.

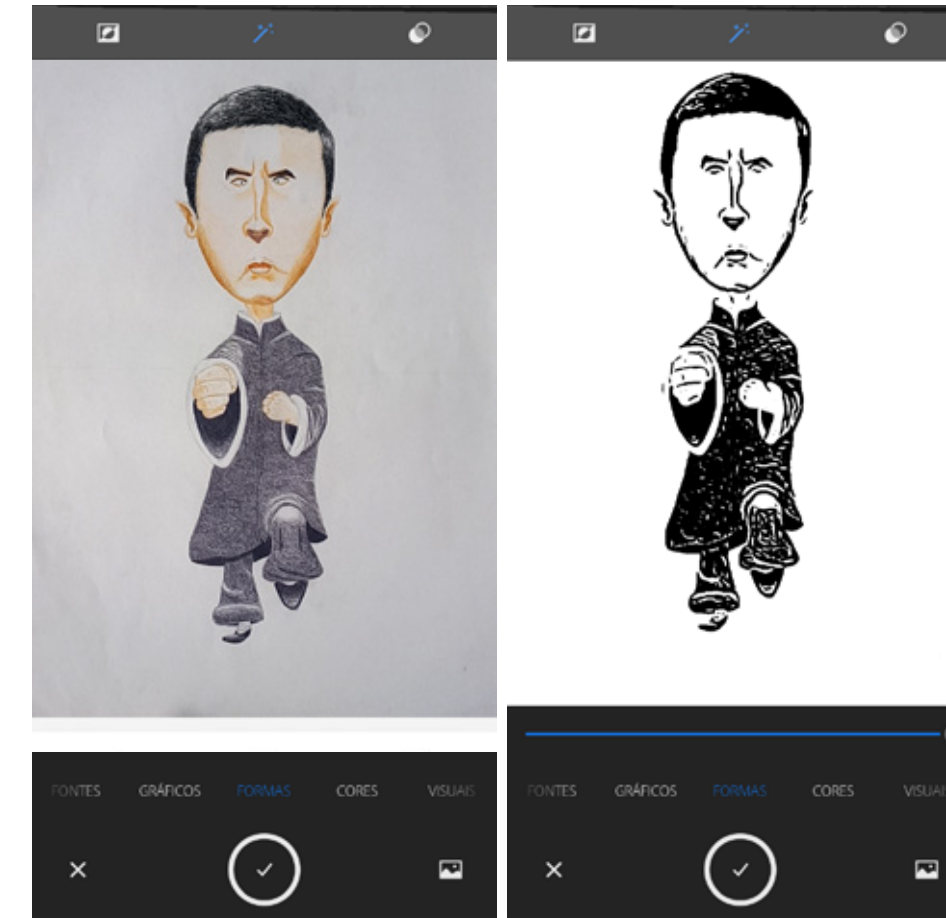


**Figura 19:** Exemplo de vetorização de um desenho em preto e branco com o Adobe Capture. **Fonte:** Captado de Adobe.com.



**Figura 20:** Vetorização da imagem de um mouse utilizando diferentes níveis de ajustes. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

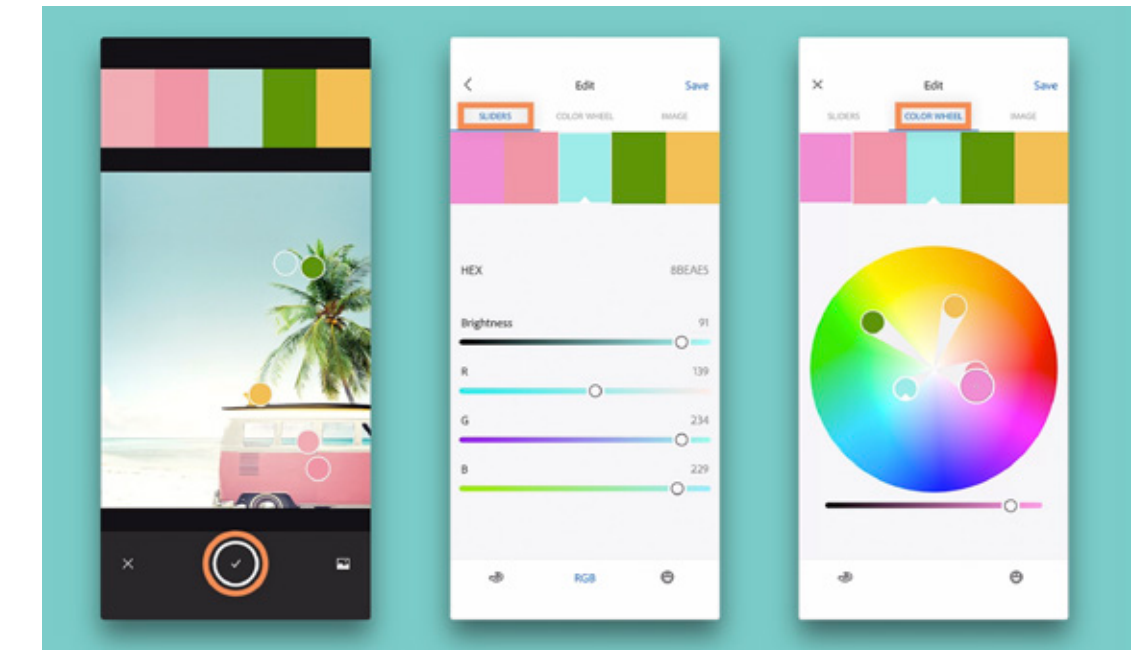
Essa ferramenta pode ser utilizada para a vetorização de desenhos feitos em papel ou em qualquer outra superfície. Qualquer tipo de fotografia pode ser utilizada. Também é útil para criações de padrões, pois pode criar padrões contínuos através de qualquer forma que você fotografar.



**Figura 21:** Vetorização de um desenho colorido para preto e branco. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

## 5.2.5 Cores

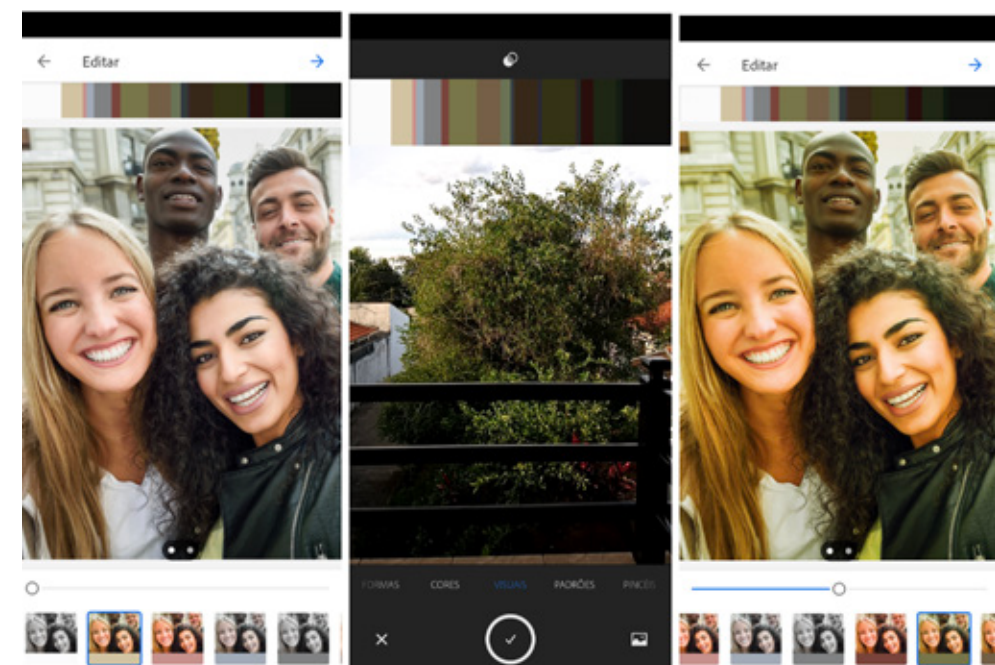
Com essa ferramenta você pode capturar amostras de cores baseado na sua imagem de referência. A inteligência artificial sugere algumas cores automaticamente, porém é possível congelar a imagem e selecionar as amostras manualmente. Você pode ter a amostra de suas cores tanto em paleta de cores como em degradê.



**Figura 22:** Exemplo de captura de paleta de cores e tela de ajustes disponível no aplicativo. **Fonte:** Captado de Adobe.com.

## 5.2.6 Visuais

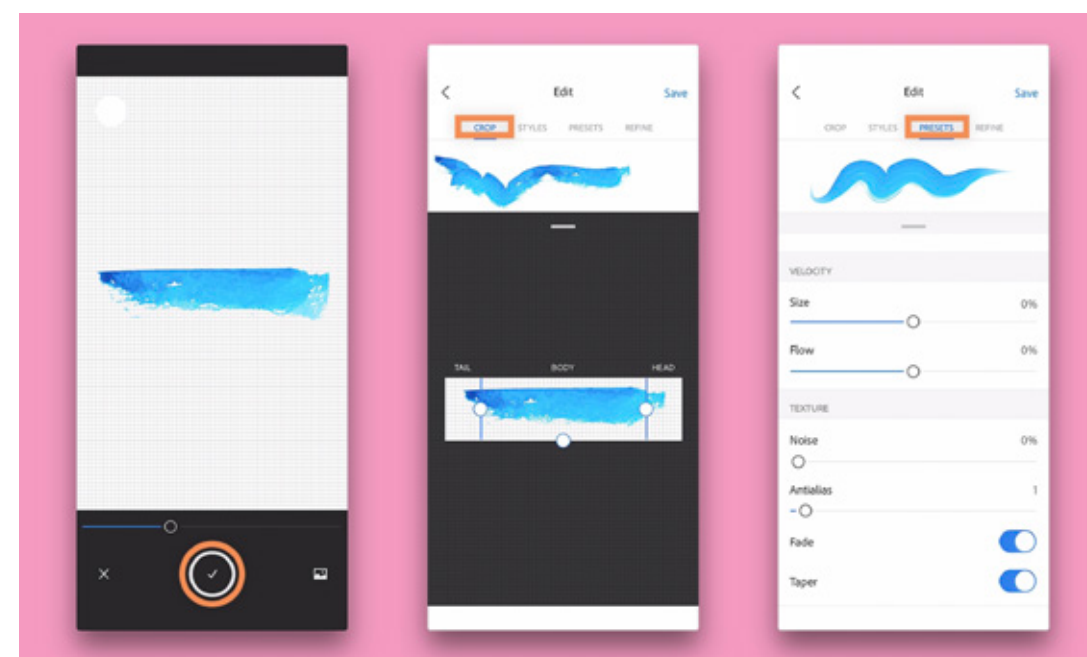
O Adobe Capture também permite criar filtros de cores baseados na imagem capturada. Você pode aplicar os filtros na sua imagem de preferência.



**Figura 23:** Aplicação de filtro de cor em fotos pela função Visuais.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor

## 5.2.7 Pincéis

Também é possível criar pincéis personalizados através do Adobe Capture. Basta tirar uma foto ou utilizar uma imagem e fazer os ajustes para ser transformada em um pincel personalizado. O aplicativo se utiliza de formas para criar o pincel, independente se é um objeto ou um desenho em uma superfície plana. É possível criar pincéis personalizados em pixel ou em vetor.



**Figura 24:** Criação de um pincel estilo aquarela utilizando a função Pincéis. **Fonte:** Captado de Adobe.com

## 5.2.8 Padrões

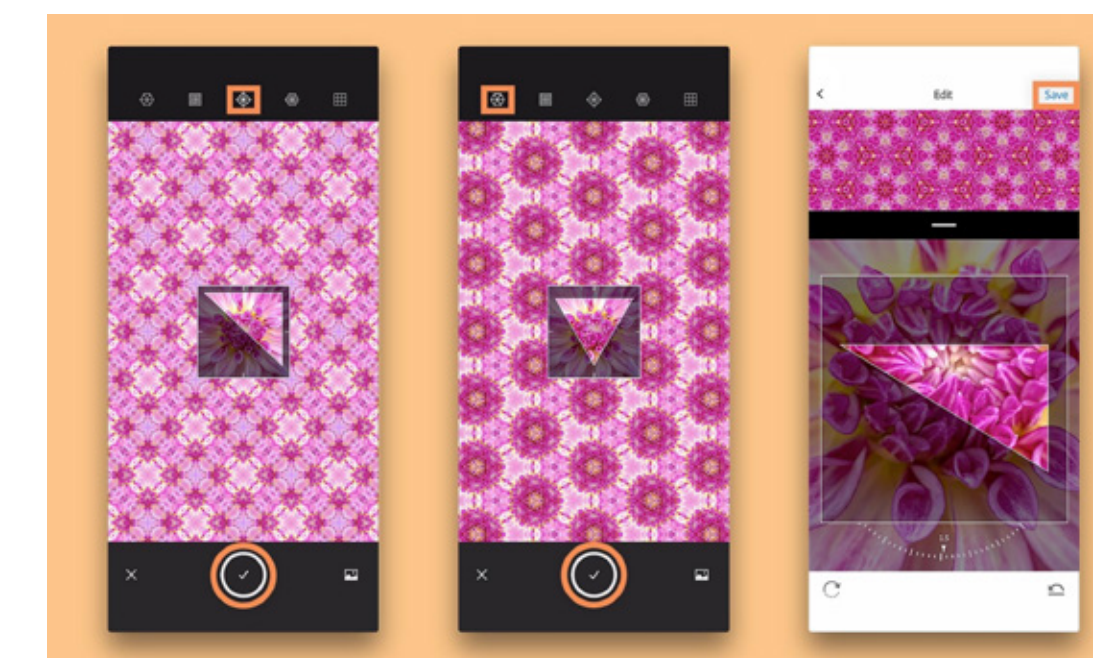
Uma das ferramentas de mais utilidade do Adobe Capture. Aqui é possível criar padrões com base em módulos geométricos e editá-los da maneira que você preferir. Os padrões são gerados de acordo com a sua imagem, sendo possível alterar o módulo de repetição, as cores e também aplicar ajustes como contraste, matiz, exposição, etc. As possibilidades de criação são infinitas.

Na aba de cores é possível escolher se você deseja a imagem com as cores originais, em tons de cinza ou somente em preto e branco (muito útil para criar formas). Na opção de cor em preto e branco, é possível utilizar a barra de deslizamento para tirar ou adicionar ruído.

Há cinco módulos de repetição disponíveis para utilização: módulo em formato de triângulo com simetria de rotação; grade com reflexão sem deslocamento; triângulo retângulo com simetria; módulo em formato triângulo retangular com simetria de rotação; grade sem reflexão e sem deslocamento.

