Návrh loga fotbalového klubu

Daniel Paiz

O autorovi

Daniel Paiz žije ve městě Tuxtla Gutiérrez, stát Chiapas v Mexiku. Promoval na umělecké škole Gestalt School of Art and Design ve městě Tuxtla. Jako grafický návrhář se zkušenostmi v mnoha oblastech návrhu a tisku pracoval pro několik reklamních agentur v Mexiku a Spojených státech amerických. V několika minulých letech pracoval pro sportovní průmysl. Navrhoval loga a symboliku pro fotbalové kluby. V současné době pracuje ve svém vlastním online studiu pro několik značek, pro které vytváří grafické projekty a prokazuje výkon aplikace CorelDRAW při vytváření profesionálních grafických návrhů. Daniel používá aplikaci CorelDRAW jako svůj primární kreslicí nástroj již od roku 2000 a o své zkušenosti se dělí jako beta tester sady CorelDRAW Graphics Suite už od verze X4. Jeho web můžete navštívit na adrese **www.danielpaiz.mx**.

Návrh loga fotbalového klubu

Logo profesionálního týmu fotbalového klubu se musí vztahovat k místní sociální, kulturní a ekonomické scéně. Obraz musí inspirovat hrdost loajálních fanoušků a sdělovat veřejnosti základní vize a hodnoty týmu. V tomto případě hledal fotbalový klub Chiapas nové logo, které by lépe vyjadřovalo ducha, identitu a hodnoty týmu (obrázek 1).

Než jsem na konceptu nového loga začal pracovat, analyzoval jsem staré logo, abych porozuměl důvodům, proč nebylo úspěšné. Povšiml jsem si, že neexistoval žádný vztah mezi jeho zobrazením a historií, identitou nebo prostředím týmu. Obraz sice odráží název fotbalového klubu, ale hlava jaguára je otočena vlevo, což může být interpretováno jako únik nebo ústup před rivaly.

Obrázek 1: Nové logo (vlevo) a staré logo (vpravo)

Stanovení potřeb klienta

Než začnu, musím nejprve stanovit obecné potřeby a cíle projektu a formulovat strategii, jak jich dosáhnout.

1. Logo neobsahuje regionální identitu.

- Řešení: Zdůraznění místních prvků.
- Výsledek: Fanoušci budou podporovat tým jako výraz jejich kulturního prostředí a identity.

2. Obraz nemá správný grafický styl.

- Řešení: Zlepšení stylu trasování vektoru. Musí být čisté, dobře definované a snadno rozpoznatelné.
- Výsledek: Zlepšení trasování bude mít přímý dopad na estetiku návrhu a vytvoří pro produkci další možnosti.

3. Stávající koncept nevyjadřuje odpovídajícím způsobem ducha a hodnoty týmu.

- Řešení: Vytvoření dobře definovaného konceptu, který zahrnuje lepší management grafických prvků.
- Výsledek: Obraz bude předávat správné sdělení a bude snáze srozumitelný.

Získání kvalitního konceptu a vhodná technická implementace mohou zabránit mnoha problémům, počínaje nedostatkem vizuální přitažlivosti až po obtíže při produkci, kdy je logo používáno v různých médiích a při různých příležitostech (obrázek 2).

Nástroje v aplikaci CorelDRAW mi umožňují pokrýt všechny tyto oblasti optimalizováním souborů od samého počátku.

Obrázek 2: Příklady různých použití a tištěných médií

Výzkum prvků loga

Když pracujete pro fotbalový klub, setkáváte se s lidmi, kteří zasvětili svůj život úspěchu týmu. Sdílejí společné hodnoty a vášnivě pracují na tom, aby dosáhli společného cíle – zajištění hladkého chodu týmu a jeho prosazení na nejvyšší úroveň profesionálního fotbalu.

Při navrhování loga sportovního týmu existuje několik pravidel, kterých je vhodné se držet.

