

徽标设计

Jacob Mesick



作者简介

Jacob Mesick 是 CorelDRAW® 的老用户。他对传统和数字的艺术形式很感兴趣并致力于找出将这两种形式结合在一起的新方法。

Jacob 取得了孟菲斯艺术学院 (Memphis College of Art) 计算机艺术领域的学士学位，目前担任 Royal American 公司的 IT 专家，他非常喜欢自己承接项目，这些项目使他对视觉艺术的热爱更加强烈。他有许多兴趣爱好，如数字摄影、计算机绘图、插图绘制、标牌设计、写生和绘画。

我一直都沉浸在徽标设计这个简单而又复杂的世界里。徽标是一种来自右脑的想法，但是是通过左脑表现出来。有些想法会迅速浮现在脑海中，不费吹灰之力，好像别无选择，但有些想法很难捕捉。徽标使我们能够深入了解一家公司的本质以及人们应该对它的品牌有什么了解。

我最早是为一个班级设计 Crack Monkey 徽标。我想在另一个班级里使用这个创意，所有我用这个徽标代表一个虚拟的 T 恤衫公司。之后，我用这个名称开了一家我自己的 T 恤衫公司。（图 1）

在本教程中，我会向您介绍设计 Crack Monkey 徽标的步骤并提供设计优秀徽标的一些提示。



图 1: T 恤衫设计业务徽标

集合不同创意

您是如何得到关于徽标的一些创意呢？集合创意的方式有多种。您可以观察其他设计师设计的徽标，浏览徽标书籍或在线查看徽标。我最喜欢的徽标创意书籍之一是 Jim Krause 编写的《*Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments*》，（辛辛那提：F+W Publications 出版公司，2000 年出版）。对于好的在线资源，您可以访问 Logo Lounge (www.logolounge.com)。这些资源和其他资源都可以为您提供您意想不到的创意。

您还可以浏览以前画的草图（图 2）。我建议您随身携带速写簿。您要尽可能多绘画，即使您所画的东西可能毫无意义。尝试绘画所有东西，并保留您的速写簿。这些草图日后会有助于激发您的创造力。

有一位很优秀的插图课老师曾经对我们说：“在开始之前，要确保至少画 50 到 100 张草图。”尽管我认为画 100 张草图有点夸张了，但是我明白集合想法的重要性。不要仅满足于您的第一项设计，要多尝试，就像我设计 Crack Monkey 图标时一样（图 4）。如果您对某个特殊想法有强烈的感觉，跟着感觉走，别害怕在艺术中做出大胆的宣言。



图 4：试验气泡图中的想法。

扫描草图

如果有一些喜欢的草图，选出一张作为参考。这里，我将使用我的一张 Crack Monkey 草图（图 5）。您可以模拟设计一张相似的草图。将扫描仪的分辨率设置为 200*300 dpi（每英寸点数），然后将草图扫描为黑白色，这样更容易描摹。



图 5：用作参考的草图

处理节点

开始创建徽标时，您将绘制曲线，然后使用节点调整形状，因此我们先来了解一下节点。

在工具栏中，单击“**贝塞尔**”工具，然后单击页面左右侧来创建一条线条。线条有两个节点，每端各一个（图 6）。



图 6：使用“**贝塞尔**”工具创建的线条

接着，单击工具箱中的“**形状**”工具，然后双击线条中点。双击添加节点。（双击现有节点可将其删除。）右击新节点，然后选择“**到曲线**”。此功能可创建两个柄，您可以拖动该柄在中间节点和其中一个结束节点间绘制曲线形状。试用此选项。如果您用相同的方法转换另一个结束节点，您将拥有另外两个可以塑造曲线的控制柄（图 7）。



图 7：使用控制柄创建曲线

右击节点时，可以选择一种节点类型：**尖突**、**平滑**或**对称**（图 8）。每一种节点类型都有其优点，所以可以每一种都试一下。

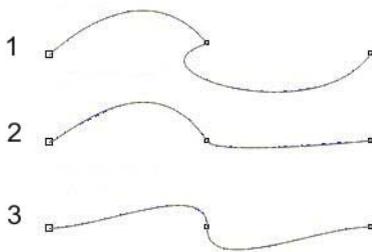


图 8：三种节点：尖突(1)、平滑(2)、对称(3)

