

Koninklijke
Defensiemusea



BRAND GUIDE

Inhoud

3	NATIONAAL MILITAIR MUSEUM
10	MARINEMUSEUM
17	MARINERSMUSEUM
24	KONINKLIJKE DEFENSIEMUSEA
31	TYPOGRAFIE
35	GRAPHICS MAKEN
43	LAYOUTS MAKEN
53	VOORBEELDEN



De getoonde illustraties en fotografie zijn uitsluitend bedoeld voor art direction-doeleinden en zijn op het moment van schrijven mogelijk niet gelicenseerd voor productie.



OPBOUW

Het logo van het NMM bestaat uit een beeldmerk en woordmerk. Deze twee elementen vormen samen het totale logo.

TYPOGRAFIE

De typografie die bij het beeldmerk hoort is stevig, stoer en past bij de uitgangspunten van het beeldmerk en het museum.



LOGOGEBRUIK

Een sterk merk is consistent in al haar uitingen. Daarom is er een aantal regels en voorwaarden bepaald voor correcte toepassing van het logo.

Het logo is altijd in één kleur. Zo maken we optimaal gebruik van de leesbaarheid door haar contrast. Geel op wit of wit op geel is namelijk niet goed zichtbaar. Ook op gekleurde of fotografische achtergronden is een logo in één kleur makkelijker toepasbaar.



Het logo is altijd geel op een zwarte achtergrond.



De tekst 'Nationaal Militair Museum' mag niet van lettertype veranderen.



Het logo is altijd zwart op een gele achtergrond.



Het logo bevat altijd de locatie "Soesterberg" onder het logo.



Het logo wordt altijd in één kleur gebruikt. Niet in twee kleuren.



Het tekstuele logo mag nooit los gebruikt worden zonder beeldmerk.

KLEURGEBRUIK

Het logo van het NMM staat altijd in het zwart op een gele achtergrond. Bij uitzondering kan deze ook zwart op wit geplaatst worden.

Het beeldmerk kan ook los gebruikt worden. Het beeldmerk heeft meer mogelijkheden wat betreft kleurgebruik. Zie hiernaast voorbeelden van toepassingen van het kleurgebruik. Het monogram staat altijd op zwart of geel.



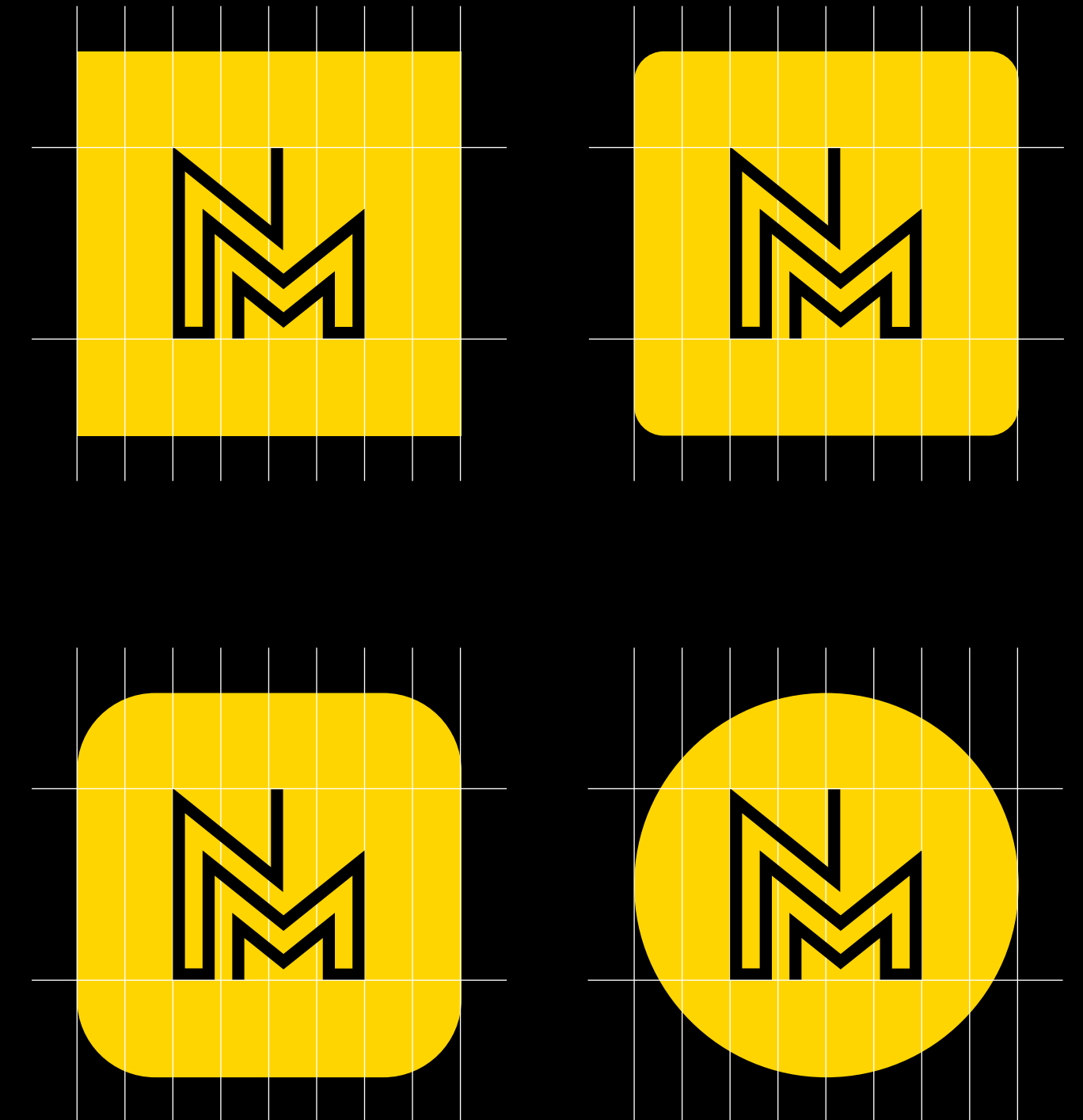
WITRUIMTE OM LOGO

De witruimte om het logo van het NMM is gelijk aan de 'M' van Museum. Dit is de minimale ruimte die om het logo vrij moet worden gehouden.



SOCIAL ICONS

Het beeldmerk van het NMM wordt altijd in het zwart geplaatst op een gele achtergrond. Zo blijft de kleur van het museum herkenbaar.





GEEL

HEX
#F7D300

CMYK
0-15-100-0

RGB
247-211-0

PANTONE
108 U

LICHTGEEL

HEX
#FFE254

RGB
255-226-84

CMYK
0-7-80-0

PANTONE
113 C

DONKERGEEL

HEX
#EEC121

RGB
238-193-33

CMYK
7-22-98-0

PANTONE
7405 C

KONINGS
BLAUW

HEX
#43358B

RGB
67-53-139

CMYK
90-90-0-0

PANTONE
2735 U



OPBOUW

Het logo van het Marinemuseum bestaat uit een beeldmerk en woordmerk. Deze twee elementen vormen samen het totale logo.

TYPOGRAFIE

De typografie die bij het beeldmerk hoort is stevig, stoer en past bij de uitgangspunten van het beeldmerk en het museum.



LOGOGEBRUIK

Een sterk merk is consistent in al haar uitingen. Daarom is er een aantal regels en voorwaarden bepaald voor correcte toepassing van het logo.

Het logo is altijd in één kleur. Zo maken we optimaal gebruik van de leesbaarheid door haar contrast. Blauw op wit of wit op blauw is namelijk niet goed zichtbaar. Ook op gekleurde of fotografische achtergronden is een logo in één kleur makkelijker toepasbaar.



Het logo is altijd blauw op een zwarte achtergrond.



De tekst 'Marinemuseum' mag niet van lettertype veranderen.



Het logo is altijd zwart op een blauwe achtergrond.



Het logo bevat altijd de locatie "Den Helder" onder het logo.



Het logo wordt altijd in één kleur gebruikt. Niet in twee kleuren.



