



Projektowanie logo klubu piłkarskiego

Daniel Paiz



O autorze

Daniel Paiz mieszka w Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, w Meksyku. Ukończył Szkołę Sztuki i Projektowania Gestalt w Tuxtla. Jako projektant grafiki z doświadczeniem w wielu dziedzinach projektowania i druku, pracował w kilku agencjach reklamowych w Meksyku i Stanach Zjednoczonych. W ostatnich kilku latach pracował w branży sportowej, projektując logo i materiały wizerunkowe dla klubów piłkarskich. Obecnie pracuje we własnym studio online dla różnych branż, tworząc projekty graficzne i wykorzystując możliwości programu CorelDRAW do tworzenia profesjonalnych projektów. Daniel od 2000 roku korzysta z programu CorelDRAW jako głównego narzędzia do projektowania i dzieli się swoją wiedzą, pełniąc funkcję beta-testera pakietu CorelDRAW Graphics Suite już od wersji X4. Jego witryna internetowa jest dostępna pod adresem **www.danielpaiz.mx**.

Projektowanie logo klubu piłkarskiego

Logo profesjonalnego klubu piłkarskiego musi mieć związek ze sferą społeczną, kulturową i gospodarczą. Obrazy muszą wywoływać poczucie dumy u miejscowych kibiców i przekazywać odbiorcom wizję i wartości drużyny. W tym przypadku klub piłkarski Chiapas szukał nowego logo, które w lepszy sposób zaprezentuje ducha, tożsamość i wartości drużyny (rysunek 1).

Przed rozpoczęciem prac nad koncepcją nowego logo przeanalizowałem dotychczasowe, aby zrozumieć przyczyny jego niepowodzenia. Zauważyłem, że nie ma na nim związku między obrazem a historią, tożsamością czy środowiskiem klubu. Obraz odzwierciedla nazwę klubu piłkarskiego, ale głowa jaguara skierowana jest w lewo, co można zinterpretować jako wycofanie się lub ucieczkę przed rywalami.



Rysunek 1: Nowe logo (po lewej) i stare logo (po prawej)

Określenie potrzeb klienta

Przed rozpoczęciem muszę określić ogólne wymagania i cele projektu oraz sformułować strategię ich osiągnięcia.

1. Logo nie odzwierciedla tożsamości regionalnej.

- Rozwiązanie: Podkreślenie cech lokalnych.
- Wynik: Fani będą wspierać klub jako wyraz swojej kultury i tożsamości.

2. Obraz nie ma odpowiedniego stylu graficznego.

- Rozwiązanie: Poprawa stylu śladu wektorowego. Musi być wyrazisty, dobrze zdefiniowany i łatwy do rozpoznania.
- Wynik: Poprawienie śladu będzie mieć bezpośredni wpływ na estetykę projektu i zapewni więcej możliwości produkcji.

3. Bieżąca koncepcja nie przekazuje odpowiednio ducha i wartości klubu.

- Rozwiązanie: Stworzenie dobrze zdefiniowanej koncepcji, charakteryzującej się lepszym zarządzaniem elementami graficznymi.
- Wynik: Obraz będzie zawierał odpowiedni przekaz i stanie się łatwiejszy w zrozumieniu.

Rozsądna koncepcja i solidna realizacja techniczna pozwalają uniknąć wielu problemów — od braku wizualnego uroku po trudności w produkcji — podczas umieszczania logo na różnych mediach i w różnych zastosowaniach (rysunek 2).

Narzędzia dostępne w programie CorelDRAW umożliwiają mi zabezpieczenie się przed tego typu problemami dzięki optymalizacji plików od samego początku.



Rysunek 2: Przykłady różnych zastosowań i mediów drukowanych

Badanie elementów logo

Osoba pracująca dla klubu piłkarskiego spotyka się z ludźmi, którzy poświęcili swoje życie dla sukcesu drużyny. Dzielą oni wspólne wartości i pracują z zaangażowaniem nad wspólnym celem — zapewnieniem niezakłóconego funkcjonowania klubu i wprowadzeniem drużyny na najwyższy poziom profesjonalnej piłki nożnej.

