



Dessin d'un logo de club de football

Daniel Paiz



À propos de l'auteur

Daniel Paiz vit à Tuxtla Gutiérrez, dans l'État du Chiapas, au Mexique. Il est diplômé de la Gestalt School of Art and Design de Tuxtla. Grâce à son expérience dans de nombreux domaines du dessin et de l'impression, Daniel Paiz a travaillé en tant que graphiste pour plusieurs agences de publicité au Mexique et aux États-Unis. Depuis quelques années, il travaille dans le domaine du sport et crée des logos et des identités pour des clubs de football. Il travaille actuellement depuis son propre studio en ligne pour plusieurs marques, crée des objets graphiques et contribue ainsi à démontrer les performances de CorelDRAW pour la création de dessins professionnels. Depuis 2000, Daniel Paiz utilise CorelDRAW comme principal outil de conception. Il a par ailleurs apporté son expertise en tant que testeur bêta de CorelDRAW Graphics Suite depuis la version X4. Visitez son site Web : www.danielpaiz.mx.

Dessin d'un logo de club de football

Le logo d'une équipe de football professionnel doit refléter les dimensions sociales, culturelles et économiques locales. L'image doit être une fierté pour les fidèles supporters et communiquer l'essence de la vision et des valeurs de l'équipe au grand public. Dans notre cas, le club de football du Chiapas voulait un nouveau logo qui véhiculerait mieux l'esprit, l'identité et les valeurs de l'équipe (Figure 1).

Avant de commencer à travailler sur le concept du nouveau logo, j'ai analysé l'ancien logo pour comprendre pourquoi il n'avait pas répondu aux attentes du club. J'ai remarqué qu'aucun lien n'unissait l'image et l'histoire, l'identité ou l'environnement de l'équipe. L'image inclut le nom du club de football, mais la tête du jaguar est tournée vers la gauche, ce qui peut être interprété comme une retraite ou une fuite face aux adversaires.



Figure 1 : nouveau logo (à gauche) et ancien logo (à droite)

Définition des besoins du client

Avant de commencer, je devais définir les exigences générales et les objectifs du projet et concevoir une stratégie pour y répondre.

1. Le logo ne possède pas d'identité régionale.
 - Solution : mettre en avant les caractéristiques locales.
 - Résultats : les supporters soutiendront l'équipe, car elle reflètera leur culture et leur identité.
2. Le style graphique utilisé pour l'image n'est pas approprié.
 - Solution : améliorer le style du tracé vectoriel. Celui-ci doit être net, bien défini et facile à reconnaître.
 - Résultats : l'amélioration de la vectorisation aura un impact direct sur

l'esthétique du dessin et générera plus de possibilités en matière de production.

3. Le concept actuel ne véhicule pas efficacement l'esprit de l'équipe ni ses valeurs.

- Solution : créer un concept bien défini avec une meilleure gestion des éléments graphiques.
- Résultats : l'image véhiculera le bon message et sera plus facile à comprendre.

Grâce à un concept solide et à une mise en œuvre technique rigoureuse, il est possible d'éviter de nombreux problèmes tels que le manque d'esthétique visuelle et les difficultés liées à la production lors de l'utilisation du logo sur différents supports et applications (Figure 2).

Les outils de CorelDRAW me permettent de couvrir tous ses domaines en optimisant mes fichiers dès le début.



Figure 2 : exemples de divers types d'applications et de supports imprimés

Recherche des éléments du logo

Lorsque vous travaillez pour un club de football, vous rencontrez des personnes qui ont consacré leur vie entière à la réussite de l'équipe. Elles partagent des valeurs communes et travaillent avec passion pour atteindre un objectif commun : assurer le bon fonctionnement du club et hisser l'équipe jusqu'au plus haut niveau dans le domaine du football professionnel.

