Vizuální branding

Joseph Diaz

O autorovi

O autorovi

Joe Diaz vyrůstal v rodinném obchodě se značkami v Pontiacu ve státě Illinois. Své první logo vytvořil, když studoval na střední škole, a profesionálně navrhuje značky již více než 10 let. Jeho rodinná společnost, Diaz Sign Art, si zakládá na vývoji jedinečných grafických konceptů, které pomáhají vytvářet identitu značky, napomáhají jejímu rozpoznání a podporují úspěšné podnikání. Aplikace CorelDRAW byla součástí rodinné společnosti od roku 1992, kdy společnost poprvé začala používat počítače pro grafický design. Joe byl jmenován mistrem aplikace CorelDRAW a vyhrál hlavní cenu v mezinárodní designové soutěži CorelDRAW 2011. Navštivte jeho webovou stránku na adrese **diazsignart.com**.

Vizuální branding

Většina klientů si u mě objedná návrh loga, ale občas dostanu příležitost pomoci při vývoji značky. Proč je to rozdíl? Logo je vizuální značka, něco, co používáte v marketingu k identifikaci společnosti nebo organizace. Obchodní značka je mnohem více. Obchodní značka představuje výsledek veškerých reklamních aktivit a marketingových strategií společnosti a také emoční reakci a názory, které vzbuzuje v zákaznících a klientech.

Jako grafický návrhář mohu klientům pomáhat vytvářet pouze část jejich značky. Nemohu plně vytvářet obchodní značky, jelikož velká část, která tvoří obchodní značku, je mimo moji kontrolu – věci jako kvalita poskytovaných služeb, reputace, pohostinnost a podobně. Soustředím se pouze na věci, které mohu ovlivnit, a co mohu udělat je vytvořit vizuální reprezentaci a prostředí pro společnost nebo organizaci (Obrázek 1).

Při vytváření obchodní značky často začínám logem, jelikož logo se stane základem celé vizuální reprezentace značky. Takže když si sednu s klienty a trochu lépe je samotné a jejich podnikání poznám, začnu pracovat na některých konceptech.

Obrázek 1: Logo Arcadia v různých marketingových materiálech

Pro toto výukové video jsem si myslel, že by bylo zábavné se podívat na identitu společnosti Arcadia Games and Grill, kterou jsem vytvořil. Arcadia je zábavné místo, kde si odpočinete – restaurace, sportovní bar a arkádová hra, vše v jednom. Přišel jsem s mnoha nápady, ale ukázalo se, že jeden koncept překonává všechny ostatní. Jednalo se o obrázek arkádského

válečníka držícího joystick. Cítil jsem, že hra s názvem a vizuální reprezentace videoher vytvořená pomocí joysticku, bude pro tuto společnost velmi dobře fungovat.

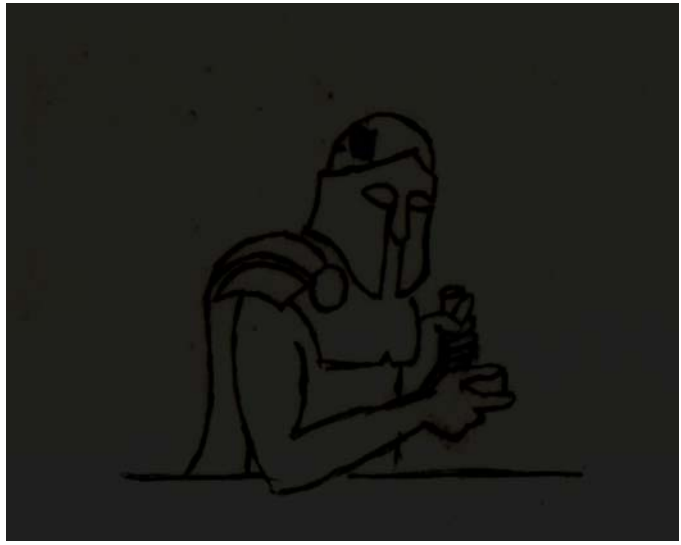
Začal jsem jednoduchou kresbou tužkou (Obrázek 2). Byla hrubá a neměla správné proporce, ale pro začátek naprosto stačila.

Obrázek 2: Nákres tužkou

V dalším kroku jsem otevřel aplikaci CorelDRAW a spustil jsem nový soubor s tmavým pozadím. Věděl jsem, že tmavé pozadí bude vhodné pro řadu marketingových materiálů jako cedule, obálky jídelních lístků a reklamy na vozidlech. Chtěl jsem, aby stíny této postavy válečníka splynuly s pozadím a světlé a střední tóny vynikly a byly jasné a barevné. Také jsem věděl, že mohu případně vytvořit odlišnou verzi loga, která by fungovala na světlých pozadích.

