



OJENILI

Advert Agency & Print Complex

رزومه غرفه های نمایشگاهی و طراحی داخلی  
هلدینگ اوج نیلی تا انتهای سال ۱۳۹۶

Resume of Exhibition Booths and Interior Design  
Ojenili Holding until thr End of 2016

[www.ojenili.com](http://www.ojenili.com)

بنی علقم و حو

عظمت  
عزیز کو بیرون دروازہ سے لے کر  
برسدا!

(جانسی مکتوب)





# Exhibition Stands

# Exhibition Stands

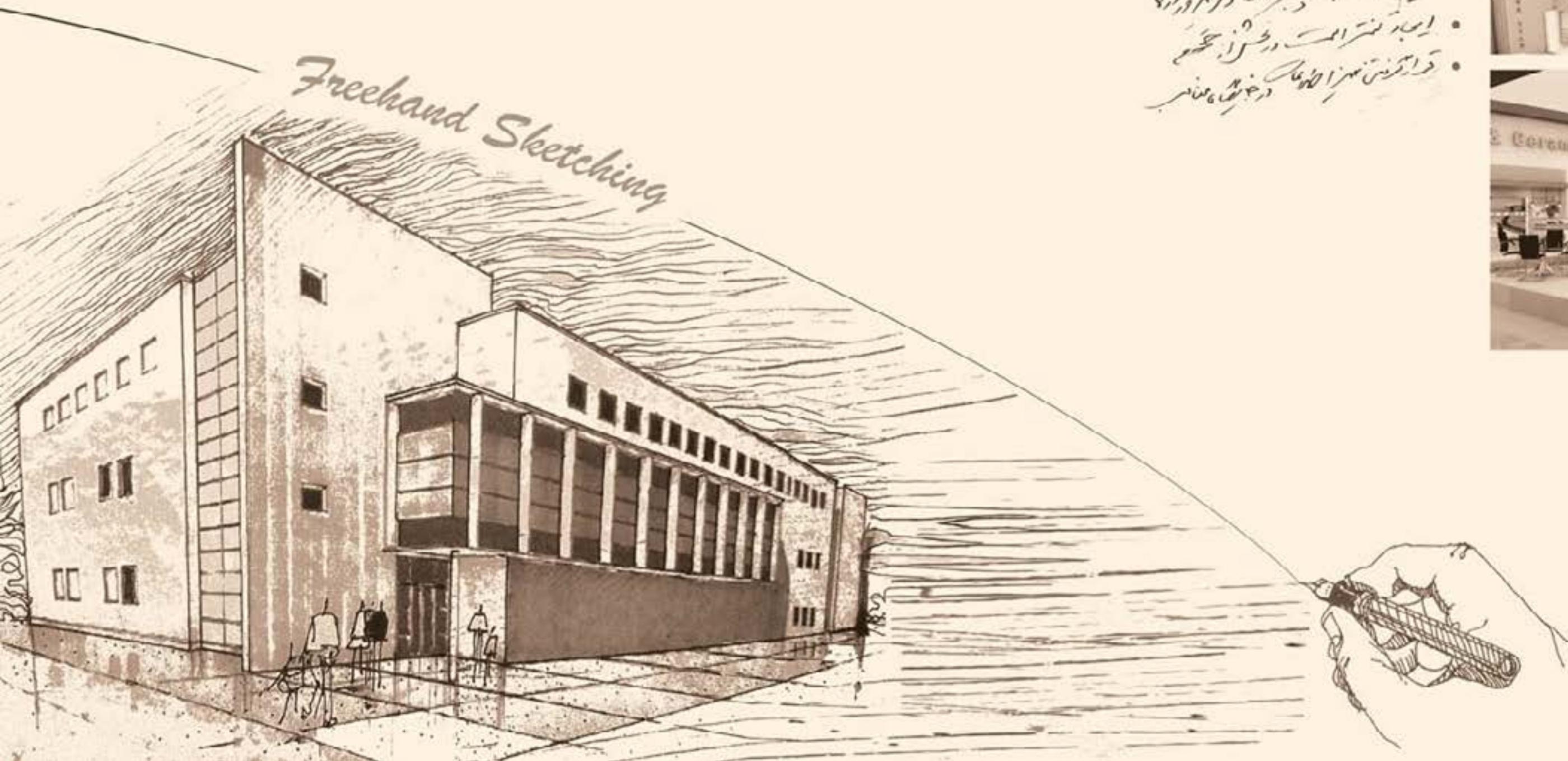
# Exhibition Stands

# Exhibition Stands

۲۶-۲۷	نقشه نمایشگاه بین المللی تهران
۲۸-۲۹	کاشی حافظ
۳۰-۳۵	بهداشت نوین
۳۶-۳۷	پارس سرام
۳۸-۳۹	کمال ملکی
۴۰-۴۱	ماورا بحار
۴۲-۴۳	سیگارو
۴۴-۴۵	بکو
۴۶	پویا همراه سرام
۴۷	گراتیت آریا
۴۸-۴۹	پاناسونیک
۵۰-۵۱	بوش
۵۲-۵۳	گزینه طلائی
۵۴-۵۵	نوار میانه
۵۶-۵۷	حفار ماشین
۵۸-۵۹	کیان مشکات
۶۰-۶۷	نهاد ریاست جمهوری - گروه جی ۱۵
۶۸-۶۹	همراه اول
۷۰-۷۱	تعریف اسکیس
۷۲-۷۳	تعریف کروکی



# Freehand Sketching



- اسکن اولیہ و پینٹنگ
- برای تمرین حفظ
- رسم متناسب بجزیره دکر و دریا
- ایجاد تمرین در شهر از چشم
- قرار گرفتن نمازگاه در چشمه و منظر



