

# Дизайн логотипа футбольного клуба

Дэниел Пэйз (Daniel Paiz)



## Сведения об авторе

Дэниел Пэйз (Daniel Paiz) живет в г. Тусл-Гутьеррес (Чьяпас, Мексика). Он окончил гештальт-школу искусства и дизайна в г. Тусла. Будучи дизайнером с опытом работы в различных областях дизайна и печати, он работал в нескольких рекламных агентствах в Мексике и США. Последние несколько лет он работает в спортивной индустрии, проектируя логотипы и образы для футбольных клубов. В настоящее время он работает в своей собственной интернет-студии с несколькими брендами, создавая графические проекты и демонстрируя возможности CorelDRAW для создания профессионального дизайна. Дэниел использовал CorelDRAW в качестве своего основного инструмента проектирования, начиная с 2000 года, и делился своим опытом в качестве бета-тестера CorelDRAW Graphics Suite, начиная с версии X4. Посетите его веб-сайт: [www.danielpaiz.mx](http://www.danielpaiz.mx).

## Дизайн логотипа футбольного клуба

Логотип профессиональной футбольной команды должен быть связан с местной социальной, культурной и экономической жизнью. Образ должен нести гордость верных последователей и передавать видение и ценность команды для широкой публики. В данном случае футбольному клубу Чьяпас был нужен новый логотип, который бы лучше передавал дух команды, ее образ и ценности (рис. 1).

Прежде чем приступить к работе над концепцией нового логотипа, я анализирую старый логотип, чтобы понять причины, по которым он не стал успешным. Я замечаю, что изображение никак не связано с историей, образом или средой команды. На изображении показано название футбольного клуба, однако голова ягуара смотрит влево, что можно истолковать, как отступление или бегство от соперников.



Рис. 1. Новый логотип (слева) и старый логотип (справа)

## Определение потребностей заказчика

Перед тем как приступить к работе, к должен определить общие требования и цели проекта и разработать стратегию для их достижения.

1. Логотип не отражает региональную принадлежность.

- Решение: выделить местные особенности.
- Результат: болельщики будут поддерживать команду как выражение своей культуры и самобытности.

2. Изображение имеет неправильный графический стиль.

- Решение: улучшить стиль векторной трассировки. Она должна быть простой, четкой и легко узнаваемой.
- Результат: улучшение трассировки непосредственно повлияет на эстетику

дизайна и создаст больше возможностей для производства.

3. Нынешний концепт не в полной мере передает дух и ценности команды.

- Решение: создать четко определенную концепцию, которая включает в себя более эффективное управление графическими элементами.
- Результат: изображение будет передавать правильное сообщение, и его будет проще понять.

Наличие звуковой концепции и надежной технической реализации может предотвратить возникновение многих проблем: от отсутствия визуальной привлекательности до трудностей в производстве при использовании логотипа в различных носителях информации и приложениях (рис. 2).

Инструменты CorelDRAW позволят мне охватить все эти области, оптимизировать мои файлы с самого начала.



Рис. 2. Примеры различных аппликаций и печатных носителей информации

## Исследование элементов логотипа

Если вы работаете на футбольный клуб, вы встретите людей, которые посвятили свою жизнь достижению успеха команды. Они участвуют в формировании общих ценностей и страстно работают для достижения общей цели — обеспечения беспрепятственного развития клуба и оказания помощи команде в достижении высокого уровня профессионального футбола.

Ниже представлено несколько рекомендаций, которые следует учитывать при проектировании спортивных логотипов.

- Поговорите с игроками и людьми в клубе. Выслушайте их предложения и идеи, выясните их потребности и ожидания.
- Изучите конкурентов. Исследование логотипов других национальных команд дало мне более широкое представление о футболе и стратегиях, которые используют все команды для усиления передачи своего графического сообщения. Не копируйте и не используйте элементы других логотипов. В этом бизнесе люди всегда следят за конкурентами.
- Не создавайте дизайн из старых воспоминаний. Например, если нужно нарисовать животное, наблюдайте за настоящим животным. В данном случае посещение зоопарка помогло мне изучить ягуара, чтобы найти правильный угол для его показа на логотипе. Еще одним примером является футбольный мяч. Я использовал настоящий футбольный мяч в качестве эталона. Я разорвал

пару футбольных мячей, чтобы узнать, как его части соединяются друг с другом.