Os padrões são o principal objeto de estudo deste trabalho. Por utilizar imagens como fonte de criação, as possibilidades de criação de padrões com o Adobe Capture são ilimitadas. Ao longo da pesquisa foram criados diversos tipos de padrões que foram categorizados a partir de cinco categorias diferentes: padrões partindo de natureza, objetos, ilustrações, tipografia e a criação de formas através de padrões. A fim de analisar mais

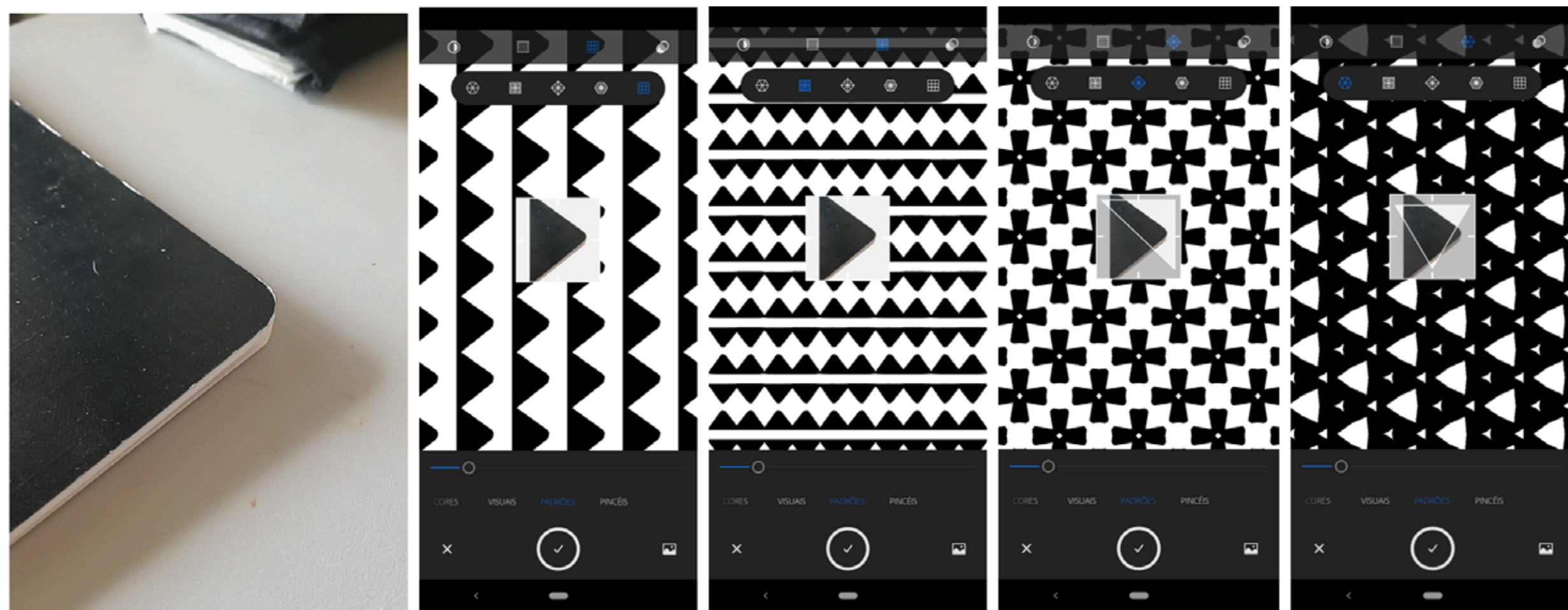
detalhadamente como os padrões podem ser criados a partir de diferentes tipos de fontes, os exemplos serão divididos em etapas: primeiro, será mostrada a imagem original e em seguida os padrões resultantes dessa imagem.



**Figura 25:** Interface da função Padrões para dispositivos móveis. **Fonte:** Captado de Adobe.com.

Os padrões são o principal objeto de estudo deste trabalho. Por utilizar imagens como fonte de criação, as possibilidades de criação de padrões com o Adobe Capture são ilimitadas. Ao longo da pesquisa foram criados diversos tipos de padrões que foram categorizados a partir de cinco categorias diferentes: padrões p artindo de natureza, objetos, ilustrações, tipografia e

a criação de formas através de padrões. A fim de analisar mais detalhadamente como os padrões podem ser criados a partir de diferentes tipos de fontes, os exemplos serão divididos em etapas: primeiro, será mostrada a imagem original e em seguida os padrões resultantes dessa imagem.



**Figura 26:** Desenvolvimento de padrões contínuos a partir da ponta de um caderno. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

**Figura 27:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.



### 5.2.8.1 Padrões a partir da natureza

Nesse caso, capturamos uma foto de uma planta na frente de uma parede branca. Utilizamos a ferramenta Gráficos para criar a forma vetorizada da planta e também criamos um padrão em preto e branco com a silhueta e texturas originais da foto. Posteriormente, o padrão foi editado utilizando o Photoshop, alterando as cores de preto e branco para verde e amarelo com o Mapa de Degradê ao padrão. A partir da criação do primeiro padrão em verde e amarelo, foram criados os outros dois padrões seguintes utilizando como referência as imagens anteriores.



Figura 28: Fotografia original e vetorização.

Figura 29: Padrões desenvolvidos. Fonte: Acervo pessoal do autor.



Figura 30: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.



### 5.2.8.2 Padrões a partir de objetos

Aqui utilizamos a foto de um lápis para criar uma forma em formato de faixa, originalmente extraída de uma das faces do lápis através da foto. Em seguida a forma foi editada para as cores preto amarelo também utilizando a ferramenta de Mapa de Degradê do Photoshop. A partir disso os padrões foram criados utilizando a nova imagem pós-editada em preto e amarelo através do plugin do Adobe Capture presente dentro do Photoshop.



Figura 31: Fotografia original e vetorização da forma.

Figura 32: Padrões desenvolvidos a partir da forma capturada.

Fonte: Acervo pessoal do autor.

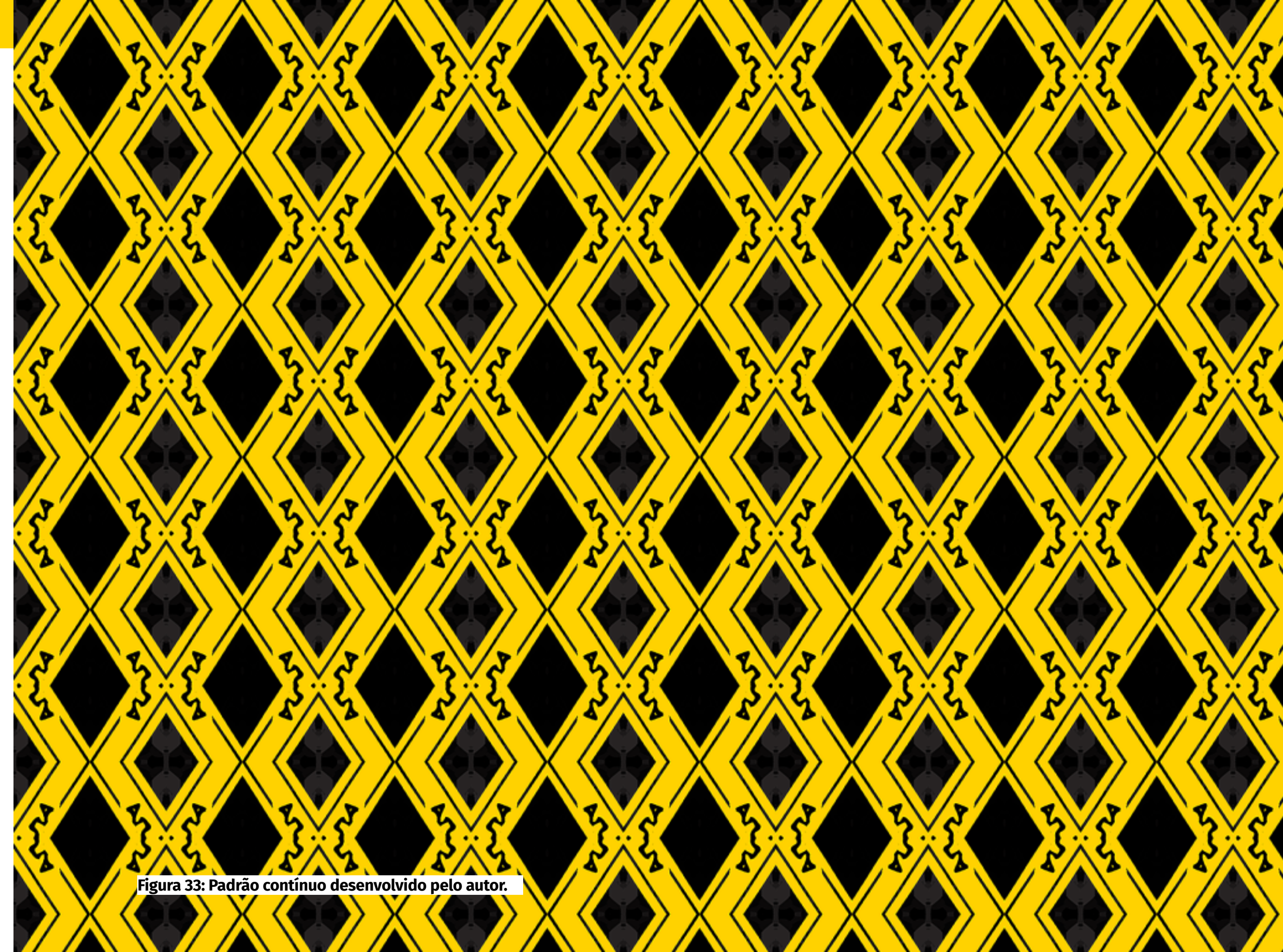
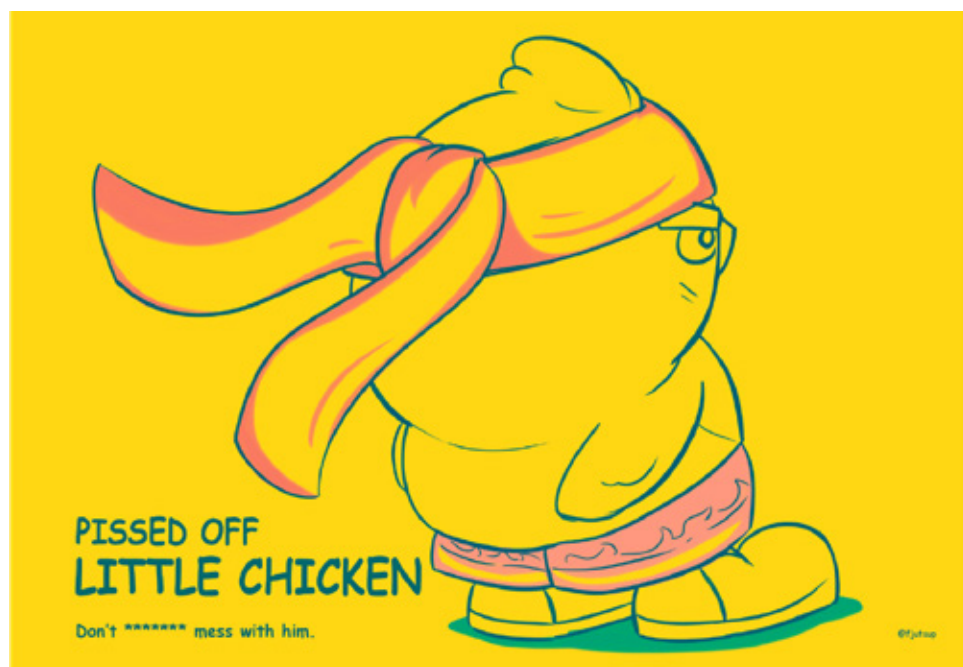


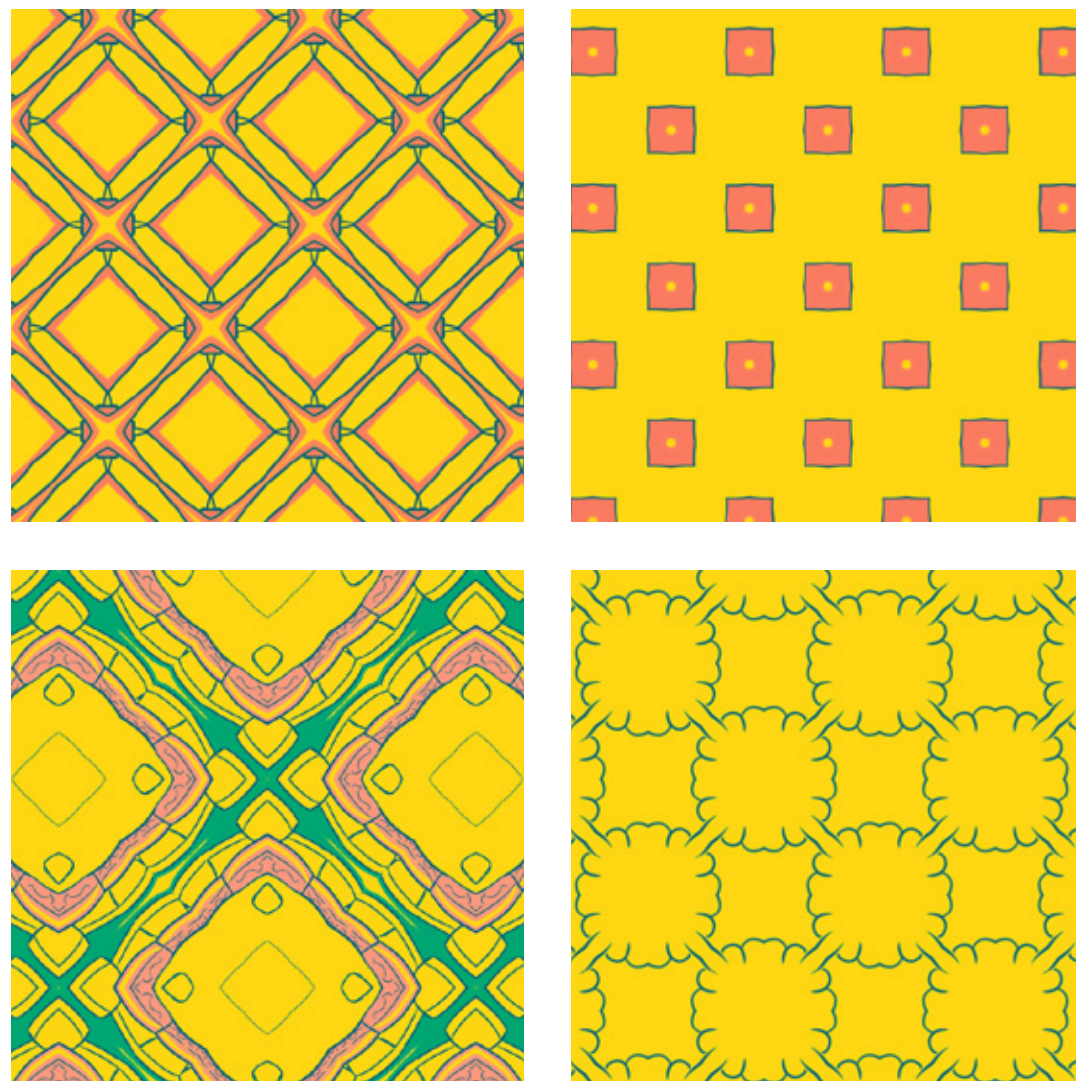
Figura 33: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

