



**FANTASY
EXPO**
KSIĘGA ZNAKU

SPIS TREŚCI

- 1. Znak Fantasyexpo Sp. z o.o.**
 - 1.1 Wprowadzenie
 - 1.2 Mapa skojarzeń
 - 1.3 Budowa znaku
 - 1.4 Wersja podstawowa znaku
 - 1.5 Wersja podstawowa - negatyw
 - 1.6 Wersja uzupełniająca znaku
 - 1.7 Wersja uzupełniająca - negatyw
 - 1.8 Sygnet
 - 1.9 Tła podkładowe logotypu
 - 1.10 Tło znaku
 - 1.11 Kolorystyka podstawowa
 - 1.12 Konstrukcja znaku
 - 1.13 Pola podstawowe i ochronne
 - 1.14 Zakazy
 - 1.15 Krój pisma



**fantasy
expo**[®]

FIRST CHOICE IN GAMING.



WPROWADZENIE

ZASADY PROJEKTOWE

W niniejszym dokumencie znajdują się podstawowe zasady dotyczące opisanie identyfikacji **Fantasyexpo Sp. z o.o.** - zwanego dalej **Fantasyexpo**. Zawierają one nazwę i logotyp, jak również podstawowe elementy składowe służące opisaniu marki Spółki, takie jak zasady użycia, formy czy kolory.

Każda z osób działających na rzecz **Fantasyexpo Sp. z o.o.** winna, po zapoznaniu się z niniejszym dokumentem, dochować należytej staranności by chronić jego wizerunek przed nieautoryzowanym czy niewłaściwym użytkowaniem nazwy **Fantasyexpo Sp. z o.o.**, czy logotypu.

1.2 Mapa skojarzeń



1.3 Budowa znaku

Projektując znak Fantasyexpo postawiliśmy na minimalizm oraz grę jaką będziemy wywiązywać pomiędzy otoczeniem a naszym symbolem. Jako nawiązanie do wcześniejszej maskotki - głowy smoka - umieściliśmy subtelne elementy w nowym znaku.

KOLORYSTYKA

Dwa podstawowe kolory to czarny oraz kolor dopełniający, pomarańczowy z poprzedniego znaku

PODZIAŁ

Zastosowanie podziału pomiędzy fantasy oraz expo powoduje u odbiorcy skupienie się na 2 członach osobno, oraz jako element wspólny. Słowo fantasy występuje w bardziej luźnym stylu, natomiast expo sugeruje techniczne i profesjonalne podejście do tematu obsługi Klienta.

SLOGAN

Slogan występuje poniżej znaku głównego i dopełnia całość od dołu. Proporcje zachowane pomiędzy elementami gwarantują czytelność i optyczną spójność.



fantasy
expo[®]
FIRST CHOICE IN GAMING.

SYMBOLIKA

Wewnętrzne zakończenia litery a, nawiązują do ostrych rogów smoka, zakończenia skrzydeł czy pazurów. Nadają lekkości i „luzu” tworząc niepowtarzalny element.

SKALOWALNOŚĆ

Poprzez zamknięcie znaku w formę prostokąta - jest on dobrze odczytywalny zarówno przy małych aplikacjach jak i dużych ekspozycjach.

MODUŁOWOŚĆ

Logotyp będzie występował w wersji pionowej, oraz poziomej, co ułatwi stosowanie w ograniczonych polach.

1.4 Wersja podstawowa znaku

Znak jest podstawowym elementem systemu identyfikacji wizualnej instytucji. Wraz z nazwą tworzy jej charakter i jest swoistą „wizytówką”, która wpływa na pierwsze wrażenie odbiorcy. Dla zachowania spójnej identyfikacji wizualnej logo Fantasyexpo nie powinno być stosowane w innych wariantach niż zdefiniowane w tym dokumencie.

1.4.a

Wersja podstawowa znaku



1.4.b

Wersja podstawowa znaku - skala szarości



1.4.c

Wersja podstawowa znaku - mono kolor



1.5 Wersja podstawowa znaku - negatyw

Znak w wersji negatywowej stosuje się w przypadku konieczności umieszczenia go na ciemnym tle (czarne, grafitowe). Podobnie jak w przypadku wersji podstawowej, aby zachować spójną identyfikację wizualną, logo Fantasyexpo w wersji negatywowej nie powinno być stosowane w innych wariantach niż zdefiniowane w tym dokumencie.

