

księga znaku

MUZEUM ZABAWEK I ZABAWY
W KIELCACH

Podstawowa wersja znaku

Logotyp jest głównym elementem tożsamości wizualnej Muzeum Zabawek i Zabawy.

Konstrukcja znaku została zbudowana na bazie układanki z drewnianych klocków. Koło nawiązuje do zegara na szczycie budynku oraz czasu który łączy przeszłość (historię) z teraźniejszością. Widoczny w logo łuk nawiązuje do bramy wejściowej.

Dopisek powstał z użyciem fontu Averta.



logo - wersja podstawowa

Alternatywne wersje znaku | monochromatyczna

Wersja monochromatyczna znaku jest dedykowana do druku czarno-białego.

Wersja achromatyczna znaku służy do wykorzystania w technikach grawerskich, pieczęciach, faksach i wszędzie tam, gdzie niemożliwe jest zastosowanie podstawowej wersji znaku.



logo - wersja monochromatyczna



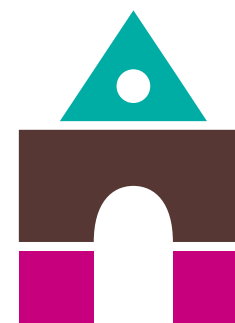
logo - wersja achromatyczna | inwersja

Możliwe wersje znaku

Logotyp można stosować w wersji podstawowej oraz bez dopisku jako sam sygnet.



logo - wersja podstawowa

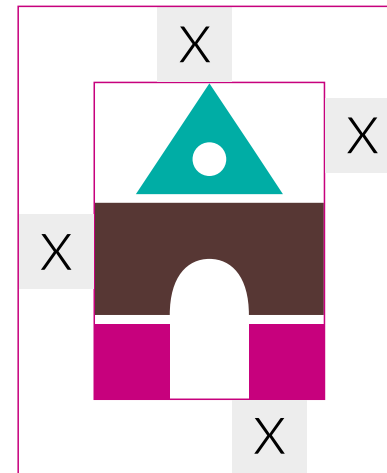


logo - wersja bez dopisku

Pole ochronne

Pole ochronne wyznaczone zostało na podstawie wielkości kwadratu, budującego podstawę logo.

Pole zostało wyznaczone do każdego elementu logo biorąc pod uwagę możliwość stosowania pełnego znaku i samego sygnetu.



Kolorystyka brandu

Kolorystyka jest istotnym czynnikiem kształtującym tożsamość i sposób postrzegania znaku. Wpływa bowiem na jego czytelność, estetykę oraz buduje jego charakter.



CMYK: 78 0 42 0
RGB: 0 174 165
PANTONE: 326C
HEX: #00AEA5



CMYK: 44 67 58 60
RGB: 87 55 52
PANTONE: 7617C
HEX: #573734



CMYK: 19 100 2 1
RGB: 199 1 125
PANTONE: 675C
HEX: #C7017D

Minimalne rozmiary

Logo nie może występować w mniejszych, niż ustalone, rozmiarach, ponieważ traci na czytelności.

Podczas używania logo na mniejszych gadżetach, można użyć osobno sygnet oraz osobno dopisek w poziomie (np. długopis, smycz).



logo- minimalna wielkość aplikacji znaku



sygnet - minimalna wielkość aplikacji znaku

Niedopuszczalne modyfikacje

Stosowanie reguł dotyczących logotypu gwarantuje niezmienny obraz marki.

Każde odejście od opisanych norm grozi deformacją symbolu i zniekształceniem informacji o marce. Przykłady form niedozwolonych przedstawiono poniżej.

NIE zmieniaj typografii



NIE zmieniaj proporcji znaku



NIE usuwaj elementów znaku



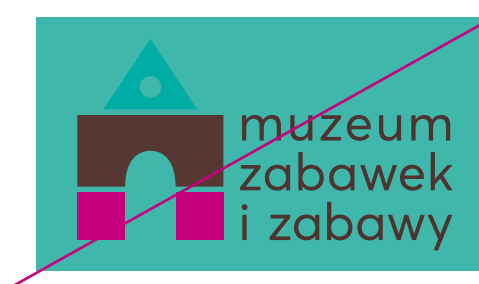
NIE dodawaj innych elementów



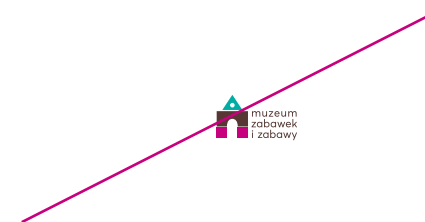
NIE zmieniaj kolorystyki znaku



NIE zaburzaj czytelności znaku



NIE zmniejszaj poniżej zalecanej minimalnej wielkości znaku



Typografia

Krojem pisma stosowanym w logo jest Averta w odmianie Regular.



Averta

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

identyfikacja wizualna

MUZEUM ZABAWEK I ZABAWY
W KIELCACH



wizytówki



teczka | papier firmowy



roll-up

