

Návrh loga

Jacob Mesick



O autorovi

Jacob Mesick pracuje s produkty CorelDRAW® mnoho let. Má silný vztah k tradičním i digitálním výtvarným technikám a snaží se nacházet nové způsoby, jak tyto dvě oblasti tvorby propojit. Jacob dokončil bakalářské studium počítačové tvorby na College of Art v Memphisu a v současné době je zaměstnán jako IT specialista u společnosti Royal American a svou lásku k vizuálnímu umění živí samostatnými projekty, kterým se věnuje na volné noze. K jeho širokým zájmům patří digitální fotografie, počítačová grafika, ilustrace, tvorba reklamních a informačních tabulí, kreslení a malování.

Na navrhování log mě vždycky bavilo to spojení jednoduchosti s rafinovaností. Logo je idea pravé hemisféry, vyjádřená řečí hemisféry levé. Některé nápady nám přicházejí na mysl rychle a bez námahy, jako by ani nebyla jiná možnost; jiné si s námi hrají na schovávanou. Logo nám má dát představu o tom, co je která firma zač, mělo by ve zkratce shrnovat to, co mají lidé o značce vědět.

Logo Crack Monkey jsem původně navrhl jako školní cvičení. Ten samý nápad jsem chtěl zčásti využít v jiném předmětu, proto jsem svůj návrh použil jako logo fiktivního výrobce triček. O pár let později jsem si pod tímto jménem opravdu otevřel obchod s tričky (obrázek 1).

V tomto výukovém programu vám ukážu, jakým postupem jsem dospěl k logu Crack Monkey, a podělím se s vámi o některé tipy na vytvoření dobrého loga.



Obrázek 1: Logo pro obchod s tričky

Kde vzít nápad

Takže – kde vezmeme skvělý nápad na logo? Inspirace se dá hledat mnoha způsoby. Můžete si prohlížet loga vytvořená jinými autory, listovat katalogy nebo hledat na Internetu. Jedna z mých oblíbených knih, které využívám jako zdroj nápadů na loga je *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* od Jima Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). Dobrý internetový zdroj jsou stránky Logo Lounge (www.logolounge.com). Z těchto a dalších pramenů se dá načerpat spousta skvělých nápadů, které vás inspirují.

Můžete také prolistovat své staré kresby (obrázek 2). Skicář byste měli nosit všude s sebou. Kreslete, kdykoli to jde, i kdybyste měli kreslit nesmysly. Kreslete všechno, co vám přijde na mysl, a plné skicáře nevyhazujte. Listování jejich stránkami vám později může vnuknout tu správnou tvůrčí jiskru.



Obrázek 2: Hrubé náčrty

Další strategií při hledání inspirace může být vytvoření mentální mapy v podobě bublinového diagramu. Bublinové diagramy jsou skvělý způsob, jak začít uvažovat o tom, co chcete o firmě sdělit. Většina lidí, kteří se usmívají nad logem Crack Monkey, se nakonec zeptá: „Co mají opice společného s kupováním triček?“ Odpovídám: „Všechno.“ Připadalo mi, že logo firmy prodávající trička by mělo být výrazné, ale trochu bizarní, s náznakem ztřeštěnosti. Jak jsem dospěl k opici? Vyšel jsem z bublinového diagramu.

Bublinový diagram začíná od základní myšlenky, kterou si napíšete do bubliny. K této bublině připojujete další menší bubliny se souvisejícími nápady (obrázek 3). Na takto vytvořený bublinový diagram se podíváte a zkusíte zkombinovat některé nápady z krajních bublin. Vyberte si dvě myšlenky, které spolu přímo nesouvisí, a postavte je vedle sebe. Jak vám to spojení zní? Co ve vás vyvolává? Takto získané nápady můžete použít i jako zárodky nových bublinových diagramů, které nemají nic společného s tím původním. Máte-li pořád potíže s nedostatkem nápadů, zkuste toho co nejvíc zjistit o slovech ve vnějších bublinách a pak začněte kreslit tvary, které vám přijdou na mysl. Ze začátku tento postup nemusí přinášet žádné výsledky, ale dejte mu čas.



