

10-amaliy mashg'ulot: CorelDRAWda logotip va vizitka yaratish.

CorelDRAW-bu butun dunyo bo'ylab dizaynerlar tomonidan keng qo'llaniladigan kuchli vektorli grafik vositasi. Ushbu maqolada biz CorelDraw yordamida logotipni noldan qanday yaratishni ko'rib chiqamiz. Sizga pishirish logotipi, charm buyumlar, poyabzal, kiyim-kechak yoki o'simliklar bog'chasi kerak bo'ladimi, ushbu qo'llanma sizga sifatli va professional logotipni yaratishning barcha bosqichlaridan o'tishga yordam beradi.

Logotip yaratish shunchaki chizish jarayoni emas. Bu tadqiqot, rejalashtirish, yaratish va takomillashtirishni o'z ichiga olgan keng qamrovli yondashuv. Logotip nafaqat vizual jihatdan jozibali, balki funktsional, eslab qolish oson va brendingizning mohiyatini aks ettirishi kerak. Logotip sizning kompaniyangizning yuzi ekanligini va sizning biznesingiz haqidagi birinchi taassurot uning sifatiga bog'liqligini tushunish muhimdir.

1-qadam: tayyorgarlik va tadqiqot-bozorni tahlil qilish va kontseptsiyani aniqlash

Logotipni yaratishni boshlashdan oldin, tadqiqot o'tkazish va kelajakdagi dizayningiz kontseptsiyasini aniqlash muhimdir. Bunga quyidagilar kiradi:

Bozor va raqobatchilarni tahlil qilish

1. **Raqobatchilarni o'rganish:** raqobatchilaringiz qaysi logotiplardan foydalanayotganiga qarang. Rang sxemalari, shriftlar va uslublarga e'tibor bering. Bu sizning sohangizda nima ishlayotganini va qanday qilib ajralib turishingiz mumkinligini tushunishga yordam beradi.
2. **Maqsadli auditoriyani aniqlash:** sizning asosiy mijozingiz kim bo'lishini tushuning. Bolalar kiyimlari logotipi yuqori darajadagi poyabzal logotipidan farq qiladi. Maqsadli auditoriyani tushunish sizning mijozlaringiz bilan rezonanslashadigan logotip yaratishga yordam beradi.

Kontseptsiyani aniqlash

1. **G'oyalar va eskizlar:** qog'ozga bir nechta eskizlarni chizish. Bu sizga g'oyalarni tasavvur qilishga va eng muvaffaqiyatli g'oyalarni tanlashga yordam beradi. Eskizlar sizga batafsil o'rganishga ko'p vaqt sarflamasdan turli shakllar, kompozitsiyalar va uslublar bilan tajriba o'tkazishga imkon beradi.
2. **Uslubni tanlash:** logotipingiz qanday uslubga ega bo'lishini hal qiling — minimalist, retro, zamonaviy va boshqalar. logotip uslubi sizning brendingizning umumiy imidjiga mos kelishi va maqsadli auditoriyangiz uchun tushunarli bo'lishi kerak.

2-qadam: CorelDRAW-da asosiy shakllar va kompozitsiyalarni yaratish

Endi sizning logotipingiz qanday bo'lishi kerakligi haqida aniq tasavvurga ega bo'lganingizdan so'ng, CorelDRAW-da asosiy shakllar va kompozitsiyalarni yaratishga o'tish vaqti keldi.

Yangi hujjat yaratish

1. **CorelDRAW-ni ochish**: dasturni ishga tushiring va yangi hujjat yarating. Logotip qayerda ishlatilishiga qarab hujjatning mos o'lchamini va yo'nalishini tanlang.
2. **O'lchamlarni sozlash**: logotip qayerda ishlatilishiga qarab hujjat o'lchamlarini o'rnating (masalan, tashrif qog'ozlari, veb-sayt, qadoqlash). Bu sizning logotipingiz turli o'lchamlarda va turli xil ommaviy axborot vositalarida yaxshi ko'rinishi uchun muhimdir.

Asosiy shakllarni yaratish

1. **Chizish vositalari**: logotipingizning asosiy shakllarini yaratish uchun to'rtburchaklar, ellips va ko'pburchak kabi chizish vositalaridan foydalaning. Ushbu vositalar birlashtirilishi va o'zgartirilishi mumkin bo'lgan oddiy va murakkab shakllarni yaratishga imkon beradi.
2. **Shakllarni birlashtirish**: noyob kompozitsiyalar yaratish uchun shakllarni birlashtiring va kesib o'ting. Murakkab va qiziqarli shakllarni yaratish uchun birlashtirish, ayirish va kesish funksiyalaridan foydalaning.

Misollar

- **Pishirish logotipi**: pirog yoki kek tasvirini yaratish uchun dumaloq qoliplardan foydalaning. Logotipni yanada jozibali qilish uchun sir yoki rezavorlar kabi tafsilotlarni qo'shing.
- **Teri mahsulotlari uchun logotip**: sumka yoki hamyon kabi charm buyumning siluetini yarating. Mahsulotlaringizning sifati va o'ziga xosligini ta'kidlash uchun to'qimalar va tafsilotlarni qo'shing.

3-qadam: matn Qo'shish va shriftlarni sozlash

Matn har qanday logotipning muhim qismidir. U o'qilishi oson va umumiy dizaynga mos kelishi kerak.

Matn qo'shish

1. **Matn vositasi**: matn vositasini tanlang va kompaniyangiz yoki brendingiz nomini qo'shing. Matn aniq va o'qilishi oson bo'lishi kerak.
2. **Shriftni tanlash**: logotipingiz uslubiga mos keladigan shriftni tanlang. Kiyim logotipi uchun siz oqlangan shriftdan foydalanishingiz mumkin, o'simliklar bog'chasi uchun esa tabiiyroq va qo'lda yozilgan. Shrift umumiy dizaynga uyg'un tarzda yozilishi va brendingiz imidjiga mos kelishi kerak.

Shriftlarni sozlash

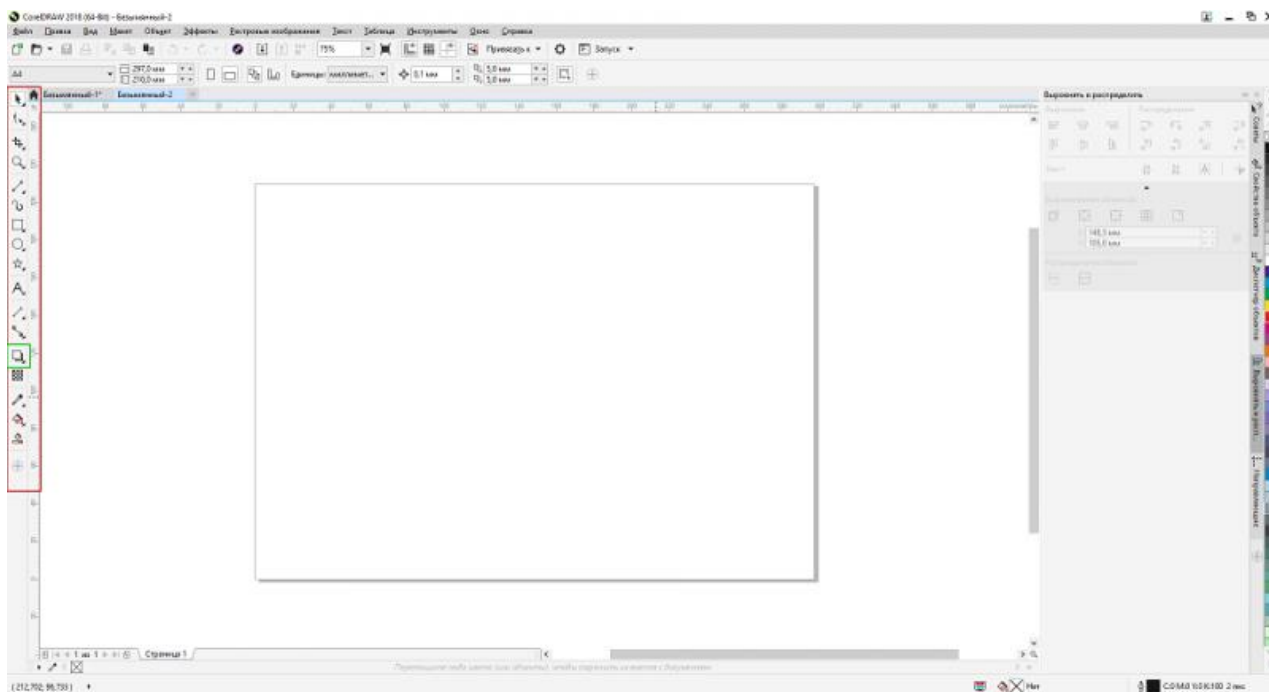
1. **Hajmi va harflararo masofa**: yaxshi o'qish uchun matn hajmi va harflararo masofani sozlang. Matn juda sayoz yoki juda katta emasligiga ishonch hosil qiling.

2.	Hizalama: kompozitsiyaga qarab matn markazga yoki qirralarga tekislanganligiga ishonch hosil qiling. To'g'ri tekislash uyg'un va muvozanatli dizaynni yaratishga yordam beradi.
	Misollar
•	Poyafzal logotipi: kuch va sifatni ta'kidlash uchun qalin chiziqlar bilan shriftdan foydalaning. Poyafzal bilan bog'liq elementlarni qo'shing, masalan, taglik yoki dantel.
•	O'simliklar bog'chasi logotipi: tabiat va o'sish tuyg'usini yaratish uchun silliq chiziqli shriftdan foydalaning. Tabiat bilan aloqani ta'kidlash uchun barglar yoki gullar kabi elementlarni qo'shing.
	4-qadam: ranglar, effektlarni qo'llash va logotipni yakuniy takomillashtirish Ranglar va effektlar sizning logotipingizning idrokini sezilarli darajada o'zgartirishi mumkin. Logotipingiz professional va jozibali ko'rinishi uchun to'g'ri ranglar va effektlarni tanlash muhimdir.
	Rang sxemasini tanlash
1.	Rang palitralari: oldindan tayyorlangan ranglar palitrasidan foydalaning yoki o'zingizni yarating. Pishirish logotipi jigarrang va krem kabi issiq va og'izni sug'oradigan ranglardan foydalanishi mumkin. Teri mahsulotlari uchun logotip uchun quyuq jigarrang yoki Bordo kabi to'yingan va chuqurroq ranglar mos keladi.
2.	Rang psixologiyasi: esda tutingki, har bir rang o'ziga xos his-tuyg'ularni keltirib chiqaradi. Yashil rang tabiat va sog'liq bilan, ko'k esa ishonchlilik va professionallik bilan bog'liq. Brendingizga mos keladigan va maqsadli auditoriyangizda kerakli his-tuyg'ularni uyg'otadigan ranglarni tanlang.
	Effektlarni qo'llash
1.	Soyalar va gradientlar: logotipga chuqurlik va hajm qo'shish uchun soyalar va gradientlarni qo'shing. Ushbu effektlar logotipni yanada dinamik va qiziqarli qilishga yordam beradi.
2.	Konturlar va zarbalar: logotipning alohida elementlarini ta'kidlash uchun konturlar va zarbalardan foydalaning. Bu logotipni yanada aniqroq va o'qishni osonlashtiradi.
	Yakuniy takomillashtirish
1.	O'qish qobiliyatini tekshirish: logotipingiz turli o'lcham va fonlarda yaxshi o'qilganligiga ishonch hosil qiling. Logotip qora va oq rangda va turli xil ommaviy axborot vositalarida qanday ko'rinishini tekshiring.
2.	Eksport: turli xil ommaviy axborot vositalarida foydalanish uchun logotipni kerakli formatda (masalan, PNG, SVG) eksport qiling. Eksport paytida logotip o'zining sifati va o'qilishi mumkinligiga ishonch hosil qiling.
	Misollar
•	Kiyim logotipi: logotipga zamonaviy va zamonaviy ko'rinish berish uchun gradientlar va soyalardan foydalaning. Mato yoki aksessuarlar kabi moda bilan bog'liq elementlarni qo'shing.

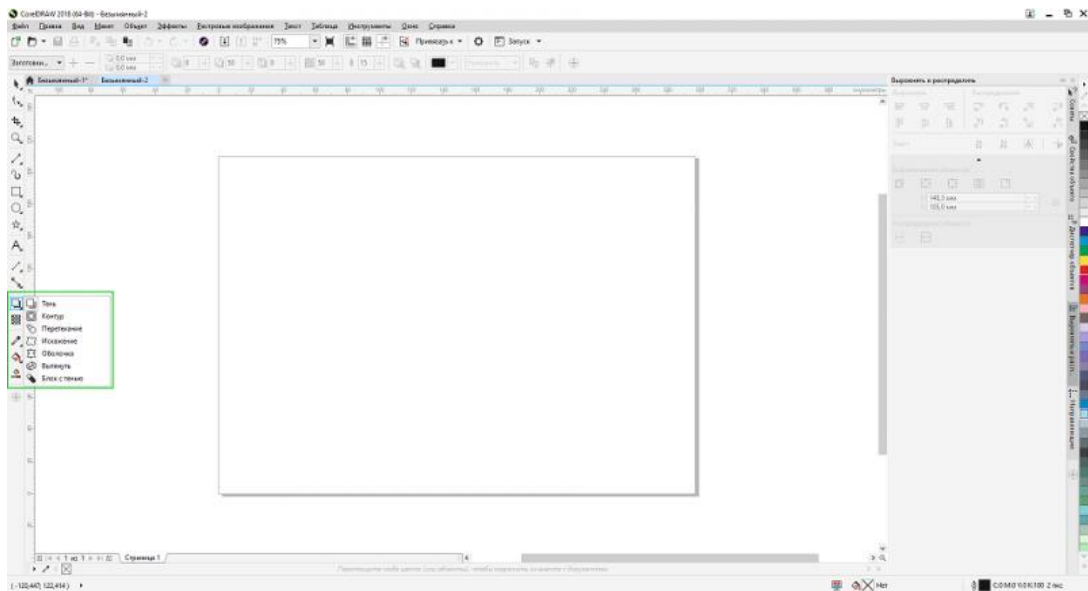
- **O'simliklar bog'chasi logotipi:** tazelik va o'sish hissi uchun tabiiy ranglar va yumshoq soyalarni qo'llang. Tabiat bilan aloqani ta'kidlash uchun barglar yoki gullar kabi elementlarni qo'shing.

