Дизайн логотипа

Джейкоб Месик (Jacob Mesick)



Сведения об авторе

Джейкоб Месик использует CorelDRAW® уже много лет. Он страстно увлекается как традиционными, так и цифровыми формами искусства и открывает новые способы объединения этих двух творческих направлений. Получив степень бакалавра в цифровом искусстве в Мемфисском колледже искусств, в настоящее время Джейкоб работает ИТ-специалистом в компании Royal American, а также выполняет сторонние проекты, которые позволяют ему реализовать свой интерес к визуальному искусству. Среди его многочисленных интересов — цифровая фотография, компьютерная графика, иллюстрирование, разработка дизайна вывесок, создание эскизов и живопись.

Мне всегда нравился простой и одновременно сложный мир дизайна логотипов. Логотип — это идея творческого человека, воплощенная человеком с логическим мышлением. Некоторые идеи приходят в голову мгновенно, без всяких усилий, как если бы это вообще был единственный возможный вариант, в то время как другие ускользают. Логотип позволяет понять, что собой представляет компания. Он воплощает в себе то, что люди должны знать о торговой марке.

Первоначально я разработал логотип Crack Monkey («сумасшедшая обезьяна») для учебного занятия. Я хотел использовать элементы этой же идеи для другого занятия, на котором логотип представлял вымышленную компанию по изготовлению футболок. Впоследствии я действительно открыл собственный бизнес по разработке дизайна футболок под этим именем (рис. 1).

В данном пособии я детально продемонстрирую процесс создания логотипа Crack Monkey и дам несколько советов по разработке качественных логотипов.



Рис. 1. Логотип для компании по разработке дизайна футболок

Поиск идей

Откуда взять хорошую идею для дизайна логотипа? Есть много путей. Можно ознакомиться с логотипами, созданными другими художниками, посмотреть каталоги логотипов или поискать образцы в Интернете. Одна из моих любимых книг, в которой всегда можно почерпнуть идеи для логотипов — *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* Джима Краузе (Jim Krause, Cincinnati: F+W Publications, 2000). Хороший ресурс в Интернете — веб-сайт Logo Lounge (www.logolounge.com). Из этих и других источников можно получить множество замечательных идей.

Можно также пересмотреть свои старые эскизы (рис. 2). Я советую всегда носить с собой блокнот. Рисуйте как можно больше, даже если ваши рисунки кажутся бессмысленными.

Зарисовывайте все и храните свои блокноты. Впоследствии их просмотр может разбудить ваши творческие способности и вдохновение.



Рис. 2. Черновые эскизы

Еще одна стратегия творческого поиска — создать графическую схему идей в виде пузырьковой диаграммы. Использование пузырьковых диаграмм — хороший способ осмыслить, что вы хотите сказать о своей компании. Многие из тех, кто рассматривает логотип Crack Monkey, спрашивают: «Что вообще может быть общего у покупки футболок с обезьянками?» Мой ответ: «Абсолютно все». Я полагал, что компания по разработке дизайна футболок должна быть смелой и эксцентричной, немного сумасшедшей. Почему же в итоге я остановился на обезьяне? Я начал с пузырьковой диаграммы.

Пузырьковая диаграмма начинается с центральной идеи, размещенной внутри пузырька. Из этого пузырька выходят более мелкие пузырьки, содержащие связанные идеи (рис. 3). Создав пузырьковую диаграмму, попробуйте объединить некоторые идеи из самых крайних пузырьков. Выберите две несвязанные идеи и поместите их рядом. Какое впечатление создает у вас такая комбинация идей? Что они вам напоминают? Можно даже использовать эти идеи для создания новых пузырьковых диаграмм, никак не связанных с первой. Если вы все равно не можете ничего придумать, попробуйте извлечь максимум информации из слов, использованных снаружи пузырьковой диаграммы, а потом начните зарисовывать те формы, которые придут на ум. Сначала такой подход может не породить новых идей, но не торопитесь.

