



Visuele merkontwikkeling

Joseph Diaz



Over de auteur

Joe Diaz heeft een groot deel van zijn jeugd doorgebracht in de bordenwinkel van zijn familie in Pontiac, Illinois (V.S.). Hij ontwierp zijn eerste logo's toen hij op de middelbare school zat en inmiddels werkt hij al meer dan 10 jaar als professionele bordenontwerper. Zijn familiebedrijf, Diaz Sign Art, is trots op haar unieke grafische concepten waarmee merken hun eigen identiteit kunnen aannemen die door klanten wordt herkend en waarmee meer zakelijk succes kan worden behaald.

CorelDRAW wordt al sinds 1992 gebruikt in zijn familiebedrijf. Toen begonnen ze voor het eerst met computers te werken voor grafische vormgeving. Joe heeft de titel CorelDRAW Master gekregen, en in 2011 won hij de hoofdprijs bij de internationale ontwerpwedstrijd van CorelDRAW. Neem ook een kijkje op zijn website: **diazsignart.com**.

Visuele merkontwikkeling

De meeste klanten schakelen mij in om een logo te ontwerpen, maar af en toe krijg ik ook de kans om te helpen met het ontwikkelen van een merk. Wat het verschil is? Een logo is een visueel kenmerk, iets dat kan worden gebruikt in marketing om kenbaar te maken om welk bedrijf het gaat. Een merk is veel meer dan dat. Een merk is het resultaat van de volledige reclame- en marketingstrategie van een bedrijf en de emotionele reacties en meningen die het merk oproept bij klanten.

Ik kan als grafisch vormgever echter maar helpen met een deel van de merkontwikkeling. Ik kan het merk niet helemaal helpen vormen omdat veel van wat een merk een merk maakt niet binnen mijn handbereik ligt, zoals de kwaliteit van de diensten van het bedrijf, de reputatie, klantvriendelijkheid en nog veel meer. Ik richt me op de zaken die ik kan beïnvloeden: ik kan een bedrijf als het ware een persoonlijkheid geven met behulp van visuele aspecten (afbeelding 1).

Bij het ontwikkelen van een merk begin ik vaak met het logo. Het logo wordt immers de basis voor de volledige visuele vertegenwoordiging van het merk. Wanneer ik met mijn klanten heb gesproken om meer over hen en hun bedrijf te weten te komen, begin in te werken aan enkele concepten.



Afbeelding 1: Het Arcadia-logo in verschillende marketingmaterialen

Voor deze handleiding leek het me leuk om te kijken naar de Arcadia Games & Grill-identiteit die ik heb ontwikkeld. Arcadia is een leuke plaats om heen te gaan om u te ontspannen: het is een

restaurant, sportbar en speelhal in één. Ik heb veel ideeën bedacht, maar een van de concepten werd al snel de grote winnaar. Dit was een afbeelding van een Arcadische strijder met een joystick in zijn handen. Dit was in mijn optiek een leuke knipoog naar de naam van het bedrijf. Om het sport- en spelaspect van het bedrijf te benadrukken, heb ik de joystick toegevoegd.

Ik begon met een eenvoudige schets (afbeelding 2). Dit was slechts een grove schets en de verhoudingen klopten niet helemaal, maar dit was een goed begin.



Afbeelding 2: Getekende schets

Hierna heb ik een leeg document geopend in CorelDRAW met een donkere achtergrond. Ik wist dat een donkere achtergrond goed zou werken voor vele marketingmaterialen zoals borden, menu-omslagen en reclame op auto's. Ik wilde dat de schaduw van de strijder mooi zou samengaan met de achtergrondkleur en dat de lichtere onderdelen er helder en kleurrijk uit zouden springen. Ik wist ook dat ik uiteindelijk ook een andere versie van het logo zou kunnen maken dat geschikt zou zijn voor op een lichte achtergrond.

Voor de donkere achtergrond heb ik een groot donkergrijs rechthoek gebruikt met het hulpmiddel **Rechthoek** (F6) en ik heb een grijs tint gebruikt door op een kleur van het kleurenpalet te klikken.

Daarna heb ik de schets geïmporteerd naar CorelDRAW door te klikken op **Bestand ▶ Afbeelding ophalen** en de scanner te gebruiken om de tekening in te scannen. Na het ophalen van de afbeelding heb ik deze boven op het donkergrijze rechthoek geplaatst. Ik heb de gescande afbeelding geselecteerd gelaten en daarna geklikt op het hulpmiddel **Transparantie**  in het gereedschappenvenster. In de eigenschappenbalk worden nu opdrachten weergegeven van het hulpmiddel **Transparantie**. Vanuit het lijstvakje **Samenvoegmodus** heb ik **Aftrekken** geselecteerd om de witte achtergrond van de schets te verwijderen; zo hield ik alleen de zwarte potloodstrepen over op de donkergrijze achtergrond (afbeelding 3). Vervolgens heb ik de

rechthoekige achtergrond en de schets vergrendeld door beide voorwerpen te selecteren, er met de rechtermuisknop op te klikken en **Voorwerp vergrendelen** te selecteren. Op die manier kan ik de achtergrondvoorwerpen niet per ongeluk selecteren terwijl ik aan de laag erboven werk.



