

CRIA7. IDEIAS QUE CRESCEM.

Software para a web e produção audiovisual.
Tecnologia, inovação e arte em um só sistema.

01 A HISTÓRIA

UM VERBO E UM NÚMERO

CRIA + 7

1 2 3 4 5 6 **7**

A Cria7 nasce de um encontro: um sistema de software para a web e uma produtora audiovisual. Código e câmera, lógica e emoção, sob o mesmo nome.

Cria

Criar é tirar do nada e dar forma. É o gesto de quem escreve um sistema linha a linha e de quem monta uma cena quadro a quadro. No português do dia a dia, “cria” também é quem nasceu e foi criado em um lugar e carrega esse lugar consigo. O nome diz as duas coisas: aqui as ideias nascem, e o que nasce aqui tem origem.

7

O sete é o número da completude. Na narrativa mais antiga sobre a criação, o mundo é feito em seis dias e, no sétimo, a obra está inteira. São sete as notas da escala musical e sete as cores do arco-íris: a arte também se organiza em sete. Na marca, o 7 fecha a palavra e dá o número de pontos da faísca. Sete pontos, uma obra completa.

o i

O i é a única letra com um ponto que flutua. É o i de ideia, de inspiração, de invenção. Na Cria7, o pingo do i deixa de ser um detalhe e vira o centro de tudo: dele saem seis galhos que se abrem para cima, como uma faísca que acende ou uma árvore que cresce. O pingo e os seis pontos somam sete.

É do i que a árvore nasce. Na animação da marca, o C e o 7 brotam juntos, o tronco do i cresce e abre espaço entre eles, o pingo estoura e os galhos se abrem em pares. Só então o r e o a completam a palavra. A ideia vem primeiro; o resto cresce a partir dela.

02 A FILOSOFIA

CRIAÇÃO É UM SISTEMA VIVO

Nenhuma ideia nasce sozinha. Ela se liga a outras, ganha galhos e cresce. A tecnologia é o tronco; a arte é o que floresce.

01

Ideias se conectam

Cada projeto é uma rede: roteiro, código, imagem e som ligados por um mesmo centro.

02

Tecnologia a serviço da arte

A ferramenta existe para dar forma à ideia, nunca para tomar o lugar dela.

03

Crescer com raiz

Método antes do brilho. Uma haste única, medidas exatas, um sistema que se repete com coerência.

04

Completar o ciclo

O sete é a obra inteira. O que começa aqui é entregue pronto, do primeiro esboço ao último quadro.

05

Um destaque só

Foco é escolha. Uma cor de destaque, uma ideia por tela, um ponto de partida claro.

03 O SÍMBOLO

A FAÍSCA-ÁRVORE DE SETE PONTOS



Um ponto central e seis pontos abertos em leque, ligados por braços curvos que sobem.

O ponto central é o pingo do i. Os braços curvos dão movimento e calor; os pontos dão precisão. O símbolo não descreve um serviço: ele mostra um jeito de pensar, em que uma ideia central puxa e organiza as outras.

faísca que acende · árvore que cresce · rede de ideias · mão aberta · fogos de abertura