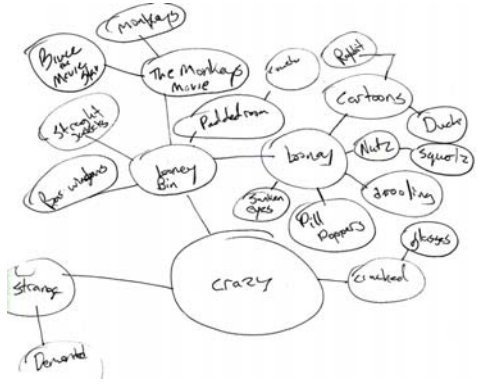


Рис. 3. Пузырьковая диаграмма

При использовании такого метода творческого поиска ваш разум продолжает работать с идеями на протяжение всего дня, например перед сном или по пути на работу. Обычно идея, которую вы ищете, всплывает на поверхность именно тогда, когда вы меньше всего этого ожидаете.

Гениальный инструктор, который вел у меня занятия по иллюстрированию, говорил: «Нарисуйте не меньше 50 или 100 эскизов, прежде чем вообще начнете что-то делать». Хотя мне кажется, что 100 эскизов — это слишком много, я понимаю всю важность творческого поиска. Не надо настраиваться на что-то конкретное — экспериментируйте, как это делал я, разрабатывая логотип Crack Monkey (рис. 4). Если вас не покидает какая-либо идея, просто следуйте своим инстинктам и не бойтесь мыслить смело.



Рис. 4. Экспериментирование с идеями на основе пузырьковой диаграммы

Сканирование эскиза

Создав несколько эскизов, выберите из них один, который будет использоваться в качестве образца. В этом случае я использую один из моих эскизов Crack Monkey (рис. 5). Вы можете создать аналогичный эскиз и далее следовать моим инструкциям. Установите разрешение своего сканера на 200–300 т/д (точек на дюйм) и отсканируйте эскиз в черно-белом формате для удобства трассировки.



Рис. 5. Черновой эскиз для образца

Работа с узлами

Приступив к созданию логотипа, вы рисуете кривые и изменяете их форму с помощью узлов. Поэтому начнем с краткого знакомства с узлами.

На панели инструментов выберите инструмент **Безье** и дважды щелкните на странице в направлении слева направо, чтобы создать линию. На каждом конце линии располагается по одному узлу (рис. 6).



*Рис. 6. Линия, созданная с помощью инструмента **Безье***

Далее выберите инструмент **Фигура** в наборе инструментов и дважды щелкните в середине линии. Будет добавлен узел. Дважды щелкнув существующий узел, вы удалите его. Щелкните новый узел правой кнопкой мыши и выберите **К кривой**. Этот параметр создает два маркера, которые можно перетащить для формирования кривой между средним узлом и одним из конечных узлов. Поэкспериментируйте с этим параметром. Если преобразовать узел на другом конце аналогичным образом, у вас появятся еще два маркера, с помощью которых можно изменять форму кривой (рис. 7).



Рис. 7. Использование маркеров управления для создания кривой

Щелкнув узел правой кнопкой мыши, можно выбрать тип узла: **Перегиб**, **Сглаженный** или **Симметричный** (рис. 8). У каждого типа узла есть свои преимущества, поэтому поэкспериментируйте с каждым из них.

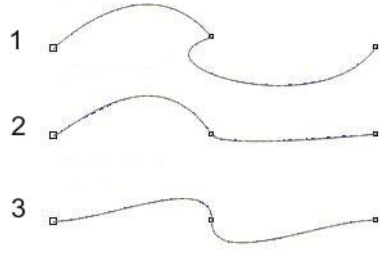


Рис. 8. Три типа узлов: перегиб (1), сглаженный (2) и симметричный (3)

Настройка документа

Создайте новый документ CorelDRAW, щелкнув **Файл** ▸ **Создать**. В диалоговом окне **Создать новый документ** убедитесь, что в списке **Размер** выбрано значение **Letter**.

Если окно настройки **Диспетчер объектов** не отображается, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**. В окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку **Создать слой**, чтобы создать новый слой. Назовите новый слой **Сканированное изображение** и перетащите его под **Слой 1**. Затем переименуйте **Слой 1** в **Логотип**. Выбрав слой **Сканированное изображение**, импортируйте эскиз.

