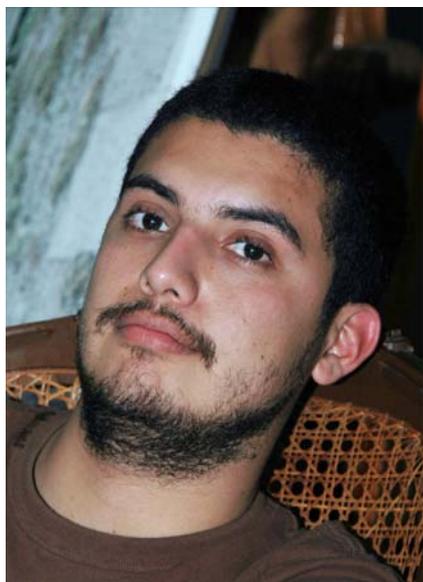


設計足球俱樂部的標誌

Daniel Paiz



關於作者

Daniel Paiz 住在墨西哥恰帕斯 (Chiapas) 的圖斯特拉古鐵雷斯 (Tuxtla Gutiérrez)，畢業於圖斯特拉的蓋斯陶藝術設計學院 (Gestalt School of Art and Design)。Daniel 是一位平面設計師，曾任職於墨西哥和美國多家廣告公司，在多項設計與印刷領域的經驗十分豐富。過去數年來，他一直在體育產業工作，為足球俱樂部設計標誌和識別項目。目前則是在他個人的線上工作室經營多個品牌，包括製作平面專案及展示 CorelDRAW 打造專業設計的能力。Daniel 自 2000 年開始便使用 CorelDRAW 作為主要設計工具，並分享自己試用 CorelDRAW Graphics Suite X4 版本測試版的專業知識。歡迎造訪 Daniel 的網站：
www.danielpaiz.mx。

設計足球俱樂部的標誌

職業足球隊的標誌，必須結合當地的社會、文化及經濟層面。其圖像必須能夠激發忠實球迷的優越感，並將團隊願景和價值的精髓傳達給普羅大眾。因此，恰帕斯足球俱樂部特別尋找新的標誌，希望可以忠實傳達球隊的精神、形象及價值（圖 1）。

在開始構思新標誌的概念前，我分析了舊標誌，希望能夠了解沒有成功的原因。我發現到，該圖像和球隊的歷史、形象或環境之間沒有任何關聯。該圖像呈現了足球俱樂部的名字，但豹頭轉向左邊，可以理解為面對對手時便退縮或逃避。



圖 1：新標誌（左）和舊標誌（右）

打造客戶需求

動手設計之前，我必須先建立專案的一般要求和目標，並擬定實現的策略。

1. 標誌未納入當地形象。
 - 解決辦法：強調當地特色。
 - 成效：球迷會支持傳達他們當地文化與形象的球隊。
2. 圖像的圖形樣式不當。
 - 解決辦法：改善向量描繪的樣式。必須俐落、明確且容易辨識。
 - 成效：改善描繪方式會直接影響到設計美學，並為生產創造更多可能。

3. 目前的概念無法適切傳達出球隊精神與價值。

- 解決辦法：打造一個涵蓋完善管理圖形元素的明確概念。
- 成效：圖像將傳遞出正確訊息，並且更容易理解。

在不同媒體和應用方式使用標誌時，健全的概念和紮實的技術體現可以防止許多問題發生，包括缺乏視覺上的吸引力到生產困難等（圖 2）。

CorelDRAW 的工具能讓我從一開始便將檔案做到最好，並兼顧到各個層面。



圖 2：不同應用方式和印刷媒體範例

研究標誌元素

在足球俱樂部工作時，您會看到裡頭的人願意付出一切，只為了追求球隊的成功。他們的價值觀相同，並熱情地朝著共同目標努力，以確保俱樂部能順利經營下去，同時致力於成為水準最高的職業足球隊。

