

# 標誌設計

Jacob Mesick



## 關於作者

Jacob Mesick 多年來一直是 CorelDRAW® 的愛用者。他熱衷於傳統的和數位的藝術形式與作品，致力於找出融合這兩種創作領域的新技法。Jacob 取得孟菲斯藝術學院 (Memphis College of Art) 電腦藝術學士學位，目前擔任 Royal American 公司的 IT 專員，並喜愛自行承接設計專案，以實現他對於視覺藝術的熱愛。他的眾多興趣中包括了數位攝影、電腦繪圖、插圖、招牌設計、素描和塗畫。

我一向喜愛簡單而深奧的標誌設計世界。標誌可謂是以左腦的形式呈現右腦的創意。有些創意可以很快地想到，毫不費吹灰之力，就像別無選擇一般，但某些創意卻很難捕捉。標誌提供深入的觀點，讓我們認識一家公司，並捕捉了人們對品牌應有的認識。

我最初是為了一門學科設計了 Crack Monkey 標誌。後來在另一堂課中，我想要運用這個創意的某些部分，因此將這個標誌用來代表虛構的 T 恤公司。事隔多年之後，我真的以這名字創立了自己的 T 恤事業（圖 1）。

在這個教學課程中，我會向各位示範 Crack Monkey 標誌當初的創作步驟，並提供各位創作出色標誌的一些秘訣。



## Crack Monkey

圖 1：T 恤設計事業標誌

### 腦力激盪尋找創意

如何激發出標誌設計的絕佳創意？腦力激盪的方式有很多種。您可以參考其他藝術設計師的標誌作品，瀏覽標誌書籍，或在線上查閱。我個人最喜愛的標誌創意書籍之一是 Jim Krause 的《*Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments*》(Cincinnati: F+W Publications 出版公司，2000 年出版)。如需優質的線上資源，可以造訪 Logo Lounge ([www.logolounge.com](http://www.logolounge.com))。這些資源和其他資源所提供的絕佳概念可激發您的創意。

您也可以翻閱您個人的舊素描（圖 2）。我建議隨時隨地帶一本素描簿在身邊。儘量多繪圖，即使內容毫無意義也無所謂。無所不畫，並把您的素描簿保存下來。往後翻閱時，將能激發您的創意。



圖2：粗略素描

另一個腦力激盪的策略是以泡泡圖的形式製作心智圖。運用泡泡圖是個好方法，可以讓您開始構思想要如何形容您的公司。看著 Crack Monkey 標誌會咯咯笑的人，絕大多數最後都會問：「猴子和買 T 恤有什麼關係？」我的回答是：「大有關係。」我認為 T 恤公司應該有點躁動、有點古怪、有點瘋狂的變化。我最後如何決定使用猴子？我從泡泡圖開始。

泡泡圖以一個中心概念做為開始，將這中心概念放在一個泡泡裡。從這個泡泡衍生出較小的泡泡，泡泡裡有相關的概念（圖 3）。製作泡泡圖之後，試著將最外圍泡泡的概念結合。選擇兩個不相關的概念，將他們並排。這兩個概念一起聽起來如何？讓您聯想到什麼？您甚至可以運用這些概念，製作出與前一個泡泡圖完全無關的新泡泡圖。如果您還是缺乏靈感，試著盡力了解泡泡圖外遣詞用字的含義，然後開始畫出心中想到的任何形狀。這個過程也許無法立即激發創意，但請多花一點時間。

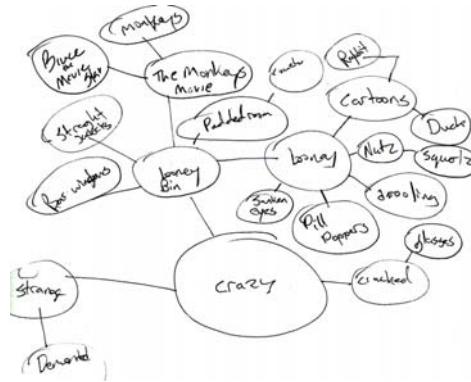


圖3：泡泡圖

透過此腦力激盪，在一整天中，例如在您睡著之前，或者做白日夢時，您的心中將持續出現不同的點子。通常，您在尋找的創意，會在您最不經意時，突然從心中浮現。

以前我有一位才華洋溢的插圖老師，他告訴我們：「在你開始之前，確定先畫至少 50 到 100 幅略圖。」雖然我認為 100 幅略圖太多，但我了解腦力激盪的重要性。切勿滿足於您的第一幅設計圖 — 多實驗，就像我為 Crack Monkey 設計所做的實驗一樣（圖 4）。若您對某個概念有特別強烈的感覺，跟著您的直覺走，別害怕在您的藝術中做出大膽的宣言。