Oto kilka wytycznych, o których należy pamiętać podczas projektowania logo sportowego:

- Porozmawiaj z zawodnikami i osobami w klubie. Wysłuchaj ich sugestii i pomysłów, poznaj ich potrzeby i oczekiwania.
- Poznaj charakter rywalizacji. Opracowanie logo innych drużyn narodowych zapewniło mi szerszą perspektywę rynku piłkarskiego i strategii, które każdy klub stosuje do wzmocnienia swojego graficznego przekazu. Nie wolno kopiować ani używać żadnych elementów należących do innych logo. W tej branży ludzie zawsze mają konkurencję na oku.
- Nie należy projektować z pamięci. Kiedy na przykład chcesz narysować zwierzę, przyjrzyj się prawdziwemu zwierzęciu. W tym przypadku wyprawa do ogrodu zoologicznego pomogła mi przyjrzeć się jaguarowi i uchwycić je pod odpowiednim kątem na potrzeby logo. Kolejnym przykładem jest piłka do gry. Jako punktu odniesienia użyłem prawdziwej piłki. Rozprułem kilka piłek i poznałem sposób, w jaki poszczególne elementy łączą się ze sobą.

Najpierw musiałem zidentyfikować odpowiednie elementy do umieszczenia w logo — elementy, które będą współgrać z drużyną i kibicami — a następnie udokumentować każdy planowany element wraz z jego uzasadnieniem.

Piłka nożna — piłka, a dokładniej rzecz biorąc model Telstar używany podczas Mistrzostw Świata rozgrywanych w Meksyku w 1970 roku, stała się światowym symbolem piłki nożnej. Zdecydowałem się na użycie częściowego obrazu piłki i zintegrowania go z głową jaguara, dzięki czemu piłka została odwzorowana w trzech wymiarach pod odpowiednim kątem (rysunek 3). Gdybym użył po prostu pełnej piłki, uzyskałbym prosty i powszechnie spotykany element wszystkich logo klubów piłkarskich.



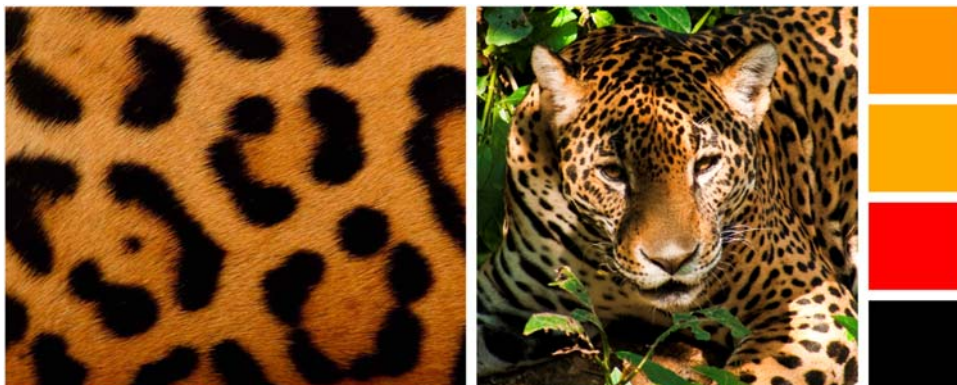
Rysunek 3: Tworzenie odwzorowania 3D piłki

Jaguar — symbol jaguara jest głęboko zakorzeniony w lokalnej kulturze i tradycji. To podziwiane ze względu na siłę i odwagę zwierzę jest w stanie Chiapas uznawane za jedno z najbardziej symbolicznych. Jaguar to podstawowy element projektu, gdyż jego kształt, kolor i ekspresja definiują logo (rysunek 4).

Kształty geometryczne nawiązujące do architektury Majów — kultura Majów jest ściśle związana z tą częścią kraju i ma wielki wpływ na cały stan Chiapas. Majów docenia się i podziwia za osiągnięcia architektoniczne (rysunek 5). Zdecydowałem się połączyć kształty geometryczne stosowane przez naszych przodków z cętkami na sierści

jaguara, aby przedstawić oba te elementy w dość abstrakcyjny sposób. Na ostatecznym logo odwzorowałem również piękno i barwę lasów deszczowych w postaci mistycznej zieleni.

