

# Diseño de logotipos

Jacob Mesick

rack m



## Acerca del autor

Jacob Mesick es usuario de CorelDRAW® desde hace muchos años. Es un apasionado de las formas de expresión artística tanto tradicionales como digitales y trabaja para descubrir nuevas formas de combinar estas dos áreas creativas. Jacob, licenciado en Arte Digital por la Memphis College of Art (Escuela de Arte de Memphis, EE. UU.), trabaja actualmente como especialista en TI para Royal American. Además, participa en proyectos como profesional autónomo, lo que alimenta su pasión por las artes visuales. La fotografía digital, los gráficos por ordenador, la ilustración, la señalética, el dibujo de bocetos y la pintura son algunos de sus muchos intereses.

Siempre me ha atraído el mundo del diseño de logotipos, es sencillo pero sofisticado. Un logotipo es una idea del lado derecho del cerebro a la que el lado izquierdo le da forma. Algunas ideas se nos ocurren de manera instantánea, sin esfuerzo, como si no hubiera otra elección. Aunque otras se nos escapan. Un logotipo nos permite comprender a qué se dedica una empresa y capta lo que la gente debería saber sobre la marca.

En un principio diseñé el logotipo de Crack Monkey para una clase. Quería usar algunas partes de la idea en otra clase, así que usé el logotipo para representar a una empresa de camisetas ficticia. Algún tiempo después, en la vida real fundé mi propia empresa de camisetas con este nombre (Figura 1).

En este tutorial pretendo indicar los pasos que seguí para crear el logotipo de Crack Monkey. También me gustaría ofrecerle algunos consejos para crear buenos logotipos.



Figura 1: logotipo para negocio de diseño de camisetas

## Tormenta de ideas

¿Cómo se consiguen buenas ideas para un logotipo? Hay muchas maneras de hacer una tormenta de ideas. Puede observar logotipos realizados por otros artistas, buscar en libros de logotipos o realizar búsquedas en Internet. Uno de mis libros favoritos para obtener ideas de logotipos es *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* (Lista de ideas: efectos gráficos y tratamientos tipográficos) de Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). En Internet, una de las mejores fuentes de logotipos es Logo Lounge ([www.logolounge.com](http://www.logolounge.com)). Si utiliza estas y otras fuentes puede conseguir muchas ideas fantásticas con las que inspirarse.

También puede mirar sus bocetos antiguos (Figura 2). Le aconsejo que lleve siempre consigo un cuaderno de bocetos. Dibuje todo lo que pueda, aunque sus dibujos no tengan ningún sentido. Dibuje todo lo que se le ocurra y guarde sus cuadernos de bocetos. Al observarlos en otro momento pueden ayudarle a encender la chispa de la creatividad.



*Figura 2: bosquejos de borrador*

Otra estrategia para la tormenta de ideas es crear un mapa mental con un diagrama de burbujas. Usar este tipo de diagramas es una buena forma de empezar a pensar en qué es lo que quiere transmitir a través de su empresa. Casi toda la gente que se ríe del logotipo de Crack Monkey suele preguntar: "¿Y qué tienen que ver los monos con comprar camisetas?". Mi respuesta es: "Todo". Mi concepto de empresa de camisetas era que tenía que ser algo distinto sin llegar a ser extravagante y con un toque de locura. ¿Cómo acabé con un mono? Empecé con un diagrama de burbujas.

Este tipo de diagramas comienza con una idea central que se coloca dentro de una burbuja. De esta burbuja central salen otras burbujas de menor tamaño que incluyen ideas relacionadas con la principal (Figura 3). Tras crear un diagrama de burbujas, intente combinar algunas ideas de las burbujas que se encuentran más hacia el exterior. Elija dos ideas que no estén relacionadas y colóquelas una junto a la otra. ¿Qué le parece la combinación de estas dos ideas? ¿Qué le sugieren? Incluso puede emplear esas ideas para empezar nuevos diagramas de burbujas que no tengan ninguna relación con el primero. Si todavía tiene dificultades para encontrar ideas, pruebe a averiguar todo lo que pueda sobre las palabras empleadas fuera del diagrama de burbujas y, a continuación, comience a dibujar las formas que se le ocurran. Es posible que este proceso no le sugiera ninguna idea en un primer momento, pero debe tomarse su tiempo.