设置文档

单击“**文件**”▶“**新建**”新建一个 CorelDRAW 文档。确保“**创建新文档**”对话框中的“**大小**”列表已设置为“**信纸**”。

如果“**对象管理器**”泊坞窗未显示，请单击“**窗口**”▶“**泊坞窗**”▶“**对象管理器**”。在“**对象管理器**”泊坞窗中单击“**新建图层**”按钮创建新图层。将新图层重命名为 **Scanned image**，并拖到“**图层 1**”下方。然后，将“**图层 1**”重命名为“**徽标**”。选择 **Scanned image** 图层后，导入草图。

更改黑白草图的颜色是个好主意 — 这个小技巧将在您稍后描摹草图时有所帮助。在计算机技术发展之前，艺术家都使用青色来绘制草图，因为复制或扫描绘图时不会复制青色。画图员会用蓝色绘制图像，然后用不同线宽的黑色墨水笔加描。同样地，我将草图颜色改为蓝色。用黑色墨水笔描摹顶部蓝色时，我可以很清楚地看见图像的哪一部分是经过描摹的。如果您将黑白位图导入 CorelDRAW 中，则可以通过更改填充色来更改白色的部分，通过更改轮廓颜色来更改黑色的部分。

最后，在“对象管理器”泊坞窗中单击 Scanned image 图层旁的打印机和铅笔图标。单击打印机图标关闭对应图层的打印，单击铅笔图标锁定图层，使其无法被编辑（图 9）。选择“徽标”图层。现在您可以开始了！



图 9：“对象管理器”泊坞窗会将“徽标”图层标识为所选图层，将“Scanned image”图层标识为锁定状态来进行编辑和打印。

设计眼睛

用“椭圆形”工具来绘制一个椭圆形作为 Crack Monkey 的眼睛。使用下方的草图作为参考，在眼睛周围绘制椭圆形。您不用追求完美，因为稍后还可以编辑椭圆。使用“挑选”工具将椭圆定位（图 10）。



图 10：在蓝色草图上创建一个椭圆形

要更精确地修改椭圆形，您必须将其转换为曲线。右键单击椭圆形，然后选择“转换为曲线”。现在，椭圆有四个节点：上下左右各一个。双击椭圆形激活“形状”工具。拖动在两边节点旁创建一个选取框（图 11）。

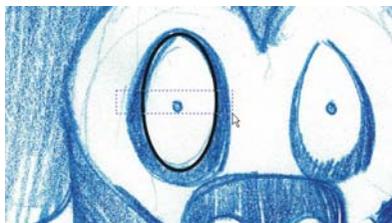


图 11：使用“形状”工具，选择左右两个节点

向下拖动节点重新绘制眼睛形状对形状感到满意后，单击节点以外的区域取消选择节点。然后，选择椭圆形的顶部节点，右击节点并确保已将节点设置为“对称”。选中顶部节点后，拖动拉近各个控制柄，减小眼睛的顶部的宽度。

接下来，您要创建一个眼睛的副本。使用“挑选”工具向左拖动眼睛。右击复制眼睛，然后释放鼠标按钮（图 12）。

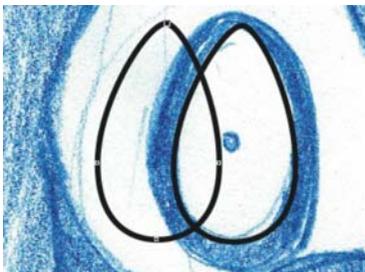


图 12：复制眼睛

眼睛副本在最上层，但是必须将其移到下一图层。暂时为对象应用不同的颜色可以轻松地看出哪个对象位于顶层（图 13）。

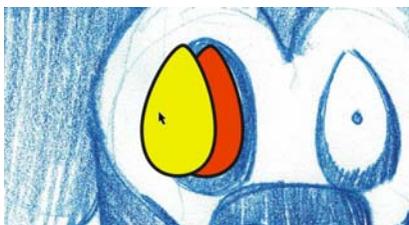


图 13：使用不同的颜色标识顶部图层

在“对象管理器”泊坞窗中，将副本对象拖动到堆栈顺序中原始对象的下方。然后，调整副本大小，重新确定其形状来创建眼睛周围的黑色外环。接着，使用“椭圆形”工具，同时按住 Ctrl 来绘制一个完整的圆形作为眼睛的小虹膜。