Рекомендуется также изменить цвет черно-белого эскиза — этот прием поможет вам позднее, при трассировке эскиза. Когда компьютеров еще не было, художники использовали для создания эскизов голубой цвет, поскольку он не воспроизводится при копировании или сканировании рисунка. Разработчики рисовали изображение синим и затем обводили его перьями разной толщины, используя черные чернила. Аналогичным образом я меняю цвет моего эскиза на синий. Выполнив обводку синего эскиза черным цветом, я легко могу увидеть, трассировка каких частей изображения была произведена. Если импортировать черно-белое растровое изображение в CorelDRAW, можно изменить белые области, изменив цвет заливки, а черные области — изменив цвет абриса.

Наконец, в окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните значки принтера и карандаша рядом со слоем **Сканированное изображение**. Выбор значка принтера отключает печать этого слоя, а выбор значка карандаша блокирует слой и запрещает его редактирование (рис. 9). Выберите слой **Логотип**. Теперь все готово к началу работы.

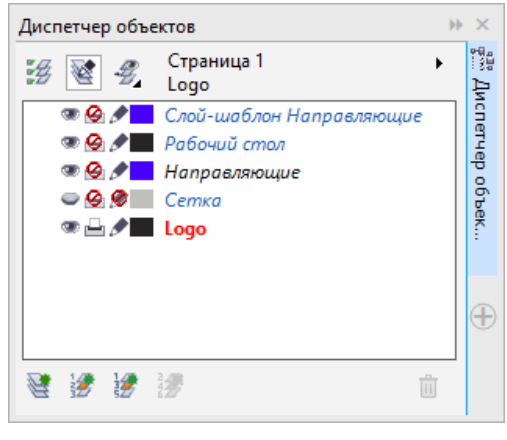


*Рис. 9. Окно настройки **Диспетчер объектов** идентифицирует слой **Логотип** как выбранный, а слой **Сканированное изображение** — как заблокированный для редактирования и печати.*

Создание глаз

Начинайте рисовать глаза обезьяны с создания эллипса при помощи инструмента **Эллипс**. Используйте расположенный снизу эскиз как образец и нарисуйте эллипс вокруг глаза. Не старайтесь нарисовать все идеально, потому что эллипс можно отредактировать и позднее. Используйте инструмент **Указатель**, чтобы выбрать положение эллипса (рис. 10).



Рис. 10. Создание эллипса поверх синего эскиза

Чтобы более точно скорректировать эллипс, необходимо преобразовать его в кривые. Щелкните правой кнопкой мыши эллипс и выберите **Преобразовать в кривые**. Теперь для эллипса доступно четыре узла: один наверху, один внизу и по одному с каждой из сторон. Дважды щелкните эллипс, чтобы включить инструмент **Фигура**. Перетащите курсор, чтобы создать поле выделения вокруг двух боковых узлов (рис. 11).

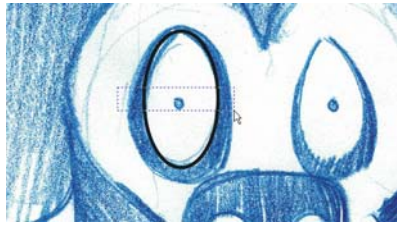


*Рис. 11. Выбор узлов с двух сторон с помощью инструмента **Форма***

Перетащите узлы вниз, чтобы изменить форму глаза. Получив удовлетворительную форму, щелкните за пределами узлов, чтобы отменить их выбор. Затем выделите верхний узел эллипса, правой кнопкой мыши щелкните узел и убедитесь, что для узла задан тип **Симметричный**. Выделив верхний узел, перетащите маркеры управления навстречу друг другу, чтобы сузить верхнюю часть глаза.

Затем вы создадите дубликат изображения глаза. При помощи инструмента **Указатель** перетащите глаз влево. Не отпуская кнопку мыши, щелкните один раз правой кнопкой, чтобы создать копию глаза (рис. 12).

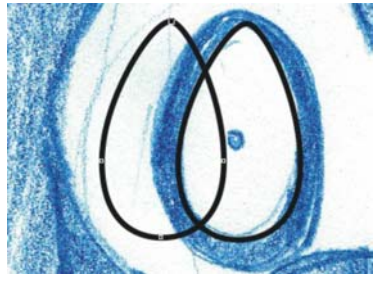


Рис. 12. Создание дубликата глаза

Дубликат глаза располагается в самом верхнем слое, но его нужно перенести в слой ниже. Можно легко увидеть, какой объект находится сверху, временно применив другой цвет к каждому объекту (рис. 13).