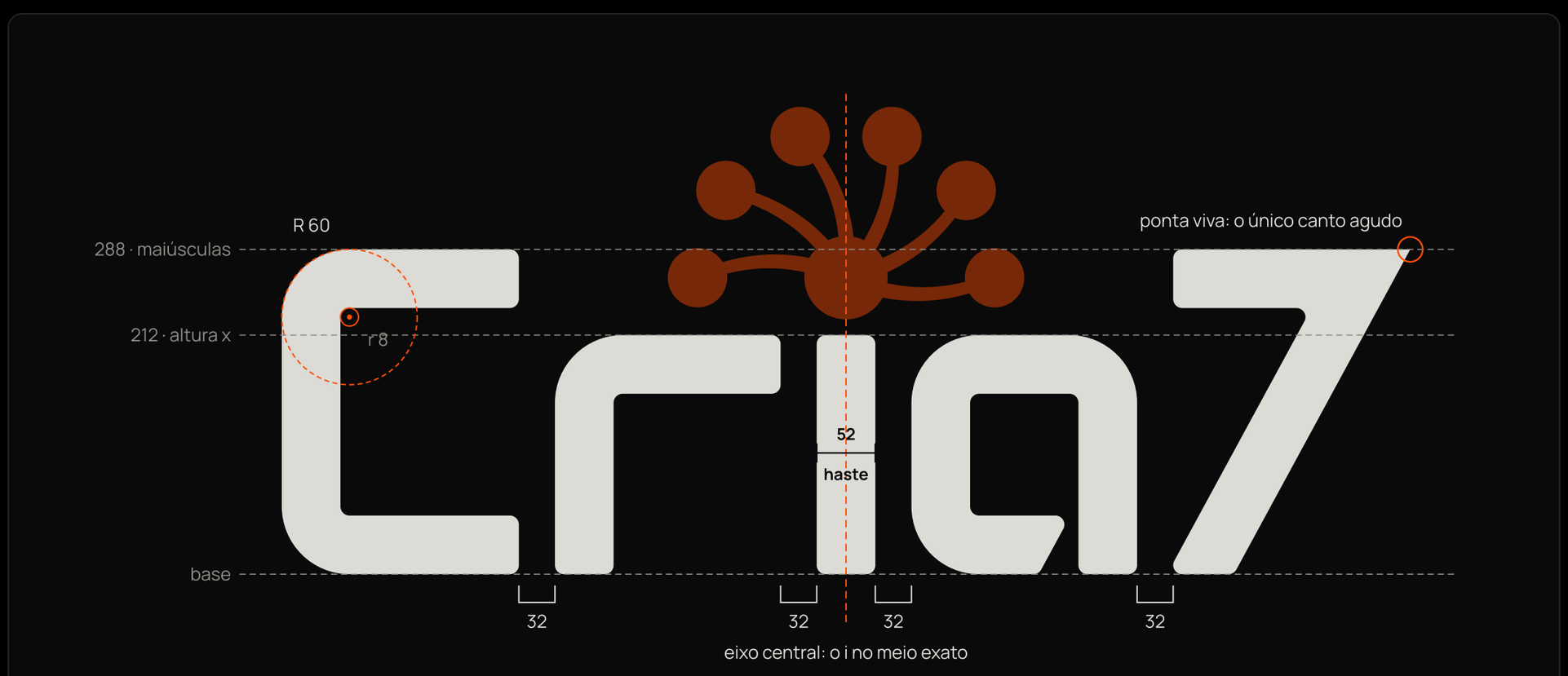
Cada pessoa completa a leitura do seu jeito. É isso que faz um símbolo ser lembrado: quem olha participa.

04 CONSTRUÇÃO

UMA HASTE, UM EIXO, POUCAS MEDIDAS

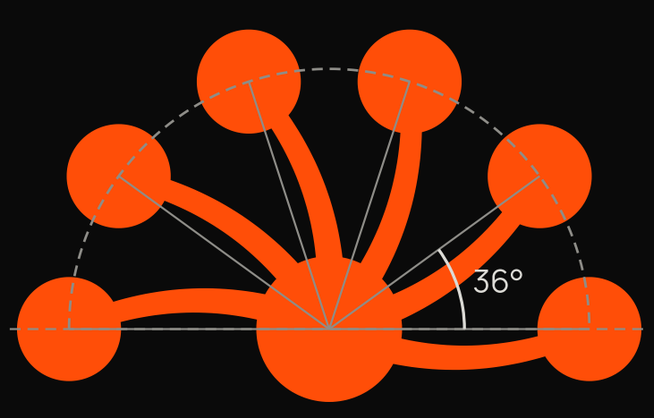
Todas as letras são desenhadas com a mesma haste e os mesmos raios. As medidas estão em unidades da malha, em que a haste vale 52.

