



Księga Znaku

Spis Treści

Wstęp	4
1. Konstrukcja Znak	5
1.1. Proporcje znaku	6
1.2. Pole ochronne znaku	7
1.3. Minimalna wielkość znaku	8
2. Kolorystyka	9
2.1. Podstawowa wersja kolorystyczna	10
2.2. Wersje monochromatyczne	12
2.3. Wersje monochromatyczne w kontrze	13
2.4. Wersje achromatyczne	14
3. Niedozwolone użycie znaku	15

Wstęp

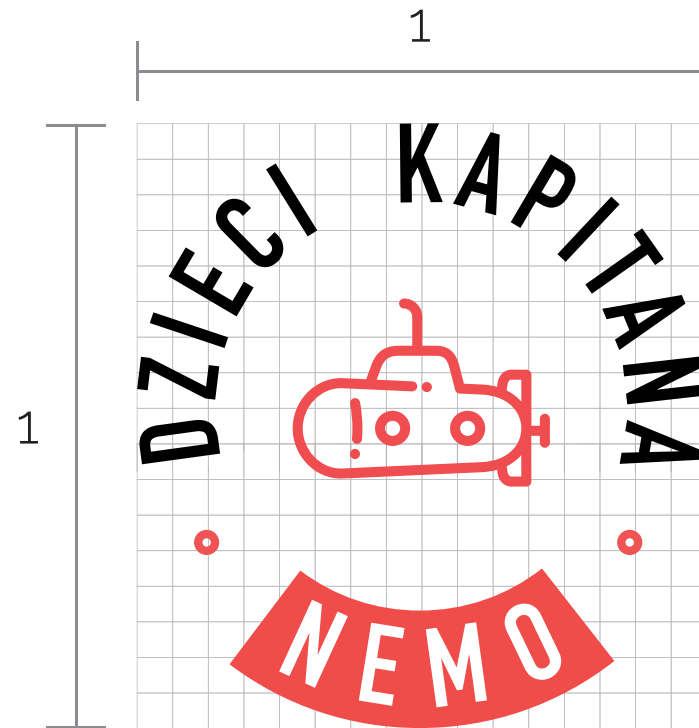
Poniższa księga znaku została stworzona, aby wyznaczyć wskazówki do prezentowania logo programu Dzieci Kapitana Nemo w sposób spójny, rozpoznawalny i prawidłowy.

Księga znaku jest zbiorem reguł opisujących stosowanie znaku oraz wynikające z tego ograniczenia. Zawiera ona wszelkie odmiany oraz wersje kolorystyczne wraz z przykładami. Stosowanie się do przedstawionych zasad pozwoli zachować spójność wizerunku.

1. Konstrukcja znaku

1.1. Proporcje znaku

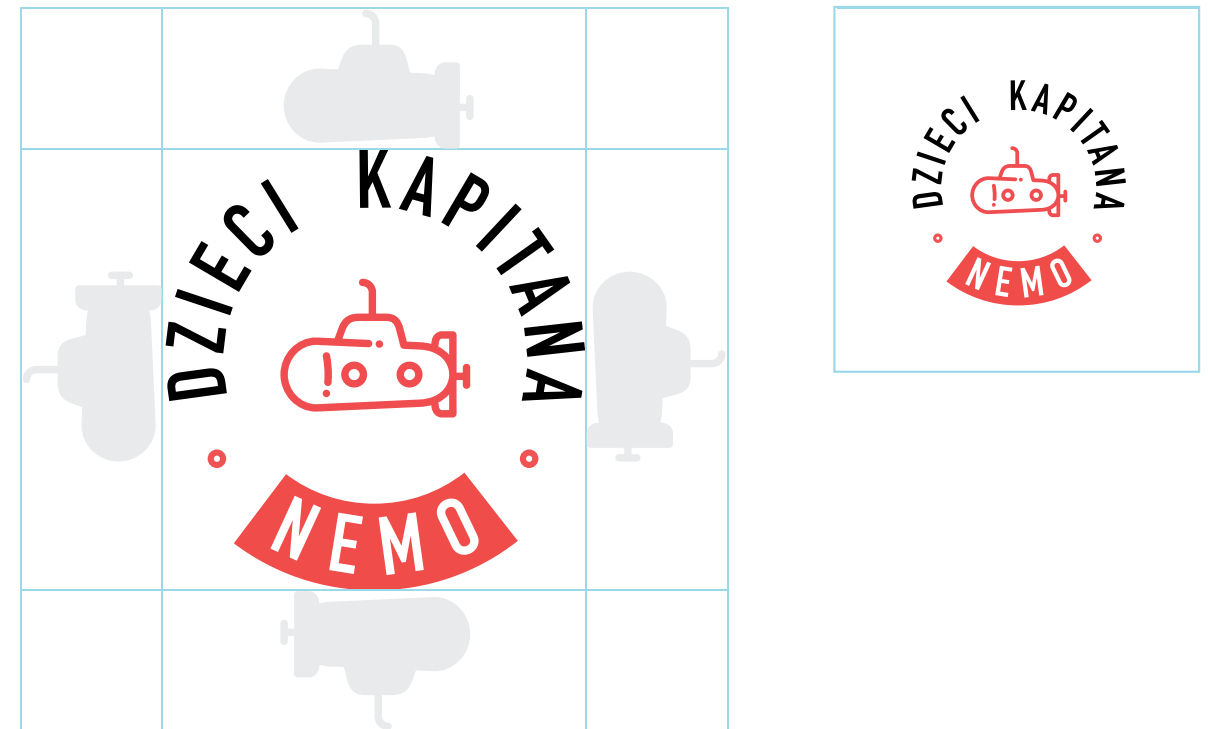
Logo zostało przedstawione na siatce prezentującej proporcje znaku, zgodnie z którymi stosunek boku krótszego do dłuższego wynosi 1:1. Podczas reprodukcji należy bezwzględnie zachować przedstawione powyżej proporcje pomiędzy elementami logo.