Рис. 13. Использование другого цвета для идентификации верхнего слоя

В окне настройки **Диспетчер объектов** перетащите дубликат под исходный объект в порядке размещения. Затем измените размер дубликата и его форму, чтобы создать черный внешний ободок вокруг глаза. Далее нарисуйте крошечное изображение радужной оболочки глаза, создав правильную окружность при помощи инструмента **Эллипс**, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Чтобы создать второй глаз, путем перетаскивания создайте дубликат законченного правого глаза (слева от нас) и зеркально отобразите дубликат, нажав кнопку **Отразить по горизонтали** на панели свойств. При необходимости измените форму дубликата глаза (рис. 14).



Рис. 14: Создание левого глаза обезьянки (справа от нас) с помощью копирования, зеркального отображения и изменения формы готового правого глаза (слева от нас)

Создание носа и рта

Теперь, когда вы умеете редактировать узлы, можно создать нос обезьянки с помощью инструмента **Безье**. Хотя для рисования кривых можно использовать инструмент **Свободная форма**, при использовании инструмента **Безье** создается меньшее число узлов, что более удобно для рисования простых фигур.

На панели инструментов выберите инструмент **Безье**. Используя эскиз как образец, щелкните, чтобы разместить узлы в соответствии с формой ноздрей. Пусть вас не тревожит, если созданная кривая не точно повторяет кривую на эскизе (рис. 15).



Рис. 15. Размещение узлов приблизительно повторяет форму эскиза

Разместив узлы, можно изменить форму кривых. Убедитесь, что изображение носа выделено. Используя инструмент **Фигура**, растяните поле выделения вокруг всех узлов. Щелкните любой узел правой кнопкой мыши и выберите **К кривой**. Этот параметр заменяет все выбранные узлы перегибами. Используйте перегибы для создания трех острых углов в нижней части носа, а сглаженные узлы — для создания остальных кривых (рис. 16).



Рис. 16. Использование перегибов и сглаженных узлов для формирования кривых изображения ноздрей

Закончив нос, попробуйте самостоятельно создать рот и дугу над губами. Закончив, щелкните значок глаза рядом со слоем **Сканированное изображение** в окне настройки **Диспетчер объектов**, чтобы скрыть синий эскиз (рис. 17).



Рис. 17. Вид рисунка со скрытым эскизом

Создание головы и ушей

Вы создадите голову и уши, не используя эскиз в качестве образца. Сначала создайте новый слой и назовите его **Голова**. В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните значок глаза рядом со слоем **Логотип**, чтобы скрыть его, и убедитесь, что выбран слой **Голова**.

Используя инструмент **Эллипс**, нарисуйте эллипс и преобразуйте его в овал для головы (рис. 18). Создайте дубликат овала, измените его масштаб, чтобы сделать его поменьше, и поместите дубликат сбоку от исходного овала, чтобы создать правое ухо обезьяны (слева от нас). Затем перетащите правый узел, чтобы изменить форму кривой изображения уха (рис. 19).

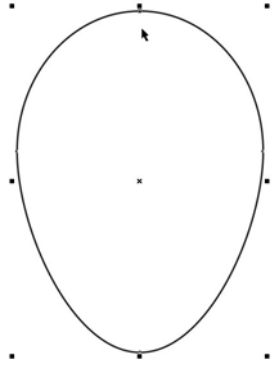


Рис. 18. Эллипс для головы

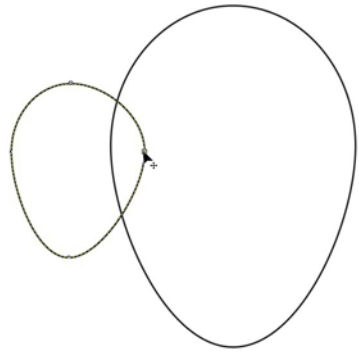


Рис. 19. Изменение размера и формы дубликата овала путем перетаскивания узла

Далее создайте дубликат уха, перетащив его при помощи инструмента **Указатель** и щелкнув его правой кнопкой мыши. На этот раз удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании, чтобы перемещение происходило только по горизонтальной оси. Затем зеркально отобразите дубликат (как ранее это было сделано с глазами), чтобы создать второе ухо.