Het tekstuele logo mag nooit los gebruikt worden zonder beeldmerk.

KLEURGEBRUIK

Het logo van het Marinemuseum staat altijd in het zwart op een blauwe achtergrond. Bij uitzondering kan deze ook zwart op wit geplaatst worden.

Het beeldmerk kan ook los gebruikt worden. Het beeldmerk heeft meer mogelijkheden wat betreft kleurgebruik. Zie hiernaast voorbeelden van toepassingen van het kleurgebruik. Het monogram staat altijd op zwart of blauw.



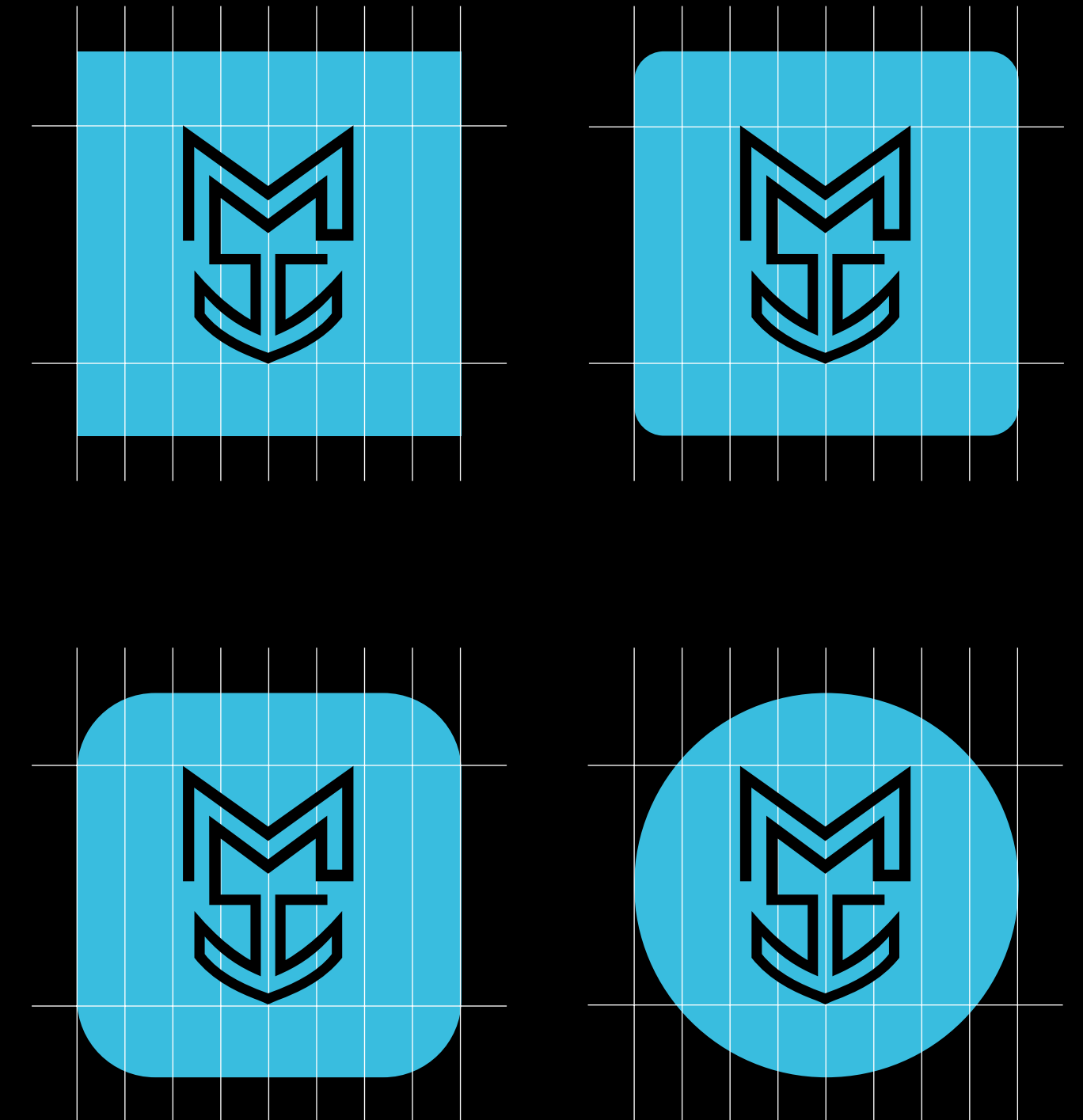
WITRUIMTE OM LOGO

De witruimte om het logo van het Marinemuseum is gelijk aan de 'M' van Museum. Dit is de minimale ruimte die om het logo vrij gehouden moet worden.



SOCIAL ICONS

Het beeldmerk van het Marinemuseum wordt altijd in het zwart geplaatst op een blauwe achtergrond. Zo blijft de kleur van het museum herkenbaar.





BLAUW

HEX
#2CD2DE

CMYK
67-0-10-0

RGB
44-210-222

PANTONE
319 U

LICHTBLAUW

HEX
#4FE3EE

RGB
79-227-238

CMYK
52-0-8-0

PANTONE
BLAUW 0821 C

DONKERBLAUW

HEX
#23BDD6

RGB
35-189-214

CMYK
88-0-19-0

PANTONE
311 C

GEEL

HEX
#F7D300

RGB
247-211-0

CMYK
0-15-100-0

PANTONE
108 U



OPBOUW

Het logo van het Mariniersmuseum bestaat uit een beeldmerk en woordmerk. Deze twee elementen vormen samen het totale logo.

TYPOGRAFIE

De typografie die bij het beeldmerk hoort is stevig, stoer en past bij de uitgangspunten van het beeldmerk en het museum.



LOGOGEBRUIK

Een sterk merk is consistent in al haar uitingen. Daarom is er een aantal regels en voorwaarden bepaald voor correcte toepassing van het logo.

Het logo is altijd in één kleur. Zo maken we optimaal gebruik van de leesbaarheid door haar contrast. Rood op wit of wit op rood is namelijk niet goed zichtbaar. Ook op gekleurde of fotografische achtergronden is een logo in één kleur makkelijker toepasbaar.



Het logo is altijd rood op een zwarte achtergrond.



De tekst 'Mariniersmuseum' mag niet van lettertype veranderen.



Het logo is altijd zwart op een rode achtergrond.



Het logo bevat altijd de locatie "Rotterdam" onder het logo.



Het logo wordt altijd in één kleur gebruikt. Niet in twee kleuren.



Het tekstuele logo mag nooit los gebruikt worden zonder beeldmerk.

KLEURGEBRUIK

Het logo van het Mariniersmuseum staat altijd in het zwart op een rode achtergrond. Bij uitzondering kan deze ook zwart op wit geplaatst worden.

Het beeldmerk kan ook los gebruikt worden. Het beeldmerk heeft meer mogelijkheden wat betreft kleurgebruik. Zie hiernaast voorbeelden van toepassingen van het kleurgebruik. Het monogram staat altijd in zwart of rood.