圖 4：運用泡泡圖提供的概念做實驗

## 掃描素描

當您有了一些中意的素描後，選出一張作為參考。這裡我將使用我的 Crack Monkey 素描（圖 5）。您可以建立一幅類似的素描，作為底稿。將掃描器的解析度設在 200–300 dpi（每英吋點數），以黑白色掃描素描，以便容易描圖。



圖 5：參考用的粗略素描

## 使用節點

當您開始創作標誌時，會繪出曲線，然後使用節點重新造形。因此我們首先來了解一下節點。

在工具箱中，按一下「**貝茲線**」工具，然後在頁面上按兩下，從左到右建立一條線。這條線有兩個節點，各在兩個終點（圖 6）。



圖 6：使用「**貝茲線**」工具建立的線條

接著，按一下工具箱中的「**造形**」工具，然後在線條的中間連按兩下。連按兩下將會新增節點。（連按兩下現有的節點，會刪除該節點。）以滑鼠右鍵按一下新節點，並選擇「**到曲線**」。此選項將建立兩個控點，供您拖曳以塑造中間節點與其中一個終點節點之間的曲線。請運用此選項加以實驗。如您以相同的方式轉換另一個終點節點，將可以有另外兩個可塑造曲線的控點（圖 7）。



圖 7：運用控點建立曲線

在節點上按一下滑鼠右鍵，可選擇節點類型：**尖角**、**平滑**或**對稱式**（圖 8）。每一種節點類型皆有其優點，因此請逐一實驗。

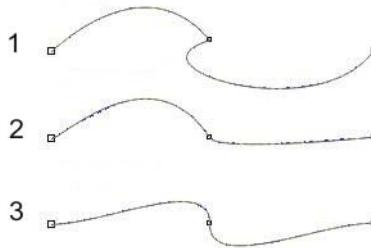


圖 8：三種節點類型：尖角(1)、平滑(2) 以及對稱式(3)

## 設定文件

按一下「**檔案**」▶「**開啟檔案**」，建立一份新的 CorelDRAW 文件。確定「**建立新文件**」對話方塊中的「**大小**」清單方塊設為「**Letter**」。

如果「**物件管理員**」泊塢視窗未顯示，請按一下「**視窗**」▶「**泊塢視窗**」▶「**物件管理員**」。在「**物件管理員**」泊塢視窗中，按一下「**新增圖層**」按鈕，建立新圖層。更名新圖層**Scanned image**，並將其拖曳到「**圖層 1**」下方。之後，將「**圖層 1**」重新命名為**Logo**。在**Scanned image** 圖層選取時，輸入素描。

變更黑白素描的色彩是個好主意 — 這個小技巧將在您稍後描繪素描時有所幫助。在電腦時代之前，藝術家使用青色做素描，因為青色在複製或掃描時不會重現。草圖設計員以藍色繪圖，然後以不同粗細的黑色墨水筆將藍色覆蓋過去。我在此也以類似的過程，將素描變更為藍色。當我在藍色之上以黑色描繪時，可以輕易看出描繪了圖像的哪些部分。若是將黑白點陣圖輸入 CorelDRAW，變更填色色彩即可變更白色部分，變更外框色彩即可變更黑色部分。

最後，在「**物件管理員**」泊塢視窗中按一下 **Scanned image** 圖層旁的印表機和鉛筆圖示。按一下印表機圖示可關閉該圖層的列印，按一下鉛筆圖示可鎖住該圖層，使其無法編輯（圖 9）。選取 **Logo** 圖層。您現在可以開始了！