Na ilustraci jsem měl skvělého přednášejícího, který nám říkal: „Než začnete, určitě si nakreslete nejmíň padesát až sto náčrtů.“ I když si myslím, že stovka je trochu vysoké číslo, chápu, jak je důležité nechat pracovat fantazii. Nespokojte se s prvním nápadem – experimentujte, jako jsem já experimentoval při návrhu loga Crack Monkey (obrázek 4). Pokud vás určitý nápad silně přitahuje, řiďte se instinktem, a nebojte se používat při práci silné motivy a výrazná gesta.



Když máte víc náčrtů, které se vám líbí, vyberte si jeden, který použijete jako předlohu. V tomto případě použiji jeden ze svých náčrtů pro motiv Crack Monkey (obrázek 5). Vy si můžete vytvořit

svůj náčrt a postupovat stejně jako já. Nastavte rozlišení skeneru na 200–300 dpi (bodů na palec) naskenujte náčrt černobíle, aby se vám snadno obkresloval.



Obrázek 5: Hrubý náčrt použitý jako předloha

Práce s uzly

Na začátku vytváření loga budete kreslit křivky a měnit jejich tvar pomocí uzlů, takže si ze všeho nejdřív řekneme něco málo o uzlech.

V okně nástrojů klepněte na nástroj **Bézierův režim** a postupně klepněte na dvě místa na stránce. Tím vytvoříte čáru. Čára má dva uzly, na každém konci jeden (obrázek 6).



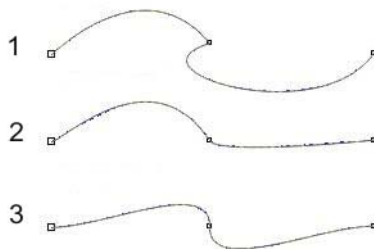
Obrázek 6: Čára vytvořená nástrojem **Bézierův režim**

Pak klepněte na nástroj **Tvar** v okně nástrojů a poklepejte na střed čáry. Poklepáním přidáte uzel. (Poklepáním na existující uzel tento uzel odstraníte.) Klepněte na nový uzel pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Na křivku**. Tento příkaz vytvoří dva úchyty, jejichž tažením můžete tvarovat křivku mezi prostředním uzlem a jedním z koncových uzlů. Vyzkoušejte si to. Převénete-li stejným způsobem uzel na druhém konci, budete mít k dispozici další dva úchyty pro tvarování křivky (obrázek 7).



Obrázek 7: Vytvoření křivky pomocí ovládacích úchytů

Klepnete-li pravým tlačítkem myši na uzel, můžete si vybrat typ uzlu: **Ostrý**, **Hladký** nebo **Symetrický** (obrázek 8). Každý typ uzlu má své výhody, vyzkoušejte si tedy práci s každým z nich.



Obrázek 8: Tři typy uzlů: ostrý (1), hladký (2) a symetrický (3)

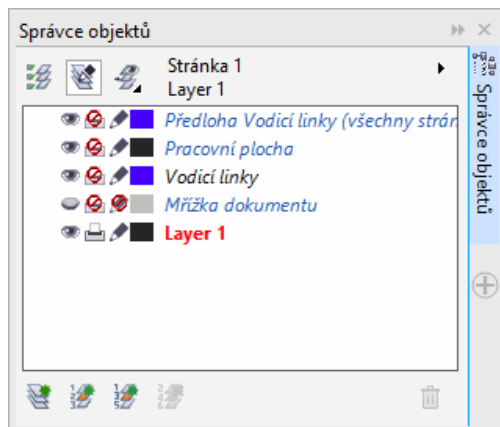
Nastavení dokumentu

Nový dokument aplikace CorelDRAW vytvoříte kliknutím na příkaz **Soubor ▶ Nový**. V dialogovém okně **Vytvořit nový dokument** vyberte v seznamu **Velikost** položku **Letter**.

Pokud nevidíte ukotvitelný panel **Správce objektů**, klikněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů**. Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** vytvořte novou vrstvu klepnutím na tlačítko **Nová vrstva**. Novou vrstvu pojmenujte **Scanned image** a přetáhněte ji myší pod vrstvu **Vrstva 1**. Vrstvu **Vrstva 1** přejmenujte na **Logo**. Vyberte vrstvu **Scanned image** a importujte svůj náčrt.

Není špatné změnit barvu černobílé kresby – může se vám to hodit později při trasování kresby. Dokud nebyly na světě počítače, výtvarníci používali pro skicování azurovou barvu, protože ta se při kopírování nepřenášela. Autor náčrtu nakreslil obrázek modrou barvou a přes ni pak rýsoval pery s černou tuší a různými tloušťkami. Já budu postupovat podobně a přebarvím svůj náčrt na modro. Když pak přes modrou barvu trasuji černou, jasně vidím, které části obrázku už jsou zpracované. Když importujete černobílý rastr do aplikace CorelDRAW, můžete bílé plochy upravit změnou barvy výplně a černé čáry změnou barvy obrysu.

Nakonec na ukotvitelném panelu **Správce objektů** klepněte na ikony tiskárny a tužky u vrstvy **Scanned image**. Klepnutím na ikonu tiskárny vypnete tisk dané vrstvy a klepnutím na ikonu tužky vrstvu uzamknete, takže do ní nebude možné zasahovat (obrázek 9). Vyberte vrstvu **Logo**. A teď můžete začít!



Obrázek 9: Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** je vrstva **Logo** označena jako vybraná a vrstva **Scanned image** je uzamčena pro úpravy a tisk.

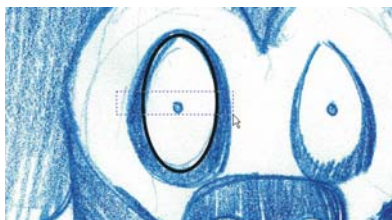
Vytvoření očí

Oči opice začnete kreslit jako elipsy vytvořené pomocí nástroje **Elipsa**. Náčrt použijete jako předlohu a nakreslíte elipsu kolem oka. Nemusíte se starat o to, jestli je tvar dokonalý, protože elipsu můžete upravit později. K umístění elipsy použijete nástroj **Výběr** (obrázek 10).



Obrázek 10: Vytvoření elipsy podle modrého náčrtu

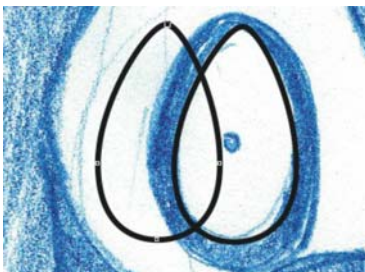
Abyste mohli elipsu upravovat s větší přesností, musíte ji převést na křivky. Klepněte na elipsu pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Převést na křivky**. Elipsa nyní obsahuje čtyři uzly: jeden nahoře, jeden dole a po jednom vlevo a vpravo. Poklepáním na elipsu aktivujte nástroj **Tvar**. Tažením myší vyznačte výběrový rámeček kolem obou postranních uzlů (obrázek 11).



Obrázek 11: Výběr dvou postranních uzlů pomocí nástroje **Tvar**

Tažením uzlů dolů změníte tvar oka. Když dosáhnete požadovaného tvaru, zrušte výběr uzlů tím, že klepnete mimo ně. Potom vyberte horní uzel elipsy, klepněte na něj pravým tlačítkem myši a nastavte možnost **Symetrický**. Nechte horní uzel vybraný a tažením ovládacích úchytů k sobě zužte horní část oka.

V dalším kroku vytvoříte duplikát oka. Nástrojem **Výběr** přetáhněte oko směrem doleva. Než uvolníte tlačítko myši, klepněte jednou pravým tlačítkem, čímž vytvoříte kopii oka (obrázek 12).



Obrázek 12: Kopírování oka

Duplikát oka se nachází v horní vrstvě, ale musíme jej přesunout o vrstvu níž. Potřebujete-li zjistit, která vrstva je nahoře, jednoduchý způsob je použít dočasně pro každý objekt jinou barvu (obrázek 13).



Obrázek 13: Identifikace horní vrstvy pomocí různých barev

Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** přetáhněte duplikát v pořadí vrstev pod původní objekt. Potom změňte velikost a tvar duplikátu a vytvořte z něj vnější černý okraj oka. Pak vytvořte oční panenku jako kroužek, který nakreslíte nástrojem **Elipsa** se stisknutou klávesou **Ctrl**.

Druhé oko vytvoříte přetažením a zkopírováním hotového pravého oka (z vašeho pohledu vlevo) a zrcadlovým převrácením takto vzniklé kopie pomocí tlačítka **Zrcadlit vodorovně** na panelu vlastností. Tvar zkopírovaného oka podle potřeby upravte (obrázek 14).



Obrázek 14: Vytvoření levého oka opice (z vašeho pohledu vpravo) zkopírováním, zrcadlovým převrácením a úpravou tvaru hotového pravého oka (z vašeho pohledu vlevo)

Vytvoření nosu a úst

Teď už bez problémů zvládáte úpravy uzlů, takže můžete opici vytvořit nos nástrojem **Bézierův režim**. Křivky sice můžete kreslit i nástrojem **Ruční režim**, nástroj **Bézierův režim** ale generuje méně uzlů, což je výhodnější při vytváření jednoduchých tvarů.

V okně nástrojů klepněte na nástroj **Bézierův režim**. S náčrtem jako předlohou klepáním myši rozmístíte uzly na okraje nosních dírek. Zatím si nevšímejte toho, že křivka, kterou vytváříte, přesně nekopíruje křivku v náčrtu (obrázek 15).



Obrázek 15: Rozmístění uzlů přibližně kopíruje tvar náčrtu.

Po rozmístění uzlů můžete křivky přesně vytvarovat. Vyberte nos. Aktivujte nástroj **Tvar** a vyznačte výběrový rámeček kolem všech uzlů. Klepněte na kterýkoli z uzlů pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Na křivku**. Tento příkaz změní všechny vybrané uzly na ostré. Ostré uzly použijte k vytvoření tří špiček na dolní straně nosu; ostatní uzly na křivkách musí být hladké (obrázek 16).



Obrázek 16: Vytvarování nosních dírek pomocí ostrých a hladkých uzlů

Ted, když jsme dokončili nos, zkuste sami vytvořit ústa a křivku nad nimi. Až budete hotovi, skryjte modrý náčrt klepnutím na ikonu oka u vrstvy **Scanned image** na ukotvitelném panelu **Správce objektů** (obrázek 17).

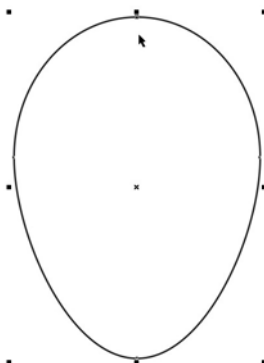


Obrázek 17: Kresba po skrytí původního náčrtu

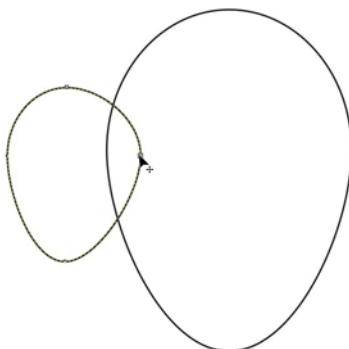
Vytvoření hlavy a uší

Hlavu a uši vytvořte bez použití náčrtu jako šablony. Nejdřív vytvořte novou vrstvu a pojmenujte ji **Hlava**. Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** skryjte vrstvu **Logo** klepnutím na ikonu oka a vyberte vrstvu **Hlava**.

Pomocí nástroje **Elipsa** nakreslete elipsu a vytvarujte ji tak, aby tvořila ovál hlavy (obrázek 18). Vytvořte duplikát oválu, zmenšete jej a přesuňte na okraj původního oválu, takže vytvoříte pravé ucho opice (z vašeho pohledu vlevo). Tažením uzlu vpravo pak změňte tvar ucha (obrázek 19).