При помощи направляющих можно разместить второе ухо точно на таком же расстоянии от центра головы, как первое ухо. Сначала убедитесь, что линейки отображаются, или щелкните **Вид ▸ Линейки**, чтобы отобразить их. Вытащите две направляющие из вертикальной линейки: одну — вдоль внутреннего края правого уха обезьяны (слева от нас), а другую — вдоль правого края головы (слева от нас). Выделив одну направляющую, щелкните другую, удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы выделить обе направляющие (рис. 20). Если сохранять расстояние между двумя направляющими, можно использовать их для симметричного выравнивания правого и левого уха. В этом случае не потребуется никаких измерений. Перетащите обе направляющие вправо и щелкните их правой кнопкой мыши, чтобы создать дубликаты. Разместите обе направляющие таким образом, чтобы правая направляющая была выровнена по краю головы. Выберите пункт **Вид ▸ Привязывать к направляющим** и перетащите левое ухо обезьяны, чтобы привязать его внутренний край к левой направляющей. Перетаскивая ухо, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, чтобы перемещение выполнялось только по горизонтальной оси (рис. 21).

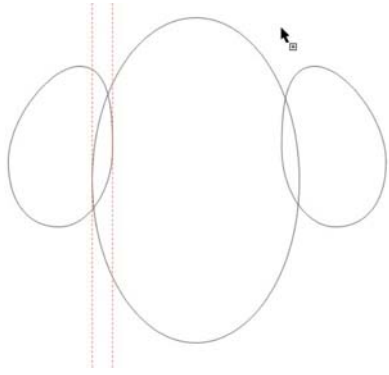


Рис. 20. Выделение обеих направляющих

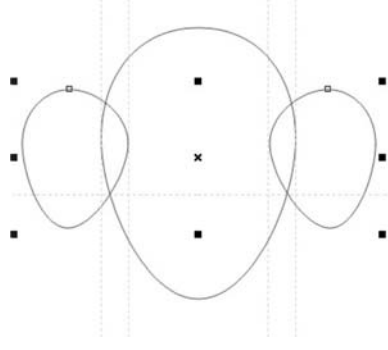


Рис. 21. Дублирование направляющих и выравнивание ушей

Завершение логотипа

Вы почти закончили. Прежде чем создать последний элемент, щелкните значок глаза рядом со слоем **Сканированное изображение** в окне настройки **Диспетчер объектов**, чтобы отобразить синий эскиз. Убедитесь, что выбран слой **Голова**, и используйте инструмент **Безье** для трассировки изображения лица (рис. 22). Создав приблизительный абрис, скройте синий эскиз, чтобы улучшить вид изображения (рис. 23). Наконец, измените форму кривой лица (рис. 24).



Рис. 22. Трассировка лица при помощи инструмента ***Безье***

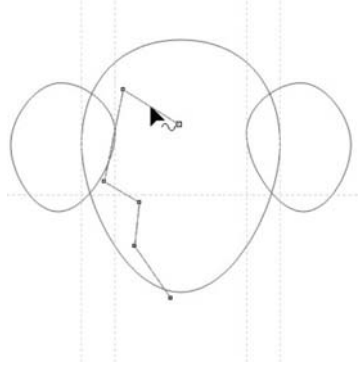


Рис. 23. Приблизительный абрис лица со скрытым эскизом

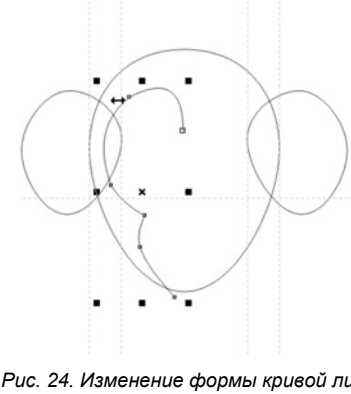


Рис. 24. Изменение формы кривой лица

Далее создайте дубликат кривой и зеркально отобразите его для другой стороны лица. Чтобы обе части лица были симметричны, можно разместить направляющую в середине лица. Сначала щелкните **Вид ▸ Динамические направляющие**. Динамические

направляющие — это временные направляющие, которые позволяют точно размещать и выравнивать объекты. В данном случае вы будете использовать динамические направляющие для создания направляющей, проходящей через центр главного эллипса. Включив динамические направляющие, выделите эллипс, вытащите вертикальную направляющую из линейки и перетащите ее в середину лица. Перетаскивая направляющую, удерживайте указатель над центром эллипса, пока не появится слово «Центр», а затем отпустите кнопку мыши. Направляющая будет привязана к середине лица. Выровняйте левую и правую кривые лица по направляющей.