Сначала мне нужно определить подходящие элементы для использования в логотипе. Это элементы, которые будут резонировать с командой и болельщиками. Затем необходимо задокументировать каждый элемент, который я планирую использовать, и обоснование для этого.

**Футбол.** Футбольный мяч (в частности, модель Telstar), который использовался в Кубке мира 1970 г. в Мексике, стал всемирным символом футбола. Я хочу использовать частичное изображение футбольного мяча и встроить его в голову ягуара. Для этого я создаю трехмерную визуализацию мяча, чтобы найти правильный угол (рис. 3). Если бы я просто задействовал весь футбольный мяч, у меня бы получился самый распространенный элемент, используемый во всех футбольных логотипах.

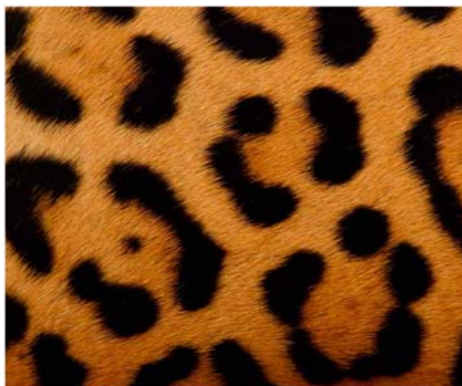


Рис. 3. Создание трехмерной визуализации футбольного мяча

**Ягуар.** Образ ягуара глубоко проник в местную культуру и традиции. Это животное почитается за его силу и мужество и считается одним из знаковых животных в штате Чьяпас. Ягуар является основным элементом дизайна, поскольку его форма, цвет и выражение формируют логотип (рис. 4).



**Геометрические формы из архитектуры майк.** Культура майк квлкетск родной длк этого региона страны и имеет огромное вликиние во всем штате Чькпас. Культура майк славилась своими архитектурными достижениями (рис. 5). Я решил объединить геометрические формы, которые использовали наши предками, с пктными кгуара, чтобы представить оба элемента в абстрактной форме. Красота и цвет тропических лесов также представлены мистическим зеленым элементом в конечном логотипе.



*Рис. 4. Изучение формы, цвета и выражений кгуара (фотографик Артуро Ариаса Лопеса)*



*Рис. 5. Элементы архитектуры майк дают логотипу основу в виде истории региона (фотографик Артуро Ариаса Лопеса).*

**Гербовый щит.** В нашей культуре футболисты рассматриваются как новые воины и квлкются источником гордости длк болельщиков. В настоящее время одиннадцать футбольных команд в Мексике используют гербовый щит в своих логотипах. Гербовый щит квлкетск символом обкзательства защищать честь и представляет штат Чькпас, а также квлкетск важным символом футбольной культуры во всем мире (рис. 6).

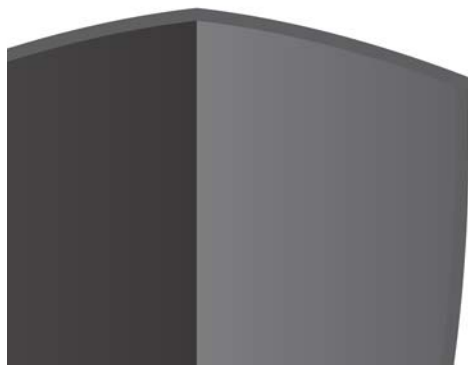


Рис. 6. Гербовый щит является важной частью футбольной культуры во всем мире.



Рис. 7. Процесс рисования эскиза головы ягуара

## Времь создавать дизайн

Первым делом нужно создать эскиз. В данном случае я начинаю с ягуара. На этом этапе лучше воспользоваться синим карандашом (рис. 7), поскольку когда у меня есть четкое изображение, я могу с помощью черной заливки выделить главную трассировку (рис. 8). По мере развития дизайна я на лету принимаю решения относительно эскиза.

