

## ロゴのデザイン

Jacob Mesick



### 執筆者の紹介

Jacob Mesick は、長年にわたる CorelDRAW® ユーザーです。従来のアート形式とデジタルアート形式の両方に情熱を傾け、これらの2つの創作領域を結び付ける新しい方法を見出すことに取り組んでいます。Memphis College of Art のコンピュータアートの学士号を取得し、現在は Royal American の IT スペシャリストとして、ビジュアルアートに対する情熱がかきたてられるフリーランスプロジェクトに参加しています。Jacob には、デジタル写真、コンピュータグラフィックス、イラスト、サインデザイン、スケッチ、絵画など、多くの興味の対象があります。

私は、シンプルでありながら洗練されたロゴ デザインの世界を常に楽しんでいます。ロゴとは、左脳の論理的思考にある右脳からのアイデアを表現するものです。他に選択肢がないかのようにすぐに難なくアイデアを思いつく場合もあれば、思いつかない場合もあります。ロゴは、その会社がどのような会社なのかと、そのブランドに関して人々が認識する必要があることを伝えます。

私は、講習用に「Crack Monkey」を一からデザインしました。別の講習で同じアイデアを一部使用したかったため、このロゴを使用して架空のTシャツ会社を表現しました。後に、私はこの名前での自分のTシャツ ビジネスを実際に起こしました(図1)。

このチュートリアルでは、「Crack Monkey」のロゴを作成する手順と、優れたロゴを作成するためのヒントを示します。



図1:Tシャツ デザイン ビジネスのロゴ

## アイデアをブレインストーミングする

それでは、どうすればすばらしいロゴのアイデアを思いつくのでしょうか。ブレインストーミングには多くの方法があります。他のアーティストが作ったロゴを見ること、ロゴの本に目を通すこと、オンラインで見ることができます。私のお気に入りのロゴアイデアの本の1つに、Jim Krause の『Idea Index:Graphic Effects and Typographic Treatments』(Cincinnati:F+W Publications, 2000)があります。良質なオンライン情報源としては、Logo Lounge ([www.logolounge.com](http://www.logolounge.com))があります。これらを始めとする情報源は、皆さんを駆り立てるすばらしいアイデアであふれています。

自分の古いスケッチに目を通すこともできます(図2)。常にスケッチブックを持ち歩くことをお勧めします。描くものが無意味であっても、できるだけ多く描きます。すべてをスケッチブックに描いて収めてください。後で見返すと、創作力がかきたてられることがあります。



図2: ラフ スケッチ

もう1つのブレインストーミング方法は、バブルチャートの形で頭の中の地図を作ることです。バブルチャートの使用は、自社について伝えたいことを考える足がかりとなります。「Crack Monkey」のロゴにクスクス笑った人のほとんどは、最後に「サルとTシャツの購入にどのような関係があるのですか」という質問をします。私は「すべてです」と答えます。Tシャツ会社は、最先端を行きながら奇抜さ（ひねりを加えた突拍子のなさ）を持っている必要があると考えます。どのようにしてサルに至ったのでしょうか。私はバブルチャートから始めました。

バブルチャートは、1つのバブル内に書かれた中心となるアイデアから始まります。このバブルから、関連するアイデアが書かれた小さなバブルが増えていきます（図3）。バブルチャートを作成したら、一番外側のバブルのアイデアの一部を組み合わせてみます。また、関連性のないアイデアを2つ選び、並べて置きます。結びつけられたこれらの2つのアイデアについてどのように感じますか。2つのアイデアは何を思い起こさせますか。2つのアイデアを使用して、最初のバブルチャートと関係のないバブルチャートを新たに作成することもできます。それでもなかなかアイデアを思いつかない場合は、バブルチャートの外側で使用した言葉についてあらゆることを考えてみてから、思い浮かぶ形状を描き始めます。このプロセスでは、最初はアイデアがかきたてられないかもしれませんが、時間をかけてください。