Теперь вы соедините две стороны лица. При помощи инструмента **Указатель** щелкните правую сторону лица. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните левую сторону, чтобы выделить обе стороны лица. Выберите пункт **Объект ▸ Объединить**, чтобы объединить две кривые. Далее вы соедините конечные узлы, чтобы создать замкнутую фигуру. Дважды щелкните кривую при помощи инструмента **Указатель**, чтобы включить инструмент **Фигура**. Перетаскивайте левый верхний конечный узел к правому верхнему конечному узлу, пока рядом с указателем не появится стрелка. Эта стрелка показывает, что два узла будут соединены, когда вы отпустите кнопку мыши. Чтобы соединить нижние узлы, используйте инструмент **Безье**. Удерживайте указатель над одним из конечных узлов и щелкните, когда рядом с указателем появится стрелка. Затем удерживайте указатель над другим узлом, пока рядом с указателем не появится стрелка, и щелкните, чтобы соединить два узла (рис. 25).

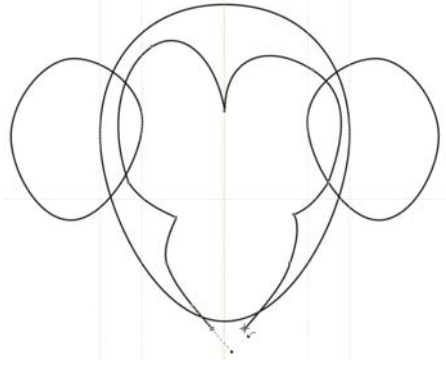


*Рис. 25. Соединение конечных узлов при помощи инструмента **Безье***

Теперь у нас есть четыре объекта: голова, правое ухо, левое ухо и лицо. Далее вы объедините голову и уши в один объект. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните уши и голову, чтобы выделить их. Выберите **Объект ▸ Формирование ▸ Объединение**, чтобы объединить три объекта в один и удалить пересекающиеся линии.

На этом этапе вы можете использовать инструмент **Фигура** для корректировки формы головы и ушей. Возможно, вам не нравится форма ушей, или лицо получилось недостаточно длинное. Внесите требуемые исправления и не бойтесь экспериментировать.

Щелкните пустое место в окне, чтобы отменить выбор всех объектов. Используя **Указатель**, выделите лицо, нажмите клавишу **Shift** и, удерживая ее, щелкните голову. Затем выберите **Объект ▸ Формирование ▸ Исключение**, чтобы отделить форму лица от формы головы.

Последний элемент — «трещина» в верхней части головы обезьяны (рис. 26). Этот элемент можно создать при помощи инструмента **Безье**. Теперь все компоненты лица созданы. Просто включите слой **Логотип** в окне настройки **Диспетчер объектов** — и логотип Crack Monkey готов!



Рис. 26. Добавление трещины

Разработка дизайна коробки

Логотипы применяются во многих областях. Например, можно использовать логотип при создании коробки. Выполняя инструкции, изложенные в этом разделе, вы увидите, что разработка дизайна продукта не столь сложна, как может показаться.

Возьмите любую картонную коробку. Аккуратно разделите коробку на части, стараясь не порвать ее клапаны. Держите под рукой рулетку и обратите внимание на то, как был собран продукт. Затем отсканируйте внутреннюю поверхность коробки как черно-белое изображение. Импортируйте изображение в отдельный слой и измените цвет отсканированной коробки, чтобы было удобнее использовать изображение в качестве образца.

Затем начните трассировку изображения коробки, на этот раз используя инструмент **Прямоугольник**, чтобы создать прямоугольники для передней, задней и боковых сторон коробки. При помощи элементов управления на панели свойств можно убедиться, что соответствующие прямоугольники одного размера. Разместите прямоугольники так, чтобы между ними не было свободного пространства (рис. 27). Убедитесь, что параметр **Привязывать к направляющим** включен, и настройте направляющие, чтобы отметить углы верхних клапанов на отсканированной коробке.