# Exhibition Stands



- غرفه شرکت بهداشت نوین
- ۴۵ متر مربع
- نمایشگاه ایران مد ۸۹





- غرفه شرکت بهداشت نوین
- ۴۵ متر مربع
- نمایشگاه ایران مد ۸۷





- غرفه شرکت بهداشت نوین
- ۶۵ متر مربع
- نمایشگاه ایران مد ۸۶





- غرفه گروه مپنا
- ۹۰ متر مربع
- نمایشگاه برق و انرژی اربیل عراق





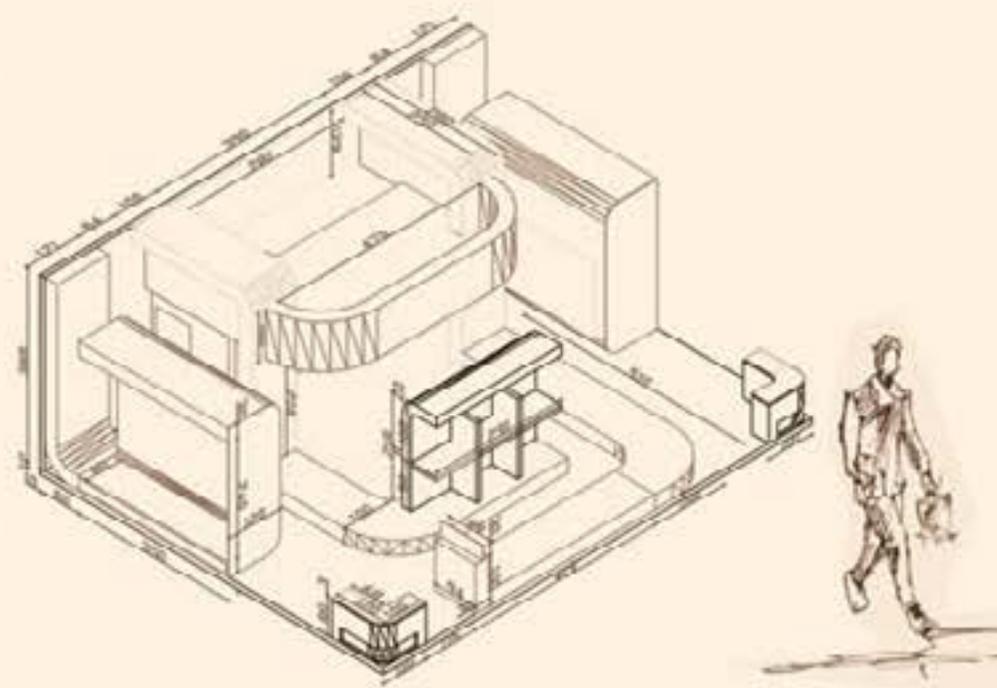


- غرفه شرکت سیکارو
- ۷۵ متر مربع
- نمایشگاه مواد غذایی ۸۶





- غرفه شرکت بکو
- ۸۰ متر مربع
- نمایشگاه لوازم خانگی ۸۹





- غرفه شرکت گرانیت آریا
- ۱۳۵ متر مربع
- نمایشگاه کاشی و سرامیک، ۸۴

- غرفه شرکت پویا همراه سرام
- ۹۰ متر مربع
- نمایشگاه کاشی و سرامیک، ۸۷



- غرفه شرکت زیمنس
- ۶۵ متر مربع در دو طبقه
- کنگره تجهیزات تصویر برداری پزشکی





- غرفه شرکت ساخت و مهندسی تاسیسات دریایی ایران IOEC
- ۱۲۰ متر مربع
- نمایشگاه صنایع دریایی ۹۱



# Exhibition Stands



۳۷



- غرفه شرکت پارس سرام
- ۱۳۰ متر مربع
- نمایشگاه کاشی و سرامیک ۸۸



- غرفه شرکت نوارمیانه
- ۱۴۰ متر مربع
- نمایشگاه ایران پلاست ۸۲

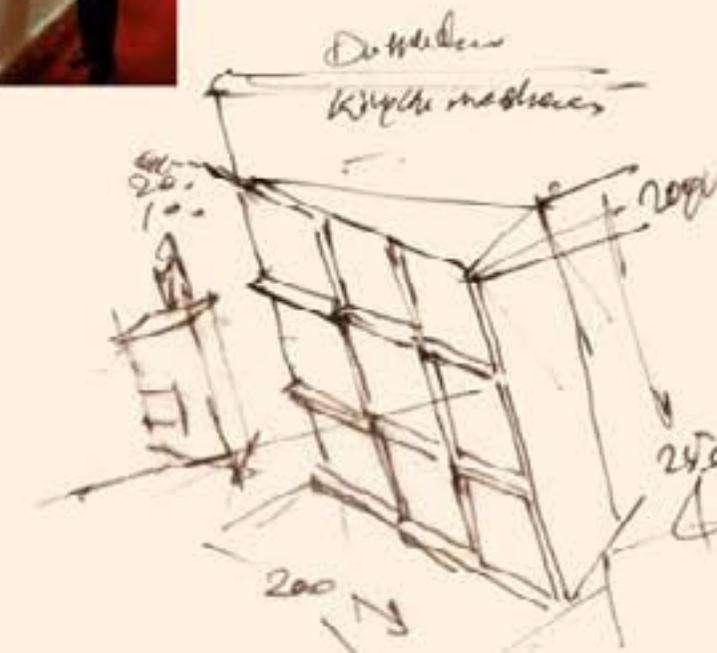




- غرفه شرکت پرسیا مد مهرگان
- ۴۸ متر مربع
- کنگره تجهیزات تصویر برداری ۹۱



- غرفه شرکت کیان مشکات