## スケッチをスキャンする

思ったようにスケッチができれば、ベースとして使用するものを選択します。ここでは、私は「Crack Monkey」のスケッチの1つを使用します(図5)。同様のスケッチを作成して、話についていくのでもかまいません。スキャナの解像度を200～300 dpiに設定し、トレースしやすいようにモノクロでスケッチをスキャンします。



図5: ベースのラフスケッチ

## ノードを操作する

ロゴの作成は、曲線を描画したり、ノードを使用して曲線を変形したりすることから始めます。それでは、ノードについて少し知ることから始めましょう。

ツールボックスでベジェツールをクリックし、ページ上で左から右へ2回クリックして直線を作成します。この直線には、両端に1つずつ、2つのノードがあります(図6)。



図6: ベジェツールを使用して作成した直線

次に、ツールボックスの**整形**ツールをクリックし、直線の中央をダブルクリックします。ダブルクリックすると、ノードが追加されます。ちなみに、既存のノードをダブルクリックすると、ノードが削除されます。新しいノードを右クリックし、**[曲線化]**を選択します。このオプションを選択すると、2つのハンドルが作成されます。ハンドルをドラッグすると、中央ノードといずれかの終点ノードの間に曲線を整形することができます。このオプションを試してください。同様にもう一方の終点ノードを変換すると、曲線を整形するためのハンドルがさらに2つ作成されます(図7)。



図 7: ハンドルを使用して曲線を作成する

ノードを右クリックすると、ノードの種類として、[尖化]、[スムーズ化]、[対称]を選択できます (図 8)。ノードの種類ごとにそれぞれ利点があるため、1 つずつ試してください。

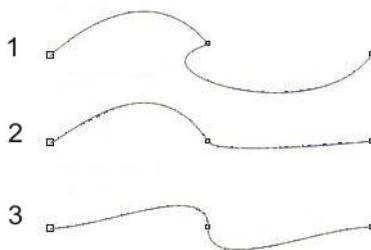


図 8: 3 種類のノード: 尖化 (1)、スムーズ化 (2)、対称 (3)

## ドキュメントを設定する

新しい CorelDRAW ドキュメントを開始するには、[ファイル] ▶ [新規作成] をクリックします。[新規ドキュメントの作成] ダイアログ ボックスで、[サイズ] リスト ボックスが [レター] に設定されていることを確認します。

[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウが表示されていない場合は、[ウィンドウ] ▶ [ドッキング ウィンドウ] ▶ [オブジェクト マネージャ] をクリックします。[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、[新規レイヤ] ボタンをクリックして新規レイヤを作成します。新規レイヤの名前を **Scanned image** に変更し、[レイヤ 1] の下にドラッグします。次に、**レイヤ 1** という名前を **Logo** に変更します。**Scanned image** レイヤが選択された状態で、スケッチをインポートします。

モノクロ スケッチのカラーを変更することをお勧めします。これは後でスケッチをトレースするときに役立つ裏技です。コンピュータが普及していない時代、アーティストは、スケッチにシアンを使用していました。シアンは、描画をコピーまたはスキャンするときに再現されないからです。立案者は、イメージを青で描き、さまざまな線の太さの黒インク ペンで青をなぞっていました。同様のプロセスで、スケッチのカラーを青に変更します。青の上を黒でトレースすると、イメージのどの部分がトレースされたかが分かりやすくなります。モノクロのビットマップを CorelDRAW にインポートすると、塗りつぶし色を変更することによって白の部分を変更することや、輪郭の色を変更することによって黒の部分を変更することができます。

最後に、[オブジェクトマネージャ]ドッキングウィンドウで、**Scanned image** レイヤの横にあるプリンタのアイコンと鉛筆のアイコンをクリックします。プリンタのアイコンをクリックすると、そのレイヤの印刷がオフになり、鉛筆のアイコンをクリックすると、レイヤがロックされ、編集不可になります(図9)。**Logo** レイヤを選択します。これで始める準備ができました。