Мой план заключается в частичном объединении футбольного мяча с головой ягуара, чтобы пятна меха ягуара имели форму шестиугольников традиционного футбольного мяча (рис. 9). Решение заменить естественные пятна ягуара на

элементы футбольного мяча может показаться сумасшедшей идеей, но после того как я нашел правильный угол, они идеально вписываются в композицию. Я также убираю усы, поскольку из-за них голова занимает слишком много места. Теперь логотип стал более компактным.



Рис. 8. Готовый эскиз

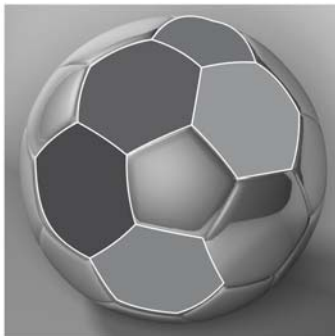


Рис. 9. Футбольный мяч частично объединен с головой ягуара.

## Оцифровка изображений

Первый шаг процесса разработки дизайна завершен. Стоит упомянуть, что на данном этапе в изображении нет единой непрерывной линии, что очень усложнит оцифровку. Используя геометрические формы, к которым можно найти наиболее совершенную трассировку, для чего потребуются найти центр каждой кривой, используемой в эскизе. На это может потребоваться время, зависящее от навыков дизайнера. Я использую два инструмента: **Эллипс** и **Интеллектуальная заливка**.

Инструмент **Интеллектуальная заливка** позволит создавать объекты из

пересечений двух линий (рис. 10).

Сложность линий не имеет значения. Этот инструмент очень подходит для создания фигур из заливных областей. В качестве наглядного руководства к нему можно использовать различные цвета контуров для каждого оцифровываемого объекта, чтобы улучшить контроль над процессом. Я начинаю с создания пересекающихся окружностей, используя инструмент **Эллипс**. Для каждого полученного сегмента к нему применяю заливку, используя инструмент **Интеллектуальная заливка**, а затем к объединю все сегменты в одну кривую линию (рис. 11 и рис. 12). Этот процесс не слишком трудный, но требует некоторого терпения.

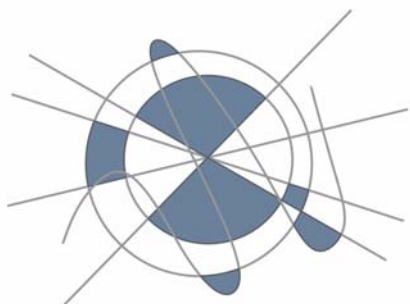


Рис. 10. Синие объекты получены из областей между линиями пересечений.



Рис. 11. Геометрические детали из оцифрованного эскиза. Инструмент **Эллипс** используется для создания пересекающихся окружностей, а инструмент **Интеллектуальная заливка** — для заливки наложившихся областей и преобразования их в объекты.

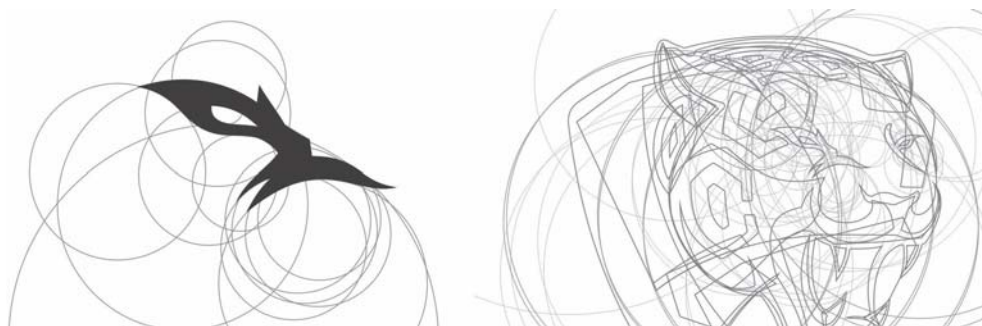


Рис. 12. Голова кгуара частично сформирована.





