# Identità visiva

## Joseph Diaz

### L'autore

Joe Diaz è cresciuto in un negozio di insegne a conduzione familiare a Pontiac, Illinois. Ha creato il suo primo logo quando era alle scuole superiori e progetta insegne a livello professionale da più di dieci anni. La sua attività familiare, Diaz Sign Art, si vanta di sviluppare concetti grafici univoci che consentono di creare identità aziendale e promuovere l'attività con successo. Il software CorelDRAW è stato una parte della sua attività dal 1992, quando l'azienda ha iniziato a utilizzare i computer per la progettazione grafica. Joe è stato nominato maestro CorelDRAW e si è aggiudicato il Grand Prize durante il CorelDRAW International Design Contest del 2011. Si consiglia di visitare il suo sito Web all'indirizzo **diazsignart.com**.

# Identità visiva

La maggior parte dei clienti mi assume per progettare logo, ma ogni tanto ho l'opportunità di sviluppare un marchio. Qual è la differenza? Un logo è un contrassegno visivo, qualcosa che si utilizza nel marketing per identificare un'azienda o un'organizzazione. Un marchio è molto di più. Un marchio è il risultato di un'intera strategia pubblicitaria e commerciale di un'azienda e anche la risposta emotiva e le opinioni che crea nei clienti.

In qualità di progettista grafico, posso solo aiutare i clienti a sviluppare parte del loro marchio. Non posso creare completamente il marchio, perché la maggior parte di ciò che costituisce un marchio è fuori dal mio controllo: qualità del servizio fornito, reputazione, ospitalità e molto altro. Per questo mi concentro solo su ciò che posso controllare e quello che posso fare è creare una rappresentazione visiva per l'azienda o l'organizzazione (Figura 1).

Durante la creazione di un marchio spesso inizio con il logo, perché questo diventerà la base dell'intera rappresentazione visiva del marchio. Pertanto, dopo aver incontrato i clienti e avere conosciuto meglio la loro attività, inizio a sviluppare alcuni concetti.

*Figura 1: il logo Arcadia in diversi materiali di marketing*

Per lo scopo di questa esercitazione, ho ritenuto potesse essere divertente esaminare l'identità Arcadia Games and Grill da me creata. Arcadia è un luogo di divertimento dove andare e rilassarsi: un ristorante, un bar e una sala giochi tutto in uno. Mi sono venute in mente molte idee, ma un

concetto ha finito per essere predominate. Era l'immagine di un guerriero arcadico che teneva in mano un joystick. Ho ritenuto che il gioco scanzonato sul nome e la rappresentazione visiva di video game creata dall'immagine del joystick avrebbero funzionato bene per questa attività.

Ho iniziato con un semplice disegno a matita (Figura 2). Era grezzo e le proporzioni non erano esatte, ma era quello di cui avevo bisogno per iniziare.

*Figura 2: schizzo a matita*

Successivamente, ho aperto CorelDRAW e avviato un nuovo file con uno sfondo scuro. Sapevo che uno sfondo scuro era l'ideale per un'ampia gamma di materiali di marketing, ad esempio insegne, copertine di menu e pubblicità per veicoli. Volevo unire le ombre della figura del guerriero con lo sfondo e mettere in evidenza luci e mezzitoni per farli apparire luminosi e colorati. Sapevo anche che avrei potuto creare da ultimo una versione diversa del logo più adatta per sfondi chiari.

Per gli sfondi scuri, ho creato un rettangolo grigio-scuro di grandi dimensioni utilizzando lo strumento **Rettangolo** (F6) e ho applicato una tonalità di grigio facendo clic su un campione colore sulla tavolozza colori.

Successivamente, ho importato il disegno a matita in CorelDRAW facendo clic su **File ▸ Acquisisci immagine** e utilizzando i controlli dello scanner per eseguire la scansione del disegno. Dopo l'acquisizione, ho posizionato l'immagine sopra il rettangolo grigio scuro. Con l'immagine scansita ancora selezionata, ho fatto clic sullo strumento **Trasparenza** nella casella degli strumenti. La barra delle proprietà visualizzava ora i comandi correlati allo strumento **Trasparenza**. Dalla casella di riepilogo **Modalità di unione**, ho selezionato **Sottrai** per rimuovere lo sfondo bianco dello schizzo, rimanendo con le linee a matita nere sopra lo sfondo grigio scuro (Figura 3). Ho quindi bloccato lo sfondo del rettangolo e lo schizzo selezionando entrambi gli oggetti, facendo clic con il pulsante destro del mouse su di essi e scegliendo **Blocca oggetto**. Questo per evitare di

selezionare in maniera accidentale gli oggetti dello sfondo durante le operazioni eseguite sopra di essi.