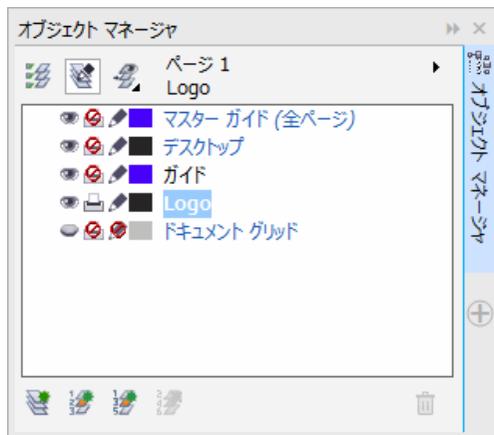


図9:[オブジェクトマネージャ]ドッキングウィンドウでは、**Logo** レイヤが選択されていることと、**Scanned image** レイヤの編集と印刷がロックされていることが分かります。

## 目を作成する

「Crack Monkey」の目の描画を開始するには、**楕円形**ツールを使用して楕円形を描画します。背面のスケッチをベースとして使用し、目の周りに楕円形を描画します。楕円形は後で編集できるので、完璧に描画できなくても気にしないでください。**選択**ツールを使用して、楕円形を配置します(図10)。



図10: 青いスケッチの上に楕円形を作成する

楕円形をより正確に修正するには、**曲線**に変換する必要があります。楕円形を右クリックし、[**曲線に変換**]を選択します。現在楕円形には、上部、下部、左右に1つずつの、4つのノードがあります。楕円形をダブルクリックして、**整形**ツールをアクティブ化します。ドラッグして、左右2つのノードを囲むように選択ボックスを作成します(図11)。

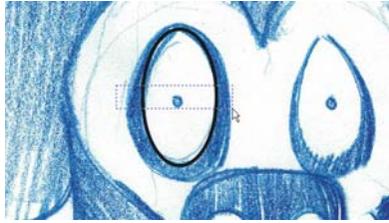


図 11: 整形ツールを使用して、左右2つのノードを選択する

ノードを下にドラッグして、目を変形します。形状に問題がなければ、ノードの外側をクリックしてノードを選択解除します。次に、楕円形の上部ノードを選択して右クリックし、ノードが【対象】に設定されていることを確認します。上部ノードが選択された状態で、コントロールハンドルを互いに向かってドラッグして、目の上部を狭めます。

次に、目の複製を作成します。選択ツールを使用して、目を左にドラッグします。マウスボタンを離す前に1回右クリックすると、目のコピーが作成されます(図12)。

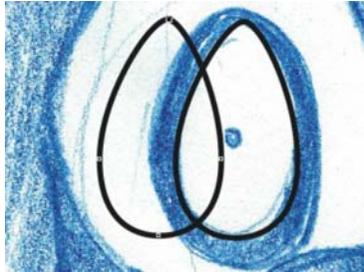


図 12: 目を複製する

目の複製が一番上のレイヤにあります。下のレイヤに移動する必要があります。一時的にオブジェクトごとに異なる色を適用することにより、どのオブジェクトが一番上にあるのかが分かりやすくなります(図13)。

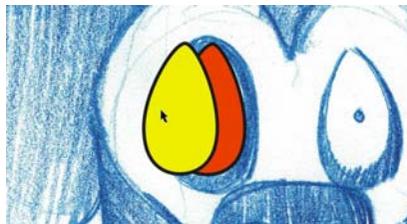


図 13: 異なる色を使用して一番上のレイヤを特定する

【オブジェクトマネージャ】ドッキングウィンドウで、複製オブジェクトを元のオブジェクトの下に重ね順でドラッグします。次に、複製のサイズを変更し、変形して、目の周りに黒い外輪を作成します。次に、**Ctrl** キーを押しながら楕円形ツールを使用して正円を作成することによって、目の虹彩を作成します。