- ۶۰ متر مربع
- نمایشگاه مواد غذایی ۸۹



## دروازه‌های سرگشته

درگاه‌های سه گانه دروازه ملل در بخش جنوبی، شرقی و غربی قرار دارد. درگاه شرقی ۱۰ متر ارتفاع و ۳/۸۲ متر پهنا دارد. در دو سوی پیکره ابوالمهل عظیم با سر انسان، تنه گاو و بال عقاب، جزایرهای درگاه را بر پشت خود نگهداشته‌اند. بر سر این پیکره‌ها تاج‌های استوانه‌ای بلند قرار دارد که بالا و پایین آن مزین به گل‌های دوازده پر است. به نظر می‌رسد درگاه شرقی راه ورود حرم بزرگان پارس و ایرانیان تالار دوازده ستون و سوی کاخ هخامنشیان و سپس آپادانا بوده‌است.



### The All Nations Gate Eastern Portal

The portals of the All Nations Gate Palace are in the southern, eastern, and western directions.

The eastern portal is 10 meters high and 3.82 meters wide. Two giant statues, with human heads, the body of a bull, and the wings of an eagle, hold the piers of the portal on their backs. They have cylindrical hats on their heads. Twelve-petaled flowers decorate these hats. It seems that the eastern portal has been for Persian and Iranian nobles to go from the All Nations Gate Palace to the Hundred-Column Hall and Apadana.