Vous devez vous souvenir de quelques points lorsque vous dessinez un logo sportif :

- Discutez avec les joueurs et le personnel du club. Écoutez leurs suggestions et leurs idées et définissez leurs besoins et leurs attentes.
- Apprenez à connaître la concurrence. En consultant les logos des autres équipes nationales, j'ai pu me faire une idée plus précise du marché du football et des stratégies utilisées par chaque équipe pour renforcer son message graphique. Évitez de copier ou d'utiliser des éléments d'autres logos. Dans ce domaine, les gens surveillent toujours la concurrence.
- Ne dessinez pas en essayant de vous souvenir des formes. Par exemple, si vous souhaitez dessiner un animal, observez le véritable animal. Je me suis rendu au zoo pour étudier un jaguar et trouver l'angle idéal pour placer l'animal dans le logo. J'ai procédé de la même manière pour le ballon de football en utilisant un véritable ballon de football comme référence. J'ai également découpé plusieurs ballons de football pour comprendre comment les éléments étaient assemblés.

Tout d'abord, je devais identifier les éléments à inclure dans le logo. Il me fallait des éléments auxquels l'équipe et les supporters pourraient

s'identifier. J'ai ensuite documenté chaque élément que je prévoyais d'utiliser ainsi que les raisons de mes choix.

Football : le ballon de football, et plus précisément le modèle Telstar qui a été utilisé au Mexique pendant la Coupe du monde de 1970, est devenu un symbole international du football. Je souhaitais utiliser une image partielle du ballon de football et l'intégrer à la tête du jaguar. J'ai donc réalisé des rendus 3D du ballon pour trouver l'angle idéal (Figure 3). Si je m'étais contenté d'utiliser un ballon de football entier, je me serais retrouvé avec l'élément le plus communément utilisé dans les logos de football.



Figure 3 : création d'un rendu 3D du ballon de football

Jaguar : l'image du jaguar est profondément ancrée dans la culture et les traditions locales. Cet animal, vénéré pour sa puissance et son courage, est considéré comme l'un des animaux emblématiques de l'État du Chiapas. Le jaguar est l'élément de base du dessin, car sa forme, sa couleur et son expression caractérisent le logo (Figure 4).

Formes géométriques de l'architecture maya

maya : la culture maya provient de cette région du pays et possède une influence considérable sur l'ensemble de l'État du Chiapas. Les Mayas sont connus et admirés pour leurs réalisations architecturales (Figure 5). J'ai décidé de fusionner les formes géométriques utilisées par nos ancêtres avec l'image du jaguar pour représenter les deux éléments de façon abstraite. Dans le logo final,

la beauté et la couleur des forêts vierges sont également représentées par un vert mystique.

Blason : dans notre culture, les joueurs de football sont considérés comme les nouveaux guerriers et sont une source de fierté pour les supporters. Au Mexique, onze équipes de

football utilisent un blason dans leur logo. Le blason symbolise l'engagement à protéger l'honneur de l'État du Chiapas et à le représenter. C'est également un symbole prédominant dans la culture du football à travers le monde (Figure 6).



Figure 4 : étude de la forme, de la couleur et de l'expression du jaguar (photo de Arturo Arias López)



Figure 5 : éléments de l'architecture maya qui imprèneront le logo de l'histoire de la région (photo de Arturo Arias López)

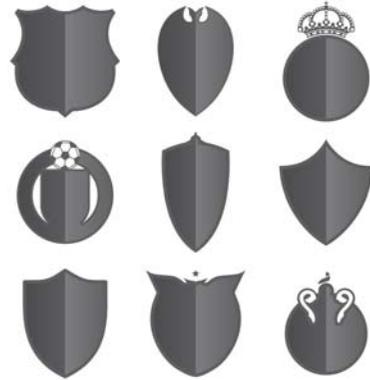
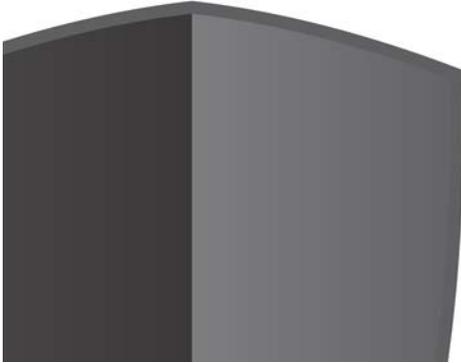


