



Визуальный брендинг

Джозеф Диаз (Joseph Diaz)

Сведения об авторе



Сведения об авторе

Джо Диаз вырос в семье дизайнеров — владельцев мастерской в Понтиаке, штат Иллинойс. Свои первые логотипы он создал еще будучи школьником, и вот уже более 10 лет он профессионально занимается разработкой дизайн-проектов. На счету его семейного предприятия Diaz Sign Art многие уникальные графические разработки, которые позволили многим компаниям обрести свой яркий фирменный стиль и определили успешность их бизнеса. Работать в CorelDRAW Джо начал с 1992 года, когда в его семейном бизнесе появились первые компьютеры, предназначенные для графического дизайна. Джо — признанный мастер графики в CorelDRAW. В 2011 году он завоевал Гран-при Международного конкурса по дизайну в CorelDRAW. Посетите его сайт diazsignart.com.

Визуальный брендинг

Пожелания многих моих заказчиков сводятся исключительно к созданию логотипа, но время от времени мне приходится заниматься разработкой фирменного стиля. В чем здесь принципиальное различие? Логотип — это всего лишь знак, благодаря которому можно сразу узнать ту или иную компанию или учреждение. Фирменный стиль — это нечто большее. Это не только результат рекламной и маркетинговой бизнес-стратегии в целом, но и эмоциональная реакция клиентов на компанию, сформировавшееся мнение о ней.

Как дизайнер я могу лишь помочь заказчикам создать часть их бренда. Но я не могу полностью создать бренд, поскольку многие его аспекты находятся вне зоны моего влияния, например качество предоставляемых услуг, репутация компании, ее отношение к клиентам и многое другое. Я сосредотачиваю свое внимание только на том, на что могу повлиять. Моя задача — сформировать наглядное представление о компании или учреждении (рис. 1).

При разработке фирменного стиля я обычно начинаю с логотипа, поскольку он закладывает основу для визуального представления бренда. В процессе общения с клиентами я начинаю лучше понимать их точку зрения и потребности их бизнеса, после чего перехожу к формированию дизайнерской концепции.



Рис. 1. Логотип компании Arcadia, используемый в различных маркетинговых материалах

В данном пособии я покажу, как разрабатывался фирменный стиль компании Arcadia Games and Grill. Arcadia — отличное место отдыха: помимо ресторана, здесь расположены спорт-бар и торговая галерея. В процессе работы у меня возникло много дизайнерских идей, и одна из них в конечном счете была взята за основу. Это изображение аркадского воина с джойстиком в руках. Таким образом мы красиво обыграли название компании, а изображение джойстика, указав на род ее деятельности, послужило прямой отсылкой к видеоиграм.


Я начал работу с карандашного наброска (рис. 2). Этот прообраз еще несовершенен, и его пропорции не выверены, но для начала он вполне подойдет.



Рис. 2. Карандашный набросок

Итак, я открываю программу CorelDRAW и создаю новый файл с темным фоном. Для множества маркетинговых материалов — вывесок, обложек меню, рекламы на транспорте — лучше всего подходит именно темный фон. Моя задумка заключалась в том, чтобы тень от фигуры воина понемногу смешивалась с фоном, а светлые и средней яркости тона пробивались на поверхность и выглядели ярко и красочно. В дальнейшем я решил создать еще один вариант логотипа на светлом фоне.


Вначале при помощи инструмента **Прямоугольник** (F6) я создаю темно-серый прямоугольник и применяю к нему оттенок серого, щелкая образец цвета на палитре.


Затем я помещаю карандашный набросок в CorelDRAW, выбрав **Файл ► Получить изображение**, и сканирую его, используя элементы управления сканером. Полученное изображение я размещаю на темно-сером прямоугольнике. Не снимая выделения с отсканированного изображения, я на панели элементов выбираю инструмент **Прозрачность** . На панели свойств появляются настройки инструмента

Прозрачность. В списке **Режим слияния** я выбираю **Субтрактивный**, чтобы удалить белый фон наброска. Остаются только карандашные линии на темно-сером фоне (рис. 3). Я блокирую фон (темно-серый прямоугольник) и набросок, щелкая оба объекта правой кнопкой мыши и выбирая команду **Блокировать объект**. Таким образом я исключаю возможность случайного выделения фоновых объектов во время работы с верхним слоем.