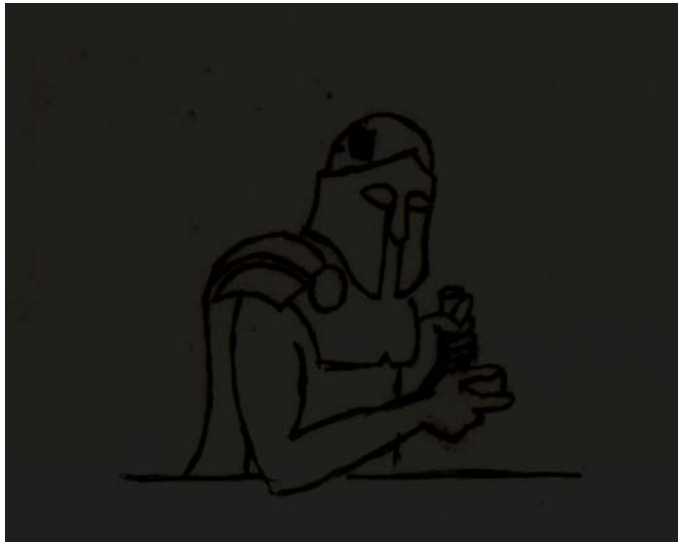

*Figura 3: lo sfondo bianco dello schizzo viene sottratto, lasciando le linee a matita sopra lo sfondo scuro.*

Utilizzando lo strumento **Puntatore**, ho deselezionato tutto facendo clic sull'area bianca aperta della pagina. Quindi, ho fatto clic con il pulsante destro del mouse sul colore bianco sulla tavolozza colori. Se un oggetto è selezionato, facendo clic destro si applica il colore all'oggetto, mentre facendo clic sinistro si applica il colore al riempimento dell'oggetto. In questo caso, non è stato selezionato alcun oggetto, pertanto viene visualizzata la finestra di dialogo **Cambia impostazioni predefinite documento**. Le impostazioni in questa finestra di dialogo specificano lo stile predefinito dei nuovi oggetti. Mi sono accertato che la casella di controllo **Grafico** fosse selezionata e ho fatto clic su **OK**, impostando il colore contorno predefinito su bianco. Potevo ripristinare facilmente il colore nero utilizzando gli stessi passaggi.

Ora arriva la parte divertente: il disegno delle forme vettoriali. Un logo vettoriale è più flessibile e può essere facilmente utilizzato per tutti gli aspetti di un marchio. In base al livello di perizia con CorelDRAW e alle tecniche che si sono sviluppate nel tempo, esistono molti modi per approcciare il passaggio successivo. Personalmente, mi piace utilizzare lo strumento **Mano libera** per "abbozzare" le forme, per poi tornare indietro e aggiungere dettagli.

Potete utilizzare lo strumento **Mano libera** in modi diversi. Ad esempio, potete semplicemente trascinare per creare linee curve al volo. Tuttavia, io spesso preferisco iniziare disegnando le linee rette. Questo metodo mi consente di creare linee molto rapidamente e perfezionare ogni forma con precisione. In questo caso, ho disegnato linee rette seguendo i contorni dello schizzo. Ho fatto clic, rilasciato il pulsante del mouse, tirato una linea retta e quindi fatto nuovamente clic per terminare la linea. Ho iniziato, quindi, la linea successiva alla fine della prima. Dopo aver disegnato segmenti di linea di collegamento intorno all'intera forma, ho infine chiuso la forma facendo clic

sul punto di partenza della prima linea creata (Figura 4). Per aggiungere un riempimento alla forma, è necessario prima chiuderla.

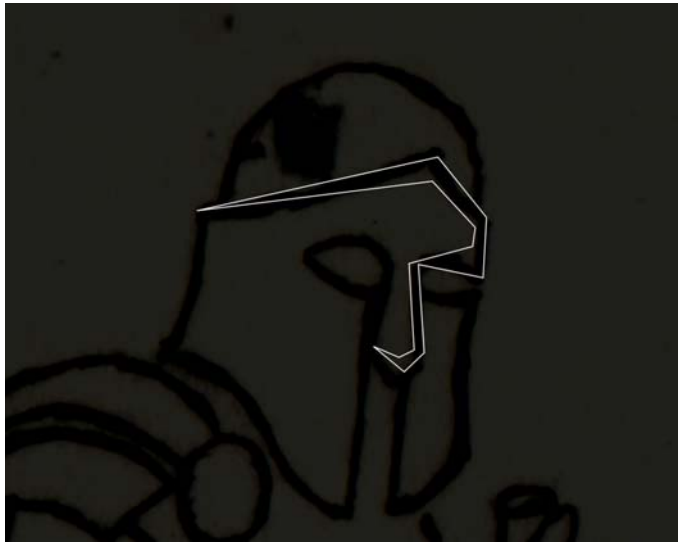

*Figura 4: creazione di forme vettoriali con lo strumento **Mano libera***

Successivamente, ho aggiunto alcune curve alle linee rette. Ho selezionato la forma, fatto clic sullo strumento **Forma**, selezionato il pulsante **Seleziona tutto** sulla barra delle proprietà, quindi fatto clic sul pulsante **Converti in curve**. Ora potevo fare clic in un punto qualsiasi su una linea e tracciare la linea fino alla curva desiderata, o selezionare un nodo e utilizzare le maniglie del nodo per creare la linea curva desiderata (Figura 5).