1.5.a

Wersja podstawowa znaku



1.5.b

Wersja podstawowa znaku - skala szarości



1.5.c

Wersja podstawowa znaku - mono kolor



1.6 Wersja uzupełniająca znaku

Wersja uzupełniająca jest wersją dopełniającą system identyfikacji wizualnej Fantasyexpo. Może być stosowana zamiennie z wersją podstawową znaku.

1.6.a
Wersja uzupełniająca znaku

fantasy expo[®]
FIRST CHOICE IN GAMING.

1.6.b
Wersja uzupełniająca znaku - skala szarości

fantasy expo[®]
FIRST CHOICE IN GAMING.

1.6.c
Wersja uzupełniająca znaku - mono kolor

fantasy expo[®]
FIRST CHOICE IN GAMING.

fantasy expo[®]

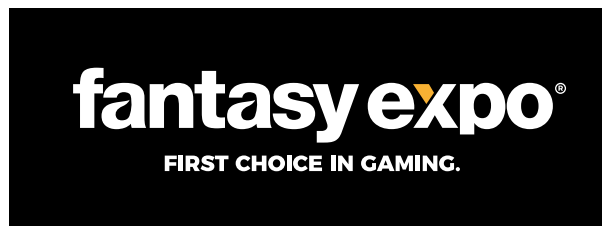
fantasy expo[®]

fantasy expo[®]

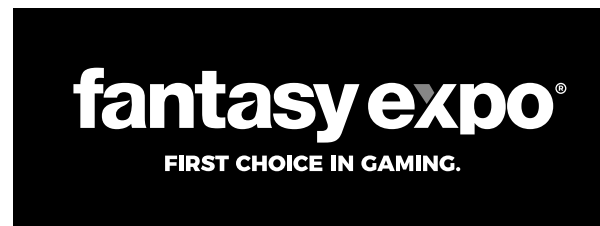
1.7 Wersja uzupełniająca znaku - negatyw

Podobnie jak w wersji podstawowej znaku, znak uzupełniający w wersji negatywowej stosuje się w przypadku konieczności umieszczenia go na ciemnym tle (czarne, grafitowe).

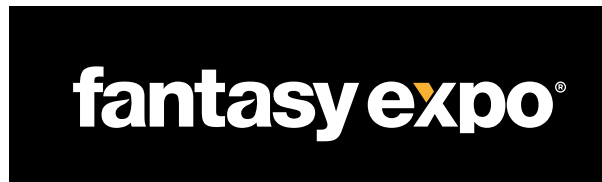
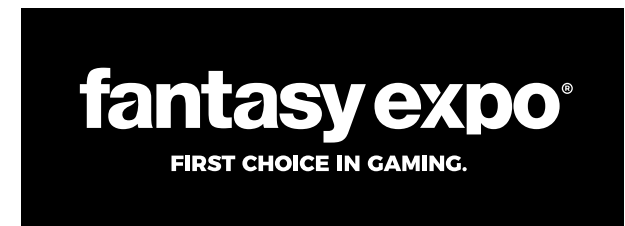
1.7.a
Wersja uzupełniająca znaku



1.7.b
Wersja uzupełniająca znaku - skala szarości

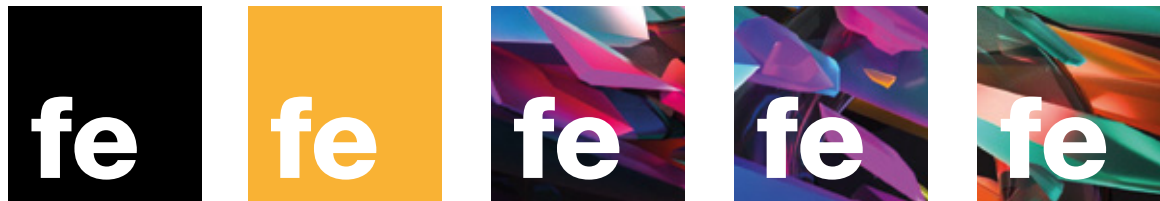


1.7.c
Wersja uzupełniająca znaku - mono kolor



1.8 Sygnet

W aplikacjach cyfrowych - jak ikonki na stronie internetowej, aplikacje skrótowe na naszych sub brandach, przy publikacjach w internecie dopuszcza się używanie stylizowanego sygnetu. Sygnet zbudowany jest z dwóch pierwszych liter nazwy organizacji oraz apli, która w zależności od contentu, przybiera różne formy i wartości wewnętrzne.