As letras



ELEMENTO	REGRA
Eixo	O i fica no centro exato da palavra. A faísca nasce sobre esse eixo, e a massa da palavra se equilibra dos dois lados.
Haste única	52 em todas as letras, retas e curvas. Nenhum traço mais fino ou mais grosso.
Alturas	C e 7 com 288, como maiúsculas; r, i e a com 212. O C e o 7 abraçam a palavra.
Raios	R 60 nas curvas externas e r 8 em todos os cantos internos. Curvas grandes por fora, cantos pequenos por dentro.
Ponta viva	A ponta superior direita do 7 é o único canto agudo da marca: é ali que a palavra aponta para a frente.
Espaços	32 entre todas as letras, medidos no ponto mais próximo. O espaço aberto deixa a palavra legível mesmo em tamanho pequeno.

A faísca



pingo do i · Ø 1,4 × ponto

6 pontos sobre um raio de 5 × r · 180° ÷ 5 = 36°

ELEMENTO	REGRA
Leque	Seis pontos distribuídos em meia-volta, de 36° em 36°.
Raio	Todos os pontos do leque ficam à mesma distância do centro: 5 vezes o raio de um ponto.
Largura	O leque abre do meio do r ao meio do a: a borda dos pontos das pontas cai sobre o centro dessas letras.
Pingo	O ponto central tem 1,4 vez o diâmetro dos outros. É o maior, porque é de onde tudo sai.
Braços	Curvos, todos girando no mesmo sentido. A rotação dá a sensação de que a faísca está viva.