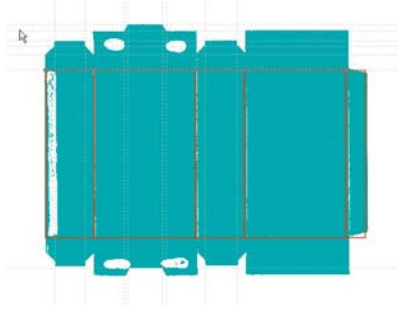


Рис. 27. Отсканированная коробка с нарисованными прямоугольниками и добавленными направляющими

Создав фигуры для передней, задней и боковых поверхностей коробки, выделите их все, создайте их дубликаты и разместите дубликаты поверх исходных прямоугольников, так чтобы между ними не было свободного пространства. Измените размер верхних прямоугольников по размеру клапанов отсканированной коробки.

Чтобы изменить форму верхних прямоугольников, необходимо преобразовать их в кривые. Выделите все верхние прямоугольники, щелкните один из них правой кнопкой мыши и выберите команду **Преобразовать в кривые**. Теперь у каждого прямоугольника есть четыре узла, по одному на каждый угол. Добавьте узлы в нужные места, чтобы изменить форму кривых. Перетащите узлы к направляющим, чтобы зафиксировать их (рис. 28).

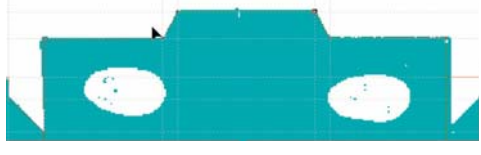


Рис. 28. Перетаскивание узлов, так чтобы кривая соответствовала абрису отсканированной коробки

Закончив необходимые настройки, дублируйте верхние фигуры, чтобы создать нижние (рис. 29). Затем зеркально отобразите нижние фигуры и скройте отсканированное изображение, чтобы увидеть окончательный результат (рис. 30).

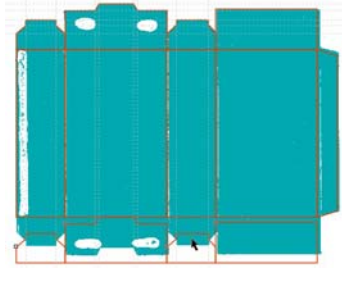


Рис. 29. Дублирование верхних фигур внизу

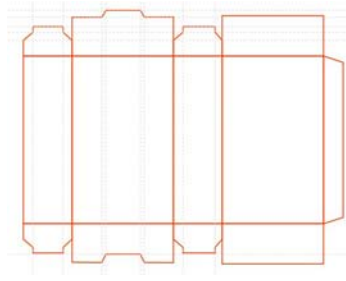


Рис. 30. Окончательный абрис коробки

Если вы хотите сохранить изображение коробки в качестве шаблона, удалите отсканированное изображение и направляющие и сохраните изображение коробки как файл CDT.

Наконец, примените к коробке цвет и текст и добавьте логотип (рис. 31).

Создание товарного знака

Итак, где лучше использовать свой логотип? Это зависит от того, насколько продуманно ведет бизнес ваша компания. Избыток саморекламы может произвести обратный эффект. Разумное использование логотипа требует стратегического мышления и творческих способностей.

Например, для своей компании Crack Monkey я создал крупные визитные карточки, чтобы они не затерялись в коллекции визиток моих заказчиков. Более крупный размер привлекает особое внимание к карточке просто потому, что он непривычен.

Я также поместил логотип на сумке, поскольку это бесплатная мобильная реклама везде, где оказывается сумка. Я подумал о том, что именно окажет наибольшее влияние на моих клиентов, и нашел дополнительные способы использования логотипа моей компании (рис. 32–36).

Творческий поиск идей важен, поскольку, если вы производите хороший продукт, люди купят у вас и другие товары, полагаясь на вашу репутацию. Поэтому необходимо мыслить стратегически, решая, как использовать свой логотип. Такой подход, безусловно, окупится!