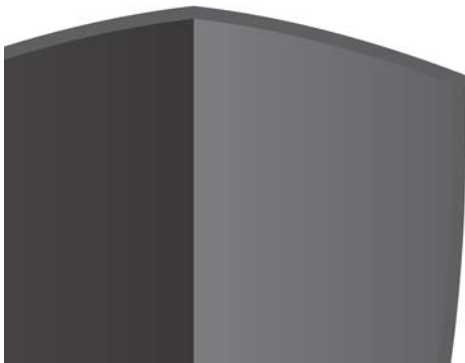
Godło — w naszej kulturze zawodników grających w piłkę nożną traktuje się jak nowych wojowników i źródło dumy dla kibiców. Obecnie aż jedenaście meksykańskich drużyn piłkarskich używa w swoim logo godła. Godło stanowi symbol przywiązania do obrony honoru, reprezentuje stan Chiapas i symbolizuje kulturę futbolową na świecie (rysunek 6).



Rysunek 4: Badanie kształtu, koloru i ekspresji jaguara (autor zdjęcia: Arturo Arias López)



Rysunek 5: Elementy architektury Majów pomagają osadzić logo w historii regionu (autor zdjęcia: Arturo Arias López).



Rysunek 6: Godło stanowi ważną część kultury futbolowej na świecie



Rysunek 7: Proces szkicowania głowy jaguara

Czas projektowania

Pierwszy etap to stworzenie szkicu. W tym przypadku będzie to jaguar. W tej fazie dobrym pomysłem jest skorzystanie z niebieskiego ołówka (rysunek 7), dzięki czemu po uzyskaniu dobrze zdefiniowanego obrazu mogę użyć czarnego tuszu do zidentyfikowania głównego śladu (rysunek 8). W miarę rozwoju projektu podejmuję spontaniczne decyzje dotyczące szkicu.

Moim planem jest częściowe zintegrowanie piłki z głową jaguara, dzięki czemu cętki na futrze zwierzęcia przyjmą kształt sześciokątów tradycyjnej piłki nożnej (rysunek 9). Decyzja o zastąpieniu naturalnych cętek jaguara symbolami piłki nożnej może wydawać się nienaturalna, ale po odnalezieniu właściwego kąta doskonale wpasowały się one w kompozycję. Usunąłem również wąsy zwierzęcia, gdyż ich obecność sprawiała, że głowa zajmowała zbyt wiele miejsca. W ten sposób logo stało się bardziej zwarte.



Rysunek 8: Kompletny szkic



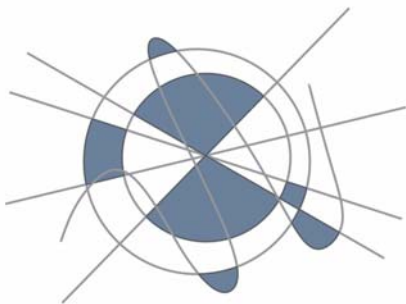
Rysunek 9: Piłka jest częściowo zintegrowana z głową jaguara

Digitalizacja obrazu

Pierwszy krok procesu projektowania został zakończony. Warto wspomnieć, że na tym etapie na obrazie nie ma ani jednej linii prostej, co niezwykle utrudnia digitalizację. Korzystając z kształtów geometrycznych, mogę znaleźć najlepszy możliwy ślad, co wiąże się z szukaniem środka każdej krzywej umieszczonej na szkicu. W zależności od umiejętności projektanta może to chwilę trwać. Ja używam dwóch narzędzi: **Elipsa** i **Inteligentne wypełnienie**.