- Promluvte si s hráči a lidmi v klubu. Naslouchejte jejich doporučením a nápadům a seznamte se s jejich potřebami a očekáváními.
- Seznamte se s konkurencí. Prohlédněte si loga ostatních národních týmů, abyste se lépe seznámili s fotbalovým prostředím a strategiemi, které každý tým používá k posílení svého grafického sdělení. Nekopírujte ani nepoužívejte prvky ostatních log. V tomto oboru lidé vždy sledují, co dělá konkurence.
- Nenavrhuje po paměti. Kdykoliv chcete například nakreslit zvíře, sledujte chování skutečného zvířete. V tomto případě mi návštěva zoo pomohla studovat jaguára a najít správný úhel pro umístění zvířete na logo. Fotbalový míč je dalším příkladem. Jako referenci jsem použil skutečný fotbalový míč. Rozpáral jsem několik fotbalových míčů a studoval způsob, kterým jsou k sobě jednotlivé kusy upevněny.

Nejprve musím identifikovat správné prvky, které budou do loga zahrnuty – prvky, které budou s týmem a fanoušky rezonovat – pak musím zadokumentovat každý prvek, který plánují použít a toto použití zdůvodnit.

Fotbal – fotbalový míč, konkrétně pak model Telstar, který byl použit během světového šampionátu v Mexiku v roce 1970 a stal se celosvětovým symbolem fotbalu. Chci použít částečný obraz fotbalového míče a integrovat jej do hlavy jaguára, takže vytvořím 3D vykreslení míče, abych nalezl správný úhel (obrázek 3). Kdybych jednoduše použil celý fotbalový míč, skončil bych s tím nejběžnějším prvkem na logách fotbalových klubů.

Obrázek 3: Vytvoření 3D vykreslení fotbalového míče

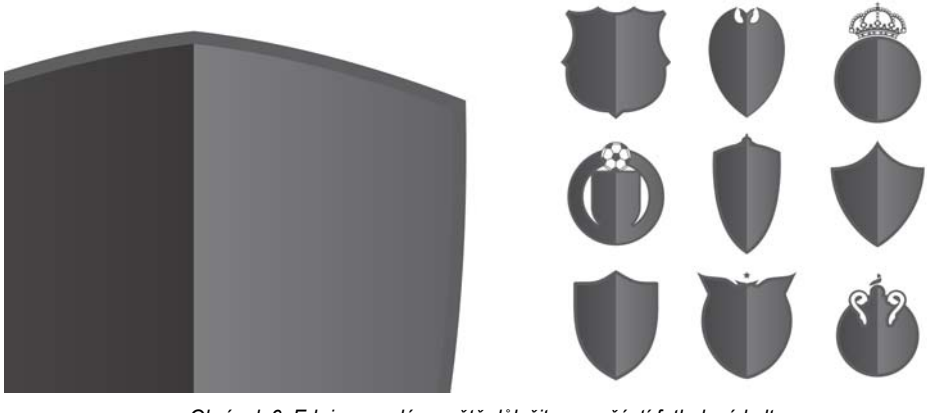
Jaguár – obraz jaguára je hluboce zakořeněn do místní kultury a tradic. Zvíře, uctívané pro svou sílu a kuráž, je ve státě Chiapas považováno za kultovní. Jaguár je základním prvkem návrhu, protože jeho tvar, barva a výraz celé logo definují (obrázek 4).

Geometrické tvary z mayské architektury – mayská kultura pochází z této oblasti země a uchovala si v celém státě Chiapas velmi silný vliv. Mayové jsou všeobecně uznáváni a obdivováni pro svou architekturu (obrázek 5). Rozhodl jsem se sloučit geometrické tvary používané našimi předky s částmi jaguára a vyjádřit tak oba prvky abstraktním způsobem. Krása a barva deštného pralesa jsou v konečném logu také vyjádřeny, a to mystickou zelenou.

Erb – v naší kultuře jsou hráči fotbalu považováni za nové válečníky a jsou zdrojem hrdosti fanoušků. V současné době používá v Mexiku ve svém logu erb celkem jedenáct klubů. Erb je symbolem závazku chránit čest a reprezentovat stát Chiapas a stejně tak je důležitým symbolem fotbalové kultury na celém světě (obrázek 6).