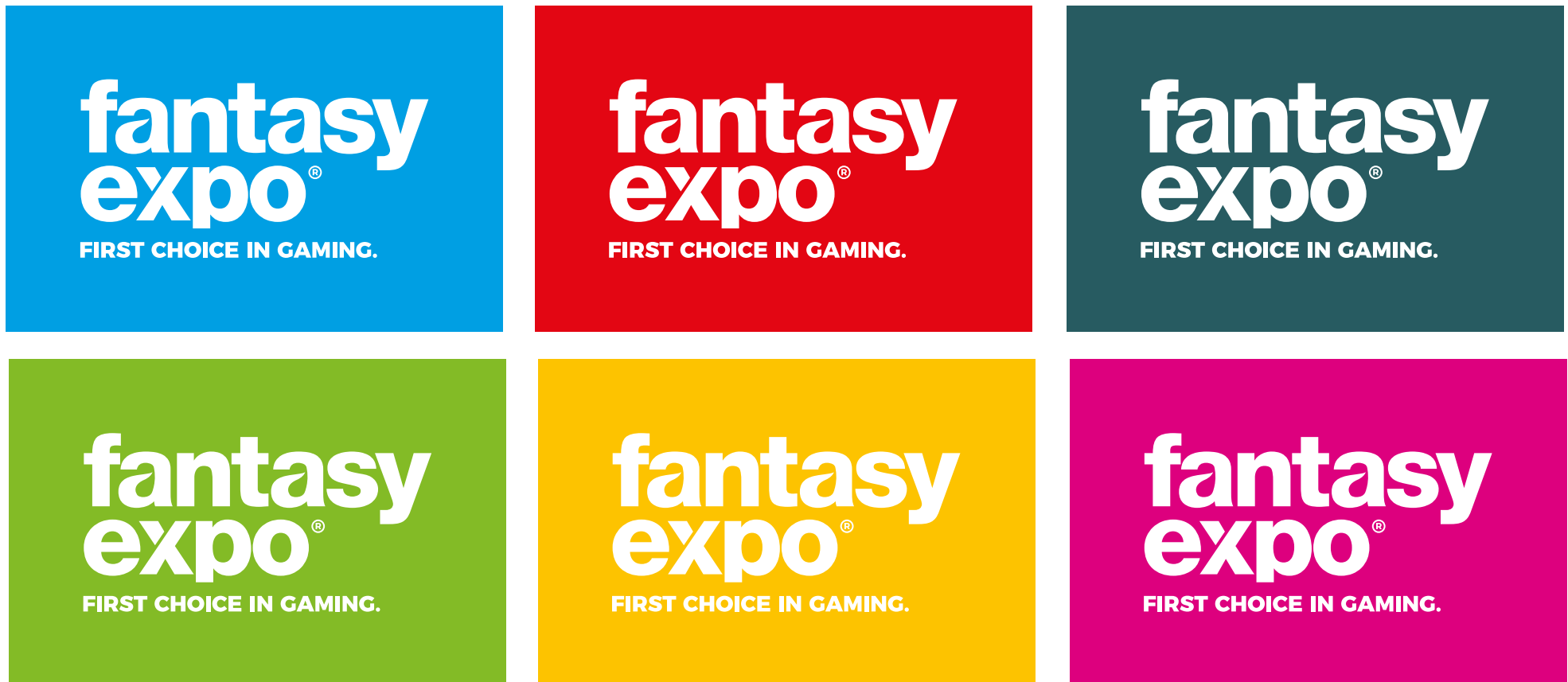


fantasyexpo®
The first choice in Gaming.



