サッカー クラブのロゴのデザイン

Daniel Paiz

執筆者の紹介

メキシコ、チアパス州、トゥストラ グティエレス在住。トゥクストラの Gestalt School of Art and Design を卒業。デザインと印刷の複数の分野で経験のあるグラフィック デザイナーとして、メキシコと米国のいくつかの広告代理店に勤めていました。この数年間は、スポーツ業界でサッカー クラブのロゴと ID のデザインに携わっています。現在、彼は、いくつかのブランドのために自分自身のオンライン スタジオで仕事をし、グラフィック プロジェクトを作成してプロのデザインを作成する CorelDRAW の機能のデモを行っています。Daniel は、2000 年から CorelDRAW をメインのデザイン ツールとして使用し、バージョン X4 以降、CorelDRAW Graphics Suite のベータテスタとして自分のノウハウを伝えています。彼の Web サイト (**www.danielpaiz.mx**) をご覧ください。

サッカー クラブのロゴのデザイン

プロ サッカー チームのロゴは、地域社会、文化、および経済情勢に関連付けられている必要があります。イメージは、忠実なファンのプライドをかきたて、一般の人々にチームのビジョンと価値の真髄を伝えるものである必要があります。この場合、チアパス サッカー クラブは、チームのスピリット、アイデンティティ、および価値が伝わりやすい新しいロゴを求めていました (図 1)。

新しいロゴのコンセプトの検討を始める前に、以前のロゴが今ひとつだった理由を理解するために、以前のロゴを分析します。私は、イメージとチームの歴史、アイデンティティ、または環境の間に関連性がないことに気付きました。イメージにはサッカー クラブの名前が示されていますが、ジャガーの頭が左を向き、ライバルから退くことや逃げることを意味するように解釈できます。

図 1: 新しいロゴ (左) と以前のロゴ (右)

クライアントの要望を確認する

始める前に、プロジェクトの全般的な要件と目標を確認し、それらを実現するための戦略を立てる必要があります。

1. ロゴに地域のアイデンティティがありません。

- 解決策 : 地域の特徴を強調します。
- 結果 : ファンが文化とアイデンティティの表れとしてチームをサポートするようになります。

2. イメージに適切なグラフィック スタイルがありません。

- 解決策 : ベクトル トレースのスタイルを改良します。すっきりしていて、明確に定義され、認識しやすいものである必要があります。
- 結果 : トレースの改良はデザインの美しさに直接作用し、制作の可能性が広がります。

3. 現在のコンセプトでは、チームの精神と価値が十分に伝わっていません。

- 解決策 : グラフィック要素に対するより良い管理を含む、明確に定義されたコンセプトを作成します。
- 結果 : イメージが正しいメッセージを放ち、理解しやすいものになります。

さまざまなメディアとアプリケーションでロゴを使用するときに、印象のコンセプトを持ち、堅牢な技術的実装を備えることにより、制作時に困難に対する視覚的なアピールの欠如による多くの問題を回避することができます (図 2)。

CorelDRAW のツールを使用すると、最初から自分のファイルを最適化することによって、これらの領域をすべてカバーすることができます。

図 2: さまざまなアプリケーションと印刷されたメディアの例

ロゴの要素を調査する

サッカー クラブの仕事をしていると、人生をチームの成功に捧げている人に出会います。彼らは、共通の価値観を共有し、クラブが円滑に運営され、チームをプロ サッカーの最高レベルに昇格させるという共通の目標に向かって情熱を持って働いています。

