

Logo-ontwerp

Jacob Mesick



Over de auteur

Jacob Mesick gebruikt CorelDRAW® al jaren. Hij houdt van zowel traditionele als digitale kunstvormen en probeert nieuwe manieren te ontdekken om deze twee creatieve aspecten te combineren. Jacob behaalde zijn bachelordiploma Computer arts aan het Memphis College of Art en werkt momenteel als IT-specialist bij Royal American. Daarnaast werkt hij freelance aan projecten waaruit zijn liefde voor visuele kunsten voortvloeit. Onder zijn vele interesses vindt u digitale fotografie, computer graphics, illustratie, ontwerp van borden, schetsen en schilderen.

Ik heb altijd genoten van de eenvoudige maar verfijnde wereld van logo-ontwerp. Een logo is een rationele uitdrukking van een creatief idee. Sommige ideeën komen snel en zonder moeite, alsof het de enige keuze is. Andere ideeën ontglippen ons keer op keer. Het logo geeft een idee van waar het bedrijf voor staat en omvat wat mensen moeten weten over de naam.

Ik ontwierp het Crack Monkey-logo oorspronkelijk voor een schoolopdracht. Ik wilde delen van hetzelfde idee gebruiken in een andere opdracht en ik gebruikte dit logo van een fictief t-shirtbedrijf. Later richtte ik mijn eigen t-shirtbedrijfje op met deze naam (Afbeelding 1).

In deze handleiding laat ik u de stappen zien die ik doorliep bij het ontwerpen van het Crack Monkey-logo en geef ik enkele tips om goede logo's te maken.



Afbeelding 1: Logo voor bedrijfje dat t-shirts ontwerpt

Brainstormen om ideeën op te doen

Hoe bedenkt u leuke ideeën voor een logo? Er zijn veel manieren om te brainstormen. U kunt logo's bekijken die door andere artiesten zijn gemaakt, logoboeken doorbladeren of online kijken. Een van mijn favoriete boeken om ideeën voor logo's op te doen is *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* van Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). Logo Lounge is een goede online bron (www.logolounge.com). Deze en andere bronnen kunnen u inspireren en veel goede ideeën geven.

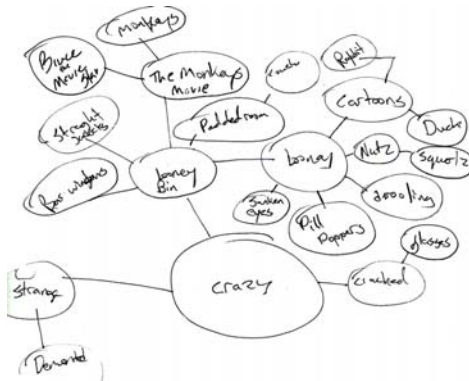
U kunt ook uw eigen oude schetsen doorbladeren (Afbeelding 2). Ik raad dan ook aan altijd een schetsboek bij te hebben. Teken zoveel u kunt, zelfs als uw tekeningen geen steek houden. Teken alles en houd uw schetsboeken bij. Wanneer u ze later doorbladert, kan dit uw creativiteit een zetje geven.



Afbeelding 2: Ruwe schetsen

Een andere brainstormstrategie is het maken van een mindmap in de vorm van een bellendiagram. Met een bellendiagram kunt u goed nadenken over wat u over uw bedrijf wilt zeggen. De meeste mensen die grinniken bij het logo van Crack Monkey vragen zich uiteindelijk af: "wat hebben apen met het kopen van t-shirts te maken?" Mijn antwoord is dan: "alles". Ik vond dat een t-shirtbedrijf wat apart en bizar moest zijn, met een vleugje gek. Hoe kwam ik bij een aap terecht? Ik begon met een bellendiagram.

Een bellendiagram begint met een centraal idee dat in een bel wordt geplaatst. Vanaf deze bel vertrekken er kleinere bellen met gelijkaardige ideeën (Afbeelding 3). Probeer enkele ideeën te combineren uit de verst afgelegen bellen wanneer u een bellendiagram maakt. Kies twee ideeën die niets met elkaar hebben te maken en plaats deze naast elkaar. Wat vindt u van die twee ideeën samen? Waar denkt u dan aan? U kunt deze ideeën zelfs gebruiken om nieuwe bellendiagrammen te maken die los staan van het eerste diagram. Als u nog steeds moeite hebt om ideeën te bedenken, probeer dan alles te weten te komen over de woorden aan de buitenzijde van het bellendiagram en begin de vormen te tekenen die in u opkomen. Dit proces levert u mogelijk niet onmiddellijk ideeën op, maar laat het even bezinken.