Ushbu bosqichma-bosqich qo'llanmani bajarib, siz CorelDraw-da sizning ehtiyojlaringizga mos keladigan va maqsadli auditoriyangizning e'tiborini jalb qiladigan professional logotip yaratishingiz mumkin.

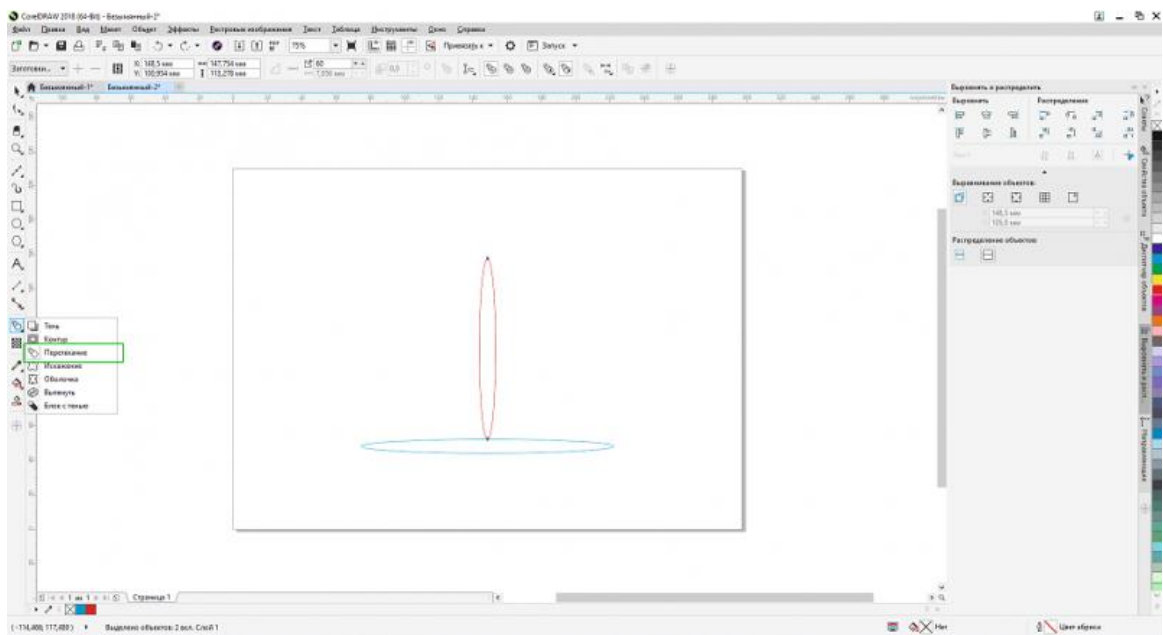
Yangi hujjat yarating.
Chap tomonda biz asboblar panelini ko'ramiz.
Bizga kerak bo'lgan interaktiv vositalar yashil maydonda joylashgan. Ularning barchasini ko'rish uchun menyuning o'ng burchagidagi uchburchakni bosishingiz kerak.



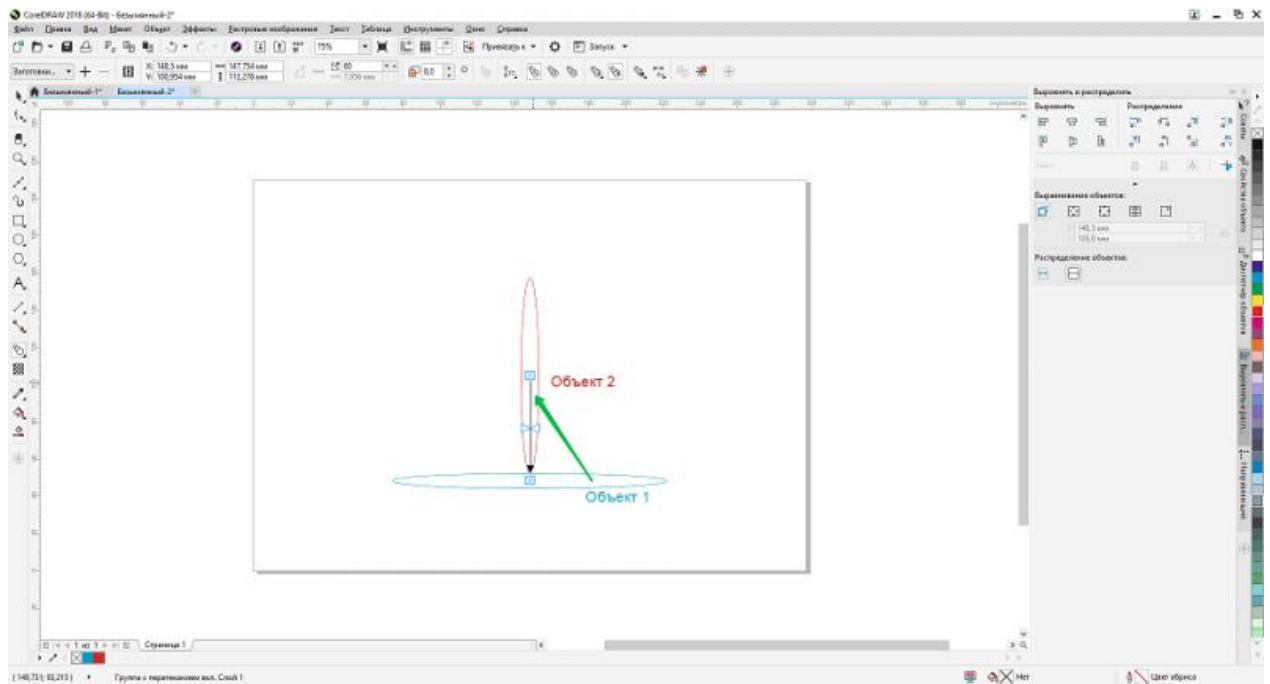
Interaktiv vositalarning 7 turi mavjud: soya, kontur, oqim, buzilish, qobiq, cho'zish, soyali blok.



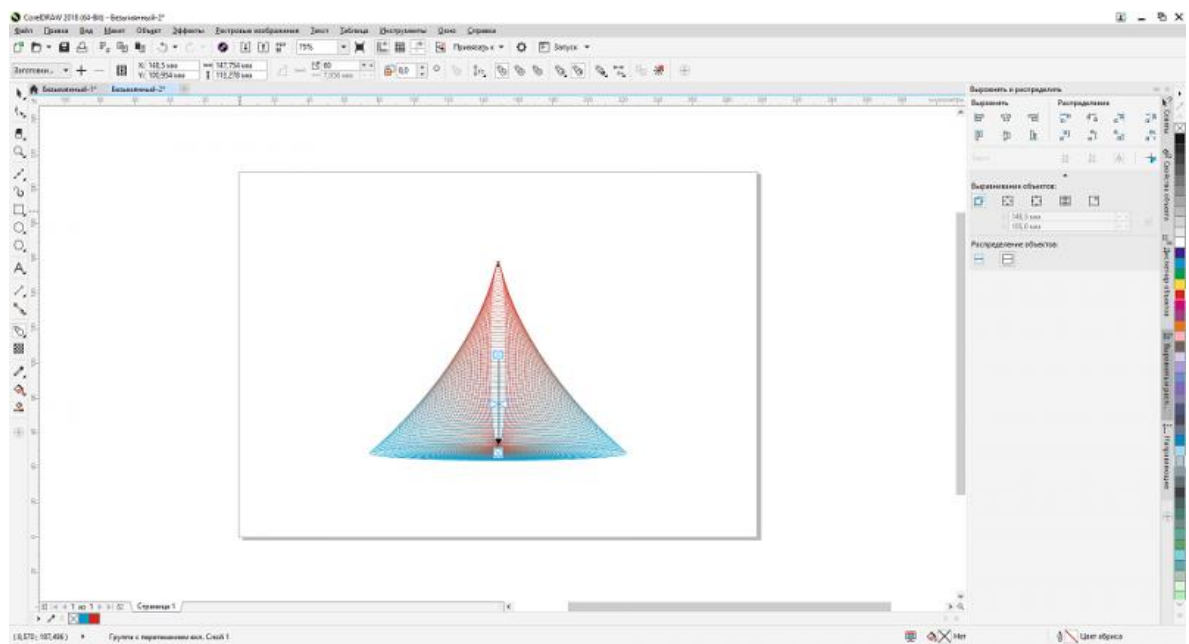
Har bir vosita o'ziga xos tarzda noyobdir va ularning har biri o'ziga xos xususiyatlarga ega. Namoyish qilish uchun biz ikkita ob'ekt yaratamiz va ularga o'rik ranglarini o'rnatamiz (to'ldirmasdan).



Oqim vositasini tanlang va sichqonchani chap tugmachasini bosib ushlab turing, birinchi ob'ektdan ikkinchisiga o'ting.

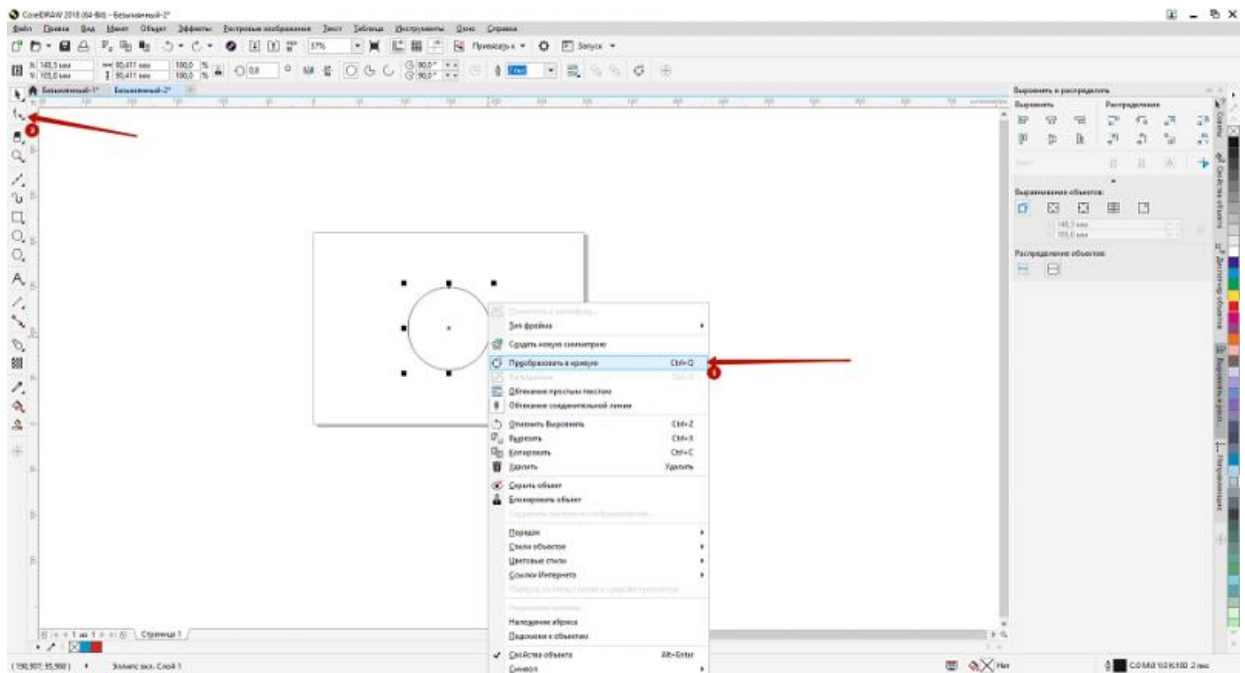


Natijada biz murakkab figurani olamiz.

