

Entwerfen von Logos

Jacob Mesick

rack m



Zum Autor

Jacob Mesick benutzt CorelDRAW® seit vielen Jahren. Er setzt herkömmliche Formen der Kunst ebenso gerne ein wie digitale und ist stets auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, diese beiden miteinander zu kombinieren. Nach seinem Bachelor in Computerkunst am Memphis College of Art arbeitet Jacob Mesick nun als IT-Fachmann bei Royal American und freut sich über freiberufliche Projekte, bei denen er seine Vorliebe für die bildende Kunst ausleben kann. Zu seinen vielen Interessengebieten zählen digitale Fotografie, Computergrafiken, Illustrationen, Schildergestaltung, Skizzen und Malerei.

Von der einfachen, aber anspruchsvollen Welt des Logodesigns war ich von jeher fasziniert. Logos sind die Umsetzung sprachlicher Ideen in einer räumlichen Form. Einige Ideen fallen einem ganz spontan und ohne jede Anstrengung ein, als ob es gar keine andere Wahl gäbe. Andere jedoch wiederum entziehen sich uns. Das Logo gibt einen Einblick in das, worum es bei einem Unternehmen geht, und hält fest, was man über die Marke wissen soll.

Ursprünglich habe ich das Crack Monkey-Logo für den Unterricht entworfen. Ich wollte Teile der gleichen Idee wiederverwenden, also habe ich das Logo für einen fiktiven T-Shirt-Hersteller verwendet. Später dann hab ich unter diesem Namen meine eigene T-Shirt-Firma gegründet (Abbildung 1).

In diesem Tutorial zeige ich die Schritte auf, die für die Erstellung des Crack Monkey-Logos erforderlich waren, und erteile einige Tipps für das Erstellen guter Logos.



Abbildung 1: Logo für T-Shirt-Designfirma

Brainstorming zum Sammeln von Ideen

Wie lässt man sich nun gute Ideen für ein Logo einfallen? Beim Brainstorming bieten sich viele Möglichkeiten. Man kann sich Logos anderer Künstler ansehen, Bücher mit Logos durchforsten oder Nachforschungen im Internet anstellen. Eines meiner Lieblingsbücher beim Suchen nach Ideen für Logos ist *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* von Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). Online ist Logo Lounge (www.logolounge.com) eine ausgezeichnete Quelle. Diese und andere Quellen können Sie zu vielen wundervollen Ideen anregen.

Sie können natürlich auch Ihre alten Skizzen zur Hand nehmen (Abbildung 2). Meine Empfehlung ist, stets ein Skizzenbuch mit sich zu führen. Zeichnen Sie so viel Sie können, auch wenn Ihre Zeichnungen keinen Sinn haben. Zeichnen Sie alles und bewahren Sie Ihre Skizzenbücher auf. Wenn Sie sie später wieder zur Hand nehmen, können Sie Ihrer Kreativität auf die Sprünge helfen.



Abbildung 2: Grobe Skizzen

Eine weitere Strategie beim Brainstorming besteht darin, sich in Form eines Blasendiagramms eine Gedächtniskarte, eine Mind-Map anzulegen. Blasendiagramme sind eine gute Möglichkeit, darüber nachzudenken, was man über sein Unternehmen aussagen möchte. Viele Leute, die beim Crack Monkey-Logo in sich hineinlachen, fragen sich letzten Endes, was denn bitte Affen mit dem Kaufen von T-Shirts zu tun haben. Meine Antwort lautet: Alles. Mein Gedanke war, dass eine T-Shirt-Firma ein kantiges, sich abhebendes Erscheinungsbild haben sollte, das jedoch auch bizarr, ein wenig verrückt ist. Wie kam ich schlussendlich also auf einen Affen? Ich habe mit einem Blasendiagramm begonnen.

Bei einem Blasendiagramm beginnt man mit einem zentralen Gedanken, der in einer Blase platziert wird. Abgehend von dieser Blase findet man kleinere Blasen, die verwandte Gedanken enthalten (Abbildung 3). Versuchen Sie nach dem Erstellen eines Blasendiagramms, Verbindungen zwischen den Gedanken in den Blasen ganz außen herzustellen. Wählen Sie zwei nicht miteinander in Beziehung stehende Gedanken aus und stellen Sie sie nebeneinander. Wie wirken diese beiden Gedanken zusammen auf Sie? Was assoziieren Sie mit ihnen? Sie können auch diese beiden Gedanken nehmen, um neue Blasendiagramme zu erstellen, die nichts mit dem ersten zu tun haben. Wenn es Ihnen immer noch schwerfällt, Ideen zu entwickeln, versuchen Sie, alles über die Wörter herauszufinden, die sich im Blasendiagramm ganz außen befinden, und beginnen Sie dann, Formen zu zeichnen, die Ihnen dabei in den Sinn kommen. Anfangs mögen bei diesem Vorgang noch keine Ideen entstehen, aber lassen Sie sich Zeit.