スポーツのロゴをデザインするときに留意するいくつかのガイドラインがあります。

- クラブの選手およびスタッフと話します。彼らの提案や意見に耳を傾け、要望や期待を把握します。
- ライバルについて把握します。他のナショナル チームのロゴを調査すると、サッカー市場についての幅広い発想が得られ、各チームがそのグラフィック メッセージを強化するために使用している戦略がわかります。他のロゴの要素を模倣または使用しないでください。この業界では、人々は常にライバルに対して目を光らせています。
- 記憶を頼りにデザインしないでください。たとえば、動物を描くときは常に、実際の動物を観察します。今回の場合は、動物園を訪れることで、ロゴの中のジャガーの適切な角度を見つけるためにジャガーを研究することができました。サッカー ボールがもう 1 つの例です。実際のサッカーボールを参考にしました。私は、いくつかのサッカー ボールを分解し、それぞれの部分が互いにどのようにつなぎ合わされているかを研究しました。

まず、ロゴに含める右側の要素を特定する必要があります。右側の要素は、チームとファンの共感を呼ぶためのものです。次に、使用する予定のすべての要素とその根拠を文書化する必要があります。

サッカー — サッカー ボール、もっと具体的に言うと、1970 年にメキシコで開催されたワールド カップで使用されたテルスタ モデルは、サッカーの世界的なシンボルになりました。サッカー ボールの部分的なイメージを使用し、それをジャガーの頭に組み込みたいため、適切な角度を見つけるためにボールの 3D レンダリングを行います (図 3)。単にサッカー ボールをまるごと使用するのでは、すべてのサッカー ロゴの中で唯一最も一般的な要素になってしまっていたでしょう。

図 3: サッカー ボールの 3D レンダリングを作成する

ジャガー — ジャガーのイメージは、地域の文化や伝統に深く根ざしています。ジャガーは、その力や勇気によって崇拝され、チアパス州で偶像視されている動物の 1 つと考えられます。ジャガーは、その形状、カラー、および表現によってロゴが定義されるため、デザインの基本要素です (図 4)。

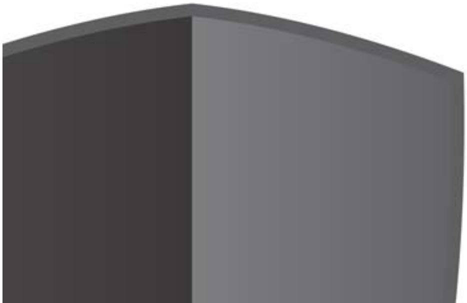
マヤ建築の幾何図形 — マヤ文化は、メキシコのこの地域が発祥の地で、チアパス州全体に非常に大きな影響を与えています。マヤ民族は、彼らの建築的偉業が認められ、称賛されています (図 5)。我々の祖先が使用した幾何図形をジャガーの斑点に溶け込ませて、両方の要素を抽象的に表現することにします。また、最終的なロゴでは、熱帯雨林の美しさとカラーも神秘的な緑色によって表現されます。

紋章 — 我々の文化では、サッカー プレイヤーは新しい戦士と見なされ、ファンのプライドの源となっています。現在、メキシコにある 11 のサッカー チームで、ロゴに紋章が使用されています。紋章は、チアパス

州の名誉を守ることへの献身のシンボルであり、チアパス州を象徴するだけでなく、世界中のサッカー文化の重要なシンボルでもあります (図 6)。

図 4: ジャガーの形状、カラー、および表現を研究する (撮影 Arturo Arias López)

図 5: マヤ建築の要素を使用すると、ロゴを地域の歴史に基づかせることができる (撮影 Arturo Arias López)。



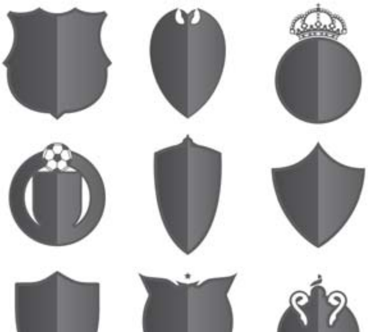


図 6: 紋章は世界中のサッカー文化の重要な部分である。

図 7: ジャガーの頭を定義するプロセスをスケッチする

デザインを開始する

第一段階はスケッチの作成です。この場合は、ジャガーから始めます。この段階では、青鉛筆を使用することをお勧めします (図 7)。これにより、明確に定義されたイメージができたときに、黒のインクを使用してマスター トレースを識別することができます (図 8)。デザインが進むにつれて、その場でスケッチに関する決断を下します。