Obrázek 4: Studium tvaru, barvy a výrazu jaguára (fotografie Arturo Arias López)

Obrázek 5: Prvky mayské architektury pomohly ukotvit logo v historii regionu (fotografie Arturo Arias López)



Obrázek 6: Erb je na celém světě důležitou součástí fotbalové kultury

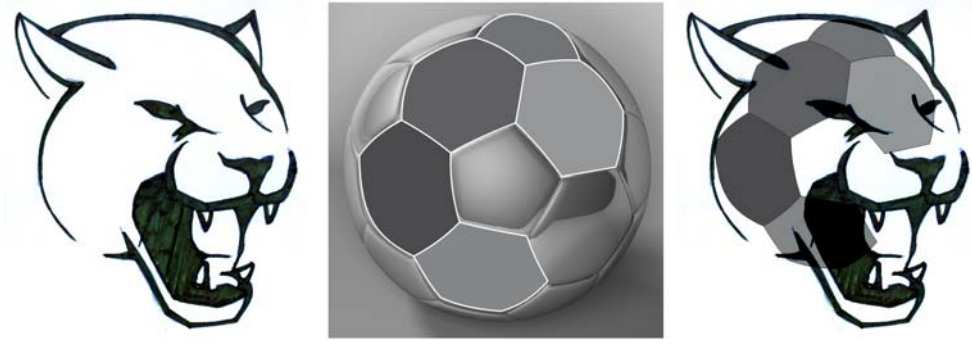
Obrázek 7: Proces skicování při definování hlavy jaguára

Čas pro návrh

Prvním krokem je vytvoření skici. V tomto případě začínám jaguárem. V této fázi je vhodné použít modrou tužku (obrázek 7), takže když mám dobře definovaný obraz, mohu použít černý inkoust k definování hlavního trasování (obrázek 8). Když se návrh začne vyvíjet, dělám rozhodnutí o dalším vzhledu skici za pochodu.

Mým plánem je částečně integrovat fotbalový míč do hlavy jaguára, takže skvrny na jeho kožešině nabudou tvaru šestiúhelníků tradičního fotbalového míče (obrázek 9). Rozhodnutí nahradit přirozené skvrny jaguára těmi z fotbalového míče může vypadat bláznivě, ale poté co jsem nalezl správný úhel, dopadla kompozice perfektně. Také jsem odstranil vousy, protože by hlava zabírala příliš prostoru. Tímto způsobem se mi podařilo logo udělat kompaktnější.

Obrázek 8: Kompletní skica



Obrázek 9: Fotbalový míč je částečně integrován do hlavy jaguára

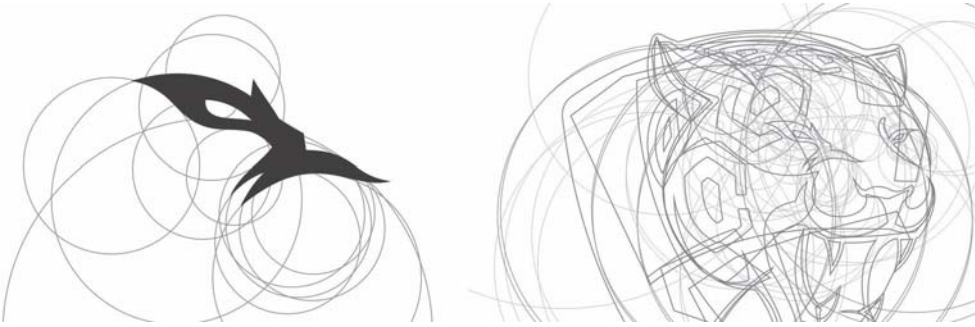
Digitalizace obrázku

První krok procesu návrhu je dokončen. Stojí za to zmínit, že v této fázi není v obrázku jediná rovná čára, což z digitalizace dělá velkou výzvu. Nejdokonalejší trasování můžu nalézt pomocí geometrických tvarů, což vyžaduje vyhledání středu každé křivky použité ve skici. To může chvíli trvat, v závislosti na dovednosti návrháře. Používám dva nástroje: **Elipsu** a **Inteligentní výplň**.