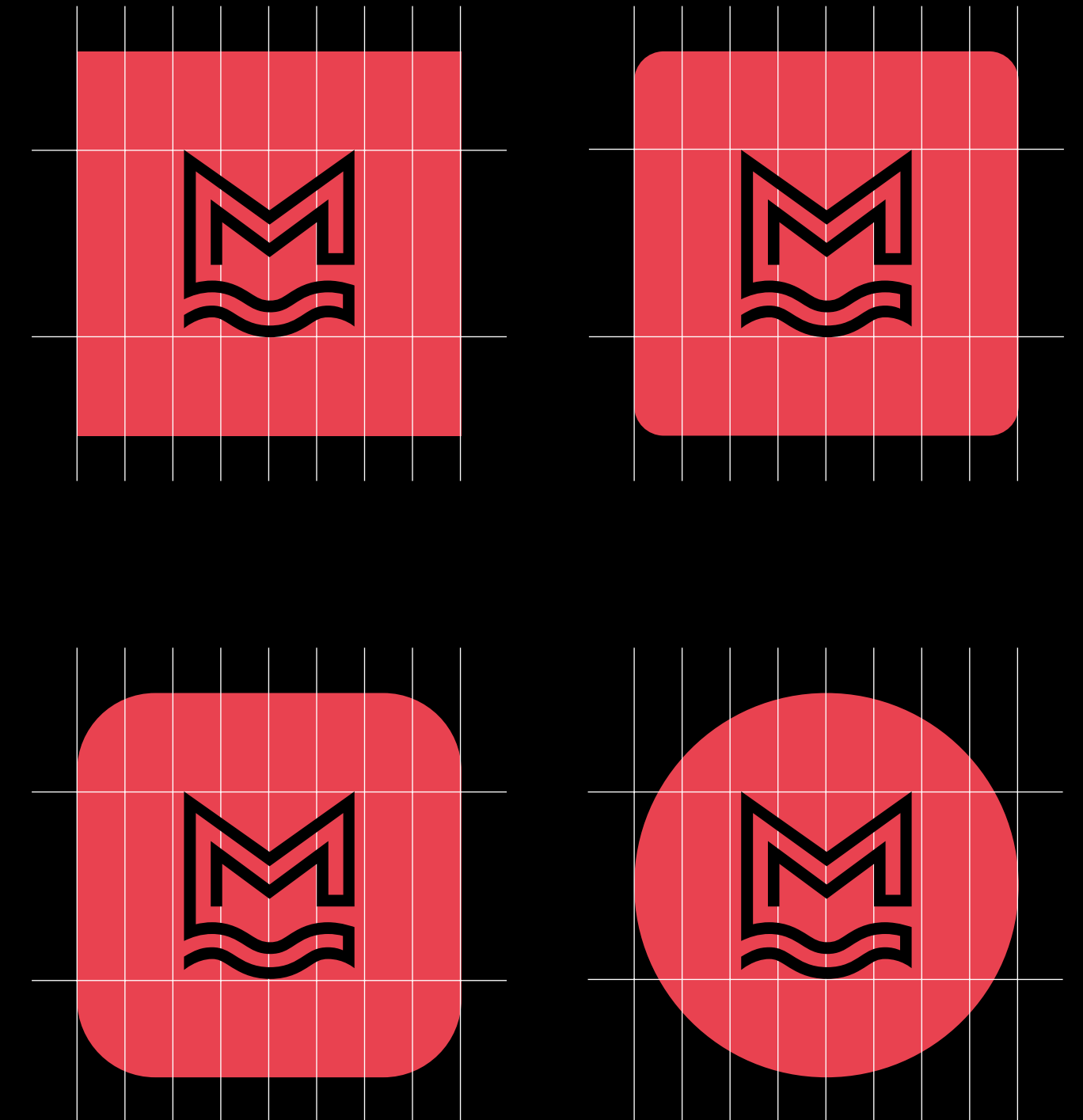
WITRUIMTE OM LOGO

De witruimte om het logo van het Mariniersmuseum is gelijk aan de 'M' van Museum. Dit is de minimale ruimte die om het logo vrij gehouden moet worden.



SOCIAL ICONS

Het beeldmerk van het Mariniersmuseum wordt altijd in het zwart geplaatst op een gele achtergrond. Zo blijft de kleur van het museum herkenbaar.





ROOD

HEX
#FF5454

CMYK
0-85-60-0

RGB
255-84-84

PANTONE
178 U

LICHTROOD

HEX
#FF7070

RGB
255-112-112

CMYK
0-72-47-0

PANTONE
177 C

DONKERROOD

HEX
#ED4848

RGB
237-72-72

CMYK
12-88-74-0

PANTONE
2034 C

GEEL

HEX
#F7D300

RGB
247-211-0

CMYK
0-15-100-0

PANTONE
108 U



KONINKLIJKE
DEFENSIEMUSEA

OPBOUW

Het logo van de Stichting Koninklijke Defensiemusea bestaat uit een beeldmerk en woordmerk. Deze twee elementen vormen samen het totale logo.

TYPOGRAFIE

De typografie die bij het beeldmerk hoort is stevig, stoer en past bij de uitgangspunten van het beeldmerk en het stichting.



LOGOGEBRUIK

Een sterk merk is consistent in al haar uitingen. Daarom is er een aantal regels en voorwaarden bepaald voor correcte toepassing van het logo.

Het logo is altijd in één kleur. Zo maken we optimaal gebruik van de leesbaarheid door haar contrast. Goud op wit of wit op goud is namelijk niet goed zichtbaar. Ook op gekleurde of fotografische achtergronden is een logo in één kleur makkelijker toepasbaar.



Het logo is altijd goud op een zwarte achtergrond.



De tekst 'Koninklijke Defensiemusea' mag niet van lettertype veranderen.



Het logo is altijd zwart op een goude achtergrond.



Het logo wordt altijd in één kleur gebruikt. Niet in twee kleuren.

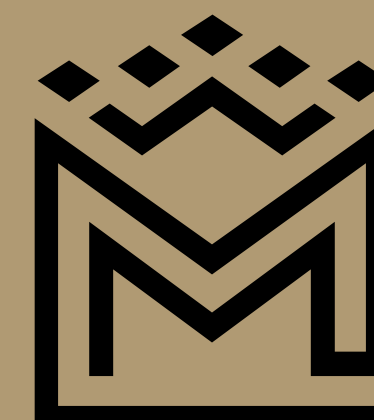


Het tekstuele logo mag nooit los gebruikt worden zonder beeldmerk.

KLEURGEBRUIK

Het logo van het Stichting Koninklijke Defensiemusea staat altijd in het zwart op een goude achtergrond. Bij uitzondering kan deze ook zwart op wit geplaatst worden.

Het beeldmerk kan ook los gebruikt worden. Het beeldmerk heeft meer mogelijkheden wat betreft kleurgebruik. Zie hiernaast voorbeelden van toepassingen van het kleurgebruik. Het monogram staat altijd op zwart of goud.



