



مشروع التخرج 1
عبدالمحسن أبودجين
أكاديمية أنس للفنون



دليل الهوية

Brand Guidelines

01

الشعار الأساسي

مَجْكَ...عندما يندمج الخيال المبدع
مع حكاية جميلة وخلابة.. فتنتج
أعمالاً وقصص لا تُنسى.. كالأمنية



مَجْكَ

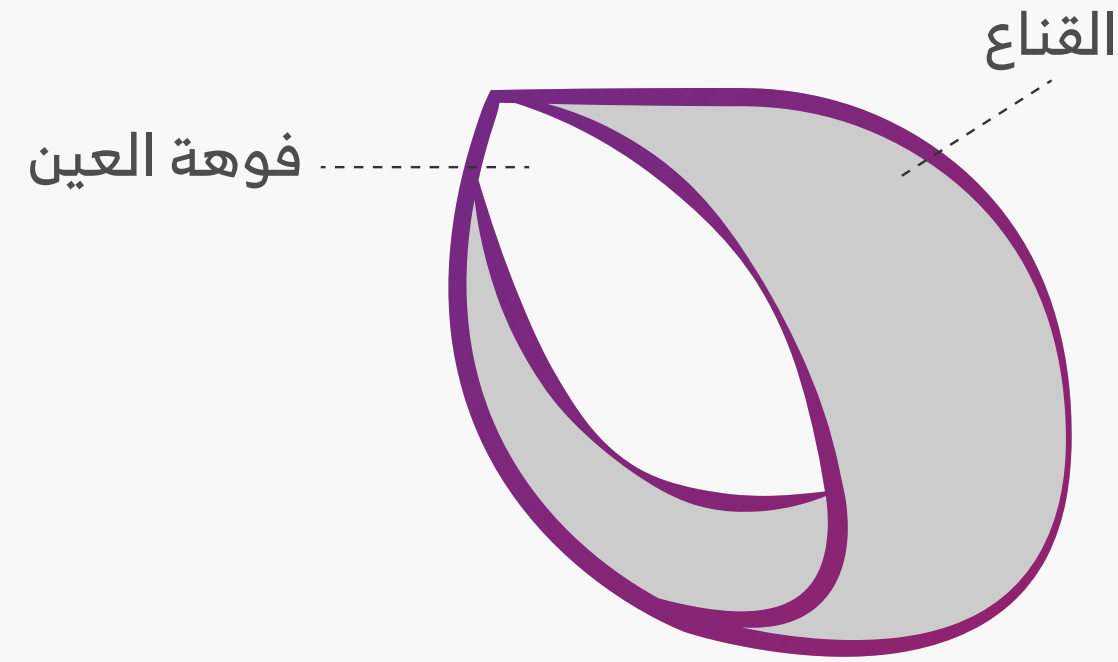
02

رمز الشعار

تم تكوين الشعار في جزئين



يوحي هذا الشعار الذي
يتكون من خطوط متعرجة
متشابكة وكأنه رسم يدوي
إلى عدة معاني



الإيحاء الأول هو كون الشعار
وكانه قطعة من قناع ساحر
مثل (جوكر & لاعب ورق)



الإيحاء الثاني أن الشعار
يشبه كالنيزك في السماء
(وقد ربطت الشَّهب بالأمانى
كما عُرِفَت ب القصص
و الأساطير)