もう1つの目を作成するには、完成した右目(向かって左側)をドラッグして複製し、プロパティバーの[水平方向にミラー化]ボタンをクリックして複製した目をミラー化します。必要に応じて、複製した目を変形します(図14)。



図14: 完成した右目(向かって左側)をコピー、ミラー化、変形することによって、サルの左目(向かって右側に表示される)を作成する

## 鼻と口を作成する

ノードの編集に慣れてきたので、ベジェツールを使用して「Crack Monkey」の鼻を作成します。フリーハンドツールを使用することもできますが、ベジェツールを使用するとノードの数が少なくなります。単純な形状を作成するには、その方が適しています。

ツールボックスのベジェツールをクリックします。ベースとしてスケッチを使用し、クリックして小鼻の形状に沿ってノードを配置します。作成する曲線がスケッチの曲線を正確になぞっていないくても、心配しないでください(図15)。



図15: ノードの配置がスケッチの形状をラフになぞります。

ノードが所定位置にある状態で、曲線を変形します。ノードが選択されていることを確認します。整形ツールを使用して、すべてのノードを囲むように選択ボックスをドラッグします。いずれかのノードを右クリックし、[曲線]を選択します。このオプションにより、選択されたすべてのノードが尖化ノードに変換されます。尖化ノードを使用して鼻の下部に3つの尖った角を作成し、スムーズ化ノードを使用して残りの曲線を作成します(図16)。



図 16: 尖化ノードとスムーズ化ノードを使用して、小鼻の曲線を整形する

鼻が終了したので、口と、唇上のアーチを自分で作成してみてください。終了したら、[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、**Scanned image** レイヤの横にある [目] のアイコンをクリックして、青いスケッチを非表示にします (図 17)。



図 17: 描画の表示 (スケッチを非表示)

## 頭と耳を作成する

頭と耳は、ベースのスケッチを使用せずに作成します。まず、新規レイヤを作成し、**Head** という名前を付けます。[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、**Logo** レイヤの横にある [目] のアイコンをクリックして Logo レイヤを非表示にし、**Head** レイヤが選択されていることを確認します。

**楕円形** ツールを使用して、楕円形を描画し、頭の卵形に変形します (図 18)。卵形を複製し、複製した卵形をスケールして小さくし、複製した卵形を元の卵形のサイドに移動して、サルの右耳 (向かって左側) を作成します。次に、右側のノードをドラッグして耳の曲線を変形します (図 19)。

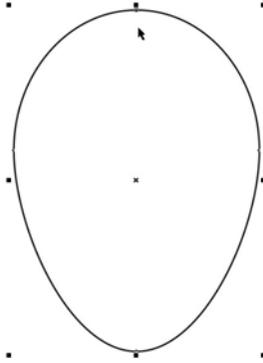


図 18: 頭の楕円形

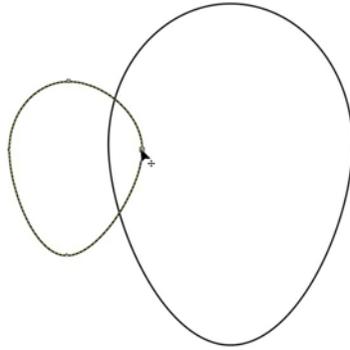


図 19: ノードをドラッグすることによって、複製された卵形をサイズ変更および変形する

次に、耳を複製します。**選択**ツールを使用して耳をドラッグし、右クリックします。このとき、**Shift** キーを押しながらドラッグすると、移動が水平軸に制限されます。その後、先ほど耳に対して行ったように複製をミラー化して、もう1つの耳を作成します。