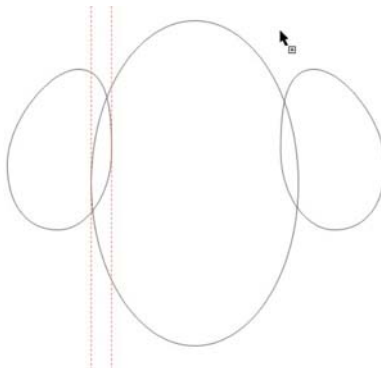
Obrázek 18: Elipsa pro hlavu



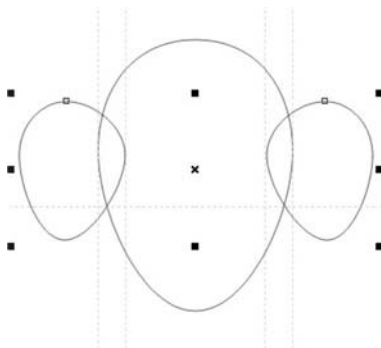
Obrázek 19: Zmenšení zkopírovaného oválu a změna jeho tvaru tažením uzlu

Pak ucho zkopírujte tažením nástrojem **Výběr** a klepnutím pravým tlačítkem myši. Tentokrát při tažení podržte klávesu **Shift**, čímž omezíte pohyb jen na vodorovnou osu. Potom kopii zrcadlově převraťte, stejně jako jsme to dříve udělali s očima, abyste dostali druhé ucho.

Pomocí vodítek si můžete zkontrolovat, jestli je druhé ucho stejně daleko od středu hlavy jako první. Nejdříve zkontrolujte, zda jsou zobrazena pravítka, případně je zobrazte klepnutím na příkaz **Zobrazit ▶ Pravítka**. Vytáhněte dvě vodící linky ze svislého pravítka: jednu na vnitřním okraji pravého ucha opice (z vašeho pohledu vlevo) a druhou na pravém okraji hlavy (pro vás vlevo). Vyberte jednu vodící linku a pak podržte klávesu **Shift** a klikněte na druhou vodící linku, takže vyberete obě linky (obrázek 20). Zachováte-li vzdálenost mezi oběma linkami, můžete je použít k symetrickému usazení pravého a levého ucha – a ani nebudete muset nic měřit. Přetáhněte obě vodící linky doprava a kliknutím pravým tlačítkem je duplikujte. Umístěte duplikáty tak, aby pravá linka protínala okraj hlavy. Klikněte na příkaz **Zobrazit ▶ Přichytit k ▶ Vodící linky** a přetáhněte levé ucho opice tak, aby se jeho vnitřní okraj přichytil k levé vodící lince. Při tažení ucha držte stisknutou klávesu **Ctrl**, abyste pohyb omezili jen na vodorovnou osu (obrázek 21).



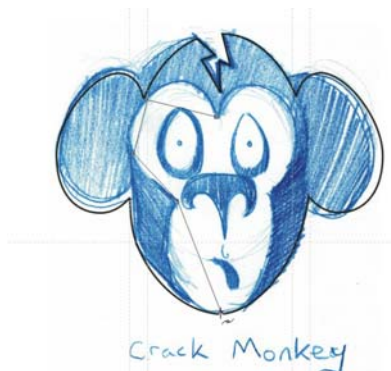
Obrázek 20: Výběr obou vodících linek



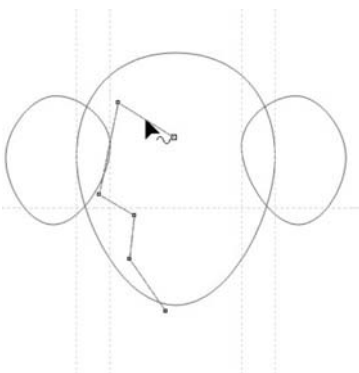
Obrázek 21: Duplikování vodítek a vyrovnání uší