Pro tmavé pozadí jsem vytvořil velký tmavě šedý obdélník pomocí nástroje **Obdélník** (F6) a použil jsem odstín šedé kliknutím na vzorník barev na paletě barev.

V dalším kroku jsem přenesl kresbu tužkou do aplikace CorelDRAW kliknutím na položku **Soubor ▸ Získat obrázek** a použitím ovládacích prvků skeneru k naskenování kresby. Po načtení obrázku jsem ho umístil na tmavě šedý obdélník. Se stále vybraným naskenovaným obrázkem jsem klikl na panelu nástrojů na nástroj **Průhlednost** . Na panelu vlastností se zobrazily příkazy související s nástrojem **Průhlednost**. V seznamu **Režim sloučení** jsem vybral možnost **Odečíst**, abych odstranil bílé pozadí kresby a zbyly mi moje černé tahy tužkou na tmavě šedém pozadí (Obrázek 3). Pak jsem uzamkl pozadí obdélníku a kresby výběrem obou objektů, kliknutím na ně pravým tlačítkem a výběrem možnosti **Uzamknout objekt**. Tímto způsobem nevyberu omylem objekty na pozadí, když budu pracovat nad nimi.

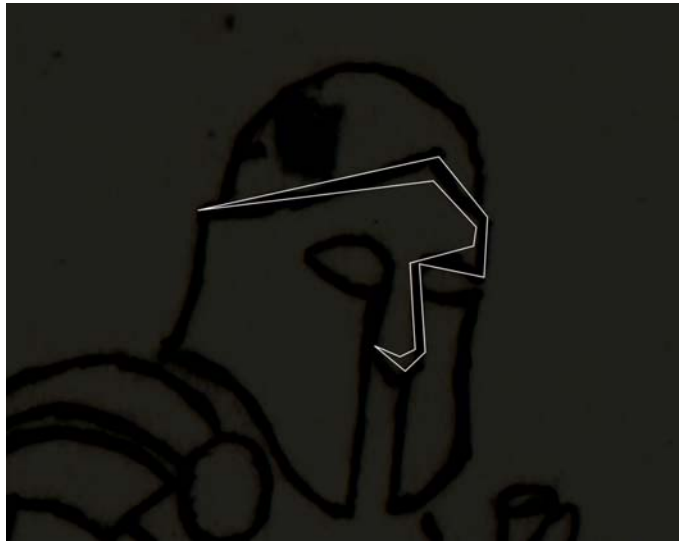


Obrázek 3: Bílé pozadí kresby je odstraněno, navrchu tmavého pozadí zůstávají jen čáry tužkou.

Pomocí nástroje **Výběr** jsem zrušil výběr všech položek kliknutím na otevřenou bílou oblast stránky. Pak jsem klikl pravým tlačítkem myši na bílou barvu na paletě barev. Pokud je vybrán objekt, tak kliknutí pravým tlačítkem použije barvu na obrys objektu, zatímco kliknutí levým tlačítkem použije barvu na výplň objektu. V tomto případě nebyly zvoleny žádné objekty, takže se zobrazilo dialogové okno **Změnit výchozí nastavení dokumentu**. Nastavení v tomto dialogovém okně určuje výchozí styl nových objektů. Zkontroloval jsem, zda je zaškrtnuto políčko **Grafika**, a klikl jsem na tlačítko **OK**, čímž jsem nastavil výchozí barvu obrysu na bílou. Pomocí stejného postupu ji mohu snadno změnit zpět na černou.

V dalším kroku přichází na řadu zábavná část – kreslení vektorových tvarů. Vektorové logo je flexibilnější a lze ho snadno použít pro všechny prvky obchodní značky. V závislosti na úrovni zkušeností s aplikací CorelDRAW a technikami, které jste si v průběhu času osvojili, existuje mnoho způsobů, jak tento krok provést. Rád používám nástroj **Ruční režim** pro „hrubé načrtnutí“ tvarů, poté se k nákresu vrátím a přidám podrobnosti.

Nástroj **Ruční režim** můžete použít různými způsoby. Můžete jednoduše táhnout myší a přímo vytvořit křivky. Často však raději začínám kreslením rovných čar. Tuto metodu vytváření tvarů upřednostňuji, protože mi umožňuje velmi rychle vytvářet čáry a pak každý tvar přesně doladit. V tomto případě nakreslím rovné čáry sledující obrysy na nákresu. Klikl jsem, uvolnil tlačítko myši a nakreslil rovnou čáru a pak klikl znovu na konec čáry. Potom jsem začal další čáru na konci první čáry. Po nakreslení spojujících segmentů čar okolo celého tvaru jsem nakonec uzavřel tvar kliknutím na počáteční bod první vytvořené čáry (Obrázek 4). Aby bylo do tvaru možné přidat výplň, je nutné tvar uzavřít.