Figura 3: diagrama de burbujas

Al utilizar este método de tormenta de ideas, su mente sigue trabajando con las diferentes ideas a lo largo del día. Por ejemplo, justo antes de quedarse dormido o mientras está pensando en sus cosas de camino al trabajo. Normalmente, la idea que busca le llega a la mente cuando menos lo espera.

Un estupendo profesor que tuve en la asignatura de Ilustración solía decirnos: "Tenéis que dibujar 50 o 100 bocetos antes de empezar". Aunque creo que 100 bocetos es una cantidad algo excesiva, sé lo importante que es la tormenta de ideas. No se conforme con su primer diseño. Experimente, como yo lo hice con el diseño de Crack Monkey (figura 4). Si cree firmemente en una idea determinada, siga sus instintos y no tema romper esquemas.



Figura 4: experimentando con ideas del diagrama de burbujas

## Escanear el boceto

Cuando tenga varios bocetos que le gusten, elija el que quiere tomar como referencia. En este caso, utilizaré uno de mis bocetos de Crack Monkey (figura 5). Puede crear un boceto parecido y continuar con el tutorial. Defina la resolución del escáner a 200-300 ppp (puntos por pulgada) y escanee el boceto en blanco y negro para facilitar la vectorización.



Figura 5: bosquejo de borrador como referencia

## Trabajar con nodos

Cuando empiece a crear el logotipo, tendrá que dibujar curvas y volver a darles forma mediante nodos, así que empecemos con unas nociones básicas sobre los nodos.

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier** y haga clic dos veces en la página, de izquierda a derecha, para crear una línea. La línea tiene dos nodos, uno a cada extremo (Figura 6).



Figura 6: línea creada con la herramienta **Bézier**

A continuación, haga clic en la herramienta **Forma** de la caja de herramientas y haga doble clic en el centro de la línea. Al hacer doble clic se añade un nodo. (Al hacer doble clic sobre un nodo existente, se borra ese nodo.) Haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nuevo nodo y seleccione **A curva**. Esta opción crea dos tiradores que puede arrastrar para darle forma a la curva entre el nodo central y uno de los nodos de los extremos. Experimente con esta función. Si convierte el nodo del otro extremo de la misma manera, obtendrá otros dos tiradores para darle forma a la curva (figura 7).

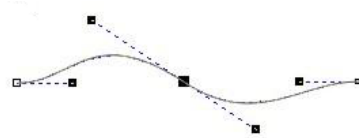


Figura 7: uso de los tiradores de control para crear una curva

Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre un nodo, podrá elegir un tipo de nodo: **Asimétrico**, **Uniforme** o **Simétrico** (Figura 8). Cada tipo de nodo tiene sus ventajas, experimente con cada uno de ellos.

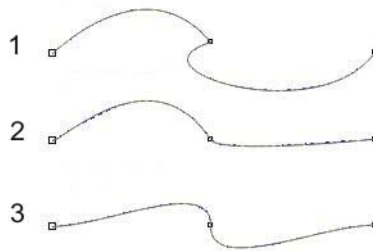


Figura 8: tres tipos de nodos: asimétrico (1), uniforme (2) y simétrico (3)

## Configuración del documento

Cree un nuevo documento de CorelDRAW haciendo clic en **Archivo ▶ Nuevo**. En el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**, asegúrese de que en el cuadro de lista **Tamaño** está seleccionada la opción **Carta**.

Si no se muestra la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el botón **Nueva capa** para crear una nueva capa. Cambie el nombre de la nueva capa y escriba **Imagen escaneada** y arrástrela bajo **Layer 1**. A continuación, cambie el nombre de **Layer 1** y escriba **Logotipo**. Seleccione la capa **Imagen escaneada** e importe el boceto.