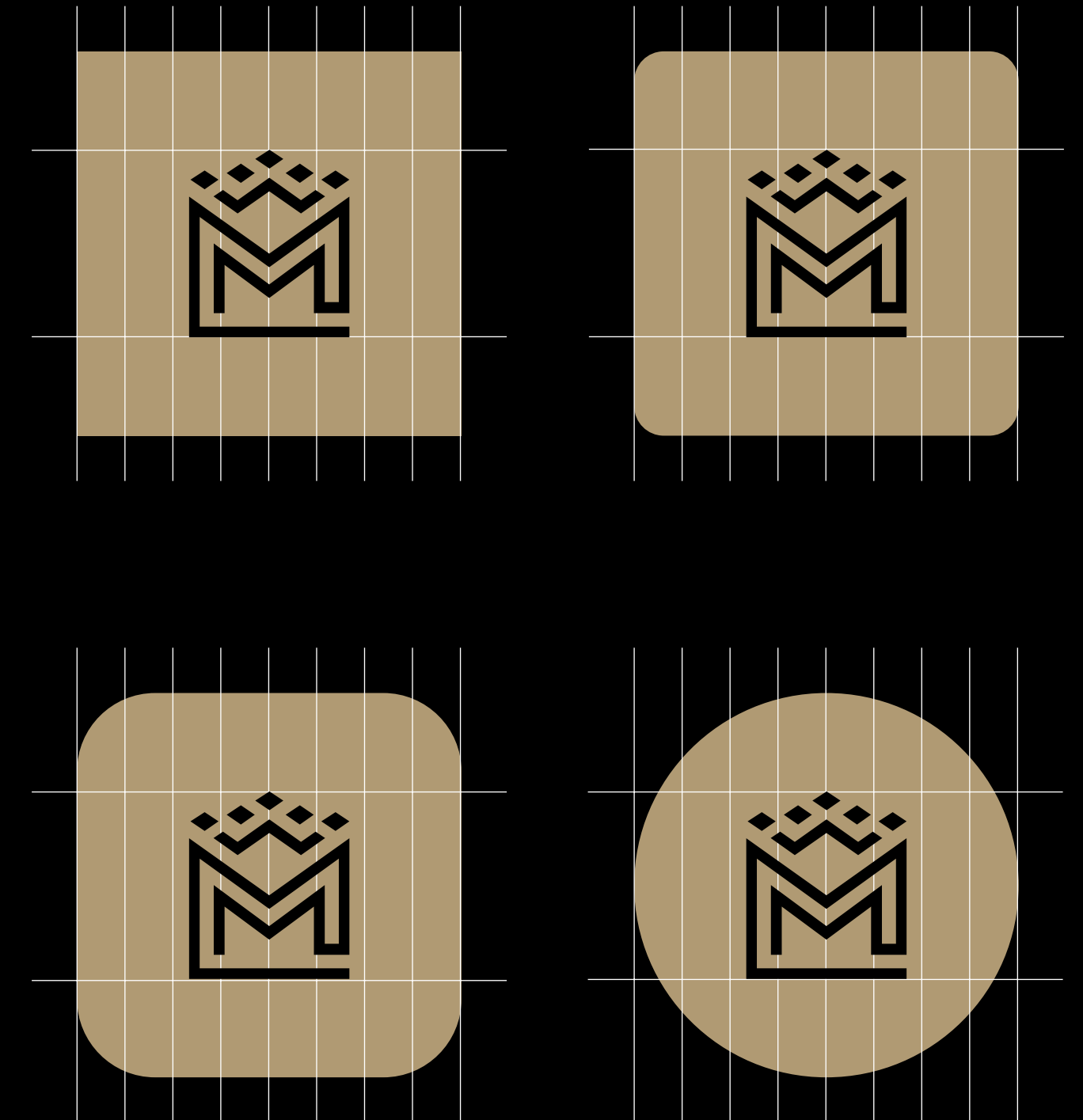
WITRUIMTE OM LOGO

De witruimte om het logo van het Stichting Koninklijke Defensiemusea is gelijk aan de 'D' van Defensiemusea. Dit is de minimale ruimte die om het logo vrij gehouden moet worden.



SOCIAL ICONS

Het beeldmerk van het Stichting Koninklijke Defensiemusea wordt altijd in het zwart geplaatst op een gele achtergrond. Zo blijft de kleur van het museum herkenbaar.





KONINKLIJKE
DEFENSIEMUSEA

GOUD

HEX
#A89473

CMYK
35-37-58-4

RGB
168-148-115

PANTONE
7503 C

LICHTGOUD

HEX
#B7A485

RGB
183-164-133

CMYK
30-32-51-0

PANTONE
2324 C

DONKERGOUD

HEX
#9A8563

RGB
154-133-99

CMYK
38-42-65-9

PANTONE
7504 C

KONINGS
BLAUW

HEX
#43358B

RGB
67-53-139

CMYK
90-90-0-0

PANTONE
2735 U

Typografie

TYPOGRAFIE

Typografie is een belangrijk element in de huisstijl. Elke letter heeft een eigen karakteristiek ‘letterbeeld’ en voegt op zijn beurt eigenheid toe aan de huisstijl. Binnen de huisstijl zijn twee fonts gekozen. Dat heeft te maken met het verschil in toepassingen.

Office-documenten

In Office-documenten zoals PowerPoint, Word of Excel werken we met een alternatief systeemfont. We hanteren de Tahoma in Bold en Regular. Dit lettertype is op elke computer eenvoudig te gebruiken.

TITELS EN SUBTITLES

Sansa is onze letterkeuze voor koppen. Deze letter gebruiken we ook in het logo en heeft een stevig en stoer karakter.

Voor titels gebruiken we de Sansa in de BOLD variant en altijd in hoofdletters. Subtitels moeten in kleine letters worden geschreven en in de Regular variant van het lettertype.

In lay-outs waar koppen worden gebruikt voor leesteksten, zoals in folders, maken we gebruik van zowel de Regular als de Bold om bepaalde woorden te benadrukken. Voorbeelden hiervan vind je hiernaast. Op de website worden Regular en Bold ook gebruikt in koppen.

Titels

ER HANGT AVONTUUR IN DE LUCHT

Subtitels

Met meer dan 300.000
objecten heeft het Nationaal
Militair Museum de grootste
militaire collectie van
Nederland

Titels in folders

WAT IS ER TE **ZIEN**

LOPENDE TEKST

Akkurat

Omdat de Sansa een letter is die niet erg geschikt is voor langer lopende teksten, wordt daar een andere letter gebruikt die daar wel geschikt voor is: Akkurat. Deze gebruiken we in de varianten Regular en Bold. Wil je een onderdeel van je zin uitlichten? Dan mag je gebruik maken van Italics.

Met meer dan 300.000 objecten heeft het Nationaal Militair Museum de grootste militaire collectie van Nederland

Daarnaast beschikt het NMM over een groot depot. Daar staat nog meer van onze collectie opgeslagen: groot materieel, maar ook kilometers aan boeken, schilderijen, prenten en foto's, kleding en vuurwapens. In het depot wordt de collectie beheerd en geconserveerd. Onze collectiemedewerkers zorgen ervoor dat de collectie ook digitaal voor jou beschikbaar is.

BRAND GUIDE

Graphics maken

**OPMAAK MET
UITGESNEDEN AFBEELDING
EN GRAFISCHE ELEMENTEN**

1. Begin met de afbeelding en
bepaal het perspectief.



**OPMAAK MET
UITGESNEDEN AFBEELDING
EN GRAFISCHE ELEMENTEN**

1. Begin met de afbeelding en
bepaal het perspectief.

2. Voeg op basis van dat
perspectief de tijdlijn-strepen
toe.



**OPMAAK MET
UITGESNEDEN AFBEELDING
EN GRAFISCHE ELEMENTEN**

1. Begin met de afbeelding en bepaal het perspectief.
2. Voeg op basis van dat perspectief de tijdlijn-strepen toe.
3. Daarna ben je vrij om andere elementen van de opmaak toe te voegen, zoals tekst en logo, op een manier die de communicatie ondersteunt.

GA JIJ MEE OP MISSIE?



**OPMAAK MET
UITGESNEDEN AFBEELDING
EN GRAFISCHE ELEMENTEN**

1. Begin met de afbeelding en controleer het perspectief.
2. Voeg op basis van dat perspectief de tijdlijn-strepen toe.
3. Daarna ben je vrij om andere elementen van de opmaak toe te voegen, zoals tekst en logo, op een manier die de communicatie ondersteunt.
4. Om meer effect aan de afbeelding toe te voegen, kun je een tweede rij tijdlijn-strepen toevoegen.

GA JIJ MEE OP MISSIE?