## پروژه طراحی و ساخت نماد تخت جمشید

سالن اجلاس سران  
کنفرانس گروه جی ۱۵  
تهران، اردیبهشت ۱۳۸۹  
۳۶۰ متر مربع  
مدت اجرا: ۲۵ روز



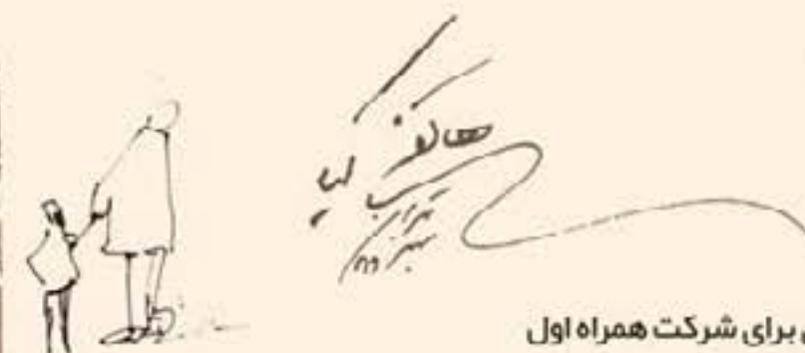
پروژه طراحی و ساخت نماد تخت جمشید - سالن اجلاس سران، کنفرانس گروه جی ۱۵، تهران، اردیبهشت ۱۳۸۹، ۳۶۰ متر مربع، مدت اجرا: ۲۵ روز



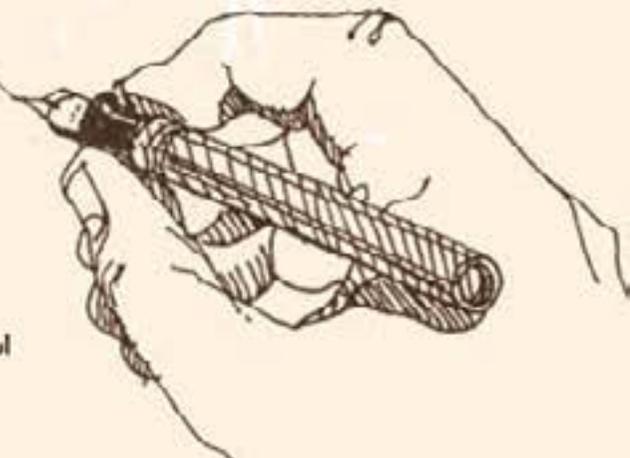


Freehand Sketching

حضرت با درونی هارانت از دیگر  
عالمی از خرد و در نظر بر سر می کشند



حافظ  
سید



اسکیس اولیه و پیشنهادی برای شرکت همراه اول

## گام های موفقیت برای اسکیز

چگونه می توانیم شکلی زیبا بکشیم؟ گرچه وجود استعداد ضروری است ولی عامل مهمتر، اطمینان و اشتیاق برای ریسک کردن است. یعنی با اعتماد شروع کردن و ترسیدن ترس و عدم اعتماد به نفس، مانع شروع طراحی است. شخصی که دارای ذهنی آماده و آزاد است، به کارهایش اعتماد دارد. پس با فکری رها شروع کنید، سپس با تمرین زیاد به کارهایتان نظم بدهید. بترتیب موفق خواهید شد.

### چگونه قابلیت گرافیکی را افزایش دهیم؟

داشتن گرافیک خوب نیازمند یک نظم مشخص و قوی است. راهتمایی های زیر نشان می دهند که چگونه کیفیت طراحی خود را افزایش دهیم. با نگاه کردن و تامل در مجلات، کتب و نمایشگاه ها می آموزید که چگونه کار با کیفیت انجام دهید. نگاه کردن به طراحی دیگران بسیار مهم است زیرا روند طراحی را به شما نشان می دهد و باعث به وجود آمدن حس اعتماد به نفس در شما می شود.

تقلید، گرافیک خوب را درگ و از آن تقلید کنید که باعث بالا رفتن کیفیت کار شما می شود. اما اجازه ندهید که تقلید، حس خلاقیت شما را از بین ببرد.

جمع آوری، کتاب های مرجع و همچنین کتاب های خوب در مورد گرافیک را جمع آوری کرده و عنوان بندی کنید.

اعتماد به نفس: همیشه به خود بگویید که می توانید هرگز ناامید و سرشکسته نشوید. با داشتن اعتماد به نفس جنگ را برده اید، زیرا با داشتن اعتماد بیشتر می توانید درگ کنید، یاد بگیرید و پیشرفت کنید.

خلق کردن: همیشه خلاق باشید. خلاقیت، به طور ساده، انجام دادن کارهای جدید با یک شیوه جدید است. به دنبال چیزهایی باشید که هرگز به آنها توجه نداشته اید.

رهایی: هرگز از اشتباه ترسید زیرا ریسک کردن تنها راهی است که می توانید یاد بگیرید و پیشرفت کنید. بر حس درونی و تردید خود غلبه کرده، اشتباهات طراحی خود را با دید مثبت بررسی کنید.

تمرین: پیشرفت بدون تمرین امکان ندارد.

پایداری و تحمل: سعی و تلاش برای پیشرفت شما حیاتی است، حتی گاهی چند ثانیه آخر کار می تواند در شما تغییر ایجاد کند.

نقد کردن: از افراد دانا و با تجربه بخواهید که کارتان را نقد کنند.

پیشرفت: همیشه سعی کنید توانایی ها و فهم خود را افزایش دهید. پیشرفت در کنار تمرین و انتقادهای سازنده به دست خواهد آمد.

سهیم شدن: اطلاعات خود را با دیگران به اشتراک بگذارید تا پشتوانه ذهنی غنی تری داشته باشید.

اسکیز به معنای طراحی سریع، ساده و گویا از هر منظری می باشد و به مثل چون مساعقه ای است که به لحظه ای کوتاه، فضایی را در برابر دیدگان ناظر روشن و عریان می سازد. اسکیز، بی رنگ و طرح اولیه سریع هر تصویری است که پیش چشم داریم و نسبت مستقیم با عمق نگاه و اندیشه و قوت قلم طراح دارد و چگونه نگرستین به پیرامون و بی پیرایه، عاری از تکلف و با قوت، دیده ها- و حتی نادیده ها- را بر صفحه منتقل کردن است. طراحی سریع، زیر بنای کلیه هنرهای تجسمی است و مصداق این سخن، گفته انگر هنرمند بزرگ فرانسوی، است که: پیش از آنکه به فکر نقاشی کردن بیفتد، مدت زیادی طراحی کنید. کسی که بی خانه اش را محکم بریزد با خیال آسوده در آن می خوابد.

میل به طراحی، میلی غریزی است که از دوران کودکی در نهاد انسان شکل می گیرد و به صورت طراحی های ساده و به ظاهر نامفهوم خود را نشان می دهد. این طرح ها و خط های ساده و سادگانه موجب پرورش نیروی اندیشه و تخیل کودکان می گردد. آنها هر حس و برداشتی را که نسبت به محیط اطراف خود دارند به مفهوم واقعی، تصویر می کنند، کودکان بی هیچ ترس و واهمه ای و بدون هر سانسوری طراحی می کنند و اینگونه ترسیم خطوط و اشکال یعنی اسکیز به معنای واقعی، زیرا آنها ادراکات سادگانه خود را از آنچه در جهان کوچک خود می بینند پیش از آنکه ذهنشان با شناخت قراردادی طبیعت انباشته یا آلوده گردد. بدون واسطه طبیعت، مجسم و تصویر می کنند.

بنابراین اولین گام موفقیت در اسکیز این است که سادگانه و بدون در نظر گرفتن هر واسطه ای شروع به طراحی کرده و تمام حس خود را روی کاغذ پیاده می کنیم.

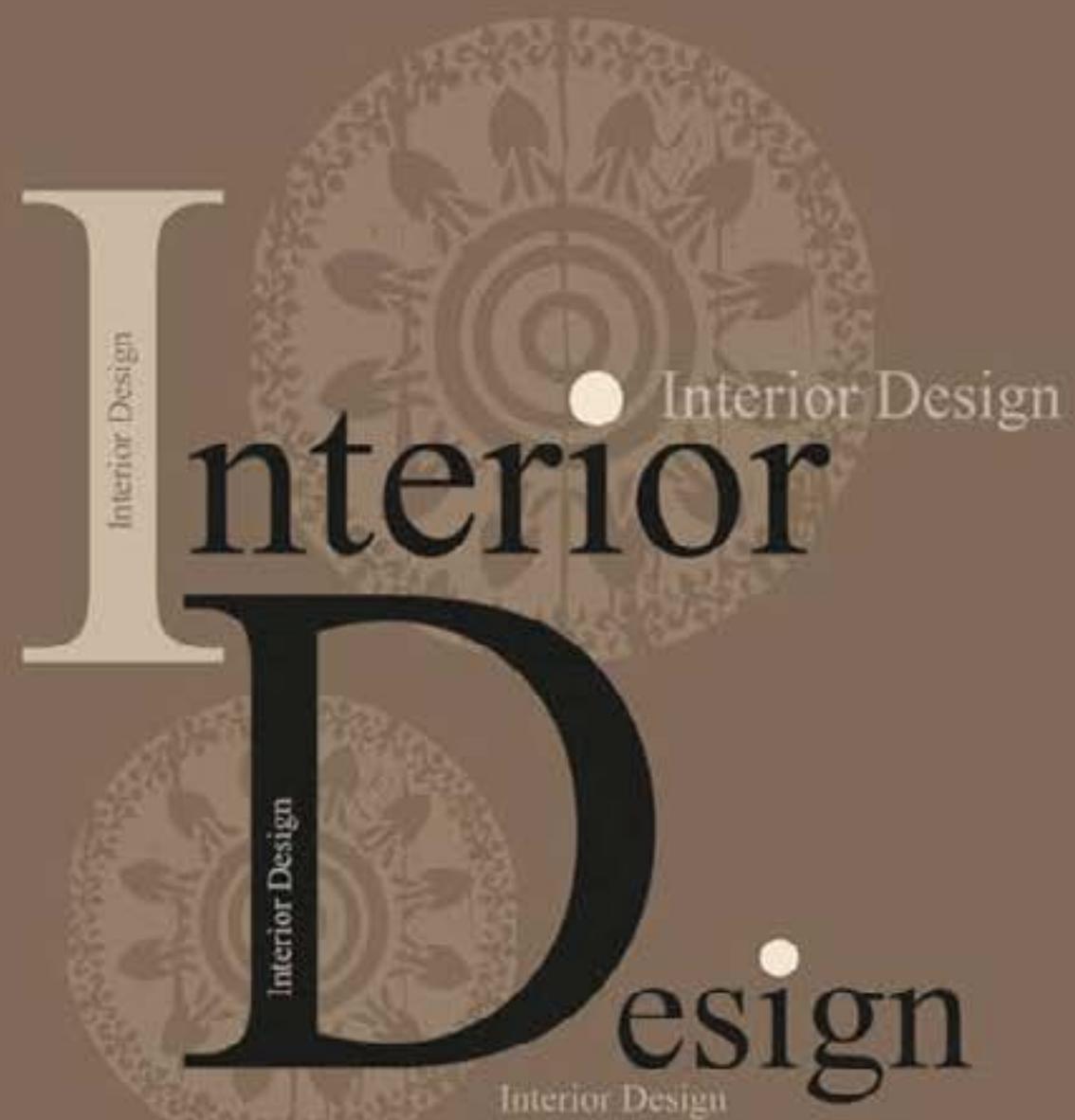


## تعریف کروکی (( سه نقطه ای))

کروکی عبارت است از به تصویر کشیدن زندگی و تاریخ معماری گذشتگان در عصر حاضر و نیز جستجوی رد پای زندگی آنها در محیط در واقع معماری گذشته، خود آموزگاری است که معماری امروز را به ما نشان می دهد. ما با تجسم آدم های آن فضا و نیز مصالح و خشت و آجرهای آن، آنها را به تصویر می کشیم. ما با مشاهده محیط طبیعی، درختان، سنگ ها و خاک و گل آن سرزمین، بزرگترین استاد معماری را در اختیار داریم و از تجربه های گذشتگان درس می گیریم. برای کروکی، بدون ترس شروع به طراحی می کنیم. گاهی حتی ممکن است تناسبات را رعایت نکرده و پرسپکتیو اشتباه داشته باشیم ولی تمام این ها نقطه آغاز است. پس کروکی به معنی واقعی یک برداشت سریع از محیط، همراه با جزئیات کامل مربوط به بنا است.

### با رعایت موارد زیر بتدریج کروکی های بهتری خواهیم داشت:

- ۱- اولین گام در رسم کروکی داشتن ابزار مناسب برای کروکی است؛ ابزاری که سبک، قابل حمل و ... است.
- ۲- انتخاب زاویه دید مناسب.
- ۳- انتخاب ترکیب شیب بندی؛ یک سری از عناصر برای شروع در نقطه طلایی شیت گماشته می شوند. سپس با نقطه چینی شروع و با توجه به هندسه پنهان بنا آن را بر روی کاغذ پیاده می کنیم.
- ۴- پیدا کردن خط افق و نقاط گریز در پرسپکتیو.
- ۵- استفاده از چند نقطه کمکی در شیت برای پیدا کردن تناسبات بنا.
- ۶- شروع به ترسیم کلیت بنا با استفاده از نقاط کمکی و ایجاد خطوط محیطی.
- ۷- وارد نمودن جزئیات با ترکیب بندی درست بعد از ایجاد عناصر محیطی.
- ۸- به تصویر کشیدن حجم اصلی بنا با سایه روشن و ایجاد کنتراست.
- ۹- خلاصه نمودن عناصر محیطی که کار را تحت الشعاع قرار می دهد. مثل یک درخت خیلی بزرگ که باید به صورت کلی نشان داده شود.
- ۱۰- استفاده از عناصر محیطی مناسب مثل پرند، آسمان و فیگور و ...
- ۱۱- برای شروع وارد جزئیات نشوید. این تناسب درست است که کار شما را مطرح می کند نه جزئیات درست.
- ۱۲- دخل و تصرف در عناصر محیطی کار کروکی شما را بهتر می کند.
- ۱۳- برای شروع آسمان را در کار وارد نکنید. ولی می توانید خط آسمان را قوی کنید.
- ۱۴- در ترسیم، آسمان را شاخص نکنید، یعنی زیاد به آن نپردازید، زیرا کار شما را تحت تاثیر قرار می دهد.
- ۱۵- فیگورها حال و هوای محیط را در کروکی ها منعکس می کنند و نقش مهمی در درک مقیاس و تناسب بنا دارند.



# Interior Design

۷۶-۷۷

رستوران ناپولی

۷۸-۷۹

دکوراسیون منزل

۸۰-۸۱

شرکت ارکان درهان

۸۲-۸۳

شرکت بهداشت نوین

۸۴-۸۵

شرکت تجهیزات پزشکی

۸۶-۸۷

فروشگاه هایر

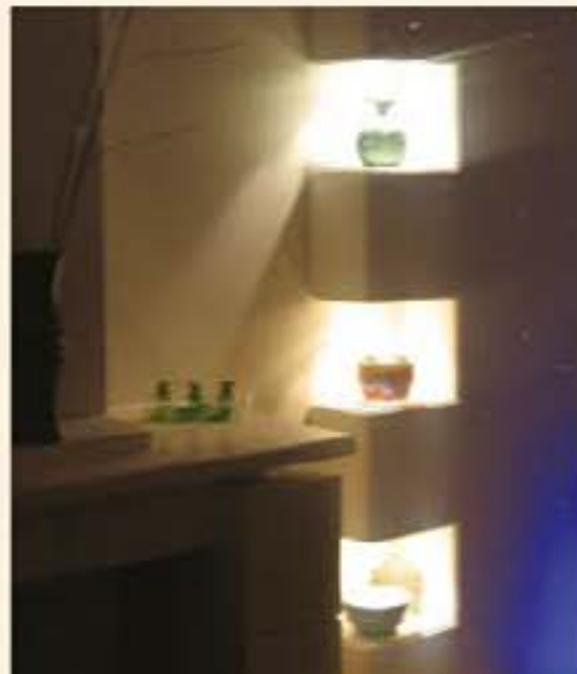
۸۸-۸۹

فروشگاه کانن

۹۰

برخی از مشتریان ما

• طراحی و نظارت بر اجرای دکوراسیون منزل شخصی  
محدوده بلوار آفریقا



• طراحی و اجرای دکور شرکت ارکان درمان





۸۳

۸۲

طراحی و اجرای دکور شرکت بهداشت نوین





• طراحی و اجرای دکور شرکت تجهیزات پزشکی

Delivering Happiness

۸۷



Dancing plate Dancing life



Haier  
Inspired living

Haier

Delivering Happiness





طراحی و اجرای دکور نمایندگی های Canon



# OJENILI

Advert Agency & Print Complex