設計體育標誌時，有幾項原則必須牢記在心：

- 訪談俱樂部的球員和成員。聆聽他們的建議和想法，了解他們的需求與期望。
- 了解競爭對手。研究其他國家球隊的標誌，能讓我對於足球市場以及每支球隊為

強化圖像訊息所採用的策略，有了更廣泛的想法。請勿抄襲或使用其他標誌的元素。在這個行業中，彼此都會時時留意著對手的一舉一動。

- 請勿憑藉記憶設計。例如，想畫動物時，就觀察實際的動物。因此去動物園可以協助我研究美洲豹，找出適合用在標誌上的最佳動物角度。足球本身又是一例。我用一顆真正的足球當作參考。並拆解了好幾顆足球，研究每一片之間會如何結合。

首先，我必須辨識出要納入標誌的正確元素，也就是能夠引起球隊和球迷共鳴的元素，然後記錄每一個打算使用的元素，以及元素背後的含意。

足球 — 足球本身（更具體來說，是 1970 年墨西哥世界盃足球賽所使用的 Telstar 模型）已成為全世界的足球象徵。我打算使用部分足球圖像，並結合豹頭，因此以 3D 呈現的方式，找出合適的足球角度（圖 3）。如果我只是一顆完整的足球，就只不過用了一個所有足球標誌中最常見的元素。



圖 3：以 3D 呈現的方式製作足球

美洲豹 — 美洲豹的圖像已深植於當地的文化與傳統。恰帕斯州當地崇敬美洲豹的力量和勇氣，並將其視為代表性的動物之一。美洲豹是這次設計的基本元素，牠的身形、花色及意象讓此標誌更加明確（圖 4）。

馬雅建築的幾何形狀 — 馬雅文化源自於墨西哥的這個地區，對整個恰帕斯州的影響舉足輕重。馬雅人以其建築方面的成就獲得認可和欽佩（圖 5）。我決定合併先人使用的幾何形狀和美洲豹的斑點，以抽象手法來呈現這兩項元素。最終的標誌也會以神秘的綠色來展現熱帶雨林的美感和色彩。

盾形徽章 — 我們的文化將足球球員視為新戰士，並為球迷帶來驕傲。目前，墨西哥共有 11 支足球隊在他們的標誌上使用盾形徽章。盾形徽章是一種承諾保護榮譽的象徵，並代表恰帕斯州，對於世界各地的足球文化而言，更是一項重要標誌（圖 6）。



圖 4：研究美洲豹的身形、花色及意象（照片由 Arturo Arias López 提供）



圖 5：馬雅建築的元素有助於結合標誌與在地歷史（照片由 Arturo Arias López 提供）。

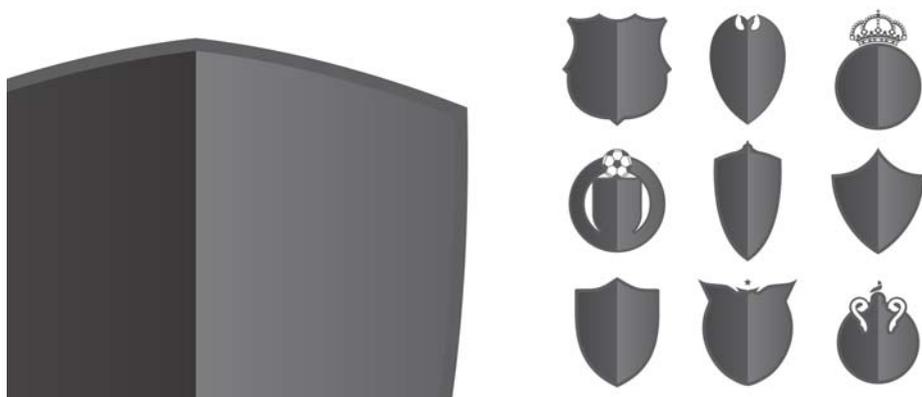


圖 6：盾形徽章是世界各地足球文化很重要的一部分。



圖 7：以素描方式描繪豹頭輪廓

著手設計

第一步是畫出草圖。因此我先從美洲豹開始。在這個階段使用藍色鉛筆是一個不錯的主意（圖 7），所以當我有一個明確的圖像時，可以使用黑色墨水來確認主要圖形（圖 8）。隨著設計逐漸成形，我根據草圖迅速做出了決定。