03

خلفيات وألوان الشعار

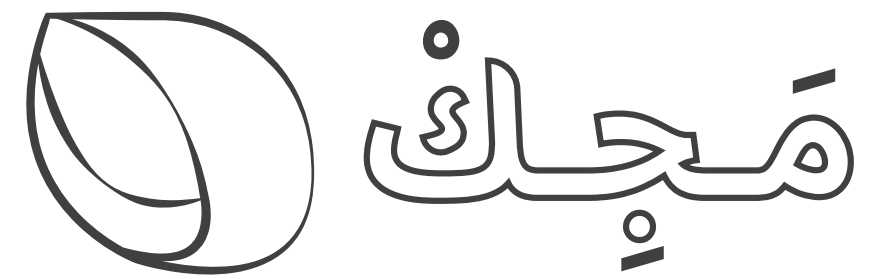
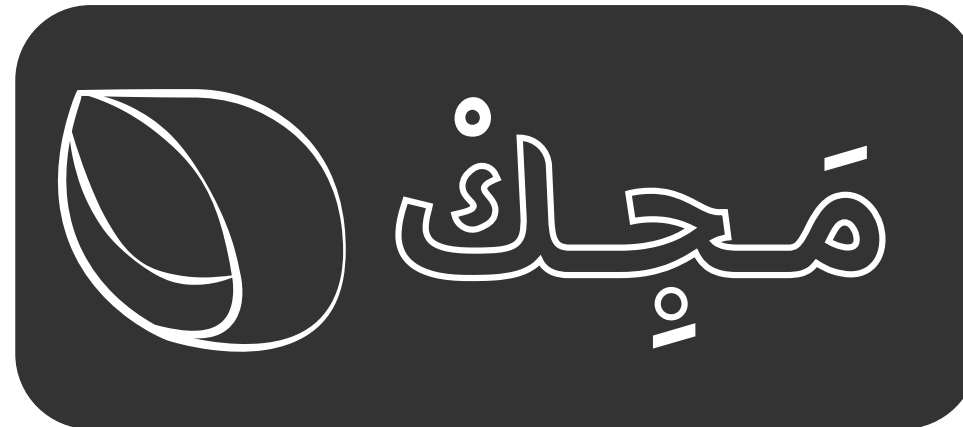
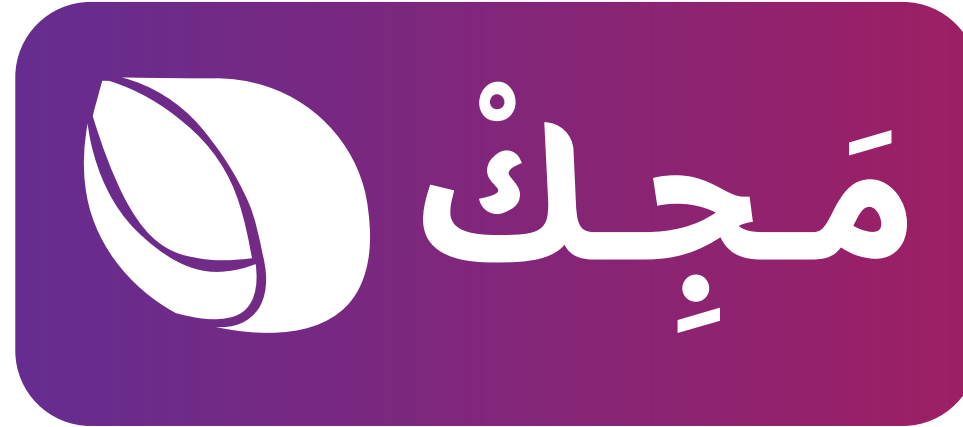
تتكون ألوان وخلفيات الشعار
من ألوان الفضاء الخلابة المريحة
للأنظار



04

خلفيات وألوان الشعار (أفقية)

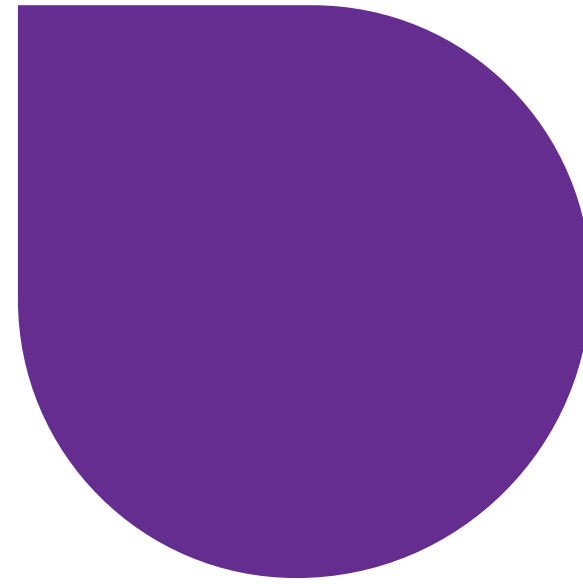
تتكون ألوان وخلفيات الشعار
من ألوان الفضاء الخلافة المريحة
للأنظار