### 5.2.8.3 Padrões a partir de ilustrações

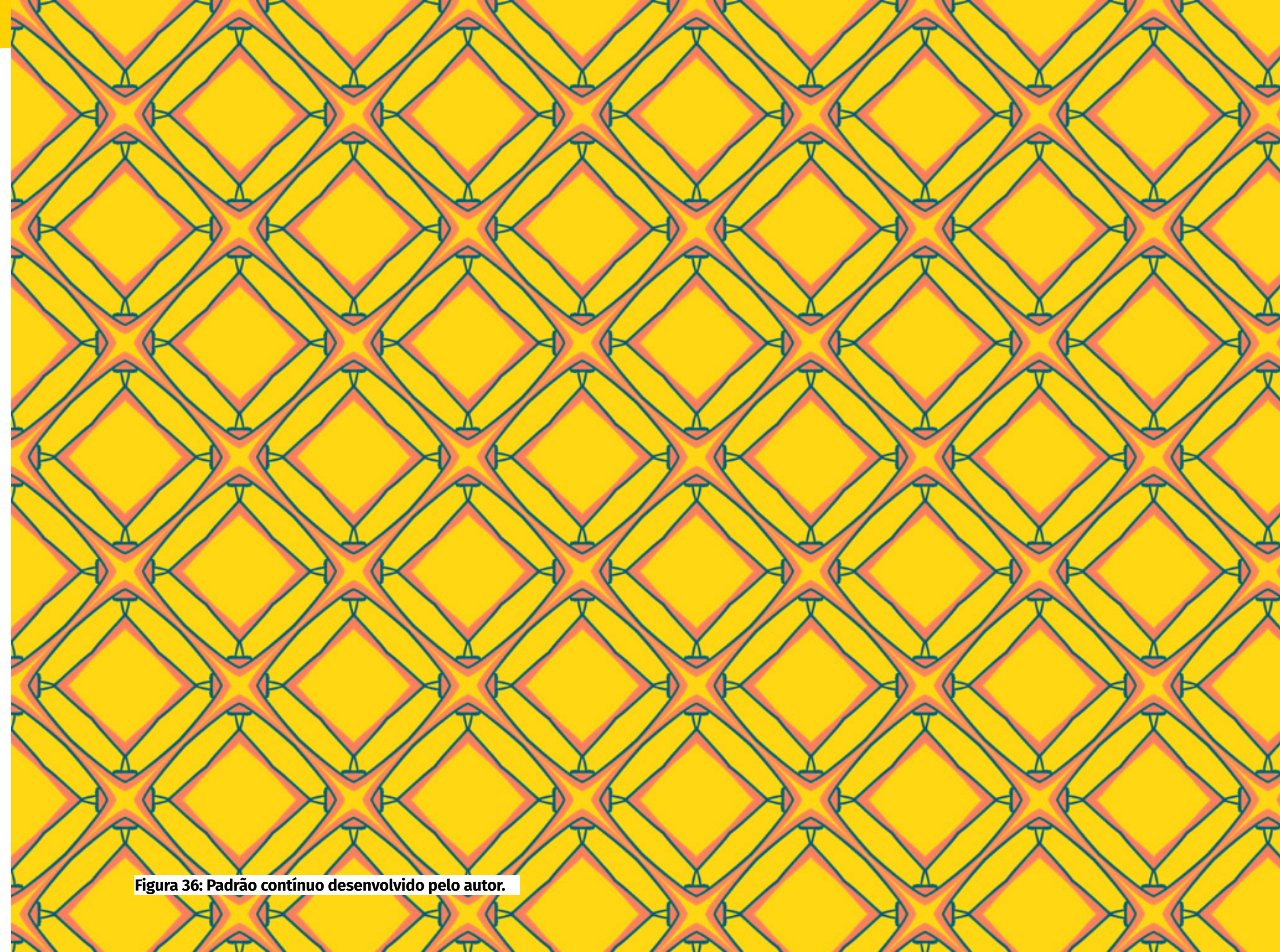
Também podemos utilizar ilustrações como fonte de origem de nossos padrões. Neste exemplo, foi utilizada a ilustração 'Pissed off Little Chicken', um projeto autoral. Dependendo da parte da imagem utilizada e do módulo de repetição escolhido para gerar os padrões, é possível obter inúmeros resultados diferentes. Uma ilustração com um estilo mais cômico e de cores chapadas como essa é muito útil pela simplicidade de suas formas, gerando padrões mais limpos visualmente. É importante levar em conta que quanto melhor for o design da imagem original, melhores também serão os padrões gerados a partir dela.



**Figura 34:** Ilustração original.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 35:** Padrões desenvolvidos a partir da forma capturada.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor.



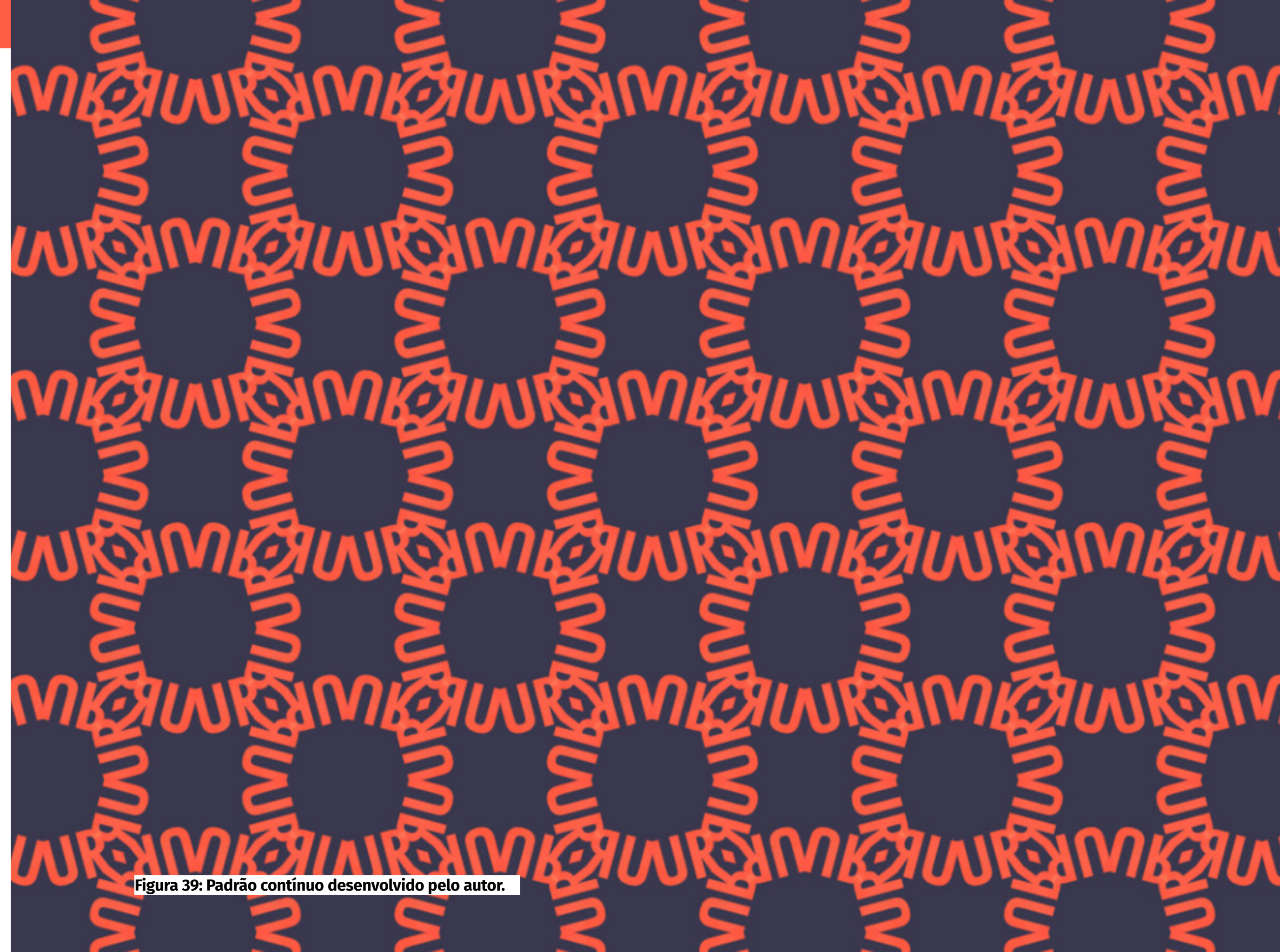
**Figura 36:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

#### 5.2.8.4 Padrões a partir de tipografia

Podemos também gerar padrões baseados em formas de letras. Nesse caso, a peça gráfica 'Every Art Has A Purpose' foi escolhida como imagem fonte. O interessante desses padrões selecionados é que em alguns deles é até um pouco difícil reconhecer qual é o módulo de repetição utilizado, tornando o resultado final até um pouco orgânico. Quase esquecemos que é uma imagem gerada a partir de cálculos matemáticos e dos princípios de design do autor.



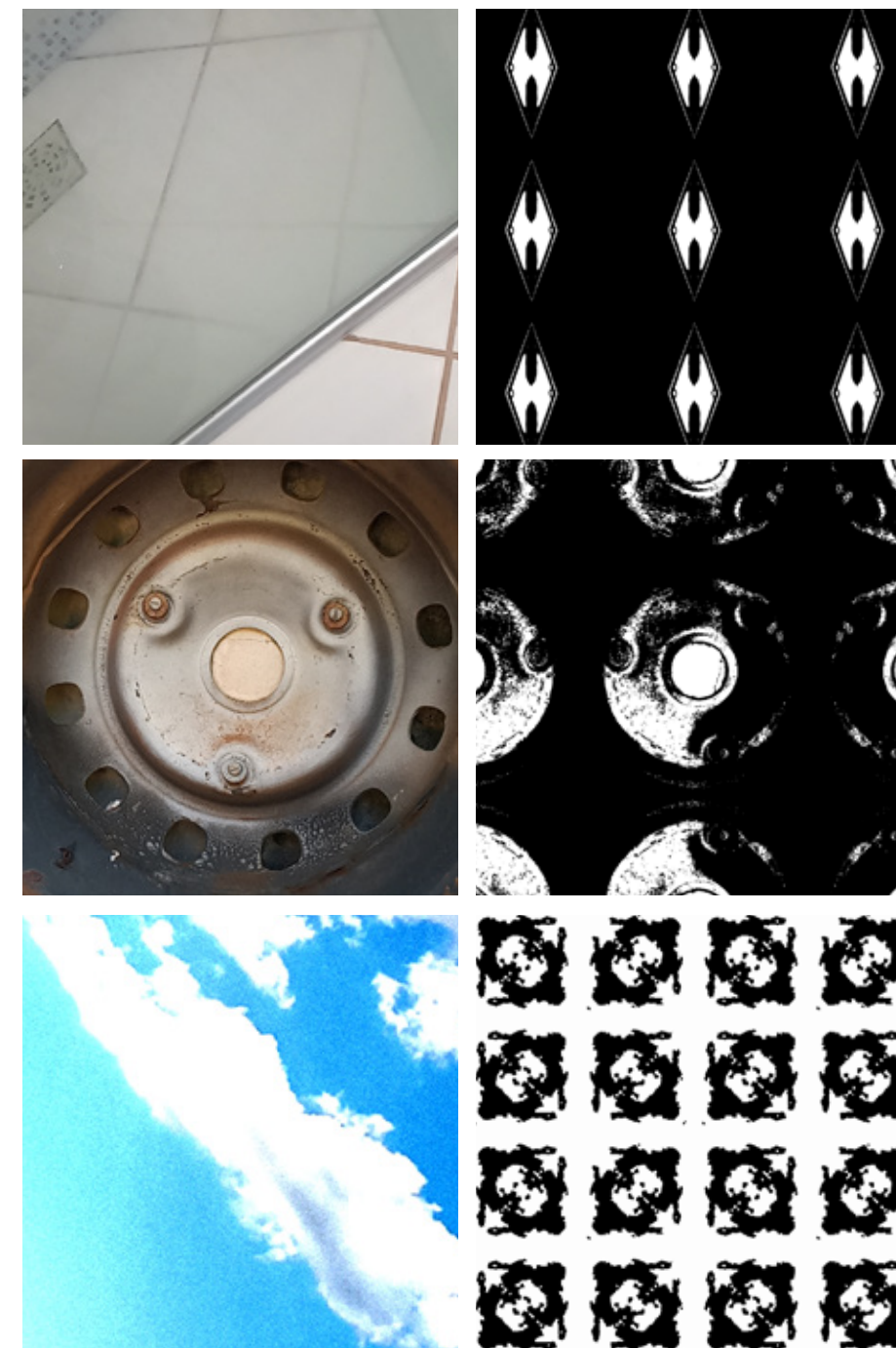
**Figura 37:** Imagem original. **Figura 38:** Padrões desenvolvidos a partir da imagem. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.



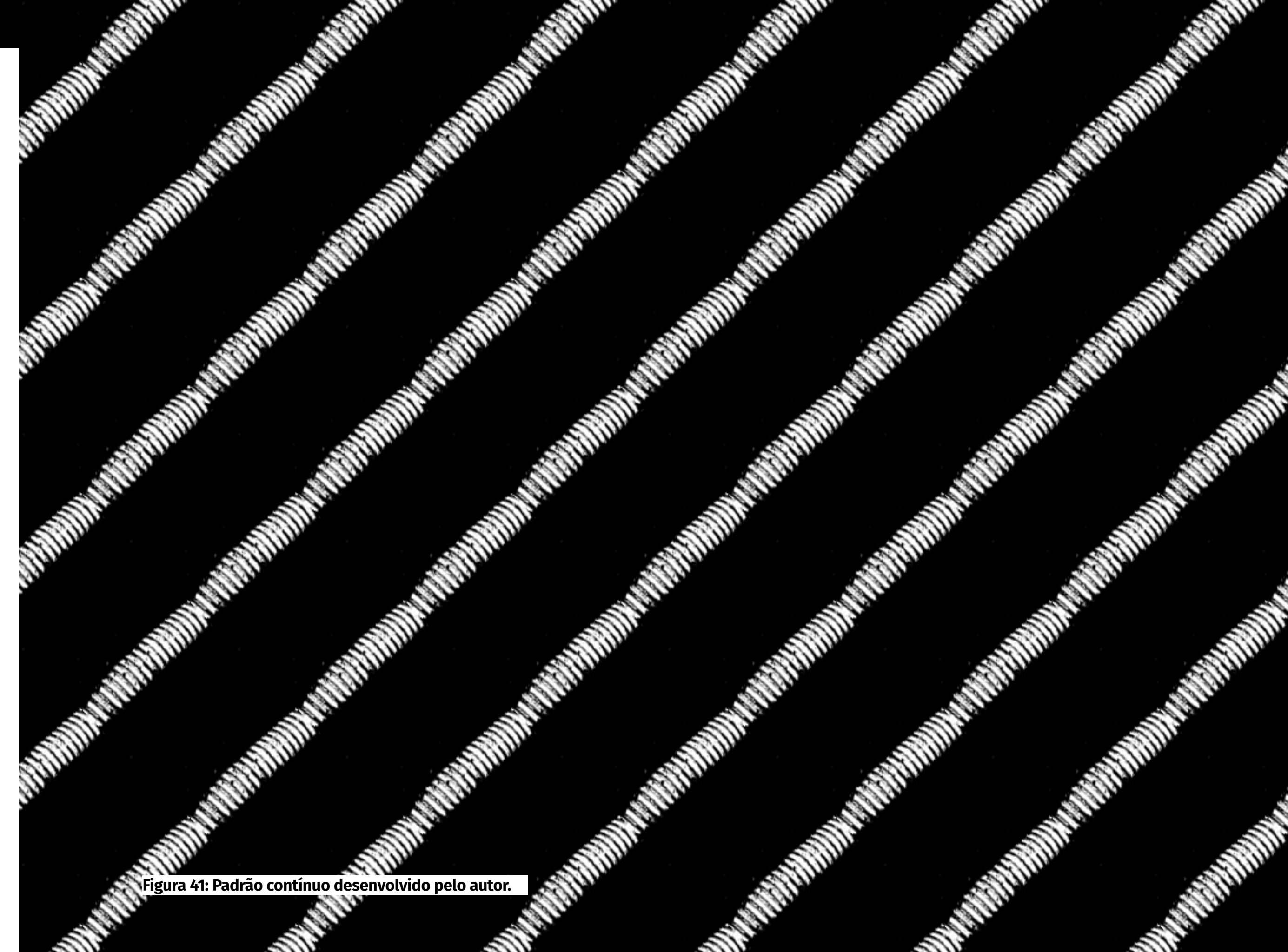
**Figura 39:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

### 5.2.8.5 Formas a partir de padrões

Muitas vezes quando estamos experimentando o aplicativo e testando vários tipos diferentes de imagem como fonte, nos deparamos com a possibilidade de criação de formas através da ferramenta Padrões. Para isso, recomendo utilizar o ajuste de imagem em preto e branco (primeiro ícone superior esquerdo e terceira opção no menu central) pois assim será possível visualizar a forma sem a interrupção de nenhuma cor. Posteriormente é possível editar a imagem final para adicionar cores. Essas formas podem ser úteis para gerar insights sobre seu projeto atual ou para futuros projetos em que possam ser utilizadas dentro de um contexto apropriado.



**Figura 40:** Imagens originais (à esquerda) e padrões desenvolvidos a partir da imagem (à direita). **Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 41:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor.