Afbeelding 3: Bellendiagram

Bij deze brainstormmethode blijft uw geest de hele dag door werken met verschillende ideeën, bijvoorbeeld net voordat u in slaap valt of wanneer u dagdroomt onderweg naar uw werk. Meestal komt het gezochte idee in u op wanneer u dit het minst verwacht.

Een geweldige lesgever die ik ooit had voor de lessen illustratie, gaf ons de raad: "maak ten minste 50 tot 100 miniatures voordat u begint." Nu vind ik 100 miniatures wel veel, maar ik begrijp wel het belang van brainstormen. Ga niet gewoon voor uw eerste ontwerp, maar experimenteer zoals ik deed bij het ontwerp van Crack Monkey (Afbeelding 4). Als u zich goed voelt bij een specifiek idee, moet u uw voor gevoel volgen en mag u niet bang zijn om zich gedurfd te uiten in uw werken.



Afbeelding 4: Experimenteren met ideeën uit het bellendiagram

De schets scannen

Wanneer u enkele schetsen hebt die u leuk vindt, kiest u de schets die u als referentie wilt gebruiken. In dit geval gebruikt u een van mijn Crack Monkey-schetsen (Afbeelding 5). U kunt een

gelijkaardige schets maken en deze dan gebruiken. Stel de resolutie van uw scanner in op 200-300 dpi (dots per inch) en scan de schets in zwart-wit om eenvoudig te kunnen volgen.



Afbeelding 5: Ruwe schets als referentie

Werken met knooppunten

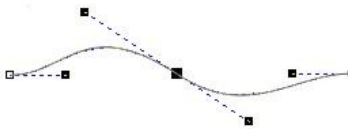
Wanneer u uw logo begint te ontwerpen, tekent u gebogen lijnen die u aanpast met behulp van knooppunten. We leren hier dus eerst wat knooppunten zijn.

Klik in de gereedschapskist op het gereedschap **Bézier** en klik twee keer op de pagina, van links naar rechts, om een lijn te tekenen. De lijn heeft twee knooppunten, één aan elk uiteinde (Afbeelding 6).



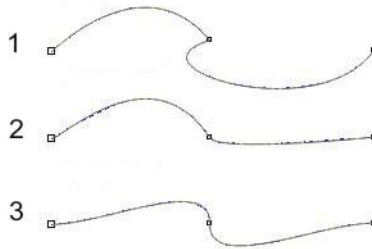
Afbeelding 6: Lijn gemaakt met het gereedschap **Bézier**

Klik vervolgens op het gereedschap **Vorm** in de gereedschapskist en dubbelklik op het midden van de lijn. Door te dubbelklikken, voegt u een knooppunt toe. (Door op een bestaand knooppunt te dubbelklikken, verwijdt u dit.) Klik met de rechtermuisknop op het nieuwe knooppunt en kies **Naar kromme**. Met deze optie krijgt u twee handgrepen die u kunt verslepen om de kromme vorm te geven tussen het middelste knooppunt en een van de knooppunten aan de uiteinden. Experimenteer met deze optie. Als u het knooppunt aan het andere uiteinde op dezelfde manier omvormt, hebt u twee extra handgrepen om de kromme vorm te geven (Afbeelding 7.)



Afbeelding 7: Bedieningshandgrepen gebruiken om een kromme te maken

Wanneer u met de rechtermuisknop op een knooppunt klikt, kunt u een type kiezen: **Hoekig**, **Effen** of **Symmetrisch** (Afbeelding 8). Elk knooppunttype heeft specifieke voordelen; u probeert elk type best even uit.



Afbeelding 8: Drie types knooppunten: hoekig (1), effen (2), en symmetrisch (3)

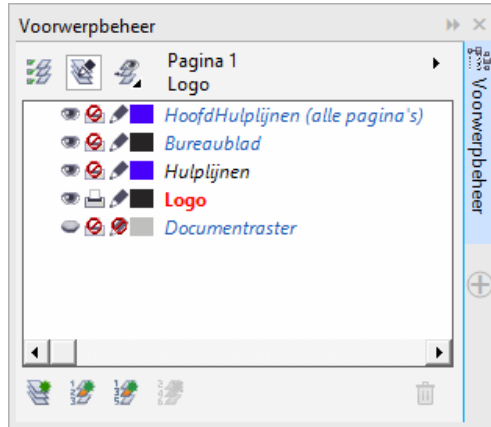
Het document instellen

Open een nieuw CorelDRAW document door te klikken op **Bestand** ▶ **Nieuw**. Zorg in het dialoogvenster **Een nieuw document maken** dat de keuzelijst **Formaat** is ingesteld op **Kwarto**.