我打算將部分足球結合到美洲豹的頭部，因此採用傳統足球六邊形上的形狀做為美洲豹的豹皮斑點（圖 9）。將美洲豹的自然斑點更換成足球樣式的決定聽起來可能有點瘋狂，但我找到了合適的角度後，整個構圖便搭配得十分巧妙。我也去掉了豹鬚，因為豹鬚使

得頭部佔用太多空間。這麼一來，標誌就變得更加精簡。



圖 8：完整草圖

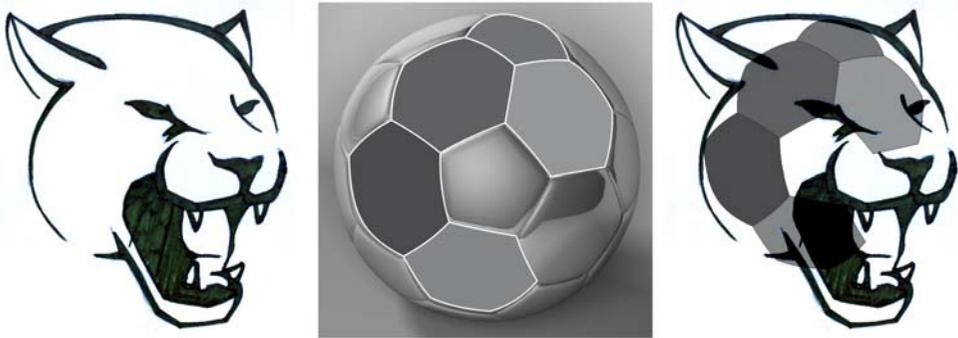


圖 9：將一部分的足球融入豹頭。

圖像數位化

設計流程的第一步已完成。值得一提的是，此階段的圖像沒有任何一條直線，進行數位化時會變得非常具有挑戰性。利用幾何形狀可以讓我找到最完美的可行圖形，這牽涉到找出草圖中所使用之每一條曲線的中心。花費的時間長短取決於設計師的技能。我使用兩種工具：「橢圓型」工具和「智慧型填色」工具。

「智慧型填色」工具可讓您從兩條線的交點製作物件（圖 10）。這項工具在製作填色區域的形狀非常好用，無論線條多麼複雜都不是問題。我可以針對每個要數位化的物件使用

不同的輪廓顏色來作為視覺指引，讓我更好掌控。我使用「橢圓型」工具開始製作互相交錯的圓形。每當有一個完整定義的區段，就會使用「智慧型填色」工具填色，然後將所有區段結合成一個單一曲線物件（圖 11 和圖 12）。這個過程並不難，但需要一定的耐心。