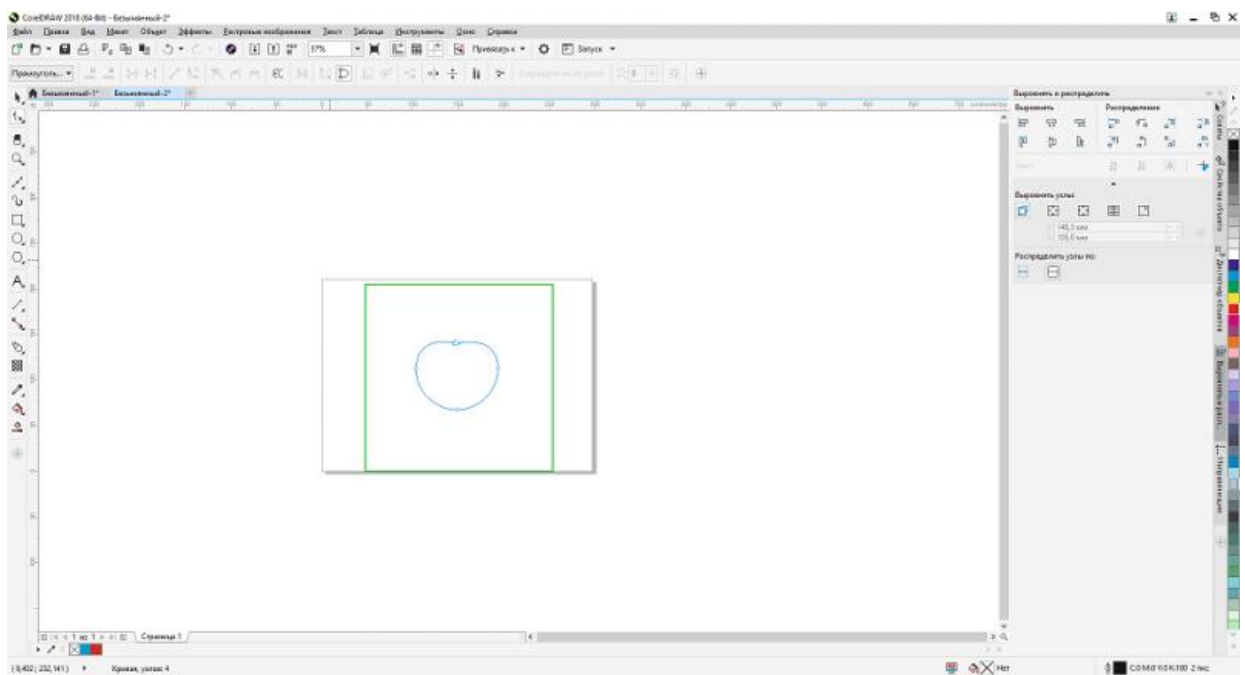


Endi logotip yaratishni boshlaymiz.

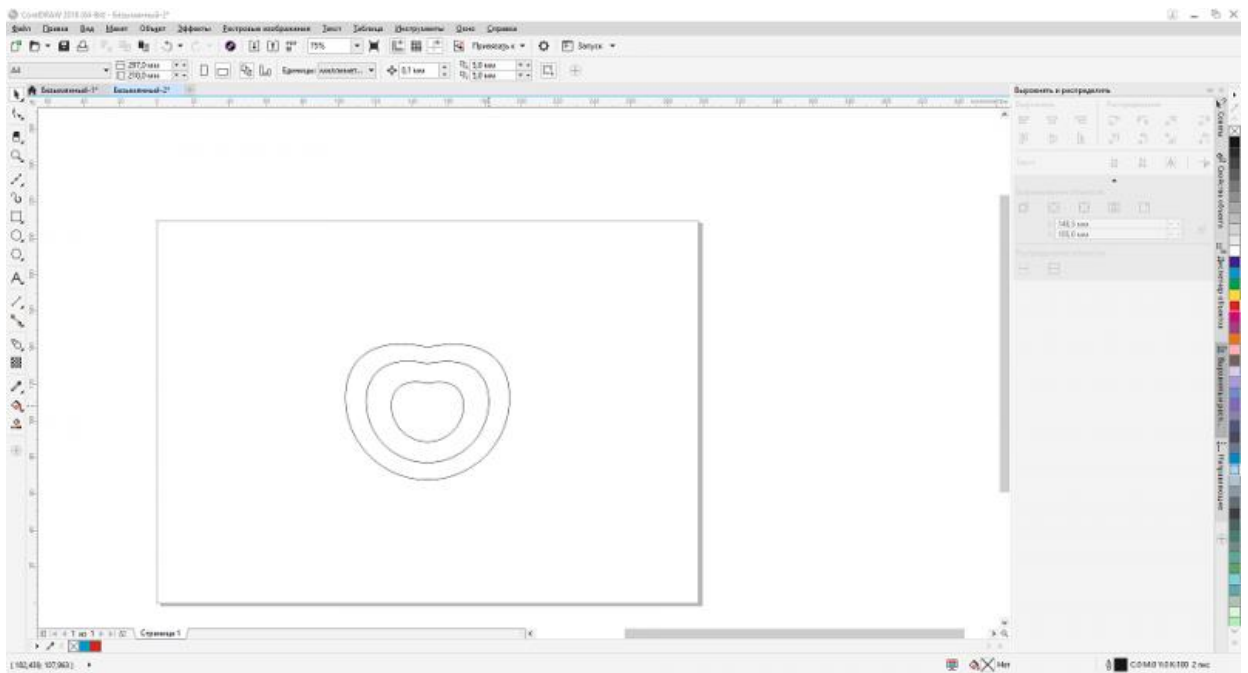
Masalan, ba'zi fermer xo'jaliklari uchun logotip yarating. U bir nechta ob'ektlar va matnlardan iborat bo'ladi. Boshlash uchun oddiy element yarating va uning shaklini o'zgartiring.



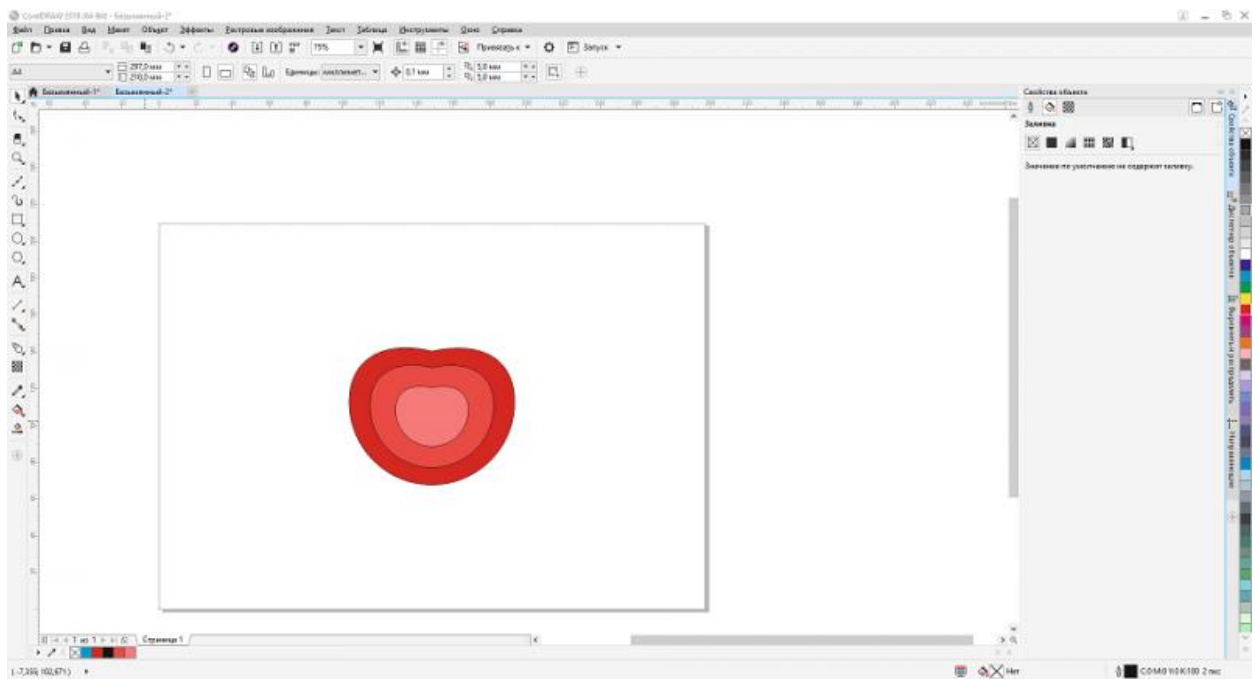
Biz uni egri chiziqlarga aylantiramiz va shakl yaratish vositasi yordamida o'zgartiramiz.



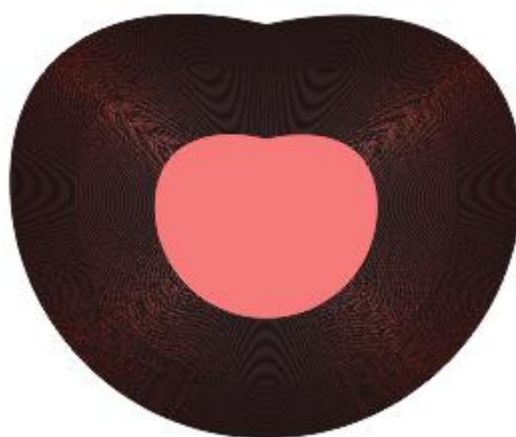
Keyinchalik, olingan ob'ektni hajmini kamaytirish bilan ko'paytirish kerak.



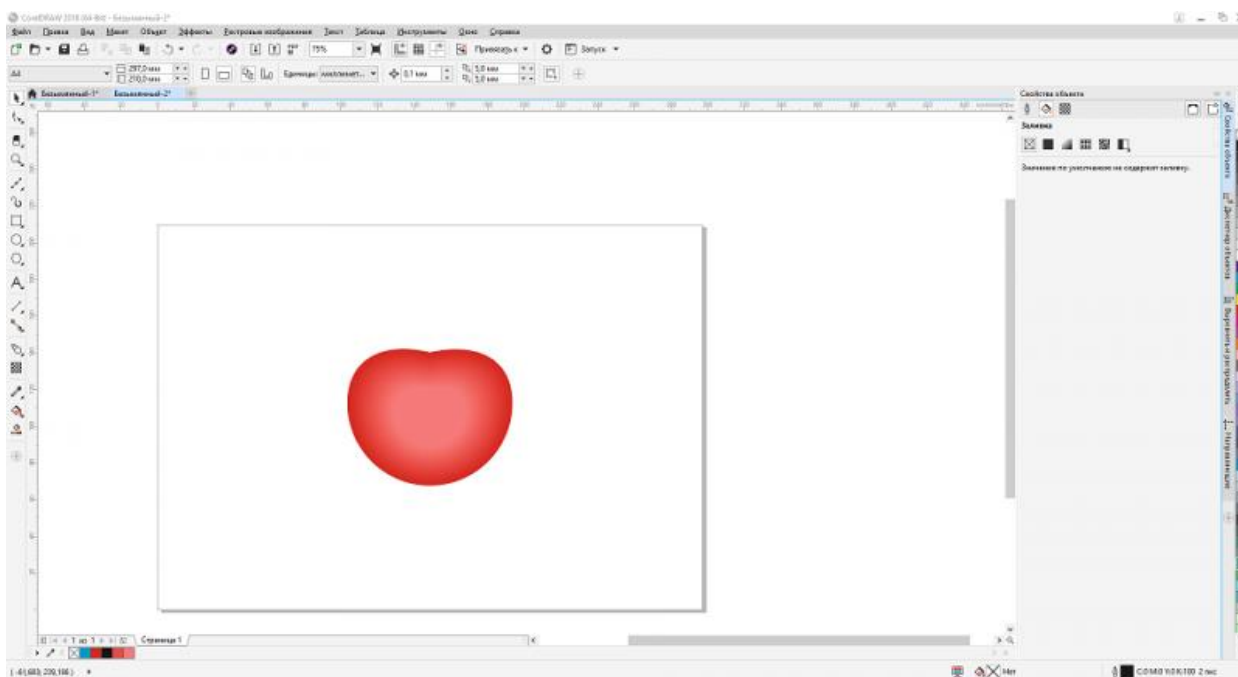
Biz ob'ektlarni qizil ranglarga quyamiz.



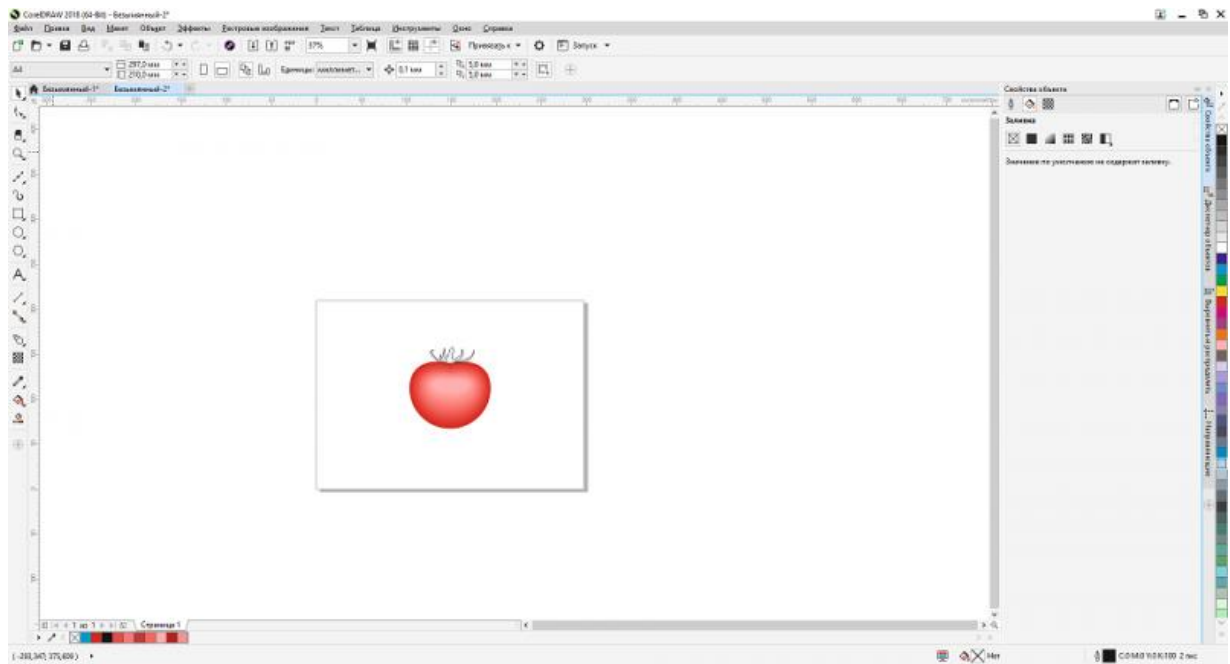
Keyinchalik, oqim vositasi bilan biz birinchi ob'ektdan ikkinchisiga va ikkinchisidan uchinchisiga oqim hosil qilamiz, shunda quyidagilar olinadi.



Keyingi qadam, abrisni ob'ektdan olib tashlashdir. Jarayon tugagandan so'ng biz bunday ob'ektni ko'ramiz:

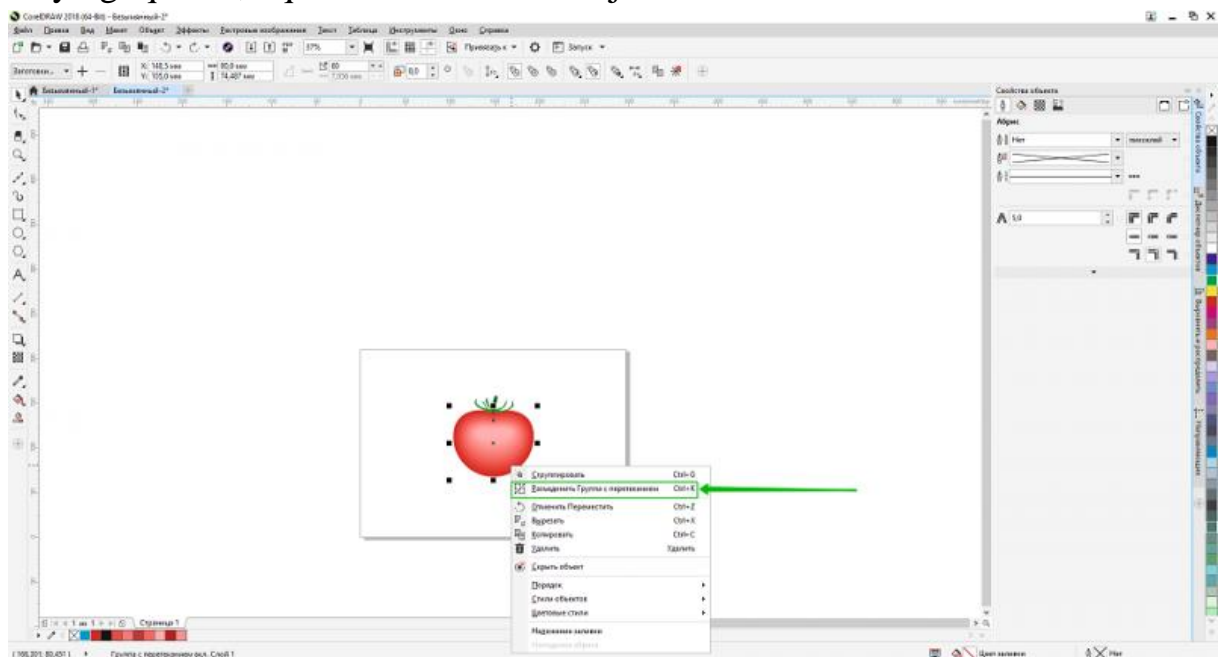


Agar xohlasangiz, ob'ektdan porlashni biroz to'g'rilashingiz mumkin. Keyingi qadam-ob'ektga barglarni chizish. Biz asbobdan foydalanishni tavsiya etamiz bezier egri chizig'i.



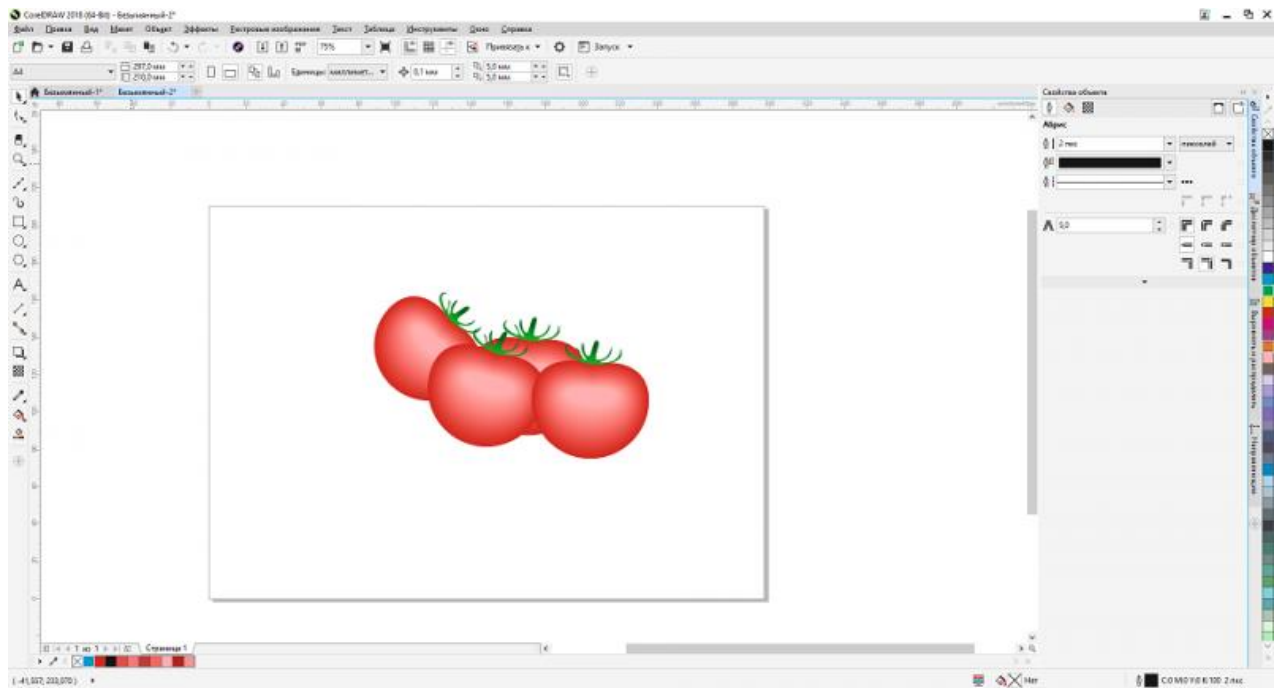
Keyinchalik, shaklni yaratish vositasi yordamida elementni tahrirlashingiz va gradient to'ldirishni qo'llashingiz kerak. Natijada biz yoqimli pomidor olamiz. Biz u bilan ishlashni davom ettiramiz.

Keyingi qadam, oqim bilan ob'ektlarni ajratishdir.

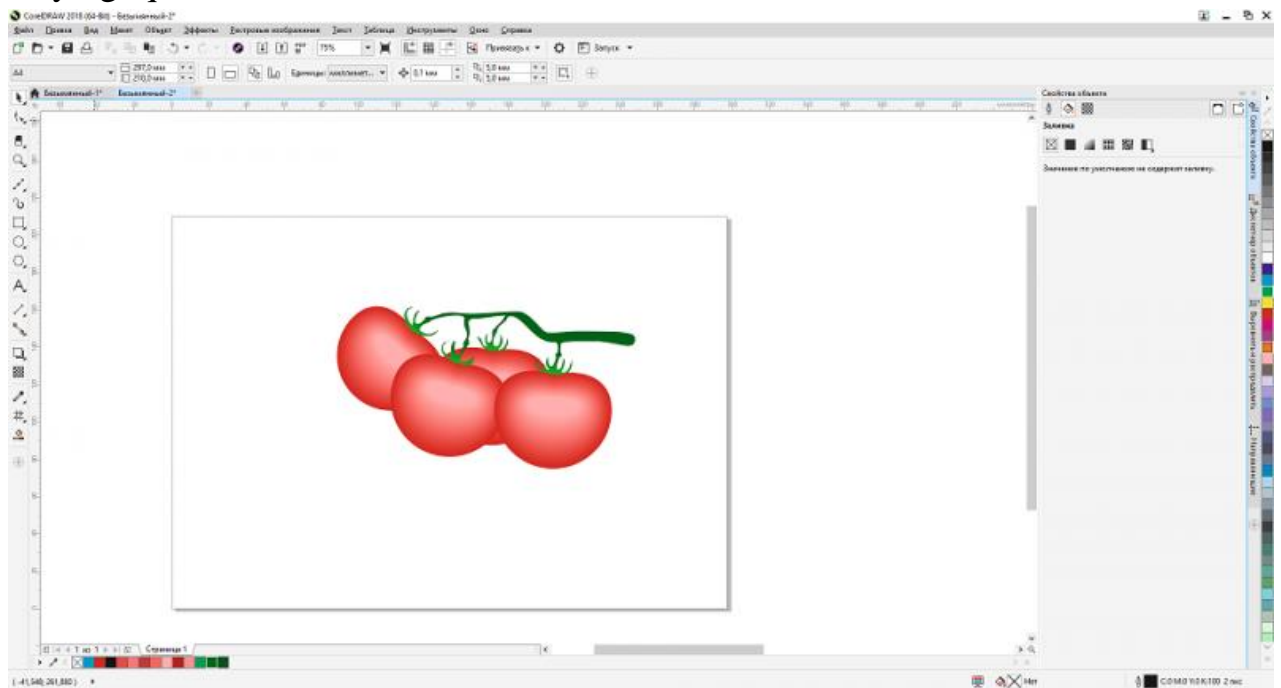


Diqqat! Shuni unutmangki, bizda 2 ta oqim bor edi va ularning har birini ajratish kerak!

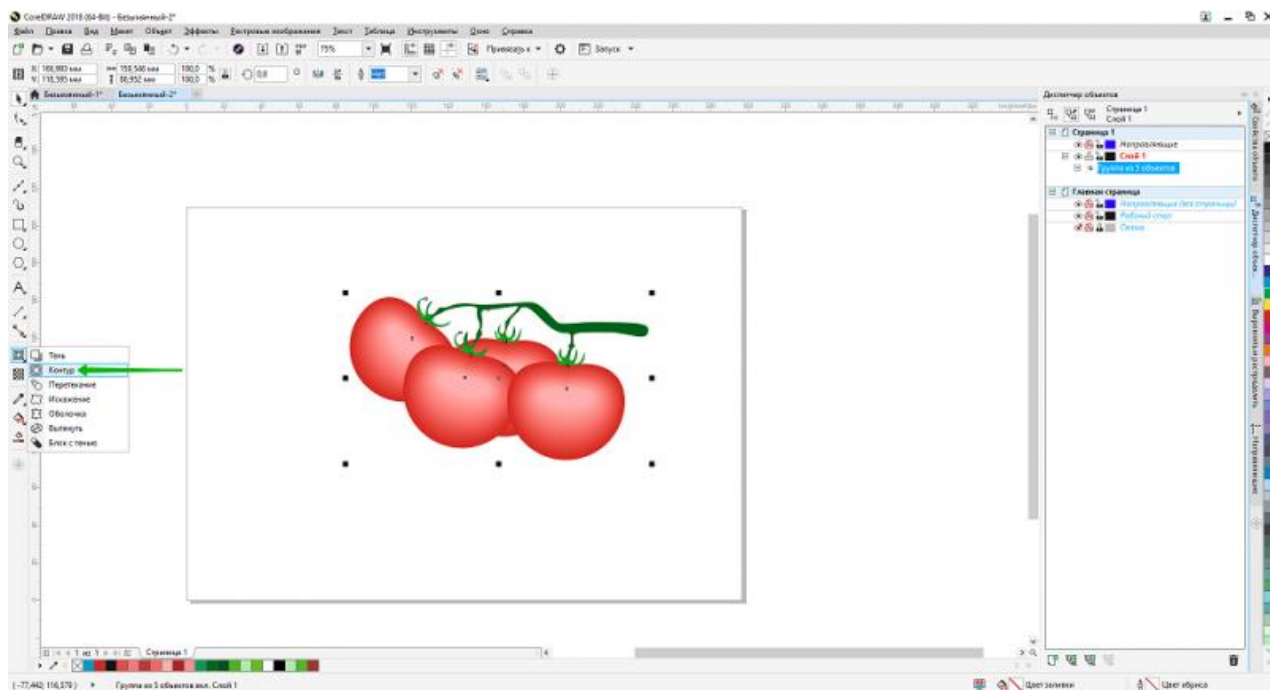
Keyin, bir guruh pomidor yarating va barglarni tahrirlang.



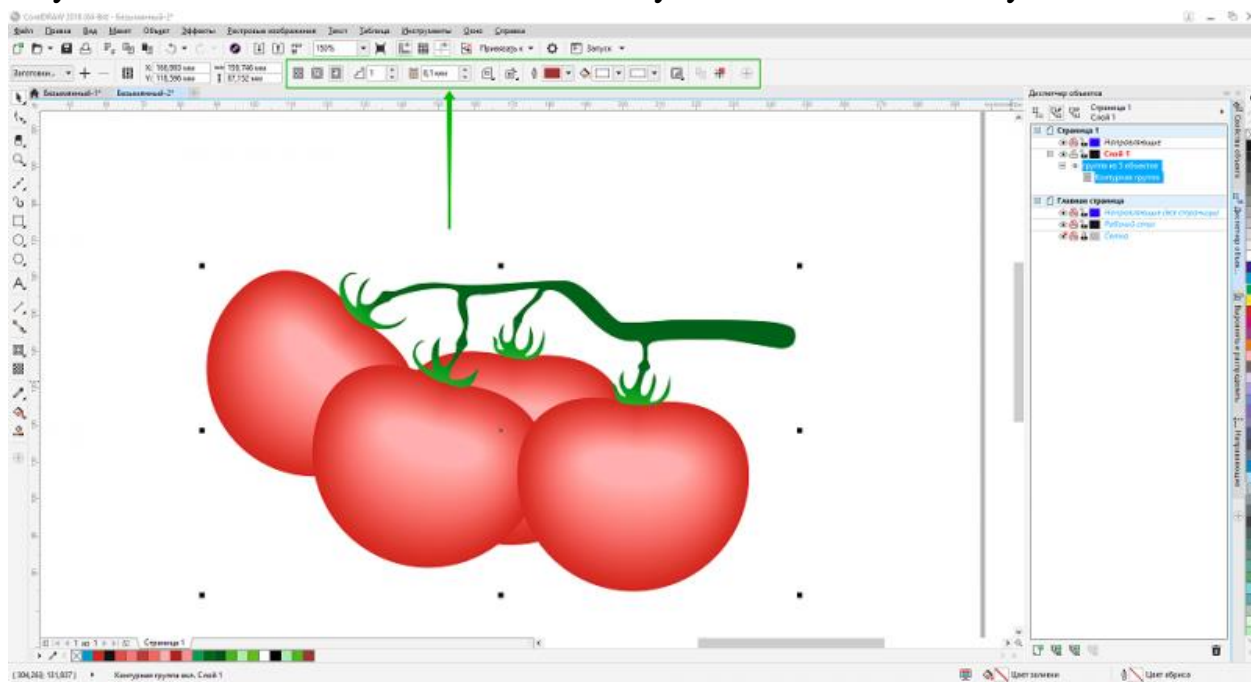
Keyingi qadam filialni chizishdir.



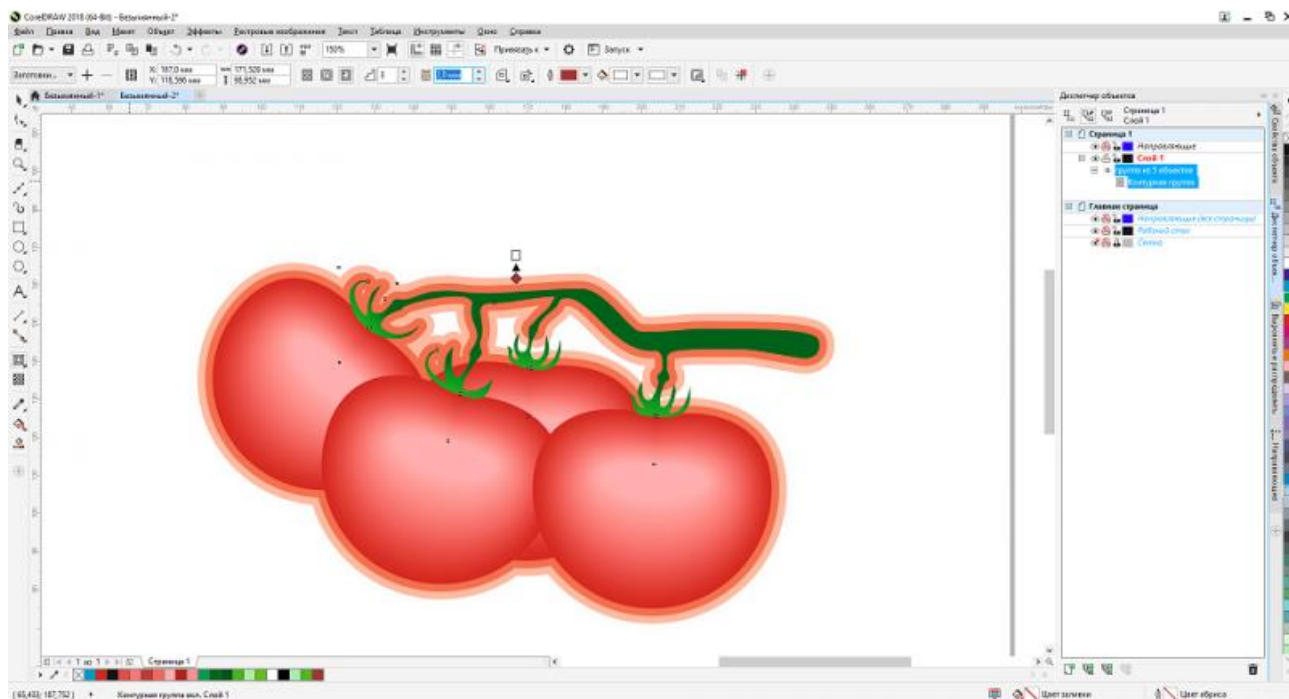
Filialni tahrirlash va ob'ektlarni guruhlashni tugatgandan so'ng, Interaktiv kontur vositasi yordamida ob'ektning porlashini yarating.



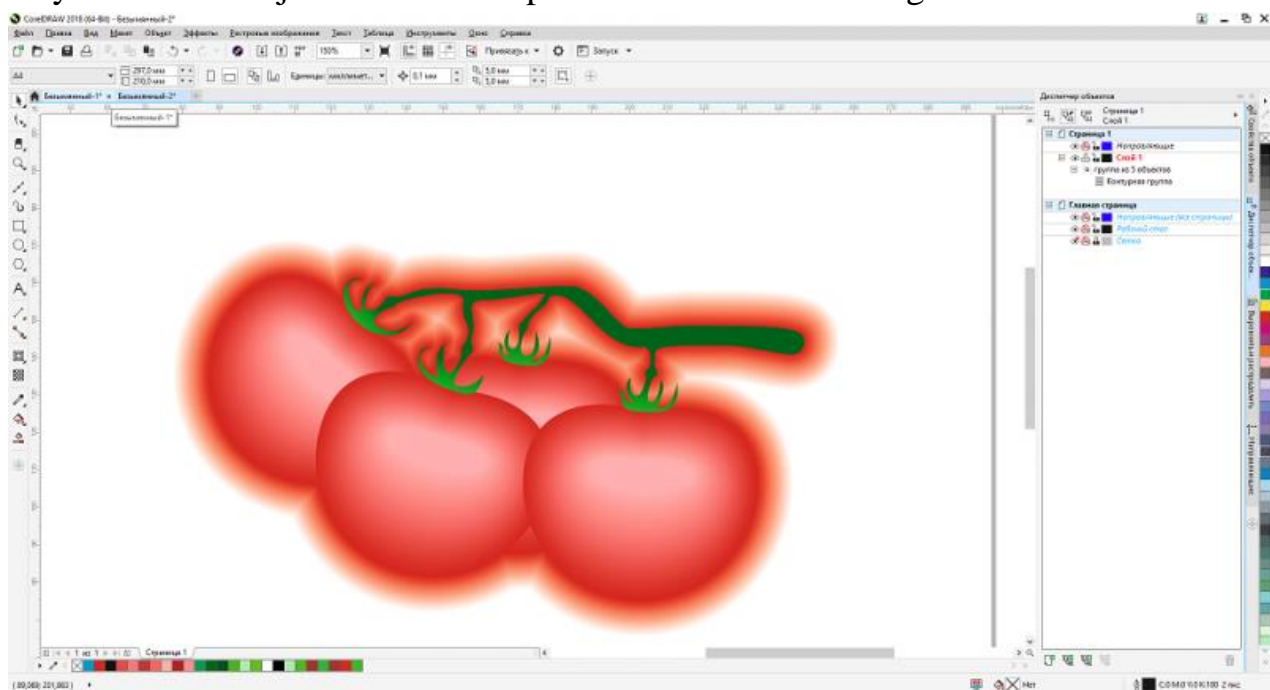
Keyinchalik tahrirlash uchun kontur xususiyatlarini sozlashni tavsiya etamiz.



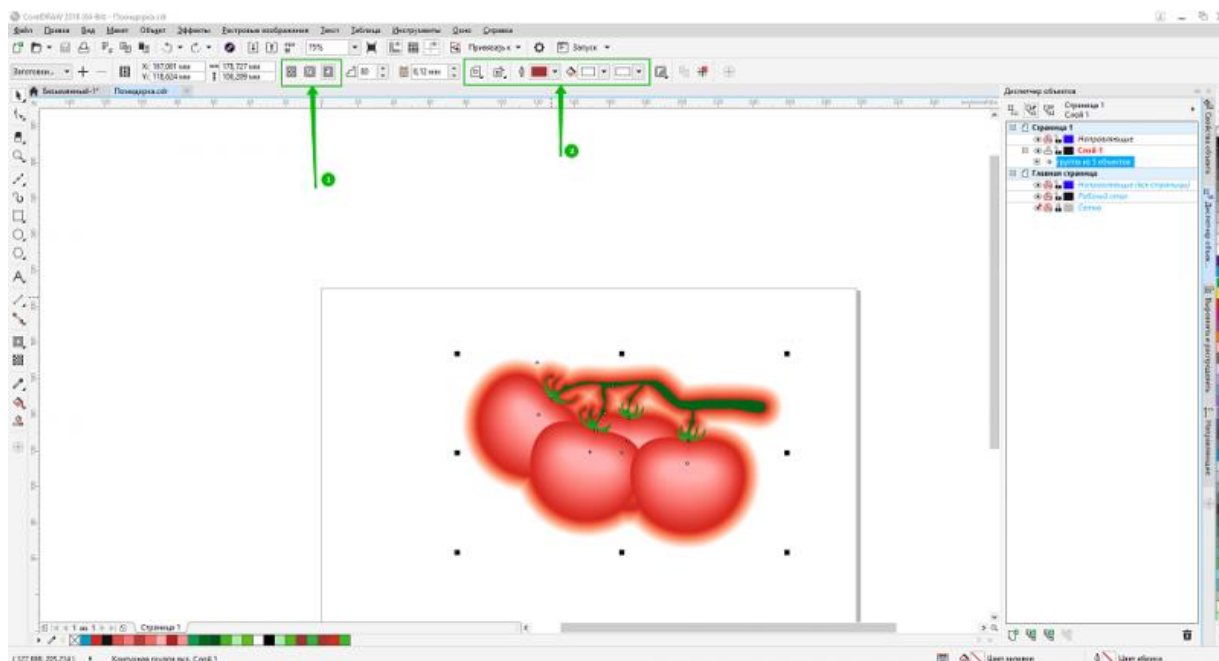
Kontur bosqichlari parametrini 3 ga va konturning siljishini 1 mm ga o'rnating. Ob'ektni bosning va sichqonchani ob'ekt chegaralaridan tashqariga torting.



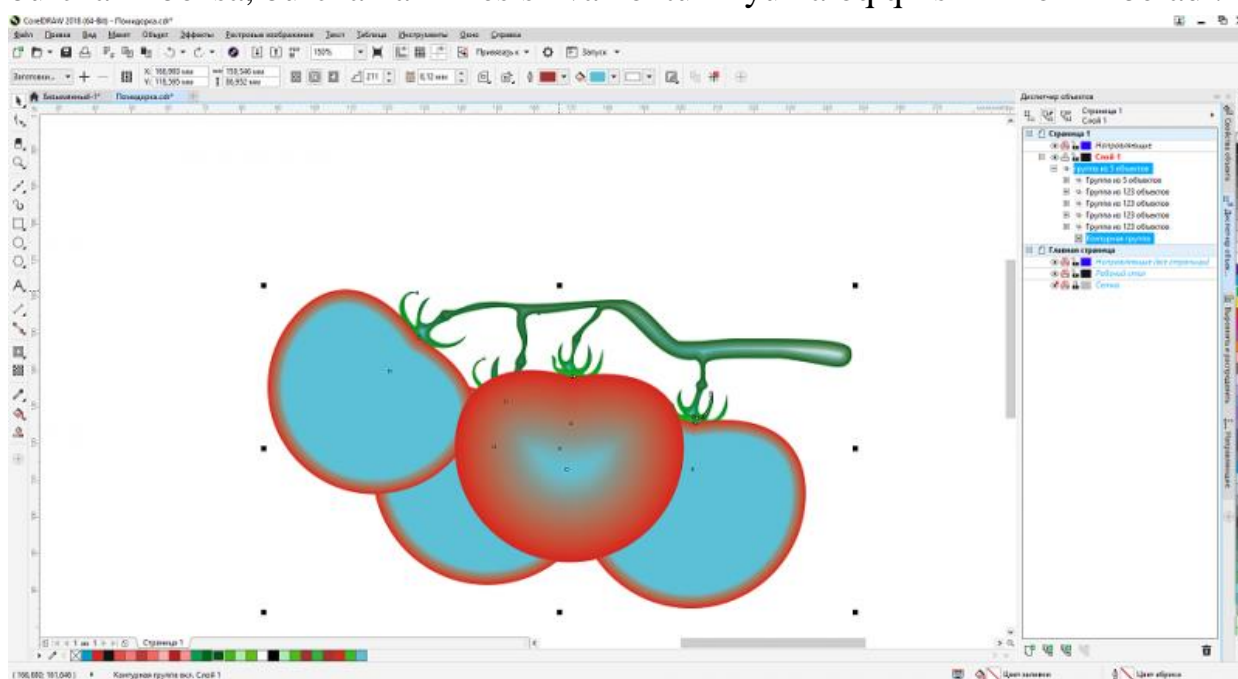
Keyin kerakli natijani olish uchun parametrlarni tahrirlashingiz mumkin.