Als het koppelvenster **Voorwerpbeheer** niet wordt weergegeven, klikt u op **Venster** ▶ **Koppelvensters** ▶ **Voorwerpbeheer**. Klik in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** op de knop **Nieuwe laag** om een nieuwe laag te maken. Geef de nieuwe laag de naam **Gescande afbeelding** en sleep deze onder **Laag 1**. Wijzig vervolgens de naam van **Laag 1** in **Logo**. Selecteer de laag **Gescande afbeelding** en importeer uw schets.

Het kan handig zijn om de kleur van de zwart/wit-schets te wijzigen. Dit kan later nuttig zijn wanneer u de schets zoekt. Toen er nog geen computers werden gebruikt, gebruikten artiesten cyaan voor schetsen omdat cyaan niet werd meegekopieerd tijdens het scannen of kopiëren. Schetters tekenden de afbeelding in blauw en gingen vervolgens met zwarte pennen met verschillende diktes over die lijnen. Ik wijzig op een soortgelijke manier de kleur van mijn schets naar blauw. Wanneer ik met zwart over het blauw ga, kan ik gemakkelijk zien welke delen van de afbeelding al zijn overtrokken. Als u een zwart/wit-bitmap in CorelDRAW importeert, kunt u de witte gedeeltes aanpassen door de opvulkleur te wijzigen en kunt u het zwarte deel aanpassen door de omtrekkleur aan te passen.

Klik tot slot in **Voorwerpbeheer** op het printerpictogram en het potloodpictogram naast de laag **Gescande afbeelding**. Wanneer u op het printerpictogram klikt, wordt die laag niet afgedrukt, en wanneer u op het potloodpictogram klikt, wordt deze laag vergrendeld en kunt u deze niet meer bewerken (Afbeelding 9). Selecteer de laag **Logo**. U bent nu klaar om aan de slag te gaan!



Afbeelding 9: Het koppelvenster **Voorwerpbeheer** identificeert de laag **Logo** als geselecteerde laag en de laag **Gescande afbeelding** als vergrendeld voor bewerken en afdrukken.

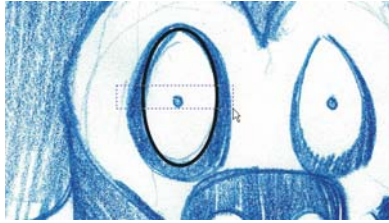
De ogen tekenen

Teken de ogen van de Crack Monkey door een ovaal te tekenen met het gereedschap **Ellips**. Gebruik de onderliggende schets als referentie en teken de ovaal rond het oog. Maak u geen zorgen over de perfecte vorm; u kunt de ovaal later nog aanpassen. Gebruik het gereedschap **Selectie** om de ovaal te plaatsen (Afbeelding 10).



Afbeelding 10: Een ovaal maken over de blauwe schets

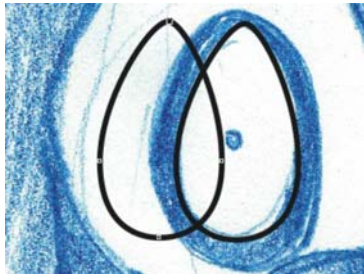
Om de ovaal preciezer aan te passen, moet u deze omzetten naar krommen. Klik met de rechtermuisknop op de ovaal en kies **Naar krommen converteren**. Nu heeft de ovaal vier knooppunten: één bovenaan, één onderaan en één aan elke kant. Dubbelklik op de ovaal om het gereedschap **vorm** te activeren. Sleep om een selectievak te maken rondom de twee knooppunten aan de zijanten (Afbeelding 11).