ガイドラインを使用して、もう1つの耳の頭を中心からの距離が最初の耳と同じになるようにします。まず、ルーラーが表示されていることを確認します。表示されていない場合は、**[表示] ▶ [ルーラー]** をクリックして表示します。水平ルーラーから2つのガイドラインをドラッグします。1つはサルの右耳（向かって左側）の内側の端に沿って、もう1つは頭の右端（向かって左側）に沿ってドラッグします。1つのガイドラインが選択された状態で、**Shift** キーを押しながらもう1つのガイドラインをクリックすると、両方のガイドラインが選択されます（図 20）。2つのガイドライン間の距離を維持する場合は、ガイドラインを使用して右耳と左耳を対称に整列させます。この場合に位置を測定する必要はありません。両方のガイドラインを右にドラッグし、右クリックして複製します。複製を配置すると、右のガイドラインが頭の端に整列されます。**[表示] ▶ [スナップ] ▶ [ガイドライン]** をクリックし、サルの左耳をドラッグすると、内側の端が左のガイドラインにスナップされます。**Ctrl** キーを押しながら耳をドラッグすると、移動が水平軸に制限されます（図 21）。

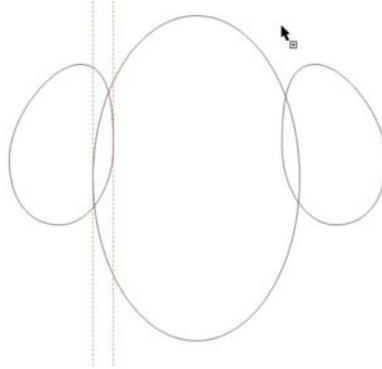


図 20: 両方のガイドラインを選択する

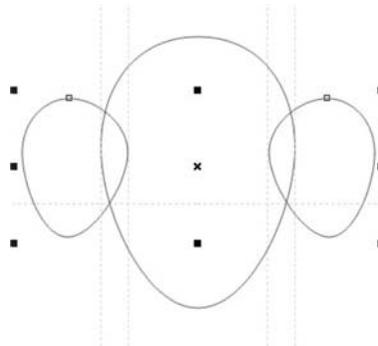


図 21: ガイドラインを複製し、耳を整列させる

## イラストを仕上げる

完成までもう少しです。最後の部分を作成する前に、[オブジェクト マネージャ] ドッキング ウィンドウで、**Scanned image** レイヤの横にある [目] のアイコンをクリックして、青いスケッチを表示します。**Head** レイヤが選択されていることを確認し、**ベジェ** ツールを使用して顔の形状をトレースします (図 22)。大まかな輪郭ができれば、青いスケッチを非表示にして描画を見やすくします (図 23)。最後に、顔の曲線を変形します (図 24)。

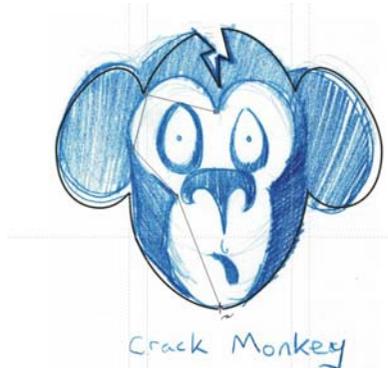


図 22: ベジェ ツールを使用して顔をトレースする

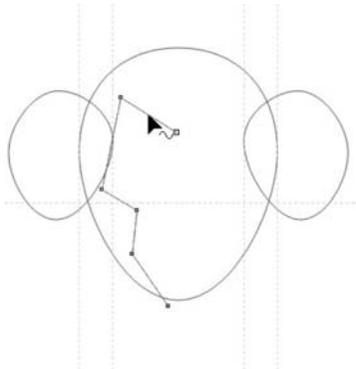


図 23: 顔の大まかな輪郭 (スケッチを非表示)

