Grafický manuál

vizuál sezóny 2021/22

Úvod

Grafický manuál obsahuje souhrn informací a pravidel, které umožňují pochopit a aplikovat grafický styl dané sezóny. Grafický manuál je závaznou normou, kterou každý pracovník podílející se na jednotném stylu společnosti musí aplikovat. Jeho použití bude vyžadováno především při tvorbě prezentací, letáků, billboardů, plakátů a dalších tiskovin.

Základní verze loga

Základním prvkem jednotného grafického stylu společnosti je logo klubu. Logo se skládá z barevných ploch umístěných na bílém podkladu.

Součástí loga je hlava tygra ve čtyřbarevném provedení. V pozadí za tygří hlavou se nachází v dokončeném kruhovém lemu navy modré barvy bílý nápis „BÍLÍ TYGŘI LIBEREC“.

Kromě základní pětibarevné verze loga s tzv. navy modrou barvou, je možno používat jednobarevnou černou verzi nebo inverzní bílou variantu pro tmavé podklady. Tyto verze se doporučují zejména pro malá zobrazení loga (např. spodní lišta sponzorů).

V rámci tohoto vizuálu je použito alternativní zakodifikované logo v navy variantě. Základní varianta loga ve světlejší modré variantě může být použita mimo tento vizuál.
Je zákázano logo otáčet či deformovat a měnit základní barvy.

ochranná zóna = 10 % šířky loga

Ochranná zóna

Ochranná zóna loga slouží k dostatečné čitelnosti loga společnosti. Ochranná zóna loga vyjadřuje minimální velikost pole, ve kterém je logo umístěno a do kterého nesmí zasahovat text ani jiné grafické prvky.

Ochrannou zónu tvoří obdélníková plocha, jejíž výška i šířka je minimálně 10 % šířky loga.

✓

✗

(použití mimo vizuál dovoleno)

✓

✗

Písmo

Hlavním písmem pro nadpisy a výrazné prvky je MADE Soulmaze v řezu outline a regular. Řez outline slouží pro hlavní sdělení. Lze ho nahradit řezem regular, který také slouží pro doplňující informace.

Pokud je na písmo aplikován efekt outer glow, je třeba aby zůstala maximálně zachována čitelnost.

MADE SOULMAZE OUTLINE
ÁBČĎEFGHIJKLMNOPRSTUWXZ
1234567890?!&*

MADE SOULMAZE REGULAR
ÁBČĎEFGHIJKLMNOPRSTUWXZ
1234567890?!&*

Doplňkové Písmo

Doplňkovým písmem je Montserrat. Používá se jak v běžně psaných dokumentech, tak v propagačních tiskovinách a jiných vizuálních dokumentech. Pro nadpisy je doporučován extra tučný (ExtraBold) nebo silnější (Black).
Pro běžný text – normální řez (Regular).

Montserrat Black
ábčďéfghijklmnoprstůvwxyz
ÁBČĎEFGHIJKLMNOPRSTUWXZ
1234567890?!&*

Montserrat ExtraBold
ábčďéfghijklmnoprstůvwxyz
ÁBČĎEFGHIJKLMNOPRSTUWXZ
1234567890?!&*

Montserrat Regular
ábčďéfghijklmnoprstůvwxyz
ÁBČĎEFGHIJKLMNOPRSTUWXZ
1234567890?!&*

Barvy

Základními barvami vizuálu jsou (kromě barvy bílé, kterou není třeba definovat) světlejší modrá tzv. AQUA BLUE a tmavší modrá tzv. NAVY BLUE.

AQUA BLUE

CMYK	80-0-0-0
RGB	0-164-232
Pantone	Process Blue C

NAVY BLUE

CMYK	100-85-45-51
RGB	6-23-52
Pantone	289 C

Loading

Pro potřeby určení časového úseku sezóny vznikla loading lišta s načítáním průběhu.

Lišta je určena jako doplňkový údaj k hlavním informacím, lze ji ale použít samostatně jako primární vizuální prvek.

Na text uvnitř lišty je potřeba aplikovat efekt outer glow(vnější záře) v takovém rozsahu, aby byl text i přes aktuální průběh čitelný.

Lišta loading je dodávána ve vektorovém formátu spolu s tímto manuálem.

Trojuhelník

Hlavním vizuálním prvkem je trojuhelník. Tento prvek se umisťuje na střed vizuálu spolu s dalším objektem.

Správné vymaskování trojuhelníku umocňuje prostorový efekt objektu.

Na trojuhelník je aplikován efekt outer glow(vnější záře). Nastavení tohoto efektu je potřeba s citem vyladit dle formátu na kterém je aplikován. Je důležité aby záře působila decentně a ne rušivě.