Afbeelding 11: De twee knooppunten opzij selecteren met het gereedschap **Vorm**

Sleep de knooppunten omlaag om de vorm van het oog aan te passen. Wanneer u tevreden bent met de vorm, klikt u buiten de knooppunten om de selectie op te heffen. Selecteer vervolgens het bovenste knooppunt van de ovaal, klik erop met de rechtermuisknop en controleer of het knooppunt is ingesteld op **Symmetrisch**. Wanneer het bovenste knooppunt is geselecteerd, sleept u de bedieningshandgrepen naar elkaar om de bovenzijde van het oog te versmallen.

Vervolgens moet u een duplicaat van het oog maken. Sleep het oog naar links met het gereedschap **Selectie**. Voordat u de muisknop loslaat, moet u met de rechtermuisknop klikken om een kopie van het oog te maken (Afbeelding 12).



Afbeelding 12: Het oog dupliceren

Het duplicaat van het oog bevindt zich op de bovenste laag en moet naar de onderliggende laag worden verplaatst. U kunt eenvoudig zien welke voorwerpen bovenaan liggen door tijdelijk elk voorwerp een andere kleur te geven (Afbeelding 13).



Afbeelding 13: Een andere kleur gebruiken om de bovenste laag te identificeren

Sleep in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** het gedupliceerde voorwerp onder het oorspronkelijke voorwerp in de stapelvolgorde. Vervolgens past u de grootte van het duplicaat aan en past u de vorm aan zodat de zwarte buitenring rond het oog wordt gevormd. Maak vervolgens

de kleine iris van het oog door een perfecte cirkel te maken met het gereedschap **Ellips** terwijl u **Ctrl** ingedrukt houdt.

Om het tweede oog te maken, sleept u en dupliceert u het voltooide rechteroog (aan uw linkerzijde) en spiegelt u het gedupliceerde oog met de knop **Horizontaal spiegelen** op de eigenschappenbalk. Pas de vorm van het gedupliceerde oog aan indien nodig (Afbeelding 14).



Afbeelding 14: het linkeroog van de aap maken (aan onze rechterzijde) door het voltooide rechteroog (aan onze linkerzijde) te kopiëren, te spiegelen en te vervormen

De neus en mond maken

Nu u knooppunten kunt aanpassen, kunt u de neus van de Crack Monkey maken met het gereedschap **Bézier**. Hoewel u het gereedschap **Freehand** kunt gebruiken om de krommen te tekenen, maakt het gereedschap **Bézier** minder knooppunten, wat gemakkelijker is om eenvoudige vormen te maken.

Klik in de gereedschapskist op het gereedschap **Bézier**. Gebruik de schets als referentie en plaats knooppunten langs de vorm van de neusgaten. Maak u geen zorgen als de kromme die u maakte niet exact de kromme van de schets volgt (Afbeelding 15).



Afbeelding 15: De plaatsen van de knooppunten volgen ruwweg de vorm van de schets.

Wanneer de knooppunten aanwezig zijn, kunt u de vorm van de krommen aanpassen. Zorg dat de neus is geselecteerd. Gebruik het gereedschap **Vorm** en sleep een selectievak rond alle knooppunten. Klik met de rechtermuisknop op een van de knooppunten en selecteer **Naar kromme**. Deze optie wijzigt alle geselecteerde knooppunten naar hoekige knooppunten. Gebruik hoekige knooppunten om de drie scherpe hoeken te maken onderaan de neus en gebruik effen knooppunten om de rest van de krommen te maken (Afbeelding 16).



Afbeelding 16: Hoekige en effen knooppunten gebruiken om de neusgaten vorm te geven

Nu de neus is afgewerkt, kunt u zelf proberen de mond en de boog boven de lippen te maken. Wanneer u klaar bent, klikt u op het oogpictogram naast de laag **Gescande afbeelding** in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** om de blauwe schets te verbergen (Afbeelding 17)..

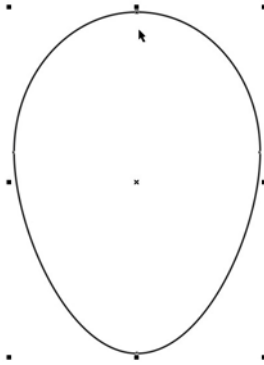


Afbeelding 17: Overzicht op tekening met schets verborgen

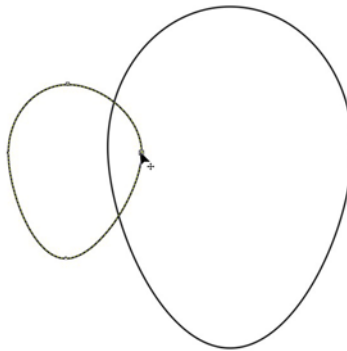
De kop en oren maken

U maakt de kop en de oren zonder de schets te gebruiken als referentie. Maak eerst een nieuwe laag en geef deze de naam **Kop**. Klik in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** op het oogpictogram naast de laag **Logo** om deze te verbergen en zorg dat de laag **Kop** is geselecteerd.