Le recomiendo cambiar el color del boceto en blanco y negro; de esa manera le será más fácil vectorizarlo. Antes de que aparecieran los ordenadores, los artistas utilizaban el color cian para realizar bocetos ya que este color no se muestra al copiar o escanear el dibujo. Los proyectistas dibujarían la imagen en azul y luego repasarían la tinta azul con bolígrafos de tinta negra de diferentes grosores de línea. Siguiendo un proceso similar voy a cambiar el color de mi boceto a azul. Cuando trazo con color negro sobre el azul puedo ver fácilmente qué partes de la imagen han sido trazadas. Al importar en CorelDRAW un mapa de bits en blanco y negro es posible cambiar las partes en blanco modificando el color de relleno. También puede cambiar las partes en negro modificando el color de contorno.

Finalmente, en la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en los iconos de impresora y lápiz que se encuentran junto a la capa **Imagen escaneada**. Al hacer clic en el icono de impresora se desactiva la impresión de esa capa y al hacer clic en el icono de lápiz se bloquea la capa, por lo que no es posible editarla (Figura 9) Seleccione la capa **Logotipo**. ¡Ya podemos comenzar!

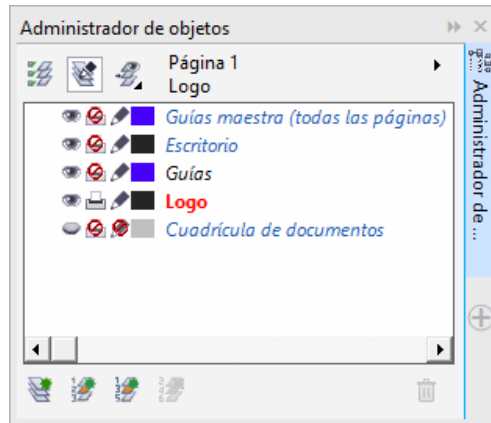


Figura 9: la ventana acoplable **Administrador de objetos** identifica la capa **Logotipo** como la capa seleccionada y deja la capa **Imagen escaneada** bloqueada para cualquier modificación o impresión.

## Dando forma a los ojos

Para empezar a dibujar los ojos de Crack Monkey haga una elipse con la herramienta **Elipse**. Utilice el boceto subyacente como guía y dibuje la elipse alrededor del ojo. No se preocupe si el dibujo no es perfecto. Más tarde, podrá modificar la elipse. Utilice la herramienta **Selección** para colocar la elipse (figura 10).



Figura 10: crear una elipse sobre el boceto azul

Para modificar la elipse con más precisión debe convertirla en curvas. Haga clic con el botón derecho del ratón en la elipse y seleccione **Convertir a curvas**. Ahora la elipse tiene cuatro nodos: uno en la parte superior, otro en la parte inferior y dos a cada lado. Haga doble clic sobre la elipse para activar la herramienta **Forma**. Arrastre para crear un cuadro de selección sobre los dos nodos de los extremos (Figura 11).

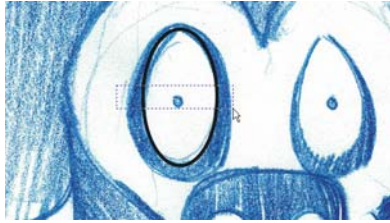


Figura 11: seleccione los dos nodos de los extremos mediante la herramienta **Forma**

Arrastre los nodos hacia abajo para cambiar la forma del ojo. Cuando le agrade la forma, haga clic en el exterior de los nodos para anular la selección. A continuación, seleccione el nodo superior de la elipse, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el nodo y asegúrese de que el nodo está definido como **Simétrico**. Teniendo el nodo superior seleccionado, arrastre los tiradores de control entre sí para estrechar la parte superior del ojo.