*Figura 5: le linee rette vengono convertite in curve.*

Ho utilizzato la stessa tecnica per creare tutte le forme per questo logo. È possibile notare che le forme si allontanano leggermente dallo schizzo originale (Figura 6). Come puntualizzato in precedenza, le proporzioni nello schizzo non erano proprio corrette e questo è OK. Si tratta solo di sperimentare e apportare piccole modifiche una alla volta finché non si ottiene l'aspetto desiderato.

*Figura 6: aggiunta di altre forme al logo*

Utilizzando lo strumento **Puntatore** , ho selezionato tutte le forme e le ho raggruppate facendo clic sul pulsante **Raggruppa oggetti** sulla barra delle proprietà (**Ctrl + G**). Ho quindi selezionato un colore grigio chiaro dalla tavolozza colori per riempire le forme e ho rimosso il contorno bianco facendo clic con il pulsante destro del mouse sul campione colore vuoto con la "X" nella parte superiore della tavolozza colori (Figura 7).

*Figura 7: le forme vengono riempite con grigio chiaro e il contorno bianco viene rimosso.*

Successivamente, ho creato le forme rimanenti del logo, questa volta utilizzando un grigio medio anziché un grigio chiaro. Al termine, ho eliminato lo schizzo. A questo scopo, ho fatto clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo e ho scelto **Sblocca oggetto**. Con gli oggetti dello sfondo sbloccati, ho selezionato lo schizzo e premuto il pulsante **Elimina**. Ora avevo una versione in scala di grigi del logo (Figura 8).

*Figura 8: una versione in scala di grigi del logo*

Una volta pronta l'illustrazione del logo, era il momento di creare il tipo di logo o testo. Volevo qualcosa che richiamasse il mondo ellenico per la corrispondenza con il tema, pertanto ho scelto una composizione grafica del tipo incisione in pietra greca tradizionale. Erano disponibili numerosi caratteri con l'aspetto desiderato; tuttavia, ho scelto di creare il mio carattere personale. Molte aziende di dimensioni maggiori non utilizzano caratteri standard per la copia primaria e preferiscono creare qualcosa di unico, poiché un carattere distintivo contribuisce al riconoscimento del marchio.

Innanzitutto, ho digitato il nome dell'azienda in un carattere di base come Arial. Utilizzando lo strumento **Testo**, ho fatto clic sullo sfondo e digitato "ARCADIA." Con il testo selezionato, ho fatto clic sullo strumento **Forma**. Ora avevo a disposizione due maniglie (una su ogni lato del testo) ed ero in grado di regolare la crenatura della parola trascinando la maniglia destra verso l'esterno. Mi piace avere molto spazio intorno alle lettere quando creo testo personalizzato, per evitare che una lettera interferisca con quella successiva durante il lavoro. In seguito, possono ridurre al minimo lo spazio tra le lettere.

Ho applicato un riempimento nero al testo e l'ho bloccato in modo da poter lavorare sopra le lettere e utilizzarle come un riferimento evitando di selezionarle o spostarle in maniera accidentale. Volevo che la tonalità di colore degli elementi di testo fosse simile allo sfondo in modo che il contrasto fosse sufficiente per fungere da guida, ma non tale da dominare le nuove forme eventualmente create sopra (Figura 9).

*Figura 9: aggiunta di testo*

Successivamente, ho creato un modello per il carattere, qualcosa che potesse essere utilizzato per definire la larghezza delle linee che costituivano la composizione grafica, nonché contrassegnare la posizione dell'effetto smusso. Gli effetti smusso creano l'illusione di testo tridimensionale che si muove sopra la superficie. Sebbene sia semplice applicare effetti smusso bitmap automaticamente,

la maggior parte dei programmi disponibili non sono in grado di gestire in maniera efficace gli effetti smusso. Con CorelDRAW, possono creare manualmente effetti smusso vettoriali personalizzati.

Utilizzando lo strumento **Rettangolo**, ho creato un rettangolo con la larghezza desiderata per le linee nelle lettere. Quindi, ho disegnato una singola linea verticale con lo strumento **Mano libera** che suddivide il rettangolo a metà. Con lo strumento **Puntatore**, ho selezionato la linea e modificato il relativo colore facendo clic con il pulsante destro del mouse sul colore campione rosso nella tavolozza colori (Figura 10). La linea era solo una guida e sarebbe stata alla fine eliminata. Ho raggruppato insieme il rettangolo e la linea (**Ctrl + G**).

Parlando di linee guida, CorelDRAW dispone di una funzione linea guida incorporata che è eccellente per lavori di questo tipo Nella parte superiore e sinistra dell'area di lavoro sono presenti dei righelli. Se si desidera creare una linea guida orizzontale, fare semplicemente clic sul righello in alto e trascinare la linea guida nell'area di lavoro. Grazie alle linee guida ho potuto disporre gli elementi nei pochi passaggi successivi.