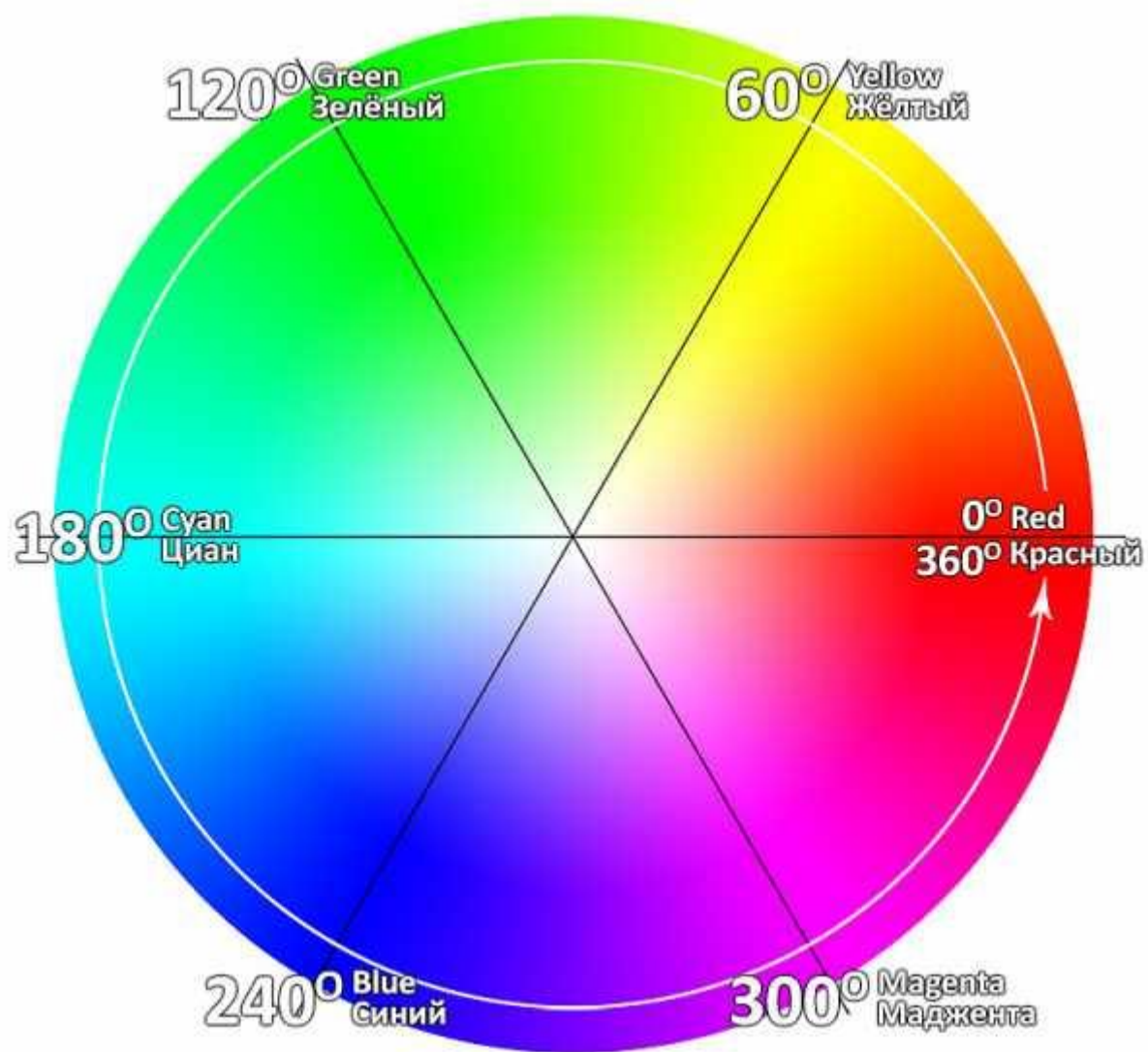
Диққат! Ushbu parametrlarga e'tibor berishingiz kerak.



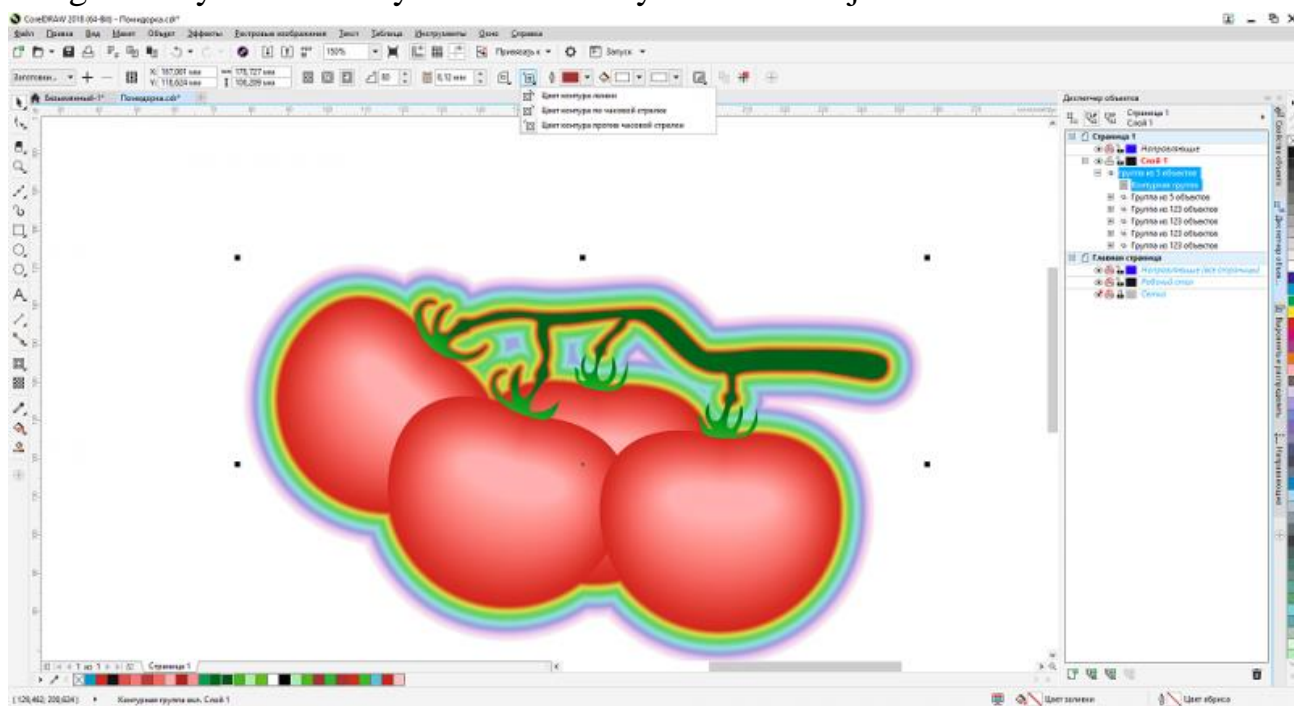
Birinchi guruh kontur yo'nalishi uchun javobgardir, ro'yxatda: markazga kontur, ichki kontur va kontur. Ko'rib turganingizdek, yuqoridagi misolda uchinchi parametr mavjud. Ikkinchi guruh konturning ranglar palitrasi uchun javobgardir va agar ob'ekt burchakli bo'lsa, burchaklarni kesish va konturni yumaloq qilish imkonini beradi.



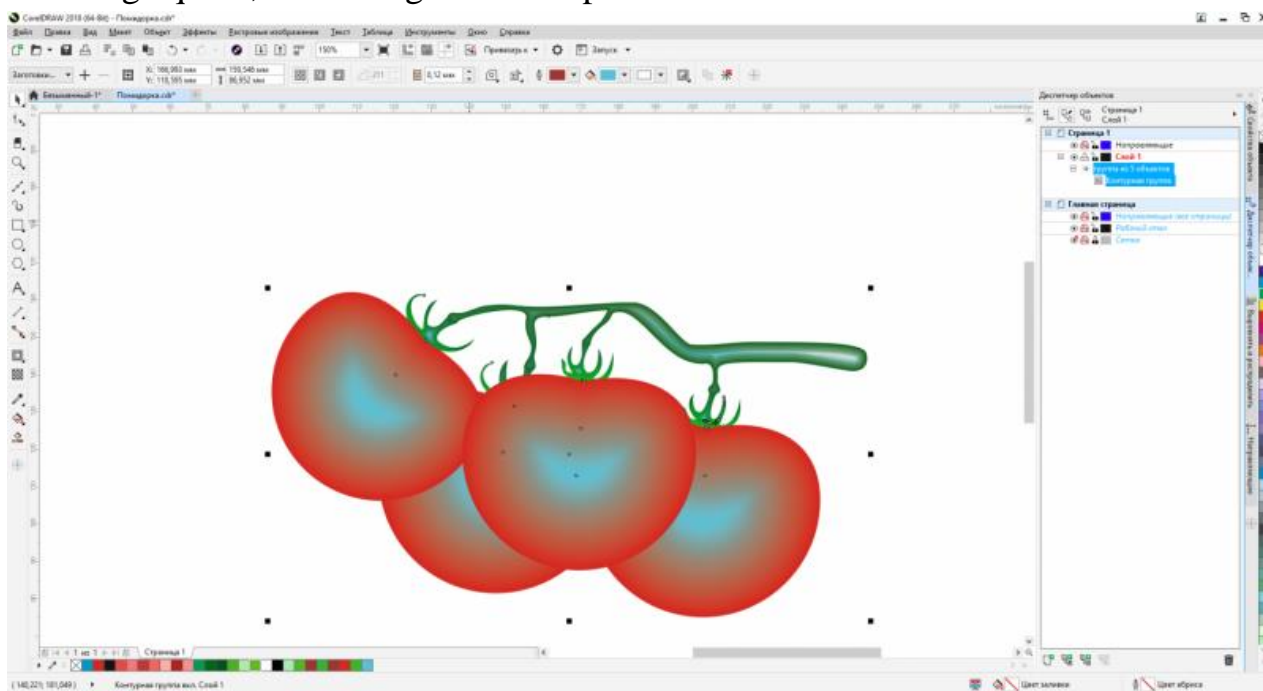
Kontur rangi parametri HSL modeliga muvofiq dastlabki rangni o'rnatishga imkon beradi.



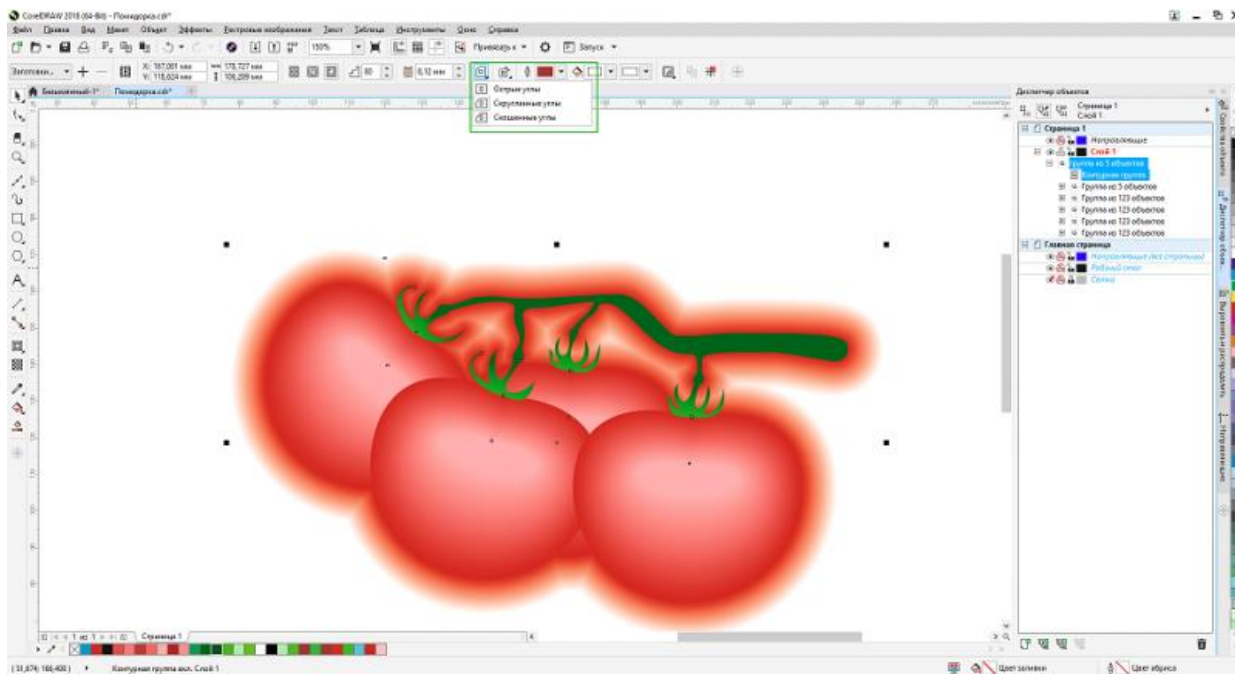
Rangni soat yo'nalishi bo'yicha va teskari yo'nalishda siljitish mumkin.



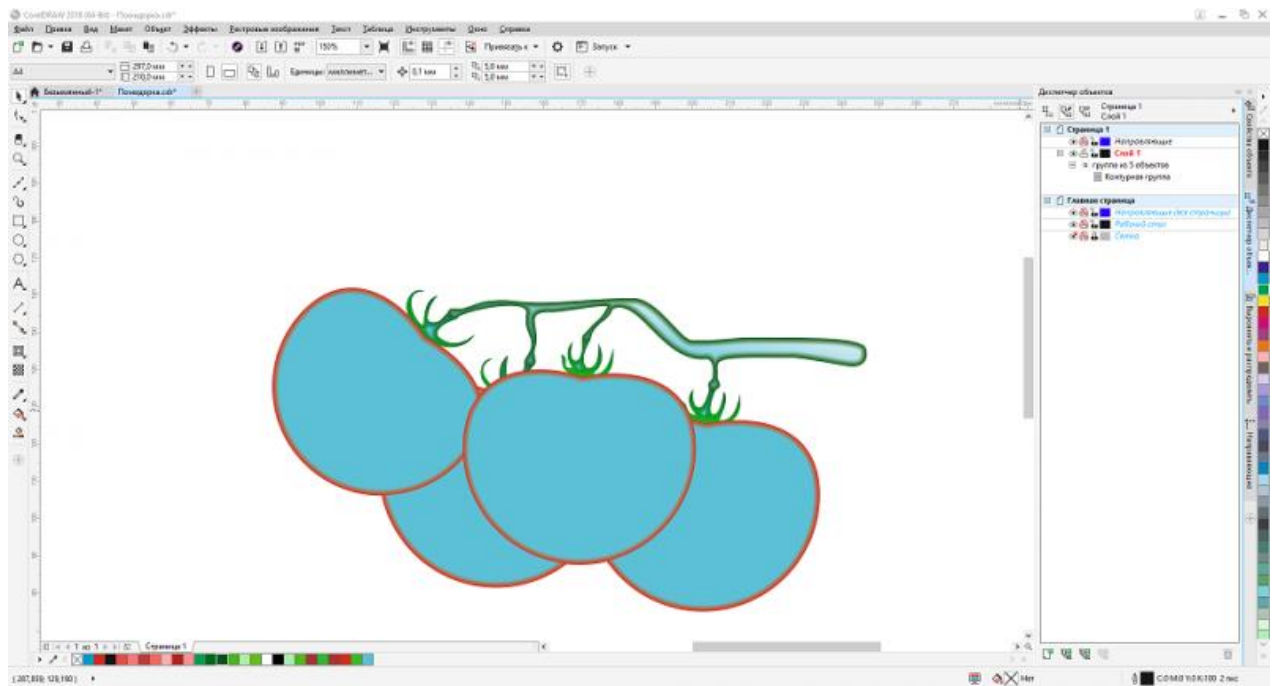
Aniqlik uchun biz boshqa ikkita parametr nima ekanligini ko'rsatamiz. Markazga qarab, ob'ektning zaif ichki porlashi hosil bo'ladi.



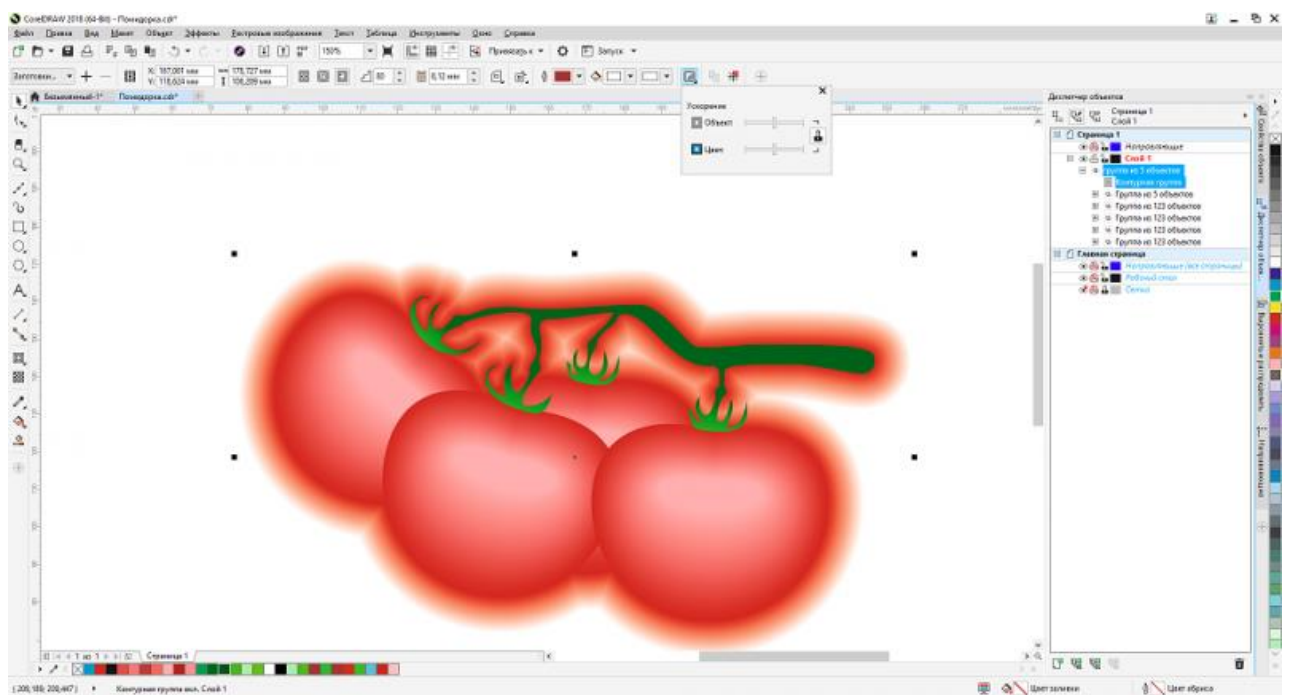
Ichki kontur uni ko'p marta kuchaytiradi.



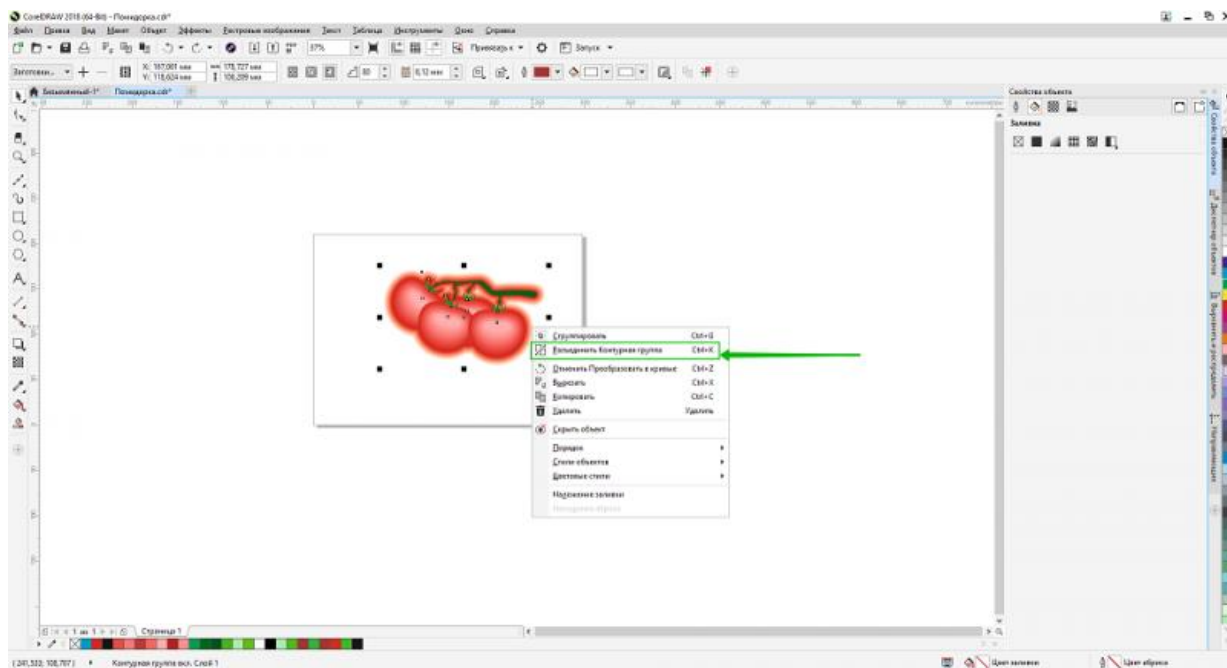
Darhol siz ichki porlash bosqichlari sonini sozlashingiz mumkin.



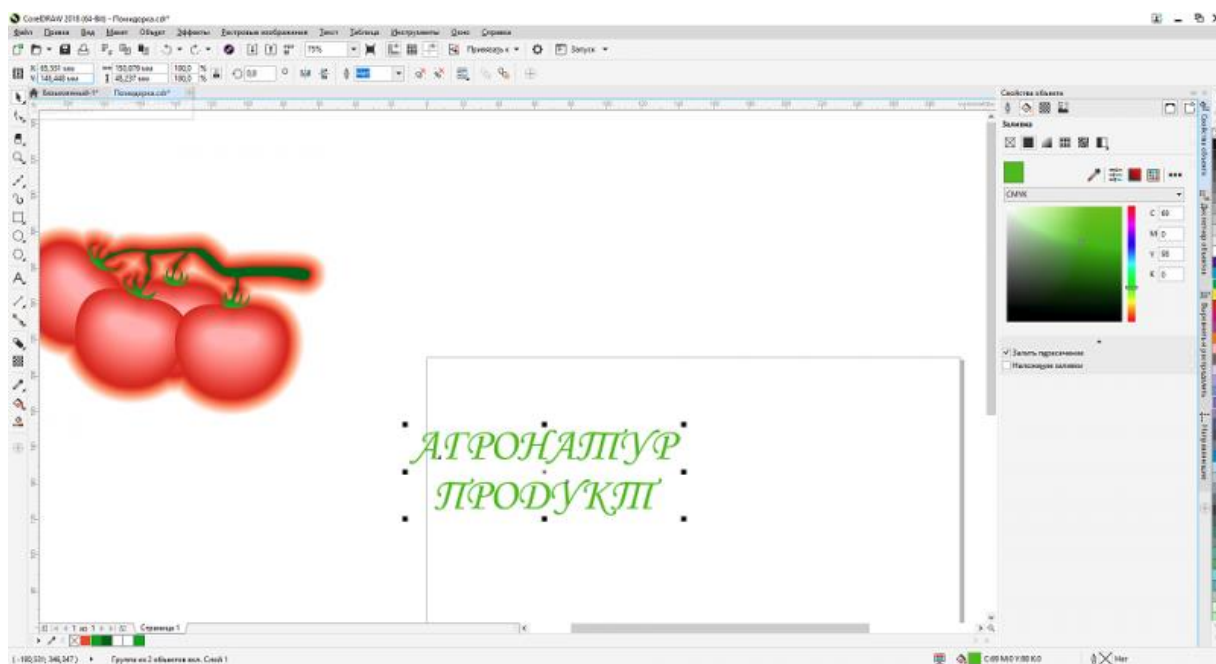
Bundan tashqari, ob'ekt va rangni tezlashtirish haqida gapirishga arziydi.



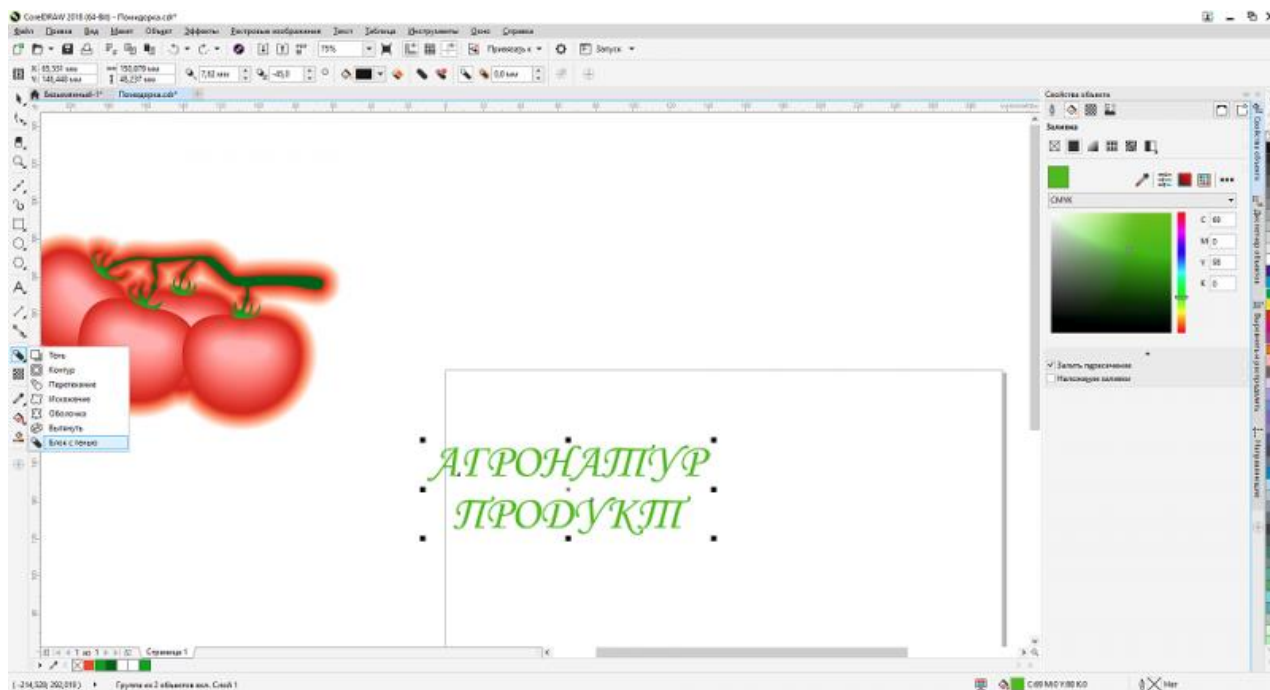
Keyingi ish uchun kontur guruhini ajratish, hamma narsani tanlash va bitta ob'ektga guruhlash kerak.



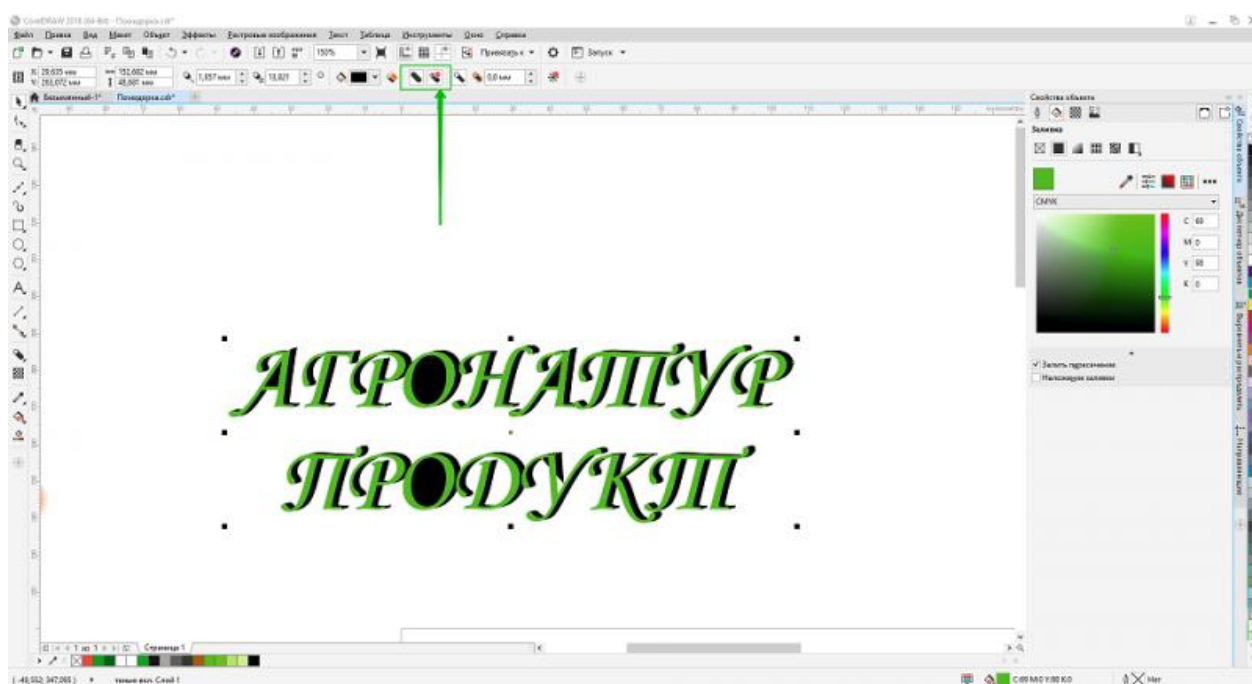
Endi siz logotipning matnli o'zgarishini yaratishingiz kerak. Buning uchun matn yarating va unga shrift va rangni tanlang.



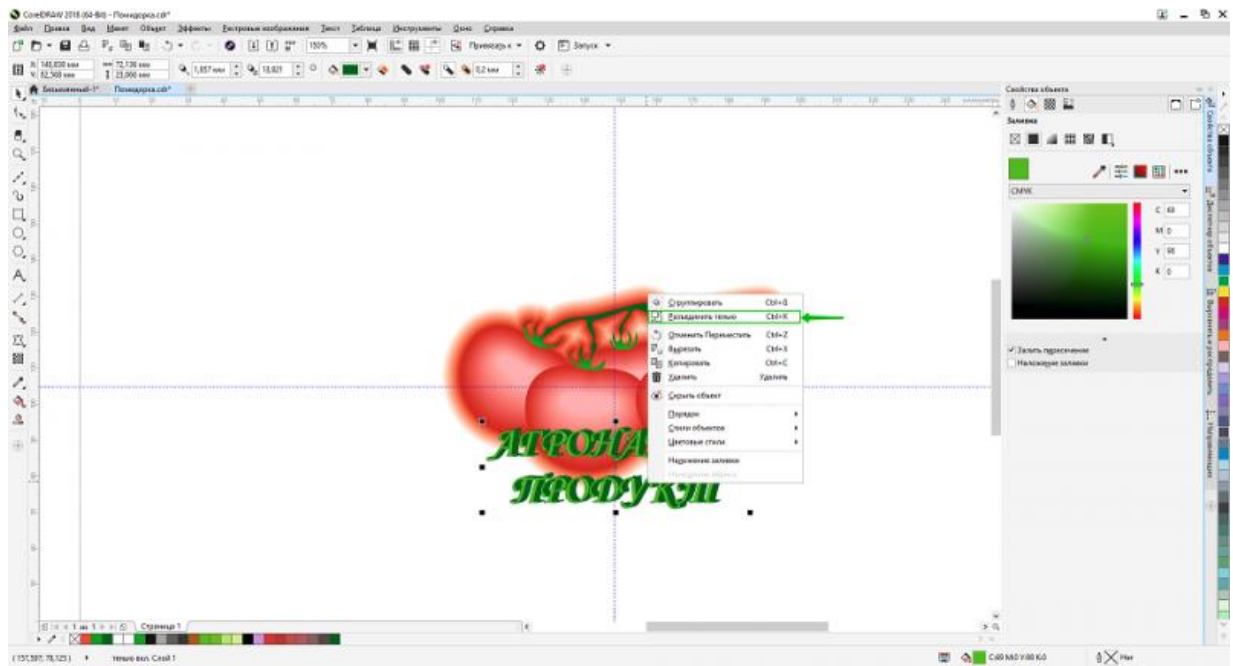
Matnni egri chiziqlarga tarjima qilishni unutmang. Soya bilan Interaktiv blok vositasini tanlang.



Biz soyaning yo'nalishini belgilaymiz va keyin uning rangini tanlaymiz. Matnni to'g'ri ko'rsatish uchun parametrlarni o'chirib qo'yimg.



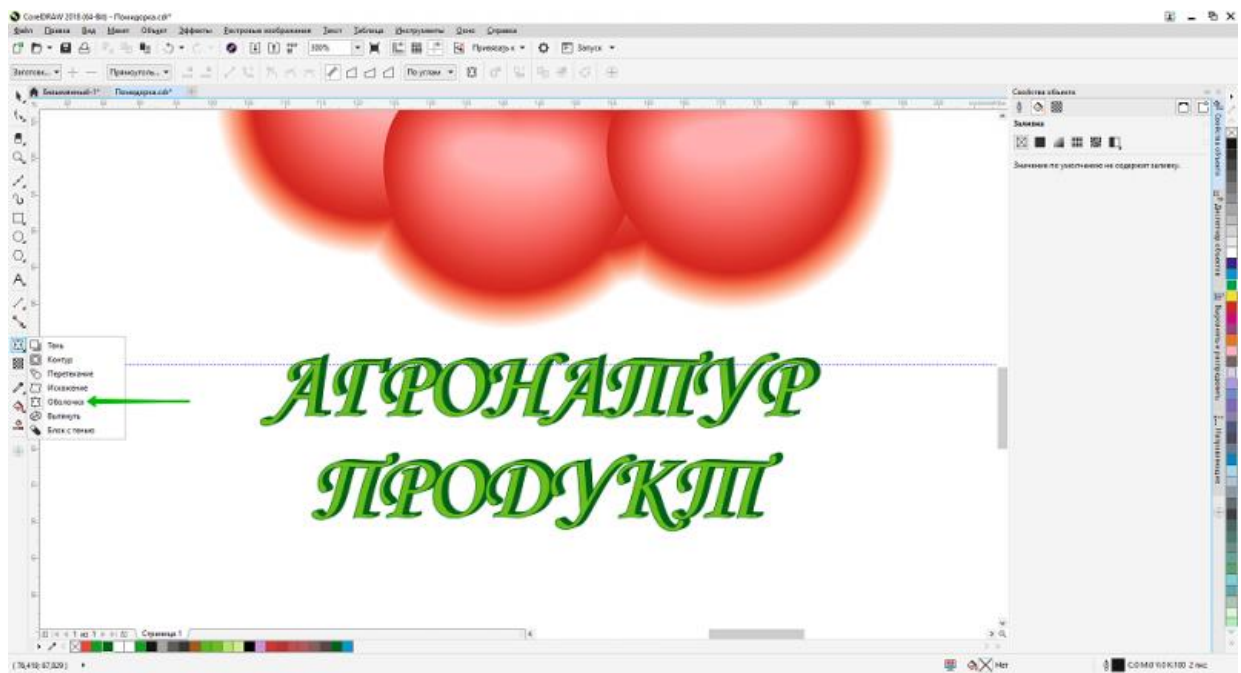
Matn va logotipni joylashtiring. Interaktiv vosita bilan ishlagandan so'ng, ob'ekt bilan aloqani uzishni unutmang.



Asbobni

tanlang

qobiq.



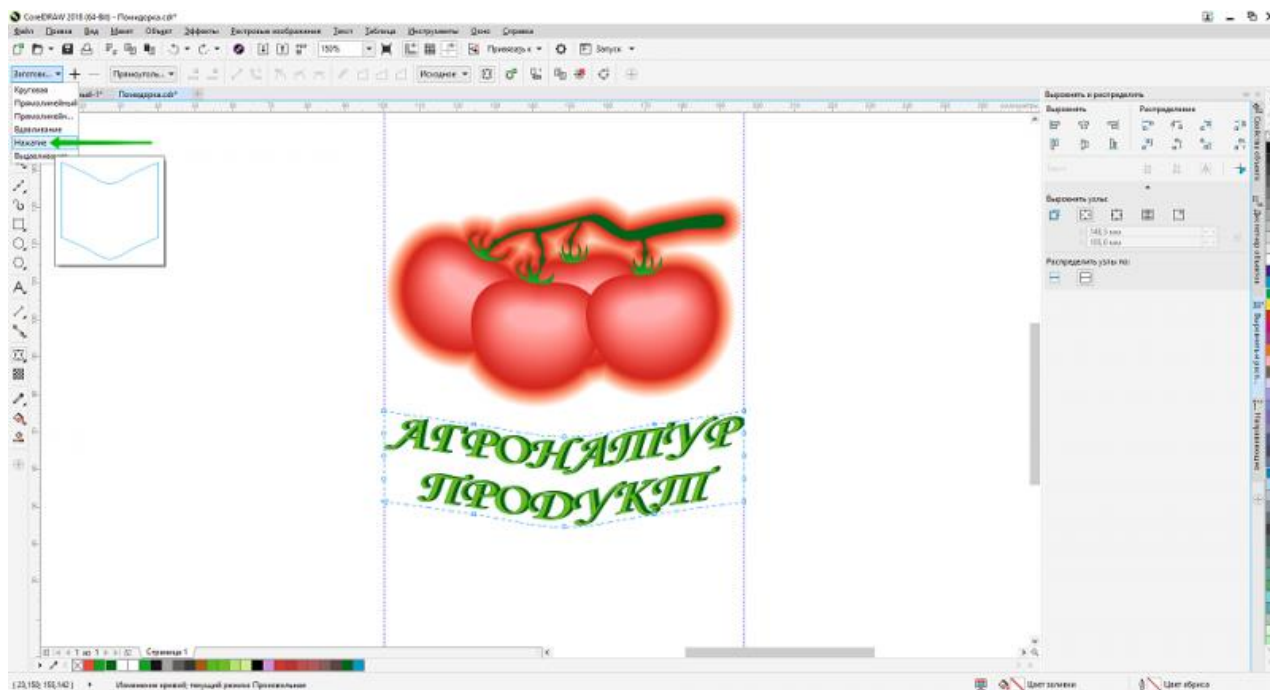
Ish

qismi

maydonida

bosishni

tanlang.



Агар xohlasangiz, nuqtalarni to'g'rilashingiz mumkin. Ushbu logotipda faqat ikkita interaktiv vosita ishlatilmadi – buzilish va tortib olish.