*Obrázek 4: Vytváření vektorových tvarů pomocí nástroje **Ruční režim***

V dalším kroku jsem přidal k rovným čarám několik křivek. Vybral jsem tvar, klikl jsem na nástroj **Tvar** , pak na tlačítko **Vybrat všechny uzly** na panelu vlastností a poté jsem klikl na tlačítko **Převést na křivku**. Teď bych mohl buď kliknout kamkoliv na čáru a vytáhnout danou čáru do požadované křivky, nebo vybrat uzel a použít úchyty uzlu k vytvoření požadované zakřivené čáry (Obrázek 5).

Obrázek 5: Rovné čáry jsou převáděny na křivky.

K vytvoření všech tvarů pro toto logo jsem použil stejné techniky. Všimnete si, že tvary se mírně odlišují od původní kresby (Obrázek 6). Jak jsem uvedl dříve, proporce kresby nebyly úplně správné, je to tady v pořádku. Je to jenom věcí experimentování a postupného provádění malých změn, dokud nezískáte požadovaný vzhled.

Obrázek 6: Přidávání dalších tvarů do loga

Pomocí nástroje **Výběr** jsem vybral všechny tvary a seskupil je kliknutím na tlačítko **Seskupit objekty** na panelu vlastností (**Ctrl + G**). Poté jsem vybral světle šedou barvu z palety barev pro vyplnění tvarů a odebral jsem bílý obrys kliknutím pravým tlačítkem myši na prázdný vzorník barvy s „X“ nad paletou barev (Obrázek 7).

Obrázek 7: Tvary jsou vyplněny světle šedou barvou a bílý obrys je odstraněn.

V dalším kroku jsem vytvořil zbývající tvary loga, tentokrát pomocí střední šedé místo světle šedé barvy. Po dokončení jsem nákres odstranil. To jsem udělal kliknutím pravým tlačítkem na pozadí a výběrem možnosti **Odemknout objekt**. Po odemknutí objektů na pozadí jsem vybral kresbu a stiskl jsem tlačítko **Odstranit**. A teď mám verzi loga ve stupních šedi (Obrázek 8).

Obrázek 8: Verze loga ve stupních šedi

Po přípravě ilustrace loga nastal čas pro vytvoření logotypu nebo textu. Chtěl jsem něco s řeckým vzhledem odpovídajícím tématu, takže jsem zvolil tradiční řecká vycizelovaná kamenná

písmena. K dispozici jsem měl řadu písem, které vypadaly dle mých požadavků, ale já jsem se rozhodl vytvořit vlastní písmo. Mnoho velkých společností nepoužívá standardní písma pro primární kopii a preferuje vytvoření něčeho jedinečného, jelikož odlišné písmo přispívá k rozpoznání značky.

Nejprve jsem napsal název společnosti v základním písmu, například Arial. Pomocí nástroje **Text** jsem klikl na pozadí a napsal „ARCADIA“. S vybraným textem jsem klikl na nástroj **Tvar**. K dispozici mám dva úchyty (jeden na každé straně textu) a mohu upravit kerning slova přetažením pravého úchytu směrem ven. Mám rád hodně místa okolo písmen, když vytvářím vlastní text, aby jedno písmeno nenarušovalo další, když na něm pracuji. Prostor mezi písmeny můžu minimalizovat později.

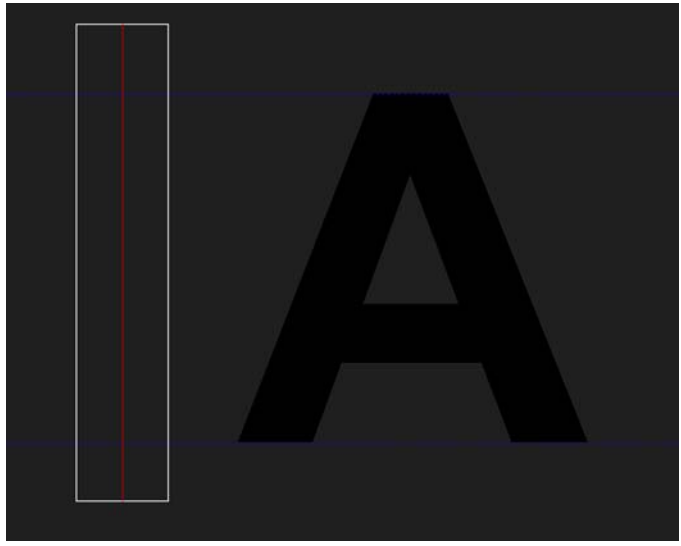
Na text jsem použil černou výplň a uzamkl ho, takže mohu pracovat nad písmeny a použít je jako referenci, aniž bych je omylem vybral nebo přesunul. Chtěl jsem, aby měly textové prvky podobný odstín barvy jako pozadí a měly dostatečný kontrast, abych se jimi mohl řídit, ale ne dostatečný kontrast pro překonání nových tvarů, které budu vytvářet navrchu (Obrázek 9).