Nástroj **Inteligentní výplň** umožňuje vytvořit objekty z průsečíku dvou čar (obrázek 10). Nezáleží na tom, jak složité čáry jsou – tento nástroj je velmi užitečný pro vytváření tvarů z vyplněných ploch. Jako vizuální vodítko mohu používat různé barvy obrysu pro jednotlivé digitalizované objekty, takže mám větší kontrolu. Začínám vytvářením protínajících se kruhů pomocí nástroje **Elipsa**. Kdykoli najdu plně definovaný segment, vyplním jej pomocí nástroje **Inteligentní výplň** a pak všechny segmenty zkombinuji do jediného objektu s křivkami (obrázek 11 a 12). Tento proces není obtížný, ale vyžaduje také trpělivost.

Obrázek 10: Modré objekty jsou vytvářeny z prostoru mezi protínajícími se čarami

*Obrázek 11: Geometrické detaily z digitalizované skici Nástroj **Elipsa** se používá pro vytváření protínajících se kruhů a nástroj **Inteligentní výplň** se používá k vyplnění překrývajících se ploch a jejich převod na objekty.*



Obrázek 12: Postupně je definována hlava jaguára

Obrázek 13: Rukou načrtnutá skica a digitální kresba

Digitalizovaný výkres má některé drobné odlišnosti od ručního náčrtu, ale trasování vypadá lépe definované – jasné obrysy očí, zaoblené uši, delší zuby a jazyk, silnější obrysy (obrázek 13).

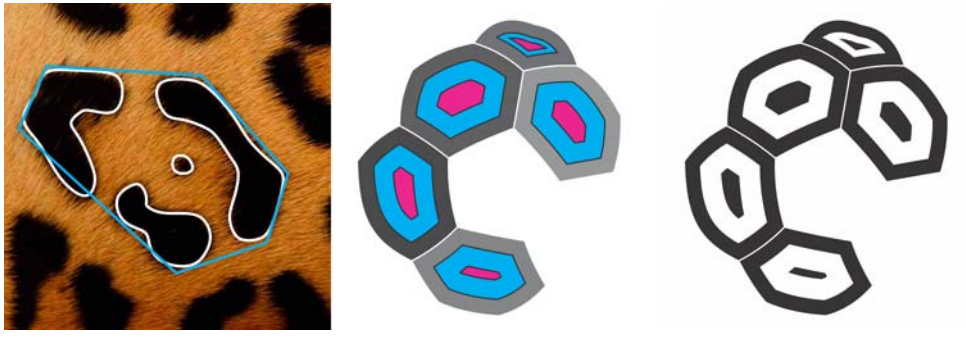
S využitím přirozených skvrn hlavy jaguára jako vodítek identifikuji vzor se šesti stranami, který může být přirozeně integrován do šestiúhelníků fotbalového míče (obrázek 14). Pomocí nástroje **Kontura** (**Ctrl + F9**) přidám ke každému šestiúhelníku dvě vnitřní kontury. Nejprve vytvořím jednokrokovou konturu (azurová) a oddělím objekty skupiny kontur (**Ctrl + K**). Pak vyberu azurový objekt a použiji druhou jednokrokovou konturu (purpurová). Dále oddělím objekty druhé skupiny kontur. Odstraním prostřední krok výběrem původního šestiúhelníku a azurového objektu a kliknu na tlačítko **Odečíst přední objekt od zadního** na panelu vlastností. Odstraním barvy a mám konečný výsledek.