05 VERSÕES

UMA MARCA, VÁRIAS SUPERFÍCIES

Para tela, impressão e gravação



PLANA · FUNDO ESCURO



PLANA · FUNDO CLARO

Uma cor



OFF-WHITE

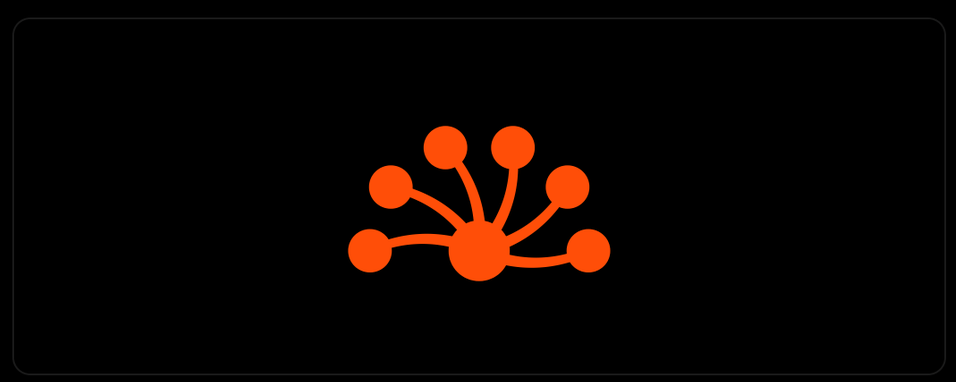


PRETA

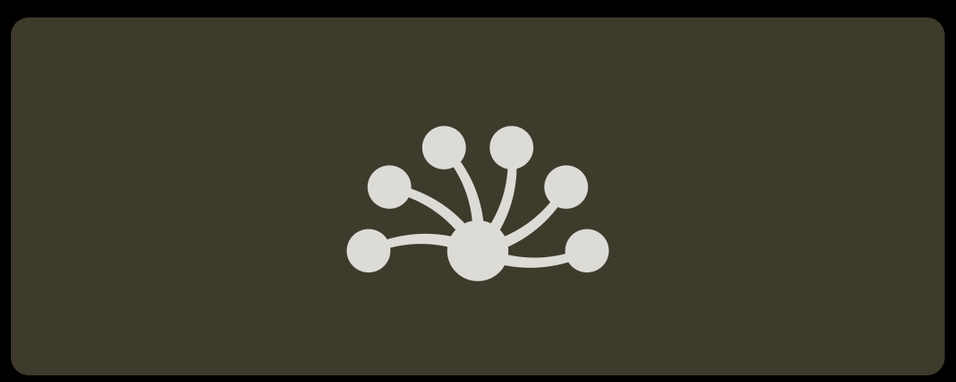


LARANJA

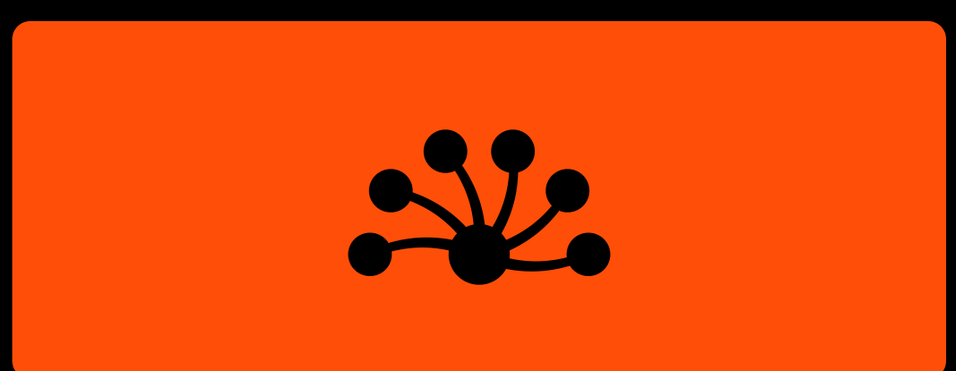
Símbolo e ícone



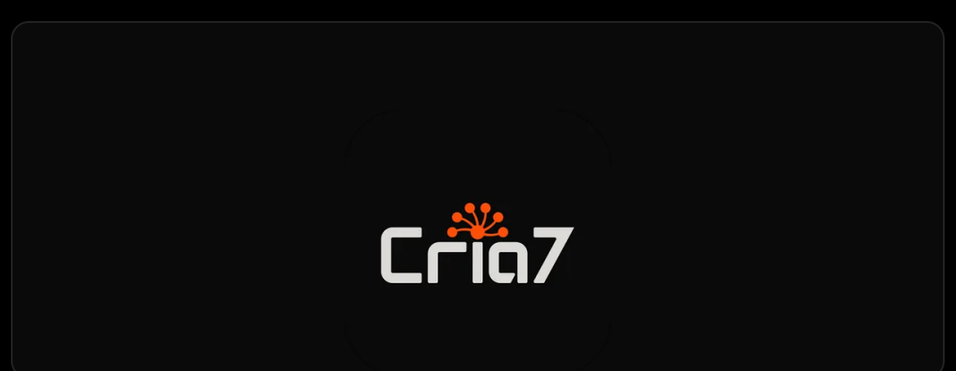
FAÍSCA LARANJA



FAÍSCA OFF-WHITE



FAÍSCA PRETA



ÍCONE DE APP

Favicon



Abaixo de 48 px a palavra não se lê com conforto. Nesses tamanhos, usa-se só a faísca.

06 CORES

ESCURO, CALMO E UM LARANJA SÓ

O preto é o palco. O off-white fala. O laranja acende, e só ele: é o único destaque da marca. Verde fica reservado para “positivo/online” e vermelho para avisos de falha, apenas dentro do sistema.

#000000

Preto

HEX	#000000
RGB	0 · 0 · 0
CMYK	60 · 40 · 40 · 100
Pantone	Black 6 C (aprox.)

Fundo principal do sistema, das telas e dos vídeos.

#0A0A0A

Preto de peça

HEX	#0A0A0A
RGB	10 · 10 · 10
CMYK	70 · 60 · 60 · 90
Pantone	Neutral Black C (aprox.)

Fundo de impressos, ícones e cartões.

#DCDBD6

Off-white

HEX	#DCDBD6
RGB	220 · 219 · 214
CMYK	13 · 10 · 14 · 0
Pantone	Cool Gray 1 C (aprox.)

Texto principal e letras da logo no escuro. Nunca branco puro.

#FF4E08

Laranja Cria7

HEX	#FF4E08
RGB	255 · 78 · 8
CMYK	0 · 80 · 100 · 0
Pantone	Orange 021 C (aprox.)

O único destaque: a faísca, botões, links e números de impacto.