Obrázek 9: Přidání textu

V dalším kroku jsem vytvořil šablonu písma. Něco co by bylo možné použít k definování šířky čar, které vytváří písmena a také k označení místa, kde bude použit efekt zkosení. Efekty zkosení vytváří iluzi trojrozměrného textu, který pluje nad povrchem. I když je snadné použít automaticky efekty zkosení rastru, většina dostupných programů nezvládá příliš dobře efekty zkosení vektorů. Pomocí aplikace CorelDRAW mohu ručně vytvářet vlastní efekty zkosení vektorů.

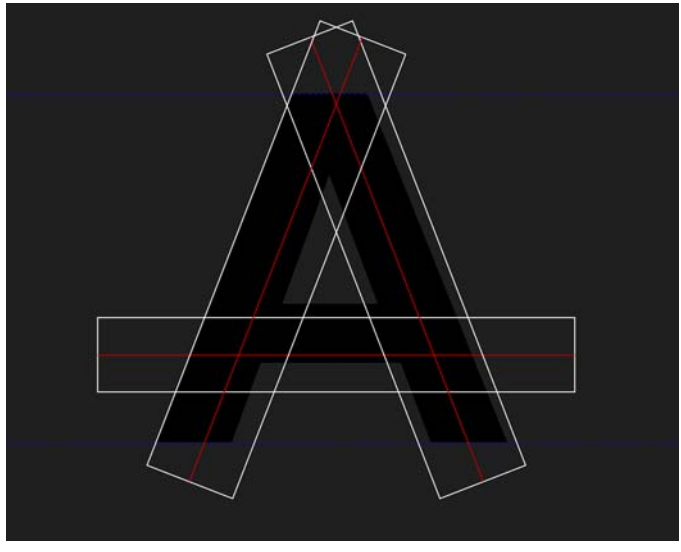
Pomocí nástroje **Obdélník** jsem vytvořil obdélník s požadovanou šířkou čar písmen. Pak jsem nakreslil jednu svislou čáru pomocí nástroje **Ruční režim**, která rozdělila obdélník na poloviny. Pomocí nástroje **Výběr** jsem vybral čáru a změnil její barvu kliknutím pravým tlačítkem na vzorník barev na paletě barev (Obrázek 10). Čára představovala pouze pomůcku a nakonec byla odstraněna. Seskupil jsem obdélník a čáru dohromady (**Ctrl + G**).

Když už mluvíme o vodicích linkách, aplikace CorelDRAW má vestavěnou funkci pokynů, která je pro podobnou práci skvělá. Všimněte si pravítek nahoře a nalevo od pracovního prostoru. Chcete-li vytvořit vodorovnou vodicí linku, jednoduše klikněte na horní pravítko a přetáhněte vodicí linku do pracovního prostoru. Vodicí linky mi v dalších několika krocích pomohly věci rozvrhnout.



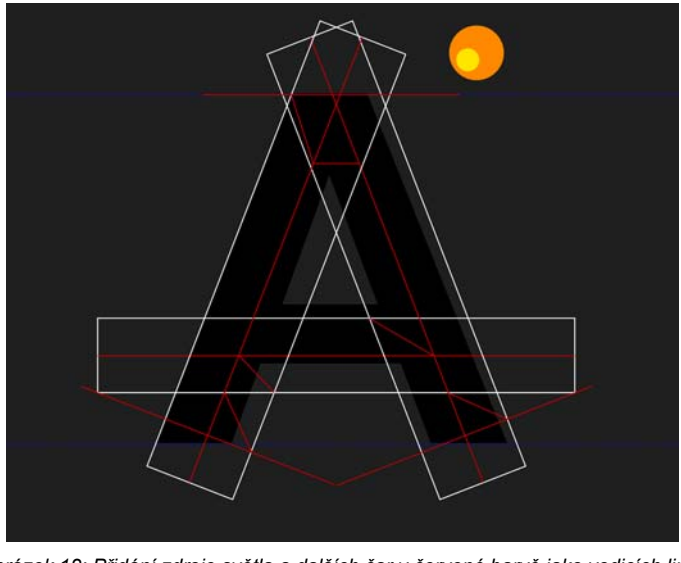
Obrázek 10: Vytváření obdélníku pro definování šířky čar každého písmena

V dalším kroku jsem dvakrát zduplikoval (**Ctrl + D**) obdélník a vytvořil tři obdélníky. K vytvoření písmene „A“ bych použil tři obdélníky. Pomocí nástroje **Výběr** jsem dvakrát klikl na jeden z obdélníků a zobrazil jsem rotační úchyty. Teď jsem mohl uchopit rotační úchyty a obdélník otočit. Pohnul jsem a otočil tvary dle potřeby a vytvořil jsem něco, co se stane písmenem „A“ (Obrázek 11).