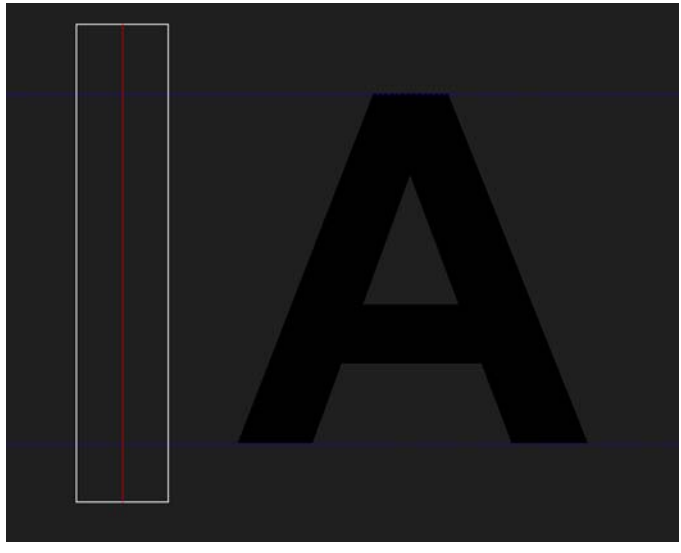

*Figura 10: creazione di un rettangolo per definire la larghezza delle linee all'interno di ogni lettera*

Successivamente, ho duplicato (**Ctrl + D**) il rettangolo due volte per creare tre rettangoli. Questi rettangoli sono stati utilizzati per creare la lettera "A". Con lo strumento **Puntatore**, ho fatto clic su uno dei rettangoli due volte per visualizzare le maniglie di rotazione. Ora potevo afferrare le maniglie di rotazione e ruotare il rettangolo. Ho spostato e ruotato le forme in base alle esigenze per creare ciò che sarebbe diventata la lettera "A" (Figura 11).

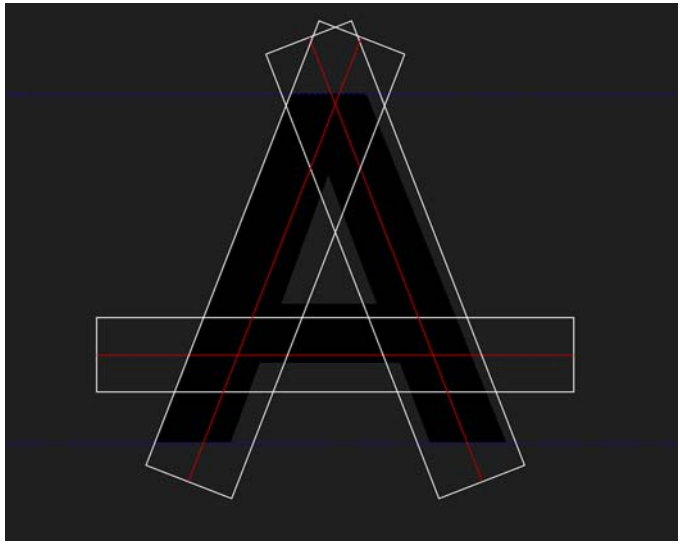

*Figura 11: spostamento e rotazione dei rettangoli per creare la lettera "A"*

A questo punto ho iniziato a pensare al possibile aspetto dell'effetto smusso. A volte è utile creare una rappresentazione visiva della sorgente luminosa per visualizzare in che modo la luce interagisce con la lettera se il testo fosse realmente tridimensionale. Ho anche aggiunto qualche linea aggiuntiva di colore rosso da utilizzare come guida per la creazione della parte restante della lettera (Figura 12). Quindi, ho anche cambiato il resto dei contorni in rosso (Figura 13).

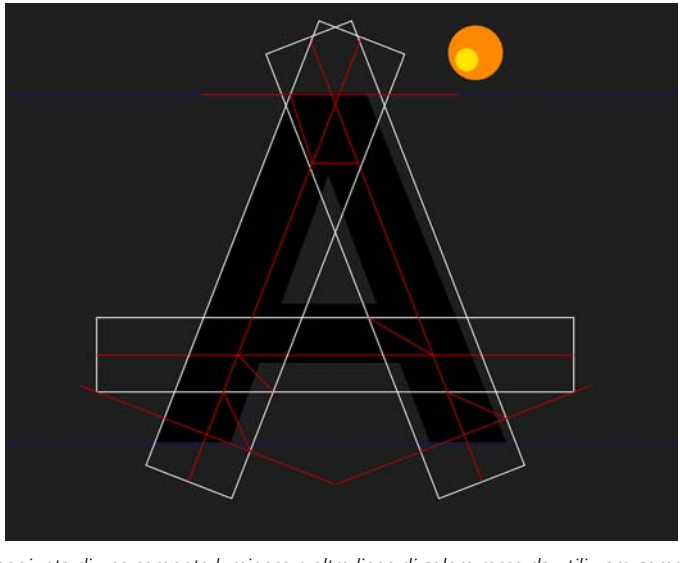

*Figura 12: aggiunta di una sorgente luminosa e altre linee di colore rosso da utilizzare come linee guida*