1.9 Tła podkładowe logotypu

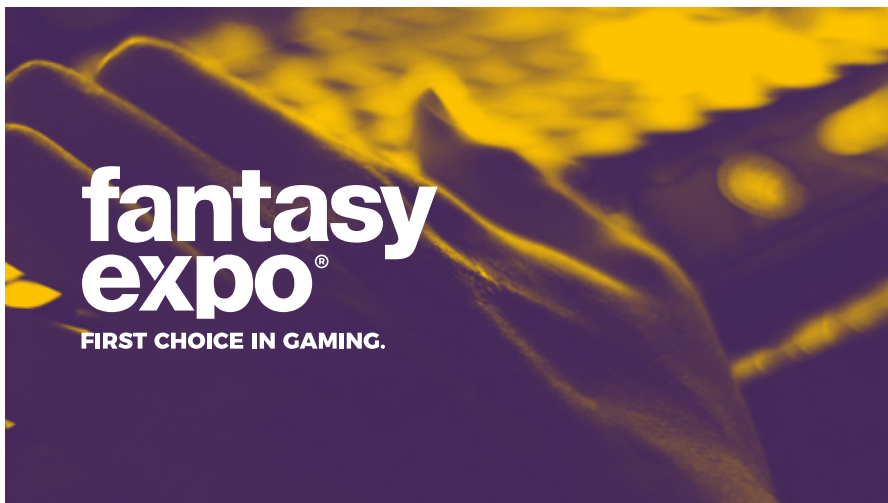
Logo w wariantach trzecim używane jest na kolorowych podkładach. Zastosowania wersji wynikają wyłącznie z kontekstu i potrzeby projektowej. Są wymienne i w pełni tożsame.



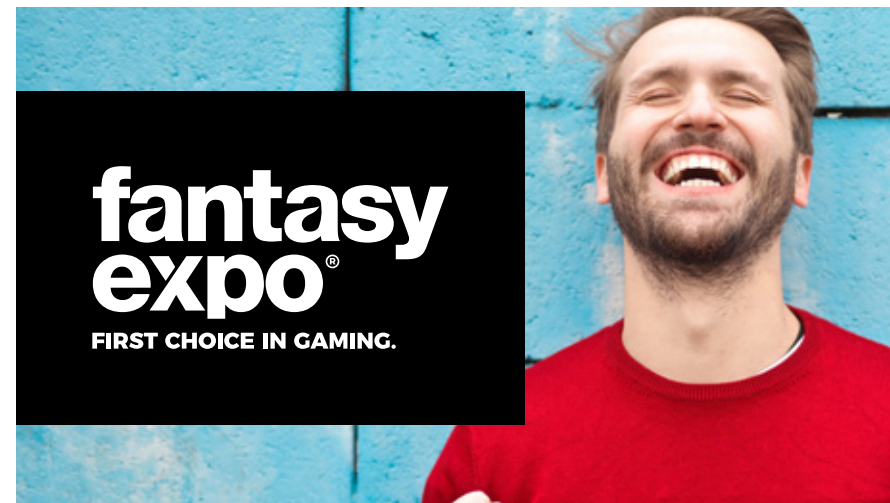
1.10 Tła znaków

Przyjmuje się, że znak w wersji monochromatycznej może pojawiać się na fotografiach i barwnych tłach, o ile znacząco nie zakłócają one czytelności logotypu. W przypadku zdjęcia, bądź apli zakłócającej czytelność należy umieścić logotyp (zarówno w wersji podstawowej, jak i uzupełniającej) na białym tle o wielkości odpowiadającej polu ochronnemu znaku.

1.10.a
znak monochromatyczny na tle niezakłócającym czytelności



1.10.b
znak podstawowy na tle zakłócającym czytelności



1.11 Kolorystyka

Bardzo ważnym elementem tworzącym wizerunek firmy jest kolor. Tak samo jak w przypadku użytego kroju pisma kolor jest znakiem rozpoznawczym pomagającym w identyfikowaniu instytucji przez odbiorcę. W niniejszym manualu zdefiniowano dopuszczalną paletę kolorów. Dla druku CMYK oraz PANTONE, dla wyświetlania na monitorach RGB, dla zastosowań w Internecie HEX, ORACAL dla folii samoprzylepnych, oraz RAL dla farb.

Kolor podstawowy

CZERŃ					#000000
CMYK C0 / M0 / Y0 / K100	RGB R0 / G0 / B0	Pantone Process Black	RAL 9005	ORACAL 640 070 Black	
100%	75%	50%	25%	5%	

Kolor uzupełniający

ŻÓLTY					#F9B233
CMYK C0 / M35 / Y85 / K0	RGB R250 / G180 / B50	Pantone Process 143 C	RAL 1023	ORACAL 640 021 Yellow	
100%	75%	50%	25%	5%	

1.12 Konstrukcja znaku

Aby ułatwić wykonanie logo w przypadku braku możliwości skorzystania z cyfrowej jego wersji należy odtwarzać logo w oparciu o wysokość elementu budującego literę „f”, oraz na podstawie podanego na kolejnych stronach wymiarowania i siatek. Można w ten sposób wykonać precyzyjnie logo np. na elewacji budynku.