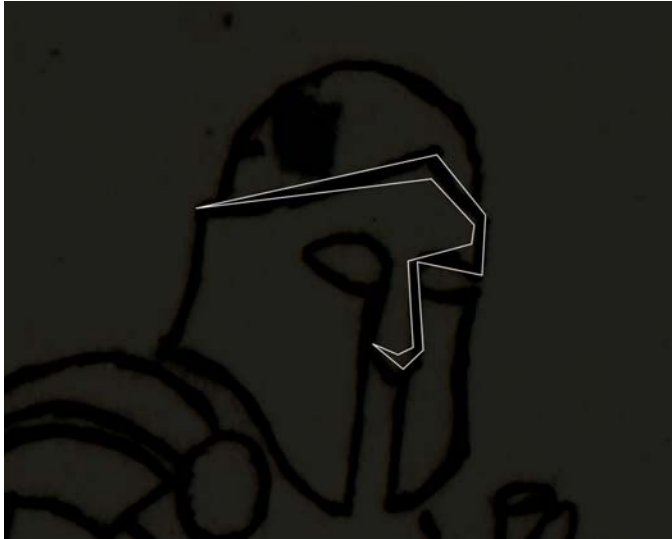
Afbeelding 3: De witte achtergrond van de schets wordt verwijderd zodat alleen de potloodstrepen op de donkere achtergrond blijven staan.

Met behulp van het hulpmiddel **Selectie**  heb ik alles gedeselecteerd door te klikken op het lege witte gedeelte van de pagina. Vervolgens heb ik met de rechtermuisknop op de witte kleur geklikt in het kleurenpalet. Als een voorwerp is geselecteerd, wordt de kleur toegepast op de rand van het voorwerp als met de rechtermuisknop wordt geklikt. Als met de linkermuisknop wordt geklikt, wordt de kleur gebruikt voor de opvulling van het voorwerp. In dit geval waren er geen voorwerpen geselecteerd, dus werd het dialoogvenster **Standaardwaarden document wijzigen** weergegeven. Met de instellingen in dit dialoogvenster kunt u opgeven wat de standaardstijl wordt van nieuwe voorwerpen. Ik heb gecontroleerd of het selectievakje **Afbeelding** was ingeschakeld en heb op **OK** geklikt. Zo is de standaardrandkleur ingesteld op wit. Ik zou de kleur ook weer eenvoudig kunnen instellen op zwart door dezelfde stappen te volgen.

Nu kwam het leuke gedeelte: de vectorvormen tekenen. Een vectorlogo is flexibeler en kan eenvoudig worden gebruikt voor alle aspecten van een merk. Afhankelijk van hoe vaardig u bent met CorelDRAW en welke technieken u beheerst, kunt u de volgende stap op verschillende manieren benaderen. Ik vind het fijn om het hulpmiddel **Freehand**  te gebruiken om de vormen grof vorm te geven en daarna de verdere details toe te voegen.

U kunt het hulpmiddel **Freehand** op verschillende manieren gebruiken. U kunt met uw muis slepen om naar wens gebogen lijnen te maken. Ik vind het echter fijner om te beginnen met het tekenen van rechte lijnen. Ik vind dit fijner voor het maken van vormen omdat ik op die manier snel lijnen kan maken en daarna alle vormen precies kan afwerken. In dit geval heb ik enkele rechte lijnen getrokken langs de randen van de schets. Ik heb geklikt, de muisknop losgelaten, een rechte

lijn getrokken en daarna weer geklikt om de lijn te beëindigen. Daarna ben ik met de volgende lijn begonnen bij het einde van de eerste lijn. Na het tekenen van de verbindende lijnen om de vorm heen, heb ik de vorm gesloten door te klikken op het beginpunt van de eerste lijn die ik heb getrokken (afbeelding 4). U moet de vorm sluiten om een opvulling toe te kunnen passen.



Afbeelding 4: Vectorvormen maken met het hulpmiddel **Freehand**

Daarna heb ik de rechte lijnen gebogen. Ik heb de vorm geselecteerd, op het hulpmiddel **Vorm**  geklikt en daarna op de knop **Alle knooppunten selecteren** op de eigenschappenbalk. Daarna heb ik op **Omzetten naar kromme**. Ik zou ergens op een lijn kunnen klikken en die lijn de gewenste boogvorm geven, of ik kan een knooppunt selecteren en de handgrepen gebruiken om de gewenste gebogen lijn te maken (afbeelding 5).



Afbeelding 5: De rechte lijnen worden geconverteerd naar bogen.

Ik heb dezelfde techniek gebruikt om alle vormen in het logo te maken. U zult zien dat de vormen iets afwijken van de vormen in de originele schets (afbeelding 6). Zoals ik al eerder aangaf, waren de verhoudingen in de schets niet helemaal goed, maar dat maakt ook niet uit. Het is gewoon een kwestie van experimenteren en stap voor stap kleine wijzigingen aanbrengen tot het wél klopt.