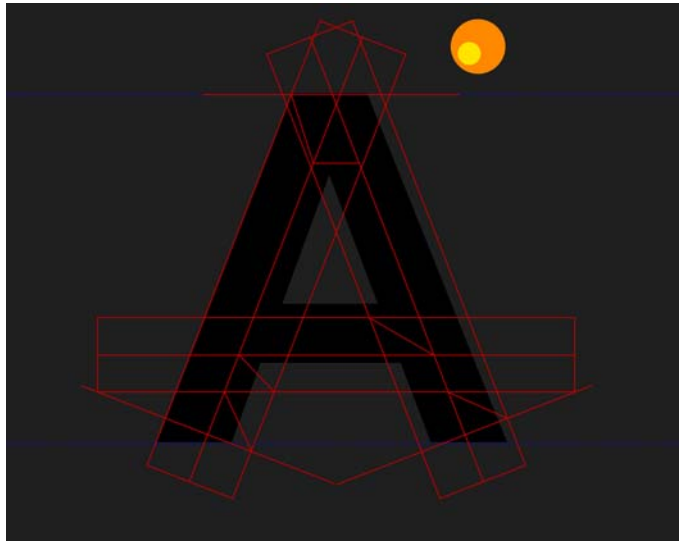


Obrázek 11: Posun a otáčení obdélníků k vytvoření písmene „A“

V tomto bodě jsem začal přemýšlet, jak by mohl vypadat efekt zkosení. Někdy pro představu, jak bude světlo reagovat s písmenem, pokud by text byl skutečně trojrozměrný, pomáhá, když si vytvoříte vizuální reprezentaci zdroje světla. Také jsem přidal několik dodatečných čar v červené barvě, které budou složit jako vodítka pro vytvoření zbylé části písmene (Obrázek 12). Poté jsem změnil barvu zbylé části obrysů na červenou (Obrázek 13).

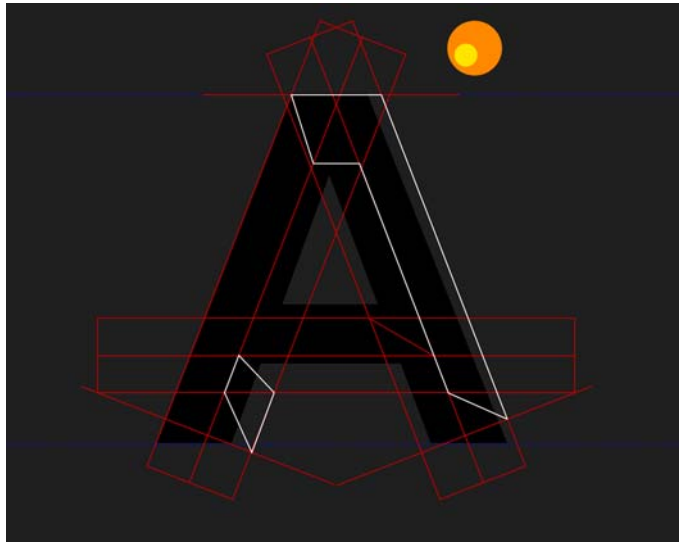


Obrázek 12: Přidání zdroje světla a dalších čar v červené barvě jako vodicích linek



Obrázek 13: Změna barvy zbývajících obrysů na červenou

Pomocí nástroje **Ruční režim** jsem vytvořil tvary, které budou nakonec tvořit písmeno. Vše v červené barvě bude po dokončení odstraněno. Také jsem ověřil, zda je povolen příkaz **Přichytit k objektům** (**Zobrazit ▸ Přichytit k ▸ Objekty**), takže vytvořené rovné čáry se mohou přichytávat k bodům nebo průsečíkům červených čar (Obrázek 14).



*Obrázek 14: Používání červených čar jako vodítek pro vytvoření tvarů pomocí nástroje **Ruční režim***

Po vytvoření všech tvarů jsem všem přiřadil barvu výplně a dával jsem pozor na zdroj světla. Pak jsem odstranil červené obrysy (Obrázek 15).

Obrázek 15: Vyplnění tvarů barvami na základě směru zdroje světla

Tento proces jsem opakoval u všech písmen (Obrázek 16). Při tvorbě vlastního písma často používám jedno písmeno k vytvoření podobných písmen. V tomto případě jsem mohl použít písmeno „C“ k vytvoření písmene „D“ a ušetřil jsem čas. Když byla jednotlivá písmena připravena, posunul jsem je všechna blíže k sobě.

Obrázek 16: Vytváření zbývajících písmen

Zkombinoval jsem všechny středně šedé části nápisu „ARCADIA“ a pak jsem je všechny zkombinoval dohromady se světle šedými. Tento krok zajišťuje, že barvy loga lze snadno měnit,

jelikož logo je přizpůsobováno pro různé použití. Po kombinaci prvků návrhu je použití barev nebo efektů méně časově náročné, protože musíte změny použít pouze na dva nebo tři tvary, místo dvanácti či patnácti nebo více. Pro kombinaci tvarů jsem je vybral a stiskl zkratku **Ctrl + L** (nebo bych mohl na panelu vlastností kliknout na tlačítko **Kombinovat**). Poté jsem vybral světle šedé i středně šedé tvary a seskupil je dohromady stisknutím zkratky **Ctrl + G**.

Pro sekundární kopii („Games & Grill“) jsem se rozhodl použít existující písmo místo vlastního písma. Volba písma byla velmi důležitá, protože písmo použité pro sekundární kopii bude také použito ve zbylé části marketingu značky. Chtěl jsem vybrat písmo, které bude dostupné v různých tloušťkách, což je užitečné pro vytvoření konzistentního vzhledu.

V dalším kroku jsem vybral primární text i sekundární text, na panelu vlastností jsem klikl na tlačítko **Zarovnat a rozmístit** a otevřel jsem ukotvitelný panel **Zarovnat a rozmístit**. V ukotvitelném panelu jsem klikl na tlačítko **Zarovnat střed vodorovně** pro vystředění primárního a sekundárního textu (Obrázek 17). Teď vše, co bylo nutné udělat, bylo seskupit text a obrázky dohromady (Obrázek 18).

Obrázek 17: Zarovnání primárního a sekundárního textu

Obrázek 18: Text a obrázky dohromady

Nastal čas přidat trochu barvy. Zvolil jsem modro-zlaté téma, ale chtěl jsem použít odlišné odstíny těchto barev. Také jsem měl pocit, že dát pažím válečníka barvu kůže by mohlo fungovat docela dobře. Po přiřazení barvy jednomu z tvarů jsem použil nástroj **Barevné kapátko** ke zkopírování barvy a použití na další tvary. Pokud odeberete vzorek barvy pomocí nástroje **Barevné kapátko**, nástroj se automaticky přepne do režimu **Použít barvu**, takže budete moci použít vzorek barvy na další objekt. A logo je hotové (Obrázek 19).

Obrázek 19: Dokončené logo

Dobré logo je flexibilní logo, takže pomocí aplikace CorelDRAW jsem vytvořil odlišné varianty loga, které budou použity v rámci značky (Obrázek 20 a 21).

Obrázek 20: Různé varianty loga

Obrázek 21: Varianty loga s tmavým a světlým pozadím

Billboard

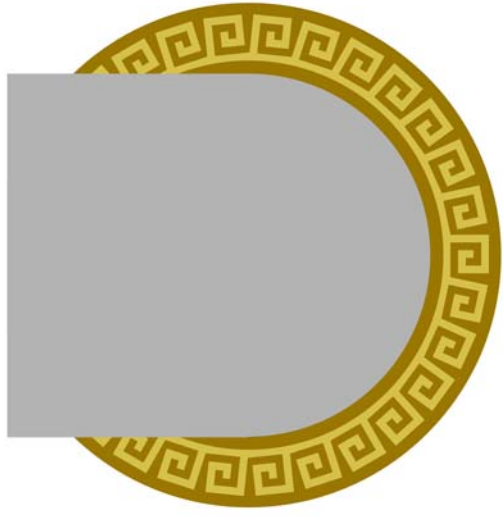
Abych předvedl další použití loga, podívám se na reklamní billboard, který byl pro značku vytvořen (Obrázek 22).

Obrázek 22: Logo použité na billboardu

Když vytvářím podobnou venkovní reklamu, přemýšlím o účelu reklamy. Existovat mohou různé účely. Například účelem této reklamy je propagovat jídla podávaná v restauraci Arcadia. Logo se však také používá pro rozpoznávání značky. I když logo nepředstavuje hlavní zaměření největšího prvku návrhu, barvy a témata většího obrázku pracují společně s menším logem, aby podporovaly značku. Začal jsem importem fotografie porce jídla (**Soubor ▸ Importovat**) (Obrázek 23).