## 5.3 Refinando padrões

Além das opções disponíveis para editar os padrões presentes no próprio aplicativo, podemos utilizar também qualquer outro recurso presente no Photoshop ou no Illustrator para produzir uma imagem de origem de acordo com a nossa preferência. Nesta seção veremos na prática alguns exemplos de como os dois aplicativos podem ser utilizados para a criação de uma nova imagem e conseqüentemente novos padrões.

### 5.3.1 Utilizando o Photoshop

No Photoshop, por exemplo, podemos utilizar a Galeria de Filtros. Vamos utilizar a foto do recorte desse tapete, por exemplo. Foi criado um padrão comum através do Adobe Capture, sem vetorizar e sem fazer nenhum ajuste na imagem. Depois, a imagem foi manipulada através de filtros para torná-la mais estilizada e sem muito ruído. Imagens mais limpas e com menos ruído gerarão padrões com formas mais distinguíveis.



**Figura 42:** Fotografia de um tapete capturada utilizando o Adobe Capture. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 43:** Padrão criado a partir da fotografia original do tapete.

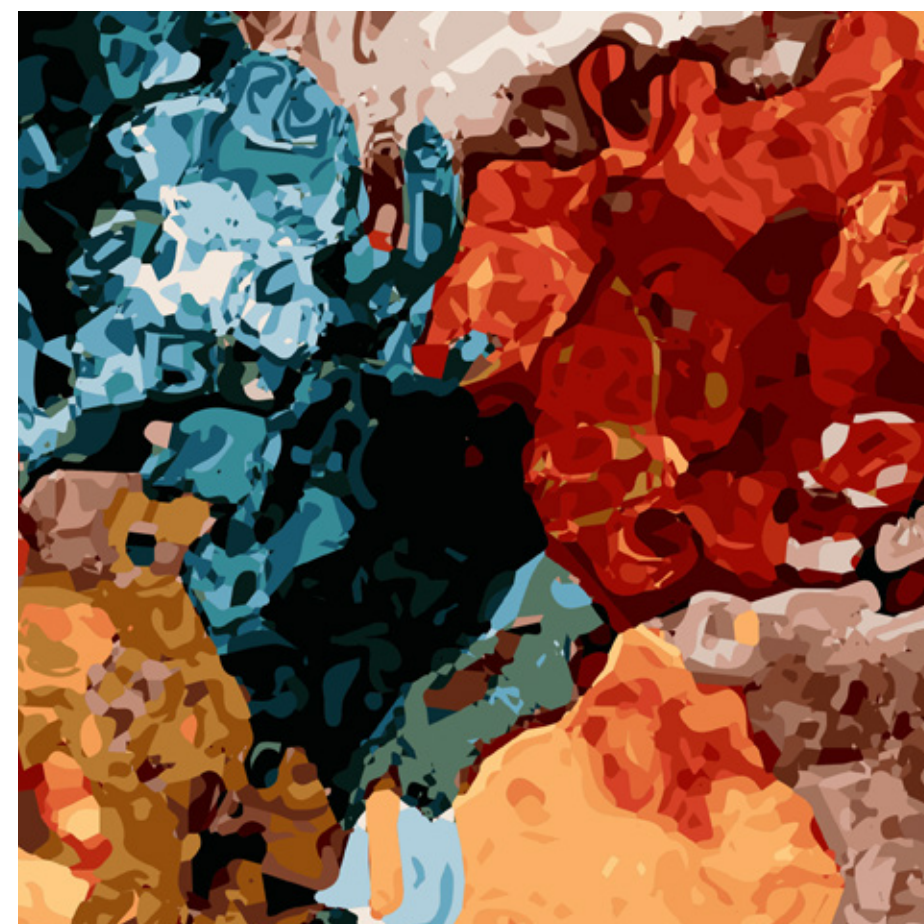


**Figura 44:** Padrão estilizado depois da aplicação de filtros do Photoshop.

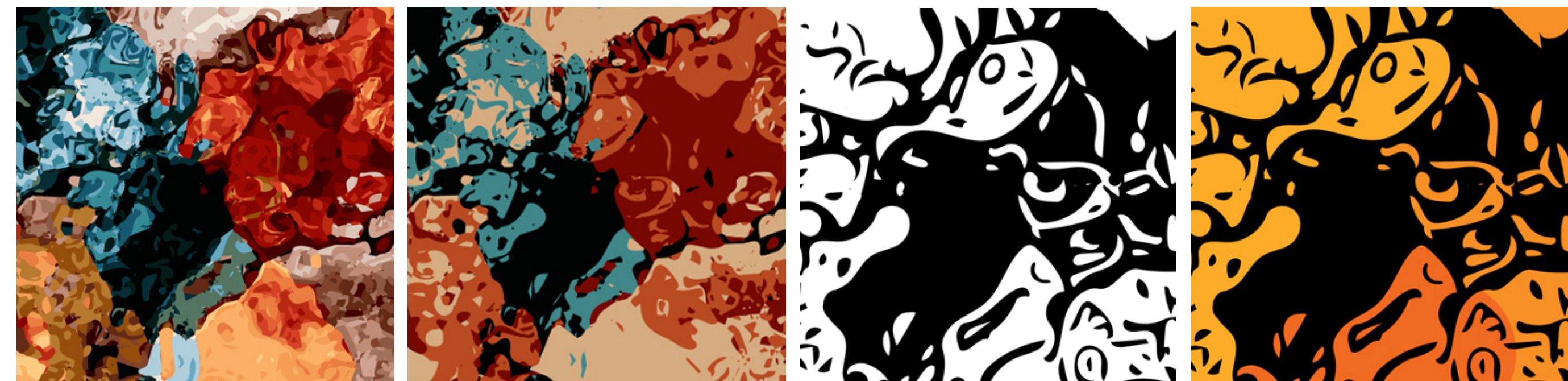
**Fontes:** Acervo pessoal do autor.

### 5.3.2 Utilizando o Illustrator

Utilizando como ponto de partida a imagem anterior, agora manipulamos um recorte da imagem utilizando o Illustrator. A imagem recortada foi selecionada e vetorizada pela ferramenta Traçado de Imagem. O objetivo da vetorização foi diminuir as cores da imagem para simplificá-la e obter formas sem tantas informações visuais. Em seguida foi recortado mais uma parte da imagem e ela foi convertida em preto e branco para que utilizássemos somente as formas em preto e branco da imagem. Podemos utilizar essas formas para algum projeto em específico em que estamos trabalhando ou também utilizá-las para a criação de novos padrões. No caso, algumas das formas receberam cores para dar sequência a uma nova etapa de criação de padrões.



**Figura 45:** Recorte da imagem vetorizada a ser utilizada como imagem de origem. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 46:** Processo de vetorização e simplificação das formas utilizando o Illustrator. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.

### 5.3.3 Reutilizando Imagens

Após chegarmos em uma imagem que faça sentido para o nosso projeto, podemos reutilizar essa imagem com o Adobe Capture através de qualquer uma de suas funções. Nesse caso, por exemplo, foi utilizada a função Fontes para detectar uma tipografia parecida com as formas da nossa imagem fonte, e escolhemos a fonte Critter Std para a criação do logo 'Safari'. A escolha da fonte foi determinada pela semelhança das formas com algumas estampas baseadas em animais que eu possuo em meu repertório visual, como as manchas de uma onça pintada, por exemplo. A partir dessa imagem final com a tipografia em branco, foram criados mais alguns padrões utilizando a ferramenta do Adobe Capture dentro do Photoshop. Podemos repetir o mesmo processo várias e várias vezes e ainda assim sempre estaremos criando algo novo. É importante lembrar que a criação de novas imagens sempre dependerá da nossa bagagem cultural. Quanto mais repertório possuímos, mais poderemos visualizar novas ideias para nossos projetos.



**Figura 47:** Imagem final desenvolvida para o projeto pessoal 'Safari'.  
**Fonte:** Acervo pessoal do autor.



**Figura 48:** Padrões contínuos desenvolvidos pelo autor utilizando a imagem ao lado (figura 47) como origem.



Figura 49: Recorte ampliado de um padrão contínuo. Fonte: Acervo pessoal do autor.

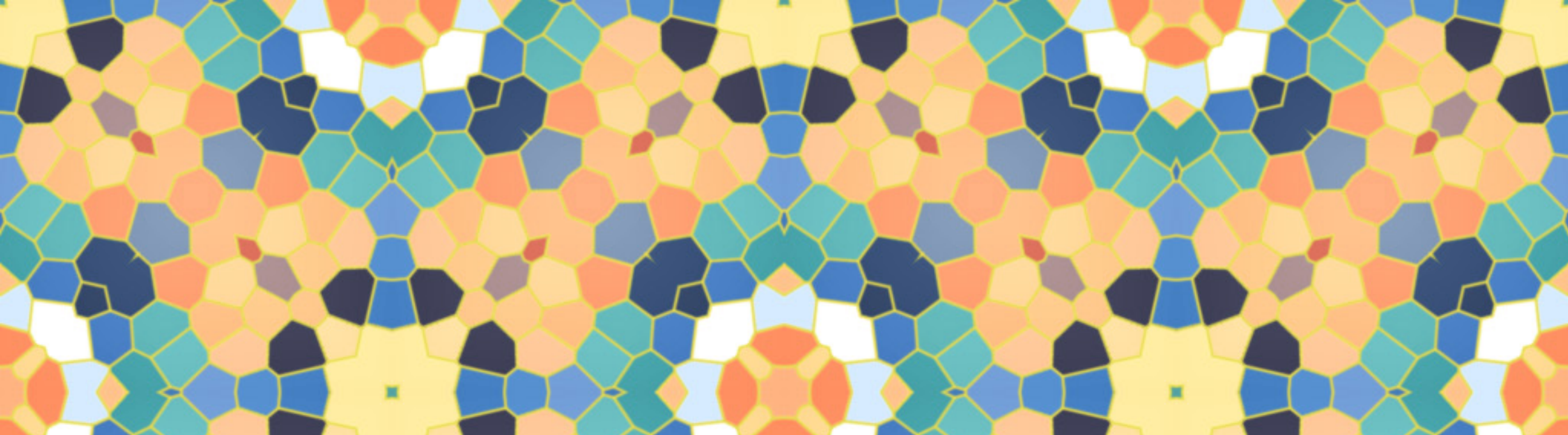


Figura 50: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. Fonte: Acervo pessoal do autor.

## 6. Coletânea: Além do Padrão

Por fim, após explorar a fundo todas as funções do aplicativo, como resultado final desta pesquisa foi desenvolvida a coletânea **Além do Padrão**: um agrupamento de **cinco conjuntos de padrões autorais desenvolvidos através do Adobe Capture** em conjunto com outras ferramentas digitais da Adobe, utilizando-se dos conceitos de design e semiótica Peirceana também explorados aqui nessa pesquisa. Além dos padrões, cada conjunto possui aplicações em produtos físicos,

como forma de demonstrar sua usabilidade e funcionalidade, sendo aplicados como demonstrações em objetos do mundo real. Também serão apresentados relatos metodológicos, processos e análise de similares realizadas para o desenvolvimento do projeto. Todas as imagens de origem, capturadas pelo Adobe Capture, são de origem autoral e pertencem ao autor da pesquisa.

Ao longo da pesquisa foram desenvolvidos 132 padrões, porém em prol de uma melhor qualidade de aplicação desses padrões foram escolhidos cinco conjuntos de padrões, cada um seguindo o padrão de uma mesma identidade visual, respeitando uma delimitação de cores e formas. Assim foi possível desdobrar esses padrões em aplicações em produtos reais e analisarmos como seria uma aplicação prática desses padrões.

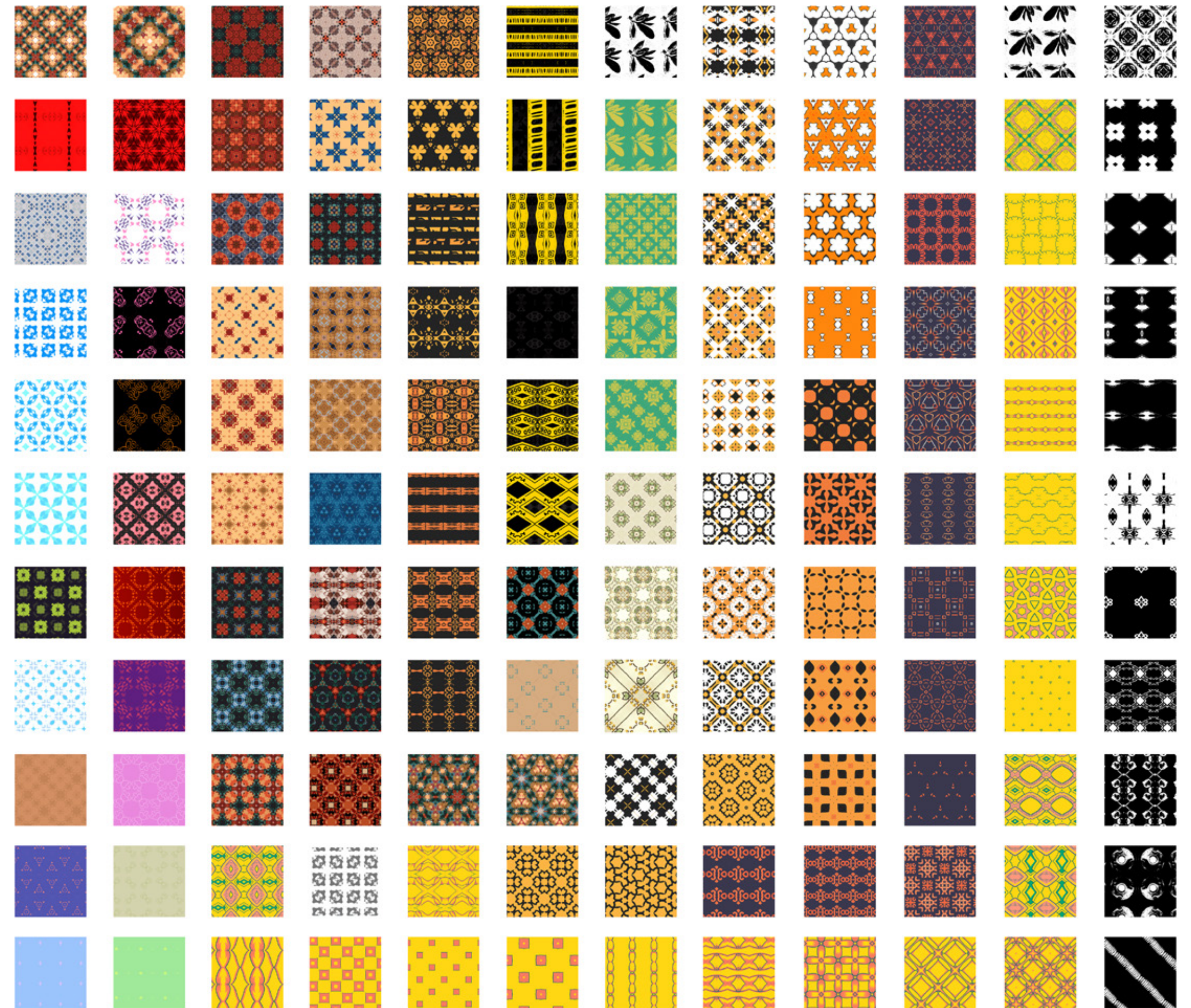


Figura 51: Todos os 132 padrões desenvolvidos ao longo da pesquisa. Fonte: Acervo pessoal do autor.

## 6.1 Análise de Similares

Para a análise de similares foram utilizados alguns projetos da pesquisa de Jessica Paiva (2020) sobre as estampas de produtos e sua relação com a identidade de sua marca e também foram analisados alguns projetos encontrados no Behance cujo processo de desenvolvimento envolvia a utilização do Adobe Capture.