Рис. 13. Нарисованный вручную эскиз и его оцифрованная версия

Оцифрованная версия незначительно отличается от нарисованного вручную эскиза, но трассировка выглядит более определенной: четко выделены глаза, округлены уши, зубы и язык более длинные, контуры более толстые (рис. 13).

Взяв за основу естественные пятна когуара, я выделяю узор с шестью сторонами, которые можно естественным образом представить как шестиугольники футбольного мяча (рис. 14). С помощью инструмента **Контур (CTRL + F9)** я добавляю в каждый шестиугольник два внутренних контура. Сначала я создаю одношаговый контур (голубой) и отделию объекты группы контура (**CTRL + K**). Затем я выделяю голубой объект и применяю второй одношаговый контур (пурпурный). После этого я отделию объекты второй группы контура. Я удалю средний шаг, выделив исходный шестиугольник и голубой объект и нажав кнопку **Задние минус передние** на панели свойств. Я

удаляю цвета и получаю окончательный результат.

Когда я начинаю внедрять шестиугольники в голову, я сталкиваюсь с проблемой: шестиугольники

накладываются на глаза и рот когуара (рис. 15). Однако мне не нужны все шестиугольники, чтобы достигнуть эффекта футбольного мяча, поскольку трехмерная визуализация дает эффект сферы для головы когуара, который наводит на мысль о футбольном мяче. Я удалю несколько шестиугольников, чтобы осталось три основных пятна когуара.

Я стираю некоторые части шестиугольных объектов, чтобы придать им более естественный вид, похожий на естественные пятна когуара, а также чтобы достичь гармонии с другими элементами головы когуара: глазами и ушами.

Другая методика, которая может помочь в визуальном распознавании фигур,

заключается в увеличении промежутков между шестиугольниками. К другим эффектам относится скругление всех углов и трассировок.

Следующий шаг заключается в добавлении названий команды в логотип (рис. 16). В конце к добавлению цвет и немного теней, чтобы изображение выглядело не таким плоским (рис. 17).