要设计另一边的眼睛，拖动并复制完成的右眼（我们的左侧），然后单击属性栏上的“水平镜像”按钮镜像复制的眼睛。根据需调整复制的眼睛的形状（图 14）。



图 14：通过复制、镜像、调整完成的右眼形状（我们的左侧），创建猴子的左眼（我们的右侧）

设计鼻子和嘴巴

由于您对编辑节点已经比较熟悉了，现在即可使用“贝塞尔”工具来设计 Crack Monkey 的鼻子。虽然说您可以使用“手绘”工具绘制曲线，但是“贝塞尔”工具可创建更少的节点，对于创建简单的图像来说更方便。

在工具箱中，单击“贝塞尔”工具。使用草图作为参考，单击沿鼻孔形状周围放置节点。如果您创建的曲线与草图中的曲线不会完全一致也不用担心（图 15）。



图 15：按照草图的形状大致确定节点位置。

节点位置确定后，您就可以重新绘制曲线形状了。确保鼻子已选定。使用“形状”工具在所有节点周围拖动出一个选择框。右击任意一个节点并选择“到曲线”。此选项会将所有选定的节点更改为尖突节点。使用尖突节点在鼻子底部创建三个锐角，并使用平滑节点绘制其余曲线（图 16）。



图 16：使用尖突和平滑节点绘制鼻孔曲线形状

鼻子设计完成后，尝试在嘴唇上方绘制出嘴巴和齿弓形状。完成后，单击“对象管理器”泊坞窗中的 **Scanned image** 图层旁的眼睛图标隐藏蓝色的草图（图 17）。



图 17：隐藏草图后的绘图

设计头部和耳朵

设计头部和耳朵时没有草图作为参考。首先，创建一个新的图层并将其命名为**头部**。在“对象管理器”泊坞窗中单击“徽标”图层旁的眼睛图标来隐藏徽标图层并确保选择了**头部**图层。

使用“椭圆形”工具绘制一个椭圆形，然后将其形状调整为适合头部的椭圆形（图 18）。复制椭圆形，将其略微缩小，并移到原椭圆形旁，创建猴子的右耳（我们的左侧）。然后，拖动右节点调整耳朵曲线的形状（图 19）。

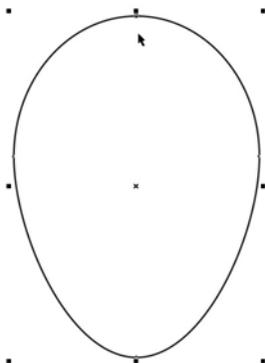


图 18：作为头部的椭圆形

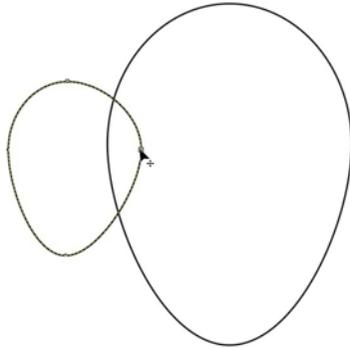


图 19：拖动节点调整复制的椭圆形的大小和形状

接着，使用“**挑选**”工具拖动耳朵并右击来复制耳朵。此时，按住 **Shift** 键，同时拖动来限制水平轴的移动。然后，与之前处理眼睛时的方式一样，镜像副本来设计第二个耳朵。

您可以使用辅助线来确保第二个耳朵和第一个耳朵距离头部中心的距离相同。首先，确保显示标尺，或者单击“**查看**”▶“**标尺**”使其显示。从垂直标尺拖出两条辅助线：一条沿着猴子右耳（我们的左侧）的内侧边缘，另一条沿着头部右侧边缘（我们的左侧）。选定一条辅助线后，按住 **Shift** 键，同时单击另一条辅助线，使两条辅助线都变为选取状态（图 20）。如果您保持两条辅助线间的距离不变，您就可以用它们来使左右耳对称，这样就不必进行测量了。向右拖动两条辅助线，右击复制它们。确定复制的辅助线的位置使右边的辅助线与头部边缘对齐。单击“**查看**”▶“**贴齐**”▶“**辅助线**”，并拖动猴子的左耳，使其内侧边缘贴齐左侧辅助线。拖动耳朵时，按住 **Ctrl** 键，以将移动限制为仅沿水平轴移动（图 21）。

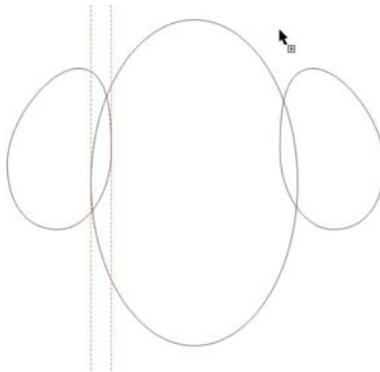


图 20：选择两条辅助线

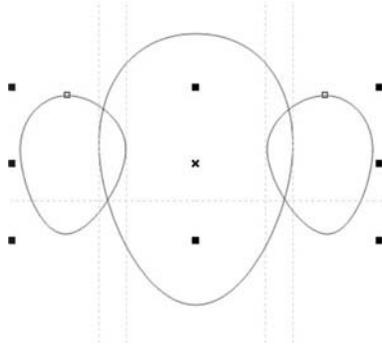


图 21：复制辅助线并对齐耳朵

完成徽标

您就要完成徽标设计了。在创建最后一个对象之前，单击“对象管理器”泊坞窗中 **Scanned image** 图层旁边的眼睛图标，以显示蓝色草图。确保已选中 **Head** 图层，然后使用“贝塞尔”工具描摹脸部形状（图 22）。描摹出大致的轮廓后，隐藏蓝色草图以更清楚地查看绘图（图 23）。最后，调整脸部曲线（图 24）。

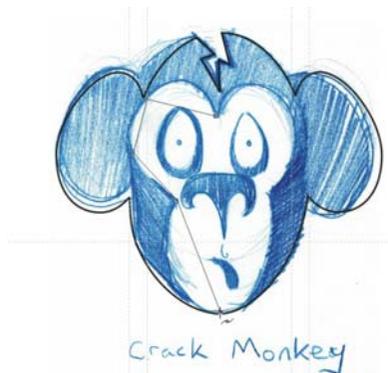


图 22：使用“贝塞尔”工具描摹脸部。

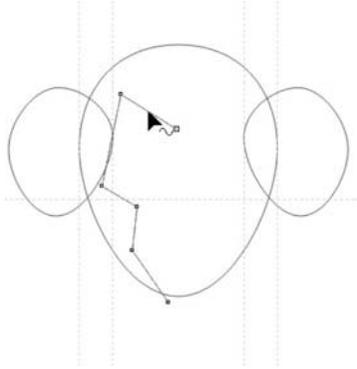


图 23：脸部的大致轮廓（草图已隐藏）

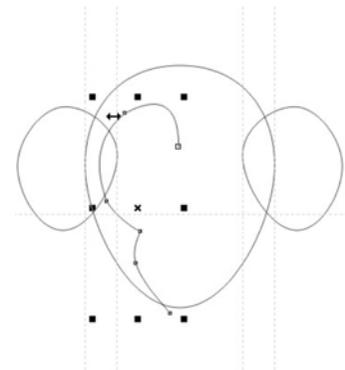


图 24：调整脸部曲线形状

接着，复制并镜像曲线作为脸部的另一侧。为确保脸部的两侧对称，可以在脸部中间放一条辅助线。首先，单击“视图”>“动态辅助线”。动态辅助线是可帮助您准确确定对象和对齐对象的临时辅助线。在这种情况下，您可以使用动态辅助线在主椭圆形的中间放置一条曲线。启用动态辅助线后，选择椭圆形，然后从标尺中将一条垂直辅助线拖动到脸部的中间。拖动辅助线时，将光标悬停在椭圆的中心，直到“中心”一词出现后，再放开鼠标按键。辅助线与脸部中间贴齐。将脸部的左右曲线与辅助线对齐。

现在，需将脸部两边合并起来。使用“挑选”工具单击脸部的右边。按住 **Shift**，同时单击左边来选中脸部的两边。单击“对象”>“合并”，合并两条曲线。接着，连接结束节点以形成一个闭合形状。使用“挑选”工具双击曲线来激活“形状”工具。将左上方的结束节点拖动到右上方的节点处直到在指针旁边出现一个箭头。此箭头表示当您释放鼠标按钮时，两个节点将会连接起来。要连接下方的节点，可使用“贝塞尔”工具。将指针放在其中一个结束节点上，当指针旁边出现箭头时单击节点。然后，将指针放在另一个节点上，当指针旁边出现箭头时，单击连接两个节点（图 25）。

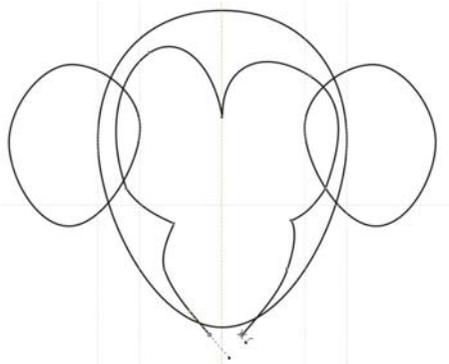


图 25：使用“贝塞尔”工具连接结束节点

现在您有四个对象：头、左耳、右耳和脸。接着，您要将头部和耳朵合并为一个对象。按住 **Shift**，单击耳朵和头部将其选中。单击“对象”▶“造型”▶“焊接”，将三个对象合并成一个对象，并删除交叉线。

此时，您可以使用“形状”工具调整头部和耳朵的形状。您可能对耳朵或脸部的形状感到不太满意。您可以根据需要进行调整，不要害怕多实验。

单击窗口的空白区域撤消选择所有对象。使用“挑选”工具选择脸部，按住 **Shift**，然后单击头部。之后，单击“对象”▶“造型”▶“修剪”，从头部形状剪下脸部形状。

最后元素是猴子头顶的“裂缝”（图 26）。您可以使用“贝塞尔”工具来设计此元素。现在脸部的所有部分都设计完成了。只需打开“对象管理器”泊坞窗中的“徽标”图层，您就拥有 Crack Monkey 徽标了！



图 26：添加“裂缝”元素

设计盒子

徽标可以应用到很多地方。例如，您可以使用徽标设计一个盒子。如果您按照本节的步骤操作，您会发现产品设计并不会像您想象的那么困难。

准备一个硬纸板盒子。小心地将盒子拆开，不要撕坏盒子的纸板。准备好卷尺，并记录盒子是如何折叠的。接着，将盒子内侧扫描为黑白图像。将图像导入到一个单独的图层，然后更改扫描的盒子图像的颜色以便更好地辨认。

然后，开始描摹盒子，这次要使用“**矩形**”工具创建几个矩形作为盒子的前部、后部和侧部。使用属性栏上的控件来确保对应的矩形的大小相同。确定矩形位置使各矩形间不留任何间隙（图 27）。确保已启用“**贴齐辅助线**”选项，然后设置辅助线来标记扫描的盒子顶部纸板的角。

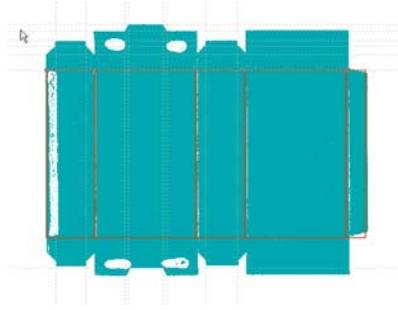


图 27：扫描的盒子（带有绘制的矩形和添加的辅助线）

完成前部、后部和侧部的形状后，将其全部选中并复制，然后将复制形状放到原来矩形的上方，并确保各个形状间没有任何间隙。调整上方矩形的大小使其与扫描的盒子的纸板相匹配。

要调整上方矩形的大小，必须首先将其转换为曲线。选中上方所有矩形，右击其中一个矩形并选择“**转换为曲线**”。现在每一个矩形都有四个节点，每个角各一个。在任何您想要调整曲线形状的位置添加节点。将节点拖动到辅助线使其贴齐到位（图 28）。



图 28：拖动节点使曲线与扫描的盒子的轮廓一致

作出适当调整后，复制上方的形状作为下方的形状（图 29）。之后，镜像下面的形状，隐藏扫描的图像以看见最终结果（图 30）。

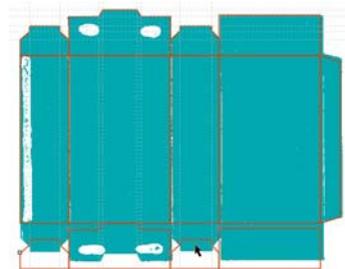


图 29：将上方的形状复制到下方

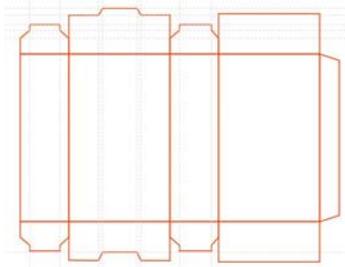


图30：盒子的最终轮廓

如果您想要将盒子保存为一个模板，只需移除扫描的图像和辅助线，然后将盒子保存为 CDT 文件即可。

最后，为盒子应用颜色和文本，并添加徽标设计（图 31）。

设计一个品牌名

您要将徽标用在哪里呢？这取决于公司在此方面是否富有经验。过多的产品置入可能会传达错误的信息。徽标的明智使用需要具备战略性和创造性。

例如，对于我的 Crack Monkey 公司，我设计了较大的名片，这样我的客户不会将我的名片与其他名片混在一起。较大的尺寸会使他们比平常更关注我的名片，而这仅仅是因为名片的大小和他们平常收到的不大一样。

我还将徽标印到袋子上，这样就可以在袋子的所到之处免费地宣传我们的品牌。我会思考什么会对顾客产生影响，并从中找到使用徽标的其他方式（图 32 到图 36）。

品牌化是很重要的，因为如果您的产品很好，客户就会因为您的知名度而从您那儿购买其他产品。所以在决定如何使用徽标时要好好的运用战略性思维。它一定会助您取得成功的！



图 31：最终完成并带有徽标的盒子



图 32：广告牌、盒子和袋子



图33：信笺抬头



图34：信封



图35：杂志广告

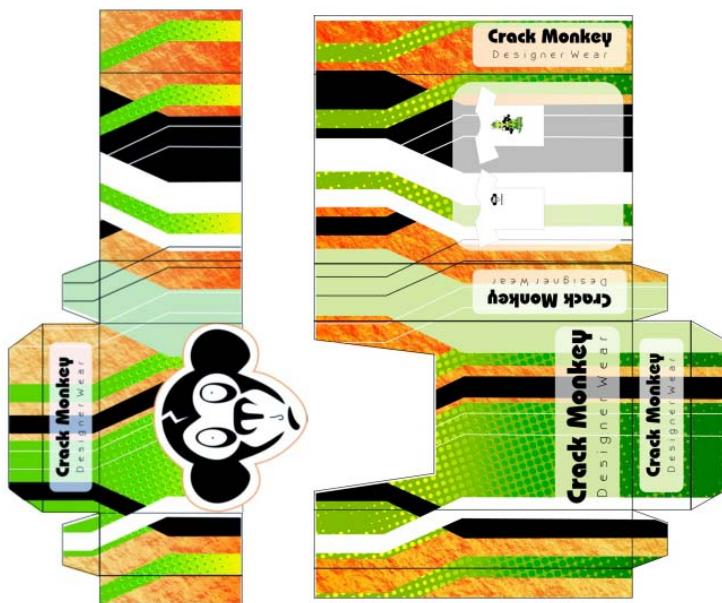


图36：盒子