Рис. 3. Белый фон наброска удален — штрихи карандаша остаются на темном фоне

При помощи инструмента **Указатель**  я снимаю выделение, щелкнув белую часть страницы. Затем щелкаю правой кнопкой мыши образец белого цвета на палитре. Если какой-либо объект в файле выделен, то по щелчку правой кнопкой мыши его абрис окрашивается в выбранный цвет; по щелчку левой кнопкой мыши объект заливается выбранным цветом. В нашем случае выделение отсутствует, поэтому на экране появляется диалоговое окно **Изменение стандартных значений документа**. В нем задаются параметры стиля, по умолчанию применяемого к новым объектам. Убедившись, что флажок **Графика** включен, я нажимаю **ОК**. Таким образом цвет абриса по умолчанию устанавливается белым. Можно легко отменить эту настройку и снова задать черный цвет, используя ту же последовательность шагов.

Затем нам предстоит самое интересное — прорисовка векторных фигур. Векторный логотип допускает более гибкие возможности обработки и может использоваться в самых разных фирменных материалах. В зависимости от вашего уровня владения CorelDRAW и освоенных навыков, вы можете по-своему выполнять описанную ниже задачу. Я обычно прибегаю к инструменту **Свободная форма** , чтобы прочертить основные контуры, и только после этого приступаю к прорисовке деталей.

Инструмент **Свободная форма** можно использовать по-разному. Можно просто нарисовать ряд кривых. Но лично я предпочитаю начинать с прямых линий. Этот метод создания фигур кажется мне более эффективным, поскольку общий контур создается очень быстро, а уже затем можно поработать над детализацией. В данном примере я нарисовал прямые отрезки, повторяющие абрис наброска. Я щелкаю в произвольной точке, затем отпускаю кнопку мыши, провожу отрезок и снова щелкаю там, где он должен заканчиваться. Второй отрезок начинается в конечной точке первого. Очертив весь набросок, я замыкаю созданный контур щелчком мыши по точке, с которой начинается первый отрезок (рис. 4). Фигуру необходимо замкнуть, чтобы можно было применить к ней заливку.



Рис. 4. Создание векторных фигур с помощью инструмента **Свободная форма**


Затем я добавляю к прямым линиям несколько кривых. Я выделяю фигуру, щелкая по инструменту **Фигура** , затем нажимаю кнопку **Выбрать все узлы** на панели свойств и нажимаю кнопку **Преобразовать в кривую**. Теперь можно щелкнуть в любой точке линии и перетащить эту линию на нужную кривую или выбрать узел и при помощи маркеров узла создать кривую линию необходимой формы (рис. 5).



Рис. 5. Прямые линии преобразованы в кривые

Этот прием использовался для создания всех фигур в составе логотипа. Вы, вероятно, заметили, что эти фигуры незначительно отличаются от исходного наброска (рис. 6). Но, как уже отмечалось выше, при создании наброска я не заботился о строгом соблюдении пропорций. Поэтому отклонение от исходного варианта не является ошибкой. Экспериментируя и внося небольшие изменения, можно добиться создания нужных фигур.



Рис. 6. Добавление фигур к логотипу


Используя инструмент **Указатель** , я выделяю все фигуры и группирую их нажатием кнопки **Группировка объектов** на панели свойств (**Ctrl+G**). Затем выбираю светло-серый цвет из палитры для заливки фигур и удаляю белый абрис, щелкнув правой кнопкой мыши по пустому образцу цвета с символом X в верхней части палитры (рис. 7).





Рис. 7. К объектам применена светло-серая заливка; белый абрис удален

Теперь я создаю оставшиеся элементы логотипа, используя более темный оттенок серого цвета. По окончании работы я удаляю исходный набросок. Для этого необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по фону и выбрать **Разблокировать объекты**. Теперь объекты фона разблокированы. Я выделяю набросок и нажимаю кнопку **Удалить**. Черно-белый вариант логотипа готов (рис. 8).