Narzędzie **Inteligentne wypełnienie** umożliwia utworzenie obiektów z przecięcia dwóch linii (rysunek 10). Złożoność linii nie

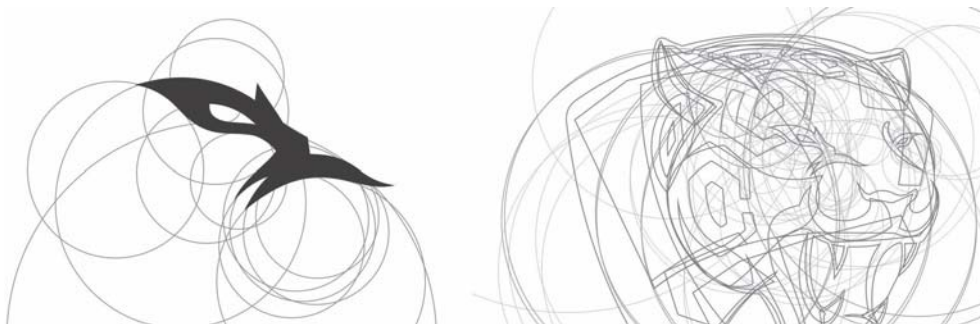
ma tutaj znaczenia. Narzędzie to świetnie nadaje się do tworzenia kształtów z wypełnionych obszarów. Jako pomocy wizualnej mogę użyć różnych kolorów konturów dla każdego digitalizowanego obiektu, dzięki czemu zachowuję lepszą kontrolę. Zaczynam od utworzenia krzyżujących się kół za pomocą narzędzia **Elipsa**. Zawsze gdy uzyskuję w pełni zdefiniowany segment, wypełniam go narzędziem **Inteligentne wypełnienie** i łączę wszystkie segmenty w jeden obiekt krzywej (rysunki 11 i 12). Nie jest to trudny proces, ale wymaga nieco cierpliwości.



Rysunek 10: Niebieskie obiekty powstają z przestrzeni między krzyżującymi się liniami.



Rysunek 11: Szczegóły geometryczne z każdego digitalizowanego szkicu. Narzędzie **Elipsa** służy do tworzenia przecinających się kół, a narzędzie **Inteligentne wypełnienie** — do wypełniania nakładających się obszarów i przekształcania ich w obiekty.



Rysunek 12: Głowa jaguara jest stopniowo definiowana.



Rysunek 13: Odręczny szkic i rysunek cyfrowy

Rysunek cyfrowy ma kilka drobnych różnic w porównaniu do szkicu odręcznego, ale ślady są lepiej zdefiniowane — jest wyraźny kontur oczu, zaokrąglone uszy, dłuższe zęby i język, grubsze kontury (rysunek 13).

Obierając za punkt odniesienia naturalne cętki jaguara, identyfikuję sześcioboczny wzór, który można w naturalny sposób zawrzeć w sześciokątach piłki (rysunek 14). Za pomocą narzędzia **Obrys (Ctrl + F9)** dodaję dwa wewnętrzne kontury do każdego sześciokąta. Najpierw tworzę jednokrokový obrys (w kolorze niebieskozielonym) i rozdzielam obiekty grupy obrysów (**Ctrl + K**). Następnie wybieram niebieskozielony obiekt i stosuję drugi jednokrokový obrys (w kolorze purpurowym). Rozdzielam obiekty należące do drugiej grupy obrysów. Usuwaam środkowy krok, wybierając pierwotny sześciokąt i obiekt niebieskozielony, a następnie klikając przycisk **Ty! bez przodu** na pasku właściwości. Usuwaam kolory i otrzymuję w ten sposób ostateczny rezultat.

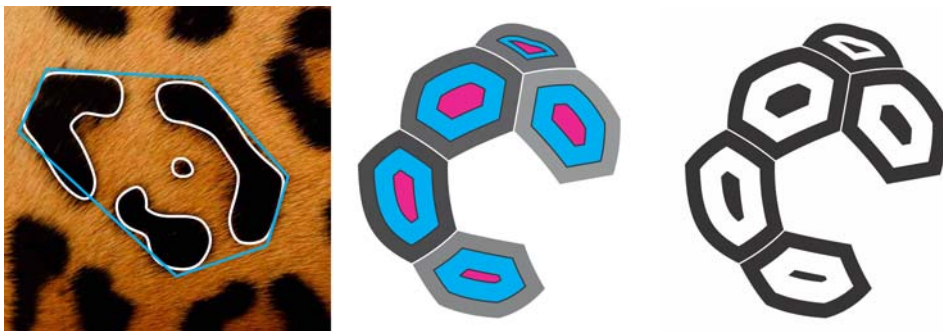
Kiedy rozpoczynam wpasowywanie sześciokątów w głowę, napotykaam