Když začnu integrovat šestiúhelníky do hlavy, dostanu se do problémů: šestiúhelníky se překrývají s očima a tlamou jaguára (obrázek 15). K dosažení efektu fotbalového míče však nemusím použít všechny šestiúhelníky. Je tomu tak proto, že 3D vykreslování vytvoří na hlavě jaguára kulový efekt, který naznačuje fotbalový míč. Odstraním několik šestiúhelníků a zbývají mi tři hlavní skvrny jaguára.

Odstraním některé části šestiúhelníkových objektů, abych jim poskytl autentičtější vzhled, podobný přirozeným skvrnám jaguára a také dosáhl harmonie s ostatními prvky, například očima a ušima jaguára.

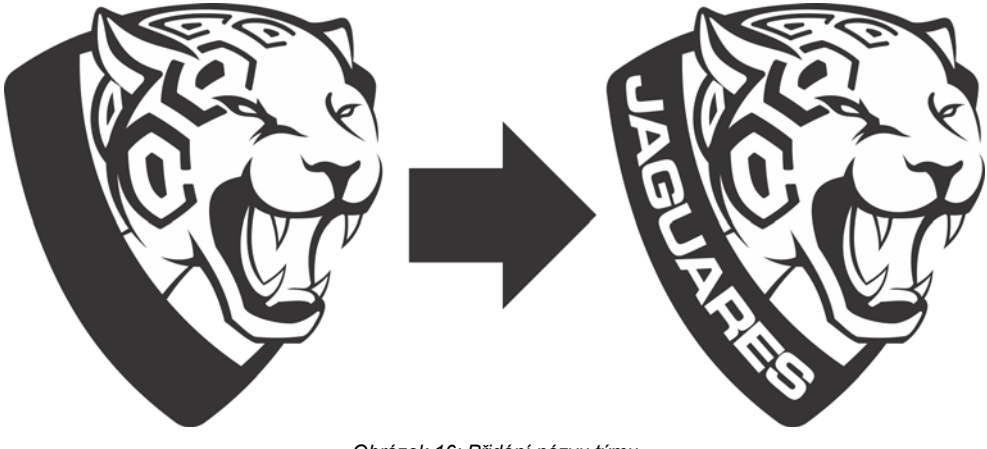
Jinou technikou, která může pomocí s vizuálním rozpoznáním tvarů, je zvýšení rozestupu mezi šestiúhelníky. Další úpravy zahrnují zaoblení všech rohů a trasování.

Následujícím krokem je přidání názvu týmu do loga (obrázek 16). Nakonec přidám barvu a stíny, aby obraz nevypadal tak ploše (obrázek 17).



Obrázek 14: Vytváření šestiúhelníků na základě skvrn jaguára

Obrázek 15: Úprava a umísťování šestiúhelníků



Obrázek 16: Přidání názvu týmu

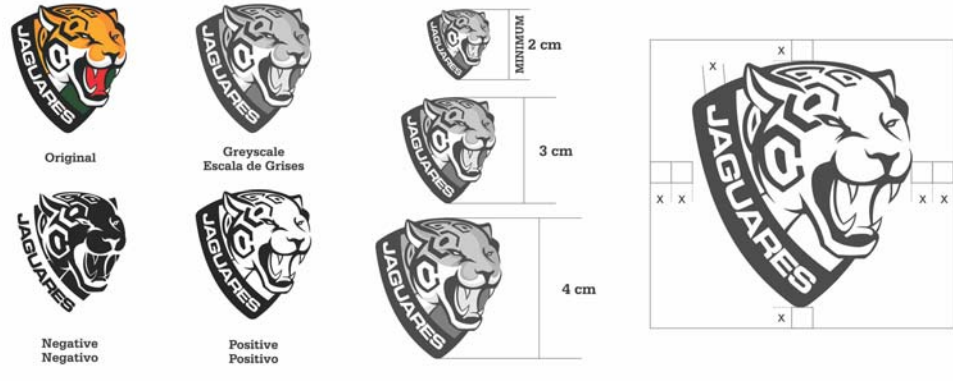
Obrázek 17: Přidání barvy a stínů

Závěrečné kroky

Závěrečné kroky návrhu loga zahrnují vytvoření barevných variant, vytvoření černobílé verze kresby a verze ve stupních šedé, stanovení minimální a maximální velikosti reprodukce, aby nedocházelo k deformacím a definování bezpečného prostoru okolo loga, který je nutný proto, aby byl obraz oddělen od ostatních prvků vizuálních materiálů (obrázek 18).