1.2. Pole ochronne znaku

Podczas stosowania logo należy zwracać uwagę na odpowiednie odizolowanie go od otaczającego tekstu lub innych elementów graficznych, które mogłyby zaburzyć znaczenie znaku.

Pole ochronne wyznacza okrąg. Jest to minimalna odległość, jaką należy zachować podczas prezentacji logo w otoczeniu tekstu, ilustracji, zdjęć, grafik, tabel, krawędzi strony etc.



1.3. Minimalna wielkość znaku

W trosce o czytelność znaku i jego odpowiednie działanie należy przestrzegać minimalnych wielkości znaku. Minimalna szerokość logotypu dla materiałów drukowanych to 20 mm. Minimalna szerokość znaku dla użytku cyfrowego to 100 px.



20 mm



75 px

2. Kolorystyka

2.1. Podstawowa wersja kolorystyczna

Na logotyp programu Dzieci Kapitana Nemo składają się dwa kolory: czarny i czerwony. Stosowanie się do przedstawionej specyfikacji kolorystycznej w paletcie CMYK, RGB oraz Hex w wersjach cyfrowych i drukowanych zapewni poprawną reprodukcję logotypu. Znak może występować zarówno w przedstawionej kolorystyce na białym tle jak i w odwróconej kolorystyce.