problem: sześciokąty nakładają się z oczami i pyskiem jaguara (rysunek 15). Nie muszę jednak użyć wszystkich sześciokątów do osiągnięcia efektu piłki do gry, ponieważ odwzorowywanie 3D pozwala uzyskać kojarzący się z piłką efekt kuli na głowie jaguara. Usuwaam kilka sześciokątów i pozostają mi trzy główne cętki jaguara.

Usuwaam kilka części sześciokątnych obiektów, aby nadać im bardziej autentyczny wygląd, podobny do naturalnych cętek jaguara, jak również po to, aby osiągnąć harmonię w z innymi elementami, takimi jak oczy i uszy jaguara.

Kolejną techniką pozwalającą na wizualne rozpoznanie kształtów jest zwiększenie odstępu między sześciokątami. Inne zmiany ustawień obejmują zaokrąglanie wszystkich narożników i śladów.

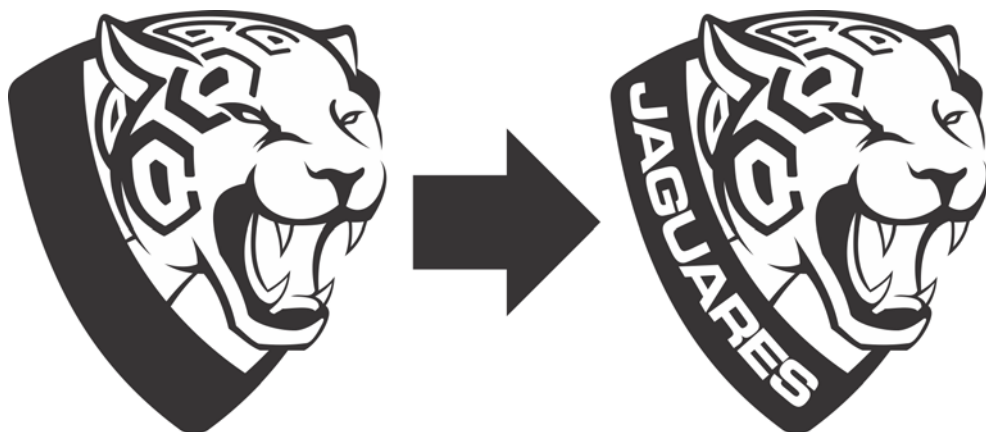
W kolejnym etapie do logo zostanie dodana nazwa drużyny (rysunek 16). Na końcu dodaję kolor i kilka cieni, aby obraz sprawiał wrażenie mniej płaskiego (rysunek 17).