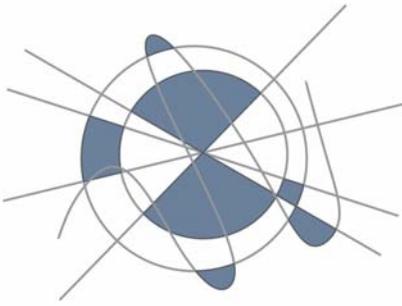


圖 10：藍色物件是從交錯線條之間的空間所產生。

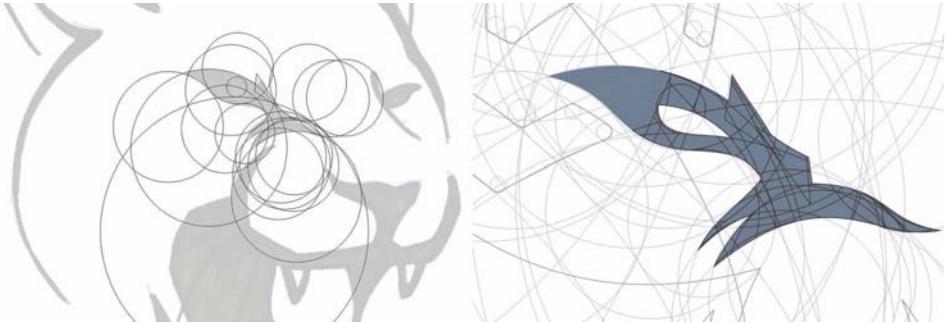


圖 11：來自數位化草圖的幾何細節。「橢圓形」工具是用來製作交錯的圓，而「智慧型填色」工具則是用於填滿重疊區域，並且將其轉換成物件。

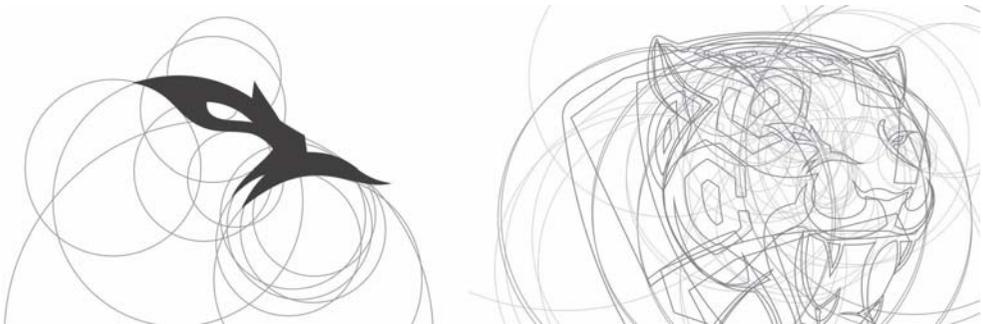


圖 12：豹頭逐漸成形。



圖 13：手繪草圖和數位繪圖

數位化繪圖與手繪草圖有些微的差異，但圖形看起來更加明確——輪廓分明的雙眼、圓潤的耳朵、較長的獠牙及舌頭、輪廓較厚實（圖 13）。

我使用美洲豹自然的斑點作為指引，找出有六個邊的花紋，此花紋可以很自然地與足球的六邊形結合（圖 14）。並使用「**輪廓圖**」工具（**Ctrl + F9**）在每個六邊形內添加了兩個輪廓。我先製作一個單階層的輪廓（青色），再分離輪廓圖群組的物件（**Ctrl + K**）。然後，我選擇青色物件並套用第二個單階層的輪廓（洋紅色）。接著分離第二個輪廓圖群組的物件。然後選擇原來的六邊形和青色物件，並按一下屬性列上的「**移除前面物件**」按鈕，刪除了中間階層。將顏色刪除後，便得到最終的成果。

當我開始結合六邊形和豹頭，遇到了一個問題：六邊形重疊到美洲豹的眼睛與嘴巴（圖 15）。不過，我並不需要用到所有的六邊形就能呈現足球的效果，因為 3D 呈现在豹頭上產生的球體效果可帶來足球的意象。我刪除兩個六邊形，留下三個主要的美洲豹斑點。

然後擦掉部分的六邊形物件，看起來會更加自然，就像美洲豹身上自然的斑點，也和美洲豹的眼睛和耳朵等其他元素更加融合。

另一項可以幫助視覺識別形狀的技巧是增加六角形之間間距。其他調整包括讓各個角落和圖形更加圓潤。

接下來，便是將球隊名稱加入標誌（圖 16）。最後再加上顏色和一些陰影，使圖像看起來更立體（圖 17）。

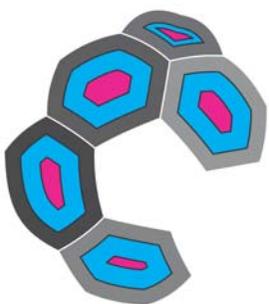
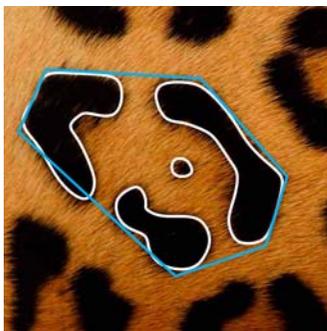