Skizzen scannen

Wenn Sie einige Skizzen haben, die Ihnen zusagen, wählen Sie eine daraus aus, die Sie als Referenz verwenden möchten. In unserem Fall wähle ich eine meiner Crack Monkey-Skizzen aus (Abbildung 5). Sie können eine ähnliche Skizze erstellen und mitmachen. Legen Sie die Auflösung Ihres Scanners mit 200 bis 300 dpi fest und scannen Sie die Skizze in Schwarz-Weiß, damit sie sich leichter nachzeichnen lässt.



Abbildung 5: Grobe Skizze als Referenz

Mit Knoten arbeiten

Wenn Sie mit dem Entwerfen Ihres Logos beginnen, zeichnen Sie Kurven und formen diese mit Knoten um. Daher befassen wir uns zunächst ein wenig mit Knoten.

Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bézier** und klicken Sie zweimal auf der Seite, einmal links und einmal rechts, um eine Linie zu erstellen. Die Linie weist zwei Knoten auf, einen an jedem Ende (Abbildung 6).



Abbildung 6: Mit dem Hilfsmittel **Bézier** erstellte Linie

Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette als Nächstes auf das Hilfsmittel **Form** und doppelklicken Sie auf die Mitte der Linie. Durch Doppelklicken wird ein Knoten hinzugefügt. (Durch Doppelklicken eines vorhandenen Knotens wird der Knoten gelöscht.) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den neuen Knoten und wählen Sie die Option **In Kurve** aus. Mit dieser Option werden zwei Ziehpunkte erstellt, die Sie zum Formen der Kurve zwischen dem mittleren Knoten und einem der Endknoten ziehen können. Experimentieren Sie ein wenig mit dieser Option. Wenn Sie den anderen Endknoten auf die gleiche Weise konvertieren, erhalten Sie zwei weitere Ziehpunkte, die Sie zum Formen der Kurve verwenden können (Abbildung 7).

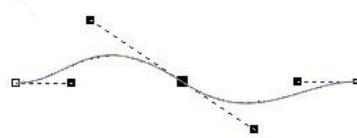


Abbildung 7: Verwendung von Steuerpunkten zum Erstellen einer Kurve

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Knoten klicken, können Sie einen Knotentyp auswählen: **Spitz**, **Geglättet** oder **Symmetrisch** (Abbildung 8). Jeder Knotentyp hat seine Vorteile, experimentieren Sie also mit jedem Typ ein wenig.

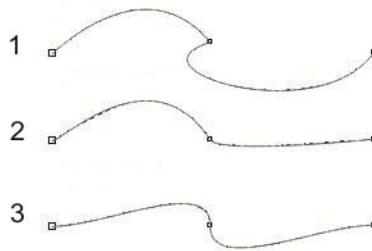


Abbildung 8: Drei Arten von Knoten: spitz (1), geglättet (2) und symmetrisch (3)

Dokument einrichten

Starten Sie durch Klicken auf **Datei ▶ Neu** ein neues CorelDRAW-Dokument. Vergewissern Sie sich im Dialogfeld **Neues Dokument erstellen**, dass das Listenfeld **Größe** auf **US-Letter** eingestellt ist.

Falls das Andockfenster **Objekt-Manager** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf das Menü **Fenster ▶ Andockfenster ▶ Objekt-Manager**. Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf die Schaltfläche **Neue Ebene**, um eine neue Ebene zu erstellen. Benennen Sie die neue Ebene in **Gesamntes Bild** um und ziehen Sie sie unter **Ebene 1**. Benennen Sie **Ebene 1** dann in **Logo** um. Wählen Sie die Ebene **Gesamntes Bild** aus und importieren Sie Ihre Skizze.

Ratsam ist es, die Farbe von schwarz-weißen Skizzen zu ändern. Dieser Trick erweist sich später beim Nachzeichnen der Skizze als hilfreich. Vor dem verbreiteten Einsatz von Computern verwendeten Grafiker beim Nachzeichnen Cyan, da diese Farbe beim Kopieren oder Scannen der Zeichnung nicht reproduziert wird. Ersteller von Skizzen zeichneten das Bild in Blau und überzeichneten die blaue Farbe dann mit schwarzen Stiften mit unterschiedlicher Strichbreite. Analog dazu ändere ich die Farbe meiner Skizze in Blau. Wenn ich die blauen Linien nun mit Schwarz nachzeichne, kann ich ganz leicht erkennen, welche Teile des Bilds nachgezeichnet wurden. Beim Importieren schwarz-weißer Bitmaps in CorelDRAW können Sie die weißen Teile durch Ändern der Füllungsfarbe ändern. Die schwarzen Teile werden durch Ändern der Umrissfarbe geändert.