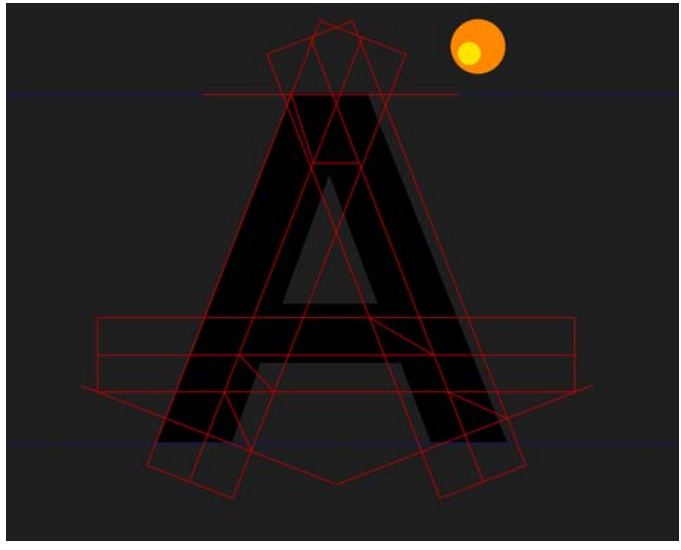

*Figura 13: modifica dei contorni rimanenti in rosso*

Utilizzando lo strumento **Mano libera** , ho creato le forme finali che costituiscono la lettera. Tutti gli elementi di colore rosso sono stati alla fine eliminati. Mi anche verificato che il comando **Aggancia agli oggetti** fosse abilitato (**Visualizza ▸ Aggancia a ▸ Oggetti**) in modo da poter agganciare le linee rette create ai punti o alle intersezioni delle linee rosse (Figura 14).

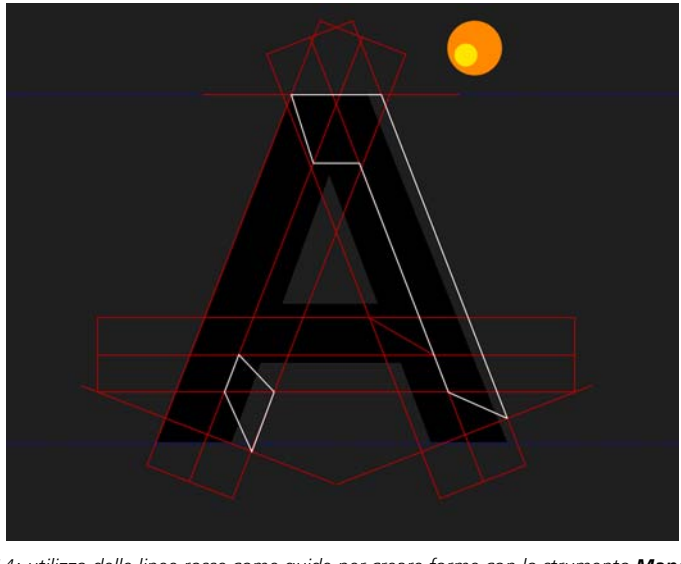

*Figura 14: utilizzo delle linee rosse come guide per creare forme con lo strumento **Mano libera***

Dopo aver creato tutte le forme, ho assegnato un colore riempimento a ciascuna di esse, prestando attenzione alla sorgente luminosa. Quindi, ho eliminato i contorni rossi (Figura 15).

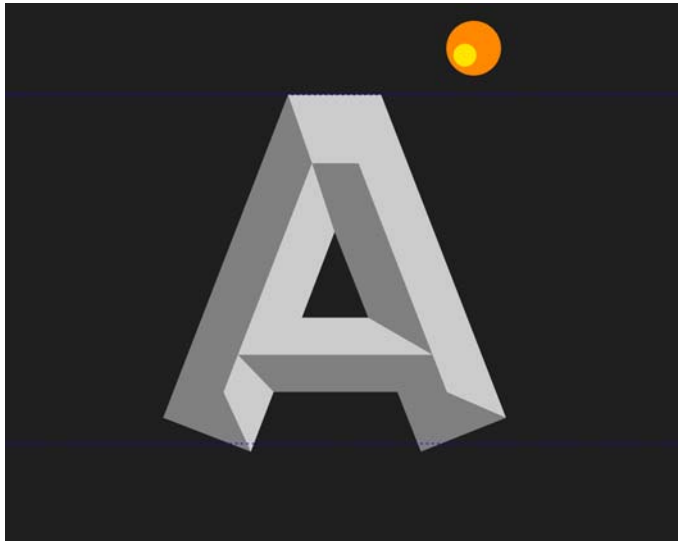

*Figura 15: riempimento delle forme con colore, in base alla direzione della sorgente luminosa*

Ho ripetuto questo processo per creare tutte le lettere (Figura 16). Durante la creazione di un carattere personalizzato, utilizzo spesso una lettera per creare lettere simili. In questo caso, ho potuto utilizzare la "C" per creare la "D" e risparmiare tempo. Una volta che le singole lettere erano pronte, le ho avvicinate.