私は、ジャガーの頭にサッカー ボールを部分的に組み込もうと思っています。これにより、ジャガーの毛皮の斑点が従来のサッカー ボールの六角形の形状になります (図 9)。ジャガーの自然な斑点をサッカーボールで置き換えるという決断は常識外れの考えのように思われるかもしれませんが、適切な角度が見つかると、構成にぴったりでした。また、ひげは、そのせいで頭が場所を取りすぎるため、取り除きました。このようにして、ロゴはよりコンパクトになります。

図 8: 完成したスケッチ

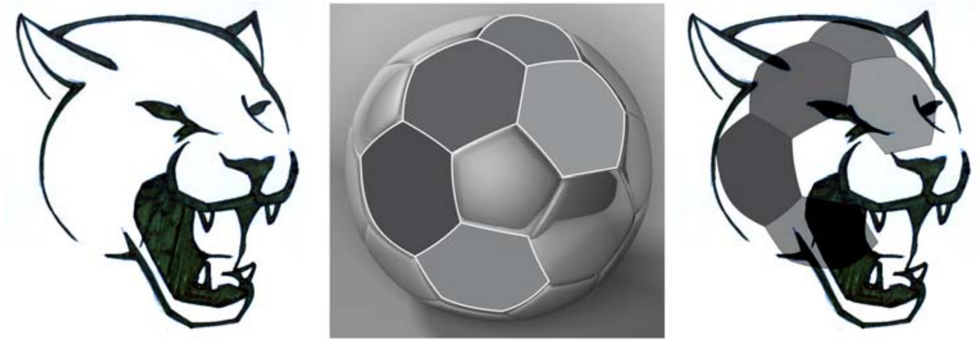


図 9: サッカー ボールが部分的にジャガーの頭に組み込まれている。

イメージのデジタル化

デザイン プロセスの第一段階は完了しました。特筆すべきことは、この段階ではイメージに 1 本の直線もないということです。それにより、デジタル化が非常に難しくなります。幾何図形を使用すると、可能な限り最も完璧なトレースを見つけることができ、それによってスケッチで使用されている曲線ごとの中心が見つかります。これには、デザイナーのスキルによっては、時間がかかります。**楕円形**ツールと**スマート塗りつぶし**ツールの 2 つのツールを使用します。

スマート塗りつぶしツールを使用すると、2 本の線が公差する部分からオブジェクトを作成できます (図 10)。線の複雑さは関係ありません。このツールは、塗りつぶされた部分から図形を作成する際に大変便利です。視覚的なガイドとして、デジタル化するオブジェクトごとに異なる輪郭のカラーを使用できるため、制御しやすくなります。**楕円形**ツールを使用して交差する円を作成することから始めます。完全に定義されたセグメントがある場合は、**スマート**塗りつぶしツールを使用して塗りつぶし、すべてのセグメントを 1 つの曲線オブジェクトに結合します (図 11 および図 12)。このプロセスは難しくはありませんが、少々手間がかかります。

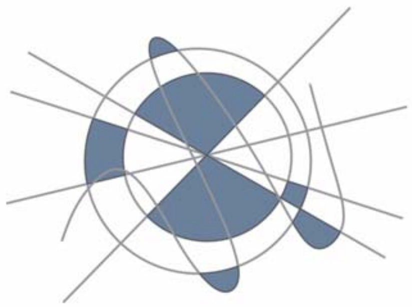


図 10: 青いオブジェクトは、交差する線の間のスペースから作成されている。

図 11: デジタル化されたスケッチの幾何図形の詳細。交差する円を作成するには**楕円形**ツールを使用する。重なり合う部分を塗りつぶしてオブジェクトに変換するには**スマート塗りつぶし**ツールを使用する。