Klicken Sie abschließend im Andockfenster **Objekt-Manager** neben der Ebene **Gescanntes Bild** auf die Symbole für Drucker und Stift. Durch Klicken auf das Drucksymbol wird das Drucken dieser Ebene deaktiviert und durch Klicken auf das Stiftsymbol wird die Ebene gesperrt, sodass kein Bearbeiten mehr möglich ist (Abbildung 9). Wählen Sie die Ebene **Logo** aus. Nun können wir loslegen!

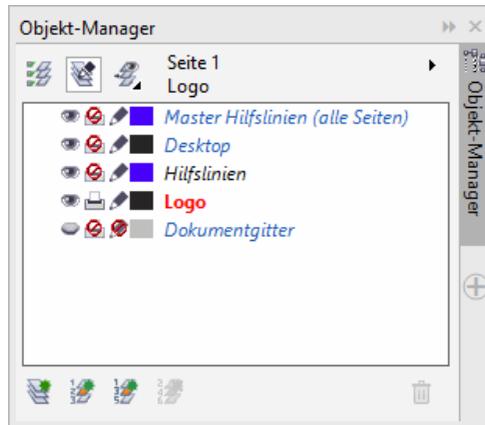


Abbildung 9: Im Andockfenster **Objekt-Manager** ist die Ebene **Logo** als ausgewählte Ebene und die Ebene **Gescanntes Bild** als für den Druck und die Bearbeitung gesperrt angegeben.

Augen erstellen

Beginnen Sie das Zeichnen der Augen des Crack Monkey-Logos damit, dass Sie mit dem Hilfsmittel **Ellipse** eine Ellipse zeichnen. Verwenden Sie die darunter befindliche Skizze als Referenz und zeichnen Sie eine Ellipse um das Auge. Sorgen Sie sich nicht darum, ob die Ellipse perfekt gezeichnet ist, da Sie sie später noch bearbeiten können. Verwenden Sie das Hilfsmittel **Auswahl**, um die Ellipse zu positionieren (Abbildung 10).



Abbildung 10: Erstellen einer Ellipse über der blauen Skizze

Um die Ellipse präziser bearbeiten zu können, muss sie in Kurven konvertiert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ellipse und wählen Sie dann **In Kurven konvertieren** aus. Die Ellipse weist nun vier Knoten auf: einen oben, einen unten und einen auf jeder Seite. Doppelklicken Sie auf die Ellipse, um das Hilfsmittel **Form** zu aktivieren. Ziehen Sie, um ein Auswahlfeld um die beiden seitlichen Knoten zu erstellen (Abbildung 11).

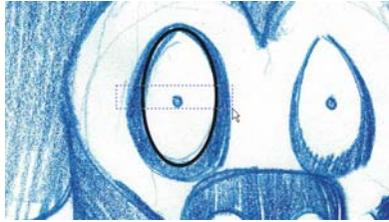


Abbildung 11: Auswählen der beiden seitlichen Knoten mithilfe des Hilfsmittels **Form**

Ziehen Sie die Knoten nach unten, um die Form des Auges zu ändern. Klicken Sie zum Aufheben der Auswahl außerhalb der Knoten, wenn Sie mit der Form zufrieden sind. Wählen Sie den oberen Knoten der Ellipse aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und stellen Sie sicher, dass der Knoten auf **Symmetrisch** eingestellt ist. Ziehen Sie mit ausgewähltem oberem Knoten die Steuerpunkte aufeinander zu, um den oberen Bereich des Auges schmaler zu machen.

Als Nächstes erstellen wir eine Kopie des Auges. Ziehen Sie das Auge mit dem Hilfsmittel **Auswahl** nach links. Klicken Sie vor dem Lösen der Maustaste einmal mit der rechten Maustaste, um eine Kopie des Auges zu erstellen (Abbildung 12).

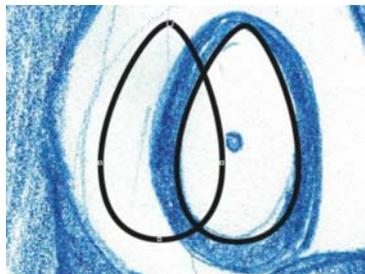


Abbildung 12: Duplizieren des Auges

Die Kopie des Auges befindet sich auf der obersten Ebene, muss jedoch auf die Ebene darunter verschoben werden. Man kann ganz leicht erkennen, welches Objekt sich oben befindet, indem man jedem Objekt vorübergehend eine andere Farbe zuweist (Abbildung 13).

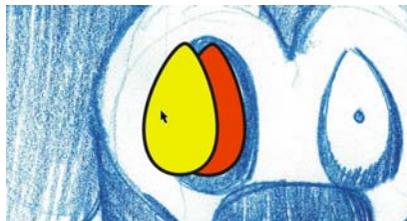


Abbildung 13: Verwenden unterschiedlicher Farben zum Ermitteln der oberen Ebene

Ziehen Sie das doppelte Objekt im Andockfenster **Objekt-Manager** unter das Original in der Stapelfolge. Ändern Sie dann die Größe und Form des Duplikats, um den schwarzen Ring außen um das Auge zu erstellen. Im darauffolgenden Schritt erstellen wir die winzige Iris des Auges,

indem wir mit dem Hilfsmittel **Ellipse** bei gedrückter **Strg-Taste** einen vollständig runden Kreis erstellen.