Obrázek 23: Fotografie určená k použití na reklamním billboardu

V dalším kroku jsem použil opakující se prvek návrhu k rozdělení reklamního prostoru na dva. Tento prvek pomůže při rozpoznávání značky. Na jedné straně grafiky se bude nacházet fotografie a na druhé informace. Vytvořil jsem kruh a obdélník se stejnou výškou a spojil jsem oba dva dohromady výběrem obou tvarů a stisknutím tlačítka **Sloučit** na panelu vlastností. Pak jsem umístil nový tvar nad designový prvek kruhu a vyplnil jsem ho šedou barvou (Obrázek 24).



Obrázek 24: Šedý tvar je umístěn na jedné straně kruhového designového prvku.

V dalším kroku jsem klikl pravým tlačítkem na fotografii a vybral jsem možnost **Oříznutí PowerClip dovnitř**. Když se ukazatel myši změnil na velkou černou šipku, klikl jsem na šedý tvar, abych fotografii umístil dovnitř tvaru (obrázek 25).

Chtěl jsem upravit obsah objektu PowerClip, takže jsem podržel klávesu **Ctrl** a dvakrát jsem klikl na objekt pomocí nástroje **Výběr**. Uvnitř objektu PowerClip jsem vytvořil malou grafiku stuhy a použil jsem nástroj **Text** k vytvoření nápisu „NEW“ nad stuhou. Pomocí nástroje **Výběr** jsem přesunul text do požadovaného místa. Poté jsem přidal do grafiky stuhy přechodovou výplň z červené na tmavě červenou. Klikl jsem na nástroj **Průhlednost** , potom na pravou stranu tvaru stuhy a potáhl jsem doleva, přičemž jsem uvolnil tlačítko myši uprostřed tvaru. Výsledkem byl černo-bílý přechod. Vybral jsem uzel bílé barvy a změnil ho na střední červenou (Obrázek 26).

Obrázek 25: Příkaz PowerClip je použit k umístění fotografie dovnitř šedého tvaru.

Obrázek 26: Přidání stuhy s textem a přechodovou výplní

Když bylo všechno, jak jsem chtěl, klikl jsem na tlačítko **Zastavit úpravy obsahu** a umístil jsem fotografii zpět dovnitř rámečku PowerClip (Obrázek 27).

Obrázek 27: Upravená fotografie je umístěna zpět dovnitř rámečku PowerClip.

Pomocí nástroje **Obdélník** jsem vytvořil velký obdélník a na panelu vlastností jsem zadal skutečné rozměry billboardu. Do obdélníku jsem vložil jemně modrou přechodovou výplň. Pak jsem klikl pravým tlačítkem na objekt PowerClip a klikl jsem na možnost **Oříznutí PowerClip dovnitř**. K výběru velkého modrého obdélníku billboardu, který jsem právě vytvořil, jsem použil ukazatel šipky. Dostal jsem tak objekt PowerClip uvnitř objektu PowerClip. Upravil jsem obsah nového objektu PowerClip a změnil jsem velikost fotografie a umístil ji na levou stranu tvaru billboardu (Obrázek 28).

Obrázek 28: Umístění prvku fotografie dovnitř obdélníku billboardu

V dalším kroku jsem přidal text pomocí stejného písma, které jsem použil pro sekundární text v logu, a vybral jsem silnější písmo pro text „Chicken Kabob“. Zduplikoval jsem text (**Ctrl + D**), trochu jsem duplikát uspořádal a posunul na levou stranu originálu pomocí kláves se šipkami na klávesnici. Vyplnil jsem text nahoře bílou barvou a text dole černou barvou kvůli vytvoření jemného efektu ustupujícího stínu (Obrázek 29). Změnil jsem barvu slov „Kickin“ a „Meal“ na světle zlatou, kterou jsem použil dříve odebráním vzorku barvy z kruhu grafického prvku pomocí nástroje **Barevné kapátko**. Když pracujete s barvami značky, je dobré mít vlastní paletu

barev, která obsahuje pouze barvy použité v projektu, protože tyto barvy budete používat často. Paleta dokumentu v aplikaci CorelDRAW (v dolní části pracovního prostoru) se automaticky aktualizuje barvami, které používáte v dokumentu, takže vždy budete mít snadný přístup k barvám své značky.