圖 14：根據美洲豹的斑點製作六邊形

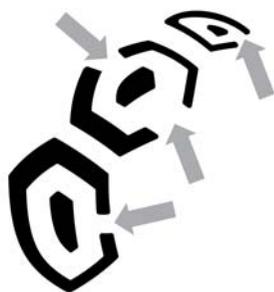


圖 15：六邊形的修改和定位



圖 16：加上球隊名稱



圖 17：加上色彩和陰影

最後的步驟

標誌設計程序的最後一個步驟包括建立色彩變化、產生灰階及單色版作品、設定最小和最大的重製尺寸以避免變形，以及定義標誌周圍的安全區域，這對於保持圖像與視覺素材中其他元素的距離而言是不可或缺的（圖 18）。

標誌樣式指南的主題

樣式指南文件可定義標誌的使用要求，所以任何人都可以使用此設計並了解進行重製的基本原則。此原則可確保正確且一致地呈現標誌，並保證標誌足以傳達強有力的正面訊息。

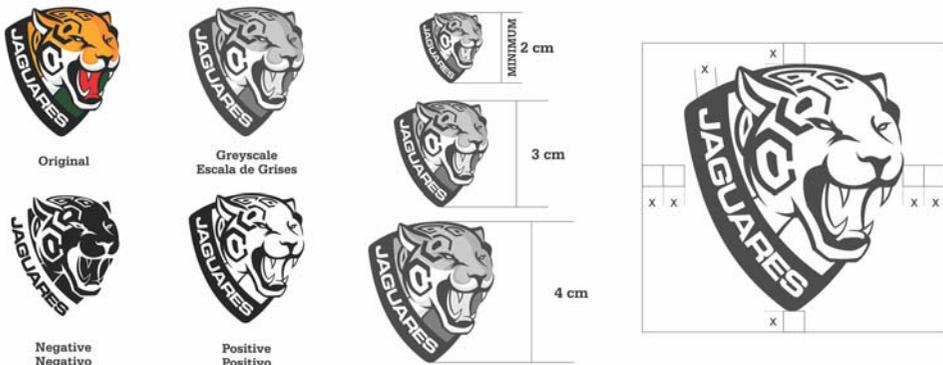


圖 18：顏色和比例的變化

儘管本文件宗旨在於為負責重製和散佈此標誌的人提供指示，而且即使對方沒有任何設

計背景仍可理解本文件內容，這點非常重要。因此，必須得清楚明確。

本指南涵蓋的一些基本主題包括背景與宗旨、大小和色圖、印刷樣式，以及企業形象的使用原則。有了這樣的資訊，我便能確保重製各種標識時均可傳達品牌所呈現的價值。

設計樣式指南

格點和邊界是文件設計的重要元素。格點是不會印出的導線，可將文字排入各個欄，方便閱讀，有助於設計師配置文字和圖像。

我自己會將 CorelDRAW 當作空白的畫布使用，而且不喜歡限制工作區，因此通常會停用頁面邊框（按一下「版面」▶「頁面設定」，然後停用「顯示頁面邊框」核取方塊）。然而，在這種情況下，頁面邊框反而讓我更容易掌握文字欄。

方形頁面的版面因為不是傳統格式，也就表示會有一些額外的挑戰。我決定把頁面分成三個部分，打造一個視覺平衡又明確的構圖（圖 19）。上方、左側及右側邊距為 1 公分，底部是 1.618 公分。這些比例亦稱為「黃金比例」。許多藝術家在作品中使用黃金比例，以求構圖達到美觀的效果。

三欄版面只是提供基本的設計框架，不會限制因喜好而調整物件位置的可能。想製作尺寸相等的欄，最快的方法就是使用段落文字框（使用「文字」工具拖曳），然後將其分成寬度相等的欄。為了計算文字框的尺寸，我會從頁面尺寸減去邊界。例如，以現有的邊界來說，如果文件是 25.4 x 25.4 公分，文字框應為 23.4 x 22.7 公分，所以我會在屬性列的「物件大小」方塊中輸入這些值。