### 6.1.1 Estampa Unikko

Maija Isola, Marimekko

A Unikko é uma estampa criada pela designer e artista Maija Isola com o objetivo de criar estampas florais de uma perspectiva abstrata e única, dialogando com a cultura visual da Marimekko, uma marca finlandesa de produtos têxteis e vestuário.

Essa estampa já foi reproduzida em vários tipos de produtos e superfícies apenas variando as suas cores e proporção de acordo com o produto escolhido. Na figura x podemos observar como diversos produtos podem ser desenvolvidos tendo como base um único design em comum.

A análise dessa estampa foi importante para entender como as formas abstratas podem ser aproveitadas de diferentes maneiras, obtendo resultados únicos, apenas variando suas cores e proporção. É importante notar como em todas essas aplicações a estampa mantém uma paleta de cores consistente, que leva a um resultado final equilibrado.



**Figura 52:** Estampa Unikko com variações de paleta de cor e suas aplicações em produtos têxteis. **Fonte:** PAIVA, 2020, p. 128



**Figura 53 a 55:** Estampa Unikko aplicada em diferentes tipos de superfícies. **Fonte:** sefossenaminhacasa.wordpress.com e fremplast.com.br



## 6.1.2 Embalagem

Bárbara Penaforte

Outro projeto que me chamou atenção foi essa estampa criada pela designer Bárbara Penaforte, onde ela utiliza formas desconstruídas da própria marca. Bárbara utiliza essa estampa na embalagem em tecido de seus produtos. A estampa é aplicada com serigrafia.

O fato da estampa ter sido criada através das formas da marca de Bárbara remete muito ao processo de desenvolvimento de novos padrões a partir de imagens pré-desenvolvidas utilizando o Adobe Capture, assim como vimos no exemplo de padrões a partir de ilustrações ou tipografia. Também é muito interessante como as estampas servem para dar um novo significado à uma embalagem que poderia simplesmente ser jogada fora após o cliente ter recebido o produto. As imagens mostram como os clientes aproveitaram a embalagem em tecido para outros usos após receberem os produtos de Bárbara.

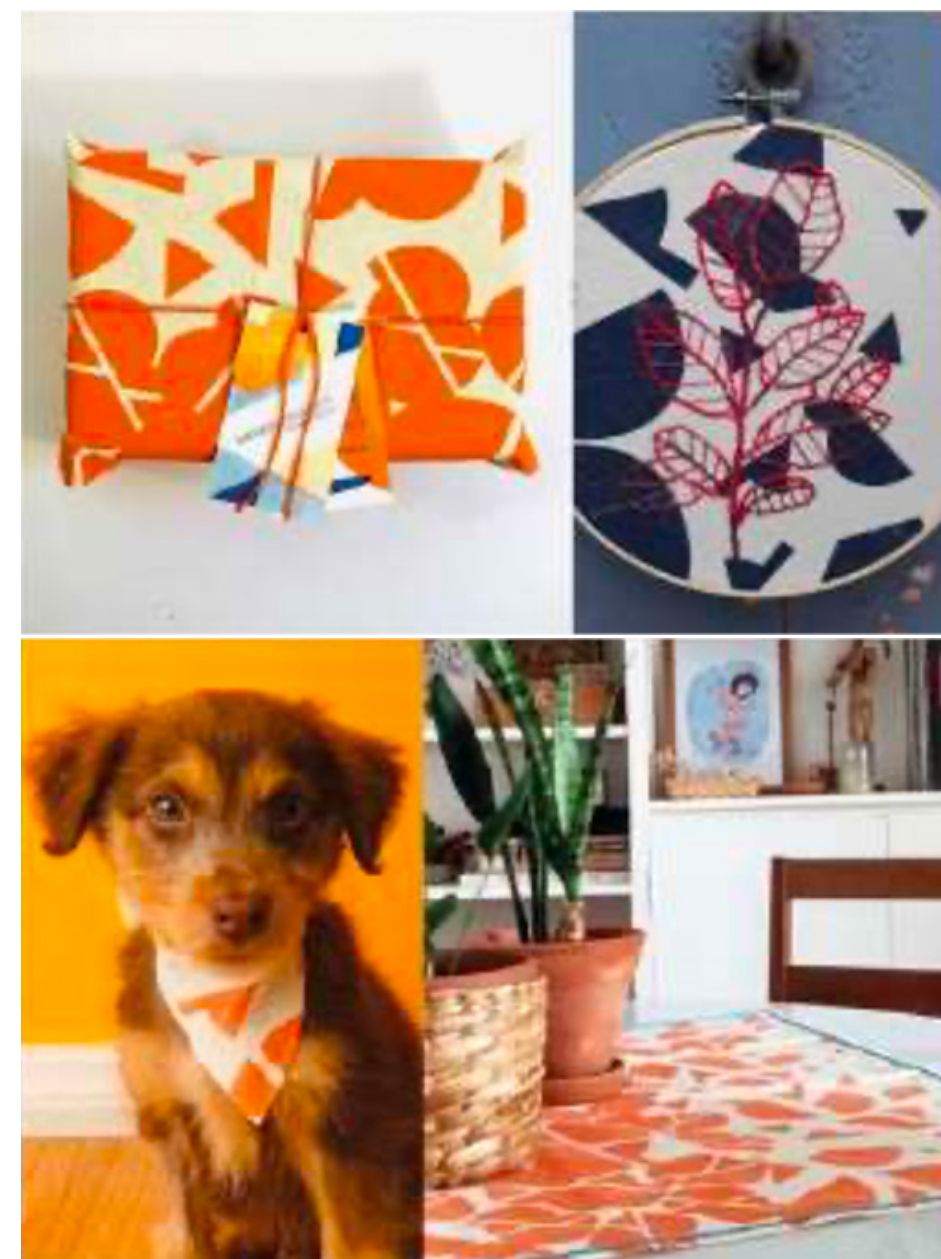


Figura 56: Embalagem de Bárbara Penaforte. Fonte: PAIVA, 2020, p. 102



Figura 57 e 58: Coleção Geometria Livre para Bobinex, de Bárbara Penaforte. Fonte: Barbarapenaforte.com



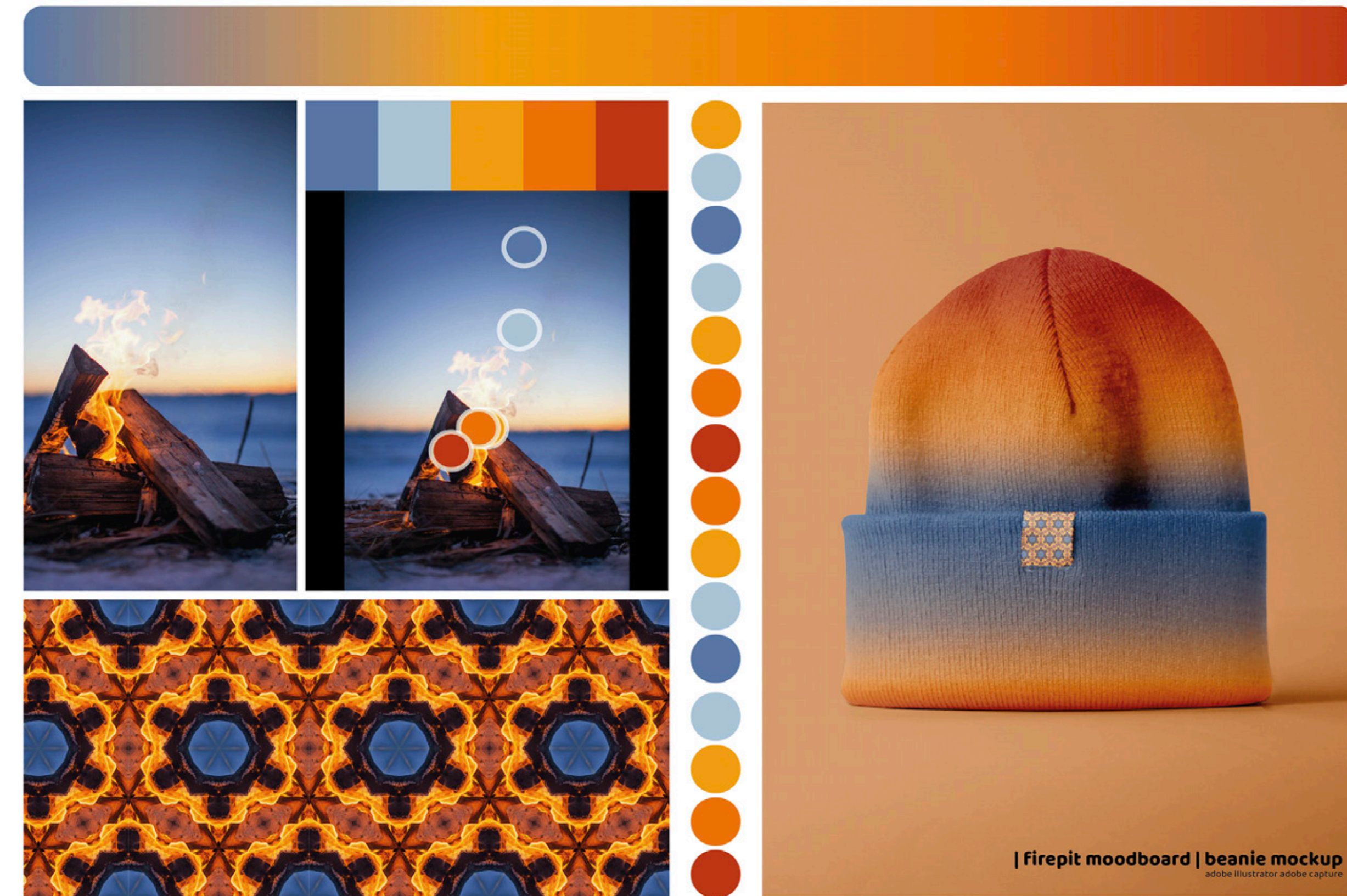
### 6.1.3 Vestuário: Gorro “Firepit”

Anna Golec

Encontrado no Behance, o projeto de Anna Golec desenvolveu um gorro inspirado em uma imagem de uma fogueira na beira da praia. Utilizando as ferramentas do Adobe Capture, a designer criou paleta de cores, degradê e também um padrão contínuo, que foram utilizados na confecção do acessório. As cores e o degradê foram aplicados no tingimento do gorro de forma a resgatar os mesmos sentimentos da imagem original e as formas que compõem o padrão aplicado na etiqueta nos lembram dos elementos presentes na imagem, o fogo, a madeira, até mesmo o pôr do sol no céu azulado. É um belo exemplo de como o Adobe Capture pode realmente funcionar para capturar inspirações e aplicá-las em nossos projetos.

O projeto pode ser acessado em: <https://www.behance.net/gallery/141658259/Final-Major-Project-Adobe-Capture-Moodboard-Firepit>. Acesso em 21 de Janeiro de 2023.

**Figura 59:** Gorro projetado por Anna Golec  
**Fonte:** behance.com



**Figura 60:** Processo de desenvolvimento e Moodboard do projeto ‘Adobe Capture Moodboard Firepit’. **Fonte:** behance.com

### 6.1.3 Padrões contínuos tropicais

Carrie Ver

Carrie Ver possui vários projetos no Behance envolvendo o uso de padrões contínuos que foram reconhecidos com o selo do Adobe Capture, principalmente padrões florais e tropicais. A designer projeta padrões de verão para serem aplicados na moda ou na indústria têxtil em geral. Os padrões são desenhados utilizando o Adobe Illustrator e estão disponíveis para venda em lojas virtuais como a Shutterstock. Suas coleções são um exemplo de como os padrões podem ser aplicadas seguindo uma identidade visual e um tema em comum.

O projeto está disponível em: <https://www.behance.net/gallery/142018699/Exotic-jungle-wrapping-paper>. Acesso em 21 de Janeiro de 2023.



**Figura 61:** Coleção 'Exotic Jungle Wrapping Paper'.  
**Fonte:** behance.com



**Figura 62:** Estampas desenvolvidas por Carrie Ver.  
**Fonte:** behance.com

## 6.2 Análise projetual: 'Great Things Happen'

*Great Things Happen* foi um projeto autoral desenvolvido em 2012 onde produzi três cartazes utilizando somente recursos gráficos gerados através do Adobe Capture.

O intuito foi explorar ao máximo a possibilidade de criação de um projeto gráfico sem utilizar nenhum recurso extraído da internet, criando todas as peças somente a partir de imagens e recursos autorais.

Foi utilizado a ferramenta de Formas do Adobe Capture para a vetorização da tipografia desenhada à mão e também para as manchas presente no cartaz "Happen"; a ferramenta Gráficos foi utilizada para a captura de fotos que foram posteriormente editadas no Photoshop e utilizadas como texturas e formas; Padrões também foram utilizados como grafismos e preenchimento de formas. Para fazer a análise desse projeto dividiremos as imagens em três categorias: **Formas, Padrões e Texturas.**

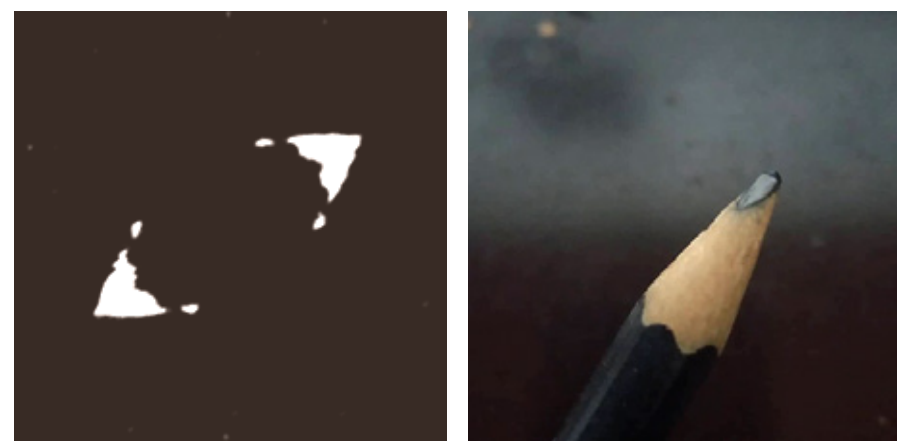
A apresentação do projeto pode ser acessada pelo seguinte link: <https://www.behance.net/gallery/156293859/Adobe-Capture-Poster> (Acessado em 21 de Janeiro de 2023).



Figura 64: Cartazes do projeto 'Great Things Happen'.  
Fonte: Acervo pessoal do autor.

### 6.2.1 Formas:

Muitas formas estão presentes nesse projeto, desde o formato de um rosto até a ponta de um lápis. E todas elas fazem parte da mesma composição gráfica. Na figura seguinte podemos ver como uma ponta de lápis foi vetorizada para posteriormente ser utilizada como um padrão contínuo no cartaz número 3. A tipografia do cartaz também foi vetorizada a partir de desenho em papel. Todas as formas foram vetorizadas utilizando o Adobe Capture pelo celular.



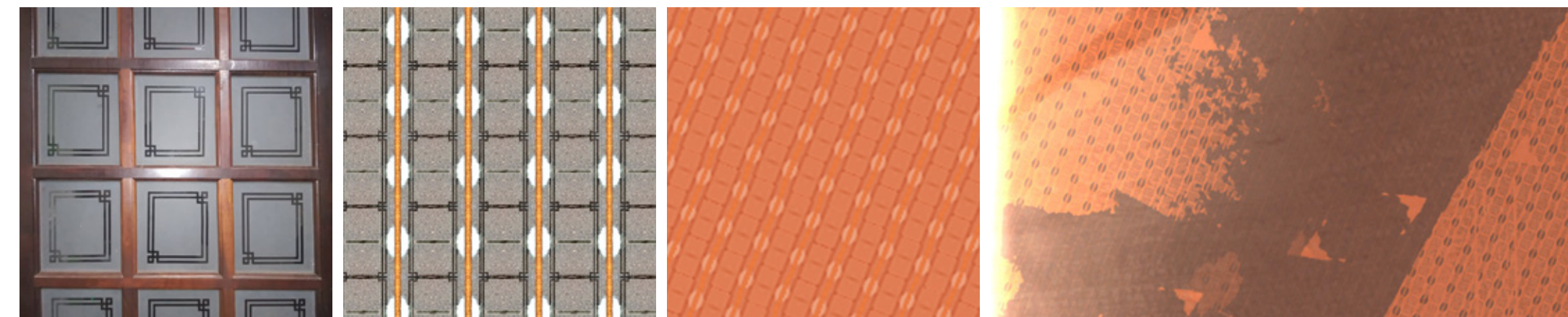
**Figura 65:** Desenvolvimento de forma a partir da ponta de um lápis. **Fonte:** Acervo pessoal.