Рис. 8. Черно-белый вариант логотипа

Теперь, когда графическая часть логотипа готова, пришло время добавить текст. Мне бы хотелось в выборе шрифта подчеркнуть греческий колорит, так что я намерен использовать эффект грубо обтесанного камня. Существует множество шрифтов с жесткими рублеными линиями, но я принял решение создать свой собственный. Многие крупные компании предпочитают вместо стандартных шрифтов использовать нечто уникальное, отличающее их фирменный стиль от всех прочих.

Для начала я напишу название компании, используя стандартный шрифт вроде Arial. Для этого я выбираю инструмент **Текст** , щелкаю фон и ввожу слово ARCADIA. Не снимая выделения с текста, я выбираю инструмент **Фигура** . Теперь на экране появилось два маркера, по одному с каждой стороны текста, и я могу отрегулировать кернинг, перетаскивая правый маркер направо. Я люблю, когда расстояние между буквами достаточно велико, чтобы они не напоздали друг на друга: так удобнее работать с каждой буквой. Впоследствии кернинг снова можно будет уменьшить.

Я применяю к символам текста черную заливку, чтобы можно было рисовать поверх букв, используя их в качестве шаблона, но при этом не выделяя и не двигая. В идеале текст должен быть того же цвета, что и фон, но другого оттенка — достаточно контрастного, чтобы служить образцом для прорисовки новых букв, но не слишком яркого, чтобы не отвлекать внимание от новых объектов (рис. 9).

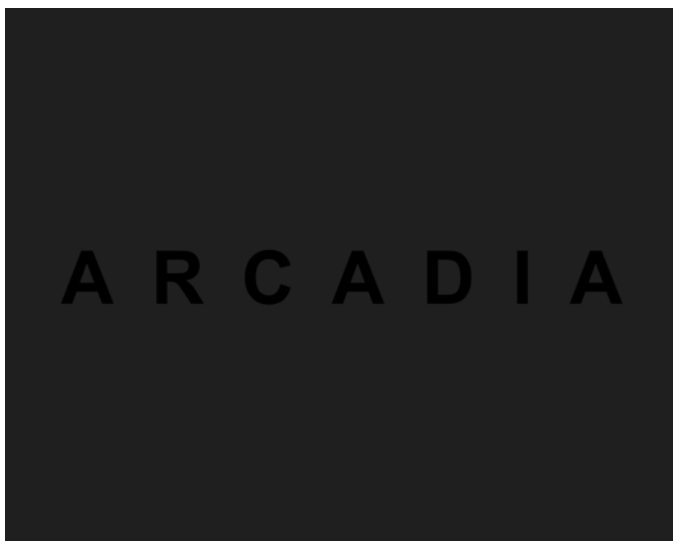





Рис. 9. Добавление текста

Теперь я создаю шаблон шрифта — некий прототип, в котором заложена ширина символов и намечен эффект скоса. Он будет создавать впечатление, что трехмерные буквы приподняты над поверхностью. Применительно к пиксельной графике такой эффект неплохо реализуется программными методами, однако с векторным изображением дело обстоит не так просто. В CorelDRAW можно создать эффект скоса вручную.

С помощью инструмента **Прямоугольник**  я прочерчиваю прямоугольник, по ширине примерно равный контурам букв. Затем инструментом **Свободная форма**  я провожу вертикальную черту, которая делит прямоугольник пополам. Инструментом **Указатель**  я выделяю линию и меняю ее цвет, щелкнув правой кнопкой мыши образец красного цвета на палитре (рис. 10). Эта линия нужна только в качестве направляющей — впоследствии я ее удалю. Теперь я группирую прямоугольник и линию (**Ctrl+G**).

Вообще говоря, в CorelDRAW имеется встроенный набор направляющих, очень удобный при выполнении подобных задач. В верхней и левой части рабочего пространства есть линейки. Если вы хотите создать горизонтальную направляющую, достаточно щелкнуть верхнюю линейку и перетащить направляющую в рабочее пространство. На следующих этапах работы направляющие помогут мне расположить объекты на экране.