Afbeelding 6: Meer vormen toevoegen aan het logo

Met het hulpmiddel **Selectie**  heb ik alle vormen geselecteerd en deze gegroepeerd door op **Voorwerpen groeperen** te klikken op de eigenschappenbalk (**Ctrl + G**). Daarna heb ik een

lichtgrijze kleur gekozen van het kleurenpalet om de vormen mee op te vullen. Ik heb de witte rand verwijderd door met de rechtermuisknop op de witte kleur in het kleurenpalet te klikken en daarna op de x bovenaan (afbeelding 7).



Afbeelding 7: De vormen worden gevuld met lichtgrijs en de witte rand wordt verwijderd.

Daarna heb ik de overgebleven vormen van het logo gemaakt. Daarvoor heb ik een normaal grijs gebruikt in plaats van lichtgrijs. Toen ik daarmee klaar was, heb ik de schets verwijderd. Daarvoor heb ik met de rechtermuisknop op de achtergrond geklikt en **Voorwerp ontgrendelen** geselecteerd. Na het ontgrendelen van de achtergrondvoorwerpen heb ik de schets geselecteerd en geklikt op **Verwijderen**. Nu had ik een logo in grijstinten (afbeelding 8).

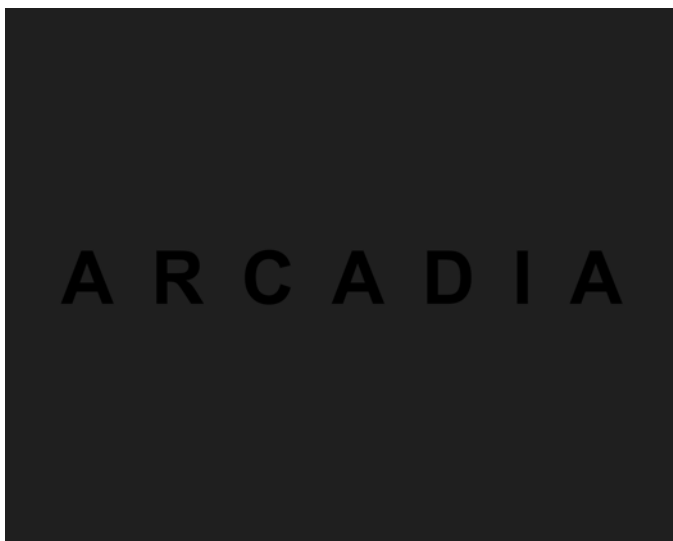


Afbeelding 8: Een logo in grijstinten

Na het afronden van de logoafbeelding was het tijd om de tekst voor het logo op te stellen. Ik wilde iets met een Griekse uitstraling omdat dat goed bij het thema zou passen, dus ik heb gekozen voor een traditionele Griekse gebeitelde look. Er waren veel lettertypes met deze look, maar ik heb er toch voor gekozen mijn eigen lettertype te maken. Veel bedrijven maken geen gebruik van de standaardlettertypes voor hun marketingmaterialen en ik vind het zelf ook fijner om iets unieks te maken. Een uitzonderlijk lettertype draagt immers meer bij aan de merkherkenning.

Eerst heb ik de naam van het bedrijf getypt in een basislettertype zoals Arial. Met behulp van het hulpmiddel **Tekst**  heb ik op de achtergrond geklikt en ARCADIA getypt. Ik heb de tekst geselecteerd en geklikt op het hulpmiddel **Vorm** . Ik had nu twee grepen (een aan elke kant van de tekst). Door de rechtergreep naar buiten te slepen kon ik de afspatiëring aanpassen. Ik vind het altijd fijn om voldoende ruimte te hebben rond de letters wanneer ik een eigen tekst maak zodat de letters elkaar niet in de weg staan terwijl ik eraan werk. Later kan de ruimte tussen de letters weer kleiner worden gemaakt.

Ik heb een zwarte opvulling gebruikt voor de tekst en deze vergrendeld zodat ik aan de bovenste laag van de letters kon werken en deze als referentie kon gebruiken zonder ze per ongeluk te selecteren of verplaatsen. Ik wilde de tekstelementen een vergelijkbare kleur geven als die van de achtergrond zodat ze goed zichtbaar waren en als hulplijn konden dienen, maar net niet opvallend genoeg om de nieuwe vormen te overstemmen die ik erboven wilde maken (afbeelding 9).