Rysunek 14: Tworzenie sześciokątów opartych na cętkach jaguara



Rysunek 15: Modyfikowanie i umieszczanie sześciokątów



Rysunek 16: Dodawanie nazwy drużyny



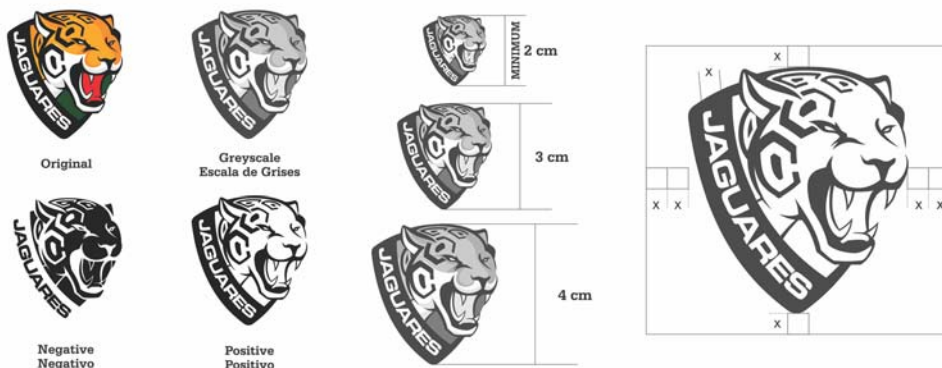
Rysunek 17: Dodawanie kolorów i cieni

Ostatnie czynności

Ostatnie czynności związane z projektowaniem logo obejmują utworzenie wariantów kolorów, opracowanie obrazu w skali szarości i w wersji monochromatycznej, określenie minimalnego i maksymalnego rozmiaru reprodukcji w celu uniknięcia zniekształceń oraz zdefiniowanie wokół logo bezpiecznego obszaru wymaganego do oddzielenia obrazu od innych elementów w materiałach wizualnych (rysunek 18).

Tematy przewodnika stylu logo

Przewodnik stylu to dokument definiujący wymagania związane z użytkowaniem logo, dzięki którym każda osoba może skorzystać z projektu i zrozumieć podstawowe zasady jego reprodukcji. Wytyczne zapewniają dokładne i spójne odtwarzanie logo i gwarantują, że będzie ono się charakteryzować silnym i pozytywnym przekazem.



Rysunek 18: Warianty koloru i skali

Mimo że celem tego dokumentu jest przekazanie instrukcji osobom odpowiedzialnym za reprodukcję i dystrybucję logo, istotne jest, aby były one zrozumiałe dla każdego — nawet dla osób, które nie mają doświadczenia w projektowaniu. Z tej przyczyny najważniejsza jest klarowność przekazu.

Niektóre podstawowe tematy przewodnika zawierają informacje ogólne i informacje o przeznaczeniu logo, tabelę rozmiarów i kolorów, typografię oraz wytyczne dotyczące używania logo w materiałach firmowych. Dzięki tym informacjom mogę zapewnić, że wszystkie reprodukcje logo będą przekazywać wartości reprezentowane przez markę.

Projektowanie przewodnika stylu

Ważnymi elementami w projektowaniu dokumentów są siatki i marginesy. Siatka to nieprzeznaczony do druku układ linii, który pozwala projektantowi poprawić czytelność logo, umożliwiając rozmieszczenie tekstu i obrazów przez podzielenie tekstu na kolumny.

Osobiście używam programu CorelDRAW jak pustego płótna. Nie lubię ograniczać sobie przestrzeni roboczej, więc zwykle wyłączam krawędzie strony (klikam **Układ ▸ Ustawienia strony** i usuwam zaznaczenie pola wyboru **Pokaż krawędzie strony**). Jednak w tym przypadku krawędzie strony zapewniają mi lepszą kontrolę nad kolumnami tekstu.

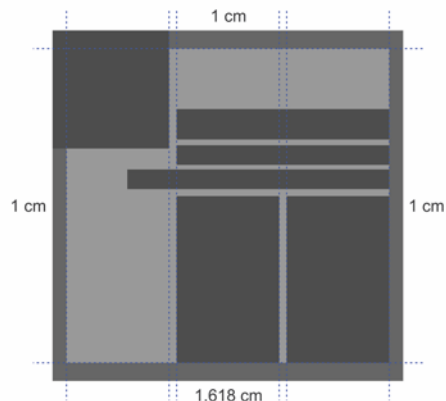
Kwadratowy układ strony wiąże się z kilkoma dodatkowymi wyzwaniem, gdyż nie jest to format konwencjonalny. Decyduję się podzielić stronę na trzy sekcje, aby utworzyć wizualnie zrównoważoną i dobrze zdefiniowaną kompozycję (rysunek 19). Marginesy górny, lewy i prawy mają rozmiar 1 cm, a dolny — 1,618 cm. Proporcje te noszą również nazwę „złotego współczynnika”. Wiele artystów używa złotego współczynnika w swoich pracach w celu stworzenia estetycznych i miłych dla oka kompozycji.