Témata pro manuál stylu loga

Manuál stylu je dokument definující požadavky na použití loga, aby mohl kdokoliv návrh použít a porozumět principům jeho reprodukce. Manuál zahrnuje přesné a konzistentní vyjádření loga a zaručuje, že logo poskytne přesvědčivé a pozitivní sdělení.



Obrázek 18: Varianty barvy a měřítka

I když účelem tohoto dokumentu je poskytnout informace lidem odpovědným za reprodukci a distribuci loga, je důležité, aby mu porozuměl každý – i osoby bez jakýchkoliv zkušeností s návrhem. Z tohoto důvodu je velmi důležitá jeho srozumitelnost.

Některá základní témata popsaná v návodu zahrnují pozadí a účel, velikost a tabulky barev, typografii a pokyny pro použití firemní identity. S pomocí těchto informací mohu zajistit, aby veškeré reprodukce loga sdělovaly hodnoty, která tato značka vyjadřuje.

Návrh manuálu stylu

Mřížky a okraje jsou v návrhu dokumentu důležitými prvky. Mřížka je netisknutelné vodítko, které pomáhá návrháři uspořádat text a obrázky jejich rozdělením do sloupců, a zajistit tak jejich lepší čitelnost.

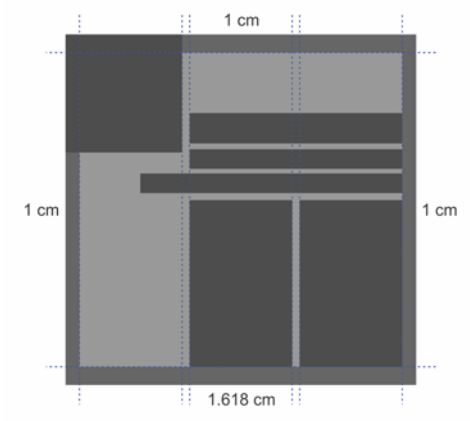
Osobně používám aplikaci CorelDRAW jako prázdné plátno; nemám rád žádná omezení pracovní plochy, takže typicky vypnu okraje stránky (klikněte na položku **Rozvržení ▸ Vzhled stránky** a zrušte zaškrtnutí pole **Zobrazit obrys stránky**). V tomto případě mi však okraje stránky poskytují lepší kontrolu nad sloupci textu.

Čtvercové uspořádání stránky přináší některé dodatečné výzvy, protože se nejedná o konvenční formát. Rozhoduji se rozdělit stránku do tří částí a vytvořit vizuálně vyváženou a dobře definovanou kompozici (obrázek 19). Horní, levý a pravý okraj jsou 1 cm, dolní okraj je 1,618 cm. Tyto rozměry jsou známy také jako „zlatý řez“. Mnoho výtvarníků používá ve svých dílech tento „zlatý řez“ k vytvoření esteticky příjemných kompozic.

Rozvržení do tří sloupců jednoduše poskytuje základní rámec návrhu – nijak neomezuje možnost umístit objekty podle mých potřeb. Rychlým způsobem vytvoření sloupců se stejnými rozměry je vytvořit rámeček odstavcového textu (přetažením pomocí nástroje **Text**) a pak jeho rozdělení do sloupců stejné šířky. Pro vypočítání rozměrů textového rámečku odečtu od velikosti stránky okraje. Má-li dokument se stávajícími okraji například rozměr 25,4 x 25,4 cm, měl by rámeček textu mít velikost 23,4 x 22,7 cm, takže tyto hodnoty zadám do polí **Velikost objektu** na panelu vlastností.