Gebruik het gereedschap **Ellips** om een ovaal te tekenen en de vorm aan te passen naar de vorm van de kop (Afbeelding 18). Dupliceer de ovaal, maak deze kleiner en verplaats de geduplicateerde ovaal naar de zijkant van de oorspronkelijke ovaal om het rechteroor van de aap te maken (aan onze linkerzijde). Sleep vervolgens het rechterknooppunt om de kromme van het oor te vervormen (Afbeelding 19).



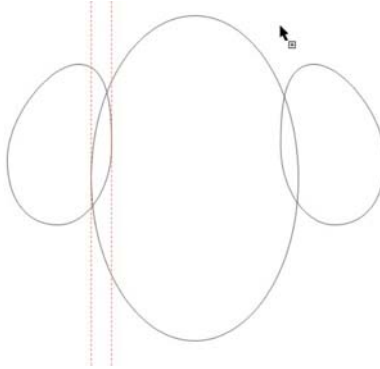
Afbeelding 18: Ovaal voor de kop



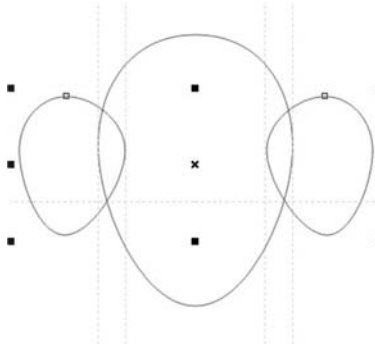
Afbeelding 19: De grootte en vorm van de gedupliceerde ovaal aanpassen door een knooppunt te slepen

Dupliceer vervolgens het oor door het te verslepen met het gereedschap **Selectie** en te klikken met de rechtermuisknop. Houd nu de **Shift**-toets ingedrukt terwijl u sleept om de beweging te beperken tot de horizontale as. Spiegel vervolgens het duplicaat, zoals eerder gedaan met de ogen, om het tweede oor te maken.

U kunt hulplijnen gebruiken om ervoor te zorgen dat het tweede oor even ver van het midden van de kop staat als het eerste oor. Zorg er eerst voor dat de linialen worden weergegeven of klik op **Beeld ► Linialen** om deze weer te geven. Sleep twee hulplijnen van de verticale lat: een langs de binnenrand van het rechteroor van de aap (aan ons linkeroor) en de andere lat langs de rechterrands van de kop (aan onze linkerkant). Wanneer een hulplijn is geselecteerd, klikt u op de andere terwijl u de **Shift**-toets ingedrukt houdt, zodat beide hulplijnen zijn geselecteerd (Afbeelding 20). Als u de afstand tussen de twee hulplijnen behoudt, kunt u deze gebruiken om de rechter- en linkeroren symmetrisch uit te lijnen zodat er geen metingen nodig zijn. Sleep beide hulplijnen naar rechts en klik met de rechtermuisknop om deze te dupliceren. Plaats de duplicaten zo dat de rechterhulplijn is uitgelijnd met de rand van de kop. Klik op **Beeld ► Magnetisch ► Hulplijnen** en sleep het linkeroor van de aap zo dat de binnenrand op de linkerhulplijn vastklikt. Houd **Ctrl** ingedrukt wanneer u het oor sleept om de beweging te beperken tot de horizontale as (Afbeelding 21).