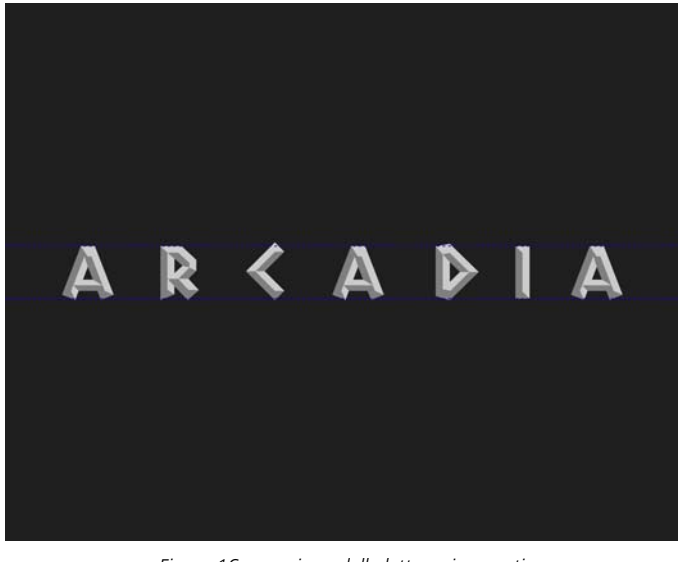


*Figura 16: creazione delle lettere rimanenti*

Ho combinato insieme tutte le parti in grigio medio e tutte le parti in grigio chiaro della composizione grafica "ARCADIA". Questo passaggio assicura la possibilità di cambiare in modo

semplice i colori del logo poiché il logo è adattato ai diversi utilizzi. Quando si uniscono elementi di un design, l'applicazione di colori o effetti richiede meno tempo perché le modifiche devono essere applicate solo a due o tre forme anziché 12, 15 o oltre. Per unire le forme, le ho selezionate e ho premuto **Ctrl + L** (oppure avrei potuto fare clic sul pulsante **Unisci** sulla barra delle proprietà). Ho quindi selezionato le forme grigio chiaro e grigio medio e le ho raggruppate insieme premendo **Ctrl + G**.

Per la copia secondaria ("Games & Grill"), ho deciso di utilizzare un carattere esistente, anziché uno personalizzato. La scelta del carattere era molto importante perché il carattere utilizzato per la copia secondaria sarebbe stato utilizzato anche per il resto del marketing del marchio. Volevo scegliere un carattere che fosse disponibile in spessori diversi; questo è utile per creare un aspetto uniforme.

Successivamente, ho selezionato il testo primario e il testo secondario e ho fatto clic sul pulsante **Allinea e distribuisci** sulla barra delle proprietà per aprire la finestra mobile **Allinea e distribuisci**. Nella finestra mobile, ho fatto clic sul pulsante **Allinea al centro orizzontalmente** per centrare il testo primario e secondario (Figura 17). Ora tutto ciò che dovevo fare era unire testo e immagini insieme (Figura 18).

*Figura 17: allineamento del testo primario e secondario*

*Figura 18: testo e immagini insieme*

Ora era il momento di aggiungere un po' di colore. Ho scelto un tema blu e oro, ma volevo utilizzare tonalità diverse di questi colori. Ho pensato anche che fornire alle braccia del guerriero una tonalità incarnato avrebbe funzionato bene. Dopo aver assegnato un colore a una delle forme, ho utilizzato lo strumento **Contagocce colore** per copiare il colore e applicarlo ad altre forme. Quando si campiona un colore con lo strumento **Contagocce colore**, lo strumento passa automaticamente alla modalità **Applica colore** per applicare il colore campionato all'oggetto successivo. Il logo era ora completato (Figura 19).

*Figura 19: il logo finito*

Un buon logo deve essere flessibile, pertanto utilizzando CorelDRAW, ho creato diverse varianti del logo da utilizzare all'interno del marchio (Figura 20 e Figura 21).

*Figura 20: diverse varianti del logo*

*Figura 21: varianti del logo con sfondo scuro e chiaro*

## Cartellone pubblicitario

Per dimostrare altri utilizzi del logo, esaminerò un cartellone pubblicitario che è stato creato per il marchio (Figura 22).

*Figura 22: il logo utilizzato in un cartellone pubblicitario*

Quando creo materiale pubblicitario per esterni come questo, penso allo scopo della pubblicità. Gli obiettivi possono essere molteplici. Ad esempio, l'obiettivo di questa pubblicità è promuovere un piatto servito presso il ristorante Arcadia; tuttavia, il logo è anche utilizzato per il riconoscimento del marchio. Anche se il logo non è il focus primario o l'elemento più grande del design, i colori e i temi dell'immagine più grande funzionano in coppia con il logo di dimensioni più piccole per promuovere il marchio. Ho iniziato importando una foto del piatto (**File** ▸ **Importa**) (Figura 23).

*Figura 23: la foto da utilizzare nell'annuncio del cartello pubblicitario*

Successivamente, ho utilizzato un elemento di design ricorrente per suddividere lo spazio della pubblicità in due. Questo elemento aiuta nel riconoscimento del marchio. Su un lato del grafico c'è la foto e sull'altro lato le informazioni. Ho creato un cerchio e un rettangolo con la stessa altezza e li ho saldati insieme selezionando entrambe le forme e premendo il pulsante **Salda** sulla barra delle proprietà. Quindi, ho inserito la nuova forma sopra l'elemento di design del cerchio e l'ho riempita con un colore grigio (Figura 24).