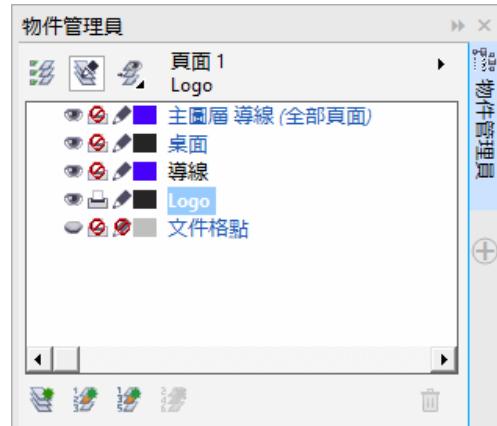


圖9：「**物件管理員**」泊塢視窗可識別出 **Logo** 圖層為選取的圖層，而 **Scanned image** 圖層為鎖住狀態，無法編輯和列印。

## 創作眼睛

使用「**橢圓形**」工具開始繪畫 Crack Monkey 的雙眼。使用底層的素描作為參考，在眼睛周圍繪出橢圓形。您不須追求完美，因為稍後仍可編輯橢圓形。使用「**選取**」工具將橢圓形定位（圖 10）。



圖10：在藍色素描上做出橢圓形

若要更精準地修改橢圓形，必須將其轉換成曲線。以滑鼠右鍵按一下橢圓形，選擇「**轉換成曲線**」。現在橢圓形有四個節點：最上方、最下方、以及兩側各有一個。連接兩下橢圓形可啟動「**造形**」工具。拖曳以便在兩側節點四周建立選取框（圖 11）。

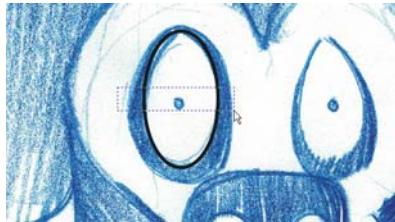


圖 11：使用「**造形**」工具選取兩側節點。

將節點向下拖曳，重新塑造眼睛的形狀。對形狀滿意後，在節點外按一下，取消選取。之後，選取橢圓形最上方節點，以滑鼠右鍵按一下節點，確定節點設為「**對稱式**」。在最上方節點已選取後，將控點朝彼此拉近，縮小眼睛頂端部分。

接著，建立再製的眼睛。使用「**選取**」工具，將眼睛拖曳到左邊。在放開滑鼠按鍵之前，按一下滑鼠右鍵，複製眼睛（圖 12）。

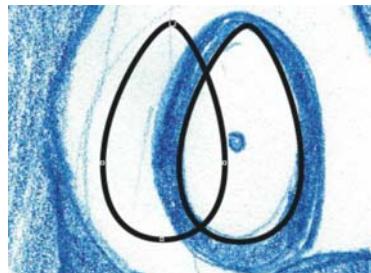


圖 12：再製眼睛

再製的眼睛戶在最上層，但須移到下一層。暫時對每個物件套用不同的色彩，可輕易看出哪一個物件在最上方（圖 13）。

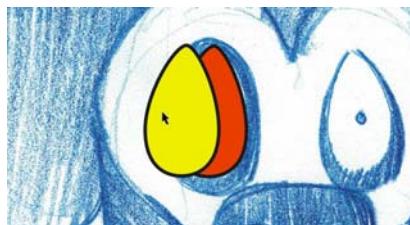


圖 13：運用不同色彩來辨識最上層圖層

在「**物件管理員**」泊塢視窗中，將再製物件拖曳到原始物件下方，使兩個物件堆疊在一起。之後，重新調整再製物件的大小，重新塑形以在眼睛周圍建立黑色外圈。接著，使用「**橢圓形**」工具，一邊按住「**Ctrl**」鍵，一邊繪出完美的小圓圈，作為眼睛的紅膜。