Figure 6 : importance du blason dans la culture du football à travers le monde



Figure 7 : création du croquis pour définir la tête du jaguar

Place au dessin

La première étape consiste à créer un croquis. Ici, j'ai commencé par le jaguar. À ce stade, je préfère utiliser un crayon bleu (Figure 7), car après avoir obtenu une image bien définie, je peux utiliser de l'encre noire pour marquer le tracé principal (Figure 8). Au fur et à mesure de l'évolution du dessin, je prends des décisions à la volée en tenant compte du croquis.

Mon idée était d'intégrer partiellement le ballon de football dans la tête du jaguar, de façon à ce que les taches de sa fourrure prennent la forme des hexagones d'un ballon de football classique (Figure 9). La décision de remplacer les taches naturelles du jaguar par le

ballon de football peut certes sembler insolite. Toutefois, après avoir trouvé l'angle idéal, il s'est avéré que le ballon se mariait parfaitement à la composition. J'ai également enlevé les moustaches, car la tête ne devait pas prendre trop d'espace. De cette façon, le logo était plus compact.



Figure 8 : le croquis complet

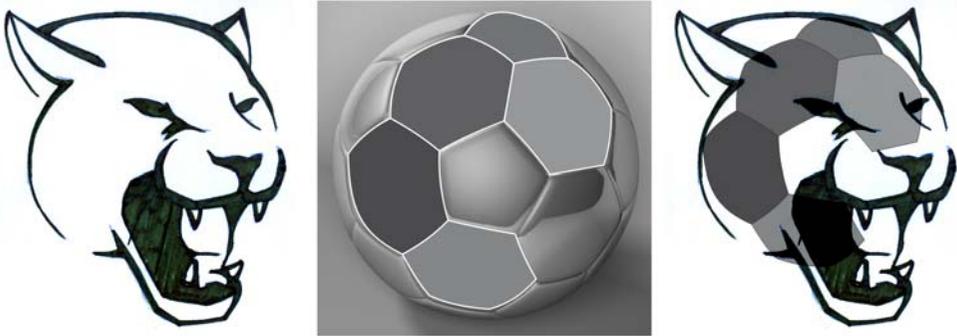


Figure 9 : intégration partielle du ballon de football à la tête du jaguar

Numérisation d'image

La première étape du processus de conception était terminée. Rappelons qu'à ce stade, l'image était plus complexe qu'une simple ligne droite et que cela rendait la numérisation très difficile. J'ai pu obtenir la meilleure vectorisation possible en utilisant des formes géométriques et en trouvant le centre de chaque courbe utilisée dans le croquis. Selon les compétences du dessinateur, cette étape peut prendre du temps. J'ai utilisé deux outils : l'outil **Ellipse** et l'outil **Surface intelligente**.

L'outil **Surface intelligente** permet de créer des objets à partir de l'intersection de deux lignes (Figure 10). Quel que soit le niveau de

complexité des lignes, cet outil est très utile pour créer des formes à partir de zones à surface. Les différentes couleurs de contour me servent de repère visuel pour chaque objet numérisé et m'offrent un meilleur contrôle. À l'aide de l'outil **Ellipse**, j'ai commencé par créer des cercles qui s'entrecoupent. J'ai rempli chaque segment entièrement défini à l'aide de l'outil **Surface intelligente**, puis j'ai combiné tous les segments en un seul objet courbe (Figure 11 et Figure 12). Cette étape n'est pas difficile, mais demande de la patience.

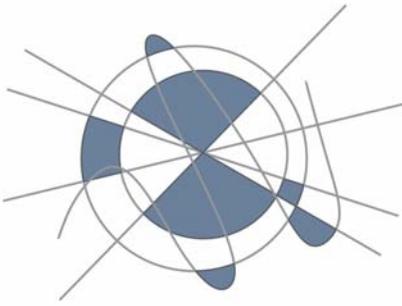


Figure 10 : création des objets bleus à partir de l'espace entre les lignes qui s'entrecroisent



Figure 11 : détails géométriques provenant du croquis numérisé. L'outil **Ellipse** permet de créer des cercles qui s'entrecroisent. L'outil **Surface intelligente** permet de remplir les zones qui se chevauchent et de les convertir en objets.