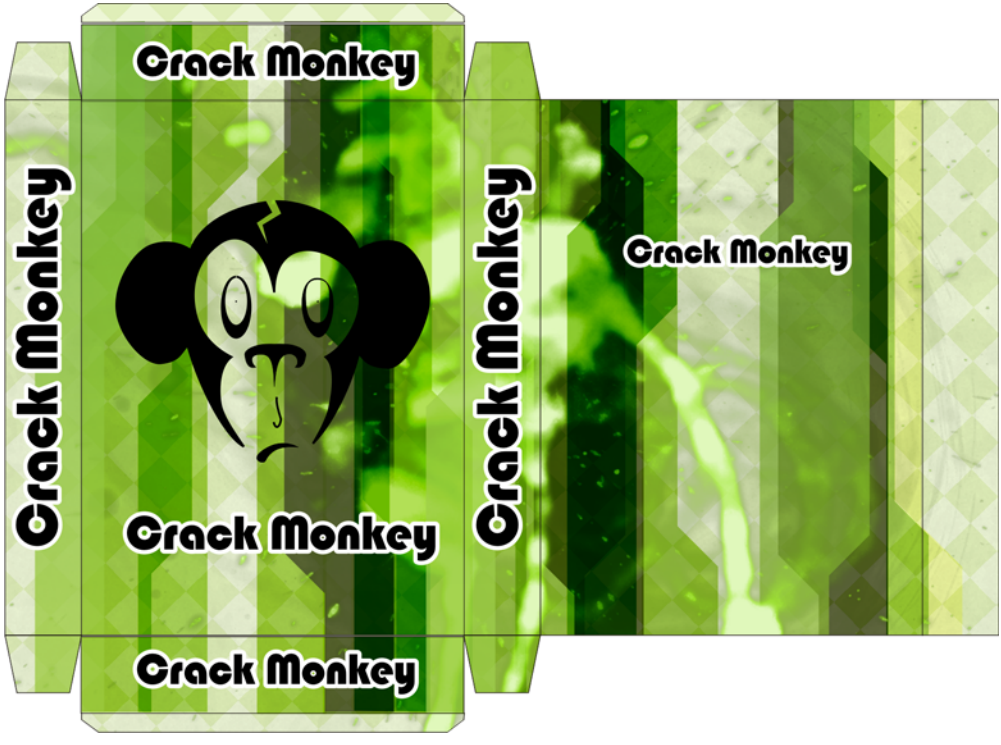


Рис. 31. Законченная коробка с логотипом



Рис. 32. Рекламный щит, коробки и сумки



Рис. 33. Фирменный бланк



Рис. 34. Оболочка



Рис. 35. Реклама в журнале

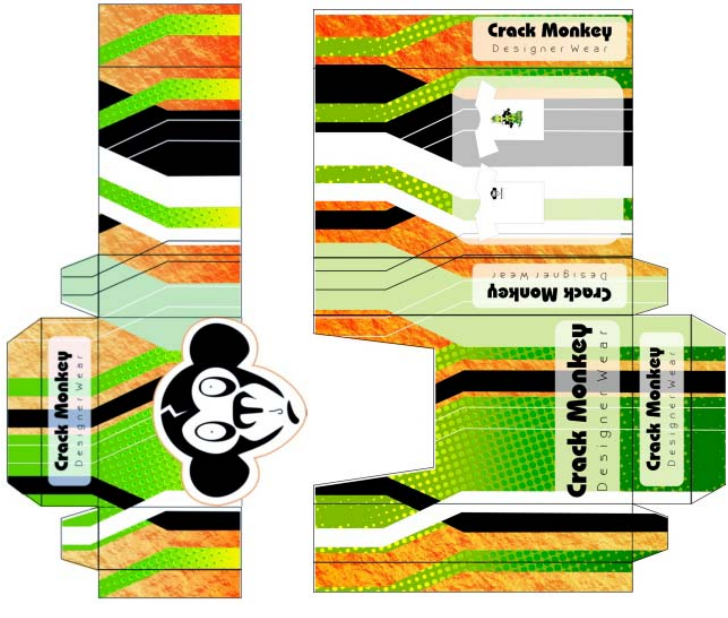


Рис. 36. Коробка

© Corel Corporation, 2015. Все права защищены. Все товарные знаки
и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих
владельцев.