Objekt trojuhelníku je dodáván ve vektorovém formátu spolu s tímto manuálem.

Hráč

Hráč je v trojuhelníku umisťen tak, aby z něj vystupoval směrem k divákovi. Toho je docíleno pomocí maskování trojuhelníku.

Při maskování trojuhelníku je třeba přizpůsobit výběr vymaskovaných částí směru hráčova pohybu.

Pro úsporu místa je možné hráčovu spodní čtvrtinu maskovat do ztracena. K tomuto kroku by vždy měl být důvod, kterým je potřeba umístění textu pod hráče nebo nedostatečné grafické podklady.

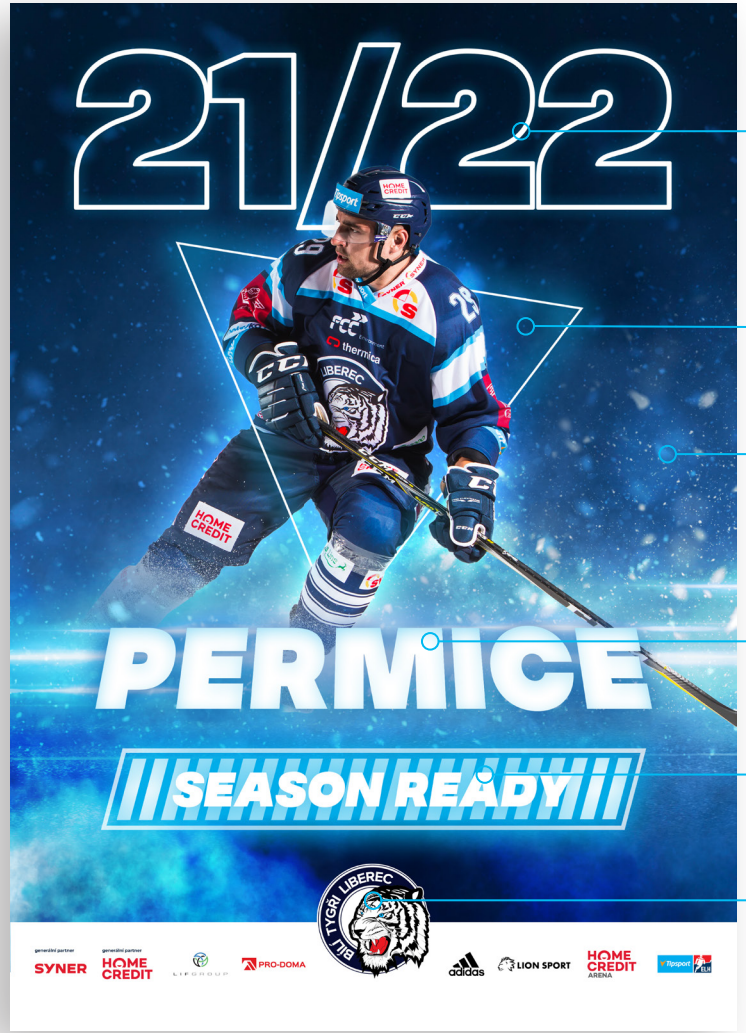
Trojuhelník nesmí nikdy překrývat hráčovu hlavu.

Pozadí

Pro potřeby vizuálu vzniklo jednotné pozadí. Umístění a barvu prvků je potřeba volit tak, aby byli na pozadí dobře čitelné. Je zakázáno ho jakkoli deformovat.

Pozadí ve vysokém rozlišení je dodáváno spolu s tímto manuálem.

Možnosti použití vizuálu



VERTIKÁLNÍ FORMÁT

Důraz je kladen na dominantní typografii, kterou lze doplnit dodatečnými hesly ve slabším řezu. Typografie musí být čitelná i přes její překrytí jiným objektem.

Hlavní vizuální prvek „trojuhelník“ v kombinaci s hráčem. Trijuhelník je vymaskovaný tak, aby umocnil prostorový dojem z hráče.

Základ vizuálu tvoří předem připravené pozadí.

Hlavní font v řezu regular v použití v perspektivě.

Lišta loading zobrazující doplňující informace.

U velkých formátů je vhodné použití malého vycentrovaného loga.