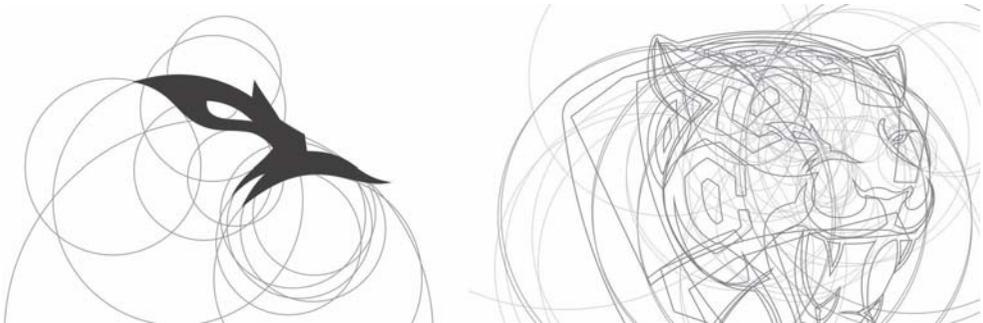


Figure 12 : définition progressive de la tête du jaguar



Figure 13 : croquis tracé à la main et dessin numérique

Le dessin numérisé présente quelques légères différences par rapport au croquis tracé à la main mais les vectorisations sont mieux définies : les yeux ont des contours précis, les oreilles sont arrondies, la langue et les dents sont plus longues et les contours sont plus épais (Figure 13).

En utilisant les taches naturelles du jaguar comme repère, j'ai identifié un motif à six côtés qui pouvait être incorporé naturellement dans les hexagones du ballon de football (Figure 14). J'ai utilisé l'outil **Projection (Ctrl + F9)** pour ajouter deux projections internes à chaque hexagone. J'ai d'abord créé une projection en une seule étape (cyan) et j'ai séparé les objets de la projection de groupe (**Ctrl + K**). J'ai ensuite sélectionné l'objet cyan et j'ai appliqué la seconde projection en une seule étape (magenta). J'ai séparé les objets de la deuxième projection de groupe. J'ai supprimé l'étape intermédiaire en sélectionnant l'hexagone d'origine et l'objet cyan, puis en cliquant sur le bouton **Arrière moins avant** dans la barre de propriétés. J'ai

supprimé les couleurs et obtenu le résultat final.

En commençant à incorporer les hexagones sur la tête, j'ai rencontré un problème : les hexagones chevauchaient les yeux et la gueule du jaguar (Figure 15). Cependant, je n'avais pas besoin d'utiliser tous les hexagones pour obtenir l'effet du ballon de football. En effet, le rendu 3D produit un effet de sphère sur la tête du jaguar et évoque ainsi un ballon de football. J'ai supprimé un ou deux hexagones et conservé les trois taches principales du jaguar.

J'ai effacé certaines parties des objets hexagonaux pour leur donner un aspect plus authentique et semblable aux taches naturelles du jaguar, et pour les harmoniser avec les autres éléments, tels que les yeux et les oreilles du jaguar.

Pour faciliter la reconnaissance visuelle des formes, il est aussi possible d'augmenter l'espacement entre les hexagones. J'ai également arrondi les angles et les vectorisations.

Il s'agissait ensuite d'ajouter le nom de l'équipe au logo (Figure 16) et, enfin, j'ai ajouté les

couleurs et quelques ombres pour donner un aspect moins plat à l'image (Figure 17).