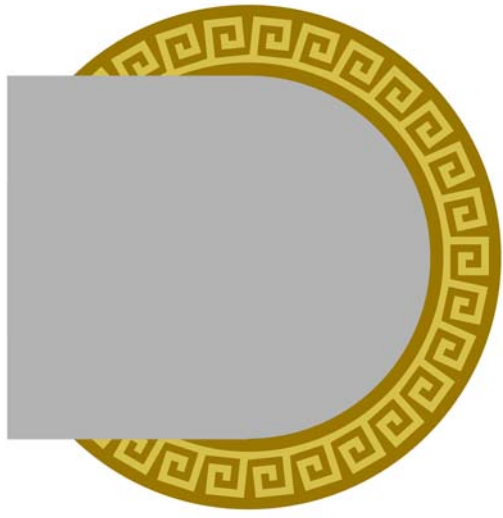

*Figura 24: una forma grigia è posizionata su un lato dell'elemento di design circolare.*

Successivamente, ho fatto clic con il pulsante destro del mouse sulla foto e scelto **PowerClip all'interno**. Quando il puntatore del mouse è cambiato in una freccia nera grande, ho fatto clic sulla forma grigia per inserire la foto all'interno della forma (Figura 25).

Volevo modificare il contenuto dell'oggetto PowerClip, così ho tenuto premuto il tasto **Ctrl** e fatto doppio clic sull'oggetto con lo strumento **Puntatore**. Una volta all'interno dell'oggetto PowerClip, ho creato un piccolo grafico di nastro e utilizzato lo strumento **Testo** per digitare "NEW" (NUOVO) sopra il nastro. Con lo strumento **Puntatore**, ho spostato il testo nel punto desiderato. Ho quindi aggiunto un riempimento gradiente da rosso a rosso scuro nel grafico del nastro. A questo scopo, ho fatto clic sullo strumento **Trasparenza**, ho fatto clic sul lato più a destra della forma a nastro e trascinato verso sinistra, rilasciando il pulsante del mouse nel centro della forma. Il risultato è stato un gradiente da nero a bianco. Ho selezionato il nodo di colore bianco e l'ho cambiato in un rosso medio (Figura 26).

*Figura 25: il comando PowerClip viene utilizzato per inserire la foto all'interno della forma grigia.*

*Figura 26: aggiunta di un nastro con testo e un riempimento gradiente*

Dopo aver ottenuto quanto desiderato, ho fatto clic sul pulsante **Interrompe modifica contenuto** per reinserire la foto all'interno del riquadro PowerClip (Figura 27).

*Figura 27: la foto modificata viene reinserita all'interno del riquadro PowerClip.*

Utilizzando lo strumento **Rettangolo**, ho creato un rettangolo grande e digitato le dimensioni effettive del cartellone pubblicitario sulla barra delle proprietà. Ho assegnato al rettangolo un riempimento sfumato blu leggero. Quindi, ho fatto clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto PowerClip e selezionato **PowerClip all'interno**. Ho utilizzato il puntatore a freccia per selezionare il rettangolo blu grande del cartellone pubblicitario appena creato. Ora avevo un oggetto PowerClip all'interno di un oggetto PowerClip. Ho modificato il contenuto del nuovo oggetto PowerClip per ridimensionare l'elemento foto e inserirlo sul lato sinistro della forma cartellone pubblicitario (Figura 28).

*Figura 28: inserimento dell'elemento foto all'interno del rettangolo cartellone pubblicitario*

Successivamente, ho aggiunto il testo utilizzando lo stesso carattere utilizzato per il testo secondario nel logo, scegliendo uno spessore carattere più pesante per "Chicken Kabob." Ho duplicato il testo (**Ctrl + D**) e sfalsato leggermente il duplicato in alto e a sinistra dell'originale utilizzando i tasti freccia sulla tastiera. Ho riempito il testo sopra con bianco e il testo sotto con nero per creare un leggero effetto con ombre discendenti (Figura 29). Ho cambiato le parole "Kickin'" e "Meal" nel colore oro chiaro che avevo utilizzato prima, campionando il colore dall'elemento

grafico cerchio con lo strumento **Contagocce colore** . Quando si utilizzano colori per un marchio, è opportuno avere una tavolozza colori personalizzata che contiene solo i colori utilizzati nel progetto perché questi verranno utilizzati frequentemente. La tavolozza del documento in CorelDRAW (nella parte inferiore dell'area di lavoro in uso) viene aggiornata automaticamente con i colori utilizzati nel documento. In questo modo è sempre possibile accedere in modo semplice ai colori per il marchio.