Po vytvoření textového rámečku otevřu panel nástrojů **Rozvržení** (**Okno ▸ Panely nástrojů ▸ Rozvržení**) a kliknu na tlačítko **Sloupce**. V dialogovém okně **Nastavení sloupce** zvýším počet sloupců na tři s velikostí mezery 0,5 cm. Mezera mezi sloupci se automaticky uzpůsobí, takže jsou v rámečku rozmístěny rovnoměrně. Alternativně můžete vypočítat šířku každého sloupce sami. Na základě vašich pracovního postupu nabízí aplikace CorelDRAW jistou flexibilitu provedení téhož úkolu pomocí jiných funkcí.

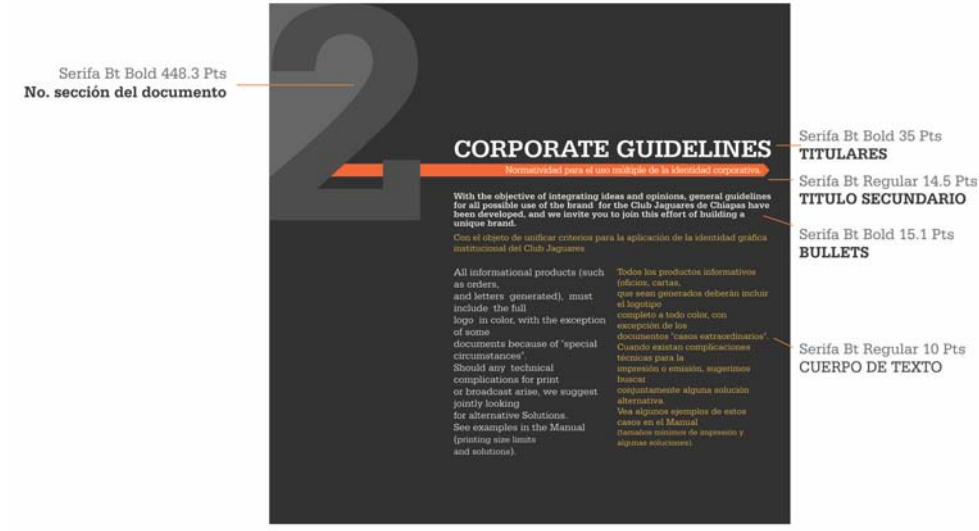
Dále stisknu tlačítko **Ctrl + K** (nebo kliknu na možnost **Objekt ▸ Rozdělit**), rozdělím sloupce a pracuji s nimi nezávisle a rozvržení je stále flexibilní. Když rozdělím sloupce, stanou se z nich tři samostatné objekty odstavcového textu, které již nejsou spojeny. Toto je snadný způsob, jak získat několik rámečků odstavců, které jsou na stránce rovnoměrně rozmístěny. Protože manuál stylu obsahuje text ve dvou různých jazycích, nechci, aby sloupce byly propojené.



Obrázek 19: Stránka je rozdělena do tří sloupců, které mohou jednoduše sloužit jako vodítko bez omezení možností rozvržení obsahu

Když navrhuji vícestránkový dokument obsahující text, pokouším se optimalizovat postup své práce. Například vytvoření stylů textu poskytuje rychlý způsob, jak zajistit konzistentní formátování na více stranách bez omezování obsahu nebo kompozice (obrázek 20). Styl může zahrnovat více než jednu vlastnost textu jako je barva nebo velikost písma. Pokud například chci, aby všechny nadpisy používaly velké písmo, nemusím je formátovat jeden po druhém. Místo toho naformátuji jeden nadpis, otevřu ukotvitelný panel **Styly objektů** (**Okno ▸ Ukotvitelné panely ▸ Styly objektů** nebo **Ctrl+F5**), přetáhnu naformátovaný nadpis do složky **Sady stylů** a automaticky tak vytvořím styl textu na základě tohoto formátování. Poté mohu použít styl na jakýkoliv text vybráním textu a dvojitým kliknutím na sadu stylů v ukotvitelném panelu.