Ziehen und duplizieren Sie zum Erstellen des zweiten Auges das abgeschlossene rechte Auge (auf unserer linken Seite) und spiegeln Sie das duplizierte Auge durch Klicken der Schaltfläche **Horizontal spiegeln** in der Eigenschaftsleiste. Passen Sie ggf. die Form des duplizierten Auges an (Abbildung 14).



Abbildung 14: Erstellen des linken Auges des Affen (auf unserer rechten Seite) durch Kopieren, Spiegeln und Umformen des abgeschlossenen rechten Auges (auf unserer linken Seite)

Nase und Mund erstellen

Da wir nun beim Bearbeiten von Knoten schon etwas Sicherheit gewonnen haben, können wir die Nase des Crack Monkey-Logos durch Verwendung des Hilfsmittels **Bézier** erstellen. Zum Zeichnen von Kurven kann zwar auch das Hilfsmittel **Freihand** verwendet werden, mit dem Hilfsmittel **Bézier** werden jedoch weniger Knoten erstellt, was beim Erstellen einfacher Formen vorteilhaft ist.

Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das Hilfsmittel **Bézier**. Benutzen Sie die Skizze als Referenz, und klicken Sie, um Knoten entlang der Form der Nasenlöcher zu platzieren. Seien Sie nicht beunruhigt, wenn die erstellte Kurve nicht exakt dem Kurvenverlauf in der Skizze folgt (Abbildung 15).



Abbildung 15: Die Platzierung der Knoten folgt in etwa dem Verlauf der Skizze

Mit platzierten Knoten können Sie die Form der Kurven ändern. Vergewissern Sie sich, dass die Nase ausgewählt ist. Ziehen Sie mit dem Hilfsmittel **Form** ein Auswahlfeld um alle Knoten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Knoten und wählen Sie die Option **In Kurve** aus. Durch diese Option werden alle ausgewählten Knoten in spitze Knoten geändert. Verwenden Sie spitze Knoten,

um die drei spitzen Ecken unten an der Nase zu erstellen. Verwenden Sie hingegen geglättete Knoten, um die restlichen Kurven zu erstellen (Abbildung 16).



Abbildung 16: Verwendung von spitzen und geglätteten Knoten zum Formen der Kurven der Nasenlöcher

Versuchen Sie nun nach dem Fertigstellen der Nase, den Mund und den Bogen oberhalb der Lippen selbst zu erstellen. Klicken Sie nach Abschluss dieser Schritte im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das Augensymbol neben der Ebene **Gesamtes Bild**, um die blaue Skizze auszublenden (Abbildung 17).



Abbildung 17: Ansicht der Zeichnung mit ausgeblendeter Skizze

Kopf und Ohren erstellen

Kopf und Ohren werden ohne Skizze als Referenz erstellt. Erstellen Sie zunächst eine neue Ebene mit der Bezeichnung **Kopf**. Klicken Sie im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das Augensymbol neben der Ebene **Logo**, um diese auszublenden, und vergewissern Sie sich dann, dass die Ebene **Kopf** ausgewählt ist.

Zeichnen Sie mit dem Hilfsmittel **Ellipse** eine Ellipse und ändern Sie sie für den Kopf in eine ovale Form (Abbildung 18). Duplizieren Sie das Oval, skalieren Sie das duplizierte Oval, um es zu verkleinern, und verschieben Sie das duplizierte Oval seitlich neben das ursprüngliche Oval, um das rechte Ohr des Affen zu erstellen (auf unserer linken Seite). Ziehen Sie dann den rechten Knoten, um die Kurvenform des Ohrs zu ändern (Abbildung 19).

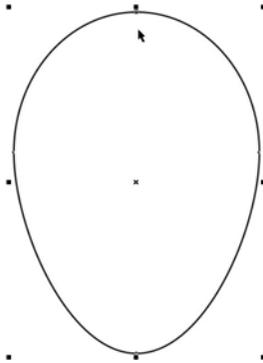


Abbildung 18: Ellipse für den Kopf

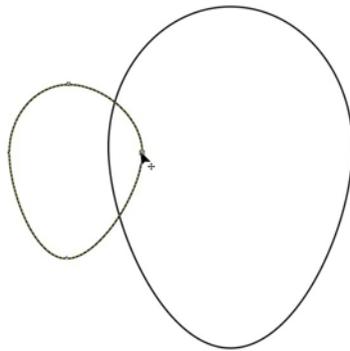


Abbildung 19: Ändern von Größe und Form des duplizierten Ovals durch Ziehen eines Knotens

Duplizieren Sie das Ohr im weiteren Verlauf, indem Sie es mit dem Hilfsmittel **Auswahl** ziehen und mit der rechten Maustaste klicken. Halten Sie dieses Mal beim Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt, um die Bewegung auf die horizontale Achse zu beschränken. Spiegeln Sie daraufhin das Duplikat, wie wir das bereits bei den Augen gemacht haben, um das zweite Ohr zu erstellen.