Układ trzech kolumn zapewnia po prostu podstawowe ramy projektu — nie ogranicza możliwości umieszczania obiektów w dowolnie wybrany sposób. Szybki sposób tworzenia kolumn o równych wymiarach

polega na utworzeniu ramki tekstu akapitowego (przez przeciągnięcie za pomocą narzędzia **Tekst**) i podzieleniu go na kolumny o równej szerokości. Aby obliczyć rozmiar ramki tekstowej, odejmuję marginesy od rozmiaru strony. Jeśli dokument ma przykładowo wymiary 25,4 x 25,4 cm, ramka tekstowa powinna mieć wymiary 23,4 x 22,7 cm. Wpisuję te wartości w polach **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości.

Po utworzeniu ramki tekstowej otwieram pasek narzędzi **Układ (Okno ▶ Paski narzędzi ▶ Układ)** i klikam przycisk **Kolumny**. W oknie dialogowym **Ustawienia kolumn** zwiększam liczbę kolumn do trzech, zachowując rowek o szerokości 0,5 cm. Odstęp między kolumnami jest dopasowywany automatycznie, dzięki czemu są one równomiernie rozkładane w całej ramce. Szerokość każdej kolumny można również obliczyć samodzielnie. Program CorelDRAW zapewnia elastyczność, która pozwala zrealizować to samo zadanie za pomocą różnych funkcji w zależności od charakteru pracy.

Następnie naciskam klawisze **Ctrl + K** (lub klikam opcje **Obiekt ▶ Rozłącz**), aby rozdzielić kolumny i pracować z nimi niezależnie, zachowując jednocześnie elastyczność układu. Gdy rozdzielim kolumny, stają się one trzema oddzielnymi obiektami tekstu akapitowego, które nie są już ze sobą połączone. Umożliwia to łatwe uzyskanie kilku ramek tekstu akapitowego, które są równomiernie rozmieszczone na stronie. W przewodniku stylu tekst zostanie przygotowany w dwóch różnych językach, nie chcę więc łączyć kolumn.



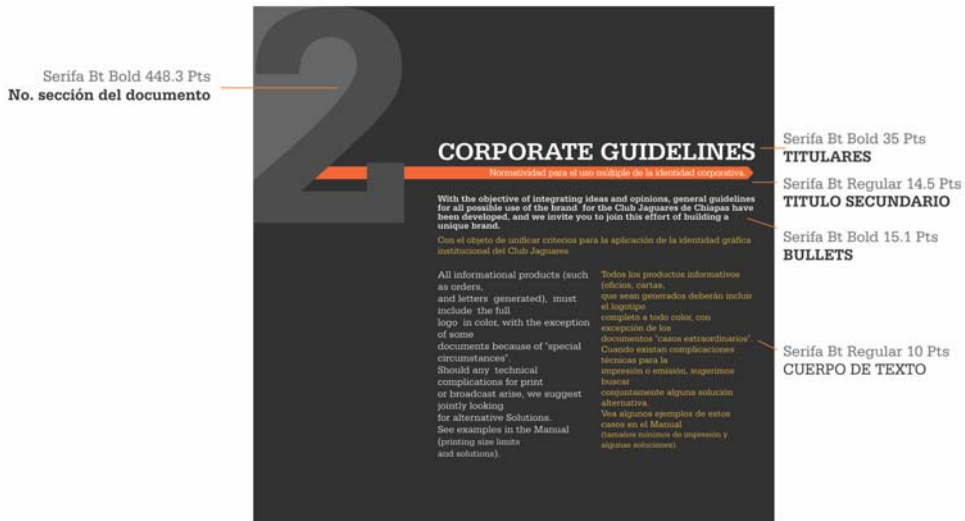
Rysunek 19: Strona zostaje podzielona na trzy kolumny, które mogą posłużyć za prowadnice bez ograniczania możliwości układania zawartości