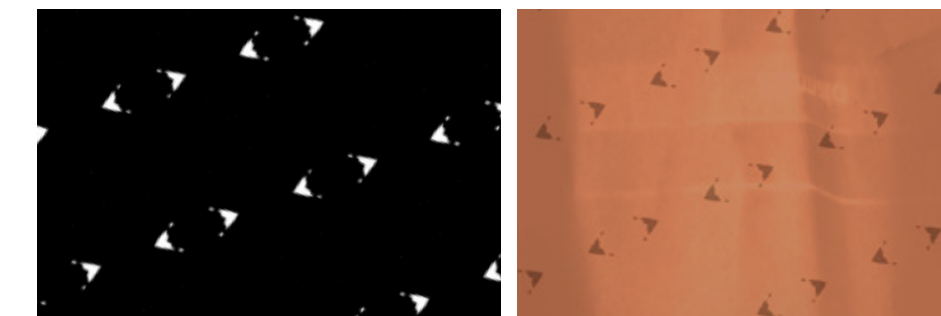
**Figura 66:** Vetorização de formas e tipografia no projeto. **Fonte:** Acervo pessoal.

### 6.2.2 Padrões:

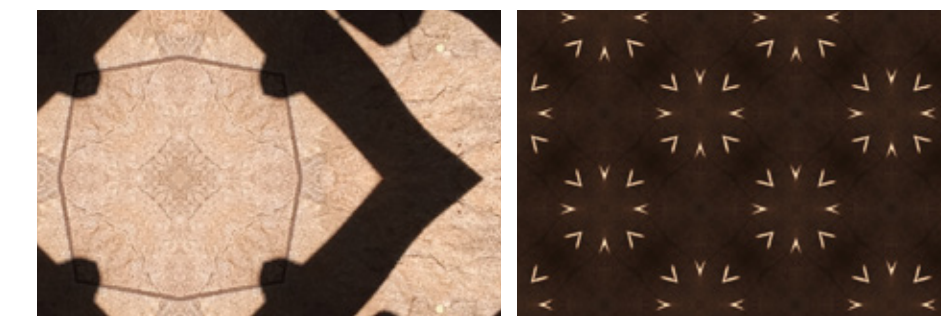
Padrões também foram criados a partir de fotos e formas capturadas pelo Adobe Capture. Nesses cartazes eles acabam tendo um papel de apoio na composição e não agem como um elemento gráfico destacante porém fazem toda a diferença detalhando o resultado final. O padrão gerado com a foto da porta, por exemplo, é um dos detalhes mais significantes dessa composição. O padrão utilizado no primeiro cartaz também é mais um exemplo de detalhe trabalhado; ele foi criado utilizando-se das formas da sombra capturada na foto do chão de uma varanda de casa.



**Figura 67:** Desenvolvimento e aplicação do padrão a partir da foto original. **Fonte:** Acervo pessoal.



**Figura 68:** Aplicação do padrão contínuo no produto. **Fonte:** Acervo pessoal.



**Figura 69:** Aplicação do padrão contínuo no produto. **Fonte:** Acervo pessoal.

### 6.2.3 Texturas:

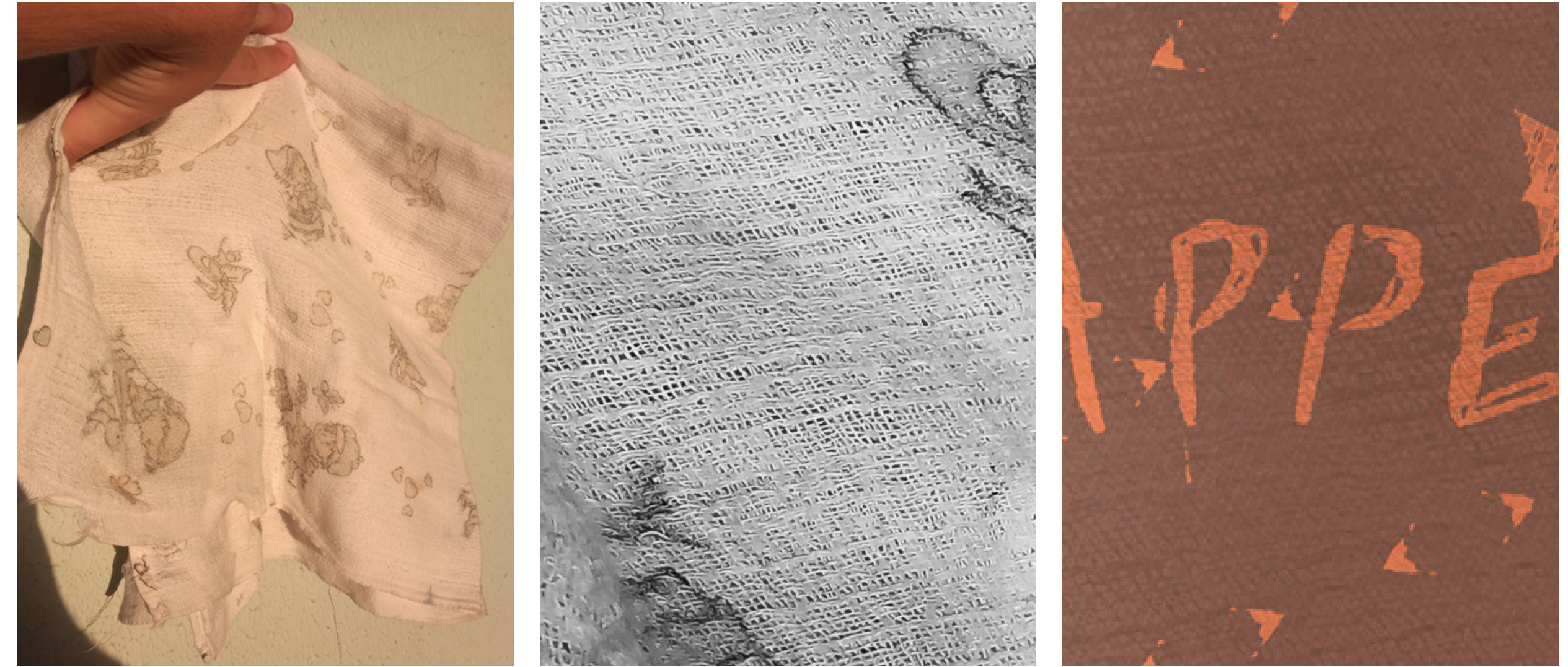
Como texturas, utilizamos a função Gráficos do Adobe Capture para capturar fotos de objetos que serviriam para a nossa composição de cartazes. No caso foi utilizado a foto de uma fralda de bebê em tecido e de uma folha em branco, que posteriormente foram transformadas em preto e branco para serem utilizadas sem alterar a cor da composição. No caso do cartaz “Great”, a folha de papel foi utilizada como camada no modo de mesclagem Dividir dando uma impressão muito semelhante à aplicação em um mockup 3D.



**Figura 70:** Aplicação da textura a partir da foto original.  
**Fonte:** Acervo pessoal.



**Figura 71:** Foto original editada em preto e branco.  
**Fonte:** Acervo pessoal.



**Figura 72:** Desenvolvimento e aplicação da textura a partir da foto original. **Fonte:** Acervo pessoal.

Existem muitos detalhes que foram mais trabalhados na pós-produção e que envolvem essas três categorias junto com outros efeitos aplicados, como o brilho da moldura do vidro presente na porta, por exemplo, e a textura em formato

de seta do cartaz “Things”. São inúmeras as maneiras de podermos refinar nossas capturas de imagem para uso em nossos projetos gráficos. Cabe a nós testarmos os limites da nossa imaginação e colocá-los em prática.



### 6.3 Conjuntos de Estampas

Dado as análises de similares e testes desenvolvidos com os recursos gráficos gerados com o Adobe Capture, será apresentado o resultado final desta pesquisa: cinco conjuntos de estampas criados com as ferramentas do Adobe Capture e suas aplicações em produtos físicos. Ao lado das aplicações estão as estampas utilizadas em cada produto.

Figura 73: Coleção de estampas desenvolvidas pelo autor.



### 6.3.1 CONJUNTO 1: Produtos Têxteis e vestuário

Figura 74: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. Fonte: Acervo pessoal.

### 6.3.1 Conjunto 1: Produtos têxteis e vestuário

Neste primeiro conjunto, foram desenvolvidos cinco mockups de produtos utilizando padrões desenvolvidos nesse trabalho, sendo três pares de chinelos e um conjunto de produtos têxteis para casa (almofada, cobertor, lençol e travesseiro).

Todos os produtos apresentados neste trabalho são um exemplo de como os padrões podem ser aplicados de diferentes formas em diferentes produtos dentro de uma identidade visual.

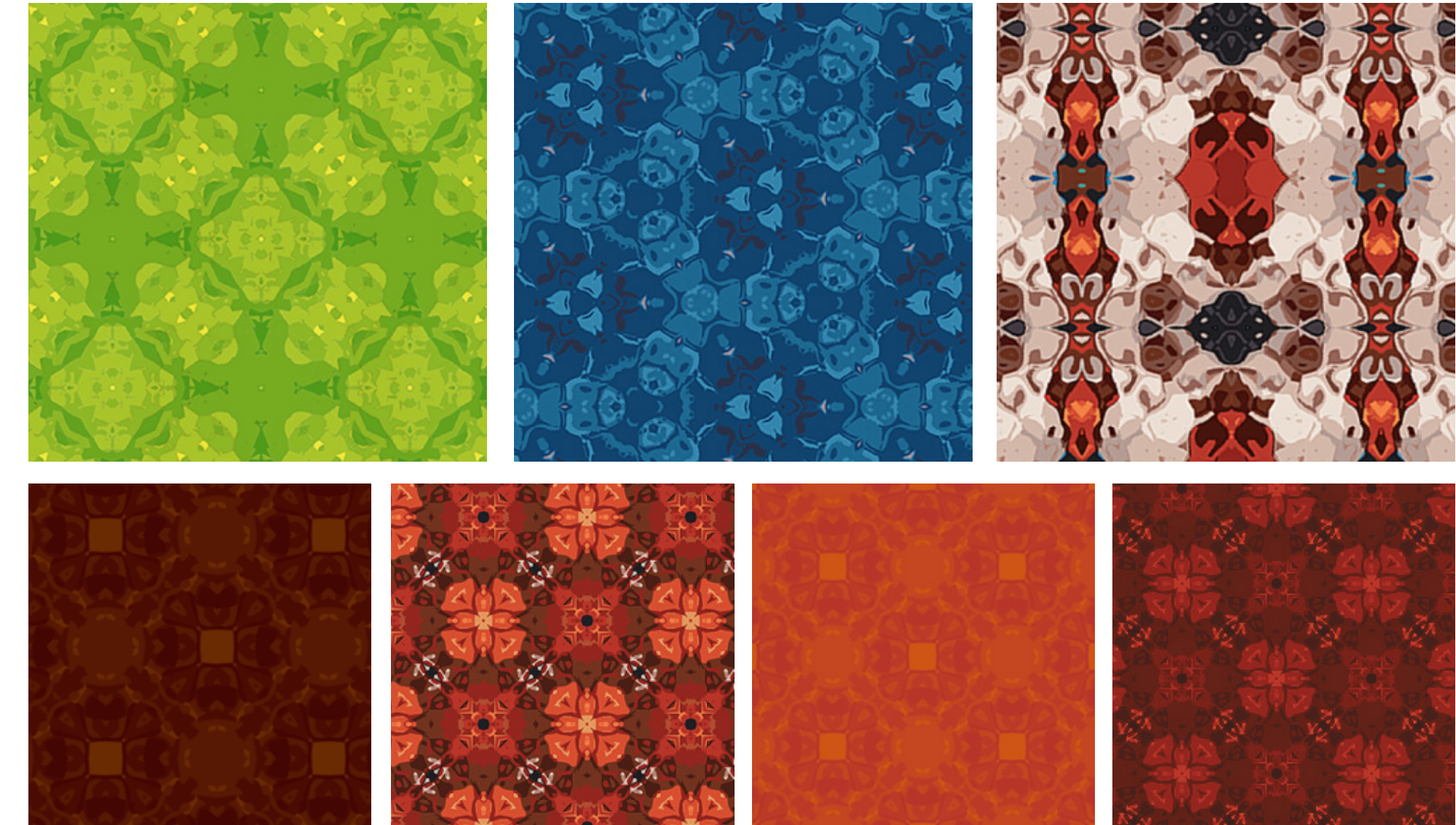


Figura 75: Conjunto de padrões aplicados nos produtos têxteis e vestuário. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 76: Estampa autoral e sua aplicação em um modelo de chinelo.

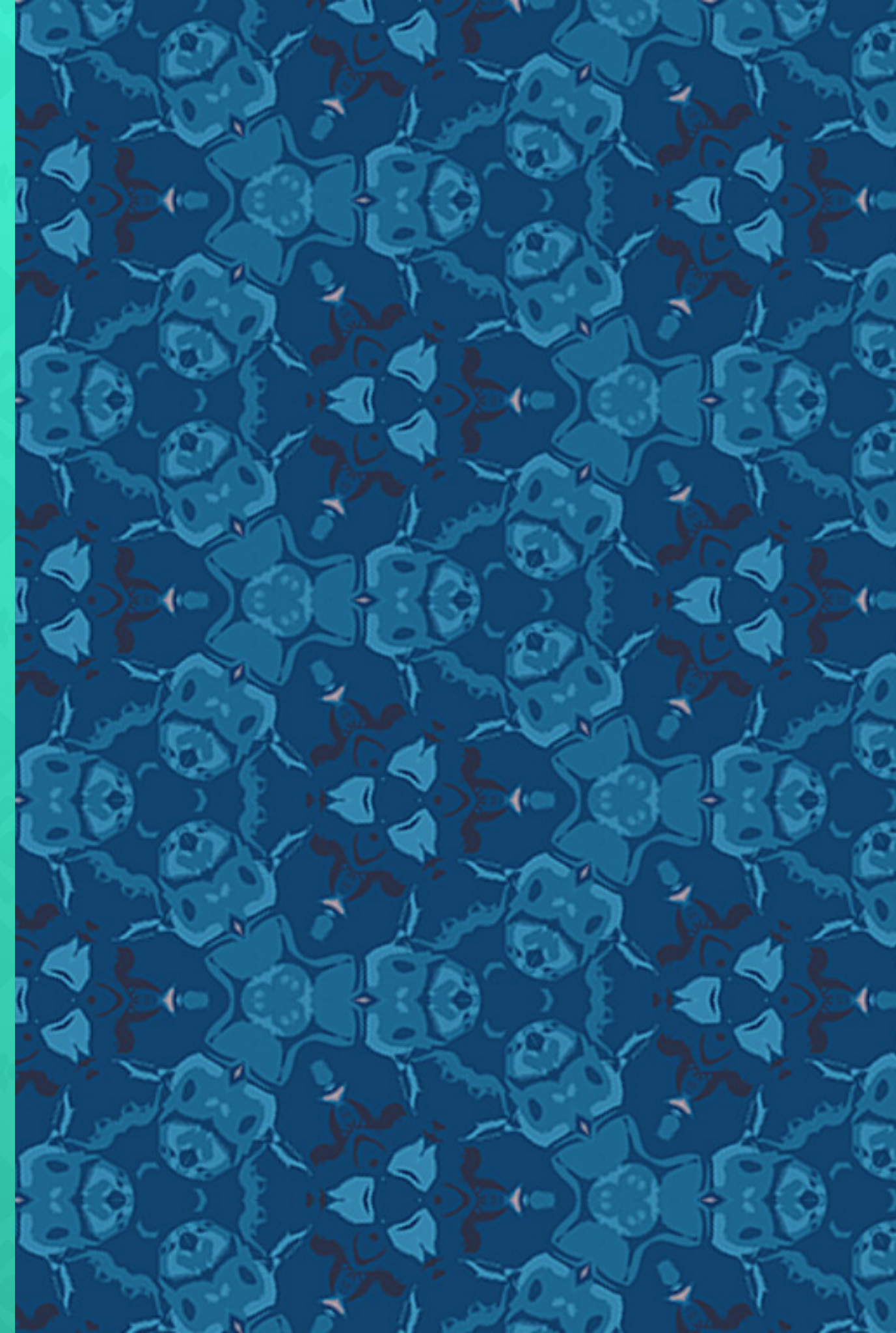


Figura 77: Estampa autoral e sua aplicação em um modelo de chinelo.