Um sicherzustellen, dass sich das zweite Ohr genauso weit weg von der Mitte befindet, wie das erste Ohr, können Sie Hilfslinien verwenden. Stellen Sie zunächst sicher, dass die Lineale angezeigt werden, oder klicken Sie auf **Ansicht ▶ Lineale**, um sie anzuzeigen. Ziehen Sie über das vertikale Lineal zwei Hilfslinien ein: eine entlang des inneren Randes am rechten Ohr des Affen (auf unserer linken Seite) und eine entlang des rechten Rands am Kopf (auf unserer linken Seite). Wählen Sie eine Hilfslinie aus und klicken Sie dann mit gedrückter **Umschalttaste** auf die andere Hilfslinie, sodass beide Hilfslinien ausgewählt sind (Abbildung 20). Wenn Sie den Abstand zwischen den beiden Hilfslinien beibehalten, können Sie die Hilfslinien dazu verwenden, das rechte und linke Ohr symmetrisch auszurichten, wofür dann keine Bemaßung erforderlich ist. Ziehen Sie beide Hilfslinien nach rechts und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um sie zu duplizieren. Positionieren Sie die Duplikate so, dass die rechte Hilfslinie mit dem Rand des Kopfs ausgerichtet ist. Klicken Sie auf **Ansicht ▶ Ausrichten an ▶ Hilfslinien** und ziehen Sie das linke Ohr des Affen so, dass sein innerer

Rand an der linken Hilfslinie ausgerichtet wird. Halten Sie beim Ziehen des Ohrs die **Strg-Taste** gedrückt, um die Bewegung auf die horizontale Achse zu beschränken (Abbildung 20).

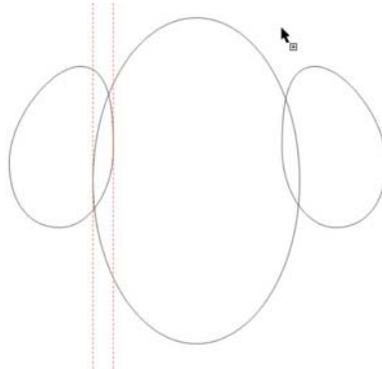


Abbildung 20: Auswählen beider Hilfslinien

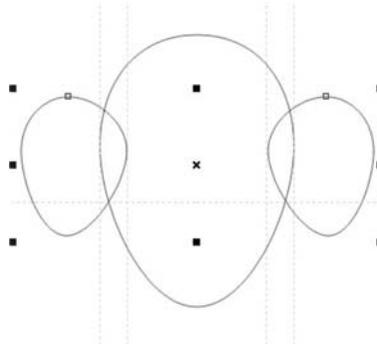


Abbildung 21: Duplizieren der Hilfslinien und Ausrichten der Ohren

Logo abschließen

Fast haben wir es geschafft. Klicken Sie vor dem Erstellen des letzten Teils im Andockfenster **Objekt-Manager** auf das Augensymbol neben der Ebene **Gesamtes Bild**, um die blaue Skizze einzublenden. Vergewissern Sie sich, dass die Ebene **Kopf** ausgewählt ist und verwenden Sie das Hilfsmittel **Bézier**, um die Form des Kopfs nachzuzeichnen (Abbildung 22). Blenden Sie die blaue Skizze wieder aus, wenn Sie einen groben Umriss erstellt haben, um eine bessere Sicht auf die Zeichnung zu ermöglichen (Abbildung 23). Passen Sie am Ende die Form der Kurve an (Abbildung 24).