05

ألوان الهوية

تتكون ألوان هوية مَجَكُ
من ألوان الفضاء الداكنة
والخلاية



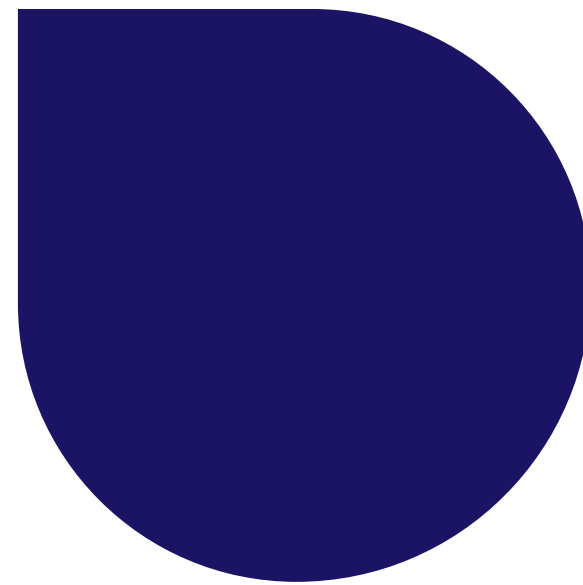
#652D90



#9E1F63



لون متدرج
Gradient



#1B1464



#0B3CAF



#CD005D



06

إستخدامات مقترحة لشكل الشعار

تغييرات طفيفة مقترحة قد
تكون أنسب لعرض الشعار
بطرق إضافية أو مختلفة

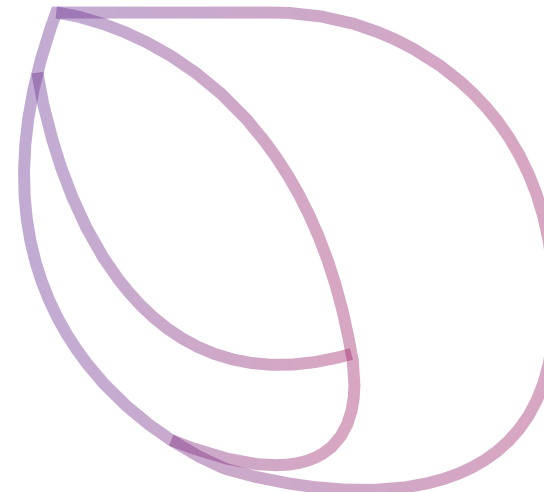
1

يكون الخط أنعم وأسلس
من الشكل الرسمي



2

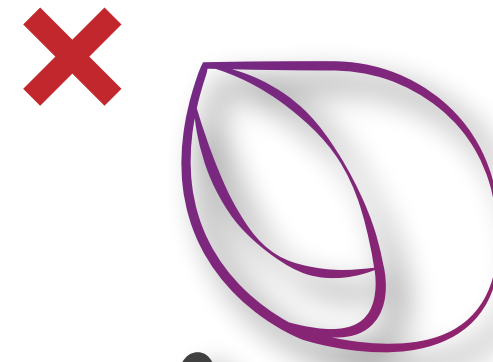
يكون الشعار أكثر
شفافية وتتم ملاحظة
تداخل الخطوط ببعضها



07

الإستخدامات الخاطئة للشعار

توضيح بعض الأخطاء الشائعة
في عرض الشعار أو عدم عرضها
بالطريقة الصحيحة



مَجِئُكُ

استخدام الظل بشكل
غليظ أو بوجود خلفيات
غير متناسقة



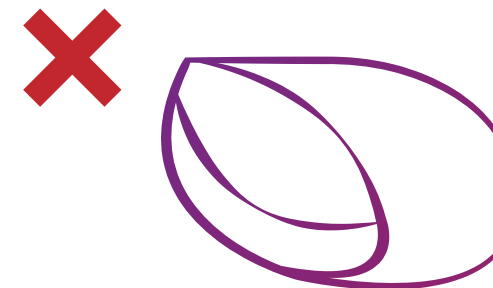
مَجِئُكُ

استخدام الشعار في
وضعية السّتروك



مَجِئُكُ

استخدام الألوان الغير
مخصصة للشعار



مَجِئُكُ

تمديد أو تدوير الشعار



مَجِئُكُ

أن يكون الشعار
شفاف على خلفية
عالية الوضوح



مَجِئُكُ

أن يكون الشعار
معكوس

RB Font

RB Regular

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز
س ش ص ض ط ظ ع غ
ف ق ك ل م ن ه و ي
123456789?!&#@

النص العربي

RB Bold

أ ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز
س ش ص ض ط ظ ع غ
ف ق ك ل م ن ه و ي
123456789?!&#@