Gdy projektuję wielostronicowy dokument zawierający tekst, próbuję zoptymalizować swój schemat pracy. Na przykład tworzenie stylów tekstu umożliwia szybkie zapewnienie spójnego formatowania na wielu stronach bez nakładania ograniczeń na treść lub kompozycję (rysunek 20). Styl może zawierać więcej niż jedną właściwość tekstu, taką jak kolor i rozmiar czcionki. Aby na przykład wszystkie tytuły zostały przygotowane z użyciem czcionki o dużym rozmiarze, nie muszę formatować ich wszystkich po kolei. Zamiast tego formatuję jeden tytuł, otwieram okno dokowania **Style obiektu (Okno ▶ Okna dokowane ▶ Style obiektu lub Ctrl + F5)**, a potem przeciągam i upuszczam sformatowany tytuł w folderze **Zestawy stylów** w celu automatycznego utworzenia stylu tekstu na podstawie tego formatowania. Później mogę zastosować styl do dowolnego tekstu, wybierając tekst i dwukrotnie klikając styl ustawiony w oknie dokowanym.

Podczas projektowania i tworzenia układu tekstu i grafiki bardzo przydatny może się okazać tekst zastępczy (należy kliknąć prawym

przyciskiem myszy pustą kolumnę i kliknąć opcję **Wstaw tekst zastępczy**). Tradycyjny tekst zastępczy „Lorem ipsum” ma strukturę, która jest nie tylko podobna do angielskiej, ale również do wielu innych języków, dzięki czemu stanowi dobry punkt odniesienia dla wizualnego przepływu bloku tekstu. Jest on również bardzo

przydatny, kiedy klient musi zapoznać się tylko z układem grafiki w projekcie. Tekst zastępczy pomaga klientowi skupić się na grafice, oszczędzając czas i wysiłek związany z przekazywaniem zbędnych uwag o tekście, który znajduje się nadal w fazie prac.



Rysunek 20: Używanie stylów do formatowania tekstu



Rysunek 21: Pusta przestrzeń pozwala utworzyć lepszą kompozycję

Nie należy się obawiać białej przestrzeni. Ta tak zwana przestrzeń negatywna nie jest wcale taka zła. Pomaga ona tworzyć zrównoważone i harmonijne kompozycje (rysunek 21). Warto zapamiętać regułę jednej trzeciej: 1/3 tekstu, 1/3 obrazu, 1/3 białej przestrzeni.

Użycie mniejszej ilości zawartości na każdej stronie zapewnia lepszy efekt wizualny. Ten projekt to dwujęzyczny przewodnik stylu, więc wszystkie informacje są powtarzane w dwóch językach. Jednak gdybym miał użyć jednego tylko języka, mógłbym zachować ten sam układ, wstawiając na stronę dwukrotnie mniej tekstu. Aby zrekompensować nierówną długość kolumny, używam nieco mniejszej czcionki dla jednego z języków (rysunek 22).

Należy pamiętać, że obraz na ekranie może się różnić od wydrukowanego, a nieprzyjemnych niespodzianek można uniknąć dzięki tzw. softproofingowi (dokonaniu oceny kolorystycznej przygotowywanej pracy na monitorze komputera przed wykonaniem ostatecznego

wydruku) (kliknij przycisk **Obraz próbny kolorów** na pasku stanu). Obraz próbny kolorów warto włączać co pewien czas, aby zobaczyć podgląd drukowanego dokumentu (rysunki 23 i 24). Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Ekranowe obrazowanie próbne” na stronie 120.



Rysunek 22: Kilka stron przewodnika stylu dla logo



Rysunek 23: Dokument wyświetlany na ekranie (obraz próbny kolorów wyłączony)



Rysunek 24: Podgląd dokumentu w druku (obraz próbny kolorów włączony)

Gdy projekt jest już przygotowany do wysłania do klienta lub do drukarki, zalecam jego zapisanie w formacie PDF w celu uniknięcia przypadkowych zmian w treści przed wydrukowaniem. Zwykle klient prosi o wprowadzenie do projektu dodatkowych zmian. Jeśli nie prosi o oryginalny plik.cdr, nie trzeba mu go przekazywać.

Podsumowując, jeśli masz pomysł, nieważne jak złożony, program CorelDRAW zapewnia narzędzia, które umożliwiają jego realizację z najbardziej profesjonalnymi rezultatami i wysokiej jakości obrazem zarówno na nośniku drukowanym jak i cyfrowym.