Figura 78: Estampa autoral e sua aplicação em um modelo de chinelo.



Figura 79: Estampa autoral e sua aplicação em uma almofada em tecido.





Figura 80: Aplicações das estampas autorais em conjunto de cama, incluindo travesseiro, lençol e cobertor.

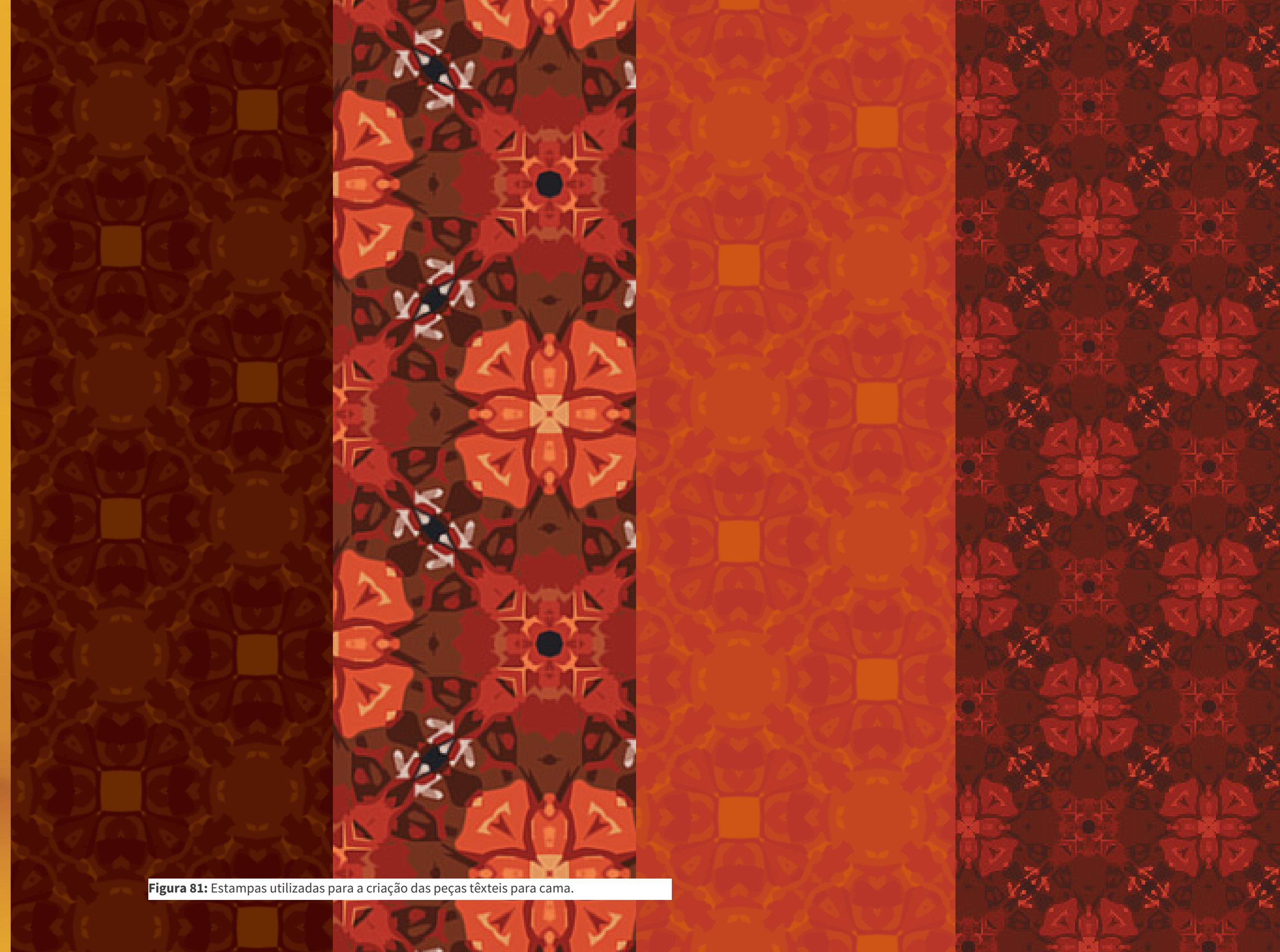


Figura 81: Estampas utilizadas para a criação das peças têxteis para cama.



### 6.3.2 CONJUNTO 2: Conjunto para janta

**Figura 82:** Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. **Fonte:** Acervo pessoal.

### 6.3.2 Conjunto 2: Conjunto para jantar

Neste segundo conjunto, foram desenvolvidos mockups que apresentam um conjunto de jantar contendo 1 jogo de pratos em cerâmica, 1 conjunto de guardanapos e 1 jogo americano (produtos têxteis).

Os produtos apresentados são um exemplo de como os padrões podem ser aplicados em diferentes tipos de superfícies seguindo uma identidade visual.



**Figura 83:** Padrões aplicados no conjunto de pratos, guardanapo e jogo americano. **Fonte:** Elaborado pelo autor.

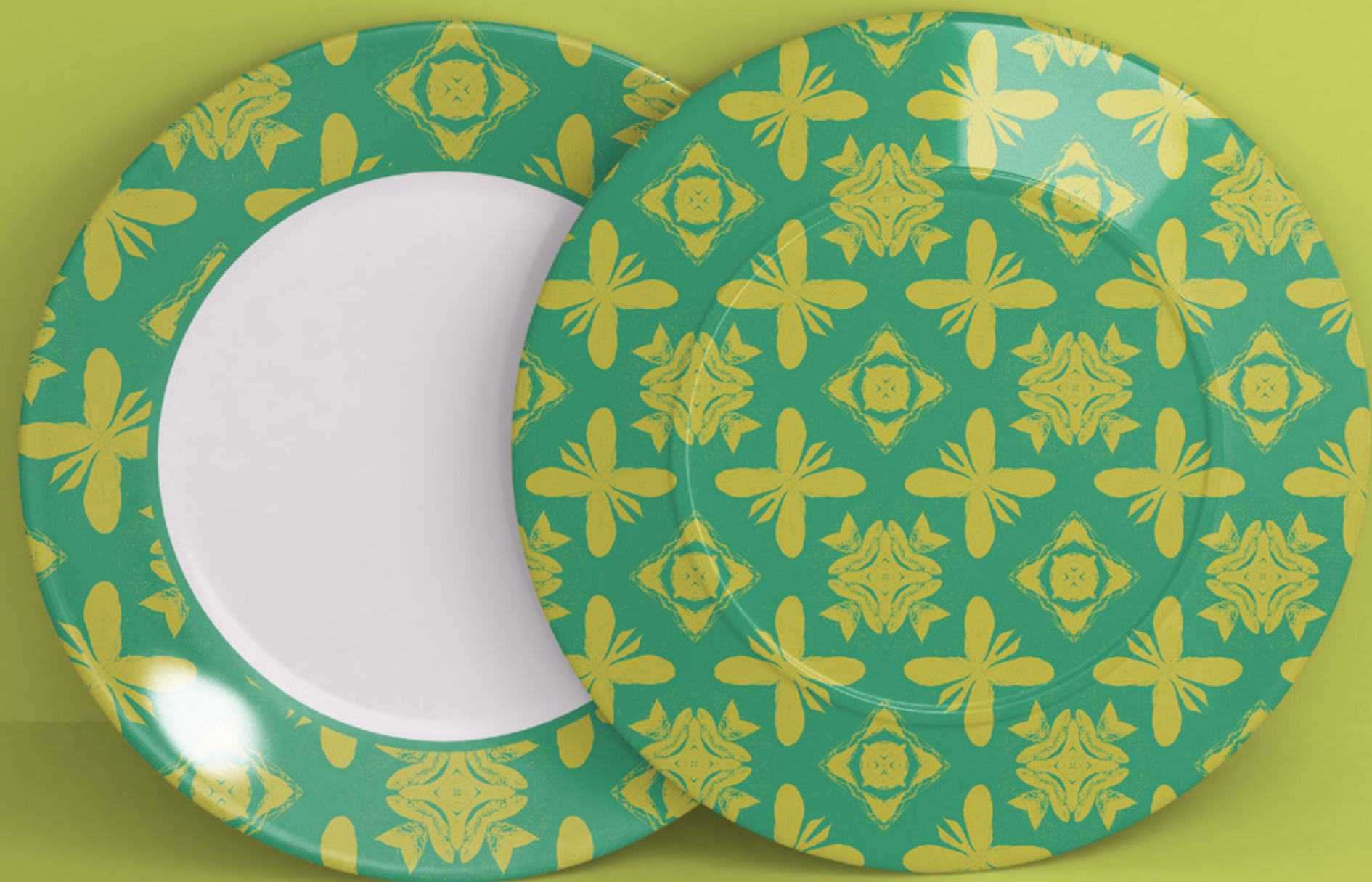


Figura 84: Aplicações da estampa em prato de cerâmica.



Figura 85: Aplicações da estampa em pratos de cerâmica empilhado.



**Figura 86:** Aplicações das estampas em prato de cerâmica, guardanapo de papel e jogo americano em tecido.



**Figura 87:** Estampas utilizadas na criação das peças do conjunto de jantar.



### 6.3.3 CONJUNTO 3: SAFARI Vestuário

Figura 88: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. Fonte: Acervo pessoal.

### 6.3.3 Conjunto 3: SAFARI – Vestuário

Neste conjunto, foram desenvolvidos doze mockups sendo dez vestidos, uma camiseta e uma bolsa tote de tecido.

As estampas utilizadas neste grupo (figura à direita) foram desenvolvidas utilizando como base a imagem desenvolvida no tópico 5.3.3 deste trabalho para o projeto pessoal ‘Safari’. A partir da imagem original foram geradas novas formas através da ferramenta de criação de padrões que se adequassem à identidade visual do projeto. A coleção de vestuário foi escolhida para representar como as estampas podem ter um papel de destaque na moda.



Figura 89: Padrões aplicados nos vestidos, bolsa e camiseta desenvolvidos. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 90: Estampas autorais e aplicações em vestidos de tecido de algodão.



Figura 91: Estampas autorais e aplicações em vestidos de tecido de algodão.



**Figura 92:** Estampa autoral e aplicação em vestido longo de algodão.



**Figura 93:** Estampa autoral e aplicação da estampa em sacola de tecido.



**Figura 94:** Aplicação de estampa autoral com logo 'Safari'. **Fonte:** Desenvolvido pelo autor.



**Figura 95:** Estampa autoral utilizada na criação das peças de vestuário.

### 6.3.4 CONJUNTO 4: Acessórios

Figura 96: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. Fonte: Acervo pessoal.

### 6.3.4 Conjunto 4: Acessórios

Neste conjunto foram aplicadas estas quatro estampas desenvolvidas ao longo desse trabalho em quatro modelos de pulseiras para smartwatch.

As estampas utilizadas neste grupo (figura à direita) foram desenvolvidas utilizando como base a imagem estudada no tópico 5.2.8.4. As formas da tipografia presentes na imagem deram forma à padrões explosivos e orgânicos, visando uma comunicação com um público de faixa etária jovem. O tipo de produto foi escolhido para representar o uso de estampas contínuas em materiais sintéticos, no caso, em silicone.

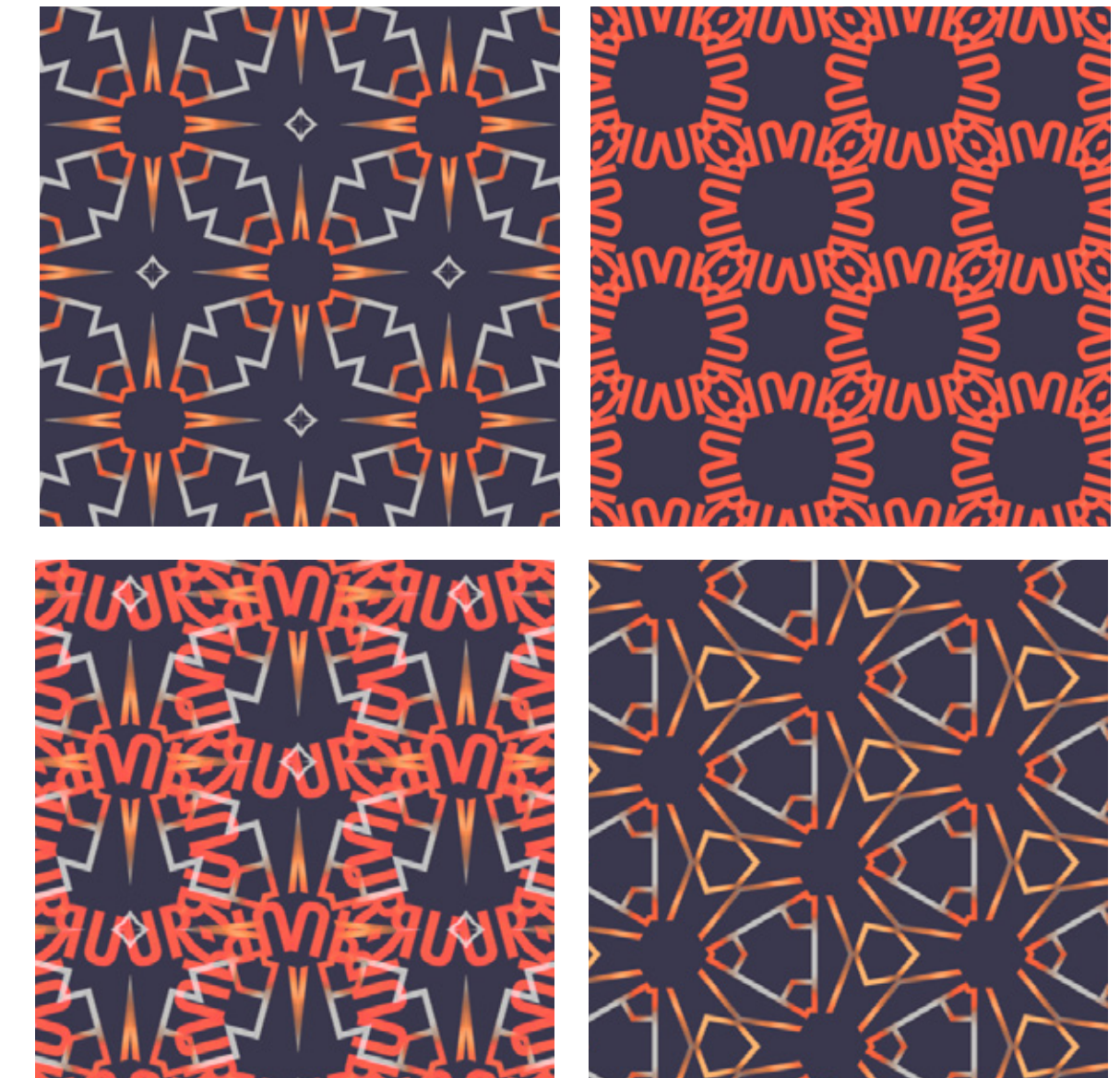


Figura 97: Padrões aplicados nas pulseiras de silicone.  
Fonte: Elaborado pelo autor.