製作文字框後，打開「版面」工具列（「視窗」▶「工具欄」▶「版面」），然後按一下「欄」按鈕。在「欄設定」對話方塊中，我將欄數增加到 3，欄間距 0.5 公分。各欄之間的間隔就會自動調整，並平均分隔在整個框架。另外，您可以自己計算出每一欄的寬度。CorelDRAW 可讓您根據工作流程，靈活使用不同功能來完成相同的任務。

接下來，我按下 **Ctrl + K**（或按一下「物件」▶「打散」）將各欄分開並分別處理，同時也能保有版面的運用彈性。將各欄打散後，一共成為三個獨立的段落文字物件，不再相互連接。這個簡單的方式可讓數個段落框平均地分隔在頁面上。由於樣式指南會涵蓋兩種不同語言的文字，因此我不希望各欄相互連結。

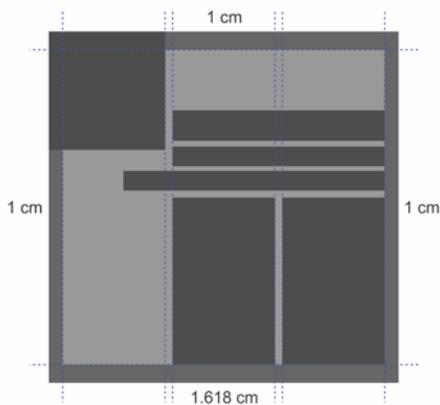


圖 19：頁面分為三欄，僅作為準則，而不會限制內容版面配置的可能性。

要設計一份含文字的多頁文件時，我會嘗試將工作流程調整至最佳狀態。例如，建立文字樣式可迅速確保各頁的格式一致，但不會限制內容或構圖（圖 20）。樣式可以包括多個文字屬性，例如色彩和字型尺寸。舉例來說，如果我希望所有標題都使用大字體，我不需要逐一調整格式。我只要先調整一個標題格式、打開「物件樣式」泊塢視窗（「視窗」▶「泊塢視窗」▶「物件樣式」，或是按 **Ctrl + F5**），然後將調整過格式的標題拖放到「樣式集」資料夾，便會依據此格式自動製作文字樣式。之後，我就可以選擇文字並按兩下泊塢視窗中的樣式集，將該樣式套用到任何文字。

預留位置文字（在空白欄上按一下滑鼠右鍵，然後按一下「插入預留位置文字」）對於文字和圖形的設計和版面配置幫助很大。傳統「Lorem ipsum」預留位置文字的結構不僅和英文寫作類似，也和其他許多語言一樣，所