08

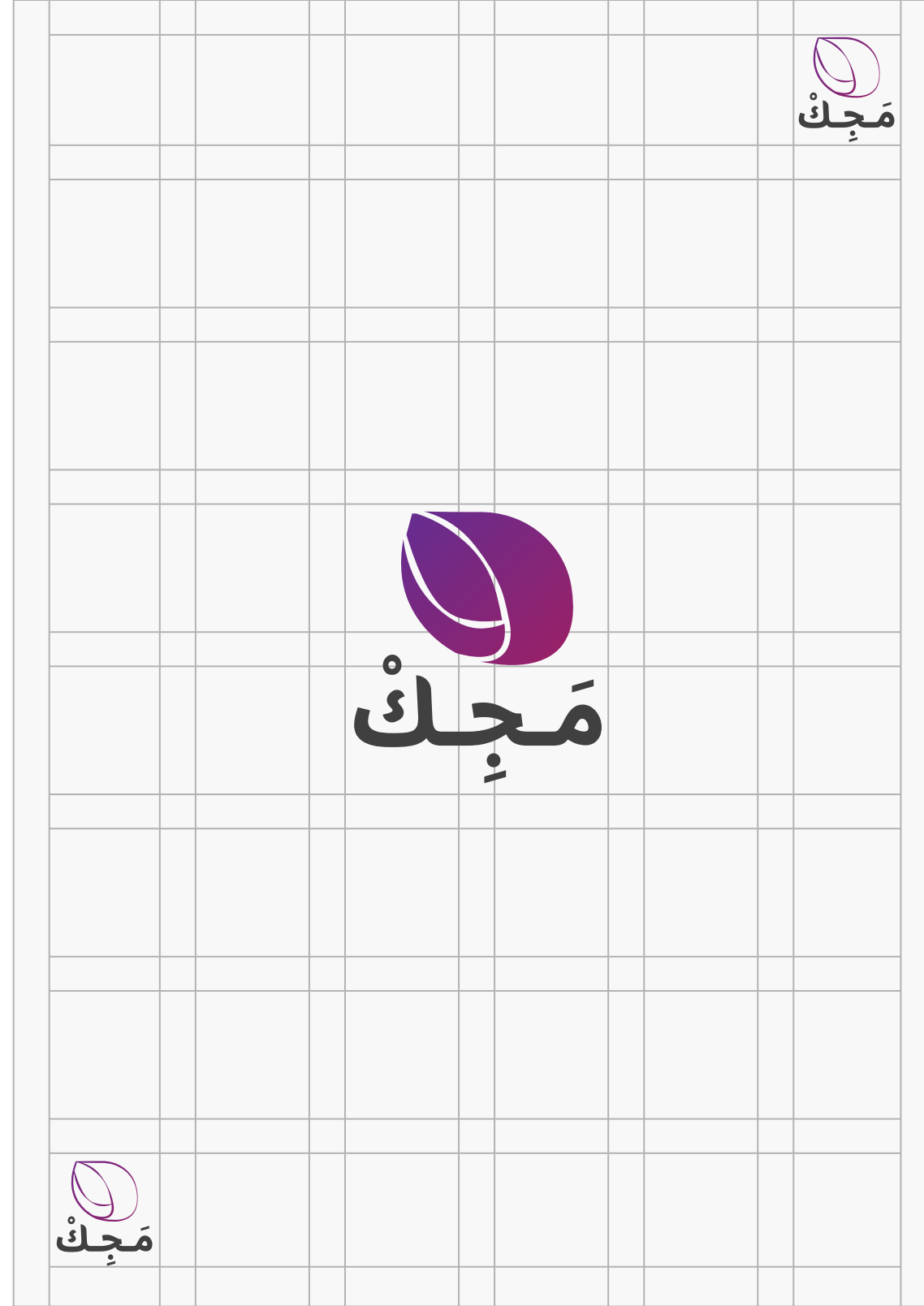
الخطوط FONT

توحيد الخطوط يعتبر
أيضاً من أهم العلامات
في تمييز الهوية



09

المساحة العامشية للشعار



10

مكان وضع الشعار



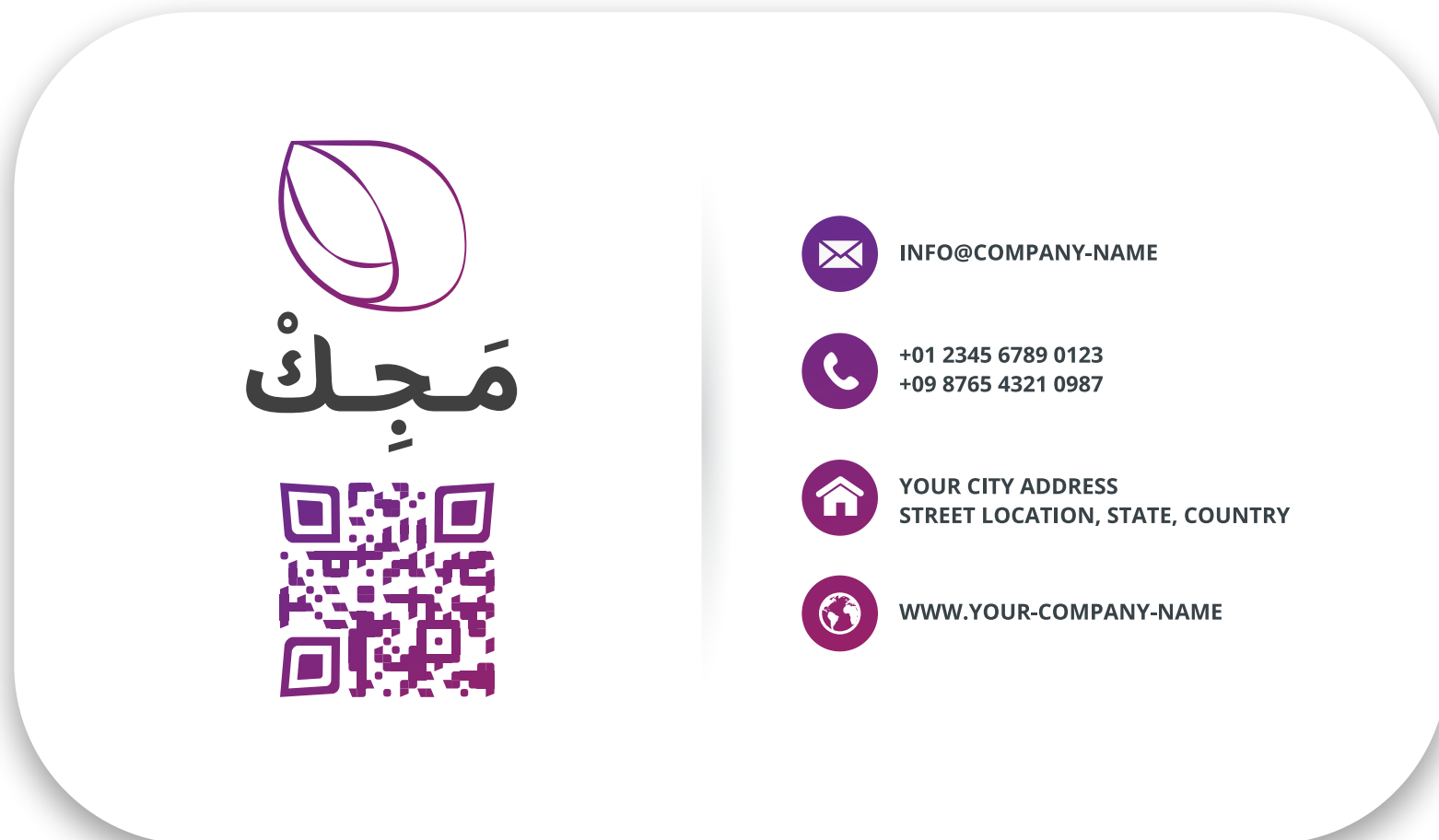
11

قوالب التصاميم الالكترونية



12

المطبوعات





الأحجار السبعة

عمل من أعمال منصة مَجْكَ للنشر والطباعة
قصة الأحجار السبعة قصة مبنية على
الأساطير مع اضافة عامل الخيالي والإبداعي
فيها، فتى يتيه في الصحراء في عمق الليل
وحيداً، وتفاجئ بوجود نور بعيد يتحرك
ببطء، ف انطلق إلى مكان النور متمنياً
أنها إنارة مركبة أم يدل على تواجد شخص
ما لكي يساعده.. ولكنه تفاجئ بأن الذي
وجده ليست إلا حجر غريب المظهر
والأغرب من ذلك أنها تطفوا على الهواء!

صفع الفتى وجهه لأنه ظن بأنه في حلم
غريب! ولكن بدلاً من أن يستيقظ... أصدر
الحجر صوتاً غريباً وقويّاً كاد أن يفجر طبلة
أذني الفتى. ف سقط على الأرض مغمى عليه.



استيقظ الفتى في وقت ما بمنتصف الليل
داخل كهف... مالذي أفعله هنا؟ أذكر
أنني كنت تائه.. و وجدت تلك الكرة.. أم
كانت حجر؟ لا أعلم.. ولكنها مضيئة بشكل
غريب و مرعب! لم يجد الفتى أمتعته التي
كان يمتلكها قبل فقدان وعييه.. لكن
ربما أن أحد سحبه إلى هذا الكهف فـ
قرر الفتى أن يصرخ منادياً أيها كان هذا
الشخص الذي أنقذه.. فسمع عواء الذئاب
العالية! ف فزع الفتى وهرب راجعاً إلى

الكهف الذي خرج منه مختبئاً. ف لبث في
الكهف إلى أن نعس مرة أخرى وعاد للنوم.





مَجْكَ