Dokončení loga

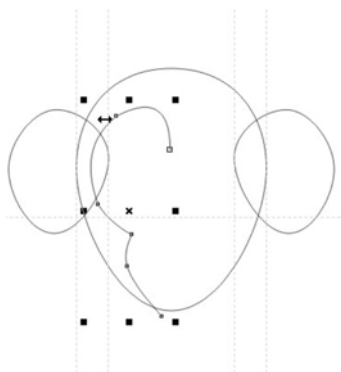
Už jste téměř hotovi. Než vytvoříte poslední část loga, zobrazte modrý náčrt klepnutím na ikonu oka u vrstvy **Scanned image** na ukotvitelném panelu **Správce objektů**. Vyberte vrstvu **Hlava** a trasováním pomocí nástroje **Bézierův režim** obkreslete tvar obličeje (obrázek 22). Jakmile budete mít hrubý obrys, skryjte modrý náčrt, abyste lépe viděli kresbu (obrázek 23). Nakonec dotvarujte křivku obličeje (obrázek 24).



Obrázek 22: Trasování obličeje pomocí nástroje **Bézierův režim**



Obrázek 23: Hrubý obrys tváře se skrytým náčrtem

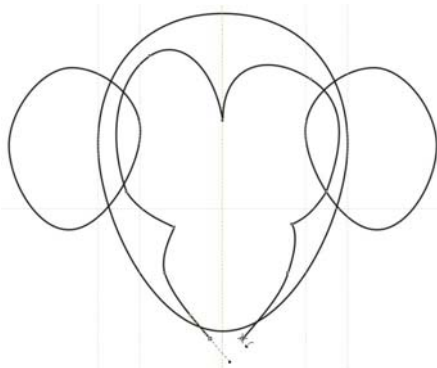


Obrázek 24: Dotvarování křivky obličeje

Nyní opět vytvoříme zrcadlově převrácený duplikát křivky pro druhou polovinu obličeje. Abyste se ujistili, že obě poloviny obličeje budou symetrické, můžete doprostřed umístit vodící linku. Nejprve klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Dynamické vodící linky**. Dynamické vodící linky jsou

dočasné vodící linky, které vám umožní přesně umístit a zarovnat objekty. V tomto případě použijete dynamické vodící linky k proložení vodící linky středem hlavní elipsy. S povolenými dynamickými vodícími linkami vyberte elipsu a poté vytáhněte z pravítka svislou vodící čáru do středu obličeje. Při tažení vodící linky ponechte ukazatel myši nad středem elipsy, dokud se neobjeví slovo „Střed“, a pak uvolněte tlačítko myši. Vodící linka se přichytí na střed obličeje. Levou a pravou křivku obličeje zarovnejte podle vodítka.

Nyní zkombinujete obě poloviny obličeje. Aktivujte nástroj **Výběr** a klepněte na pravou polovinu obličeje. Podržte klávesu **Shift** a klepněte na levou polovinu, takže budou vybrány obě poloviny obličeje. Spojte obě křivky kliknutím na příkaz **Objekt ▶ Sloučit**. Teď spojte koncové uzly, abyste vytvořili uzavřený tvar. Poklepáním křivku s aktivovaným nástrojem **Výběr** aktivujte nástroj **Tvar**. Táhněte myší levý horní koncový uzel k pravému hornímu koncovému uzlu, dokud se u ukazatele myši neobjeví šipka. Tato šipka vás informuje o tom, že až pustíte tlačítko myši, budou oba uzly spojeny. Dolní uzly spojte pomocí nástroje **Bézierův režim**. Podržte ukazatel na jednom z koncových uzlů a klepněte, když se u ukazatele objeví šipka. Pak podržte ukazatel na druhém uzlu, dokud se u něj neobjeví šipka, a klepnutím oba uzly spojte (obrázek 25).



Obrázek 25: Propojení koncových uzlů pomocí nástroje **Bézierův režim**

Nyní máte čtyři objekty: hlavu, levé ucho, pravé ucho a tvář. V dalším kroku zkombinujete hlavu a uši do jednoho objektu. Podržte klávesu **Shift** a klepnutím vyberte obě uši i hlavu. Kliknutím na příkaz **Objekt ▶ Tvarovat ▶ Sloučit** zkombinujete všechny tři části do jedné a odeberte křížící se čáry.