CMYK: 65 / 66 / 68 / 82

RGB: 45 / 41 / 38

#2d2926

Pantone Black C

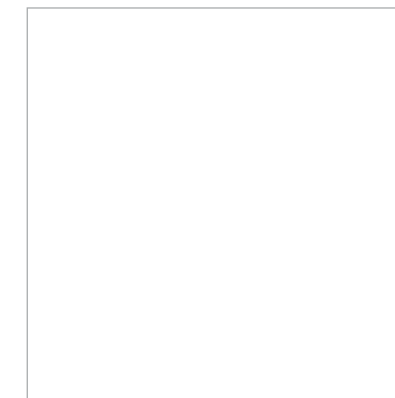


CMYK: 0 / 86 / 71 / 0

RGB: 232 64 64

#e84040

Pantone 2347 U



CMYK: 0 / 0 / 0 / 0

RGB: 255 / 255 / 255

#ffffff

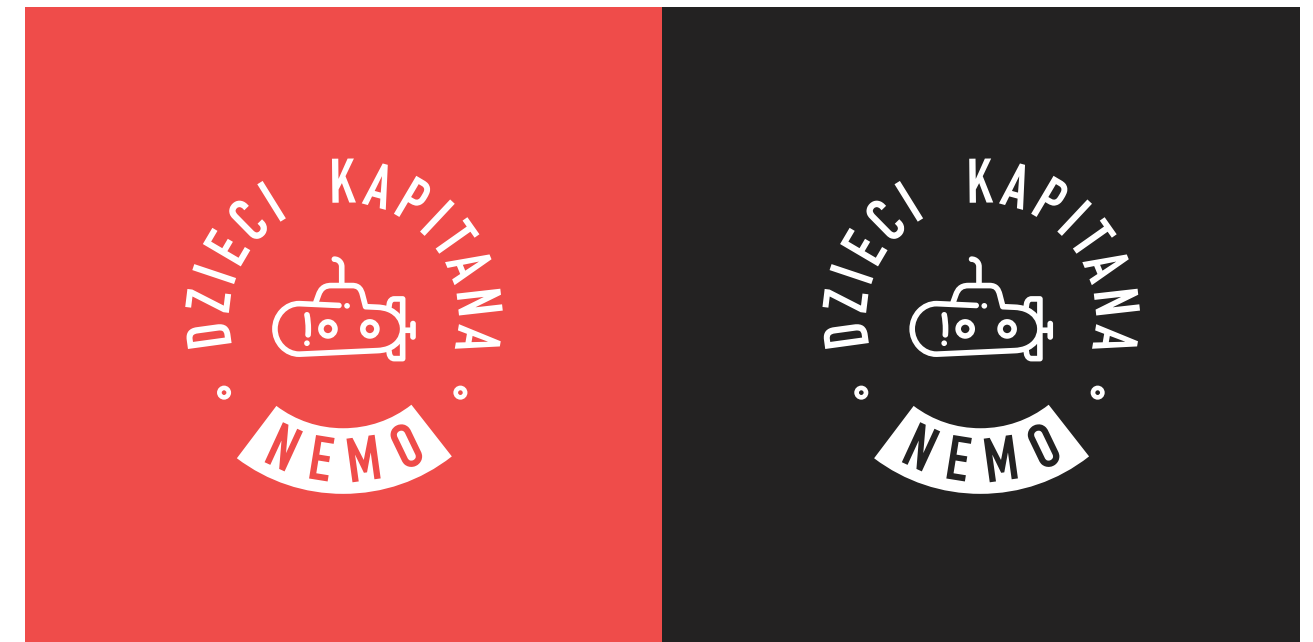
2.2. Wersje monochromatyczne

Wersja monochromatyczna służy do wykorzystania w druku jednokolorowym z użyciem kolorów specjalnych z palety Pantone®.



2.3. Wersje monochromatyczne w kontrze

Wersja monochromatyczna w kontrze służy do wykorzystania logo w druku jednokolorowym z użyciem kolorów specjalnych z palety Pantone® oraz w sytuacjach kiedy zastosowanie podstawowej wersji znaku będzie nieczytelne lub niemożliwe.



2.4. Wersje achromatyczne

Wariant achromatyczny służy do wykorzystania logo w druku czarno-białym, technikach grawerskich, pieczęciach, faksach i wszędzie tam, gdzie niemożliwe jest zastosowanie podstawowej wersji znaku.

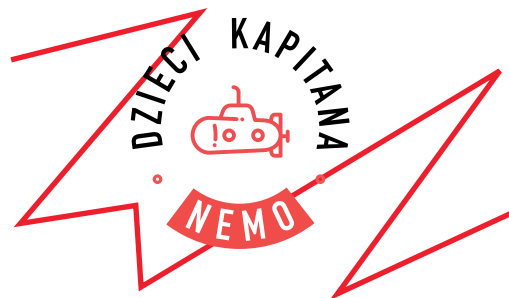


3. Niedozwolone użycie znaku

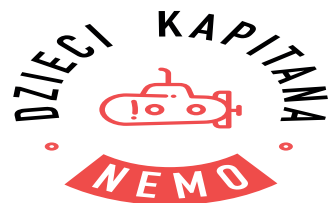
Dla zachowania spójności, rozpoznawalności i prawidłowego użycia logo programu Dzieci Kapitana Nemo niedopuszczalne są jakiejkolwiek manipulacje bądź odstępstwa od zasad zaprezentowanych w niniejszej księdze znaku. Poniższe przykłady są niedozwolonymi sposobami użycia znaku.



Niedozwolone jest naruszanie pola ochronnego znaku.



Niedozwolone jest rozciąganie wysokości lub szerokości logo.



Niedozwolone jest zmienianie rozmiaru lub proporcji sygnetu i podpisu.



Niedozwolona jest rotacja znaku.



Niedozwolona jest zmiana kolorystyki logo.



Niedozwolone jest użycie logo mniejszego niż 75 px i 20 mm.





Nie zaleca się stosowania znaku na kolorowych, wyrazistych tłach. W przypadku takiej konieczności należy zastosować białe pole ochronne dla znaku, bądź jedną z wersji uzupełniających.