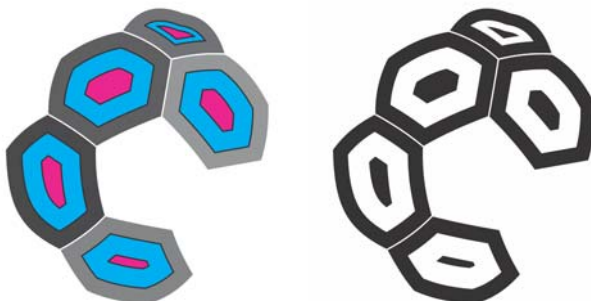


Рис. 14. Создание шестиугольников на основе пятен леопарда

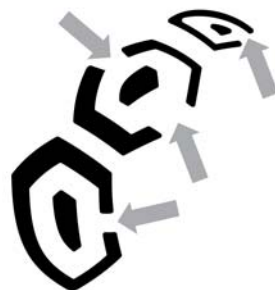


Рис. 15. Изменение и размещение шестиугольников

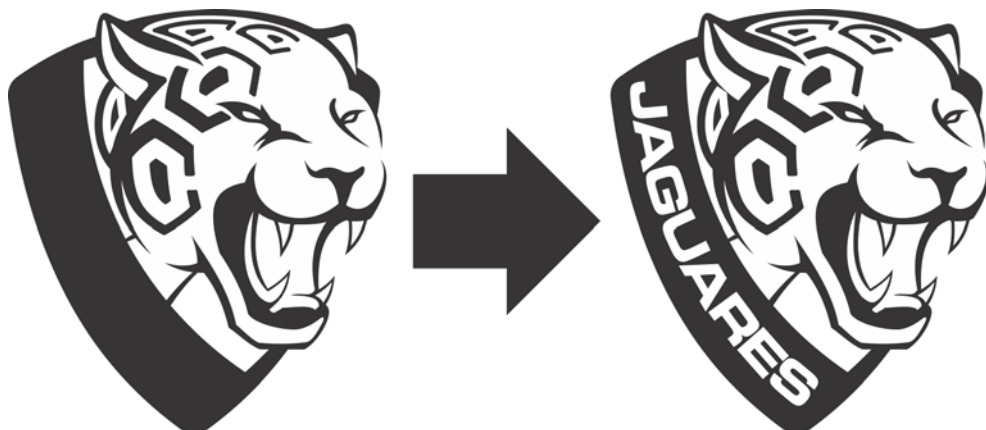


Рис. 16. Добавление названий клуба



Рис. 17. Добавление цвета и теней

## Заключительные шаги

Заключительные шаги в процессе разработки логотипа включают создание цветowych вариаций, создание монохромной версии художественной работы и в оттенках серого, установка минимального и максимального размера для воспроизводства, чтобы предотвратить искажений, и определение безопасной зоны вокруг логотипа, чтобы отделить изображение от других элементов в визуальных материалах (рис. 18).

что логотип передает сильное и положительное сообщение.

## Разделы для руководства по стилю логотипа

Руководство по стилю — это документ, в котором определены требования к использованию логотипа, чтобы любой человек мог воспользоваться дизайном и понимал основные принципы его воспроизводства. Руководство по стилю обеспечивает точное и последовательное представление логотипа и гарантирует,

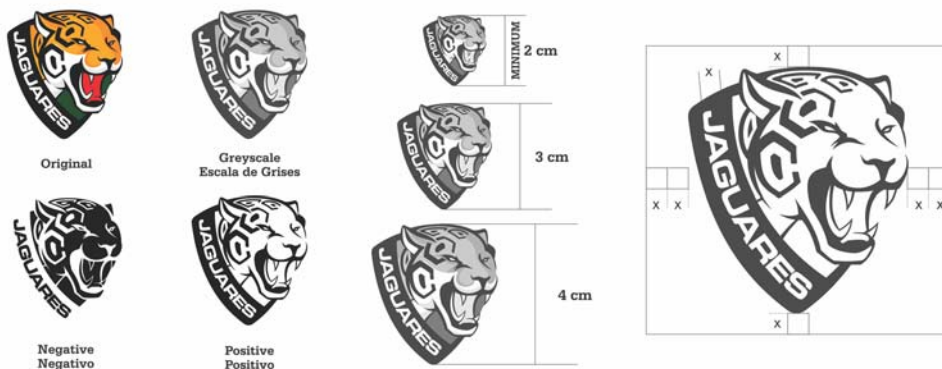


Рис. 18. Вариации цвета и масштаба

Хотк этот документ предназначен длк предоставления инструкций людкм, которые отвечают за воспроизведение и распространение логотипа, он должен быть понктен любому человеку, даже без особых знаний в сфере дизайна. Поэтому доходчивость имеет важное значение.

К некоторым основным темам, которые к раскрываю в этом руководстве, относктск базовые сведения и цели, таблица размеров и цветов, типографик и инструкции по применению фирменного стилк. Имек эту информацию, к могу гарантировать, что все воспроизведенник логотипа будут передавать идею, представляемую брендом.

## Разработка руководства по стилю

Сетки и полк квлкются важными элементами в дизайне документа. Сетка — непечатаемые направлкющие, которые помогают дизайнеру разместить текст и изображения путем разбиения текста на столбцы, чтобы сделать его более удобным длк чтения.

Лично к использую CorelDRAW как чистый холст. Мне не нравится ограничивать свое рабочее пространство, поэтому к обычно отключаю границы страницы (выберите команду **Макет** ► **Параметры страницы** и снимите флажок **Показывать границы страницы**). Однако в данном случае границы страницы помогают мне контролировать столбцы текста.

Макет квадратной страницы имеет некоторые другие недостатки, поскольку это не самый удобный формат. Я решил разделить страницу на три части, чтобы создать визуально сбалансированную и четко определенную композицию (рис. 19). Полк сверху, слева и справа составляют по полк 1 см, а снизу — 1,618 см. Эти пропорции также известны как «золотое сечение». Многие художники используют золотое сечение в своей работе длк получения эстетичных композиций.