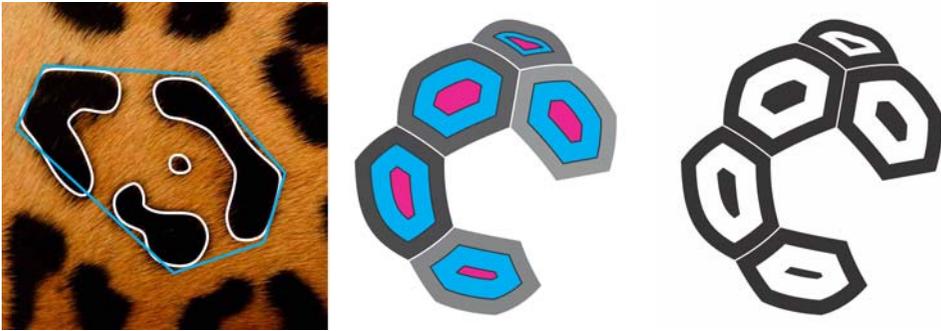


Figure 14 : création d'hexagones inspirés des taches du jaguar



Figure 15 : modification et positionnement des hexagones

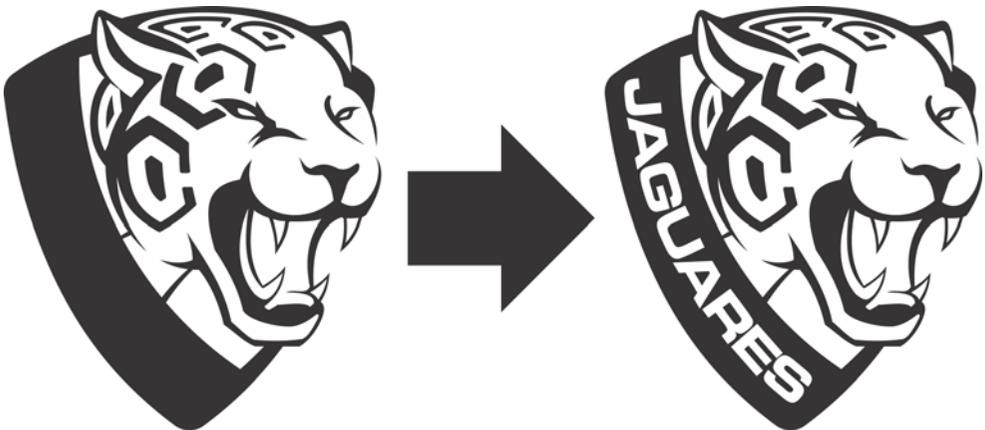


Figure 16 : ajout du nom de l'équipe



Figure 17 : ajout des couleurs et des ombres

Dernières étapes

Les dernières étapes du processus de conception du logo incluent la création de variations de couleur, la production de versions de l'illustration en niveaux de gris et monochrome, la définition des tailles minimale et maximale pour éviter les distorsions lors de la reproduction et la définition d'une zone sécurisée autour du logo pour isoler l'image des autres éléments dans les supports visuels (Figure 18).

Rubriques du guide de style du logo

Le guide de style est un document qui définit les exigences relatives à l'utilisation du logo, pour que chacun puisse utiliser le dessin et comprendre les principes de base de sa reproduction. Ces instructions vous permettent d'être certain que le logo sera représenté de façon cohérente et précise et qu'il véhiculera un message fort et positif.