#3E3B2C

Oliva escuro

HEX	#3E3B2C
RGB	62 · 59 · 44
CMYK	50 · 45 · 70 · 65
Pantone	448 C (aprox.)

Fundo de apoio: cartões, faixas e variações de tela.

#8E8D88

Cinza de apoio

HEX	#8E8D88
RGB	142 · 141 · 136
CMYK	45 · 37 · 40 · 5
Pantone	Cool Gray 8 C (aprox.)

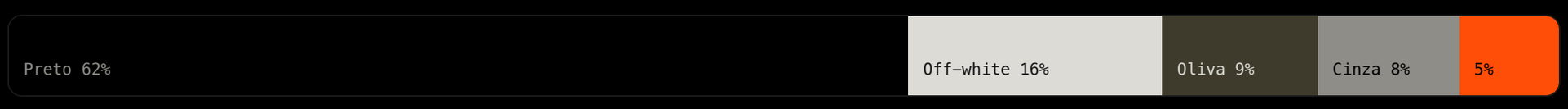
Texto secundário, legendas e bordas.

#141414

Tinta

HEX	#141414
RGB	20 · 20 · 20
CMYK	70 · 65 · 64 · 80
Pantone	Neutral Black C (aprox.)

Texto e letras da logo em fundo claro.



Contraste (leitura em tela)

COMBINAÇÃO	CONTRASTE
Off-white sobre preto	15.1 : 1 · texto de qualquer tamanho
Laranja sobre preto	6.3 : 1 · botões, links e números
Cinza sobre preto	6.3 : 1 · texto secundário e legendas
Tinta sobre off-white	13.3 : 1 · texto em documentos claros
Laranja sobre off-white	2.4 : 1 · só em detalhes e na faísca; nunca em texto corrido

07 TIPOGRAFIA

DUAS VOZES: UMA QUE CHAMA, OUTRA QUE EXPLICA

TÍTULOS · UNBOUNDED 700 A 800

CRIAR É LIGAR

Aa 400 **Aa 700** **Aa 800**

Larga, geométrica e de cantos arredondados, conversa com as curvas da marca. Em caixa alta nos títulos curtos.

TEXTO · MANROPE 400 A 600

Toda ideia começa num ponto. O resto é ligar os outros seis.

Aa 400 Aa 500 **Aa 600**

Clara em textos longos e em telas pequenas. Números de painel e rótulos usam uma fonte mono, como JetBrains Mono.

Escala

TÍTULO DE PÁGINA — Unbounded 800 · 44/48

Título de seção — Unbounded 700 · 24/30

Texto corrido em Manrope, com entrelinha confortável para leitura. — Manrope 400 · 17/28