Макет с тремя столбцами дает мне простую базу длк дизайна. Он не ограничивает меня в размещении объектов по моему усмотрению. Чтобы быстро создать столбцы с одинаковыми размерами, нужно создать текстовую

рамку (используя инструмент **Текст**) и разделить ее на столбцы равной ширины. Чтобы рассчитать размеры текстовой рамки, к вычитают полк из размеров страницы. Длк текущих полей (например, если документ имеет размер 25,4 x 25,4 см) текстовый блок должен иметь размер 23,4 x 22,7 см, поэтому к ввожу эти значения в полк **Размер объекта** на панели свойств.

После создания текстовой рамки к открываю панель инструментов **Макет (Макет ► Расположение панели инструментов)** и нажимаю кнопку **Столбцы**. В диалоговом окне **Параметры столбца** к увеличиваю количество столбцов до трех с отступом в 0,5 см. Расстояние между столбцами регулируется автоматически, чтобы они были равномерно распределены по всей рамке. Кроме того, можно самостоятельно рассчитать ширину каждого столбца. В CorelDRAW доступны удобные средства длк выполнения этой же задачи с использованием различных функций в зависимости от вашего рабочего процесса.

Затем к нажимаю клавиши **CTRL + K** (или выбираю команду **Упорядочить ► Разъединить рамки простого текста**), чтобы разделить столбцы и работать с ними по отдельности, сохраняя при этом макет гибким. Столбцы после разъединения становятся тремя отдельными текстовыми объектами, которые больше не связаны друг с другом. Это простой способ равномерного расположения на странице нескольких текстовых рамок. Поскольку руководство по стилю будет содержать текст на двух разных языках, к не хочу, чтобы столбцы были связаны между собой.

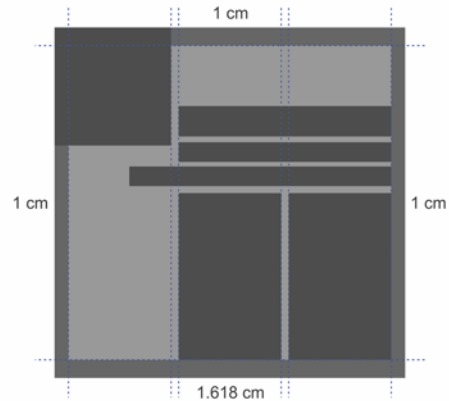


Рис. 19. Страница разделена на три столбца, которые могут выполнять роль направляющих, не ограничивая возможности размещения содержимого.

При создании многостраничного документа, содержащего текст, к стараюсь оптимизировать рабочий процесс. Например, с помощью стилей текста можно быстро отформатировать нескольких страниц без ограничений длк содержимого или композиции (рис. 20). Стил может включать несколько свойств текста, например цвет и размер шрифта. Например, если нужно использовать во всех заголовках шрифт крупного размера, мне не нужно форматировать их все по отдельности. Вместо этого к форматирую один заголовок, открываю окно настройки **Стили объектов** (выберите команду **Инструменты ► Стили объектов** или нажмите клавиши **CTRL + F5**) и перетаскиваю отформатированный заголовок в папку **Наборы стилей**, чтобы автоматически создать стил текста, основанный на этом форматировании. После этого к могу применить стил к любому тексту, выделив текст и дважды щелкнув набор стилей в окне настройки.



Шаблонный текст (щелкните правой кнопкой мыши пустой столбец и выберите команду **Вставить шаблонный текст**) может очень помочь с дизайном и размещением текста и графики. Традиционный шаблонный текст Lorem Ipsum имеет структуру, подходящую не только для письменного текста на английском языке, но и на многих других языках. Поэтому этот текст может дать мне

хорошую отправную точку для визуального представления потока текста. Он также очень полезен, когда заказчик должен проверить в проекте только графику. Шаблонный текст помогает заказчику сосредоточиться на графике, не отвлекая его на ненужные отзывы относительно текста, который может находиться еще на стадии разработки.

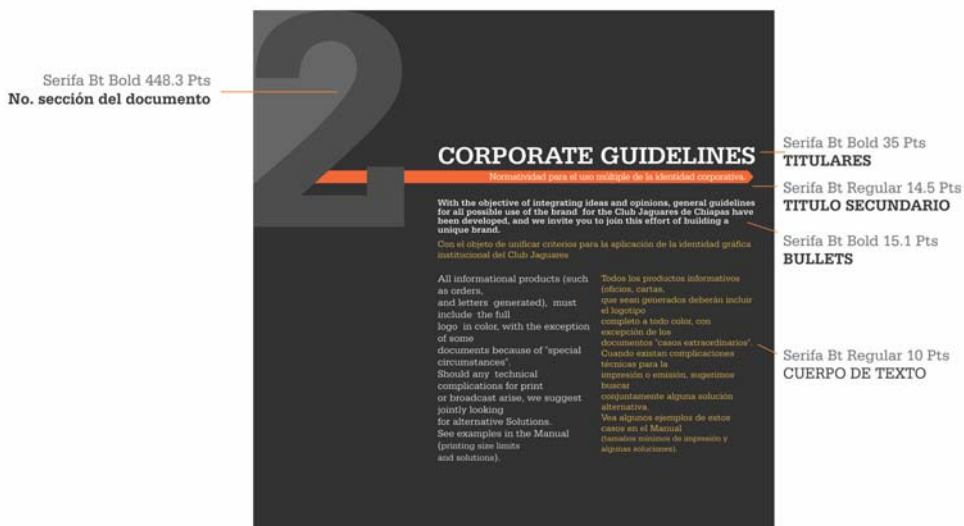


Рис. 20. Форматирование текста с помощью стилей

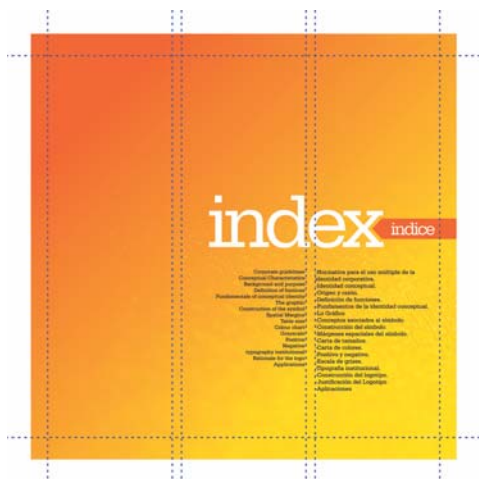


Рис. 21. Пустое пространство помогает улучшить композицию.

Не бойтесь пустого пространства. Так называемое негативное пространство не является таким уж плохим. Оно помогает создать сбалансированную и гармоничную композицию (рис. 21). Помните правило третей: 1/3 текста, 1/3 изображений и 1/3 пустого пространства. Используйте меньше содержимого на каждой странице, чтобы усилить визуальное воздействие. Данный проект является двухязычным руководством по стилю, поэтому вся информация

представлена на двух языках. Но если бы я использовал один язык, я мог бы с легкостью оставить этот же макет и только половину текста на странице. Чтобы компенсировать неравную длину столбцов, я использую для одного из языков шрифт немного меньшего размера (рис. 22).

Имейте в виду, что изображение на экране может отличаться от напечатанного. Поэтому, чтобы избежать неприятных сюрпризов, используйте программную цветопробу (нажмите кнопку **Цвета пробы** в строке состояния). Цветопробу следует включать время от времени для предварительного просмотра печатного документа (рис. 23 и рис. 24).



Рис. 22. Несколько страниц руководства по стилю логотипа



Рис. 23. Документ, отображаемый на экране (цветопроба выключена)



Рис. 24. Предварительный просмотр документа в печатном виде (цветопроба включена)

Когда проект будет готов к отправке заказчику или на печать, я рекомендую его вывести в формате PDF, чтобы предотвратить случайное изменение содержимого перед печатью. Вообще говоря, заказчик, скорее всего, запросит дополнительные изменения. Поэтому вам не нужно предоставлять заказчику исходный CDR-файл, если он не попросит об этом.

И в заключение, если у вас есть идея (неважно какой сложности), в CorelDRAW доступны все необходимые инструменты для ее реализации с получением профессионального результата и высококачественных изображений как для печатных, так и для цифровых носителей.