Zástupný text (klikněte pravým tlačítkem na prázdný sloupec a pak na možnost **Vložit zástupný text**) může velmi pomoci s návrhem a rozvržením textu a grafiky. Tradiční zástupný text „Lorem ipsum“ má strukturu podobnou nejenom textu v angličtině, ale také mnoha jiným jazykům, takže je pro mě dobrou referencí pro vizuální tok textu. Je také velmi užitečný, když musí klient posuzovat v projektu jenom grafiku. Zástupný text pomáhá klientovi se orientovat v grafice, spoří jeho čas a úsilí při poskytování potřebné zpětné vazby pro text, na kterém mohou stále probíhat práce.



Obrázek 20: Používání stylů k formátování textu

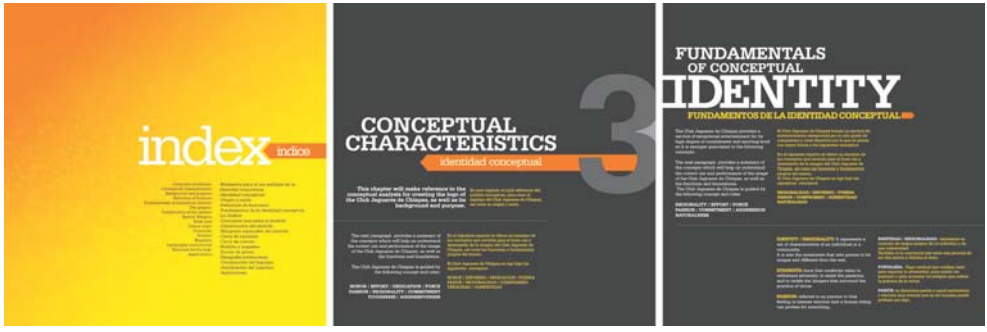
Obrázek 21: Prázdná místa pomáhají vytvářet lepší kompozici.

Nebojte se bílého místa. Tak zvaný negativní prostor není ve skutečnosti tak negativní. Pomáhá vytvořit vyváženou a harmonickou kompozici (obrázek 21). Pamatujte si pravidlo třetin: 1/3 textu, 1/3 obrázků, 1/3 bílého místa.

Pro dosažení lepšího vizuálního účinku použijte na každé stránce méně obsahu. Tento projekt je dvoujazyčným manuálem stylu, takže všechny informace jsou opakovány v obou jazycích. Pokud bych však použil jediný jazyk, mohl jsem jednoduše použít stejné rozvržení a pouze polovinu textu na stránce. Pro kompenzaci nestejné délky sloupce používám o něco menší písmo jednoho z jazyků (obrázek 22).

Mějte na paměti, že obrázek na obrazovce může po vytištění vypadat jinak, pomocí náhledu tisku se tak můžete vyhnout nepříjemným překvapením (klikněte na tlačítko **Nátisk barev** na stavovém řádku). Je důležité čas od času spustit nátisk barev, abyste viděli náhled tištěného dokumentu (obrázky 23 a 24). Další informace naleznete v tématu “Soft proofing” on page 98.

Obrázek 22: Několik stránek manuálu stylu loga



Obrázek 23: Dokument, jak se zobrazuje na obrazovce (nátisk barev vypnutý)

Obrázek 24: Náhled tištěného dokumentu (nátisk barev zapnutý)

Když jste připraveni k odeslání projektu klientovi nebo do tiskárny, doporučuji jej publikovat ve formátu PDF, aby před tiskem nedocházelo k nechtěným změnám obsahu. Klient bude velmi pravděpodobně požadovat další změny, takže pokud vás o to nepožádá, není nutné zasílat mu originální soubor .cdr.

Abych to shrnul, máte-li nápad, bez ohledu na jeho složitost, poskytuje vám aplikace CorelDRAW nástroje potřebné pro jeho převedení do reality – s nejprofesionálnějšími výsledky a vysoce kvalitními obrazy na tištěném i digitálním médiu.

Copyright © 2014 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky a registrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.