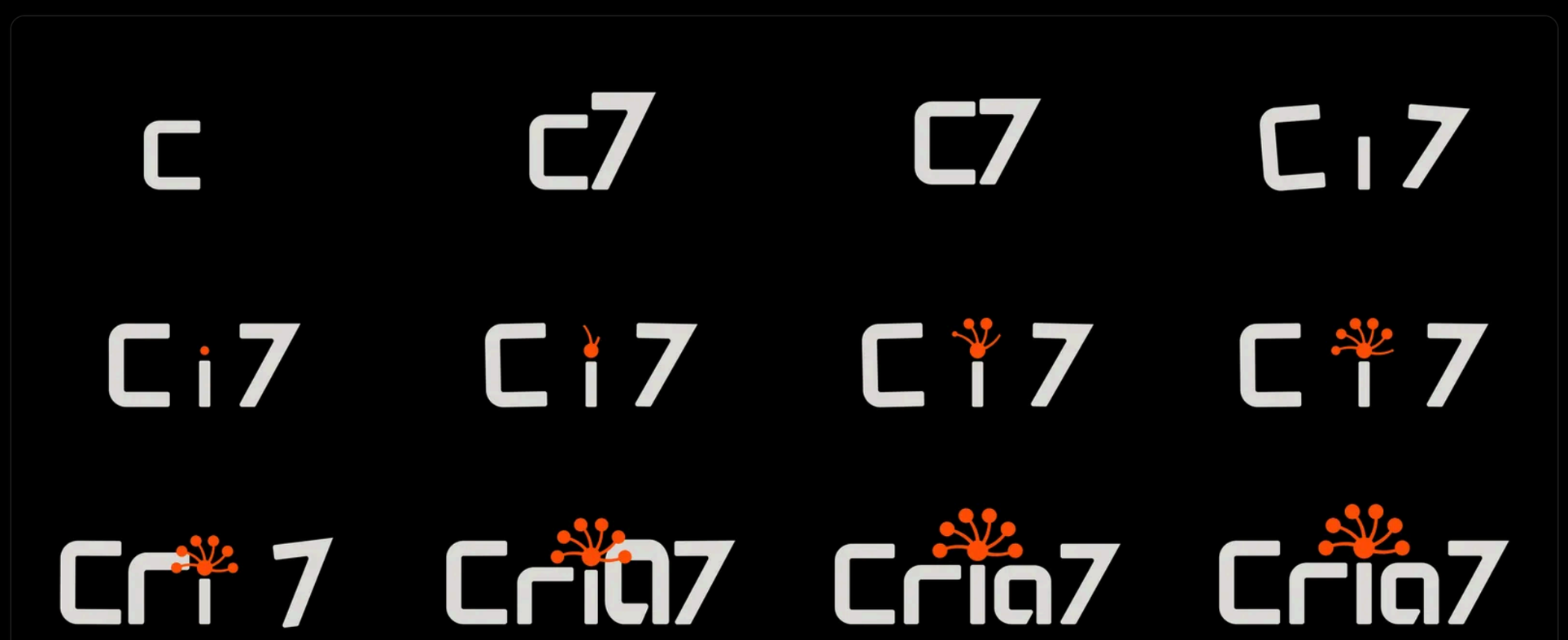
RÓTULO · STATUS · 07 — Mono 400 · 12/16

Unbounded e Manrope são distribuídas pela Google Fonts sob a licença SIL Open Font License (OFL): uso comercial livre, em impressos, sites, aplicativos e vídeos.

08 MOVIMENTO

A MARCA NASCE, NÃO APARECE





Roteiro

0,15 s	O C brota.
0,45 s	O 7 brota junto, e os dois dão um pulinho.
1,35 s	O tronco do i cresce entre eles e os empurra para os lados.
1,85 s	O pingo do i estoura.
2,15 s	Os galhos crescem em pares, de dentro para fora.
3,25 s	O r e o a nascem e completam a palavra.
4,35 s	Quique final: a marca assenta.
4,65 s	Um brilho passa pelo metal.

Nascer com quique



Escala	0 → 1,08 → 1. O elemento passa um pouco do ponto e volta, como quem nasce com energia.
Tempo	0,4 a 0,6 s por elemento. Em sequência, cada um começa um pouco depois do anterior.
Leveza	Só posição, escala e transparência. Nada de deformar a logo.
Respeito	Quem pede menos movimento no aparelho vê a marca já pronta, parada.
Formatos	Vídeo horizontal para abertura e final; vertical para Reels e Stories; versão com fundo transparente para páginas e edição; GIF onde vídeo não é aceito; quadro final para segurar a marca parada.