*Figura 29: aggiunta di testo*

Successivamente, ho utilizzato elementi di design simili a quelli nel cerchio per creare accenti grafici per il testo. Con lo strumento **Mano libera** , ho disegnato una serie di linee e applicato il contorno blu chiaro dal logo (Figura 30). Ho assegnato alle linee un contorno molto più spesso, digitando un valore per la larghezza nella casella **Spessore contorno** sulla barra delle proprietà. Quando gli elementi avevano l'aspetto corretto, ho fatto clic su **Oggetto ▸ Converti contorno in oggetto**. Se si lavora con più negozi di insegne o fornitori, non si conosce mai a priori quale programma verrà utilizzato per produrre il design che è stato creato. Alcuni programmi potrebbero non visualizzare gli effetti contorno nel modo in cui si intendeva apparissero. Forme vettoriali di base, d'altra parte, sono piuttosto universali. Non rimaneva altro che aggiungere il logo (Figura 31).

*Figura 30: aggiunta di elementi grafici al testo*

*Figura 31: aggiunta del logo*

Se si segue un processo simile per creare un cartellone pubblicitario, il passaggio successivo può variare in base all'applicazione e all'apparecchiatura utilizzati per creare di fatto il cartellone pubblicitario. La maggior parte delle stampanti digitali di grande formato sono dotate di software RIP in grado di importare un'ampia gamma di formati file, incluso JPG, TIFF, EPS vettoriale e PDF. Personalmente, preferisco utilizzare il formato PDF, specialmente se il design include elementi vettoriali e bitmap.

Per creare il PDF, ho innanzitutto selezionato tutti gli elementi nel design del cartellone pubblicitario, li ho raggruppati (**Ctrl + G**) e ho centrato il design sulla pagina premendo il tasto **P**. Per cambiare il formato pagina, potevo deselezionare tutto e digitare le dimensioni del cartellone pubblicitario sulla barra delle proprietà. Successivamente, ho fatto clic su **File ▸ Pubblica su PDF**, ho digitato un nome file e scelto un'opzione dalla casella di riepilogo **Preimpostazione PDF**. **Prestampa** e **Modifica** sono ottime opzioni per generare il file PDF di massima qualità. Per ridurre le dimensioni del file, ho fatto clic sul pulsante **Impostazioni** e nella scheda **Oggetti** ho regolato le impostazioni nell'area **Riduci risoluzione in bitmap**. I cartelloni pubblicitari sono speso posizionati così in alto che non richiedono una risoluzione eccezionalmente elevata, pertanto per questo cartellone pubblicitario ho scelto 72 dpi, che riduce la risoluzione della foto nel design a 72 dpi. Ho fatto clic su **OK** e quindi su **Salva**. Ora potevo importare il design nel software RIP e prepararlo per la stampa.

Naturalmente, è possibile utilizzare un formato file diverso. È necessario innanzitutto determinare i formati che verranno accettati dal software e individuare le dimensioni su cui lavorare. Quando il materiale illustrativo è pronto in CorelDRAW, fare clic su **File ▸ Esporta** e scegliere dalla casella di riepilogo **Salva come tipo** un formato file che è possibile utilizzare con il software del cartellone pubblicitario. Nella maggior parte dei casi è possibile utilizzare un formato JPG o TIFF. Fare clic su **Esporta** e regolare le impostazioni di uscita nella finestra di dialogo successiva. Tenere presente che per cartelloni pubblicitari grandi collocati in alto, è possibile esportare il materiale illustrativo come file a bassa risoluzione alle dimensioni effettive o come file ad alta risoluzione in una scala ridotta. Di nuovo, questo dipende dal software utilizzato per produrre il cartellone pubblicitario digitale.

Ho utilizzato un processo simile per creare diversi materiali pubblicitari e di marketing per questo marchio, ad esempio biglietti da visita (Figura 32), copertina di menu (Figura 33), rivestimenti per

automezzi (Figura 34) e un'insegna di edificio (Figura 35), verificando che ogni design avesse un aspetto uniforme.

*Figura 32: biglietti da visita, carte da gioco e carte regalo*

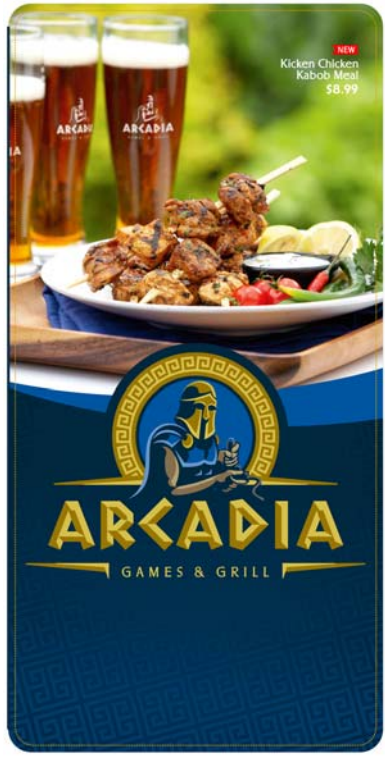


*Figura 33: copertina menu*

*Figura 34: rivestimento per automezzi*

*Figura 35: insegna di edificio*

Copyright © 2014 Corel Corporation. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi o marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.