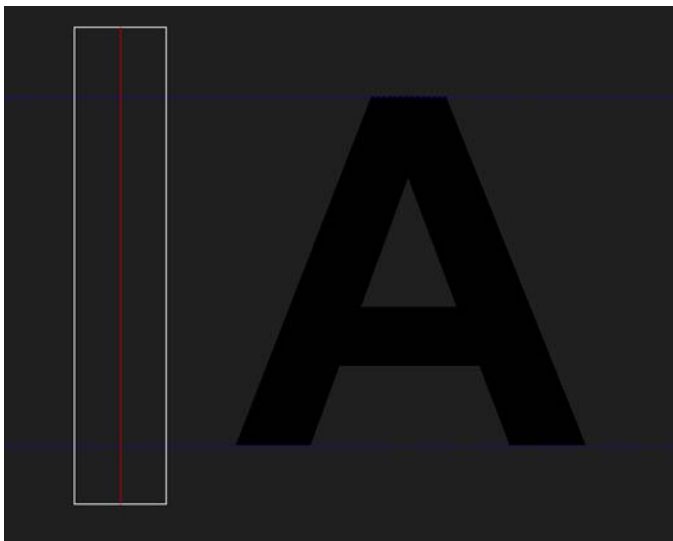


Afbeelding 9: Tekst toevoegen

Daarna heb ik een sjabloon gemaakt voor het lettertype: iets dat kon worden gebruikt om de breedte van de letterlijnen aan te geven en om aan te geven waar het schuine effect moet worden gebruikt. Met de schuine effecten wordt de illusie van een driedimensionale tekst gegeven: tekst die boven het oppervlak zweeft. Hoewel het eenvoudig is om automatisch schuine bitmapeffecten toe te passen, kunnen de meeste programma's niet goed omgaan met schuine vectoreffecten. Met CorelDRAW kan ik handmatig aangepaste schuine vectoreffecten maken.

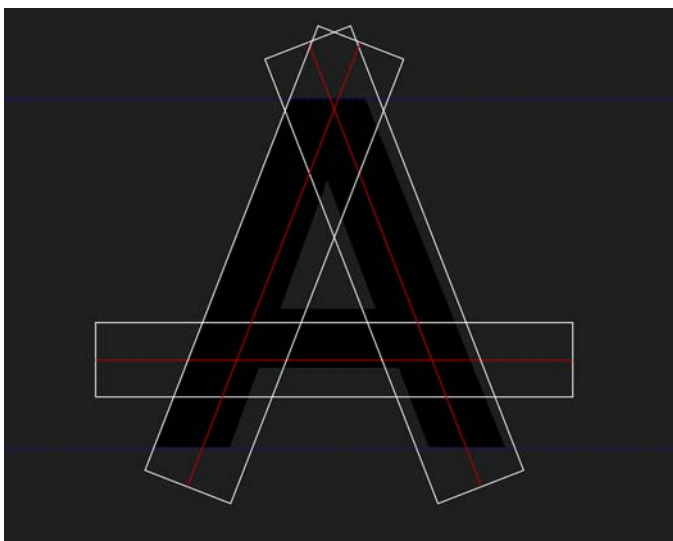
Ik heb met het hulpmiddel **Rechthoek**  een rechthoek gemaakt met de breedte die ik nodig had voor de lijnen in de letters. Daarna heb ik een verticale lijn getekend met het hulpmiddel **Freehand**  waarmee de rechthoek in tweeën werd gesplitst. Met het hulpmiddel **Selectie**  heb ik de lijn geselecteerd en de kleur gewijzigd door met de rechtermuisknop op de rode kleur te klikken in het kleurenpalet (afbeelding 10). De lijn was slechts een hulplijn en zou uiteindelijk worden verwijderd. Ik heb de rechthoek en de lijn gegroepeerd (**Ctrl + G**).

CorelDRAW heeft een ingebouwde hulplijnfunctie die enorm handig is voor dit soort werk. Boven aan en links van de werkruimte staan linialen. Als u gebruik wilt maken van een horizontale hulplijn klikt u op de bovenste liniaal en sleept u de hulplijn naar uw werkruimte. Ik heb ook gebruikgemaakt van deze hulplijnen bij de volgende paar stappen.



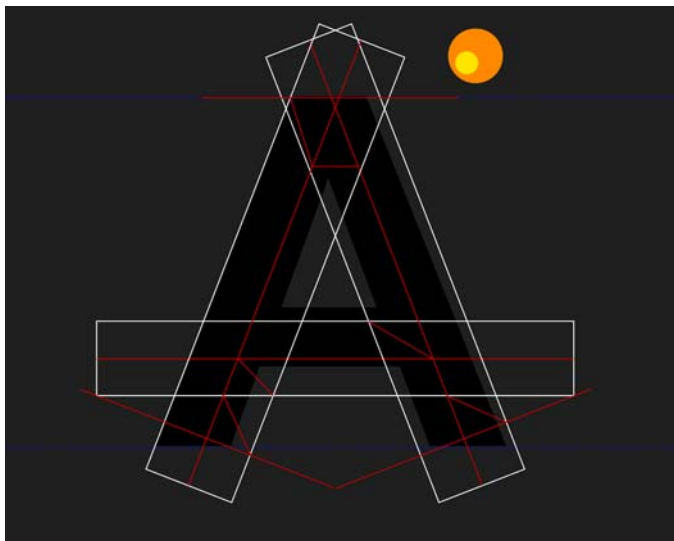
Afbeelding 10: Een rechthoek maken om de breedte van de lijnen in elke letter aan te geven

Daarna heb ik de rechthoek twee keer gedupliceerd (**Ctrl + D**) om drie rechthoeken te maken. Ik ging de drie rechthoeken gebruiken om de letter A te schrijven. Met het hulpmiddel **Selectie**  heb ik een van de rechthoeken twee keer aangeklikt zodat de rotatiepunten zouden worden weergegeven. Nu kon ik de rotatiepunten aanklikken en de rechthoek draaien. Ik heb de vormen naar wens verplaatst en gedraaid zodat ik de letter A kon vormen (afbeelding 11).