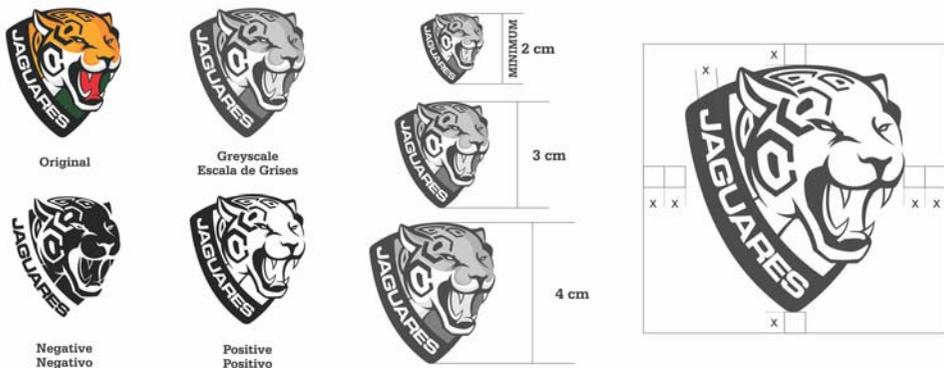


Figure 18 : variations de couleur et d'échelle

Même si l'objectif de ce document est de fournir des instructions aux personnes chargées de la reproduction et de la distribution du logo, il est important que chacun, même sans aucune connaissance en matière de dessin, puisse le comprendre. Il est donc essentiel d'être explicite.

Dans le guide de style, je présente des informations de base comme le contexte et l'objectif du logo, sa taille, sa gamme de couleurs et la typographie, ainsi que des instructions sur l'utilisation de l'image de l'entreprise. Grâce à ces informations, je suis certain que toutes les reproductions du logo véhiculeront les valeurs de la marque.

Conception du guide de style

Les grilles et les marges sont des éléments importants dans la conception d'un document. La grille est un guide non imprimable qui permet au concepteur de présenter du texte et des images en divisant le texte en colonnes afin d'en faciliter la lecture.

Personnellement, j'utilise CorelDRAW comme une toile vide, car je n'aime pas limiter mon espace de travail. En général, je désactive la bordure de la page (en cliquant sur **Disposition ▶ Mise en page**, puis en décochant la case **Afficher la bordure de page**). Toutefois, dans le cadre de ce projet, la bordure de la page me permettait de mieux contrôler les colonnes de texte.

La mise en page carrée génère des défis supplémentaires, car c'est un format peu courant. J'ai décidé de diviser la page en trois sections pour créer une composition bien définie et équilibrée sur le plan visuel (Figure 19). Les marges du haut, de gauche et de droite sont ici de 1 cm et celle du bas de 1,618 cm. Ces proportions sont également

appelées le « nombre d'or ». Pour produire des compositions agréables sur le plan esthétique, de nombreux artistes utilisent le nombre d'or dans leurs illustrations.

La mise en page en trois colonnes me fournit simplement l'illustration de base et ne m'empêche pas de placer les objets comme je le souhaite. Pour créer rapidement des colonnes avec des dimensions égales, j'ai créé un encadré de texte courant (en faisant glisser l'outil **Texte**), puis je l'ai divisé en colonnes de largeur égale. Pour calculer les dimensions de l'encadré de texte, j'ai soustrait les marges de la taille de la page. Par exemple, avec les marges actuelles, comme le document mesurait 25,4 x 25,4 cm, l'encadré de texte devait être de 23,4 x 22,7 cm. J'ai saisi ces valeurs dans les zones **Taille de l'objet** de la barre de propriétés.

Une fois l'encadré de texte créé, j'ai ouvert la barre d'outils **Disposition (Fenêtre ▶ Barres d'outils ▶ Disposition)**, puis j'ai cliqué sur le bouton **Colonnes**. Dans la boîte de dialogue **Paramètres de colonnes**, j'ai augmenté le nombre de colonnes à trois, avec une gouttière de 0,5 cm. L'espacement entre les colonnes s'est ajusté automatiquement de façon à ce que les colonnes soient espacées équitablement dans l'encadré. Vous pouvez également calculer la largeur de chaque colonne vous-même. Avec CorelDRAW, vous pouvez exécuter la même tâche en utilisant des fonctionnalités différentes selon votre flux de travail.

J'ai ensuite utilisé le raccourci **Ctrl + K** (vous pouvez aussi cliquer sur **Objet ▶ Scinder**) pour séparer les colonnes et travailler dessus indépendamment, tout en gardant une mise en page flexible. Lorsque j'ai séparé les colonnes, elles sont devenues trois objets de texte courant distincts et le lien qui les unissait

a été supprimé. Cette méthode simple permet d'obtenir plusieurs encadrés de texte courant espacés équitablement sur la page. Je ne souhaitais pas que les colonnes soient liées, car le guide de style devait comporter du texte dans deux langues différentes.