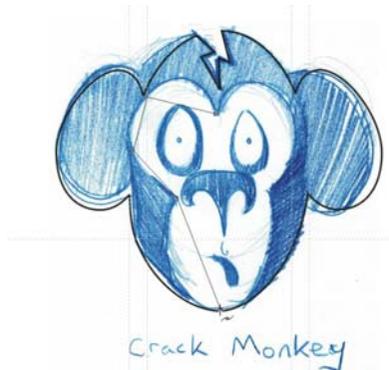


Abbildung 22: Nachzeichnen des Gesichts mit dem Hilfsmittel **Bézier**

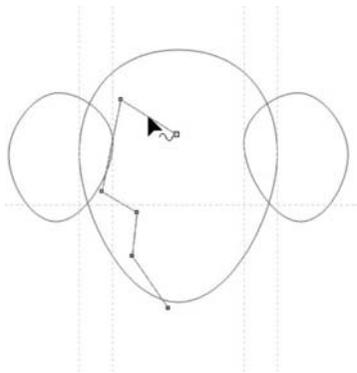


Abbildung 23: Grober Umriss des Kopfs mit ausgeblendeter Skizze

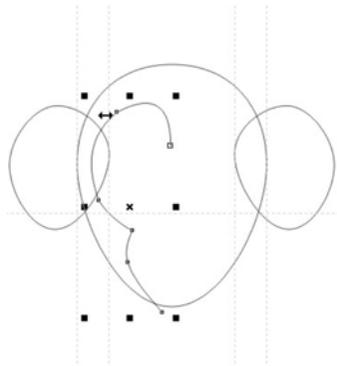


Abbildung 24: Umformen der Gesichtskurve

Duplizieren und spiegeln Sie dann die Kurve für die andere Hälfte des Gesichts. Um sicherzustellen, dass die beiden Hälften des Gesichts symmetrisch sind, können Sie in der Mitte des Gesichts eine Hilfslinie platzieren. Klicken Sie zunächst auf **Ansicht ▶ Dynamische Hilfslinien**. Die dynamischen

Hilfslinien sind temporäre Hilfslinien, mit denen Sie Objekte präzise positionieren und ausrichten können. In diesem Fall verwenden Sie dynamische Hilfslinien, um eine Hilfslinie in der Mitte der Hauptellipse zu platzieren. Wählen Sie mit dynamischen Hilfslinien die Ellipse aus und ziehen Sie eine vertikale Hilfslinie vom Lineal zur Mitte des Gesichts. Bewegen Sie den Mauszeiger beim Ziehen der Hilfslinie über die Mitte der Ellipse, bis das Wort „Mitte“ angezeigt wird, und lassen Sie die Maustaste dann los. Die Hilfslinie wird an der Mitte des Gesichts ausgerichtet. Richten Sie die linken und rechten Kurven des Gesichts an der Hilfslinie aus.

Nun kombinieren Sie die beiden Hälften des Gesichts. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf die rechte Seite des Gesichts. Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die linke Seite, sodass beide Hälften des Gesichts ausgewählt sind. Klicken Sie auf **Objekt ▶ Kombinieren**, um die beiden Kurven miteinander zu kombinieren. Daraufhin verbinden Sie die Endknoten, um eine geschlossene Form zu erstellen. Doppelklicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** auf die Kurve, um das Hilfsmittel **Form** auszuwählen. Ziehen Sie den Endknoten oben links zum Endknoten oben rechts, bis neben dem Mauszeiger ein Pfeil angezeigt wird. Dieser Pfeil gibt an, dass die beiden Knoten nach dem Loslassen der Maustaste miteinander verbunden werden. Verwenden Sie das Hilfsmittel **Bézier**, um die unteren Knoten miteinander zu verbinden. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf einen der beiden Endknoten und klicken Sie, wenn neben dem Mauszeiger ein Pfeil angezeigt wird. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger dann auf den anderen Knoten, bis der Pfeil neben dem Mauszeiger angezeigt wird, und klicken Sie, um die beiden Knoten miteinander zu verbinden (Abbildung 25).

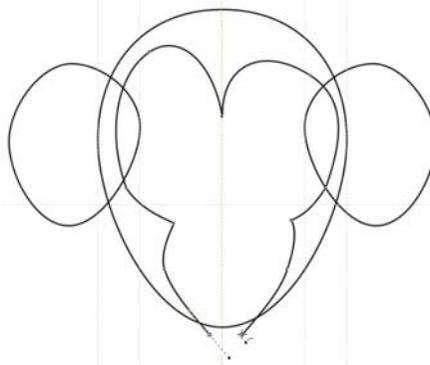


Abbildung 25: Verbinden der Endknoten mit dem Hilfsmittel **Bézier**

Nun haben wir vier Objekte: Kopf, linkes Ohr, rechtes Ohr und Gesicht. Im nächsten Schritt verbinden wir den Kopf und die Ohren zu einem einzelnen Objekt. Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Ohren und den Kopf, um die Objekte auszuwählen. Klicken Sie auf **Objekt ▶ Formen ▶ Verschmelzen**, um die drei Teile zu einem zu kombinieren und die sich überschneidenden Linien zu entfernen.

Nun können Sie das Hilfsmittel **Form** verwenden, um die Form des Kopfs und der Ohren anzupassen. Möglicherweise gefällt Ihnen die Form der Ohren nicht oder das Gesicht ist nicht lang genug. Nehmen Sie alle gewünschten Anpassungen vor und haben Sie keine Angst davor zu experimentieren.

Klicken Sie im Fenster auf einen Leerraum, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben. Wählen Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** das Gesicht aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf den Kopf. Klicken Sie auf **Objekt ▶ Formen ▶ Zuschneiden**, um die Form des Gesichts aus der Form des Kopfs auszuschneiden.