A continuación, crearemos un duplicado del ojo. Arrastre el ojo hacia la izquierda con la herramienta **Selección**. Antes de soltar el botón del ratón, haga clic una vez con el botón derecho para hacer una copia del ojo (Figura 12).

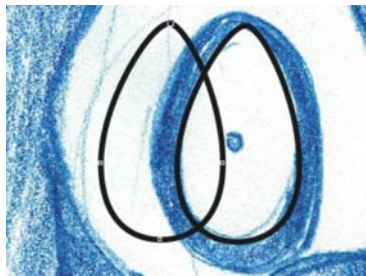


Figura 12: duplicando el ojo

El duplicado del ojo se encuentra en la capa superior, pero debe colocarse en la capa inferior. Puede aplicar un color diferente a cada objeto para ver con facilidad qué objeto se encuentra en la parte superior (Figura 13).



Figura 13: uso de un color diferente para identificar la capa superior

En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, arrastre el objeto duplicado bajo el original que le sigue en el orden de la pila. A continuación, cambie el tamaño del duplicado y modifique su forma para crear el anillo exterior de color negro alrededor del ojo. A continuación, cree el diminuto

iris del ojo haciendo un círculo perfecto con la herramienta **Elipse** mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**.

Para crear el segundo ojo, arrastre y duplique todo el ojo derecho (a nuestra izquierda) y refleje el ojo duplicado haciendo clic en el botón **Reflejar horizontalmente** de la barra de propiedades. Modifique la forma del ojo duplicado según sea necesario (Figura 14).



Figura 14: creación del ojo izquierdo del mono (se muestra a nuestra derecha) copiando, reflejando y modificando la forma de todo el ojo derecho (a nuestra izquierda)

## Dando forma a la nariz y la boca

Ahora que tiene algo de práctica con la edición de nodos puede crear la nariz del Crack Monkey con la herramienta **Bézier**. Aunque puede utilizar la herramienta **Mano alzada** para dibujar las curvas, para crear formas simples es mejor utilizar la herramienta **Bézier**, dado que crea menos nodos.

En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier**. Tomando el boceto como referencia, haga clic para colocar nodos a lo largo de la forma de los orificios nasales. No se alarme si la curva que ha creado no sigue exactamente la curva del boceto (Figura 15).



Figura 15: al colocar nodos se sigue, de manera aproximada, la forma del boceto.

Una vez colocados los nodos ya puede cambiar la forma de las curvas. Asegúrese de que la nariz está seleccionada. Con la herramienta **Forma**, arrastre un cuadro de selección alrededor de todos los nodos. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre cualquiera de los nuevo nodos y seleccione **A curva**. Esta opción modifica todos los nodos seleccionados y los convierte en nodos asimétricos. Utilice nodos asimétricos para crear las tres esquinas perfiladas de la parte inferior de la nariz. Use nodos uniformes para crear el resto de las curvas (figura 16).



Figura 16: uso de nodos asimétricos y uniformes para modificar las curvas de los orificios nasales

Ahora que ya ha terminado con la nariz, intente crear por su cuenta la boca y el arco que se encuentra sobre los labios. Cuando termine, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Imagen escaneada** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** para ocultar el boceto de color azul (Figura 17).



Figura 17: vista del dibujo con el boceto oculto

## Dando forma a la cabeza y a las orejas

Para crear la cabeza y las orejas no vamos a emplear el boceto como referencia. En primer lugar, cree una nueva capa y asígnele el nombre **Cabeza**. En la ventana acoplable **Administrador de objetos**, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Logotipo** para ocultarla y asegúrese de que la capa **Cabeza** está seleccionada.

Con la herramienta **Elipse**, dibuje una elipse y conviértala en un óvalo para crear la cabeza (Figura 18). Duplique el óvalo, aplique escala al óvalo duplicado para hacerlo más pequeño y mueva este último a un lado del óvalo original para crear la oreja derecha del mono (a nuestra izquierda). A continuación, arrastre el nodo derecho para cambiar la curva de la oreja (Figura 19).

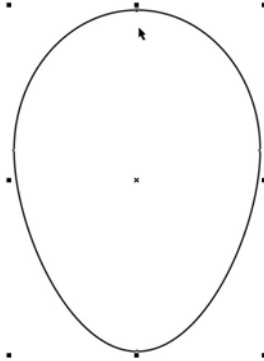


Figura 18: elipse para la cabeza

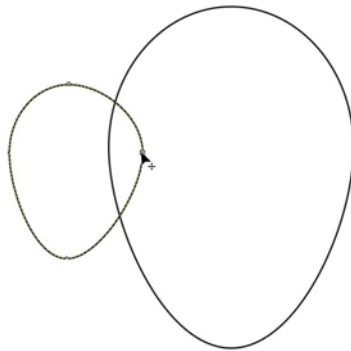


Figura 19: se arrastra un nodo para cambiar el óvalo duplicado de tamaño y de forma

A continuación, duplique la oreja arrastrándola con la herramienta **Selección** y haciendo clic con el botón derecho del ratón. En esta ocasión, mantenga pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra para restringir el movimiento al eje horizontal. A continuación, tal y como hemos hecho anteriormente con los ojos, refleje el duplicado para crear la otra oreja.

Puede usar líneas guía para asegurarse de que la segunda oreja se encuentra a la misma distancia del centro de la cabeza que la primera. En primer lugar, asegúrese de que las reglas están visibles o haga clic en **Ver ▶ Reglas** para mostrarlas. Arrastre dos líneas guía desde la regla vertical: una a lo largo del borde interior de la oreja derecha del mono (a nuestra izquierda) y la otra a lo largo del borde derecho de la cabeza (a nuestra izquierda). Con una línea guía seleccionada, haga clic en la otra mientras mantiene presionada la tecla **Mayús** de modo que las dos queden seleccionadas (figura 20). Si mantiene la distancia entre las dos líneas guía, puede usarlas para alinear las orejas de manera simétrica, en cuyo caso no tendrá que medir nada. Arrastre las dos líneas guía a la derecha y haga clic con el botón derecho para duplicarlas. Colóquelas de modo que la línea guía derecha quede alineada con el borde de la cabeza. Haga clic en **Ver ▶ Encajar en ▶ Líneas guía** y arrastre la oreja izquierda del mono de modo que su borde interior encaje con la línea guía

izquierda. Mientras arrastra la oreja, mantenga presionada la tecla **Ctrl** para restringir el movimiento únicamente al eje horizontal (figura 21).

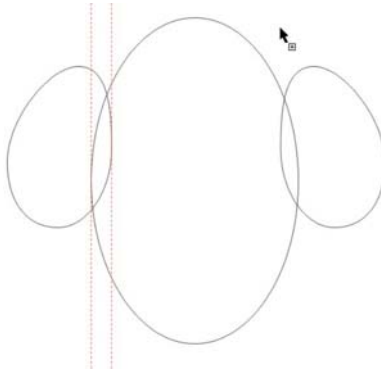


Figura 20: selección de ambas líneas de guía

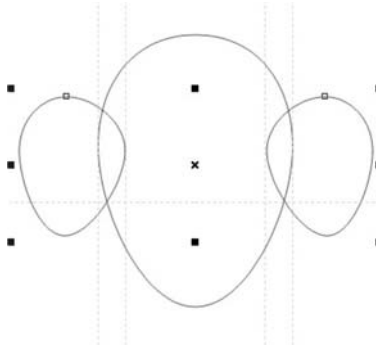


Figura 21: duplicado de las líneas de guía y alineación de las orejas

## Últimos retoques para el logotipo

Ya casi ha terminado. Antes de crear la última pieza, haga clic en el icono del ojo que se encuentra junto a la capa **Imagen escaneada** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** para mostrar el boceto de color azul. Asegúrese de que la capa **Cabeza** está seleccionada y use la herramienta **Bézier** para trazar la forma de la cara (Figura 22). Cuando tenga un borde aproximado, oculte el boceto azul para ver mejor el dibujo (Figura 23). Finalmente, modifique la curva de la cara (Figura 24).



Figura 22: trazado de la cara con la herramienta **Bézier**.

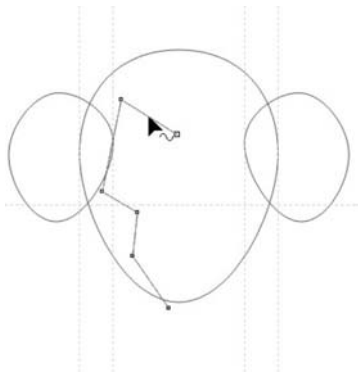


Figura 23: borde aproximado de la cara, con el boceto oculto

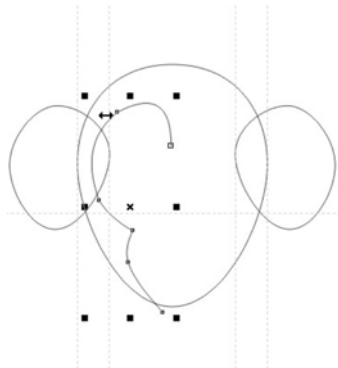


Figura 24: modificando la forma de la curva de la cara

A continuación, duplique la curva y refléjela para el otro lado de la cara. Para asegurarse de que las dos partes de la cara son simétricas puede colocar una línea de guía en medio. En primer lugar, haga clic en **Ver ▶ Guías dinámicas**. Las guías dinámicas son líneas de guía temporales que le

permiten colocar y alinear objetos de manera precisa. En este caso, se utilizarán las guías dinámicas para colocar una línea de guía a lo largo del centro de la elipse principal. Teniendo activadas las guías dinámicas, seleccione la elipse y arrastre una línea de guía vertical desde la regla hasta el centro de la cara. Mientras arrastra la línea guía, pase el cursor del ratón sobre el centro de la elipse hasta que aparezca la palabra "Centro" y suelte el botón del ratón. La línea de guía encaja en el centro de la cara. Alinee con la línea de guía las curvas de la izquierda y la derecha de la cara.

Ahora podrá combinar los dos lados de la cara. Con la herramienta **Selección**, haga clic en el lado derecho de la cara. Manteniendo pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en el lado izquierdo, de modo que las dos caras de la cara queden seleccionadas. Haga clic en **Objeto ▶ Combinar** para combinar las dos curvas. A continuación, conectará los nodos de los extremos para crear una forma cerrada. Con la herramienta **Selección**, haga doble clic en la curva para activar la herramienta **Forma**. Arrastre el nodo superior izquierdo al nodo superior derecho hasta que aparezca una flecha junto al cursor. Esta flecha indica que los dos nodos se unirán cuando suelte el botón del ratón. Para conectar los nodos inferiores, use la herramienta **Bézier**. Coloque el puntero sobre uno de los nodos de los extremos y haga clic cuando aparezca una flecha junto al puntero. A continuación, coloque el puntero sobre el otro nodo hasta que aparezca la flecha junto a él y haga clic para conectar los dos nodos (Figura 25).

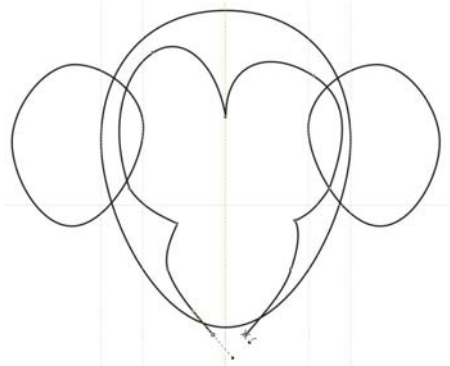


Figura 25: conexión de los nodos de los extremos mediante la herramienta **Bézier**

Ahora dispone de cuatro objetos: cabeza, oreja izquierda, oreja derecha y cara. A continuación vamos a combinar la cabeza y las orejas en un único objeto. Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga clic en las orejas y en la cabeza para seleccionarlas. Haga clic en **Objeto ▶ Dar forma ▶ Soldar** para combinar las tres piezas en una sola y quitar las líneas de intersección.

En este punto, puede usar la herramienta **Forma** para ajustar la forma de la cabeza y las orejas. Quizá no le guste la forma de las orejas o la cara le ha salido algo pequeña. Haga los ajustes que quiera y experimente con total libertad.

Haga clic en un espacio vacío de la ventana para anular la selección de todos los objetos. Con la herramienta **Selección**, seleccione la cara, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga clic en la cabeza. A continuación, haga clic en **Objeto ▶ Dar forma ▶ Recortar** para recortar la forma de la cara a partir de la forma de la cabeza.

El último elemento es la grieta de la parte superior de la cabeza del mono (figura 26). Puede crear este elemento con la herramienta **Bézier**. Ahora ya se han creado todos los componentes de la cara. Solo tiene que activar la capa **Logotipo** de la ventana acoplable **Administrador de objetos** y ya tendrá ante sus ojos el logotipo de Crack Monkey.



Figura 26: añadiendo la grieta

## Diseño de una caja

Los logotipos tienen muchas aplicaciones. Por ejemplo, puede usar el logotipo para crear una caja. Cuando siga los pasos de esta sección, se dará cuenta de que el diseño de productos no es tan difícil como parece.

Busque una caja de cartón cualquiera. Abra y separe la caja, con cuidado de no rasgar ninguna solapa. Tenga a mano una cinta métrica y tome nota de cómo se ha montado el producto. A continuación, escanee la parte interior de la caja como imagen en blanco y negro. Importe la imagen en una capa independiente y cambie el color de la caja escaneada para que le sea más fácil identificarlo.

A continuación, comience a trazar la caja. En esta ocasión, use la herramienta **Rectángulo** para crear rectángulos para la parte frontal, posterior y los laterales de la caja. Use los controles de la barra de propiedades para asegurarse de que los rectángulos correspondientes tienen el mismo tamaño. Coloque los rectángulos de modo que no quede espacio entre ellos (Figura 27). Asegúrese de que está activada la opción **Encajar en líneas guía** y configure las líneas guía para marcar las esquinas de las solapas superiores de la caja escaneada.

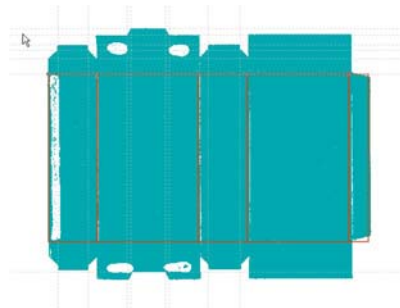


Figura 27: caja escaneada con rectángulos dibujados y líneas de guía

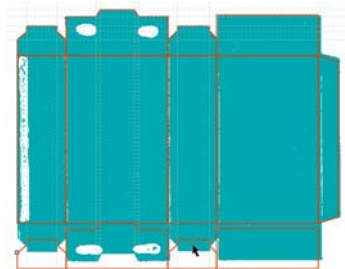
Cuando las formas de la parte frontal, posterior y los laterales estén terminadas, selecciónelas todas, duplíquelas y coloque los duplicados sobre los rectángulos originales, asegurándose de que no hay espacio entre las formas. Cambie el tamaño de los rectángulos superiores, de modo que coincidan con las solapas de la caja escaneada.

Para cambiar el tamaño de los rectángulos superiores, primero debe convertirlos en curvas. Seleccione todos los rectángulos superiores, haga clic con el botón derecho del ratón sobre uno de ellos y seleccione **Convertir a curvas**. Ahora cada rectángulo tiene cuatro nodos, uno en cada esquina. Añada nodos siempre que quiera modificar el tamaño de las curvas. Arrastre los nodos a las líneas de guía para que encajen en su lugar (Figura 28).

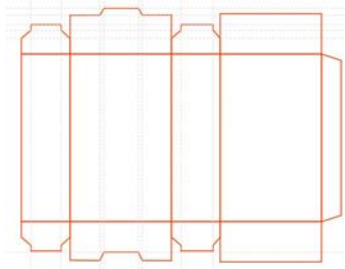


*Figura 28: los nodos se arrastran para que la curva siga el contorno de la caja escaneada*

Tras realizar los ajustes necesarios, duplique las formas superiores para crear las inferiores (Figura 29). A continuación, refleje las formas inferiores y oculte la imagen escaneada para poder ver el resultado final (figura 30).



*Figura 29: duplicado de las formas superiores en la parte inferior*



*Figura 30: contorno final de la caja*

Si quiere guardar la caja como una plantilla, elimine la imagen escaneada y las líneas de guía y guarde la caja como archivo CDT.

Por último, añada color y texto a la caja y no olvide el diseño del logotipo (Figura 31).

## Crear un nombre de marca

¿Dónde puede usar su logotipo? Eso depende de la sofisticación de su empresa. Colocarlo en demasiados productos puede enviar la señal equivocada. Para utilizar un logotipo de manera inteligente es necesario pensar de manera estratégica y creativa.

Por ejemplo, para mi empresa Crack Monkey, diseñé unas tarjetas de visita más grandes de lo habitual para que mis clientes no las miraran con indiferencia. Al ser más grandes, los clientes se fijaban más en la tarjeta, por el mero hecho de no tener el tamaño al que estaban acostumbrados.

También coloqué el logotipo en una bolsa, porque así conseguiría publicidad gratis en movimiento allá donde fuera la bolsa. Pensé en cuál sería la mejor influencia para mi clientela y encontré otras formas de usar mi logotipo (Figuras 32 a 36).

La marca es importante. Si crea un buen producto la gente comprará otros productos suyos en base a su reputación. De modo que ha de pensar de manera estratégica a la hora de decidir cómo usar su logotipo. ¡El resultado valdrá la pena!



Figura 31: caja final con el logotipo



Figura 32: cartel, cajas y bolsas



Figura 33: membrete



Figura 34: Envoltura



Figura 35: anuncio en una revista

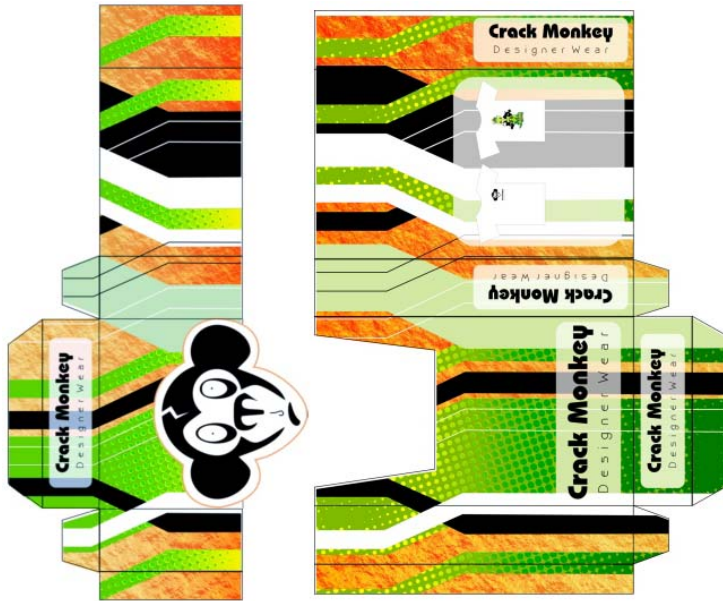


Figura 36: caja

Copyright © 2015 Corel Corporation. Reservados todos los derechos. Todas las marcas comerciales o registradas son propiedad de sus respectivas empresas.