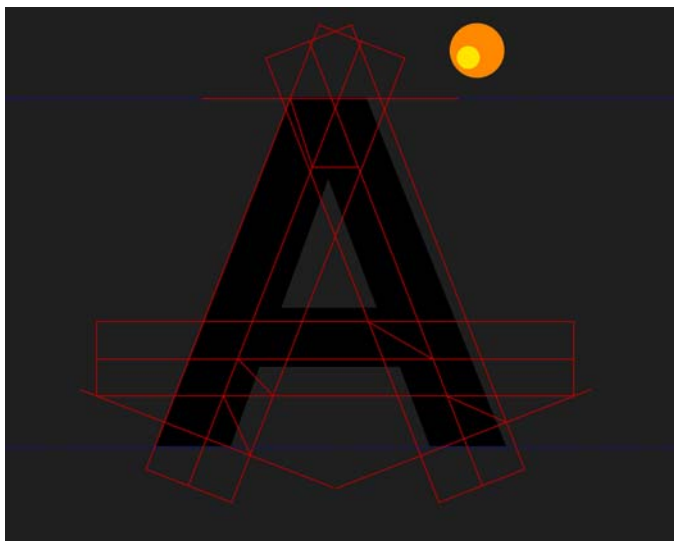


Afbeelding 11: De vierkanten verplaatsen en draaien om de letter A te schrijven

Nu begon ik erover na te denken hoe het schuine effect zou staan. Soms helpt het om een visuele representatie te maken van de lichtbron om de visualiseren welk effect het licht zou hebben op de letter als de tekst daadwerkelijk driedimensionaal was. Ik heb ook een paar extra rode lijnen toegevoegd als hulplijnen voor het maken van de rest van de letter (afbeelding 12). Daarna heb ik ook de rest van de randen rood gemaakt (afbeelding 13).

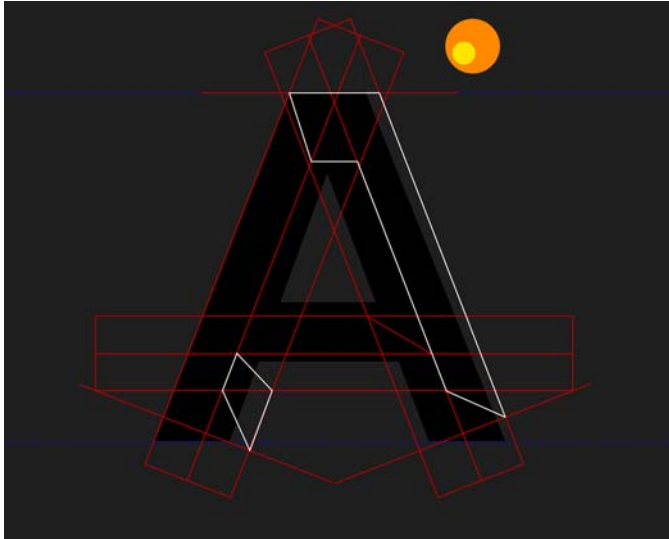


Afbeelding 12: Een lichtbron en meer rode lijnen toevoegen als hulplijnen



Afbeelding 13: De overige randen rood maken

Met het hulpmiddel **Freehand**  heb ik de vormen gemaakt waarmee ik later mijn letter ga maken. Alle rode onderdelen zouden worden verwijderd wanneer ik klaar was. Ik heb ook gecontroleerd of de opdracht **Voorwerpen magnetisch** was ingeschakeld (**Weergave ▶ Magnetisch ▶ Voorwerpen**) zodat de rechte lijnen die ik maakte, vast zouden worden gemaakt aan de kruispunten van de rode lijnen (afbeelding 14).



Afbeelding 14: De rode lijnen gebruiken als hulplijnen voor het maken van vormen met het hulpmiddel **Freehand**

Toen alle vormen waren gemaakt, heb ik een opvulkleur voor elk van de vormen geselecteerd, waarbij ik ook lette op de lichtbron. Daarna heb ik de rode randen verwijderd (afbeelding 15).



Afbeelding 15: De vormen vullen met kleur op basis van de richting van de lichtbron

Ik heb dit proces herhaald om alle letters te maken (afbeelding 16). Bij het maken van een aangepast lettertype gebruik ik vaak een letter om vergelijkbare letters te maken. Ik dit geval kon ik de C gebruiken om de D te maken; dat bespaarde weer tijd. Toen ik de afzonderlijke letters af had, heb ik alle letters dichter bij elkaar in de buurt gezet.