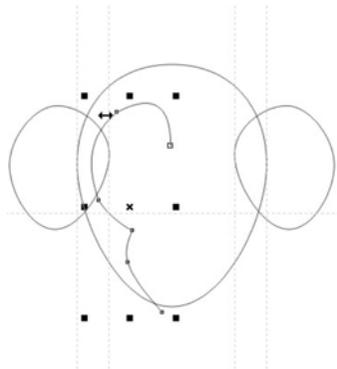


図 24: 顔の曲線を整形する

次に、顔のもう一方の側の曲線を複製し、ミラー化します。顔の両側が対称であるようにするには、顔の中央にガイドラインを配置します。まず、**[表示] ▶ [ダイナミックガイド]** をクリックします。ダイナミックガイドは、オブジェクトを正確に配置して整列させることが

できる一時的なガイドラインです。ここでは、ダイナミックガイドを使用して、メインの楕円形の中央を通るようにガイドラインを配置します。ダイナミックガイドがオンになっている状態で、楕円形を選択し、ルーラーから顔の中央に垂直方向のガイドラインをドラッグします。ガイドラインをドラッグしながら楕円形の中央にマウスポインタを置き、「中央揃え」と表示されたらマウスボタンを離します。ガイドラインが顔の中央にスナップされます。顔の左右の曲線をガイドラインに整列させます。

次に、顔の両側を結合します。**選択**ツールを使用して、顔の右側をクリックします。**Shift**キーを押しながら左側をクリックすると、顔の両側が選択されます。**[オブジェクト]▶[結合]**をクリックして、2つの曲線を結合します。次に、終点ノードを結合して、閉じた形状を作成します。**選択**ツールを使用して曲線をダブルクリックし、**整形**ツールをアクティブ化します。ポインタの横に矢印が表示されるまで、左上の終点ノードを右上の終点ノードにドラッグします。この矢印は、マウスボタンを離すと2つのノードが結合されることを示します。下部のノードを結合するには、**ベジェ**ツールを使用します。ポインタをいずれかの終点ノードの上に置き、ポインタの横に矢印が表示されたらクリックします。次に、ポインタをもう1つのノードの上に置き、ポインタの横に矢印が表示されたらクリックして2つのノードを結合します(図25)。

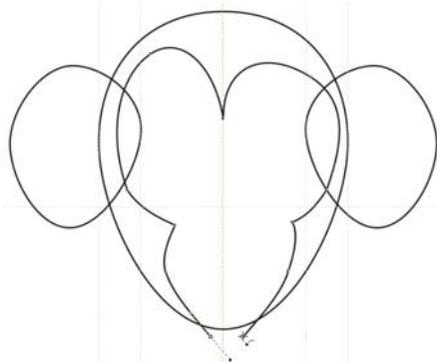


図 25: ベジェ ツールを使用して終点ノードを結合する

これで、頭、左耳、右耳、顔の4つのオブジェクトができました。次に、頭と耳を1つのオブジェクトに結合します。**Shift**キーを押しながら、耳と頭をクリックして選択します。**[オブジェクト]▶[整形]▶[ウェルド]**をクリックして、3つの部分を1つに結合し、交差する線を削除します。

このとき、**整形**ツールを使用して、頭と耳の形状を調整することができます。耳の形状が気に入らない場合や、顔の長さが短すぎる場合があります。好みに合わせて調整し、遠慮せずにいろいろ試してください。

ウィンドウの空白領域をクリックして、すべてのオブジェクトを選択解除します。**選択**ツールを使用して顔を選択し、**Shift**キーを押しながら頭をクリックします。次に、**[オブジェクト]▶[整形]▶[トリム]**をクリックして、頭の形状から顔の形状を切り抜きます。

最後の要素は、サルの頭の上にある「割れ」です(図26)。この要素を作成するには、ベジェツールを使用します。これで、顔のすべての構成要素が作成されました。[オブジェクトマネージャ]ドッキングウィンドウの**Logo**レイヤをオンにすると、「Crack Monkey」のロゴの完成です。