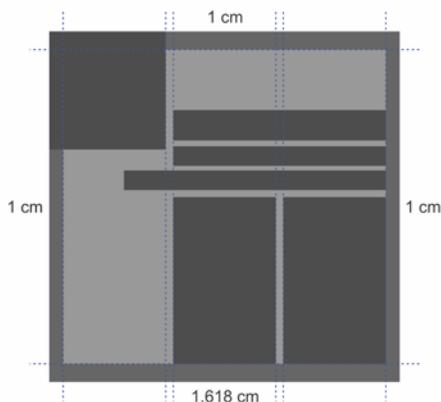


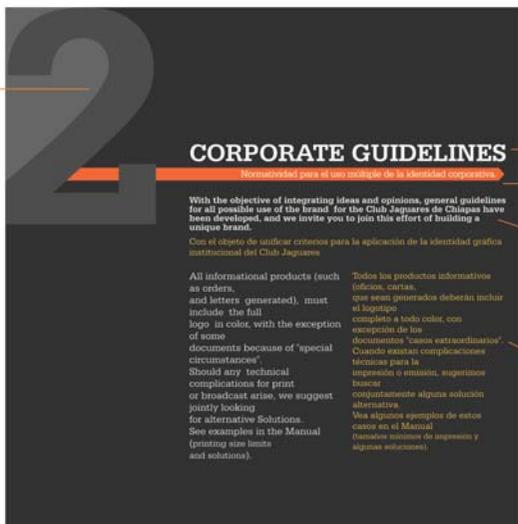
Figure 19 : division de la page en trois colonnes qui serviront de repères sans pour autant limiter les possibilités de mise en page du contenu

Lors de la conception d'un document de plusieurs pages, j'essaie d'optimiser mon flux de travail. Par exemple, en créant des styles de texte, je peux rapidement appliquer une mise en forme cohérente sur plusieurs pages sans limiter les possibilités au niveau du contenu ou de la composition (Figure 20). Le style peut comprendre plusieurs propriétés de texte, telles que la couleur ou la taille de la police. Par exemple, si je souhaite que tous les titres utilisent une police de grande taille, je n'ai pas besoin de les mettre en forme un par un. Au lieu de cela, j'effectue la mise en forme d'un titre, j'ouvre le menu fixe **Styles d'objet** (**Fenêtre ▶ Menus fixes ▶ Styles d'objet**, ou **Ctrl + F5**), puis je fais glisser le titre mis en forme dans le dossier **Jeux de styles** pour créer automatiquement un style de texte basé sur cette mise en forme. Une fois cette opération terminée, je peux appliquer le style à n'importe quel texte en sélectionnant le texte,

puis en cliquant deux fois sur le jeu de styles dans le menu fixe.

Le texte de paramètre fictif (cliquez avec le bouton droit sur une colonne vide, puis choisissez **Insérer un texte de paramètre fictif**) peut être très utile lors de la conception et de la mise en page de textes et d'images. Le texte de paramètre fictif habituel « Lorem ipsum » présente une structure semblable à la rédaction en français, ainsi que dans de nombreuses autres langues, et m'a permis d'obtenir un bon point de référence pour le flux visuel du corps du texte. Il est également très utile lorsqu'un client doit vérifier uniquement les images d'un projet. Le texte de paramètre fictif permet au client de se concentrer sur les images et d'éviter ainsi de perdre son temps et ses efforts à donner des commentaires sur du texte qui est peut-être encore en cours d'élaboration.