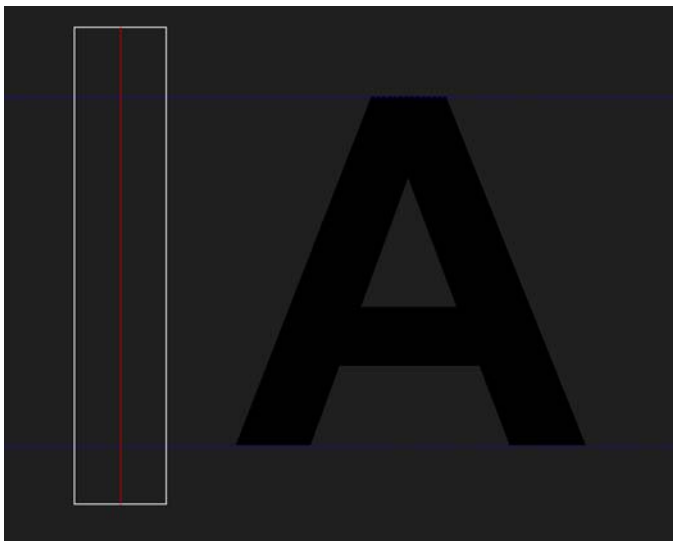



Рис. 10. Создание прямоугольника, который дает представление о ширине контуров каждой буквы

Теперь я копирую прямоугольник (**Ctrl+D**) дважды. Таким образом на экране появляется три одинаковых прямоугольника. Из этих трех прямоугольников я составлю букву А. Инструментом **Указатель**  я дважды щелкаю один из прямоугольников, чтобы отобразились маркеры поворота. Теперь, используя маркеры поворота, я могу вращать прямоугольники в любом направлении. Я повернул все фигуры таким образом, чтобы из них можно было скомпоновать букву А (рис. 11).

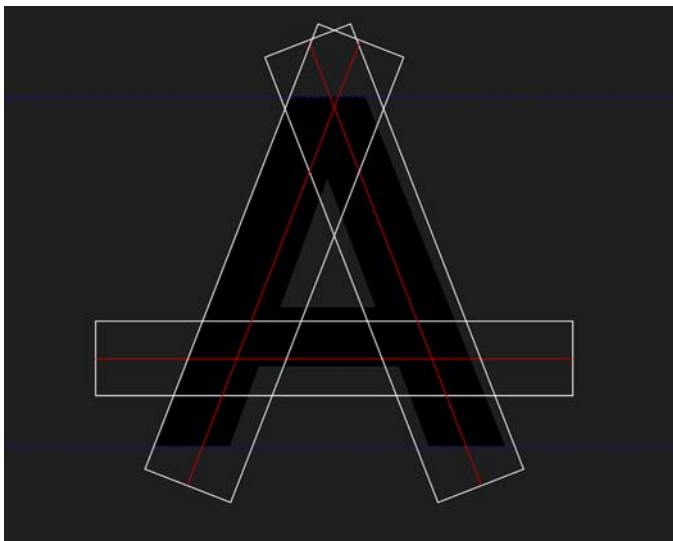


Рис. 11. При перемещении и повороте прямоугольников образуется буква А

Теперь настало время подумать о том, как достичь эффекта скоса. Иногда требуется создать имитацию источника света, чтобы посмотреть, как должен выглядеть трехмерный текст при том или ином освещении. Кроме того, я добавил несколько красных штрихов, которые послужат направляющими при дальнейшей прорисовке буквы (рис. 12). Наконец, цвет абриса всех прочих фигур я также меняю на красный (рис. 13).

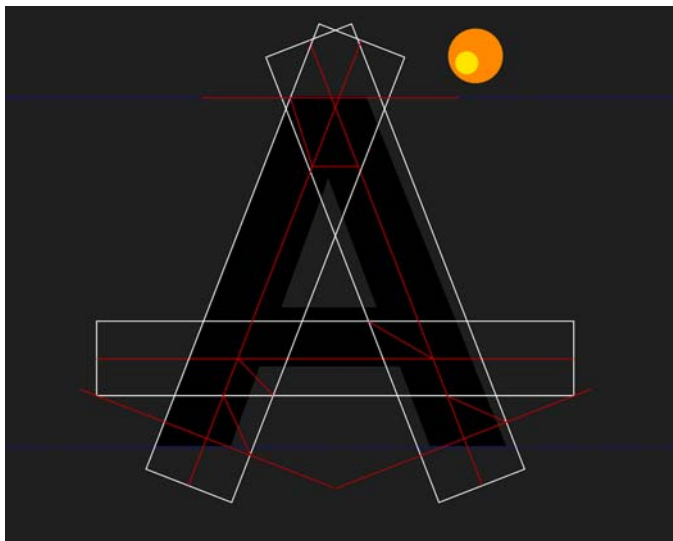


Рис. 12. Добавление источника света и красных линий, которые служат направляющими