Das letzte Element ist der „Crack“, der Sprung oben im Kopf des Affen (Abbildung 26). Sie können dieses Element mit dem Hilfsmittel **Bézier** erstellen. Alle Komponenten des Gesichts wurden nun erstellt. Aktivieren Sie einfach die Ebene **Logo** im Andockfenster **Objekt-Manager** und das Crack Monkey-Logo wird angezeigt!

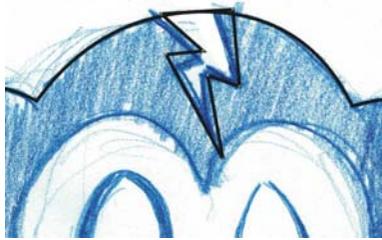


Abbildung 26: Hinzufügen des Sprungs

Schachtel erstellen

Logos werden auf unterschiedlichste Weise eingesetzt. Es kann beispielsweise verwendet werden, um eine Schachtel zu erstellen. Beim Befolgen der Schritte in diesem Abschnitt werden Sie feststellen, dass Produktdesign nicht so schwierig ist, wie Sie vielleicht denken.

Nehmen Sie eine beliebige Pappschachtel zur Hand. Zerlegen Sie die Schachtel vorsichtig und achten Sie dabei darauf, keine Laschen einzureißen. Halten Sie ein Maßband bereit und notieren Sie sich, wie das Produkt zusammengestellt war. Scannen Sie im Anschluss das Innere der Schachtel als Schwarz-Weiß-Bild. Importieren Sie das Bild auf einer separaten Ebene und ändern Sie die Farbe der gescannten Schachtel, um sie leichter identifizieren zu können.

Beginnen Sie dann mit dem Nachzeichnen der Schachtel, wobei Sie diesmal das Hilfsmittel **Rechteck** auswählen, um Rechtecke für die Vorder- und Rückseite sowie die Seitenteile der Schachtel zu erstellen. Verwenden Sie die Steuerelemente in der Eigenschaftsleiste, um sicherzustellen, dass die entsprechenden Rechtecke die gleiche Größe aufweisen. Positionieren Sie die Rechtecke so, dass sich keine Leerräume zwischen ihnen befinden (Abbildung 27). Vergewissern Sie sich, dass die Option **An Hilfslinien ausrichten** aktiviert ist, und richten Sie Hilfslinien ein, um die Ecken der oberen Laschen der gescannten Schachtel zu markieren.

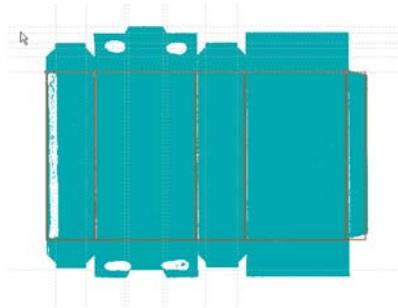


Abbildung 27: Gescannte Schachtel mit gezeichneten Rechtecken und hinzugefügten Hilfslinien

Wählen Sie alle Objekte aus, wenn die Formen für die Vorder- und Rückseite sowie die Seitenteile fertig gestellt sind, duplizieren Sie sie und positionieren Sie die Duplikate über den Originalrechtecken. Achten Sie dabei darauf, dass sich keine Leerräume zwischen den Formen befinden. Ändern Sie die Größe der oberen Rechtecke so, dass sie mit den Laschen der gescannten Schachtel übereinstimmen.

Zum Ändern der Form der oberen Rechtecke müssen diese erst in Kurven konvertiert werden. Wählen Sie alle oberen Rechtecke aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines davon und wählen Sie die Option **In Kurven konvertieren** aus. Jedes Rechteck weist nun vier Knoten auf, an jeder Ecke einen. Fügen Sie an den Stellen, an denen Sie die Form der Kurven anpassen möchten, Knoten hinzu. Ziehen Sie die Knoten an die Hilfslinien, sodass sie an diesen Stellen ausgerichtet werden (Abbildung 28).



Abbildung 28: Ziehen der Knoten, sodass die Kurve dem Umriss der gescannten Schachtel folgt

Duplizieren Sie nach dem Vornehmen der notwendigen Änderungen die oberen Formen, um die unteren Formen zu erstellen (Abbildung 29). Spiegeln Sie anschließend die unteren Formen und blenden Sie das gescannte Bild aus, um das endgültige Ergebnis anzuzeigen (Abbildung 30).