HORIZONTÁLNÍ FORMÁT

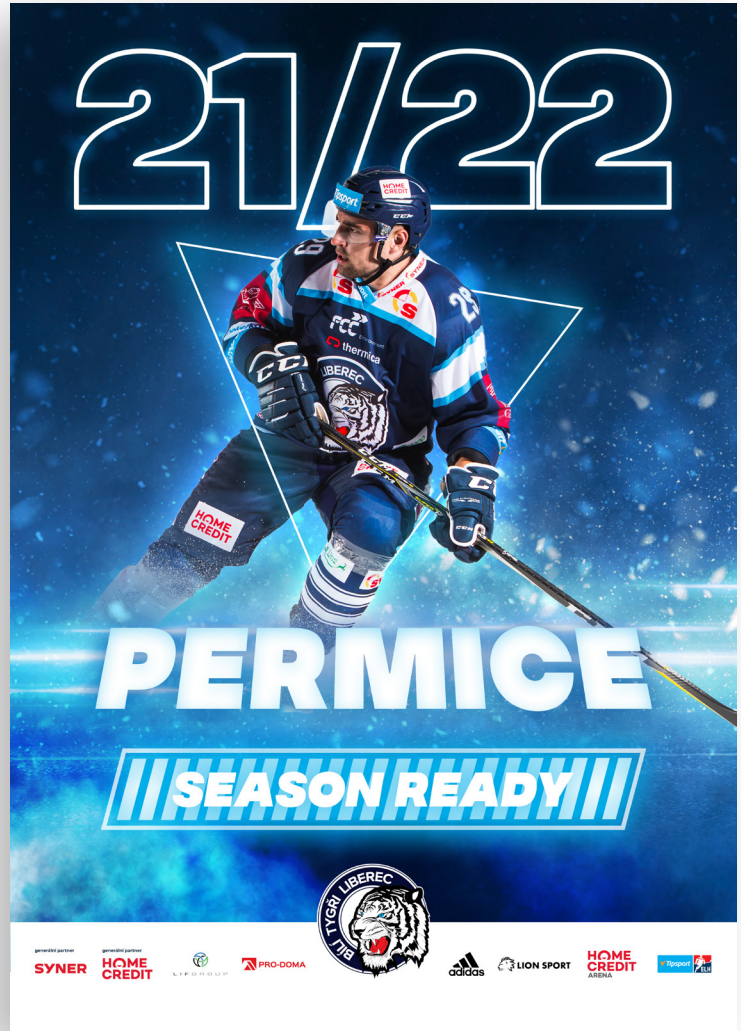
Výrazná typografie zabírá maximální možný prostor.

Hráč spolu s trojuhelníkem zabírají zhruba 1/3 formátu.

Lišta loading zobrazující doplňující informace.

PLAKÁT PRO VENKOVNÍ REKLAMU

Aplikace vizuálu na formátu orientovaným na výšku.

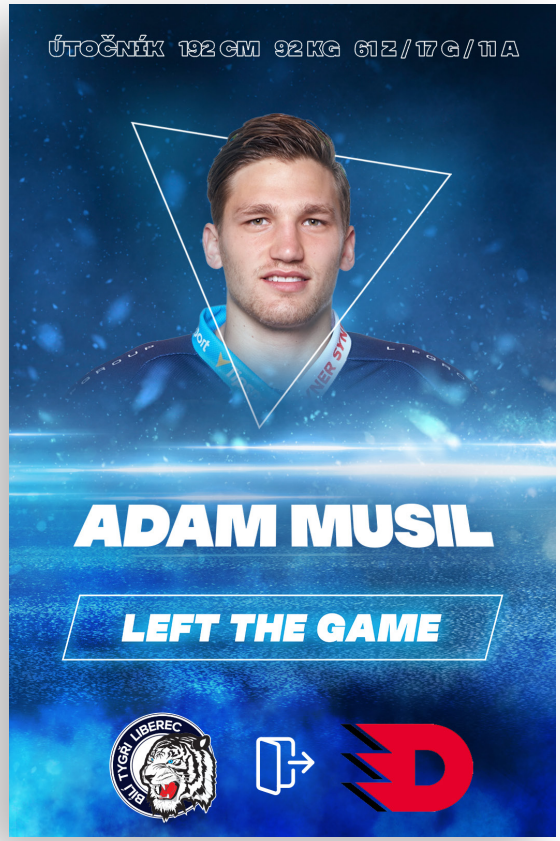


BILLBOARD

Aplikace vizuálu na širokoúhlém formátu.

SOCIÁLNÍ SÍTĚ

Výsledky utkání.



Představení hráče.

REKLAMA

Ukázka aplikace vizuálu na reklamu na produkty z fanshopu

MERCHANDISE

Ukázka aplikace vizuálu v podobě merchandise ve dvou variantách

BANNERY

Ukázka aplikace vizuálu na svislém a horizontálním banneru.

PERMANENTKY

Permanentky byly navrženy ve dvou variantách, za účelem odlišení kategorie kupujícího.

Kontakt

Bílí Tygři Liberec, s.r.o., Jeronýmova 494/20, PSČ 460 07
Telefon: 488 048 333 / FAX: 488 048 335 / E-mail: klub@hcbilitygri.cz

www.hcbilitygri.cz

vyrobilo smworks.cz