以對於本文文字在視覺上的流動來說是一個很好的參考點。當客戶必須僅瀏覽專案的圖形時，這也非常實用。預留位置文字可幫助

客戶專注在圖形上，無須針對文字提供沒有必要的意見反應，節省時間和精力。

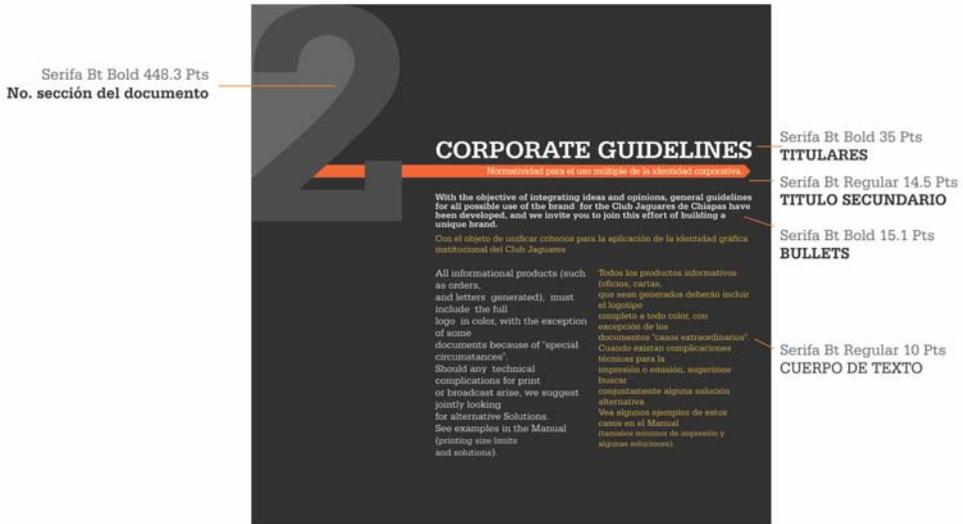


圖 20：使用樣式來調整文字格式

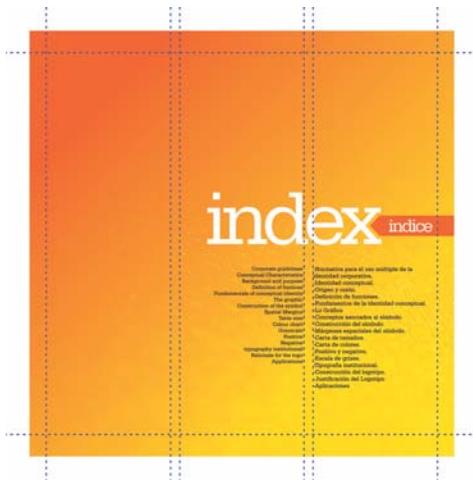


圖 21：空白處可讓構圖更加美觀。

不要害怕空白的空間。所謂的負空間並不是真的這麼負面。負空間有助於建立一個平衡及和諧的構圖（圖 21）。記住三分法則：1/3 文字、1/3 圖像、1/3 空白。

在每一頁上使用內容越少，造成的視覺震撼力越大。這個專案是採用雙語的樣式指南，因此所有資訊都會以兩種語言呈現，但如果我使用單一語言，可以輕鬆地維持相同版面，每頁只會有一半的文字。為了彌補不相等的欄長度，其中一個語言的字型稍微小了一點（圖 22）。

切記，螢幕上的圖像可能跟印刷後有所不同，您可以利用軟式打樣避免這種不愉快的情況（按一下狀態欄上的「打樣色彩」按鈕）。時常打開彩色打樣功能相當重要，然後預覽印刷後的文件樣子（圖 23 和圖 24）。如需詳細資訊，請參閱第 60 頁的「軟式打樣」。



圖 22：多頁的標誌樣式指南

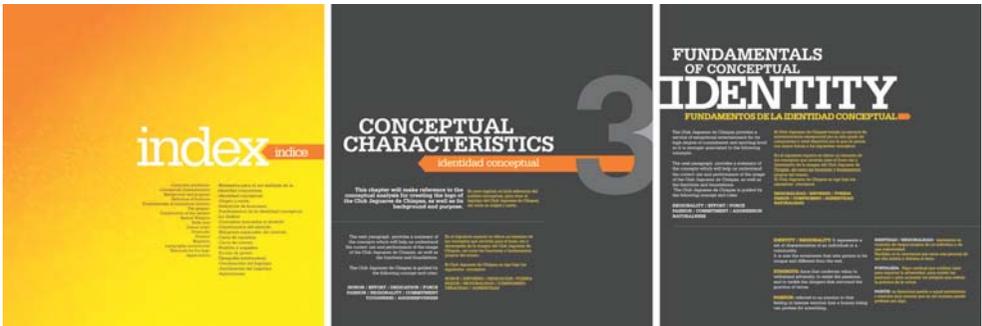


圖 23：螢幕上顯示的文件（關閉色彩打樣）



圖 24：預覽印刷的文件（開啟色彩打樣）

當您準備將專案交給客戶或印刷廠時，建議您以 PDF 的格式發佈，以防止印刷前意外更動內容。一般來說，客戶可能會要求修改，所以除非客戶要求，否則不需要交出原始的 .cdr 檔案。

總之，只要您有任何想法，不管多麼複雜，CorelDRAW 均可提供必要的工具協助您實現，無論是印刷品或數位媒體，都能給您最專業的成果和高品質圖像。