 **MARINIERS
MUSEUM**
ROTTERDAM

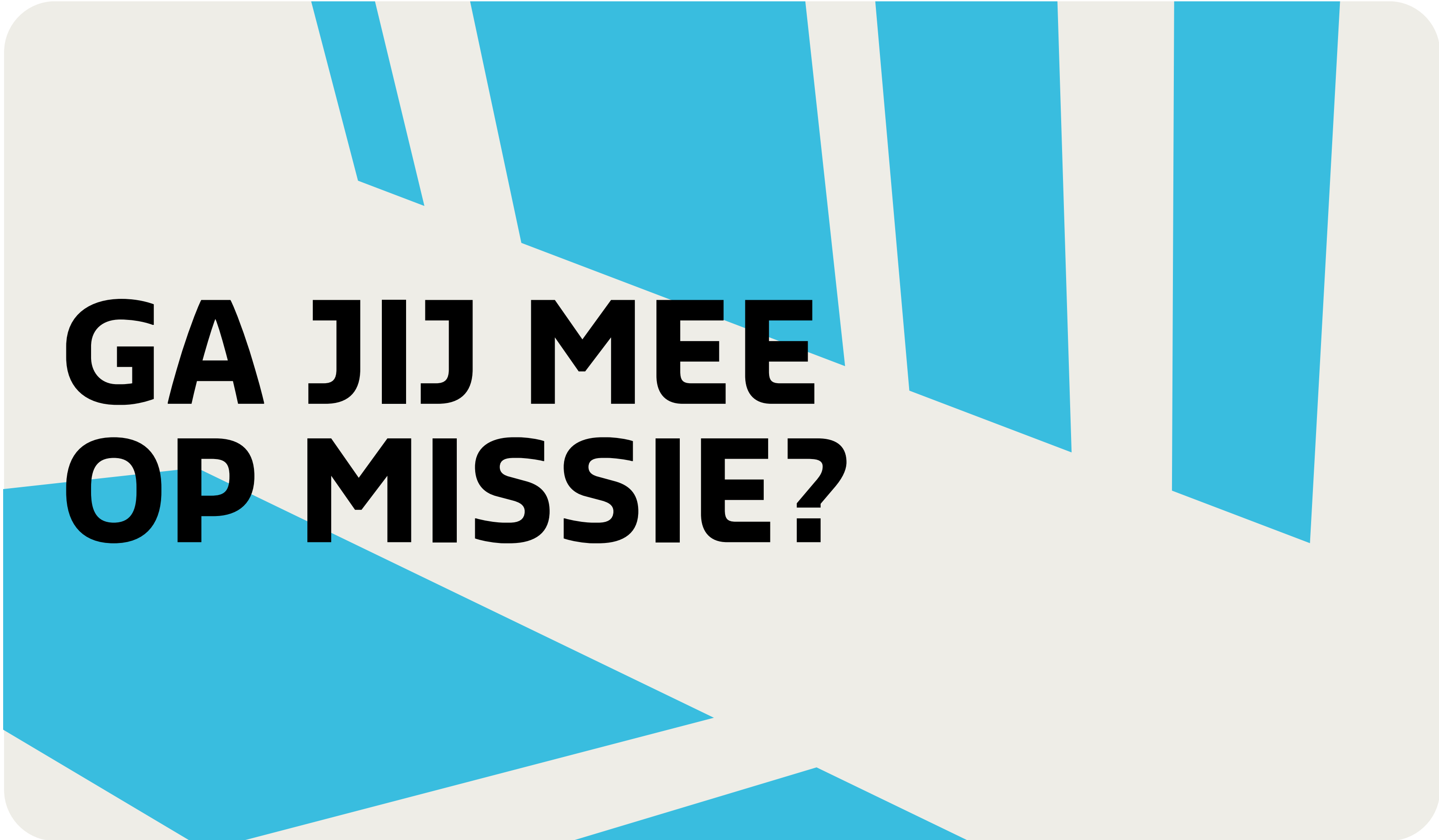
The background of the page features an abstract geometric design. It consists of several large, overlapping shapes in a vibrant blue color against a white background. These shapes include long, thin vertical bars, some of which are slightly tilted, and larger, more complex polygons that resemble stylized steps or architectural elements. The overall effect is modern and minimalist.

LAYOUTS MET AFBEELDINGEN

1. Kies een richting en zorg dat de elementen daarmee goed uitgelijnd zijn.

LAYOUTS MET AFBEELDINGEN

1. Kies een richting en zorg dat de elementen daarmee goed uitgelijnd zijn.
2. Voeg andere elementen zoals teksten toe.



**GA JIJ MEE
OP MISSIE?**

LAYOUTS MET AFBEELDINGEN

1. Kies een richting en zorg dat de elementen daarmee goed uitgelijnd zijn.
2. Voeg andere elementen zoals teksten toe.
3. Je kunt ook de kleur van de achtergrond en tijdlijnstrepen wijzigen.



**GA JIJ MEE
OP MISSIE?**

Layouts maken

GA JIJ MEE OP MISSIE?

LAYOUTS MET VOLLEDIGE AFBEELDING EN GRAPHICS

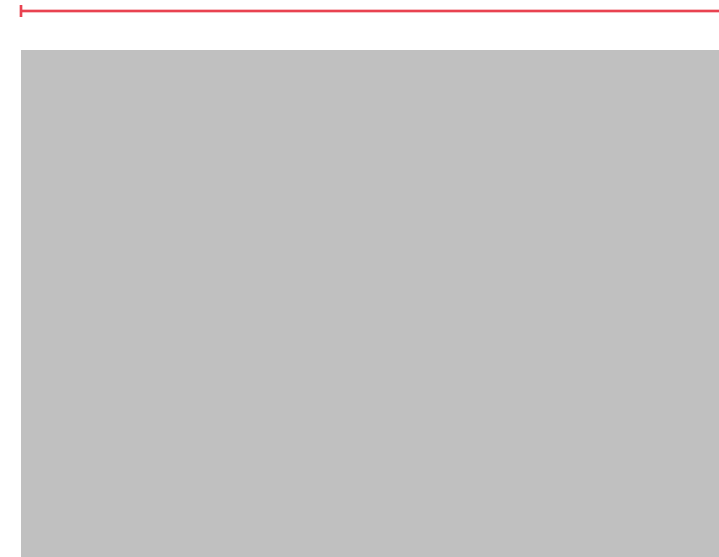
Volg dezelfde stappen als
voorheen, maar vervang
de achtergrond door een
afbeelding.



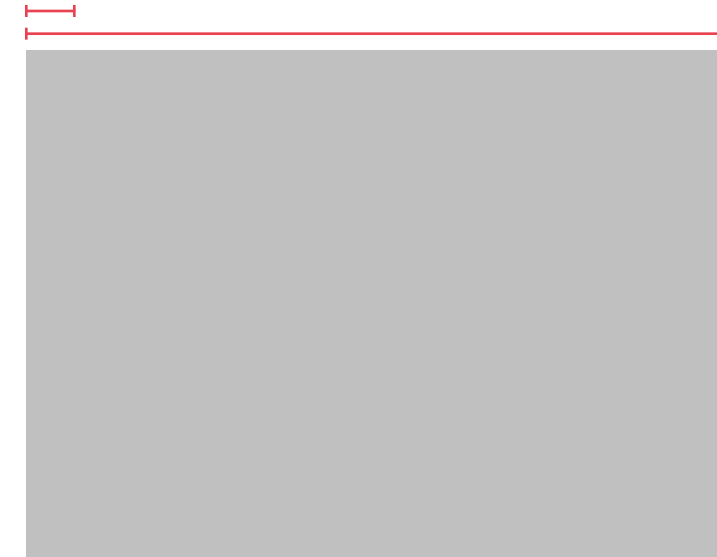
Zorg ervoor dat de tekst
op een deel van de
afbeelding staat waar
deze gemakkelijk kan
worden gelezen.



- ① Neem de langste zijde van de lay-out



- ② Meet 7,5% ervan (1/14)



- ③ Gebruik dat als horizontale marge



- ④ Pas dezelfde marge toe op de verticale lay-out



- ⑤ Zo kom je uit op vierkante marges in de hoeken, waar de inhoud begint



STAP 1 MARGES INSTELLEN

Alle tekst/CTA-inhoud moet een veilige afstand hebben tot de randen van het canvas.