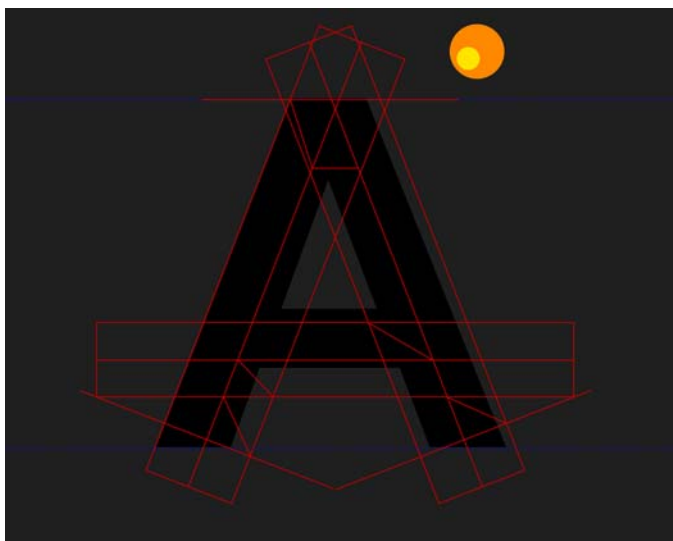

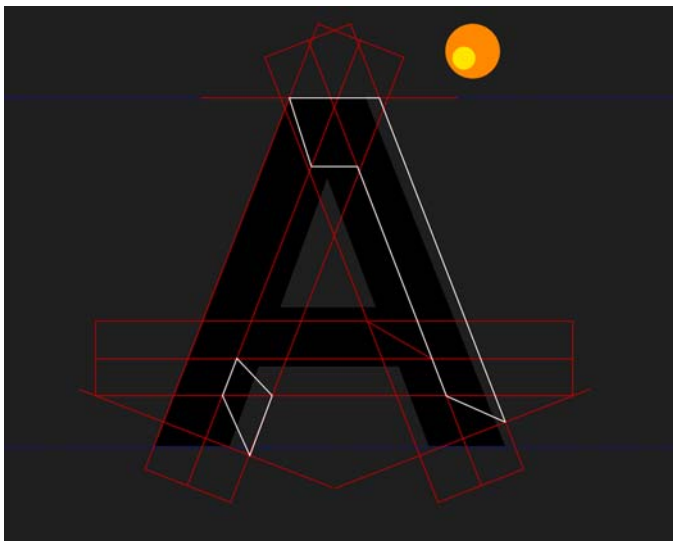


Рис. 13. Изменение цвета абриса на красный

С помощью инструмента **Свободная форма**  я создаю фигуры, из которых будет состоять буква. По окончании работы все, что отмечено красным цветом, будет удалено. Следует убедиться, что режим **Привязка к объектам** включен (**Вид ▸ Привязать к ▸ Объектам**), так что прочерченные прямые линии будут привязаны к точкам пересечения с красными линиями (рис. 14).



*Рис. 14. Красные линии используются в качестве направляющих для создания фигур с помощью инструмента **Свободная форма***

Создав полный набор фигур, я применяю к каждой из них заливку, обращая особое внимание на источник освещения. Затем я удаляю красный абрис (рис. 15).



Рис. 15. Заливка фигур цветом с учетом направления источника света

Те же шаги я повторяю и для прорисовки других букв (рис. 16). При создании уникального шрифта я обычно использую одну букву в качестве образца для всех букв схожей формы. Например, в данном случае на основе буквы С можно начертить D и так далее. Создав все буквы, я уменьшаю расстояние между ними.