**Figura 98 a 99:** Aplicações das estampas em pulseiras de silicone. **Fonte:** Acervo pessoal do autor.





Figura 100 a 103: Aplicações das estampa em pulseiras de silicone.



Figura 104: Estampas autorais utilizadas na criação das pulseiras de silicone.



### 6.3.5 CONJUNTO 5: Embalagem

Figura 105: Padrão contínuo desenvolvido pelo autor. Fonte: Acervo pessoal.

### 6.3.5 Conjunto 5: Embalagem

Para representar o uso de padrões contínuos em embalagens, foram criados três produtos temáticos relacionados ao personagem 'Joy' (ilustração autoral do autor) simulando aplicações em produtos de uma festa de aniversário infantil, sendo um modelo de saquinho de presentes (em tecido), dois modelos de embalagem para cupcake e um modelo de sacola de presente (em papel).

Figura x: Imagem original utilizada para a criação dos padrões. Fonte: Elaborado pelo autor.

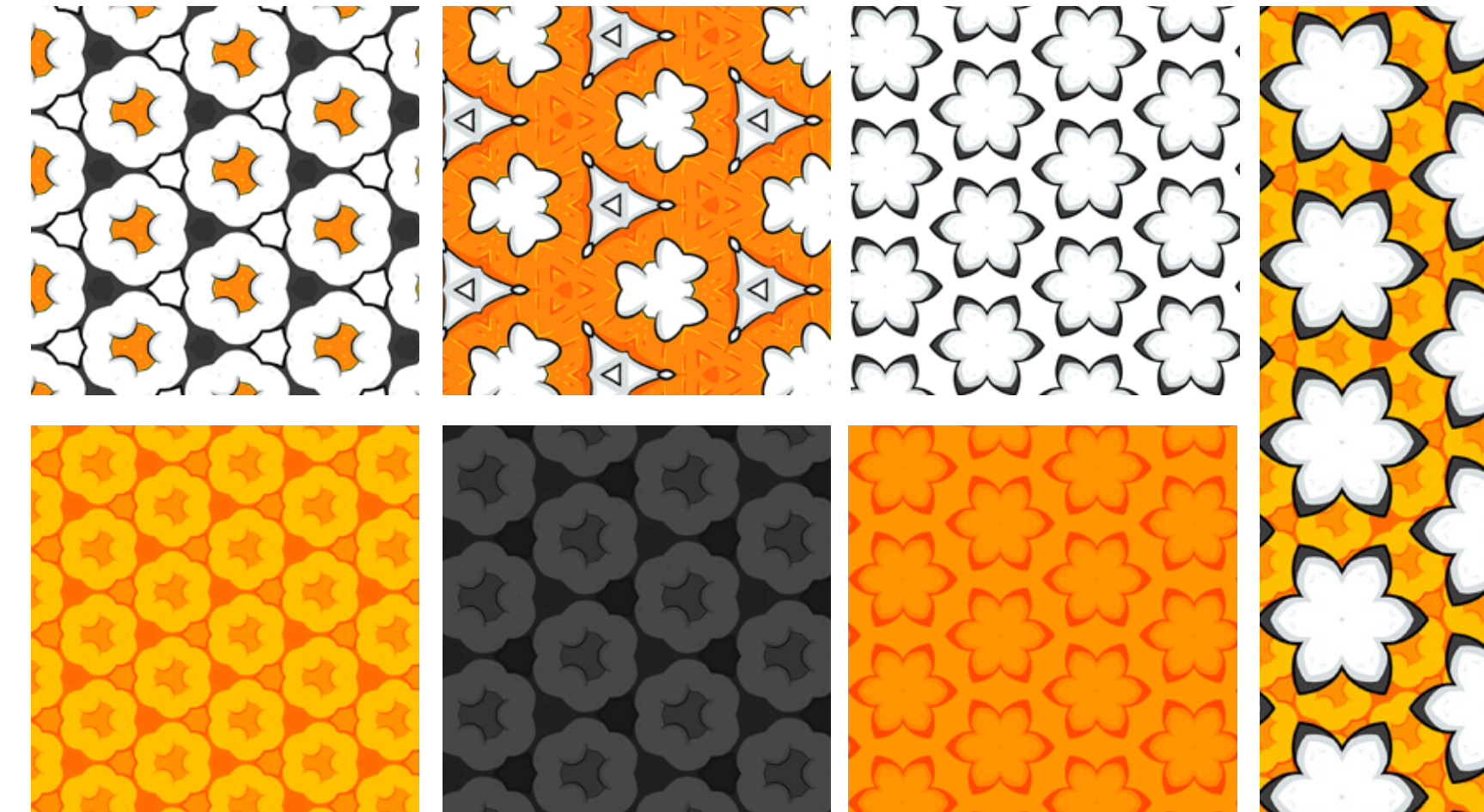


Figura 106: Padrões desenvolvidos para aplicações em embalagens. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 107: Aplicação das estampas autorais em saquinhos de presente de tecido.

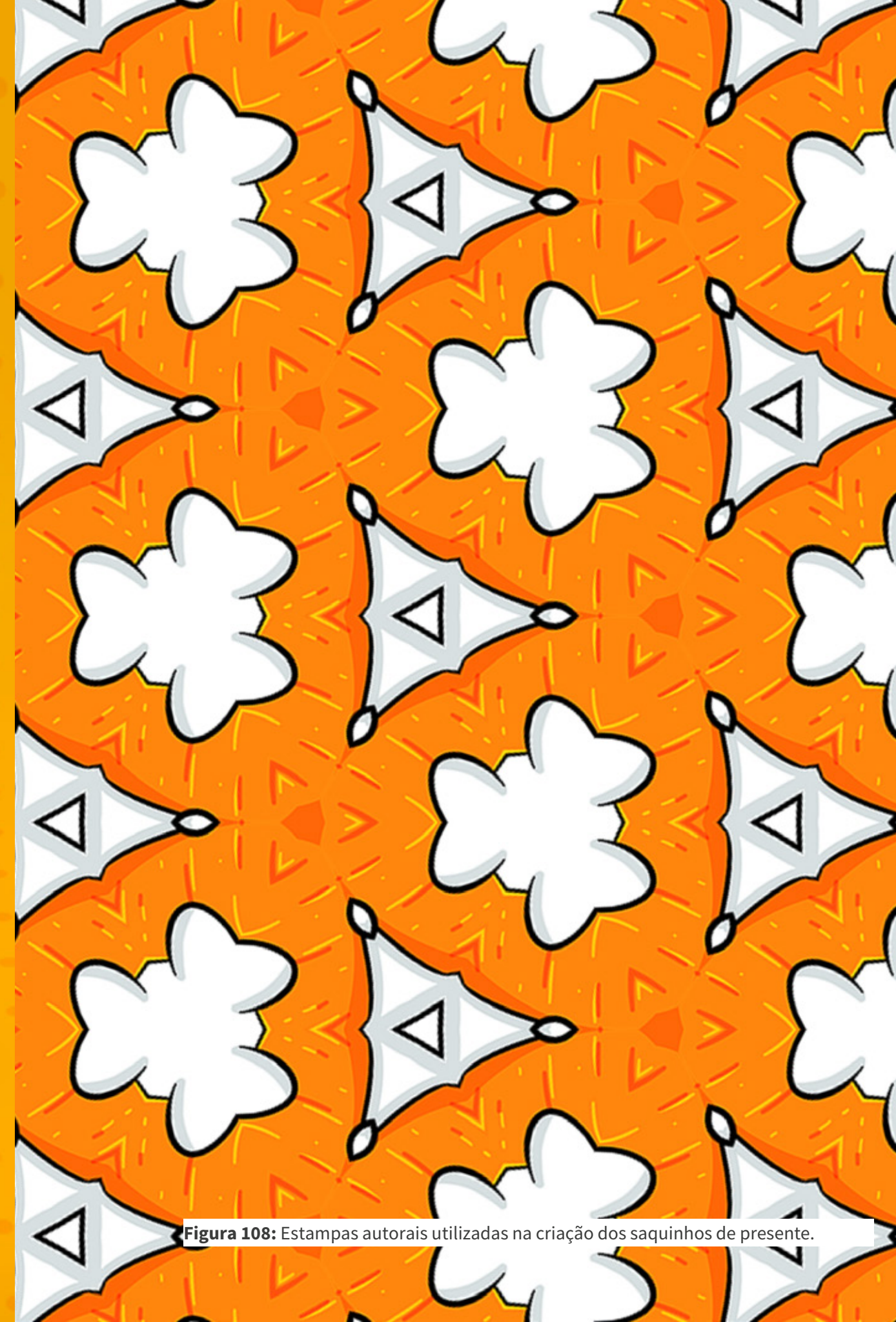


Figura 108: Estampas autorais utilizadas na criação dos saquinhos de presente.



Figura 109: Estampa autoral utilizada na criação das sacolas de presente em papel.



Figura 110: Aplicação da estampa com adesivo em sacola de papel para presente.



Figura 111: Aplicações das estampas em dois modelos de embalagens para cupcake.

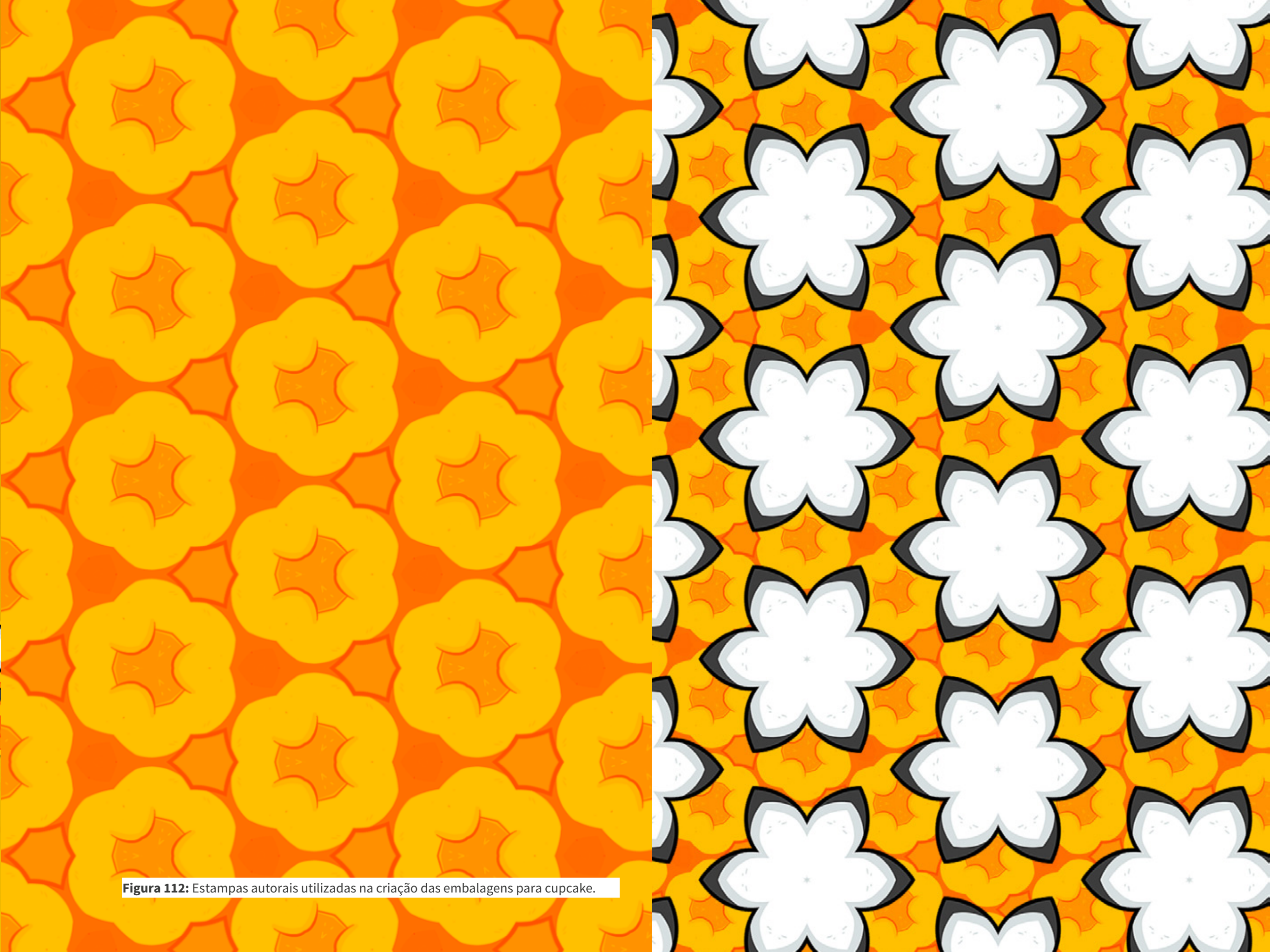


Figura 112: Estampas autorais utilizadas na criação das embalagens para cupcake.

## 7 Considerações Finais

Acredito que o Adobe Capture pode ser utilizado para otimizar muitos dos processos contidos em nossos projetos de design, principalmente quando falamos sobre vetorização ou transferir a forma de um desenho que está no papel para o nosso computador, mas também quando temos uma ideia baseado em algo que está adiante de nós e o aplicativo nos oferece a possibilidade de imediatamente materializar aquela ideia em cores, formas e tipografia que podem realmente serem utilizadas como recursos gráficos em um projeto.

Para os próximos passos práticos, desejo aplicar alguns desses padrões em produtos físicos e montar uma loja virtual tendo como principal produto a personalidade transmitida por padrões autorais. Também desejo expandir a divulgação desse projeto através da criação de um perfil nas redes sociais dedicado à coletânea e que futuramente possa ser utilizado como o futuro perfil da loja.

A criatividade é um conceito que muitas vezes pode ser bem difícil de ser explicado e ainda mais difícil de ser organizada em processos ou etapas que sejam “palpáveis” ou visualizadas quando tudo que estamos pensando ainda está somente no ‘mundo das ideias’. Mas certamente ela nos recompensa quando a tiramos de dentro da ‘caverna’ para ver a luz do sol que brilha lá fora. O sentimento de ver as formas sendo criadas e tomando vida através de fontes que eu nem sequer imaginava que era possível é como a descoberta de um grande campo aberto e gramado, onde posso correr livremente em direção ao horizonte, feliz por ter descoberto um lugar tão bonito e ainda inexplorado.

# Referências Bibliográficas

ADOBE. **Aplicativo conversor de fotos em vetores para iOS e Android – Adobe Capture**. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/capture.html>. Acesso em: 24 Jan. 2023.

CARDOSO, Rafael. **O design gráfico e sua história**. Revista artes visuais, cultura e criação. Rio de Janeiro: Senac, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Comunicação Espaço Cultura**. São Paulo: Annablume, 2008.

GOOGLE PLAY STORE. **Adobe Capture**. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.creativeapps.gather&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.creativeapps.gather&hl=pt_BR&gl=US). Acesso em: 24 Jan.

2023.

MOURA, Mônica. **Design contemporâneo = cultura digital + linguagem + hibridismo**. In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2005. v. 3.

PAIVA, Jéssica. **Identidade Estampada: Relações entre o design de superfície e a construção da identidade de marca**. Recife: UFPE, 2020.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície: Prática e aprendizagem mediadas pela tecnologia digital**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2002.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