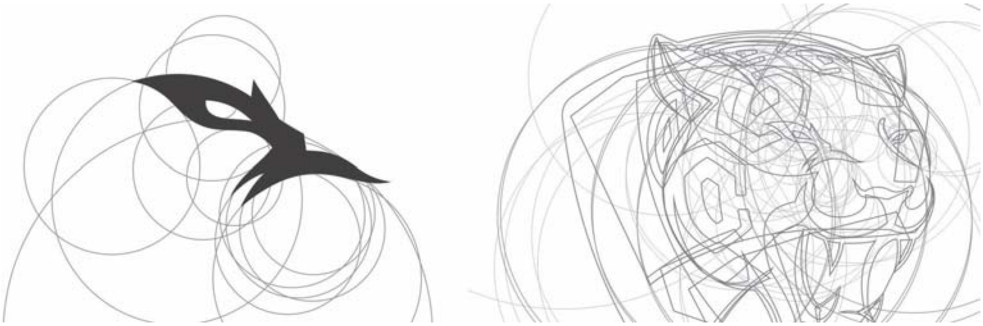


図 12: ジャガーの頭は徐々に定義される。

図 13: 手描きのスケッチとデジタルの描画

デジタル化された描画は手描きのスケッチとは若干異なりますが、輪郭がはっきりした目、丸みを帯びた耳、長い歯と下、太い輪郭など、トレースがより明確に定義されているように見えます (図 13)。

ジャガーの自然な斑点をガイドとして使用して、6 つの面のパターンを特定します。これは、サッカー ボールの六角形に自然に組み込むことができます (図 14)。**等高線**ツール (**Ctrl + F9**) を使用して、2 つの内側の等高線を各六角形に追加します。まず、1 段の等高線 (シアン) を作成し、等高線グループのオブジェクトを分離します (**Ctrl + K**)。その後、シアンのオブジェクトを選択し、2 つめの 1 段の等高線 (マゼンタ) を適用します。次に、2 番目の等高線グループのオブジェクトを分離します。元の六角形とシアンのオブジェクトを選択し、プロパティ バーの **[背面オブジェクトを前面オブジェクトで切り取る]** ボタンをクリックすることによって、中間の段を削除します。カラーを取り除くと、最終的な結果が得られます。

六角形を頭に組み込み始めると、六角形がジャガーの目と口に重なるという問題が発生します (図 15)。ただし、サッカー ボールの効果を実現するためにすべての六角形を

使用する必要はありません。3D レンダリングによってジャガーの頭に球体の効果が生成され、サッカー ボールが連想されるからです。いくつかの六角形を削除すると、ジャガーの 3 つの主な斑点が残ります。

六角形オブジェクトの一部を消去すると、ジャガーの自然な斑点に似た、よりリアルな外観になり、ジャガーの目や耳などの他の要素と調和するようになります。

形状の視覚的な認識に役立つもう 1 つの方法は、六角形の間隔を増やす方法です。その他の調整として、すべての角とトレースの丸めなどがあります。

次の手順は、ロゴへのチーム名の追加です (図 16)。最後に、カラーといくつかの影を追加して、イメージが平坦に見えないようにします (図 17)。

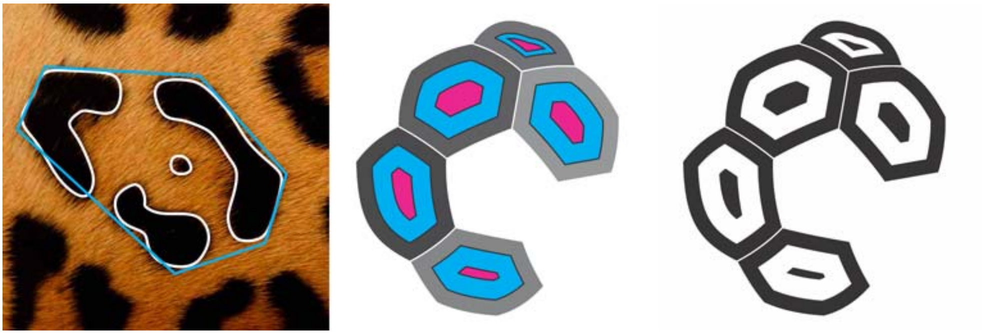


図 14: ジャガーの斑点に基づいて六角形を作成する

図 15: 六角形を修正 / 配置する

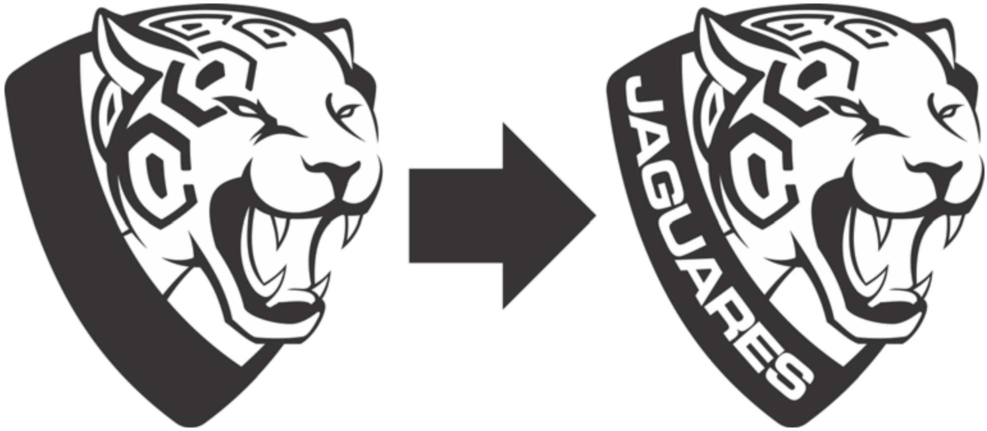


図 16: チーム名を追加する

図 17: カラーと影を追加する

最後の手順

ロゴのデザイン プロセスの最後の手順として、カラーの変化の作成、アートワークのグレースケール バージョンと単色バージョンの作成、歪曲を避けるための最小および最大複製サイズの設定、および視覚的な資料で他の要素からイメージを離すために必要なロゴの周りの安全な部分の定義があります (図 18)。

ロゴのスタイル ガイドについてのトピック

スタイル ガイドは、誰もがデザインを使用し、複製の基本原則を理解できるように、ロゴの使用についての要件を定義するドキュメントです。このガイドラインにより、正確で一貫性のあるロゴの表現が保護され、ロゴが強力で明確なメッセージを伝えることが保証されます。

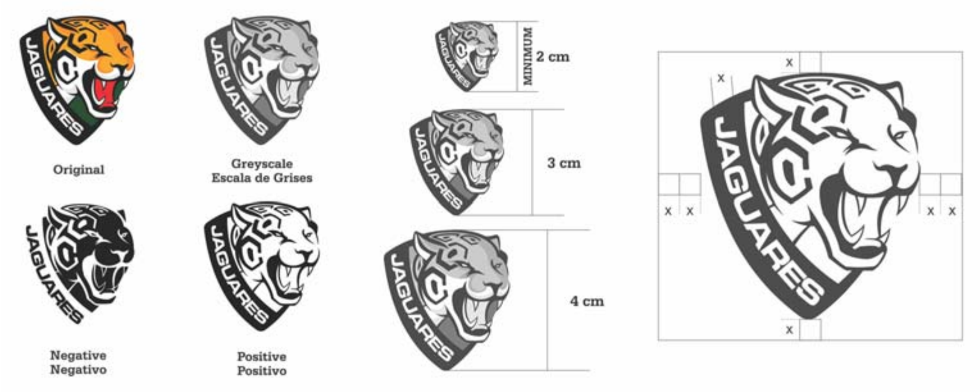


図 18: カラーとスケールの変化

このドキュメントの目的は、ロゴの複製と配布を担当する人に指示を与えることですが、デザインの経験がない人でもドキュメントの内容を理解できることが重要です。このため、わかりやすさが不可欠です。

このガイドで取り上げた基本的なトピックには、コーポレート アイデンティティの使用にあたっての背景と目的、サイズおよびカラー チャート、およびガイドラインがあります。この情報によって、ロゴの複製がブランドが表す価値を伝えるようにすることができます。

スタイル ガイドをデザインする

グリッドとマージンはドキュメントのデザインにおける重要な要素です。グリッドは、印刷されないガイドで、テキストを列に分割して読みやすくすることによって、デザイナーがテキストとイメージをレイアウトする際に役立ちます。

個人的には、CorelDRAW を何も描かれていないキャンバスのように使用しています。作業領域を制限されるのが好きではないため、通常はページ枠を無効にしています ([**レイアウト]▶[ページ レイアウトの設定]** をクリックし、**[ページ枠の表示]** チェックボックスをオフにする)。ただし、この場合は、ページ枠によってテキスト列を制御しやすくなります。

正方形のページ レイアウトは、通常のフォーマットでないため、いくつかの余分な問題をもたらします。視覚的にバランスがとれ、明確に定義された構成を作成するために、ページを 3 つのセクションに分割することにします (図 19)。上、左、および右のマージンは 1 cm で、下のマージンは 1.618 cm です。これらの比率は「黄金比」とも呼ばれます。多くのアーティストが、アートワークで黄金比を使用して、美的に心地良い構成を作成しています。

3 列のレイアウトは、基本的なデザイン フレームワークを提供するだけで、好きなようにオブジェクトを配置できます。等しい寸法で列を素早く作成する方法として、(**テキスト** ツールでドラッグして) 段落テキスト フレームを作成し、それを幅が等しい列に分割するという方法があります。テキスト フレームの寸法を計算するには、ページサイズからマージンを差し引きます。現在のマージンでは、たとえば、ドキュメントが 25.4 x 25.4 cm の場合、テキスト フレームは 23.4 x 22.7 cm になるため、プロパティ

バーの **[オブジェクトのサイズ]** ボックスにそれらの値を入力します。

テスト フレームを作成したら、**[レイアウト]** ツールバー (**[ウィンドウ]** ▸ **[ツールバー]** ▸ **[レイアウト]**) を開き、**[列]** ボタンをクリックします。**[列の設定]** ダイアログ ボックスで、列の数を 3 に増やし、間隔は 0.5 cm に設定します。列間隔は自動的に調整されるため、フレーム全体で均等な間隔になります。また、各列の幅を自分で計算することもできます。CorelDRAW は、ワークフローに応じて同じタスクを異なる機能を使用して実行する柔軟性を備えています。

次に、**Ctrl + K** を押して (または **[オブジェクト]** ▸ **[分割]** をクリックして)、列を分割し、レイアウトの柔軟性を保ちながら個別に操作します。列を分割すると、その列は 3 つの別々の段落テキスト オブジェクトになり、結合されていない状態になります。この方法により、均等な間隔のいくつかの段落フレームをページ上に簡単に作成できます。スタイル ガイドには 2 種類の言語のテキストが含まれているため、列が結合されていないようにしたかったのです。

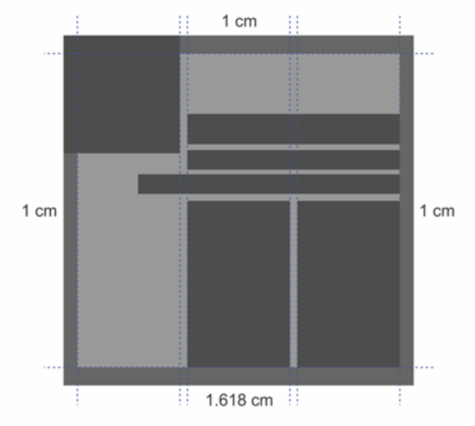


図 19: ページが 3 列に分割され、コンテンツのレイアウトの可能性を制限せずにガイドラインとしてのみ機能することができる。

テキストがある複数のドキュメントをデザインするときは、ワークフローの最適化を試みます。たとえば、テキスト スタイルを作成すると、コンテンツや構成を制限せずに、複数のページにわたって一貫性のあるフォーマットにすることが簡単にできます (図 20)。スタイルには、カラーやフォント サイズなど、複数のテキスト プロパティを含めることができます。たとえば、すべてのタイトルで大きなフォント サイズを使用したい場合に、それらすべてを 1 つずつフォーマットする必要はありません。1 つのタイトルをフォーマットし、**[オブジェクト スタイル]** ドッキング ウィンドウを開き (**[ウィンドウ]** ▸ **[ドッキング ウィンドウ]** ▸ **[オブジェクト スタイル]** または **Ctrl + F5**)、フォーマットしたタイトルを **[スタイル セット]** フォルダにドラッグおよびドロップすると、このフォーマットに基づいてテキスト スタイルが自動的に作成されます。この後、テキストを選択してドッキング ウィンドウ内でスタイル セットをダブルクリックすることにより、スタイルを任意のテキストに適用することができます。

プレースホルダ テキストを使用すると (空の列を右クリックし、**[プレースホルダ テキストの挿入]** をクリック)、テキストおよびグラフィックのデザインとレイアウトに非常に役立ちます。従来の「ロレム イプサム」のプレースホルダ テキストは、英語だけでなく他の多くの言語にも似た構造だったため、本文テキストの視覚的な流れの優れた評価基準になりました。クライアントがプロジェクトのグラフィックのみを確認する必要があるときにも便利でした。プレースホルダ テキストを使用すると、クライアントがグラフィックに集中することができ、作業中である可能性があるテキストに不要なフィードバックを与える時間と労力を省くことができます。

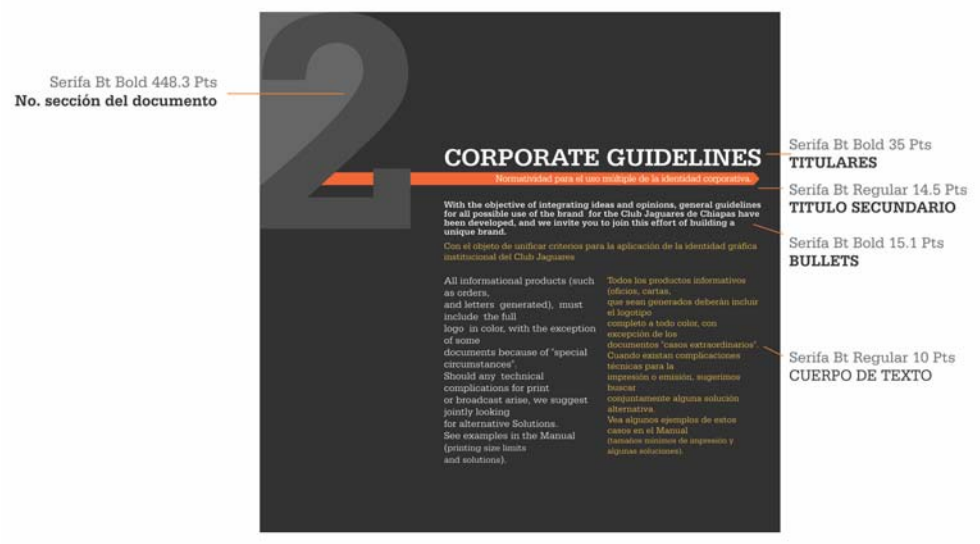


図 20: スタイルを使用してテキストをフォーマットする

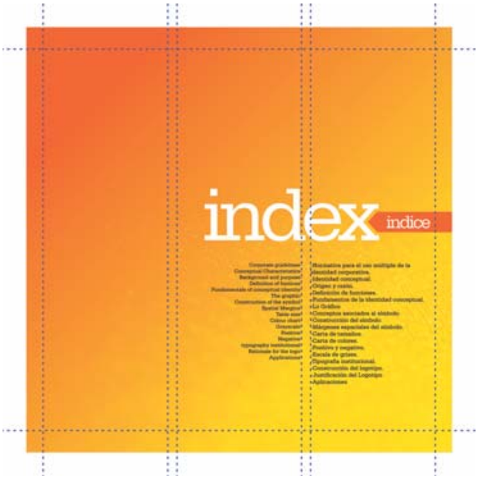


図 21: 余白によってより良い構成を作成できる。

余白を恐れないでください。いわゆるネガティブ スペースは、実際にはそれほどネガティブなものではありません。バランスと調和のとれた構成を作成できます (図 21)。1/3 がテキスト、1/3 がイメージ、1/3 が余白という 3 分の 1 のルールを覚えていてください。

視覚的効果を高くするためには、各ページにコンテンツを詰め込みすぎないようにします。このプロジェクトは 2 か国語のスタイルガイドであるため、すべての情報が 2 つの言語で繰り返されますが、単一言語を使用する場合は、同じレイアウトを維持してページごとに半分のテキストにすることが簡単にできます。列の長さが等しくない場合に補正するには、いずれかの言語に少し小さいフォントを使用します (図 22)。

画面上のイメージは印刷すると違って見える場合があることに留意してください。ソフト校正 (ステータス バーの **[校正カラー]** ボタンをクリック) によって不快な驚きを避けることができます。時々カラー校正を有効にし、印刷するドキュメントのプレビューを確認することが重要です (図 23 および図 24)。詳しくは、59 ページの「ソフト校正」を参照してください。

図 22: ロゴ スタイル ガイドのいくつかのページ

図 23: 画面に表示されているドキュメント (カラー校正が無効)

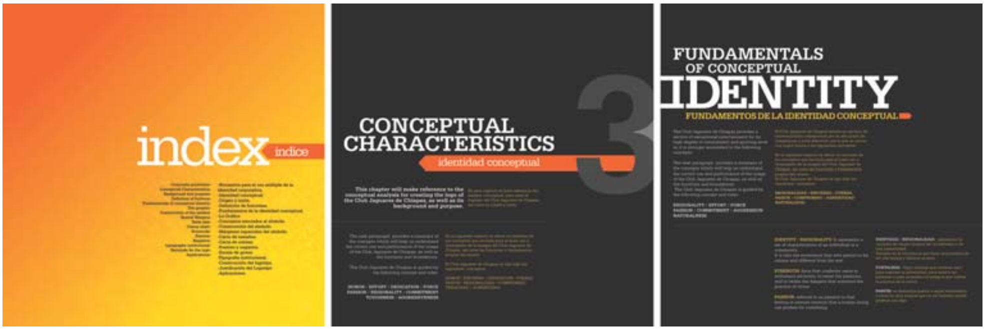


図 24: 印刷されるドキュメントのプレビュー (カラー校正が有効)

プロジェクトをクライアントまたはプリンタに送信する準備ができたら、印刷前にコンテンツに誤って変更が加えられないように PDF として書き出すことをお勧めします。一般的に言えば、クライアントが追加変更を要求する可能性があるため、クライアントに求めらない限り、元の .cdr ファイルを提出する必要はありません。

最後になりますが、どんなに複雑なものでも、アイデアがあれば、CorelDRAW には、最高にプロフェッショナルな結果と高品質なイメージを印刷メディアとデジタル メディアの両方で実現させるために必要なツールが用意されています。

Copyright © 2014 Corel Corporation. All rights reserved. すべての商標および登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。