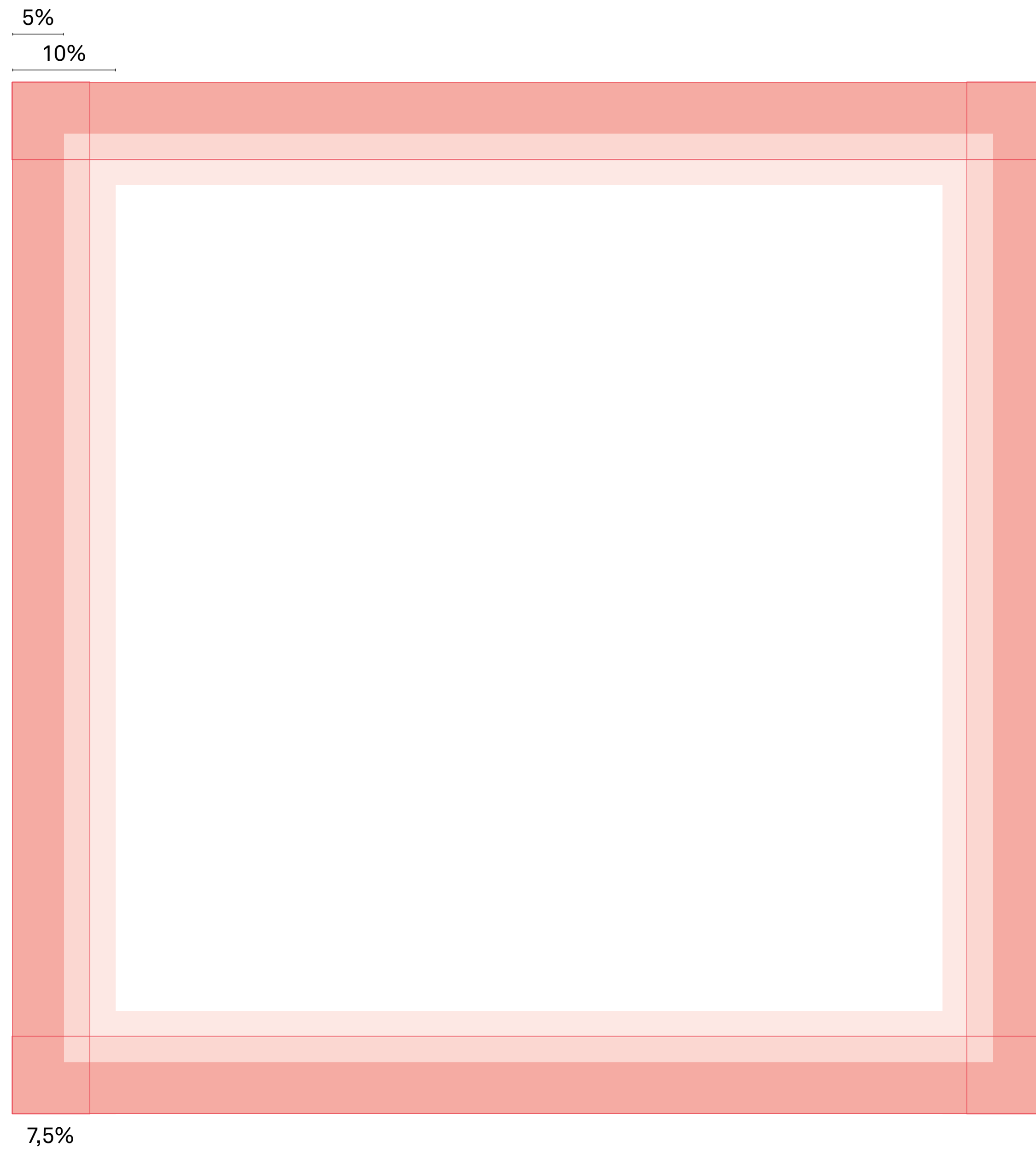
We raden marges van ongeveer 7,5% van de breedte/hogte van de afbeelding aan.

STAP 1 MARGES INSTELLEN

Over het algemeen adviseren wij een marge van 7,5%, maar afhankelijk van de grootte van de lay-out kunnen deze tussen de 5 en 10% liggen.

Als algemene regel geldt: hoe kleiner de lay-out, hoe groter de marge moet zijn.

Gebruik echter bij twijfel een marge van 7,5%.

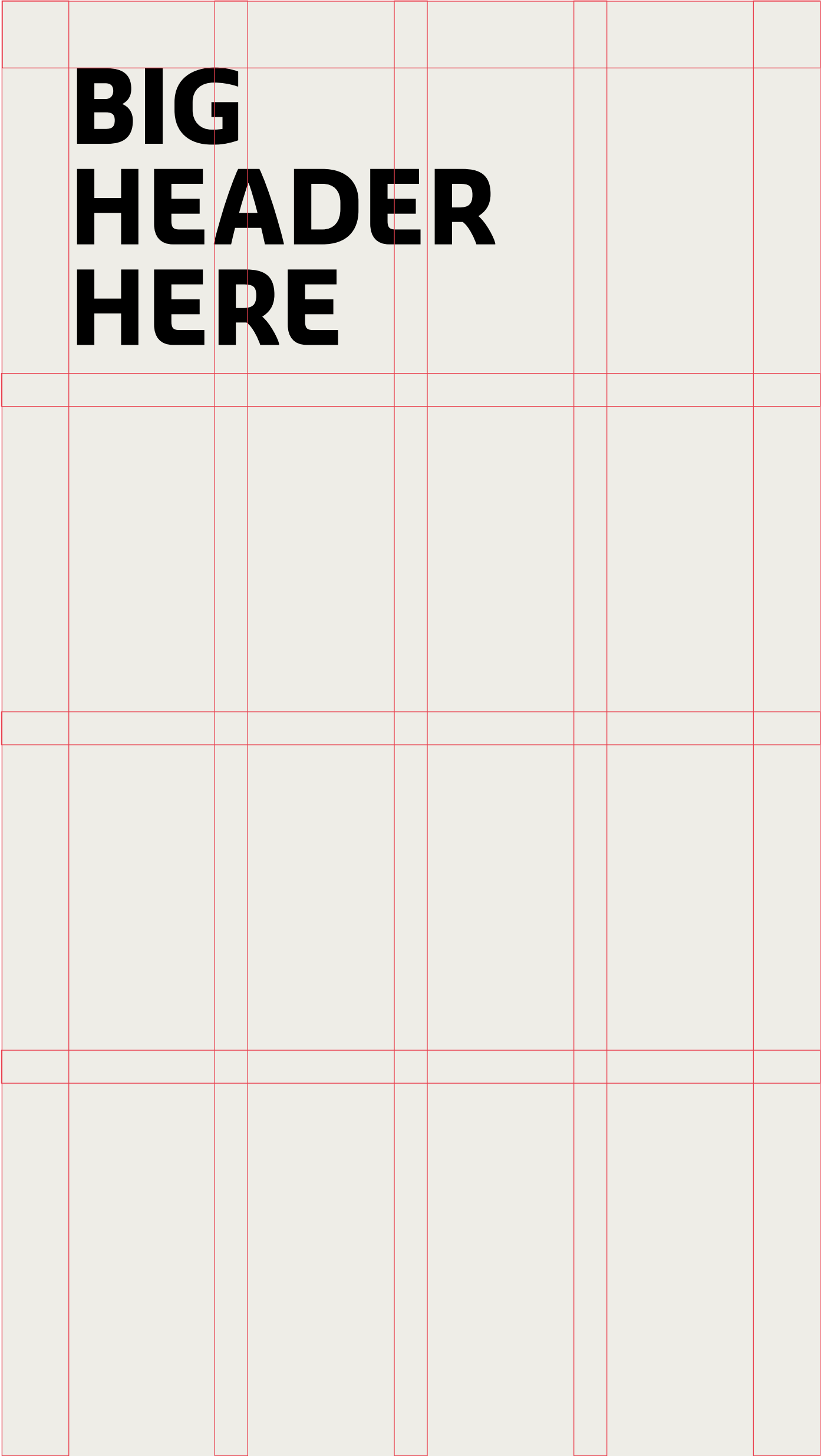


STAP 2
RASTERSYSTEEM

Het systeem wordt gevormd door een raster van 4 bij 4 waarvan de marges doorgaans dubbel zo groot zijn als de goten. Het raster is flexibel en kan op elk formaat worden toegepast, zoals te zien is in onderstaande voorbeelden.