Afbeelding 16: De overgebleven letters maken

Ik heb alle onderdelen van de ARCADIA-letters in normaal grijs gecombineerd en daarna alle lichtgrijze delen gecombineerd. Met deze stap zorgt u ervoor dat de kleuren van het logo eenvoudig kunnen worden aangepast wanneer het logo wordt gebruikt voor verschillende doeleinden. Wanneer u onderdelen van een ontwerp combineert, kost het toepassen van kleuren of effecten minder tijd omdat u de wijzigingen op slechts twee of drie vormen hoeft toe te passen in plaats van twaalf, vijftien of meer. Voor het combineren van de vormen heb ik ze geselecteerd en op **Ctrl + L** gedrukt (maar u kunt ook op **Combineren** klikken op de eigenschappenbalk). Daarna heb ik zowel de lichtgrijze als de normaal grijze vormen geselecteerd en ze gegroepeerd door op **Ctrl + G** te drukken.

Voor de tweede tekst (Games & Grill) heb ik besloten om een bestaand lettertype te gebruiken in plaats van een eigengemaakt lettertype. De keuze die ik hier maakte, was erg belangrijk om dat dit lettertype ook zou worden gebruikt in de rest van de marketing van het merk. Ik wilde een lettertype dat op verschillende manieren kon worden aangepast. Dat is handig voor het bieden van een consistente look.

Daarna heb ik de primaire en secundaire tekst geselecteerd en geklikt op **Uitlijnen en distribueren** op de eigenschappenbalk om de docker **Uitlijnen en distribueren** te openen. In de docker heb ik geklikt op de knop **Midden horizontaal uitlijnen** om de primaire en secundaire tekst te centraliseren (afbeelding 17). Nu hoefde ik alleen nog maar de tekst en afbeeldingen samen te voegen (afbeelding 18).



Afbeelding 17: De primaire en secundaire tekst uitlijnen



Afbeelding 18: De tekst en afbeeldingen samenvoegen

Hierna ging ik kleur toevoegen. Ik heb gekozen voor een thema met blauw en goud, maar ik wilde wel verschillende tinten van deze kleuren gebruiken. Ik had ook het idee dat het mooi zou zijn om de armen van de strijder een huidskleur te geven. Nadat ik een kleur had toegepast op een van de vormen heb ik het hulpmiddel **Kleurpipet**  gebruikt om die kleur te kopiëren en toe te passen op andere vormen. Wanneer u een kleur kopieert met het hulpmiddel **Kleurpipet**, schakelt het

hulpmiddel automatisch over op de modus **Kleur toepassen** zodat u de gekopieerde kleur kunt toepassen op het volgende voorwerp. Nu was ik klaar met het logo (afbeelding 19).



Afbeelding 19: Het afgewerkte logo

Een goed logo is een flexibel logo, dus ik heb met CorelDRAW verschillende varianten van het logo gemaakt die voor het merk zouden kunnen worden gebruikt (afbeelding 20 en 21).



Afbeelding 20: Verschillende varianten van het logo



Afbeelding 21: Varianten van het logo met een donkere en lichte achtergrond

Billboard

Om te demonstreren hoe het logo op verschillende manieren kan worden gebruikt, ga ik ook eens kijken naar het billboard dat is gemaakt voor het merk (afbeelding 22).



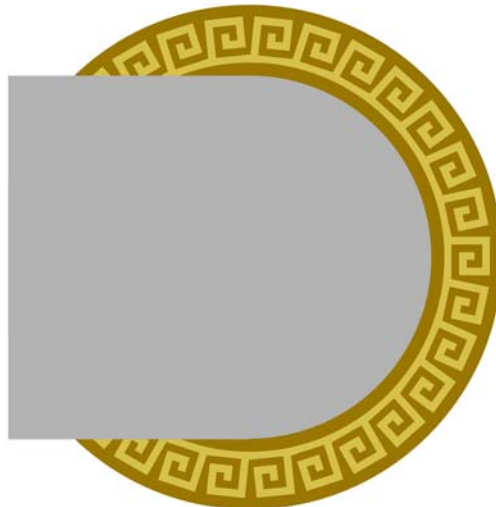
Afbeelding 22: Het logo gebruikt op een billboard

Wanneer ik reclame maak voor buitengebruik, zoals dit billboard, denk ik eerst na over het algemene doel van de reclame. Er kunnen verschillende doelen zijn. Het doel van deze advertentie was bijvoorbeeld om een gerecht van het Arcadia-restaurant te promoten. Het logo wordt echter ook gebruikt voor merkherkenning. Hoewel het logo niet de primaire focus of het grootste onderdeel van het ontwerp is, zijn de kleuren en thema's van het grotere geheel wel hetzelfde als die van het kleinere logo om het merk nog meer kracht bij te zetten. Ik ben begonnen door een foto van het gerecht te importeren (**Bestand ► Importeren**) (afbeelding 23).