09 APLICAÇÕES

DO CÓDIGO À CÂMERA



TELA DE ENTRADA DO SISTEMA · FUNDO PRETO



ÍCONE DO APLICATIVO NA TELA INICIAL

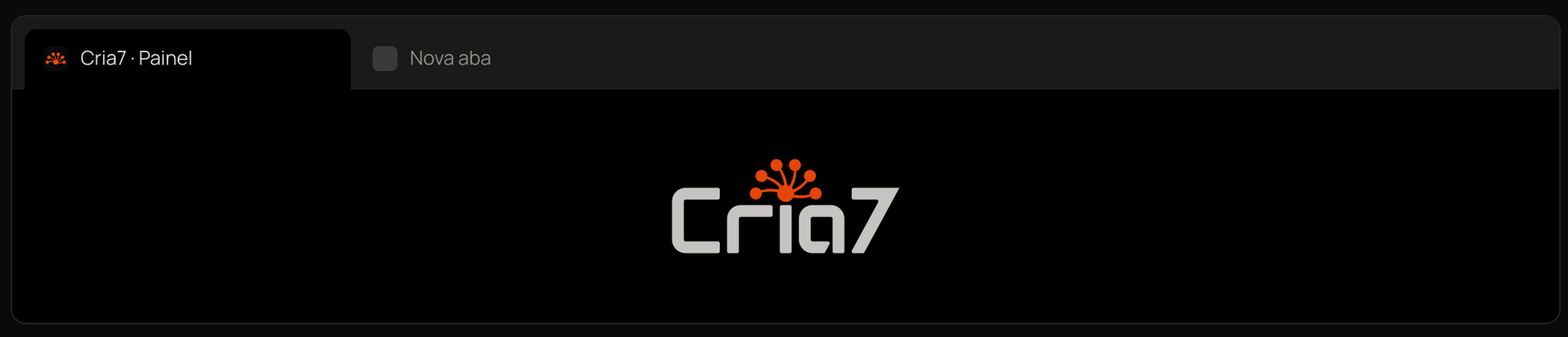


PERFIL EM REDE SOCIAL

CARTÃO DE VISITA · FRENTE E VERSO







FAVICON NA ABA DO NAVEGADOR

REGRAS CURTAS PARA DURAR MUITO

Área de proteção



O módulo **M** é o diâmetro do pingo do i. Em volta da logo, deixe livre no mínimo **1 M** de cada lado: nenhum texto, borda, foto ou outro elemento entra nesse espaço.

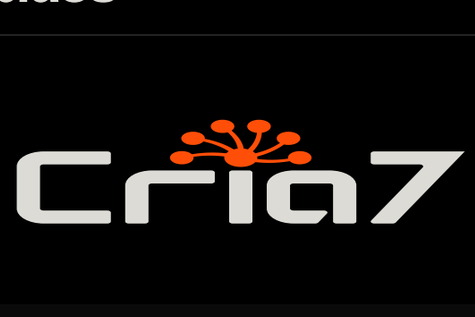
Como M é parte da própria marca, a área cresce e diminui junto com ela, em qualquer tamanho.

Tamanho mínimo



Abaixo de 120 px de largura (ou 30 mm no impresso), use só a faísca. Em bordado e gravação, prefira a versão plana de uma cor e no mínimo 40 mm de largura.

Usos proibidos



NÃO Distorcer, esticar ou achatar.



NÃO Girar ou inclinar.



NÃO Trocar as cores da marca.



NÃO Usar a versão de fundo escuro sobre fundo claro.



NÃO Aplicar sombras, contornos ou brilhos.



NÃO Escrever “Cria7” em fonte no lugar da logo.



NÃO Usar sobre fundo sem contraste.



NÃO Cortar ou encostar a logo nas bordas.

Também não se redesenha, revetoriza ou separa a faísca das letras para recompor de outro jeito. A logo só pode ser redimensionada e convertida de formato.

11 TOM DE VOZ

FALA COMO QUEM CRIA JUNTO

Clara, curiosa e segura. A Cria7 explica sem complicar e se empolga sem exagerar.

SOMOS	SEM SER
Criativos	excêntricos ou difíceis de entender
Claros	simplórios
Técnicos quando precisa	herméticos ou cheios de sigla
Calorosos	íntimos demais
Confiantes	arrogantes

Na prática

NO SISTEMA

Pronto. Seu projeto foi salvo e já está no ar.

NAS REDES

Toda ideia começa num ponto. A gente liga os outros seis.

NA PROPOSTA

Antes do código e da câmera, a ideia. Vamos começar por ela.

Palavras da casa

criar · ligar · crescer · completar · ideia · sistema · cena · faísca

Evitamos

jargão vazio · superlativos · excesso de exclamação · promessas que não dá para medir

belamarca

© 2026 Belamarca. Todos os direitos reservados. CNPJ 54.426.427/0001-85