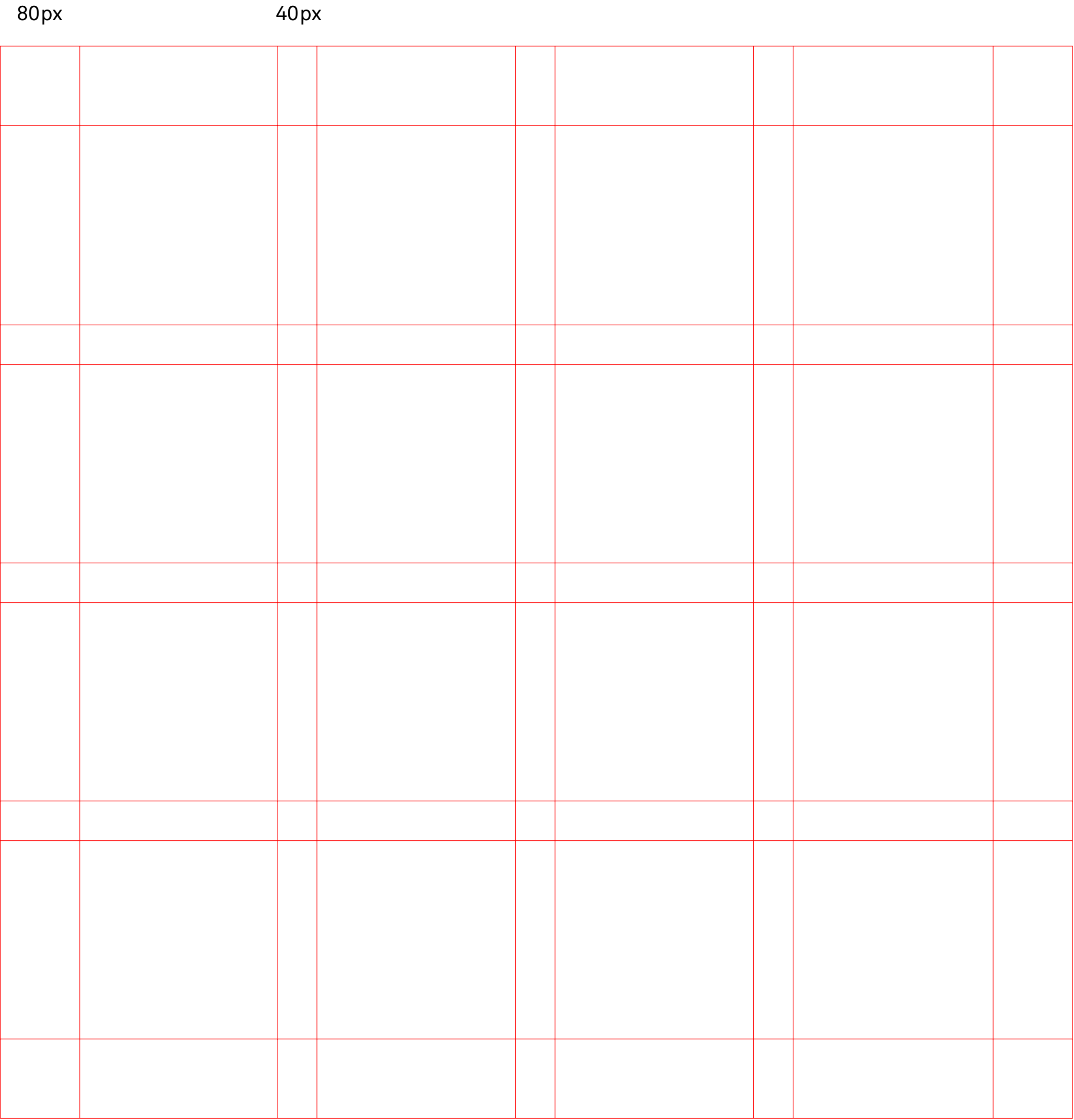
x		x/2		x/2		x/2		

STAP 2
FLEXIBILITEIT VAN HET RASTER



STAP 2
RASTERVOORBEELD

Instagram vierkant raster:
4 kolommen x 4 rijen
40px goten
80px marge



**BIG HEADER
HERE**

**BIG HEADER
HERE**

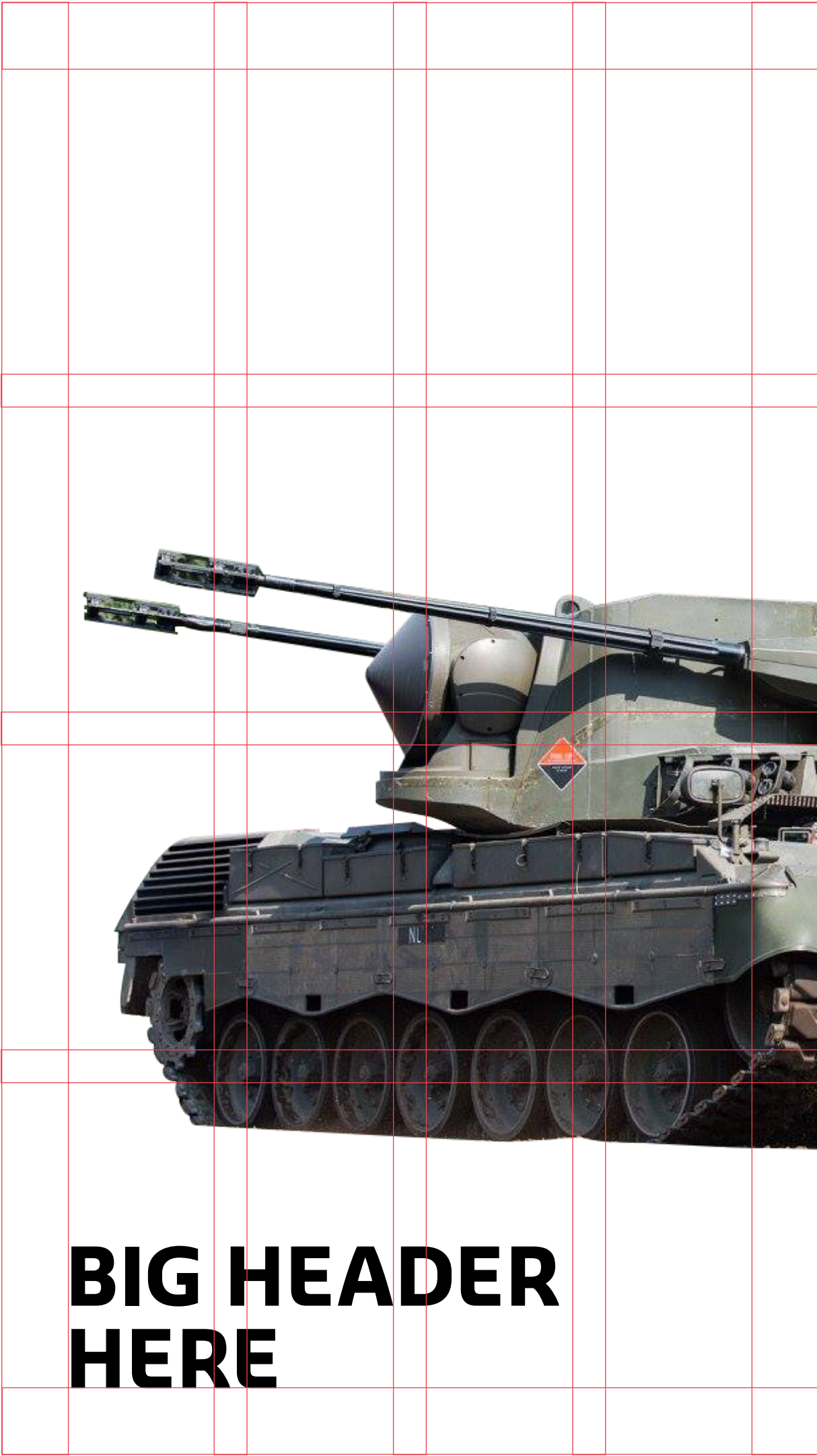
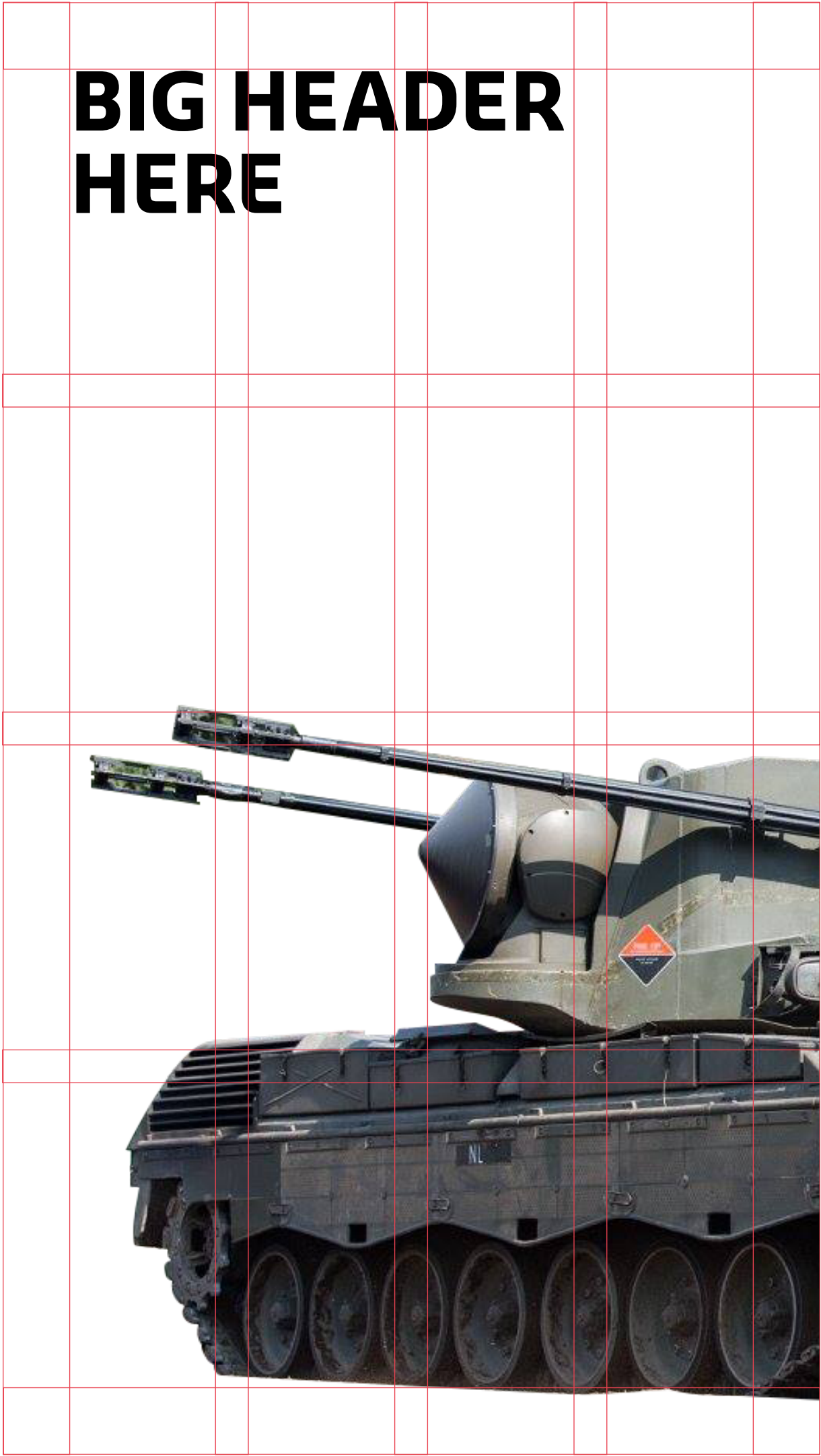
**BIG HEADER
HERE**