V tomto bodě můžete upravit tvar hlavy a uší nástrojem **Tvar**. Řekněme, že nejste spokojeni s tvarem uší nebo že se vám obličej nezdá dost protáhlý. Upravte kresbu podle libosti a nebojte se experimentovat.

Klepnutím na prázdný prostor v okně zrušíte výběr všech objektů. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte obličej, podržte klávesu **Shift** a klepněte na hlavu. Potom kliknutím na příkaz **Objekt ▶ Tvarovat ▶ Oříznout** vyřízněte tvar obličeje z tvaru hlavy.

Posledním chybějícím prvkem je „puklina“ na temeni opičí hlavy (obrázek 26). Tento prvek můžete opět vytvořit pomocí nástroje **Bézierův režim**. Vytvořili jste všechny součásti obličeje. Teď stačí, když zapnete vrstvu **Logo** na ukotvitelném panelu **Správce objektů**, a dostanete logo Crack Monkey!



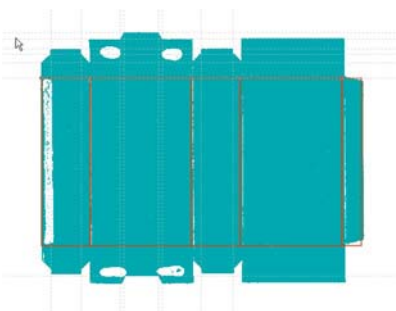
Obrázek 26: Přidání prvku „pukliny“

Návrh krabice

Loga lze používat mnoha způsoby. Můžete je například umístit na návrh krabice. Budete-li postupovat podle pokynů v tomto oddílu, uvidíte, že navrhovat produkty není tak složité, jak jste si možná mysleli.

Vezměte jakoukoli kartónovou krabici. Opatrně ji rozeberte a snažte se přitom neroztrhnout žádnou chlopeň. Mějte po ruce měřicí pásmo a poznamenejte si, jak byla krabice sestavená. Pak naskenujte vnitřek krabice jako černobílý obrázek. Importujte jej jako samostatnou vrstvu a změňte barvu naskenované krabice pro snazší orientaci.

Pak začněte s trasováním krabice; tentokrát využijete nástroj **Obdélník** k vytvoření obdélníků pro přední, zadní a boční stěny krabice. Pomocí ovládacích prvků na panelu vlastností nastavte odpovídající obdélníky na stejnou velikost. Umístěte obdélníky tak, aby mezi nimi nebyly mezery (obrázek 27). Vyberte možnost **Přichytit k vodícím linkám** a nastavte vodící linky tak, aby vyznačovaly rohy horních chlopní naskenované krabice.



Obrázek 27: Naskenovaná krabice s nakreslenými obdélníky a přidanými vodícími linkami

Jakmile budete mít hotové tvary pro přední stranu, zadní stranu i boky, všechny je vyberte, vytvořte jejich duplikáty a ty umístěte nad původní obdélníky tak, aby mezi tvary nezůstaly žádné mezery. Změňte velikost horních obdélníků tak, aby odpovídaly chlopním naskenované krabice.

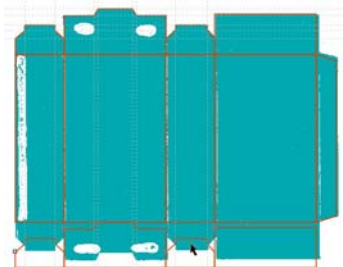
Abyste mohli změnit tvar horních obdélníků, musíte je nejprve převést na křivky. Vyberte všechny horní obdélníky, na jeden z nich klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Převést na křivky**. Každý obdélník teď obsahuje čtyři uzly, po jednom v každém rohu. Přidejte

další uzly tak, abyste mohli změnit tvar křivek podle potřeby. Přetáhněte uzly na vodící linky tak, aby se přichytily na svá místa (obrázek 28).