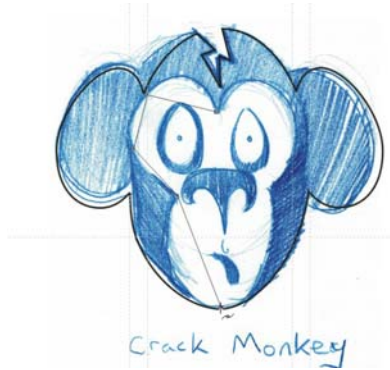
Afbeelding 20: Beide hulplijnen selecteren



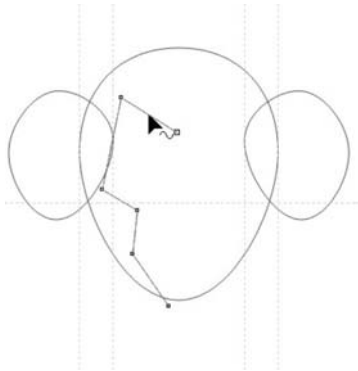
Afbeelding 21: De hulplijnen dupliceren en de oren uitlijnen

Het logo afwerken

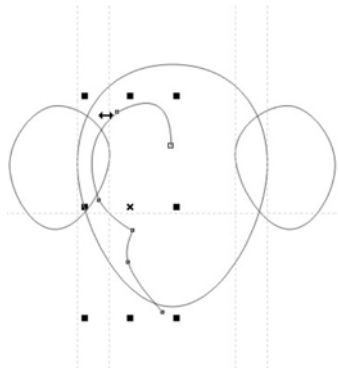
U bent bijna klaar. Voordat u het laatste stuk maakt, klikt u op het oogpictogram naast de laag **Gescande afbeelding** in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** om de blauwe schets weer te geven. Zorg dat de laag **Kop** is geselecteerd en gebruik het gereedschap **Bézier** om de vorm van het gezicht te volgen (Afbeelding 22). Wanneer u een ruwe omtrek hebt, verbergt u de blauwe schets om een beter zicht te krijgen op de tekening (Afbeelding 23). Pas tot slot de vorm van de kromme van het gezicht aan (Afbeelding 24).



Afbeelding 22: Het gezicht volgen met het gereedschap **Bézier**



Afbeelding 23: Ruwe omtrek van het gezicht, met de schets verborgen

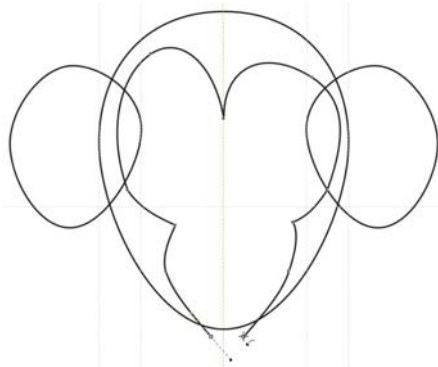


Afbeelding 24: De vorm van de kromme van het gezicht aanpassen

Dupliceer en spiegel vervolgens de kromme voor de andere zijde van het gezicht. Om zeker te zijn dat beide zijden van het gezicht symmetrisch zijn, kunt u een hulplijn in het midden van het gezicht plaatsen. Klik eerst op **Beeld ► Dynamische hulplijnen**. De dynamische hulplijnen zijn tijdelijke

hulplijnen waarmee u de voorwerpen nauwkeurig kunt plaatsen en uitlijnen. In dit geval gebruikt u dynamische hulplijnen om een hulplijn door het midden van de hoofdovaal te plaatsen. Selecteer met dynamische hulplijnen ingeschakeld de ovaal en sleep een verticale hulplijn vanaf de liniaal naar het midden van het gezicht. Terwijl u de hulplijn sleept, gaat u met de aanwijzer over het midden van de ovaal tot het woord 'Midden' verschijnt en laat u de muisknop los. De hulplijn wordt vastgemaakt in het midden van het gezicht. Lijn de linker- en rechterkrommen van het gezicht uit volgens de hulplijn.

Nu voegt u de twee zijden van het gezicht samen. Selecteer met het gereedschap **Selectie** de rechterzijde van het gezicht. Houd **Shift** ingedrukt en klik op de linkerzijde zodat beide zijden van het gezicht zijn geselecteerd. Klik op **Voorwerp ► Combineren** om de twee krommen te combineren. Vervolgens verbindt u de eindknooppunten om een gesloten vorm te maken. Dubbelklik op de kromme met het gereedschap **Selectie** om het gereedschap **Vorm** te activeren. Sleep het knooppunt linksboven naar het knooppunt rechtsboven tot er een pijl verschijnt naast de aanwijzer. Deze pijl geeft aan dat de twee knooppunten worden samengevoegd wanneer u de muisknop loslaat. Gebruik het gereedschap **Bézier** om de onderste knooppunten met elkaar te verbinden. Houd de aanwijzer over een van de knooppunten aan de uiteinden en klik wanneer er een pijl naast de aanwijzer verschijnt. Houd vervolgens de aanwijzer over het andere knooppunt tot de pijl naast de aanwijzer verschijnt en klik om de twee knooppunten te verbinden (Afbeelding 25).



*Afbeelding 25: De eindknooppunten verbinden met het gereedschap **Bézier***

Nu hebt u vier voorwerpen: kop, linkeroor, rechteroor en gezicht. Vervolgens combineert u de kop en de oren tot één voorwerp. Houd **Shift** ingedrukt en klik op de oren en de kop om deze te selecteren. Klik op **Voorwerp ► Vormen ► Lassen** om de drie stukken samen te voegen en de scheidingslijnen te verwijderen.

Vanaf nu kunt u het gereedschap **Vorm** gebruiken om de vorm van de kop en de oren aan te passen. Misschien bent u niet tevreden over de vorm van de oren of is het gezicht niet lang genoeg. Voer de gewenste aanpassingen uit en wees niet bang om te experimenteren.

Klik op een lege ruimte in het venster om alle objecten te deselecteren. Selecteer het gezicht met behulp van het gereedschap **Selectie**, houd **Shift** ingedrukt en klik op de kop. Klik vervolgens op **Voorwerp ► Vormen ► Uitknippen** om de vorm van het gezicht uit te snijden uit de kop.

Het laatste element is de 'barst' boven aan de kop van de aap (Afbeelding 26). U kunt dit element maken met het gereedschap **Bézier**. Alle delen van het gezicht zijn nu gemaakt. Schakel nu de laag **Logo** in het koppelvenster **Voorwerpbeheer** in en u hebt het Crack Monkey-logo!



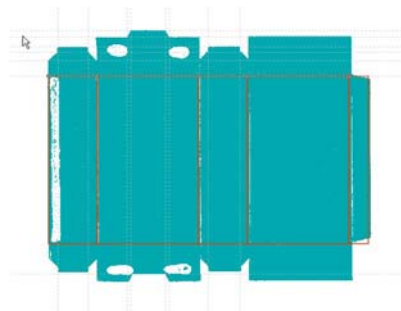
Afbeelding 26: De 'barst' toevoegen

Een doos ontwerpen

Logo's kunnen overal worden gebruikt. U kunt bijvoorbeeld het logo gebruiken om een doos te ontwerpen. Wanneer u de stappen in dit deel volgt, ziet u dat productontwerp niet zo moeilijk is als u denkt.

Laten we een kartonnen doos nemen. Trek de doos voorzichtig uit elkaar en probeer de kleppen niet af te scheuren. Neem een lintmeter en noteer hoe het product is gemaakt. Scan vervolgens de binnenkant van de doos als een zwart/wit-afbeelding. Importeer het beeld op een afzonderlijke laag en wijzig de kleur van de gescande doos voor uw gemak.

Volg nu de randen van de doos met het gereedschap **Rechthoek** om rechthoeken te maken voor de voorzijde, achterzijde en zijkanten van de doos. Gebruik de knoppen op de eigenschappenbalk om er zeker van te zijn dat de overeenkomende rechthoeken even groot zijn. Plaats de rechthoeken zo dat ze elkaar raken (Afbeelding 27). Schakel de optie **Hulplijnen magnetisch** in en plaats hulplijnen om de hoeken op de bovenste kleppen op de ingescande doos te markeren.



Afbeelding 27: Gescande doos, met getekende rechthoeken en toegevoegde hulplijnen

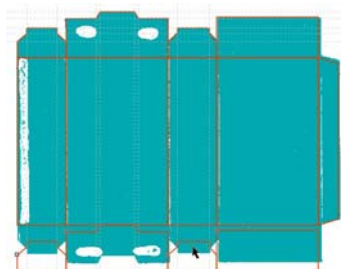
Wanneer de vormen voor de voorzijde, achterzijde en zijkanten klaar zijn, moet u deze selecteren, dupliceren en boven de oorspronkelijke rechthoeken plaatsen en ervoor zorgen dat de vormen elkaar raken. Pas de grootte van de bovenste rechthoeken zo aan dat ze overeenstemmen met de kleppen van de gescande doos.

Om de vorm van de bovenste rechthoeken aan te passen, moet u deze eerst omzetten naar krommen. Selecteer alle bovenste rechthoeken, klik met de rechtermuisknop op één ervan en kies **Naar krommen converteren**. Elke rechthoek heeft nu vier knooppunten, één op elke hoek. Voeg knooppunten toe wanneer u de vorm van krommen wilt aanpassen. Sleep de knooppunten naar de hulplijnen zodat deze op hun juiste plaats vastklikken (Afbeelding 28).

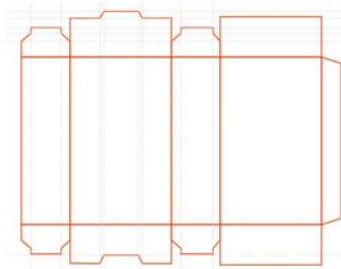


Afbeelding 28: De knooppunten slepen zodat de kromme de buitenrand van de gescande doos volgt

Nadat u de nodige aanpassingen hebt gedaan, dupliceert u de bovenste vormen om de onderste vormen te maken (Afbeelding 29). Spiegel vervolgens de onderste vormen en verberg het gescande beeld om het eindresultaat te zien (Afbeelding 30).



Afbeelding 29: De bovenste vormen onderaan dupliceren



Afbeelding 30: Uiteindelijke omtrek van de doos

Als u de doos wilt opslaan als sjabloon, verwijdert u het gescande beeld en de hulplijnen en slaat u de doos op als een CDT-bestand.

Kleur vervolgens de doos, voeg tekst toe en voeg het ontworpen logo toe (Afbeelding 31).

Een merknaam maken

Waar moet u uw logo gebruiken? Dat hangt af van hoe subtiel uw bedrijf is. Te veel product placement kan de verkeerde indruk geven. Er is strategie en creativiteit vereist om een logo verstandig te gebruiken.

Voor mijn Crack Monkey-bedrijfje maakte ik bijvoorbeeld grotere visitekaartjes zodat mijn klanten het kaartje niet zomaar tussen hun bestaande collectie konden stoppen. Door het grotere formaat moesten ze aandachtiger naar het kaartje kijken omdat het kaartje niet de afmetingen had die ze gewoon waren.

Ik plaatste ook het logo op een tas omdat dat gratis mobiele reclame is wanneer mensen deze tas bij zich hebben. Ik dacht na over hoe ik mijn klanten het best kon beïnvloeden en bedacht aanvullende manieren om mijn logo te gebruiken (Afbeeldingen 32 tot 36).

Merknamen zijn belangrijk omdat mensen andere producten van u kopen op basis van uw reputatie wanneer u een goed product hebt. Denk dus strategisch na wanneer u gaat beslissen waar u uw logo wilt gebruiken. Het loont zeker de moeite!



Afbeelding 31: Definitieve doos met logo



Afbeelding 32: Reclamepaneel, dozen en tassen



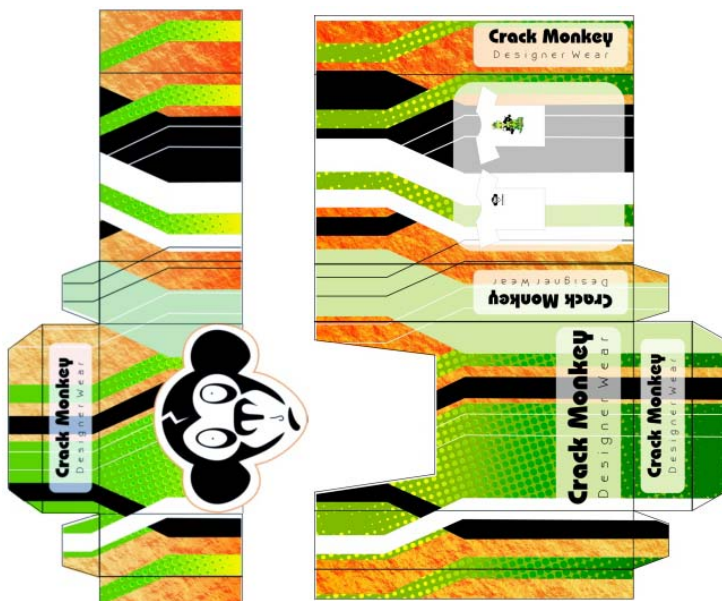
Afbeelding 33: Briefhoofd



Afbeelding 34: Envelop



Afbeelding 35: Advertentie in tijdschrift



Afbeelding 36: Doos

Copyright © 2015 Corel Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alle handelsmerken of geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaars.