



Wizualne kreowanie marki

Josepha Diaza

O autorze



O autorze

Joe Diaz dorastał w rodzinnym studiu reklamowym w Pontiac w amerykańskim stanie Illinois. Pierwsze logo stworzył w liceum, a od ponad 10 lat zawodowo zajmuje się projektowaniem oznaczeń. Jego rodzinna firma, Diaz Sign Art, szczyci się opracowywaniem unikatowych koncepcji graficznych, które pomagają kształtować tożsamość i rozpoznawalność marki oraz promować skuteczne przedsięwzięcia. Od 1992 r. częścią rodzinnej firmy jest program CorelDRAW, początkowo wykorzystywany do projektowania graficznego. Joe został uznany za mistrza CorelDRAW i zdobył główną nagrodę w konkursie 2011 CorelDRAW International Design Contest. Zapraszamy do odwiedzenia jego strony internetowej: **diazsignart.com**.

Wizualne kreowanie marki

Większość klientów zamawia u mnie tylko projekt logo, ale od czasu do czasu mam możliwość uczestniczenia w kreowaniu marki. Na czym polega różnica? No cóż, logo jest symbolem wizualnym, którego używa się w marketingu do identyfikowania firmy lub organizacji. Marka to coś znacznie więcej. Jest to efekt wszystkich działań reklamowych i strategii marketingowej przedsiębiorstwa, a także reakcje emocjonalne i opinie, które budzi ono w klientach.

Jako grafik mogę pomóc klientom w tworzeniu tylko części marki. Nie jestem w stanie wykreować jej w całości, ponieważ znaczna część rzeczy składających się na markę pozostaje poza moją kontrolą — chodzi o takie elementy, jak jakość świadczonych usług, reputacja, stosunek do klientów i wiele innych. Skupiam się tylko na tym, nad czym mam kontrolę, i to, co mogę zrobić, to stworzyć wizualną reprezentację oraz nastrój odnoszący się do danej firmy lub organizacji (rys. 1).

Podczas tworzenia marki często zaczynam od logo, ponieważ będzie ono podstawą całej wizualnej reprezentacji marki. A zatem po rozmowie z klientami i nieco lepszym poznaniu ich oraz ich działalności zabieram się do pracy nad kilkoma koncepcjami.



Rysunek 1: Logo firmy Arcadia na różnych materiałach marketingowych

W tym podręczniku przyjrzymy się stworzonej przeze mnie tożsamości firmy Arcadia Games and Grill. Arcadia to sympatyczne miejsce, w którym można się zrelaksować — restauracja, bar dla kibiców i salon gier wideo w jednym. Opracowałem wiele pomysłów, ale jedna koncepcja

okazała się najlepsza. Był to wizerunek arkadyjskiego wojownika trzymającego joystick. Czułem, że żartobliwa gra słów i wizualne nawiązanie do gier wideo dzięki obrazowi joysticka dobrze sprawdzi się w przypadku tej firmy.

Zacząłem od prostego rysunku ołówkiem (rys. 2). Był on schematyczny i miał niewłaściwe proporcje, ale musiałem od czegoś zacząć.



Rysunek 2: Szkic ołówkiem

Następnie otworzyłem program CorelDRAW i zacząłem tworzyć nowy plik z czarnym tłem. Wiedziałem, że ciemne tło dobrze sprawdza się w różnych materiałach marketingowych, takich jak znaki, okładki menu i reklamy na pojazdach. Chciałem wycieniować postać wojownika, by stąpała się z tłem, a jasne i pośrednie odcienie odcinały się od całości, sprawiając wrażenie jaskrawych i kolorowych. Wiedziałem także, że mógłbym później opracować inną wersję logo, dobrze prezentującą się na jasnym tle.

W przypadku czarnego tła utworzyłem duży ciemnoszary prostokąt za pomocą narzędzia **Prostokąt** (F6) i zastosowałem odcień szarości, klikając próbnik koloru na palecie kolorów.

Następnie przeniósłem rysunek wykonany ołówkiem do programu CorelDRAW, klikając kolejno **Plik ▶ Pobierz obrazek** i skanując obraz przy użyciu elementów sterowania skanera. Po pobraniu obrazu umieściłem go na wierzchu ciemnoszarego trójkąta. Mając nadal zaznaczony zeskanowany obraz, kliknąłem narzędzie **Przezroczystość**  w przyborniku. Na pasku właściwości wyświetlone zostały polecenia dotyczące narzędzia **Przezroczystość**. Z listy **Tryb scalania** wybrałem **Odejmwowanie**, aby usunąć pozostałe białe tło szkicu. W efekcie otrzymałem czarne linie ołówka na ciemnoszarym tle (rys. 3). Następnie zablokowałem prostokątne tło i szkic, zaznaczając oba obiekty, klikając je prawym przyciskiem myszy, a następnie wybierając polecenie **Zablokuj obiekt**. Zapobiega to przypadkowemu zaznaczeniu obiektów tła podczas pracy z elementami znajdującymi się na wierzchu.



Rysunek 3: Białe tło szkicu zostało usunięte, pozostały linie ołówka na ciemnym tle.

Przy użyciu narzędzia **Wskaźnik**  usunąłem zaznaczenie wszystkich elementów, klikając otwarty biały obszar strony. Następnie prawym przyciskiem myszy kliknąłem biały kolor na palecie kolorów. Jeśli wybrany jest jakiś obiekt, kliknięcie prawym przyciskiem myszy powoduje zastosowanie koloru do konturu obiektu, natomiast kliknięcie lewym przyciskiem myszy powoduje zastosowanie koloru do jego wypełnienia. W tym przypadku żaden obiekt nie był zaznaczony, dlatego wyświetlone zostało okno dialogowe **Zmień ustawienia domyślne dokumentu**. Ustawienia w tym oknie dialogowym określają domyślny styl nowych obiektów. Sprawdziłem, czy pole **Grafika** jest zaznaczone, i kliknąłem przycisk **OK**, ustawiając domyślny kolor konturu na biały. Mógłbym z łatwością zmienić go z powrotem na czarny, wykonując te same kroki.

Teraz czas na zabawę, czyli rysowanie kształtów wektorowych. Logo wektorowe jest bardziej uniwersalne i można je łatwo zastosować do wszystkich aspektów marki. W zależności od stopnia znajomości programu CorelDRAW oraz różnych technik można na tym etapie zastosować różne metody. Lubię korzystać z narzędzia **Rysunek odręczny** , aby „wygładzić” kształty, a następnie wracam i dodaję szczegóły.

Narzędzie **Rysunek odręczny** można wykorzystywać w różny sposób. Można po prostu przeciągnąć kursor, aby od razu tworzyć linie krzywe. Jednak często wolę zaczynać od narysowania linii prostych. Preferuję tę metodę tworzenia kształtów, ponieważ pozwala na bardzo szybkie tworzenie linii, a następnie precyzyjne dostosowanie każdego kształtu. W tym przypadku narysowałem dwie proste linie wzdłuż konturów obrazu. Kliknąłem, zwolniłem przycisk myszy, pociągnąłem prostą linię, po czym kliknąłem ponownie, aby ją zakończyć. Następnie na końcu pierwszej linii zacząłem następną. Po narysowaniu łączących segmentów linii wokół całego kształtu ostatecznie zamknąłem kształt, klikając punkt początkowy pierwszej utworzonej linii (rys. 4). Zamknięcie kształtu jest konieczne, aby dodać do niego wypełnienie.



*Rysunek 4: Tworzenie kształtów wektorowych przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny***

Następnie dodałem do linii prostych kilka krzywych. Zazaczyłem kształt, kliknąłem narzędzie **Kształt** , kliknąłem przycisk **Zaznacz wszystkie węzły** na pasku narzędzi, a następnie kliknąłem przycisk **Przekształć w krzywą**. Teraz mogłem kliknąć w dowolnym miejscu na linii i wyciągnąć tę linię, aby uzyskać żadaną krzywą, albo wybrać węzeł i użyć uchwytów celem utworzenia określonej krzywej (rys. 5).



Rysunek 5: Linie proste są przekształcane na krzywe.

Przy użyciu tej samej techniki utworzyłem wszystkie kształty w tym logo. Można zauważyć, że kształty nie do końca pokrywają się z oryginalnym rysunkiem (rys. 6). Jak wspomniałem wcześniej, proporcje szkicu nie były właściwe, co jest normalne. To po prostu kwestia eksperymentowania i wprowadzania kolejno małych zmian do chwili uzyskania pożądanego wyglądu.



Rysunek 6: Dodawanie kolejnych kształtów do logo

Przy użyciu narzędzia **Wskaźnik**  zaznaczyłem wszystkie kształty i zgrupowałem je, klikając przycisk **Grupowanie obiektów** na pasku właściwości (**Ctrl + G**). Następnie wybrałem jasnoszary kolor z palety kolorów, aby wypełnić kształty, i usunąłem biały kontur, klikając prawym przyciskiem myszy pusty próbnik koloru z „X” na górze palety kolorów (rys. 7).



Rysunek 7: Kształty są wypełnione kolorem jasnoszarym, a biały kontur jest usunięty.

Następnie utworzyłem pozostałe kształty logo, tym razem używając średniego odcienia szarości. Po zakończeniu usunąłem szkic. W tym celu kliknąłem tło prawym przyciskiem myszy i wybrałem opcję **Odblokuj obiekt**. Po odblokowaniu obiektów tła zazaczyłem szkic i nacisnąłem przycisk **Usuń**. W ten sposób otrzymałem wersję logo w skali szarości (rys. 8).



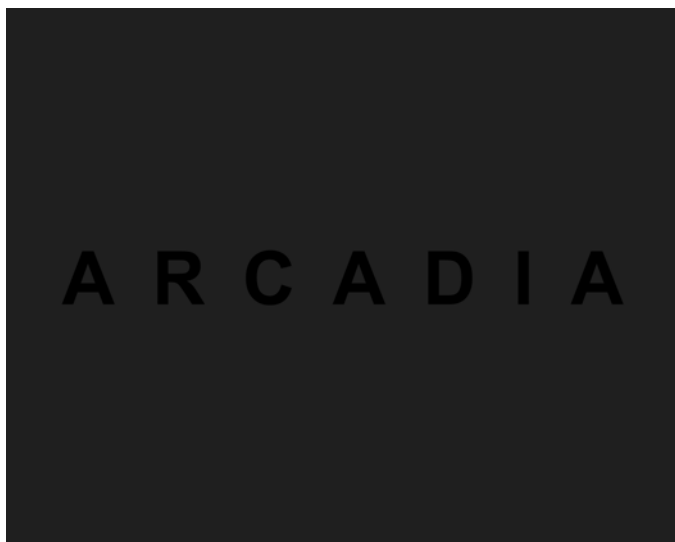
Rysunek 8: Wersja logo w skali szarości

Po skończeniu ilustracji logo przyszła pora na utworzenie logotypu, czyli tekstu. Myślałem o czymś nawiązującym do Grecji, aby pasowało do motywu, dlatego wybrałem tradycyjne greckie

liternictwo rzeźbione w kamieniu. Istnieje mnóstwo czcionek o takim wyglądzie, ale postanowiłem stworzyć własną. Wiele dużych firm nie używa standardowych czcionek do głównych materiałów reklamowych i wolą stworzyć coś unikatowego, ponieważ wyjątkowa czcionka zwiększa rozpoznawalność marki.

Najpierw napisałem nazwę firmy w podstawowej czcionce, takiej jak Arial. Przy użyciu narzędzia **Tekst**  kliknąłem tło i napisałem „ARCADIA”. Po zaznaczeniu tekstu kliknąłem narzędzie **Kształt** . Teraz przy pomocy dwóch uchwytów (po obu stronach tekstu) mogłem dostosować kerning słowa, przeciągając prawy uchwyt na zewnątrz. Lubię mieć dużo miejsca wokół liter podczas tworzenia tekstu niestandardowego, tak aby podczas pracy nad daną literą inne mi nie przeszkadzały. Później mogę zmniejszyć odstępy między literami.

Zastosowałem czarne wypełnienie do tekstu i zablokowałem go, aby móc prawować na wierzchu liter i używać ich jako punktu odniesienia bez obaw o przypadkowe zaznaczenie lub przesunięcie. Chciałem, aby elementy tekstowe miały podobny odcień co tło, dlatego zastosowałem minimalny kontrast, który nie zagłuszyłby nowych elementów, jakie utworzę na wierzchu (rys. 9).



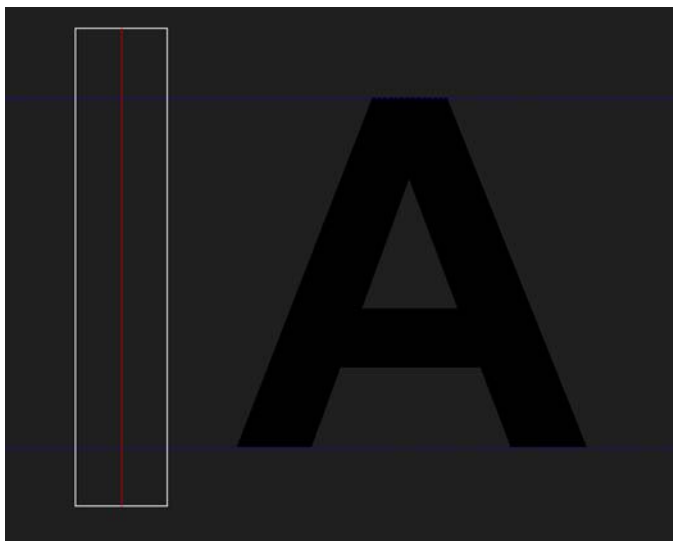
Rysunek 9: Wstawianie tekstu

Następnie utworzyłem szablon czcionki — coś, co będę mógł wykorzystać do określenia szerokości linii składających się na litery, a także wskazania miejsca umieszczenia efektu fazy. Faza tworzy złudzenie tekstu trójwymiarowego, unoszącego się ponad powierzchnią. W przypadku map bitowych łatwo jest automatycznie dodawać efekt fazy, ale większość programów niezbyt dobrze obsługuje go w obrazach wektorowych. W programie CorelDRAW można ręcznie tworzyć niestandardowe wektorowe efekty fazy.