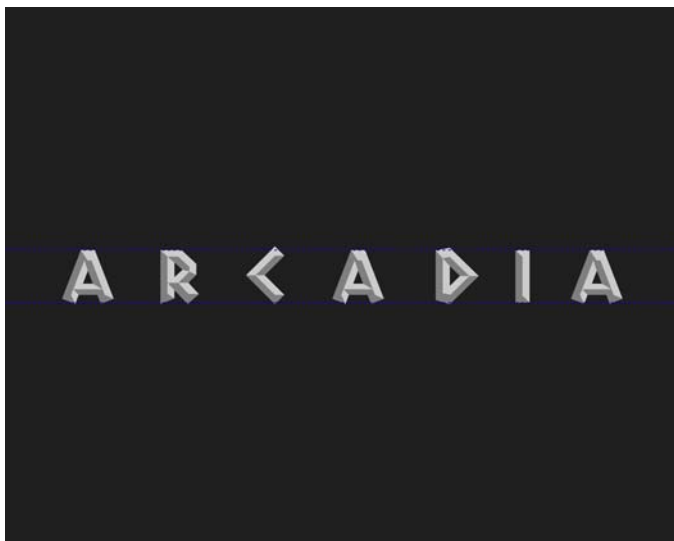


Рис. 16. Прорисовка остальных букв

Я объединил части букв в слове ARCADIA умеренно-серого цвета, а затем — все светло-серые элементы. Это позволит в дальнейшем легко менять цвета отдельных элементов

логотипа для создания разнообразных вариантов. В случае, когда несколько элементов объединены, менять их цвет и применять к ним различные эффекты проще и быстрее. Вместо того чтобы по отдельности обрабатывать десятки фигур, вы редактируете только две-три. Чтобы объединить фигуры, я выделяю их и нажимаю **Ctrl+L** (с той же целью можно нажать кнопку **Объединить** на панели свойств). Затем я выбираю светло-серую и темно-серую фигуры и группирую их командой **Ctrl+G**.

Дополнительный текст (Games & Grill) я решил оформить одним из стандартных шрифтов, не создавая новый. Выбор шрифта для дополнительного текста крайне важен: та же гарнитура шрифта будет использоваться и в других маркетинговых материалах компании. Я отдаю предпочтение шрифтам, толщина которых варьируется, чтобы можно было последовательно использовать их в разных вариантах.

Затем я выбираю первоначальный и дополнительный текст и щелкаю кнопку **Выровнять и распределить** на панели свойств. Открывается одноименное диалоговое окно. Я нажимаю кнопку **Выровнять горизонтально по центру**, чтобы выровнять первоначальный и дополнительный текст (рис. 17). Теперь остается только совместить текст и графику (рис. 18).



Рис. 17. Выравнивание первоначального и дополнительного текста



Рис. 18. Совмещение текста и графики


Настало время выбрать цветовое решение. Я решил выбрать разные оттенки синего и золотого цвета. Кроме того, руки воина должны быть телесного цвета. Окрасив одну из фигур этим цветом, я беру его образец инструментом **Цветовая пипетка**  и применяю к другим фигурам. При выборе образца цвета инструмент **Цветовая пипетка** автоматически переключается в режим **Применить цвет**, в котором можно применить выбранный цвет к новому объекту. Итак, работа над логотипом окончена (рис. 19).



Рис. 19. Окончательный вариант логотипа

Хороший логотип предполагает возможность гибкой настройки. Поэтому я создал в CorelDRAW различные варианты логотипа, которые можно использовать в материалах разного назначения (рис. 20 и 21).



Рис. 20. Разные варианты логотипа



Рис. 21. Варианты логотипа на темном и светлом фоне

Рекламный щит

Чтобы продемонстрировать возможные способы использования логотипа, я подготовил объявление, которое будет вывешено на рекламном щите (рис. 22).



Рис. 22. Логотип на рекламном щите

При подготовке подобных материалов я всегда исхожу из той цели, которую должна ставить перед собой реклама. Таких целей может быть несколько. Например, в нашем примере рекламируются блюда, которые подаются в ресторане Arcadia; в то же время логотип используется для повышения узнаваемости бренда. Хотя логотип не должен находиться в центре внимания — он не является самым крупным элементом в объявлении, — цветовое оформление основной темы должно гармонировать с цветами логотипа для лучшего восприятия. В первую очередь я импортирую фотографию блюда (Файл ► Импорт) (рис. 23).



Рис. 23. Фотография для рекламного объявления

Затем я использую повторяющийся элемент дизайна для разделения рабочего пространства. Этот элемент необходим для повышения узнаваемости бренда. На одной стороне объявления будет размещаться фотография, на другой — сопутствующая информация. Я рисую круг и прямоугольник одинаковой высоты и объединяю их, выбирая

Объединение на панели свойств. Затем размещаю новую фигуру поверх круга и заливаю ее серым цветом (рис. 24).

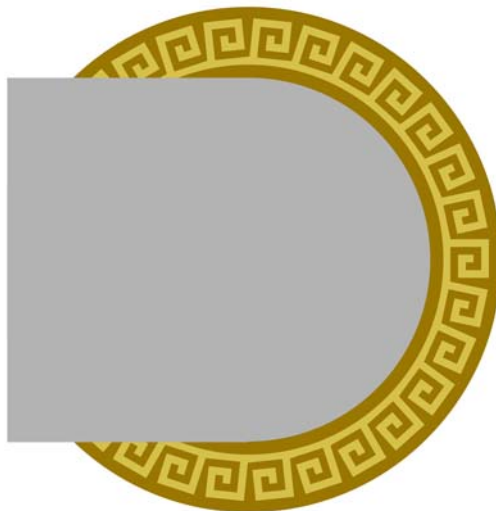


Рис. 24. На круг наложена серая фигура

Теперь я щелкаю правой кнопкой мыши и выбираю **Поместить в контейнер**. Когда указатель мыши принимает вид большой черной стрелки, я щелкаю по серой фигуре, в которую необходимо поместить фотографию (рис. 25).


Поскольку мне требуется отредактировать содержимое контейнера, я нажимаю клавишу **Ctrl** и, удерживая ее, дважды щелкаю объект инструментом **Указатель**. Внутри контейнера я рисую небольшую лентовидную фигуру и, активировав инструмент **Текст**, размещаю на ней слово «НОВИНКА». Инструментом **Указатель** я перемещаю текст в нужную позицию. Затем заливаю лентовидную фигуру градиентом (переход от красного к темно-красному цвету). Для этого я активирую инструмент **Прозрачность** , щелкаю правую часть ленты и перемещаю указатель мыши в левую часть. В середине фигуры я отпускаю кнопку мыши. В результате создается черно-белый градиент. Теперь я выбираю белый узел и меняю его цвет на неярко-красный (рис. 26).



Рис. 25. Для размещения фотографии в серой фигуре следует выполнить команду Поместить в контейнер



Рис. 26. Добавление лентовидной фигуры, текста и градиентной заливки


Добившись желаемого результата, я нажимаю кнопку **Завершить редактирование** , чтобы вставить фотографию в контейнер PowerClip (рис. 27).



Рис. 27. В контейнер вставлена отредактированная фотография


При помощи инструмента **Прямоугольник**  я создаю большой прямоугольник и ввожу реальные размеры рекламного щита на панели свойств. Заливаю прямоугольник бледно-голубым цветом. Затем правой кнопкой мыши щелкаю объект PowerClip и выбираю **Поместить в контейнер**. Указателем в виде стрелки я выбираю крупный голубой прямоугольник, который только что создал. Теперь один объект PowerClip размещен внутри другого. Я редактирую содержимое нового объекта PowerClip таким образом, чтобы изменить размер фотографии и разместить ее в левой части щита (рис. 28).



Рис. 28. Вставка фотографии в прямоугольную область на щите

Теперь я добавляю текст Chicken Kabob, оформленный тем же шрифтом, что и дополнительная надпись в логотипе, но большей ширины. Я создаю копию текста (**Ctrl+D**) и при помощи клавиш со стрелками смещаю ее немного вверх и влево. Текст, расположенный сверху, я залил белым цветом, а текст под ним — черным, чтобы создать эффект легкой тени (рис. 29). Слова Kickin' и Meal я окрасил в светло-золотистый цвет, который уже использовал ранее. Для этого понадобилось взять его образец с золотистого круга инструментом **Цветовая пипетка** . Для работы с основными цветами

фирменного стиля удобно создавать отдельную палитру, содержащую только те цвета, которые будут использоваться в проекте. На палитре документа CorelDRAW (в нижней части рабочего пространства) автоматически обновляется палитра цветов, используемых в документе, поэтому у вас всегда будет удобный доступ к палитре, предназначенной для конкретного проекта.