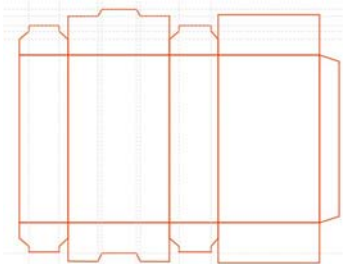


Obrázek 28: Přetažení uzlů tak, aby křivka sledovala obrys naskenované krabice

Jakmile provedete všechny nezbytné úpravy, vytvořte dolní tvary jako duplikát horních (obrázek 29). Potom dolní tvary zrcadlově převraťte a skryjte naskenovaný obrázek, abyste si mohli prohlédnout konečný výsledek (obrázek 30).



Obrázek 29: Kopírování tvarů z horní části do dolní



Obrázek 30: Hotový obrys krabice

Chcete-li krabici uložit jako šablonu, odeberte naskenovaný obrázek a vodící linky a uložte krabici do souboru CDT.

Nakonec krabici obarvete, popíšete a přidejte návrh loga (obrázek 31).

Budování jména značky

Nuže – kde všude byste své logo měli použít? To záleží na tom, jak rafinovaný přístup chce vaše firma zvolit. Příliš mnoho reklamy může vysílat špatné signály. Rozumné použití loga vyžaduje strategii a tvůrčí přístup.

Pro svou firmu Crack Monkey jsem například vyrobil větší vizitky, aby je mí klienti nemohli jednoduše připlácnout na hromadu ostatních vizitek. Větší velikost je přiměla, aby se na mou vizitku podívali pozorněji než obvykle, prostě proto, že byla jinak velká, než jsou zvyklí.

Logo jsem umístil i na tašku, protože to znamená bezplatnou pohyblivou reklamu všude, kde se taková taška ocitne. Přemýšlel jsem o tom, co by mou potenciální klientelu mohlo nejvíc zaujmout, a přišel jsem i na další způsoby, jak logo uplatnit (obrázky 32 až 36).

Povědomí o značce je důležité, protože když přijdete s dobrým výrobkem, lidé si od vás na základě vaší pověsti budou kupovat i další výrobky. Při rozhodování o tom, jak použijete své logo, proto myslíte strategicky. Rozhodně se vám to vyplatí!



Obrázek 31: Hotová krabice s logem



Obrázek 32: Tabule, krabice a tašky



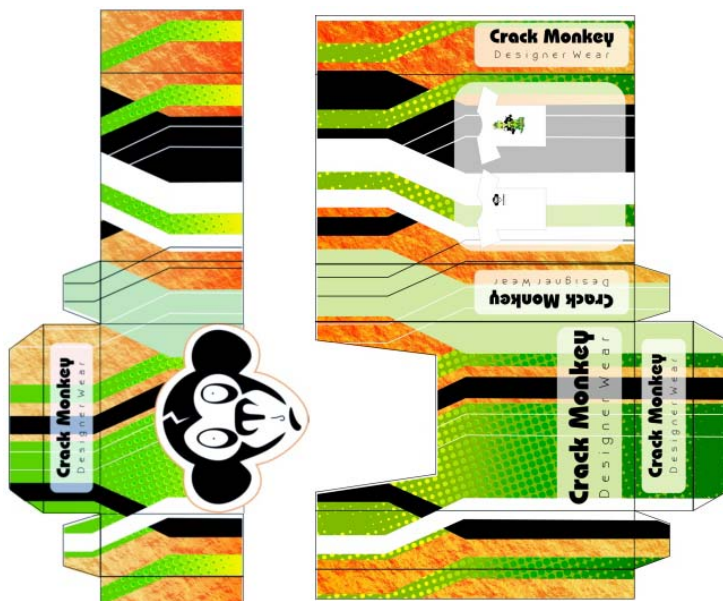
Obrázek 33: Hlavičkový papír



Obrázek 34: Obálka



Obrázek 35: Reklama v časopise



Obrázek 36: Krabice

Copyright © 2015 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky a registrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.