若要創作第二隻眼睛，可拖曳並再製完成的右眼（我們的左側），按一下屬性列上的「**水平鏡射**」按鈕，將再製的眼睛對映過來。視需要調整再製眼的形狀（圖 14）。



圖 14：經由複製、鏡射、重新造形完成的右眼（我們的左側），創作出猴子的左眼（我們的右側）

## 創作鼻子和嘴

現在您已較為熟悉編輯節點，可以開始使用「**貝茲線**」工具創作 Crack Monkey 的鼻子。雖然「**手繪**」工具可繪出曲線，「**貝茲線**」工具建立的節點較少，較適合用於創作簡單的形狀。

在工具箱中，按一下「**貝茲線**」工具。以素描為參考，按一下沿著鼻孔的形狀放置節點。如果您創造的曲線未完全貼合素描中的曲線，不須緊張（圖 15）。



圖 15：節點的位置大略配合素描的形狀。

有了節點之後，您便可以重新塑造曲線。請確定節點為選取狀態。用「**造形**」工具，在所有節點周圍拖曳出選取框。在任何節點按一下滑鼠右鍵，並選擇「**到曲線**」。此選項將所有選取的節點變更為尖角節點。使用尖角節點在鼻子底端建立三個尖角，並使用平滑節點建立其餘曲線（圖 16）。

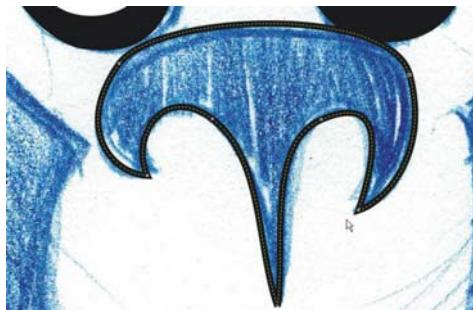


圖 16：使用尖角和平滑節點，塑造鼻孔的曲線形狀

鼻子的部分完成後，現在嘗試自行創作嘴巴和嘴唇上方的弓形。完成時，按一下「**物件管理員**」泊塢視窗中 **Scanned image** 圖層旁的眼睛圖示，將藍色素描隱藏起來（圖 17）。



圖 17：素描隱藏時的繪圖檢視

## 創作頭和耳朵

您將自行創作頭和耳朵，不以素描為參考。首先，建立新圖層，命名為 **Head**。在「**物件管理員**」泊塢視窗中，按一下 **Logo** 圖層旁的眼睛圖示，並確定 **Head** 圖層已選取。

運用「**橢圓形**」工具繪出橢圓形，然後將形狀調整為橢圓形作為頭部（圖 18）。再製橢圓形，將其略為縮小，並移到原橢圓形旁，創作出猴子的右耳（我們的左側）。之後，拖曳右節點，調整耳朵的曲線形狀（圖 19）。

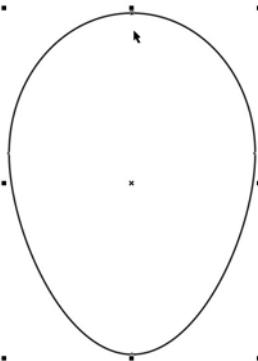


圖 18：頭部的橢圓形

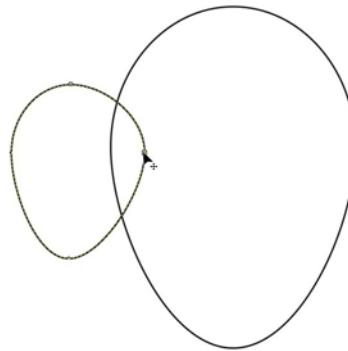


圖 19：拖曳節點來調整再製的橢圓形大小和形狀

接著再製耳朵，方法為使用「**選取**」工具拖曳，並按滑鼠右鍵。這一次在拖曳時按下 **Shift** 鍵，以限制只能沿著水平軸移動。之後，如前述眼睛部分，使用鏡射功能對映再製物件，做出第二支耳朵。

您可以運用導線來確定第二支耳朵和第一支耳朵二者與頭部中央之間的距離相同。首先，確定顯示尺規，或按一下「**檢視**」▶「**尺規**」使其顯示。從垂直尺規拖曳兩條導線：一條沿著猴子右耳的內側邊緣（我們的左側），另一條沿著頭部右側邊緣（我們的左側）。在一條導線已選取時，按住 **Shift** 鍵，同時按一下另一條導線，使兩條導線都變成選取（圖 20）。若您保留兩條導線之間的距離，可用他們來對齊左右耳，如此便不需要進行測量。將兩條導線拖曳到右側，並按滑鼠右鍵進行再製。調整再製物件的位置，使右側導線對齊頭部邊緣。按一下「**檢視**」▶「**貼齊**」▶「**導線**」，並拖曳猴子的左耳，使其內側邊緣貼齊左側導線。拖曳耳朵時，按住 **Ctrl** 鍵，以限制只沿水平軸移動（圖 21）。

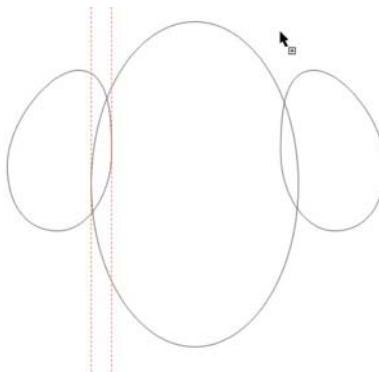


圖 20：選取兩條導線

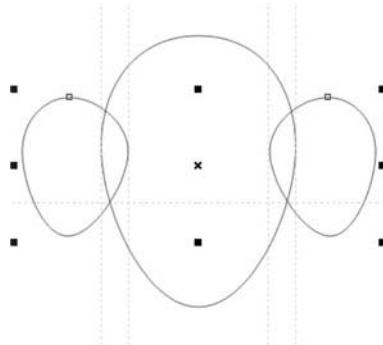


圖 21：再製導線並對齊耳朵

## 完成標誌

您已接近完成。在創作最後一個物件之前，按一下「**物件管理員**」泊塢視窗中 **Scanned image** 圖層旁的眼睛圖示，以顯示藍色素描。確定 **Head** 圖層已選取，並使用「**貝茲線**」工具描繪臉部形狀（圖 22）。有了約略輪廓之後，將藍色素描隱藏起來，以便更清楚看見繪圖（圖 23）。最後，重新調整臉部的曲線形狀（圖 24）。

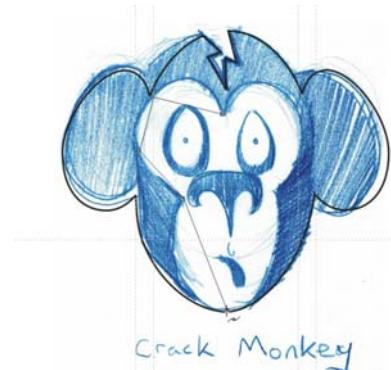


圖 22：使用「**貝茲線**」工具描繪臉部

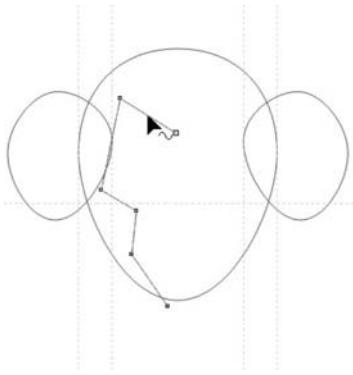


圖 23：隱藏素描時的臉部粗略輪廓

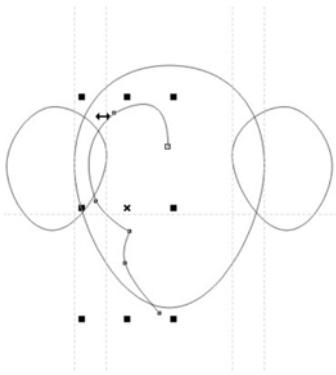


圖 24：重新塑造臉部曲線形狀

接著，再製並鏡射臉部另一側的曲線。若要確定臉的兩邊對稱，可在臉部中央放置一條導線。首先，按一下「檢視」▶「動態輔助線」。動態輔助線是一條臨時的導線，可供您將物件精準定位和對齊。此例中，您將使用動態輔助線，放置一條穿過主橢圓形中心的導線。啟用動態輔導線後，選取橢圓形，然後從尺規拖曳出一條垂直導線至臉部中間。拖曳導線時，將游標放在橢圓形的中心上，直到「中」一字出現後，再放開滑鼠按鍵。導線會貼齊臉部中心。將臉的左曲線和右曲線對齊導線。

您現在將合併臉的兩側。使用「選取」工具按一下臉部右側。按住 **Shift** 鍵，按一下左側，如此臉的左右邊都會選取。按一下「物件」▶「組合」，將兩條曲線合在一起。接著，您將連接終點節點，建立封閉的形狀。使用「選取」工具連接兩下曲線，啟動「造形」工具。將左上方終點節點拖曳到右上方終點節點，直到箭頭出現在指標旁。此箭頭表示當您放開滑鼠按鍵時，兩個節點將連結在一起。若要連接最下方節點，請使用「貝茲線」工具。將指標停在一個終點節點上，並在指標旁出現箭頭時按一下。之後，將指標停在另一個終點節點上，直到指標旁出現箭頭，按一下將兩個節點連結起來。(圖 25)。

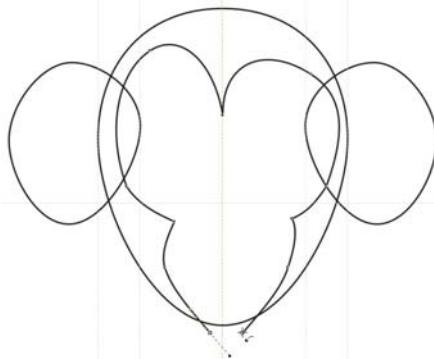


圖 25：使用「貝茲線」工具連接終點節點

現在您有四個物件：頭、左耳、右耳以及臉。接著，您要將頭與耳朵組合成一個物件。按住 **Shift** 鍵，按一下耳朵和頭部，將其選取。按一下「物件」▶「造形」▶「焊接」，將三個物件合成一個物件，並移除交叉線。

此時，您可以使用「造形」工具調整頭部和耳朵的形狀。您也許不喜歡耳朵的形狀，或者可能覺得臉部不夠長。隨心所欲做調整，不要怕多實驗。

按一下視窗空白處，取消選取所有物件。使用「選取」工具選取臉部，按住 **Shift** 鍵，然後按一下頭部。之後，按一下「物件」▶「造形」▶「修剪」，從頭部形狀剪下臉部形狀。

最後的要素是猴子頭部頂端的「裂縫」（圖 26）。您可以使用「貝茲線」工具創作這個要素。臉部所有的元素已經都創作完畢。只要在「物件管理員」泊塢視窗開啟 **Logo** 圖層，就看得到 Crack Monkey 標誌了！



圖 26：新增「裂縫」要素

## 設計紙盒

標誌可應用於多種用途。例如，您可以使用標誌製作紙盒。遵循本節的步驟進行時，將會發現商品設計並不如想像中困難。

拿一個硬紙板材質的紙盒。小心將盒子拆開，注意不要撕破任何摺邊。在一旁準備好捲尺，並記錄商品的組合方式。接著，將紙盒的內側掃描成黑白影像。在另一個圖層輸入影像，並變更掃描紙盒的色彩，以方便參考。

接著，開始描繪盒子，這一次使用「矩形」工具，針對盒子的正面、背面和側面繪出矩形。運用屬性列上的控點，確定對應的矩形大小相同。將矩形定位，使他們之間不留空隙（圖 27）。確定已啟用「貼齊導線」選項，並設定導線以標示掃描紙盒的上方摺邊角落。

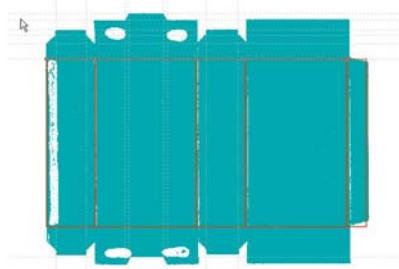


圖 27：掃描的紙盒，已繪出矩形並新增導線

當正面、背面和兩側完成後，將他們全部選取、進行再製，並將再製物件定位在原矩形的上方，確定形狀之間沒有空隙。調整最上方矩形的大小，使他們符合掃描紙盒的摺邊大小。

若要調整最上方矩形的形狀，首先須將矩形轉換為曲線。選取上方全部的矩形，以滑鼠右鍵按一下其中一個，並選擇「轉換成曲線」。現在，每個矩形都有四個節點，各在四個角落。在您想要調整形狀的曲線處新增節點。將節點拖曳到導線，使他們貼齊定位（圖 28）。



圖 28：拖曳節點，使曲線照著掃描紙盒的輪廓走。

進行必需的調整之後，再製上方形狀以建立下方的形狀（圖 29）。之後，鏡射下方形狀，隱藏掃描影像，以看見最後的結果（圖 30）。

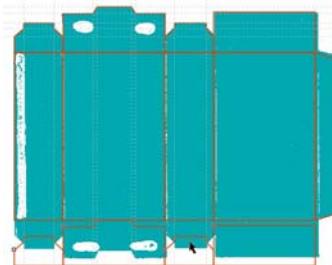


圖 29：將上方形狀再製至下方

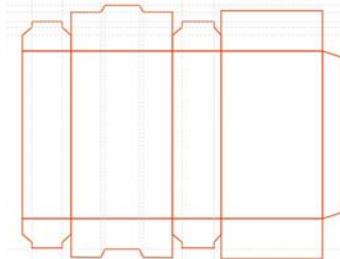


圖 30：紙盒的最後輪廓

若您想要將紙盒儲存成範本，請移除掃描的影像和導線，將紙盒儲存為 CDT 檔案。

最後，將色彩和文字套用到盒子，並加入標誌設計（圖 31）。

## 建立品牌名稱

您應該在何處使用標誌？這視您公司的複雜度而定。過度的產品安插可能傳遞錯誤的訊息。明智運用標誌必須有策略和創意。

例如，我為我的 Crack Monkey 事業設計了較大的名片，如此我的客戶便不會將我的名片塞入一堆現有的名片中。較大的尺寸會使他們不得不將名片看得更仔細，而原因只因為名片大小不是他們慣常看到的。

另外，我也將標誌放在提袋上，提袋到哪，都是免費的流動廣告。我思考了對客戶群影響最大的是什麼，並找出其他運用標誌的方法（圖 32 到 36）。

品牌行銷很重要，因為若是您做出好產品，人們會因為您的信譽而購買同品牌的其他產品。因此，在決定如何運用標誌時，請運用策略性的思維。保證您必然成功！



圖 31：有標誌的紙盒完成品



圖 32：硬紙板、紙盒與提袋



圖33：信箋



圖34：封套



圖 35：雜誌廣告

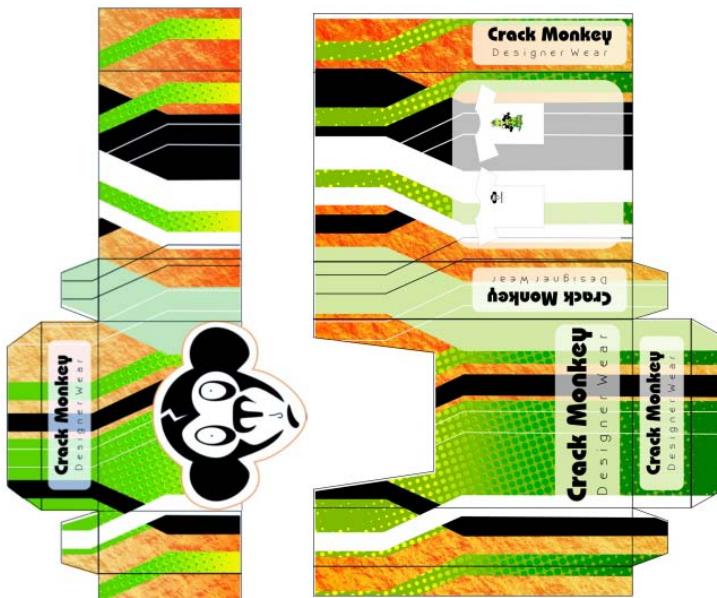


圖 36：紙盒

Copyright © 2015 Corel Corporation. 保留所有權。所有商標或註冊商標均為其各自擁有者的財產。