Afbeelding 23: De foto die wordt gebruikt op het billboard

Daarna heb ik een terugkerend ontwerpelement gebruikt om de advertentieruimte in twee te delen. Dit element zou ook helpen bij de merkherkenning. Aan de ene kant zou de foto komen te staan en aan de andere kant de informatie. Ik heb een cirkel en een rechthoek gemaakt met dezelfde hoogte en heb ze samengevoegd door beide vormen te selecteren en op **Lassen** te klikken in de eigenschappenbalk. Daarna heb ik de nieuwe vorm boven op het ronde ontwerpelement geplaatst en gevuld met een grijze kleur (afbeelding 24).



Afbeelding 24: Een grijze vorm wordt aan een kant van het ronde ontwerpelement geplaatst.

Daarna heb ik met de rechtermuisknop op de foto geklikt en **In PowerClip plaatsen** geselecteerd. Toen de muisaanwijzer veranderde in een grote zwarte pijl heb ik op de grijze vorm geklikt om de foto erin te plaatsen (afbeelding 25).

Ik wilde de inhoud van het PowerClip-voorwerp bewerken, dus heb ik **Ctrl** ingedrukt en met het hulpmiddel **Selectie** dubbelgeklikt op het voorwerp. In het PowerClip-voorwerp heb ik een klein lint gemaakt en het hulpmiddel **Tekst** gebruikt om NEW op het lint te typen. Met het hulpmiddel **Selectie** heb ik de tekst vervolgens naar de gewenste locatie verplaatst. Daarna heb ik een opvulling met kleurovergang van rood naar donkerrood toegevoegd aan het lint. Daarvoor heb ik het hulpmiddel **Transparantie**  aangeklikt, heb ik rechts in het lint geklikt en naar links gesleept. In het midden van de vorm heb ik de muisknop losgelaten. Het resultaat was een kleurovergang van zwart naar wit. Ik heb het witte kleurknooppunt gekozen en dit veranderd naar normaal rood (afbeelding 26).



Afbeelding 25: De PowerClip-opdracht wordt gebruikt om de foto in de grijze vorm te plaatsen.



Afbeelding 26: Een lint met tekst en een vulling met kleurovergang toevoegen

Toen alles stond zoals ik het wilde hebben, heb ik op **Inhoud bewerken beëindigen**  geklikt om de foto terug in het PowerClip-frame te plaatsen (afbeelding 27).



Afbeelding 27: De bewerkte foto wordt terug in het PowerClip-frame geplaatst.

Ik heb met het hulpmiddel **Rechthoek**  een groot rechthoek gemaakt en de echte afmetingen van het billboard ingevoerd in de eigenschappenbalk. Ik heb de rechthoek een subtiel blauwe verlooptintvulling gegeven. Daarna heb ik met de rechtermuisknop op het PowerClip-voorwerp geklikt en daarna op **In PowerClip plaatsen**. Ik heb de pijlaanwijzer gebruikt om het grote blauwe

billboardrechthoek dat ik had gemaakt, te selecteren. Nu had ik een PowerClip-voorwerp in een PowerClip-voorwerp. Ik heb de inhoud van het nieuwe PowerClip-voorwerp aangepast zodat het de grootte van het foto-element zou aanpassen en plaatsen aan de linkerzijde van de billboardvorm (afbeelding 28).



Afbeelding 28: Het foto-element in het billboardrechthoek plaatsen

Daarna heb ik tekst toegevoegd met hetzelfde lettertype als dat ik heb gebruikt voor de secundaire tekst in het logo. Ik heb voor een iets zwaarder lettertype gekozen voor 'Chicken Kabob'. Ik heb de tekst gedupliceerd (**Ctrl + D**) en de gedupliceerde tekst iets boven en links van de originele tekst geplaatst met behulp van de pijltoetsen op mijn toetsenbord. Ik heb de bovenste laag tekst opgevuld met wit en de onderste laag met zwart zodat er een subtiel slagschaduweffect zou zijn (afbeelding 29). Ik heb de woorden 'Kickin' en 'Meal' dezelfde lichtgouden kleur gegeven als die ik al eerder had gebruikt. Ik heb daarvoor de kleur uit het cirkelvormige element gekopieerd met het hulpmiddel **Kleurpipet** . Wanneer u werkt met kleuren voor een merk is het handig om een kleurenpalet op te slaan met alleen de kleuren voor projecten voor die klant. Die kleuren zult u immers vaak gebruiken. Het documentpalet in CorelDRAW (onder aan de werkruimte) wordt automatisch bijgewerkt met de kleuren die u gebruikt in uw document, dus zo hebt u altijd eenvoudig toegang tot de kleuren van uw merk.



Afbeelding 29: Tekst toevoegen

Daarna heb ik ontwerpelementen gebruikt die lijken om de elementen die ik in de cirkel heb gebruikt om grafische accenten aan te brengen aan de tekst. Met het hulpmiddel **Freehand**  heb ik een aantal strepen getrokken en een lichtblauwe randkleur toegepast op het logo (afbeelding 30). Ik heb de rand dikker gemaakt door een nieuwe breedtewaarde op te geven in het veld **Omtrekbreedte** van de eigenschappenbalk. Toen ik vond dat de elementen er goed uitzagen, klikte ik op **Voorwerp ► Omtrek naar voorwerp converteren**. Als u werkt met verschillende

bordenwinkels of -leveranciers, weet u nooit welk programma zij zullen gebruiken om uw ontwerp te produceren. In sommige programma's worden de randeffecten wellicht niet weergegeven op de manier die u bedoeld had. Basisvectorvormen zijn echter vrij universeel. Het enige dat nu nog moest gebeuren, was het toevoegen van het logo (afbeelding 31).