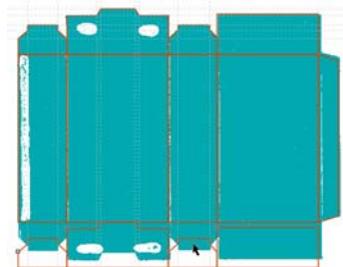


Abbildung 29: Duplizieren der oberen Formen für die Unterseite

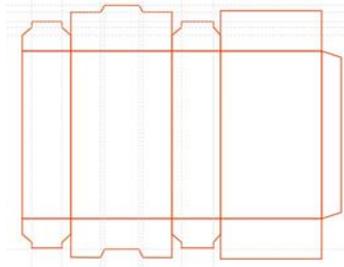


Abbildung 30: Fertiger Umriss der Schachtel

Entfernen Sie das gescannte Bild und die Hilfslinien, wenn Sie die Schachtel als Vorlage speichern möchten, und speichern Sie sie als CDT-Datei.

Weisen Sie der Schachtel zum Schluss noch Farbe und Text zu und fügen Sie das Logodesign hinzu (Abbildung 31).

Markenname erstellen

Wie sollten Sie Ihr Logo nun einsetzen? Das hängt davon ab, wie anspruchsvoll Ihr Unternehmen ist. Zu viel Produktplatzierung kann ein falsches Zeichen setzen. Zum klugen Einsetzen eines Logos sind Strategie und Kreativität erforderlich.

Für meine Firma Crack Monkey habe ich z. B. Visitenkarten angefertigt, die größer als herkömmliche sind, sodass sie meine Kunden nicht einfach in ihrer Sammlung mit Visitenkarten verschwinden lassen. Das größere Format zwingt sie dazu, die Karte genauer als sonst zu betrachten, da es schlicht nicht das Format ist, das sie für gewöhnlich in der Hand halten.

Das Logo habe ich auf einer Tüte verwendet, weil man mit Tüten überall dort kostenlose, mobile Werbung macht, wo die Tüte auftaucht. Ich habe darüber nachgedacht, wie ich meinen Kundenkreis am besten erreichen kann, und habe weitere Verwendungsmöglichkeiten für mein Logo gefunden (Abbildungen 32 bis 36).

Die Vermarktung einer Marke ist wichtig, denn wenn Sie ein gutes Produkt herstellen, kaufen Ihre Kunden basierend auf Ihrem Ruf auch andere Produkte von Ihnen. Denken Sie also strategisch, wenn Sie entscheiden, wie Sie Ihr Logo verwenden. Es wird sich auf jeden Fall lohnen!



Abbildung 31: Fertige Schachtel mit Logo



Abbildung 32: Reklametafel, Schachteln und Tüten

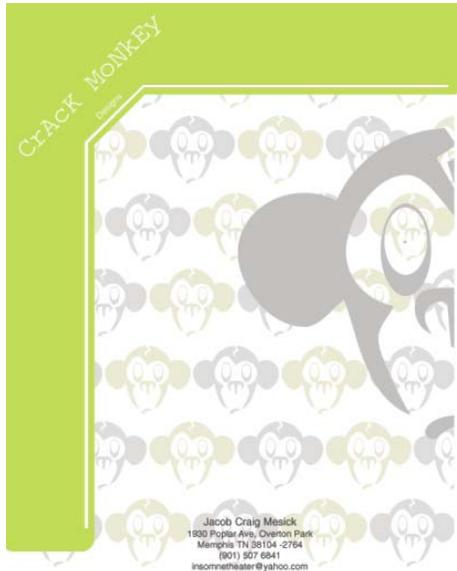


Abbildung 33: Briefkopf



Abbildung 34: Briefumschlag



Abbildung 35: Anzeige in Magazin

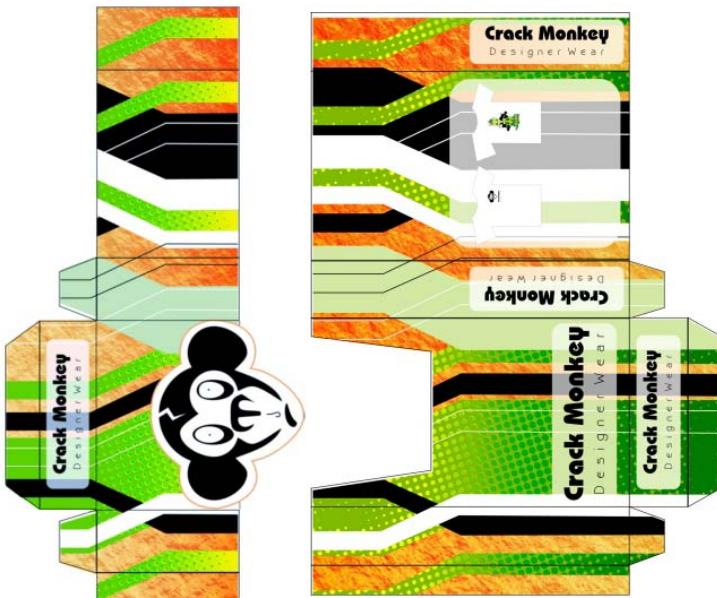


Abbildung 36: Schachtel