Рис. 29. Добавление текста


Затем я использую элементы оформления, схожие с теми, которые размещены внутри круга, чтобы подчеркнуть графические особенности текста. С помощью инструмента **Свободная форма**  я рисую несколько линий и выбираю для их абриса светло-голубой цвет, взяв его образец с логотипа (рис. 30). Затем я заметно увеличиваю толщину линий, вводя соответствующее значение в поле **Толщина абриса** на панели свойств. Придав этим элементам надлежащий вид, я выбираю команды **Объект** ► **Преобразовать абрис в объект**. Если вы сотрудничаете с разными дизайнерскими мастерскими и поставщиками, вы не можете предугадать, в какой программе будет открываться созданное вами изображение перед выводом на печать. В некоторых программах эффекты, которые вы применяете к абрису, выглядят совсем не так, как вы предполагали. В то же время базовые векторные фигуры практически везде остаются неизменными. Теперь нам осталось только добавить логотип (рис. 31).



Рис. 30. Добавление графических элементов к тексту



Рис. 31. Добавление логотипа

Если вы продумываете аналогичный дизайн рекламного щита, следующий этап работы будет во многом зависеть от используемого программного обеспечения и оборудования. Большинство широкоформатных цифровых принтеров оснащены программным обеспечением RIP, обеспечивающим импорт файлов самых разных форматов, в том числе JPG, TIFF, векторной графики EPS, а также PDF. Я предпочитаю использовать PDF, особенно если в моем проекте совмещаются векторные и растровые элементы.

Для создания PDF-файла я прежде всего выделяю все элементы моего дизайн-проекта, группирую их командой **Ctrl+G**, а затем центрирую изображение на странице нажатием клавиши **P**. Если требуется изменить размер страницы, я снимаю выделение и ввожу размеры рекламного плаката на панели свойств. Затем я щелкаю **Файл ► Опубликовать в PDF**, ввожу имя файла и выбираю один из пунктов списка **Заготовка PDF**. Подходящие варианты — **Допечатная подготовка** и **Редактирование**: при их выборе создается PDF-файл самого высокого качества. Чтобы уменьшить размер файла, я нажимаю кнопку **Настройки** и на вкладке **Объекты** настраиваю параметры в области **Субдискретизация изображения**. Щиты обычно монтируются так высоко, что выбирать сверхвысокое разрешение файла нет надобности. В данном случае я установил 72 точки на дюйм. В ходе субдискретизации разрешение фотографии меняется на 72 т/д. Я щелкаю кнопки **ОК** и **Сохранить**. Теперь можно загрузить файл в приложение RIP и подготовить к печати.

Конечно, вы можете использовать и другой формат файла. Для начала следует определить, какие форматы файлов распознает программное обеспечение и какой размер щита предполагается выбрать. После того как вы подготовили проект в CorelDRAW, остается щелкнуть **Файл ► Экспорт** и выбрать в списке **Тип файла** формат, который будет распознан программным обеспечением. В большинстве случаев можно использовать JPG или TIFF. Щелкните **Экспорт** и в открывшемся диалоговом окне задайте параметры вывода на печать. Учитывая, что щиты устанавливаются очень высоко, можно экспортировать файл в низком разрешении при исходном размере или, наоборот, в высоком разрешении с уменьшением размера. Это опять же зависит от ПО, с помощью которого будет изготавливаться ваш плакат.

Таким же образом я подготовил несколько рекламных объявлений и маркетинговых материалов для данной компании: всевозможные виды карт (рис. 32), обложки меню (рис.

33), рекламу для транспорта (рис. 34) и вывески на зданиях (рис. 35), позаботившись о том, чтобы все проекты были оформлены в едином стиле.



Рис. 32. Визитные карточки, игральные и подарочные карты



Рис. 33. Обложка меню



Рис. 34. Реклама на транспорте



Рис. 35. Вывеска на здании

© Corel Corporation, 2014. Все права защищены. Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.