1.12.a Budowa znaku pionowego



1.12.b Budowa znaku poziomego



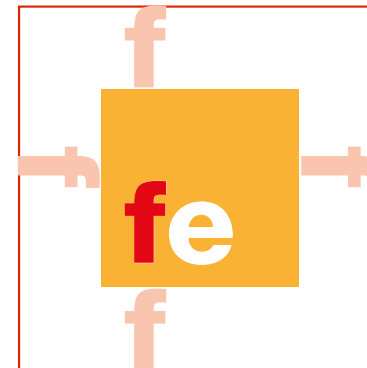
1.13 Pola podstawowe i ochronne

W trosce o odpowiednią czytelność logo, powinno przestrzegać się zachowania pola ochronnego wokół znaku. Pole ochronne różni się wielkością w zależności od sposobu prezentacji logo.

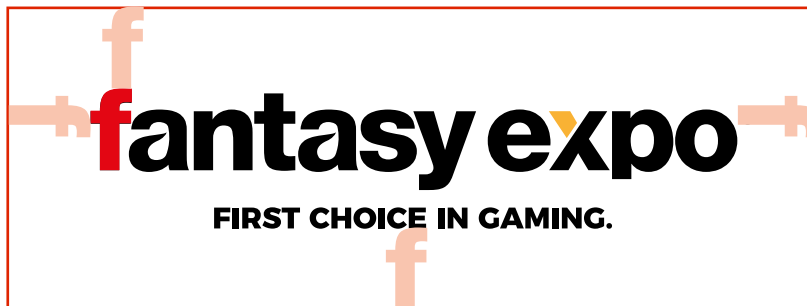
1.13.a
Pole ochronne
znaku
pionowego



1.13.c
Pole ochronne
sygnetu



1.13.b
Pole ochronne
znaku
poziomego



1.14 Zakazy

Dla zapewnienia maksymalnego rozpoznawania marki, logo nie powinno być w żaden sposób przekształcane, lub stosowane w inny sposób niżeli określony w tym dokumencie. Modyfikowanie znaku firmowego obniża jego czytelność oraz uniemożliwia budowanie globalnego wizerunku instytucji. Ze względu na dobro wizerunku firmy nie powinno się używać logo w następujący sposób:

1.14.a
Zmiana kolorów



1.14.b
Zmiana kroju pisma



1.14.c
Zmiana orientacji



1.14.d
Zmiana proporcji



1.14.e
Deformacja



1.14.f
Złe tło



1.15 Krój pisma

Do znaku został dobrany odpowiedni krój pisma, który ma na celu wspomagać odróżnienie od konkurencji, jednocześnie nadając odpowiedni charakter wszystkim materiałom. Konsekwentne stosowanie zdefiniowanej grupy krojów pisma wpływa pozytywnie na spójność wizerunku wszystkich elementów. Począwszy od logotypu, poprzez teksty na wizytówkach, dokumentach pisanych na papierze firmowym a skończywszy na materiałach informacyjnych i promocyjnych.

1.15.a Krój podstawowy

Montserrat Light
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Montserrat Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Montserrat Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Montserrat Thin
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

1.15.a Krój alternatywny

Lato Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Lato Semibold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Lato Heavy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Krój zastępczy powinien być stosowany w przypadku braku dostępu do podstawowego kroju pisma

A woman with her hair in a bun, wearing a vertically striped long-sleeved shirt, stands on a wooden swing set. She is seen from behind, with her arms outstretched horizontally. She holds the chain of a swing on her left hand. The background is a soft-focus forest scene bathed in a warm, golden-yellow light, suggesting late afternoon or early morning. The overall mood is serene and contemplative.

**FIRST
CHOICE
IN GAMING.**

**fantasy
expo**[®]

FIRST CHOICE IN GAMING.

mnstr[™] CREATIVE
DIGITAL AGENCY

Projekt koncepcji graficznej identyfikacji wizualnej Fantasy Expo:

MONSTER MEDIA | Michał Urbański

Projekt logotypu Fantasy Expo:

Michał Urbański

Pozostańmy w kontakcie:

mike@monstermedia.pl / +48.793953993



fantasyexpo®

**TO ENHANCE
GAMING EXPERIENCE
FOR USERS**