Serifa Bt Bold 448.3 Pts
No. sección del documento



Serifa Bt Bold 35 Pts
TITULARES

Serifa Bt Regular 14.5 Pts
TITULO SECUNDARIO

Serifa Bt Bold 15.1 Pts
BULLETS

Serifa Bt Regular 10 Pts
CUERPO DE TEXTO

Figure 20 : utilisation de styles pour formater le texte

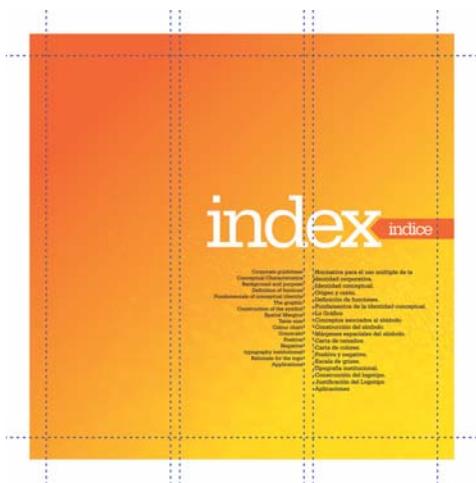


Figure 21 : utilisation d'espaces vides pour créer une meilleure composition

N'ayez pas peur des espaces vides. En réalité, l'espace dit « négatif » n'est pas si négatif. Il permet de créer une composition équilibrée et harmonieuse (Figure 21). Souvenez-vous de la règle des tiers : 1/3 de texte, 1/3 d'image, 1/3 d'espace vide.

Pour obtenir un impact visuel plus important, utilisez moins de contenu sur chaque page. Ce projet est un guide de style bilingue et toutes les informations sont donc répétées en deux langues. Cependant, si j'avais utilisé une seule langue, j'aurais pu facilement garder la même mise en page, avec seulement la moitié du texte par page. Pour compenser l'inégalité de la longueur des colonnes, j'utilise une police légèrement plus petite pour l'une des deux langues (Figure 22).

N'oubliez pas que l'image à l'écran peut avoir un aspect différent une fois imprimée. Pour éviter les surprises désagréables, effectuez un éprouvage à l'écran (cliquez sur le bouton **Couleurs d'épreuve** dans la barre d'état). Il est important d'activer de temps en temps l'éprouvage des couleurs pour consulter un aperçu du document imprimé (Figure 23 et Figure 24). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Éprouvage à l'écran » à la page 64.



Figure 22 : quelques pages du guide de style du logo

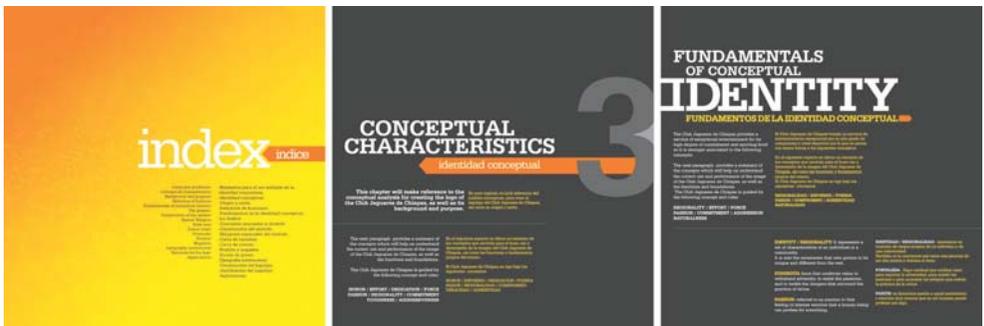


Figure 23 : le document tel qu'il s'affiche à l'écran (épreuve de couleur désactivée)



Figure 24 : aperçu du document en version imprimée (épreuve de couleur activée)

Lorsque vous êtes prêt à envoyer le projet au client ou à l'imprimante, il est recommandé de le publier au format PDF pour éviter les modifications accidentelles du contenu avant l'impression. En général, il est probable que le client demande des modifications supplémentaires. Il n'est donc pas nécessaire d'envoyer le fichier .cdr d'origine à moins qu'il ne le demande.

En conclusion, si vous avez une idée, aussi complexe qu'elle soit, CorelDRAW fournit les outils dont vous avez besoin pour la concrétiser, avec des résultats des plus professionnels et des images de haute qualité, à la fois sur support d'impression et support numérique.