Obrázek 29: Přidání textu

V dalším kroku jsem použil designové prvky podobné těm v kruhu k vytvoření grafických akcentů pro text. Pomocí nástroje **Ruční režim** jsem nakreslil řadu čar a použil světle modrou barvu obrysu z loga (Obrázek 30). Dal jsem čarám mnohem tlustší obrys, zadal jsem hodnotu pro šířku do pole **Šířka obrysu** na panelu vlastností. Když jsem dosáhl správného vzhledu prvků, klikl jsem na položku **Objekt ▸ Převést obrys na objekt**. Pokud pracujete s různými reklamními agenturami nebo dodavateli, nikdy nevíte, jaký program budou používat k výrobě vytvořeného návrhu. Některé programy nemusí zobrazit efekty obrysů požadovaným způsobem. Základní vektorové tvary jsou na druhou stranu celkem univerzální. A všechno, co zbývalo, bylo přidat logo (Obrázek 31).

Obrázek 30: Přidání grafických prvků do textu

Obrázek 31: Přidání loga

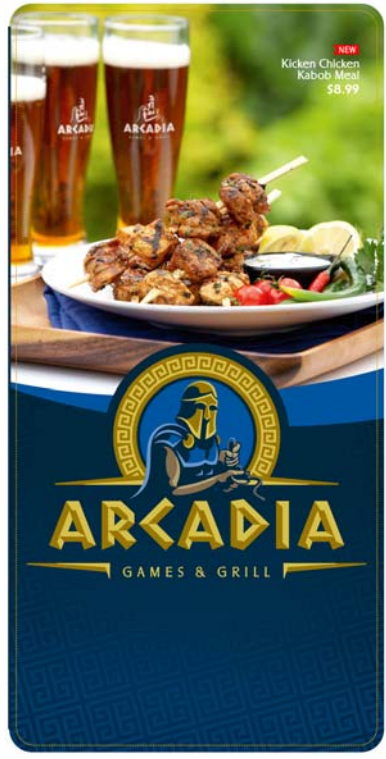
Použijete-li podobný proces k vytvoření billboardu, může se další krok lišit v závislosti na aplikaci a vybavení, které používáte ke skutečné výrobě billboardu. Většina velkoformátových digitálních tiskáren je dodávána se softwarem RIP, který importuje širokou řadu formátů souborů, včetně JPG, TIFF, vektorového EPS a PDF. Preferuji použití formátu PDF, zvláště pokud návrh obsahuje jak vektorové, tak i rastrové prvky.

Chci-li vytvořit soubor PDF, nejprve vyberu všechny prvky v návrhu billboardu, seskupím je (**Ctrl + G**) a pak vystředím návrh na stránku stisknutím klávesy **P**. Pokud bych chtěl změnit velikost stránky, mohl bych zrušit výběr všeho a zadat rozměry billboardu na panelu vlastností. V dalším kroku jsem klikl na položku **Soubor ▸ Publikovat do souboru PDF**, zadal jsem název souboru a vybral jsem možnost ze seznamu **Předvolby PDF**. **Předtisková příprava** a **Úpravy** jsou dobré možnosti ke generování vysoce kvalitního souboru PDF. Pro omezení velikosti souboru jsem klikl na položku **Nastavení** a na kartě **Objekty** jsem upravil nastavení v oblasti **Převzorkování rastrů**. Billboardy jsou často tak vysoko ve vzduchu, že nepotřebují velmi vysoké rozlišení, takže pro tento billboard jsem zvolil rozlišení 72 dpi, které převzorkuje fotografii v mém návrhu na 72 dpi. Dále jsem klikl na tlačítko **OK** a pak na **Uložit**. Teď bych mohl importovat návrh do softwaru RIP a připravit ho k tisku.

Samozřejmě můžete použít odlišný formát souboru. Nejprve musíte určit, jaké formáty software přijme, a zjistit, s jakými rozměry musíte pracovat. Když je dílo v aplikaci CorelDRAW připraveno, klikněte na položku **Soubor ▸ Exportovat** a v seznamu **Uložit jako typ** vyberte formát souboru, který chcete použít se softwarem billboardu. Většinou můžete použít JPG nebo TIFF. Klikněte na položku **Exportovat** a v dalším dialogovém okně upravte nastavení výstupu. Nezapomeňte, že u velkých billboardů, které jsou vysoko ve vzduchu, můžete dílo exportovat jako soubory s nízkým rozlišením ve skutečné velikosti nebo soubory s vysokým rozlišením s malým měřítkem. To znovu závisí na softwaru používaném k výrobě digitálního billboardu.

Použil jsem stejný proces k vytvoření několika různých reklam a marketingových materiálů pro tuto značku, například vizitky (Obrázek 32), obálky jídelního lístku (Obrázek 33), reklamy na auto (Obrázek 34) a cedule na budovu (Obrázek 35), a zajistil jsem, aby každý design vypadal a působil stejně.

Obrázek 32: Vizitky, hrací karty a dárkové poukazy



Obrázek 33: Obálka jídelního lístku

Obrázek 34: Dekor pro karosérie

Obrázek 35: Cedule na budovu

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