Afbeelding 30: Grafische elementen toevoegen aan de tekst



Afbeelding 31: Het logo toevoegen

Als u een vergelijkbaar proces volgt om een billboard te maken, hangt de volgende stap af van de toepassing en de apparatuur die u gebruikt om het billboard daadwerkelijk te produceren. De meeste brede digitale printers worden geleverd met RIP-software waarmee veel bestandsindelingen kunnen worden geïmporteerd, waaronder .jpg, .tiff, vector-EPS en .pdf. Ik vind het zelf het prettigst om .pdf-bestanden te gebruiken, vooral als het ontwerp zowel vector- als bitmaponderdelen bevat.

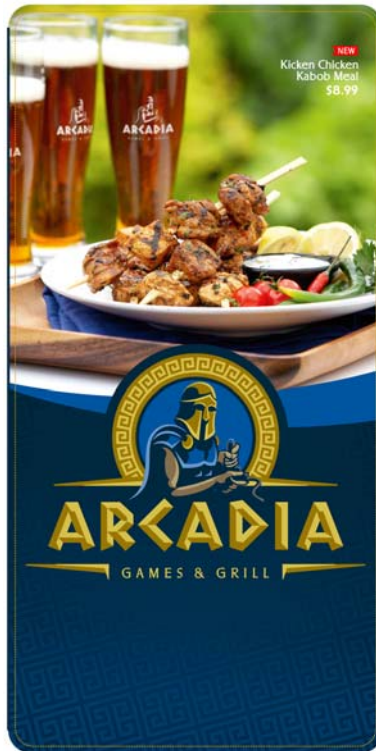
Om een .pdf-bestand te maken heb ik eerst alle onderdelen van het billboardontwerp geselecteerd, gegroepeerd (**Ctrl + G**) en gecentreerd op de pagina door op **P** te drukken. Als ik de paginagrootte zou willen wijzigen, zou ik alles moeten deselecteren en de afmetingen van het billboard invoeren in de eigenschappenbalk. Vervolgens heb ik op **Bestand ▶ Publiceren naar PDF** geklikt, een bestandsnaam ingevoerd en een optie gekozen uit het lijstvakje **PDF-voorkeuze**. **Pre-press** en **Bewerken** zijn goede opties om een .pdf-bestand te maken met de hoogst mogelijke kwaliteit. Om de bestandsgrootte te verkleinen, heb ik op **Instellingen** geklikt en vervolgens op het tabblad **Voorwerpen**. Daar heb ik de instellingen in het gedeelte **Kopie bitmap veranderen** aangepast. Billboards worden vaak zo hoog opgehangen dat er geen ultrahoge resolutie nodig is. Daarom heb ik voor dit billboard gekozen voor 72 dpi. De foto in mijn ontwerp wordt dan gedownsampled naar 72 dpi. Ik heb op **OK** geklikt en daarna op **Opslaan**. Ik kon nu het ontwerp importeren in mijn RIP-software en het voorbereiden voor het afdrukproces.

U kunt natuurlijk ook een andere bestandsindeling gebruiken. U moet eerst vastleggen welke indelingen de software accepteert en met welke afmetingen u moet werken. Wanneer u klaar bent met het maken van uw ontwerp in CorelDRAW, klikt u op **Bestand ► Exporteren**. Kies in het lijstvakje **Opslaan als type** een van de bestandsindelingen die kunnen worden gebruikt in de billboardsoftware. In de meeste gevallen is een .jpg- of een .tiff-bestand te gebruiken. Klik op **Exporteren**. In het volgende dialoogvenster past u de uitvoerinstellingen aan. Als u een groot billboard ontwerpt dat hoog in de lucht wordt opgehangen, kunt u uw ontwerp exporteren als een bestand met een lage resolutie in ware grootte, of als bestand met een hoge resolutie met een kleinere schaal. Ook dit hangt af van welke software u gebruikt om het digitale billboard te maken.

Ik heb een vergelijkbaar proces gevolgd om verschillende reclames en marketingmaterialen te maken voor dit merk, zoals kaarten (afbeelding 32), een menu-omslag (afbeelding 33), een voertuigopdruk (afbeelding 34) en een bord voor op een gebouw (afbeelding 35). Ik heb ervoor gezorgd dat alle ontwerpen hetzelfde idee uitstraalden.



Afbeelding 32: Visitekaartjes, spelkaarten en cadeaubonnen



Afbeelding 33: Menu-omslag



Afbeelding 34: Voertuigopdruk



Afbeelding 35: Bord op gebouw

Copyright © 2014 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alle handelsmerken of geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaars.