



Katalog identyfikacji wizualnej

KATALOG IDENTYFIKACJI WIZUALNEJ

spis treści

1 TUJASTRZ BIE.PL

2 ZNAK

2.1 forma podstawowa

3 KONSTRUKCJA

3.1 prezentacja na siatce modułowej

3.2 pole ochronne

4 KOLORYSTYKA

4.1 warianty kolorowe

4.2 warianty monochromatyczne

4.3 wariant czarno-biały

5 WARTOŚCI KOLORÓW

5.1 warianty kolorowe

5.1 warianty monochromatyczne

6 ZASTOSOWANIE

6.1 przykłady prawidłowego użycia znaku

6.2 przykłady nieprawidłowego użycia znaku

Prezentowany "Katalog identyfikacji wizualnej" jest własnością tujastrzebie.pl. Przeznaczony jest do rozpowszechniania informacji na temat identyfikacji wizualnej portalu.

TUJASTRZ BIE.PL | tel. (32) 42 37 551, fax. (32) 42 37 559 | email: redakcja@tujastrzebie.pl | www.tujastrzebie.pl

Portal tuJastrz bie.pl to codzienna porcja bieżących informacji z życia miasta, w szczególności ci wiadomo ci ogólnych, biznesu, kultury, edukacji oraz sportu. Dodatkowym elementem jest prezentacja imprez w dziale "kalendarz" - wyszczególnionych wydarzeń z lokalnej sceny wraz z datą oraz opisem. Serwis tuJastrz bie.pl to również rozbudowany katalog lokalnych firm, dział ogłoszeń, autorski Niezależny Program Informacyjny w formie wideo, a także wywiady z ciekawymi mieszkańcami oraz mnóstwo galerii zdjęć.



Wydawca portalu:
tuPolska Sp. z o.o.
ul. Rynek 11
44-200 Rybnik
NIP: 642-30-88-117

Prezentowany znak graficzny jest podstawowym elementem identyfikacji wizualnej oraz systemu prezentacji portalu internetowego tuJastrzebie.pl. Znak w formie podstawowej składa się z zarysu głowy jastrzębia oraz adresu internetowego, całość utrzymana jest w charakterystycznej dla Jastrzębia kolorystyce.

Znak przeznaczony jest do celów popularyzatorskich, reklamowych, korespondencyjnych i identyfikacyjnych. Wersja podstawowa w szczególności zalecana jest do umieszczania na: wydawnictwach, plakatach, ulotkach, gadagietach promocyjno-reklamowych, nośnikach elektronicznych, grafice internetowej oraz nośnikach reklamy zewnętrznej.



Siatka modułowa określa podstawowe proporcje i wielkość znaku graficznego. Zalecana jest do odwzorowania znaku na powierzchniach, gdzie zastosowanie formy elektronicznej jest z różnych względów niemożliwe.



Pole ochronne określa obszar wokół znaku, czyli minimalną przestrzeń, w której nie wolno umieszczać żadnych elementów. Pole ochronne musi zostać zachowane ka dorazowo podczas prezentacji znaku.

Przy wyznaczaniu pola ochronnego należy uwzględnić wysokość prezentowanego znaku, gdy minimalny margines oddzielający znak od pozostałej treści równy jest 20 % wysokości znaku.

Margines należy budować odmierzając tę długość z każdej strony.

UWAGA!

Zabrania się jakiegokolwiek ingerencji w marginesy pola ochronnego.



Znak w wersji podstawowej może być prezentowany na jednolitych podkładach barwnych, białym oraz czarnym, bądź innych do nich zbliżonych. Nie wolno publikować znaku na kolorowym tle, zaleca się wtedy użycie białego lub czarnego pola ochronnego, bądź jednolitego logotypu. W zależności od koloru pola ochronnego zmienia się kolorystyka logotypu.

UWAGA!

Jeżeli tylko to możliwe zaleca się używanie znaku na białym, bądź innym jasnym podłożu.



KOLORYSTYKA

warianty monochromatyczne

W zależności od medium na jakim prezentowany jest znak
w użyciu są także warianty monochromatyczne w skali szarości.
Wersje logotypu w formie podstawowej występują w pozytywie
oraz negatywie.



Wersja czarno-biała przeznaczona jest do publikacji znaku poprzez zastosowanie jednolitego kształtu. Wykorzystywana może być na przykład na pieczętkach, grawerach czy różnorodnych wytlóczeniuach.

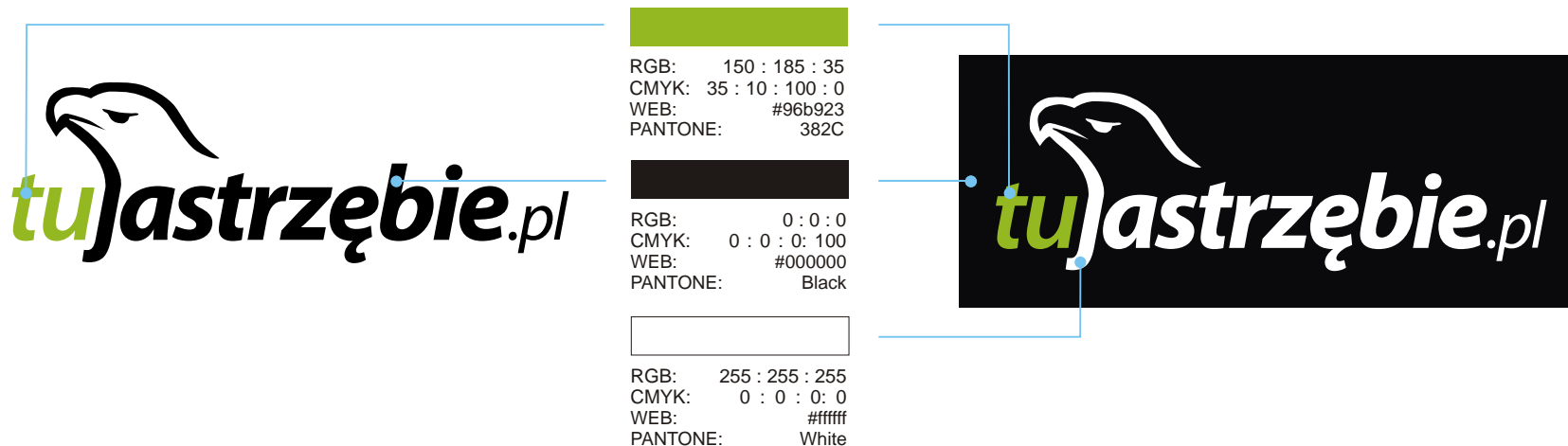


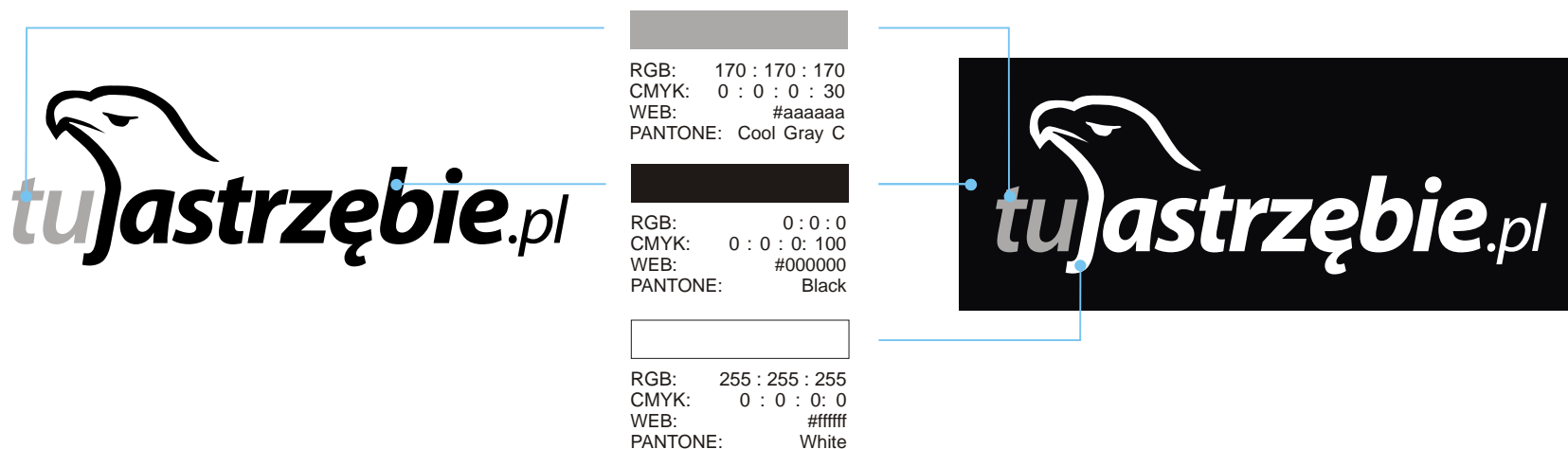
WARTO CI KOLORÓW

warianty kolorowe

Poniżej przedstawiono kolory podstawowe zastosowane w identyfikacji wizualnej tujastrzombie.pl. Kolory znaku zdefiniowano na podstawie systemu PANTONE. Dla każdego z kolorów podano również wartości CMYK dla materiałów drukowanych i wartości RGB / WEB dla publikacji ekranowych.

Kolorystyka przedstawiona w opracowaniu jest jedynie wizualizacją i służy tylko celom ilustracyjnym. Kolory należy dobierać według podanych wartości.





ZASTOSOWANIE

przykłady prawidłowego u ycia znaku

Kilka przykładów przedstawiaj cych mo liwo publikacji oraz prezentacji znaku.



Typowe błędy związane z prezentacją oraz powielaniem znaku w sposób niewłaściwy.



ingerencja w strukturę znaku



lustrzane odbicia



rozciąganie oraz skalowanie bez zachowania proporcji



nieprawidłowa kolorystyka



nie zachowanie pola ochronnego



pochylenie znaku



zastosowanie innego kroju pisma



dodawanie obcych form do znaku