



## → Unser Logo: Play.

Dieser Logo-Quick-Guide dient als Grundlage und Wegweiser für die konsistente Anwendung unseres Logos, um sicherzustellen, dass die visuelle Identität unserer Marke in jeder Kommunikation präzise, einheitlich und wirkungsvoll zum Ausdruck kommt.

## → Farbvarianten

Für ein optimales Kontrastverhältnis gilt: Schwarzes Logo auf weißem oder sehr hellem Grund. Weißes oder farbiges Logo auf farbigem oder schwarzem Grund.

---

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

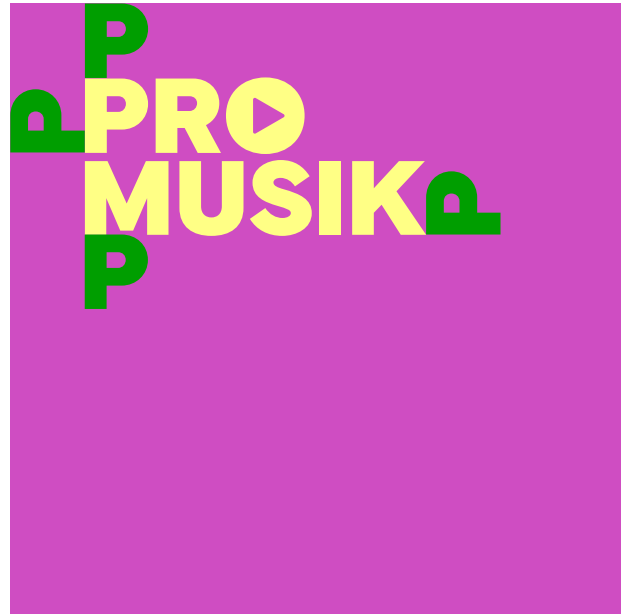
**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

**PRO  
MUSIK**

## → Schutzraum

Um eine optimale Präsentation und Lesbarkeit unseres Logos zu gewährleisten, ist ein minimaler Schutzraum rundum einzuhalten. Dieser entspricht der Höhe des Buchstabens „P“ in unserem Logo.



## → Varianten mit Untertitel

Das Logo kann alleine stehen oder mit Untertitel. Der Untertitel kann generell frei im Layout platziert werden, oder mit entsprechendem Abstand direkt am Logo. Die beiden Zeilen des Untertitels sollten nicht höher sein als das Wort „MUSIK“.

**PRO  
MUSIK** Verband freier  
Musikschaffender

**PRO  
MUSIK** Verband freier  
Musikschaffender

**PRO  
MUSIK**  
Verband freier  
Musikschaffender

**PRO  
MUSIK**  
Verband freier  
Musikschaffender

## → Schutzraum zwischen Logo u. Untertitel

Wird der Untertitel in der Nähe des Logo platziert, sollte je nach Variante ein Schutzraum in der Höhe  $\frac{1}{2}$  „P“ nach rechts oder  $\frac{1}{3}$  „P“ nach unten gesetzt werden.



# → Farbwerte

## Corporate Colors / Basisfarben

**Weiß:** RGB: 255 / 255 / 255

**Gelb:** RGB: 255 / 255 / 133 CMYK: 5 / 0 / 60 / 0

**Violett:** RGB: 97 / 43 / 186 CMYK: 84 / 84 / 0 / 0

**Pink:** RGB: 207 / 77 / 194 CMYK: 25 / 75 / 0 / 0

**Schwarz:** RGB: 0 / 0 / 0 CMYK: 0 / 0 / 0 / 100

# PRO MUSIK

→ Fragen zum Design?

Büro Hyngar –  
visuelle Kommunikation

+49 (0) 162 - 32 32 22 5  
[www.hyngar.com](http://www.hyngar.com)  
[mail@danielhyngar.de](mailto:mail@danielhyngar.de)