図 26: 「割れ」要素を追加する

## 箱をデザインする

ロゴには多くの用途があります。たとえば、ロゴを使用して箱を作成することができます。このセクションの手順を実行してみると、製品デザインが思ったより難しくないと理解できます。

ダンボール箱を利用します。箱を丁寧に分解します。フラップはすべてはぎ取らないようにしてください。巻き尺を使って、箱がどのように組み立てられたかに注目します。次に、箱の内側をモノクロイメージでスキャンします。スキャンしたイメージを単独のレイヤにインポートし、スキャンした箱のカラーを分かりやすいように変更します。

次に、箱のトレースを開始します。今回は、**長方形**ツールを使用して、箱の前面、背面、側面の長方形を作成します。プロパティバーのコントロールを使用して、対応する長方形が同じサイズであるようにします。間に隙間がないように長方形を配置します(図27)。[ガイドラインにスナップ]オプションがオンになっていることを確認し、スキャンした箱上部のフラップの角がマークされるようにガイドラインを設定します。

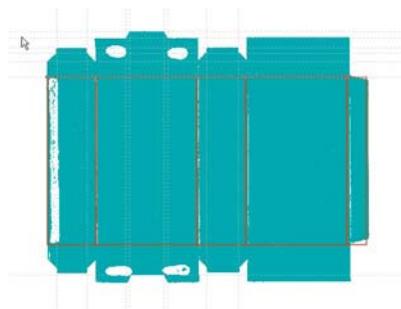


図 27: スキャンし、長方形を描画して、ガイドラインを追加した箱

前面、背面、側面の形状が完成したら、それらの形状をすべて選択および複製し、元の長方形の上に複製を配置して、形状の間に隙間がないことを確認します。スキャンした箱のフラップに一致するように、上部の長方形のサイズを変更します。

上部の長方形を変形するには、まず曲線に変換する必要があります。上部の長方形をすべて選択し、選択した長方形のいずれかを右クリックして、[曲線に変換]を選択します。長方形ごとに、各角に1つずつ、4つのノードがあります。曲線を変形する位置にノードを追加します。ノードが所定の位置にスナップされるように、ノードをガイドラインにドラッグします(図28)。

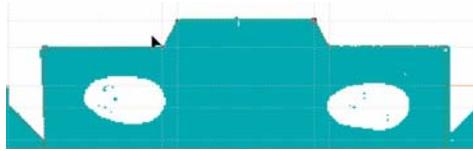


図 28: スキャンした箱の輪郭を曲線でなぞるようにノードをドラッグする

必要な調整を行ったら、上部の形状を複製して下部の形状を作成します(図29)。次に、下部の形状をミラー化し、スキャンしたイメージを非表示にして最終結果を確認します(図30)。

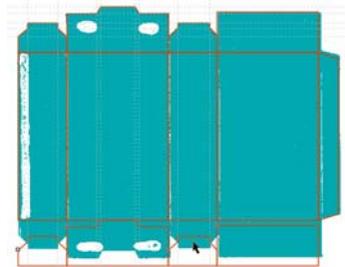


図 29: 上部の形状を下部に複製する

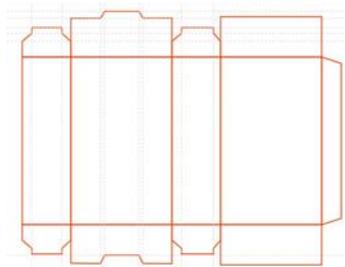


図 30: 箱の最終的な輪郭

箱をテンプレートとして保存する場合は、スキャンしたイメージとガイドラインを削除し、箱を CDT ファイルとして保存します。

最後に、カラーとテキストを箱に適用し、ロゴ デザインを追加します(図31)。

## ブランド名を作成する

それではロゴはどこで使用すべきでしょうか。それは、自社がどれだけ洗練された会社であるかによって異なります。プロダクト プレイスメントが過剰であると、誤ったメッセージを伝える可能性があります。ロゴを適切に使用するには、戦略と創作力が必要です。

たとえば、私の「Crack Monkey」の営業活動では、クライアントに私の名刺が既存の名刺の束の中につめ込まれないように、大きめの名刺を作成しました。大きめのサイズの名刺は、クライアントにとって見慣れているサイズではないので、通常よりよく見てもらえるようになります。

また、袋にもロゴを付けます。その袋が移動する先々で無料の移動広告となるからです。私はクライアント達に最も影響を与えるものは何かについて考え、ロゴを使用する他の方法を見つけました(図 32 から図 36)。

ブランド構築は重要です。良い製品を作っても、評判が悪いと、顧客は別の製品を買うからです。したがって、ロゴの使用方法を決めるときは、戦略的に考えるようにしてください。明らかにそうするだけの価値があります。



図 31: ロゴの付いた完成した箱



図 32: 広告板、箱、袋



図 33: レターヘッド



図 34: エンベロープ

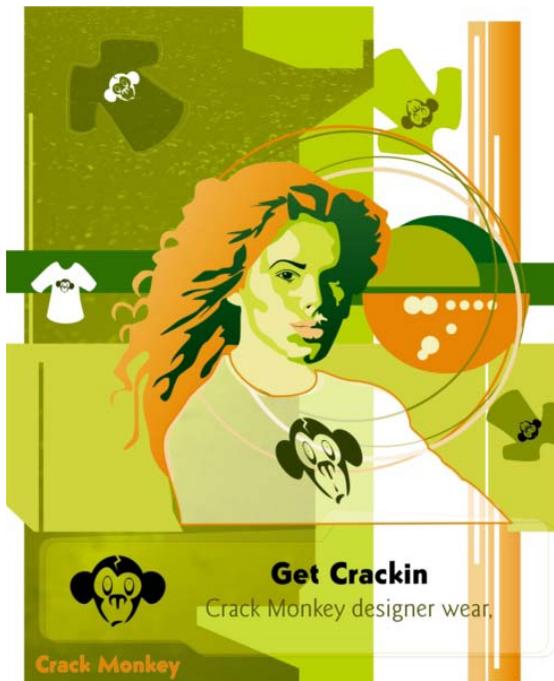


図 35: 雑誌広告

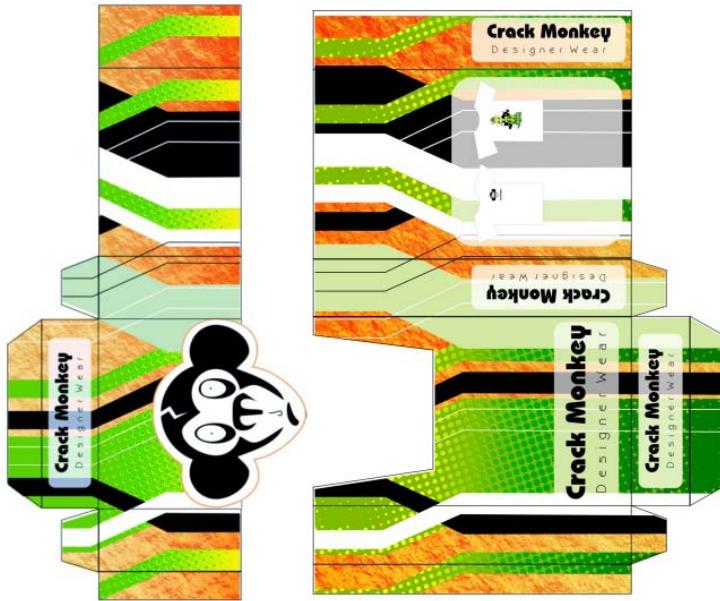


図 36: 箱

Copyright © 2015 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。