Przy użyciu narzędzia **Prostokąt**  utworzyłem prostokąt o szerokości odpowiadającej liniom w moich literach. Następnie za pomocą narzędzia **Rysunek odręczny**  narysowałem pojedynczą linię pionową, która podzieliła prostokąt na pół. Za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  zaznaczyłem linię i zmieniłem jej kolor, klikając prawym przyciskiem czerwony próbnik koloru

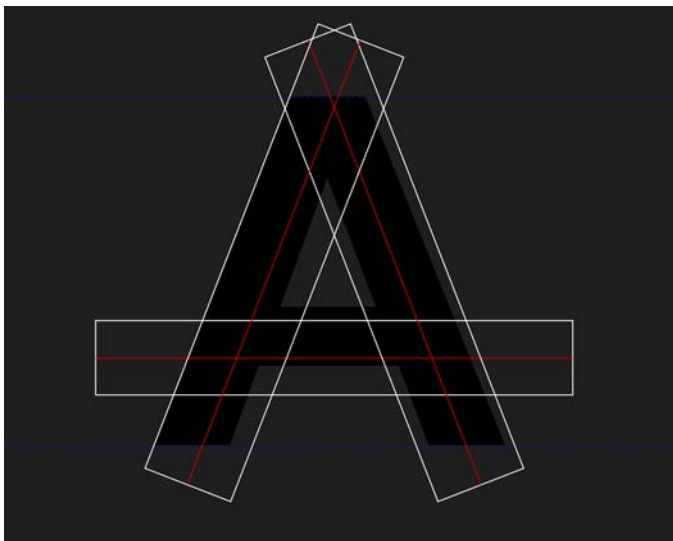
na palecie kolorów (rys. 10). Linia była tylko prowadnicą i na końcu zostanie usunięta. Zgrupowałem prostokąt i linię (**Ctrl + G**).

Jeśli chodzi o prowadnice, w programie CorelDRAW jest wbudowana funkcja prowadnic doskonała do tego typu prac. Można zauważyć linijki na górze i z lewej strony obszaru roboczego. Jeśli chcesz utworzyć linijkę poziomą, po prostu kliknij górną linijkę i przeciągnij prowadnicę na obszar roboczy. Prowadnice pomogły mi w rozmieszczeniu elementów w następnych kilku krokach.



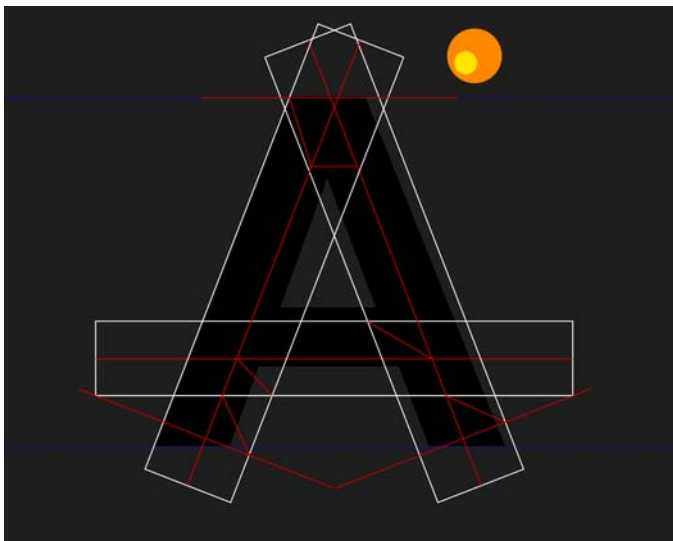
Rysunek 10: Tworzenie prostokąta w celu zdefiniowania szerokości linii w obrębie poszczególnych liter

Następnie dwukrotnie powieliłem prostokąt (**Ctrl + D**), aby otworzyć trzy prostokąty. Użyłem trzech prostokątów do utworzenia litery „A”. Przy użyciu narzędzia **Wskaźnik**  kliknąłem dwukrotnie jeden z prostokątów, aby wyświetlić uchwyty obracania. Chwyciłem uchwyty obracania i obróciłem prostokąt. Przesuwałem i obracałem kształty, aby utworzyć przyszłą literę „A” (rys. 11).

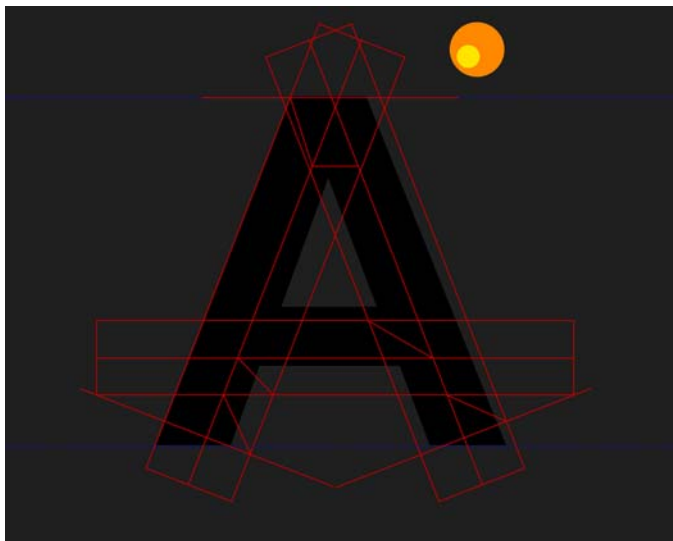


Rysunek 11: Przenoszenie i obracanie obiektów w celu utworzenia litery „A”

W tym momencie zacząłem się zastanawiać, jak wyglądałby efekt fazy. Czasami warto utworzyć wizualną reprezentację źródła światła, aby zwizualizować sposób interakcji światła z literą, jak gdyby tekst był trójwymiarowy. Dodałem także kilka dodatkowych czerwonych linii jako prowadnic pomocnych w tworzeniu pozostałej części litery (rys. 12). Następnie zmieniłem resztę konturów także na kolor czerwony (rys. 13).

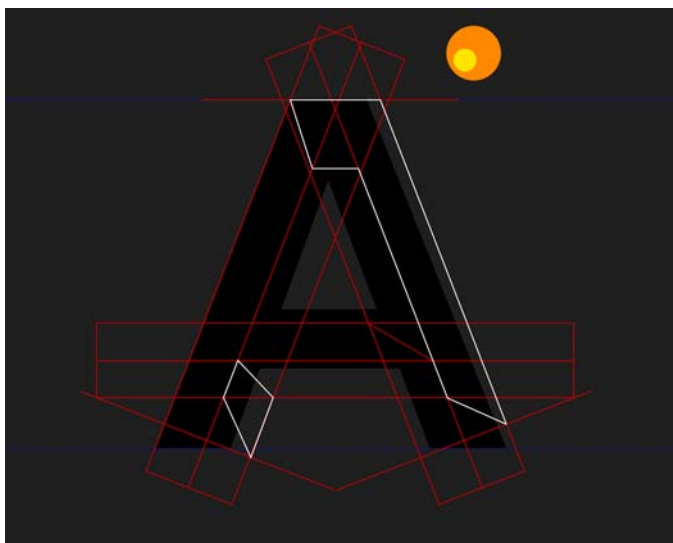


Rysunek 12: Dodawanie źródła światła i dodatkowych linii pełniących rolę prowadnic



Rysunek 13: Zmiana pozostałych konturów na kolor czerwony

Przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny**  utworzyłem kształty, które ostatecznie złożą się na literę. Wszystkie elementy w kolorze czerwonym zostaną po zakończeniu usunięte. Dopilnowałem także, by włączyć polecenie **Przyciąganie do obiektów (Widok ▶ Przyciągaj do ▶ Obiekt)**, aby utworzone przeze mnie proste linie zostały przyciągnięte do punktów, czyli miejsc przecięcia czerwonych linii (rys. 14).



Rysunek 14: Wykorzystywanie czerwonych linii do utworzenia kształtów przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny**

Po utworzeniu wszystkich kształtów przypisałem do każdego z nich kolor wypełnienia, zwracając uwagę na źródło światła. Następnie usunąłem czerwone kontury (rys. 15).



Rysunek 15: Wypełnianie kształtów kolorem na podstawie kierunku źródła światła

Powtórzyłem ten proces, aby utworzyć wszystkie litery (rys. 16). Podczas tworzenia czcionki niestandardowej często wykorzystuję jedną z liter, aby uzyskać podobne. W tym przypadku mogłem wykorzystać „C”, aby utworzyć „D” i oszczędzić czas. Po utworzeniu pojedynczych liter zmniejszyłem odstępy między nimi.



Rysunek 16: Tworzenie pozostałych liter

Połączyłem wszystkie części napisu „ARCADIA” w średnim odcieniu szarości, a następnie elementy jasnoszare. Ułatwi to zmianę kolorów logo podczas dostosowywania go do różnych sposobów wykorzystania. Po połączeniu elementów projektu stosowanie kolorów lub efektów zajmuje mniej czasu, ponieważ trzeba zastosować zmiany tylko do dwóch lub trzech figur, nie do dwunastu, piętnastu albo więcej. Aby połączyć kształty, zaznaczyłem je i nacisnąłem klawisze **Ctrl + L** (mógłbym także kliknąć przycisk **Połącz** na pasku właściwości). Następnie zaznaczyłem zarówno kształty w średnim odcieniu szarości, jak i jasnoszare i zgrupowałem je, naciskając klawisze **Ctrl + G**.

W przypadku tekstu dodatkowego („Games and Grill”) postanowiłem użyć istniejącej czcionki, zamiast tworzyć niestandardową. Wybór ten był bardzo ważny, ponieważ czcionka zastosowana w tekście dodatkowym zostanie także użyta w pozostałych materiałach marketingowych dotyczących marki. Chciałem wybrać czcionkę dostępną w różnych grubościach, co pozwoli uzyskać spójny wygląd.

Następnie zaznaczyłem tekst podstawowy oraz tekst dodatkowy i kliknąłem przycisk **Wyrównanie i rozkład** na pasku właściwości, aby otworzyć okno dokowane **Wyrównanie i rozkład**. W oknie dokowania kliknąłem przycisk **Wyrównaj środek w poziomie**, aby wyśrodkować tekst główny i dodatkowy (rys. 17). Teraz pozostało tylko złożyć tekst i obrazek (rys. 18).



Rysunek 17: Wyrównywanie tekstu głównego i dodatkowego



Rysunek 18: Tekst i obrazek razem

Teraz nadszedł czas, aby dodać trochę koloru. Wybrałem motyw błękitu i złota, ale chciałem zastosować różne odcienie tych kolorów. Czuję także, że dobrze sprawdziłoby się nadanie ramieniu wojownika odcienia skóry. Po przypisaniu koloru do jednego z kształtów użyłem narzędzia **Pipeta kolorów** , aby skopiować ten kolor i zastosować go do innych kształtów. Podczas próbkowania koloru za pomocą narzędzia **Pipeta kolorów** automatycznie przełącza się ono w tryb **Zastosuj kolor**, próbkowany kolor można więc od razu zastosować. Teraz logo było gotowe (rys. 19).



Rysunek 19: Gotowe logo

Dobre logo jest uniwersalne, dlatego w programie CorelDRAW utworzyłem różne warianty logo do wykorzystania w obrębie marki (rys. 20 i rys. 21).



Rysunek 20: Różne warianty logo



Rysunek 21: Warianty logo z ciemnym i jasnym tłem

Billboard

Aby zaprezentować inne zastosowania logo, przyjrzyć się utworzonej dla marki reklamie na billboardzie (rys. 22).



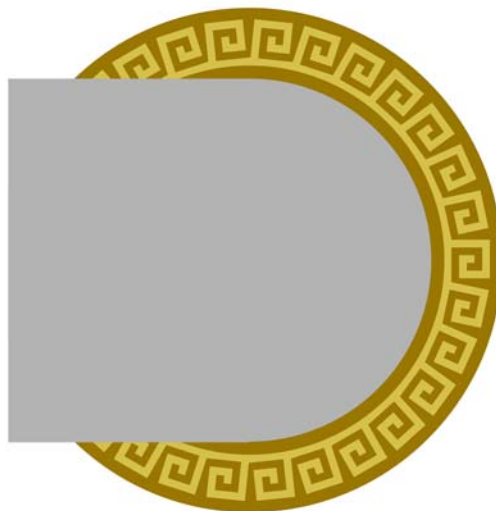
Rysunek 22: Logo użyte na billboardzie

Podczas tworzenia tego rodzaju reklamy zewnętrznej myślę o jej celu. Może być ich wiele. Na przykład celem tej reklamy jest promowanie dania podawanego w restauracji Arcadia, ale logo wykorzystywane jest także do identyfikacji marki. Nawet jeśli logo nie jest głównym punktem ani największym elementem projektu, kolory i motywy większego obrazu współdziałają z mniejszym logo w celu promowania marki. Zacząłem od zaimportowania zdjęcia dania (**Plik ► Importowanie**) (rys. 23).



Rysunek 23: Zdjęcie do wykorzystania na billboardzie reklamowym

Następnie użyłem powtarzających się elementów projektu, aby podzielić przestrzeń reklamową na dwie części. Ten element zwiększy rozpoznawalność marki. Na jednej części reklamy zostanie umieszczone zdjęcie, a na drugiej inne informacje. Utworzyłem okrąg i prostokąt o tej samej wysokości i zespawałem je ze sobą, zaznaczając oba kształty i naciskając przycisk **Spawanie** na pasku właściwości. Następnie umieściłem nowy kształt na wierzchu zaprojektowanego okręgu i wypełniłem go szarym kolorem (rys. 24).



Rysunek 24: Szary kształt jest umieszczony z jednej strony utworzonego okręgu.

Następnie kliknąłem zdjęcie prawym przyciskiem myszy i wybrałem opcję **Dokonaj szybkiego kadrowania wewnątrz**. Gdy kursor myszy zmienił się w dużą czarną strzałkę, kliknąłem szary kształt, aby umieścić zdjęcie wewnątrz kształtu (rys. 25).

Chciałem zmodyfikować zawartość szybkiego kadru, dlatego przytrzymałem klawisz **Ctrl** i dwukrotnie kliknąłem obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik**. Wewnątrz szybkiego kadru utworzyłem mały rysunek wstążki i za pomocą narzędzia **Tekst** napisałem na niej „NEW”. Przy użyciu narzędzia **Wskaźnik** przesunąłem tekst na właściwe miejsce. Następnie dodałem na wstążce wypełnienie gradientowe od czerwonego do ciemnoczerwonego. W tym celu kliknąłem narzędzie **Przezroczystość** , kliknąłem skrajny prawy koniec kształtu wstążki i przeciągnąłem na lewo, zwalniając przycisk myszy na środku kształtu. W efekcie powstał gradient od czerni do bieli. Wybrałem węzeł białego koloru i zmieniłem go na średni odcień czerwieni (rys. 26).



Rysunek 25: Polecenie Szybki kadr służy do umieszczenia zdjęcia wewnątrz szarego kształtu.



Rysunek 26: Dodawanie wstążki z tekstem i wypełnieniem gradientowym

Gdy wszystkie elementy znalazły się na swoich miejscach, kliknąłem przycisk **Zatrzymaj edycję zawartości** , aby umieścić zdjęcie z powrotem wewnątrz ramki szybkiego kadru (rys. 27).



Rysunek 27: Zmodyfikowane zdjęcie jest umieszczone z powrotem wewnątrz ramki szybkiego kadru.

Za pomocą narzędzia **Prostokąt**  utworzyłem duży prostokąt i na pasku właściwości wpisałem rzeczywiste wymiary billboardu. Dodałem delikatne niebieskie wypełnienie tonalne. Następnie prawym klawiszem myszy kliknąłem szybki kadr, po czym kliknąłem opcję **Dokonaj szybkiego kadrowania wewnątrz**. Za pomocą wskaźnika w kształcie strzałki zaznaczyłem duży niebieski prostokąt billboardu, który właśnie utworzyłem. Miałem teraz szybki kadr wewnątrz szybkiego kadru. Zmodyfikowałem zawartość nowego szybkiego kadru, aby zmienić rozmiary elementu zdjęcia i umieścić je z lewej strony kształtu billboardu (rys. 28).



Rysunek 28: Umieszczanie elementu zdjęcia wewnątrz prostokąta billboardu

Następnie dodałem tekst, stosując tę samą czcionkę, którą wykorzystałem w dodatkowym tekście w logo, wybierając grubszą czcionkę do „Chicken Kabob”. Powieliłem tekst (**Ctrl + D**) i przesunąłem duplikat odrobinę do góry oraz na lewo od oryginału, korzystając z klawiszy strzałek na klawiaturze. Wypełniłem tekst na wierzchu białym kolorem, a tekst poniżej kolorem czarnym, aby utworzyć delikatny efekt cienia (rys. 29). Zmieniłem kolor słów „Kickin’” i „Meal” na jasnożółty, którego użyłem wcześniej, przez próbkowanie koloru z okręgu za pomocą narzędzia **Pipeta kolorów** . Podczas pracy z kolorami na potrzeby marki warto mieć

niestandardową paletę kolorów zawierającą wyłącznie kolory używane w projekcie, ponieważ będą one często wykorzystywane. Paleta dokumentu w programie CorelDRAW (na dole obszaru roboczego) jest automatycznie aktualizowana przy użyciu kolorów używanych w dokumencie, co zapewnia łatwy dostęp do kolorów stosowanych w marce.



Rysunek 29: Wstawianie tekstu

Następnie użyłem elementów projektu podobnych do tych w okręgu, aby utworzyć graficzne akcenty w tekście. Przy użyciu narzędzia **Rysunek odręczny**  narysowałem serię linii i zastosowałem jasnoniebieski kolor konturu z logo (rys. 30). Nadałem liniom o wiele grubszy kontur, wpisując wartość szerokości w polu **Szerokość konturu** na pasku właściwości. Gdy elementy te wyglądały właściwie, kliknąłem kolejno **Obiekt ▶ Przekształć kontur w obiekt**. Podczas współpracy z różnymi pracownikami projektowymi lub dostawcami nigdy nie wiadomo, przy użyciu jakiego programu będą realizować utworzony przez Ciebie projekt. W niektórych programach efekty konturu mogą nie wyświetlać się we właściwy sposób. Z kolei podstawowe kształty wektorowe są raczej uniwersalne. Teraz pozostało tylko dodać logo (rys. 31).



Rysunek 30: Dodawanie elementów graficznych do tekstu



Rysunek 31: Dodawanie logo

W przypadku stosowania podobnego procesu do tworzenia billboardu następny krok może być różny w zależności od używanych aplikacji i sprzętu. Większość cyfrowych drukarek szerokoformatowych ma zainstalowane oprogramowanie RIM umożliwiające importowanie wielu formatów plików, m.in. JPG, TIFF, wektorowych plików EPS i PDF. Wolę używać formatu PDF, zwłaszcza jeśli projekt zawiera zarówno elementy wektorowe, jak i mapy bitowe.

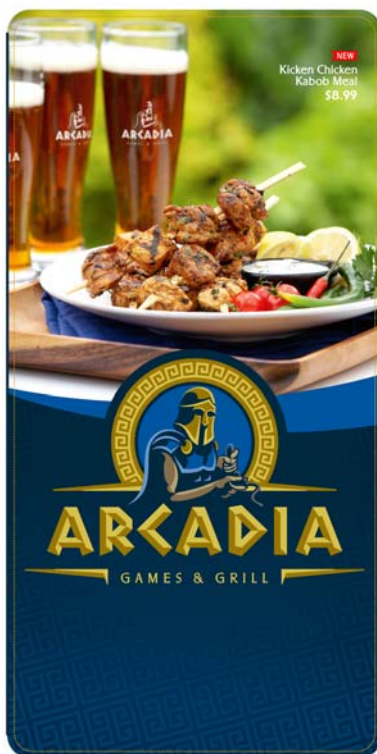
Aby utworzyć PDF, najpierw zaznaczyłem wszystkie elementy w projekcie billboardu, zgrupowałem je (**Ctrl + G**) i wyśrodkowałem projekt na stronie, naciskając klawisz **P**. Gdybym chciał zmienić rozmiar papieru, mógłbym odznaczyć wszystko i wpisać rozmiary billboardu na pasku właściwości. Następnie kliknąłem kolejno **Plik ▶ Publikuj jako PDF**, wpisałem nazwę pliku i wybrałem opcję z listy **Wzorzec PDF. Przygotowanie do druku i Edytowanie** to dobre opcje umożliwiające wygenerowanie pliku PDF najwyższej jakości. Aby zmniejszyć rozmiar pliku, kliknąłem przycisk **Ustawienia** i na karcie **Obiekty** skorygowałem ustawienia w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**. Billboardy są czasami umieszczane tak wysoko, że nie potrzebują bardzo wysokiej rozdzielczości, więc dla tego billboardu wybrałem 72 dpi, co spowoduje zmniejszenie rozdzielczości zdjęcia w moim projekcie do 72 dpi. Kliknąłem przycisk **OK**, a następnie **Zapisz**. Teraz mogłem zaimportować projekt do oprogramowania RIP i przygotować go do druku.

Oczywiście można użyć innego formatu plików. Należy najpierw określić, jakie formaty zostaną zaakceptowane przez oprogramowanie, i ustalić, nad którymi wymiarami trzeba popracować. Po ukończeniu tworzenia dzieła w programie CorelDRAW kliknij kolejno **Plik ▶ Eksportuj** i z listy **Zapisz jako typ** wybierz format pliku, którego można użyć wraz z oprogramowaniem do tworzenia billboardów. Zazwyczaj można użyć formatu JPG lub TIFF. Kliknij przycisk **Eksportuj** i w następnym oknie dialogowym skoryguj ustawienia wyjściowe. Pamiętaj, że w przypadku dużych, wysoko umieszczanych billboardów możesz wyeksportować swoje dzieło jako pliki w niskiej rozdzielczości w rzeczywistym rozmiarze albo jako mniejsze pliki w wysokiej rozdzielczości. To także zależy od oprogramowania stosowanego do otrzymania billboardu cyfrowego.

Przy użyciu podobnego procesu stworzyłem wiele różnych reklam i materiałów marketingowych dla tej marki, takich jak karty (rys. 32), okładka menu (rys. 33), folia na pojazdy (rys. 34) i oznakowanie budynku (rys. 35), co pozwoliło zapewnić spójność wszystkich projektów.



Rysunek 32: Wizytówki, karty do gry i karty prezentowe



Rysunek 33: Okładka menu



Rysunek 34: Folia na pojazdy



Rysunek 35: Oznakowanie budynku

Copyright © 2014 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe są własnością ich właścicieli.