**STAP 3
PLAATSING VAN TEKST**

Tekst moet over het algemeen aan de linkerkant van de afbeelding worden geplaatst. Het moet bovenaan of onderaan de afbeelding worden uitgelijnd.

Op lay-outs die geen andere inhoudselementen bevatten (tekst, CTA, afbeeldingen) kan de tekst ook verticaal in het midden worden uitgelijnd.

STEP 4
PLAATSING VAN TEKST
VOORBEELDEN



STAP 5
LOGOPLAATSING

Probeer als algemene regel het logo aan de andere kant te plaatsen dan waar het belangrijkste aandachtspunt zich bevindt. Bijvoorbeeld: de hoofdtekst staat onderaan de lay-out en het logo bovenaan.



BIG HEADER
HERE

BIG HEADER
HERE











Ga je mee op ontdekkingsreis?

ONTDEK DE WERELD VAN DE KRIJGSMACHT

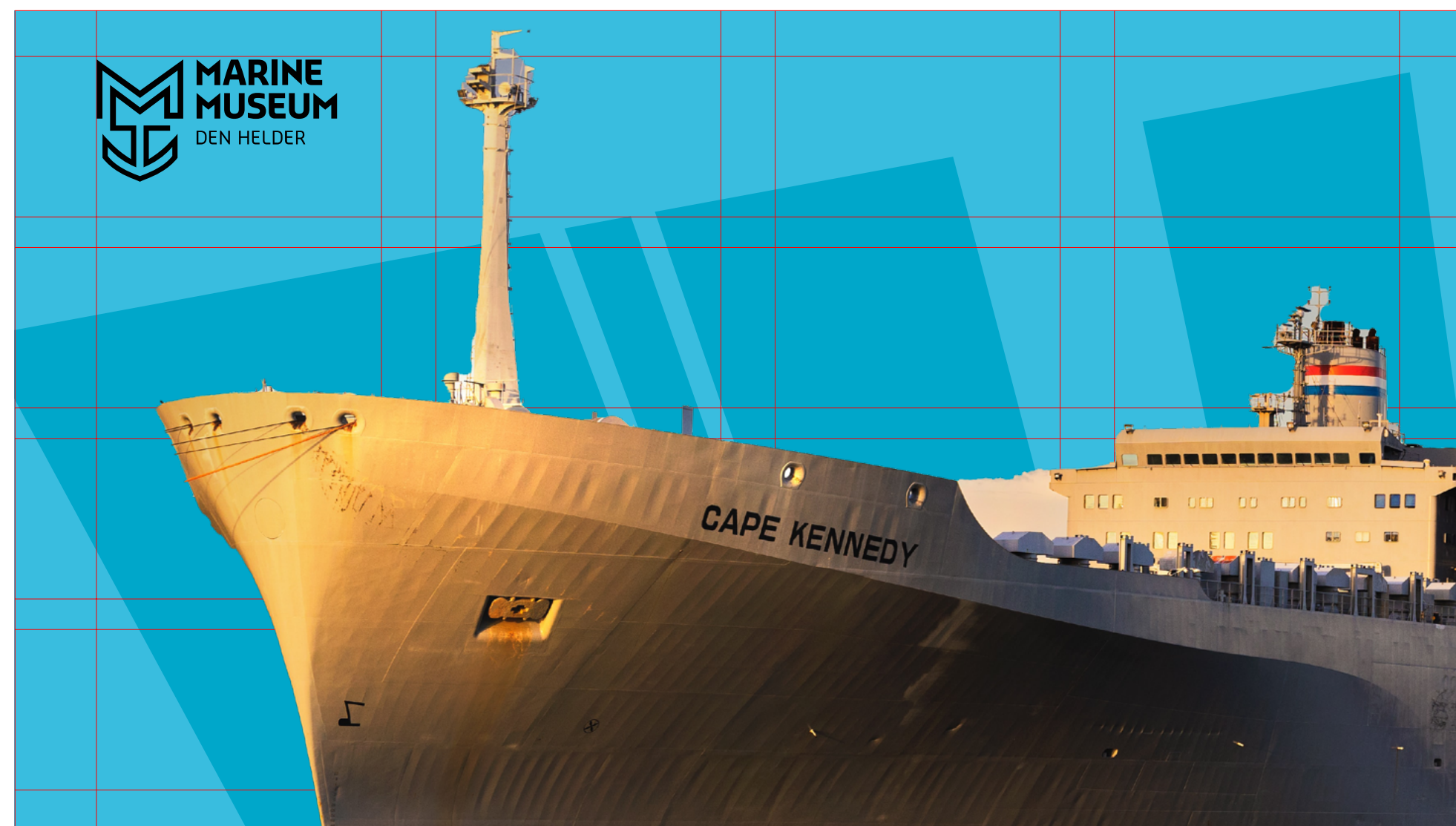
In het commandocentrum gaan kinderen op missie en spelen ze uitdagende interactieve games. Ook de allerkleinsten kunnen zich helemaal uitleven door overal lekker te klimmen en te klauteren.

Ga je mee op ontdekkingsreis?

ONTDEK DE WERELD VAN DE KRIJGSMACHT



DIGITALE LAY-OUT VOORBEELDEN



Koninklijke Defensiemusea
& GRRR
2024