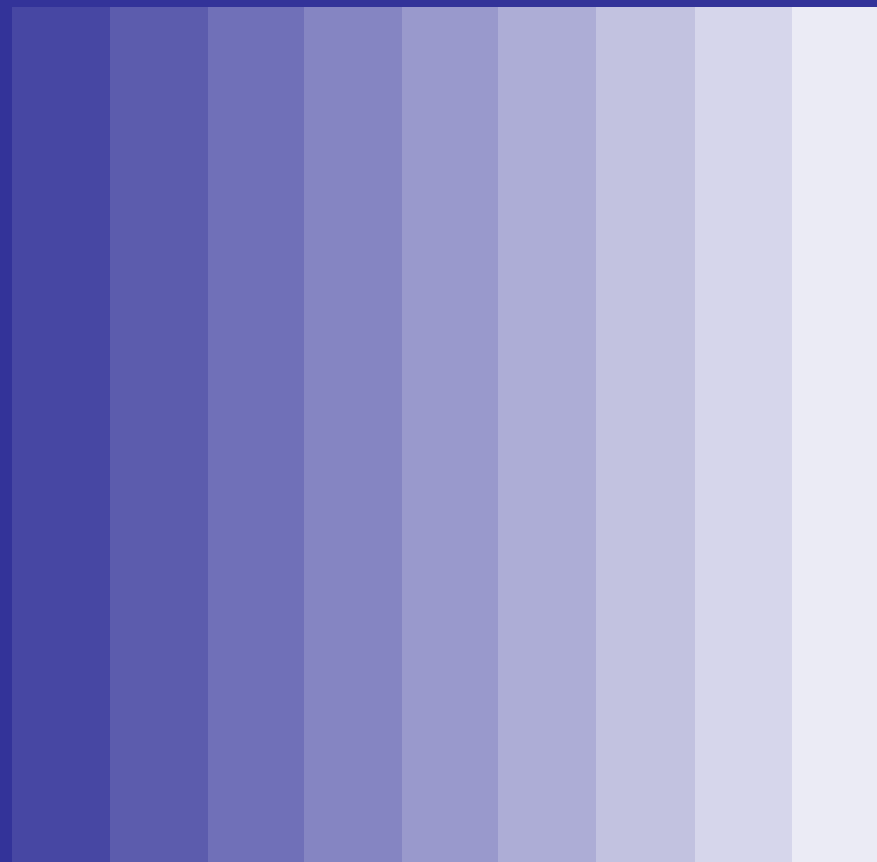


Główny Urząd Nadzoru Budowlanego

księga identyfikacji wizualnej



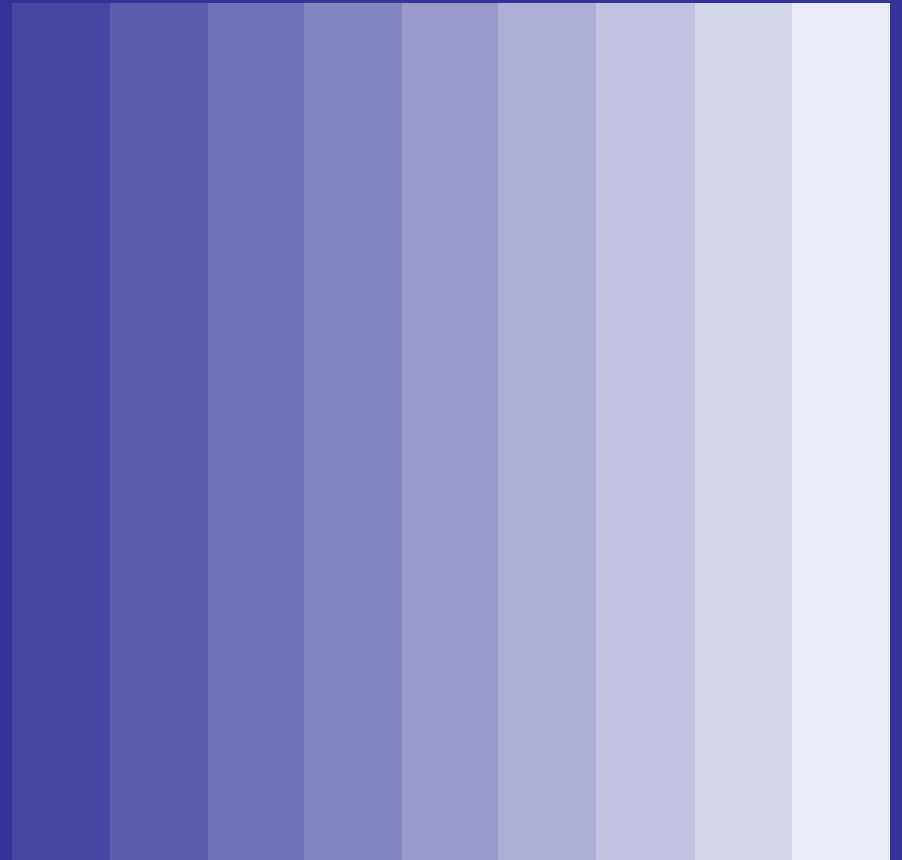
I. Marka GUNB 03

Logo	
poziome	04
konstrukcja i pole ochronne	05
pionowe	06
konstrukcja i pole ochronne	07
skrócone	08
konstrukcja i pole ochronne	09
wersje znaków	10
Stosowanie	
wielkość minimalna	11
niedozwolone użycie	12
znak na tle	13
oznaczanie materiałów video	14
Identyfikacja	
kolorystyka	15
kroje pisma	16
elementy uzupełniające	18

II. Formaty graficzne 19

Materiały biurowe	
wizytówka	20
papier firmowy	21
papier listowy	22
koperta	23
teczka	24
Materiały promocyjne	
foldery (A4/A5)	25
instrukcje	27
plakat	29
billboard	30
rollup	31
flaga	32
Gadżety	
długopis	33
koszulka	34
kubek	35
torba płócienna	36
torba papierowa	37
STRUKTURA FOLDERÓW	38

I. Marka GUNB





Znak podstawowy GUNB ma formę poziomą i składa się z dwóch części – akronimu GUNB podkreślonego szarą odwołującą się do barw narodowych (pełniącego funkcję sygnetu) oraz części typograficznej z rozwinięciem pełnej nazwy urzędu, dopełnionej podkreśleniem, równoważącym wagę szarfy.

Logo poziome: konstrukcja i pole ochronne

marka GUNB



Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy 1/3 szerokości litery G użytej w akronimie. Moduł A definiuje wysokość stopnia pisma w części typograficznej, odległość akronimu od części typograficznej,

a także wysokość i odległość szarfy. Suma trzech modułów (pełna szerokość litery G) definiuje pole ochronne – przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji. Kołami oznaczono korektę optyczną.



Znak pionowy GUNB jest odmianą uzupełniacą, którą należy stosować tam, gdzie użycie znaku poziomego jest niemożliwe lub nienaturalne dla danego formatu. Znak zbudowany jest z tych samych elementów i zachowuje wszystkie odległości i proporcje przyjęte w znaku poziomym.



Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy 1/3 szerokości litery G użytej w akronimie. Moduł A definiuje wysokość szarfy i jej odległość od akronimu, wysokość stopnia pisma w części

typograficznej, a także odległość podkreślnika. Suma trzech modułów (pełna szerokość litery G) definiuje pole ochronne – przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.



Znak skrócony GUNB składa się z akronimu podkreślonego szarą i jest odmianą uzupełniającą przeznaczoną do małej skali. Należy ją stosować wszędzie tam, gdzie użycie pełnego znaku poziomego

lub pionowego jest niemożliwe (np. awatary do mediów społecznościowych). Znak zachowuje proporcje przyjęte w wariancie podstawowym.



Znak zbudowany jest w oparciu o kwadratowy moduł A, którego bok jest równy $\frac{1}{3}$ szerokości litery G użytej w akronimie. Moduł A definiuje wysokość szarfy i jej odległość od akronimu. Suma

trzech modułów (pełna szerokość litery G) definiuje pole ochronne znaku – przestrzeń, w której nie powinny pojawiać się elementy obce dla identyfikacji.

znaki pozytywowe



znaki negatywowe



Każda odmiana znaku (logo poziome, pionowe, sygnety) posiada 4 wersje kolorystyczne. Logo kolorowe powinno być stosowane w pierwszej kolejności. W przypadku stosowania znaku na jasnym tle należy stosować wersję kolorową pozytywną. W przypadku konieczności umieszczenia znaku na ciemnym tle należy korzystać z wersji kolorowej, negatywowej.

Wersje monochromatyczne (pozytywna i negatywna) powinny być wykorzystywane tylko w przypadku, jeżeli nie ma możliwości reprodukcji znaku w wersji kolorowej. Pliki z logo umieszczono w folderze 01_GUNB_logo (patrz: struktura plików, s. 38). Każdy plik zawiera ramkę określającą pole ochronne danego znaku.



Dopuszcza się proporcjonalne skalowanie logo skróconego do wysokości nie mniejszej niż 7 mm lub 20 px oraz logo podstawowego do wysokości nie mniejszej niż 7 mm lub 30 px. Dopuszcza się proporcjonalne skalowanie

logo pionowego do wysokości nie mniejszej niż 15 mm lub 60 px. Wielkość logo powinno się zawsze dostosowywać się do medium oraz sposobu wyświetlania lub druku tak, aby znak pozostał czytelny.

Zmiana proporcji znaku lub jego elementów

Niedozwolone jest rozciąganie i zwężanie, nieproporcjonalne wydłużanie i skracanie całego znaku lub któregoś z jego elementów. Zabrania się także powiększania i zmniejszania pojedynczych elementów w logo.



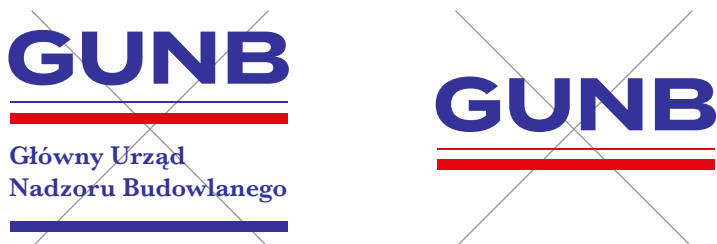
Zmiana ustawienia elementów

Niedozwolone jest zmienianie ustawienia elementów znaku względem siebie – należy stosować znak w odmianach opisanych w tym dokumencie. Niedozwolone jest także usuwanie lub dodawanie elementów.



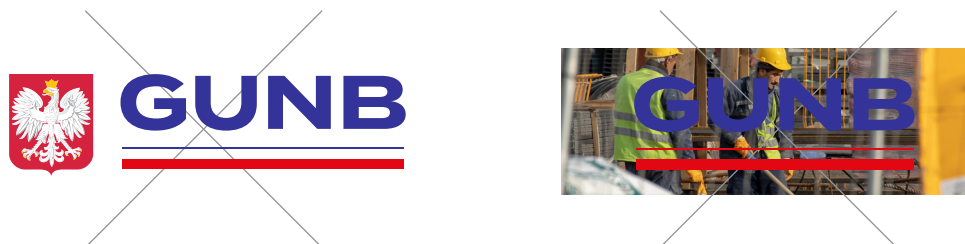
Zmiana kolorów lub kroju pisma

Niedozwolone jest zmienianie kolorów znaku lub jego elementów w sposób inny, niż opisane w niniejszym dokumencie. Niedozwolone jest zmienianie krojów pisma lub tzw. stylów w obrębie logotypu.



Bliskie sąsiedztwo elementów obcych

Niedozwolone jest dodawanie elementów obcych, multiplikowanie elementów logo oraz zakłócanie komunikacji znaku w obrębie pola ochronnego przez umieszczanie go na niejednorodnym tle.



Niedozwolone jest też każde inne wykorzystanie logo, w którym cały znak lub któryś z jego elementów jest nieczytelny i nie pozwala na rozkodowanie informacji dotyczącej marki.

W przypadku wątpliwości względem zastosowania znaku w projekcie wskazany jest kontakt z projektantem identyfikacji lub z osobą przeszkoloną pod kątem zarządzania marką GUNB.

Stosowanie: znak na tle

marka GUNB



Znak pozytywowy w kolorze należy umieszczać wyłącznie na jednolitym białym tle. Zasada dotyczy wszystkich odmian znaku (poziomej, pionowej i skróconej).



Przy braku możliwości skorzystania ze znaku kolorowego, na jasnych niejednolitych tłach należy stosować znak pozytywowy (czarny).



Znak negatywowy w kolorze należy umieszczać na ciemnych jednolitych tłach. Zasada dotyczy wszystkich odmian znaku (poziomej, pionowej i skróconej).



Przy braku możliwości skorzystania ze znaku kolorowego, na ciemnych niejednolitych tłach należy stosować znak negatywowy (biały).



Na fotografii obok zaprezentowano możliwości użycia logo według powyżej opisanych zasad. Logo pozytywowe w kolorze nie znalazło się na zdjęciu przez brak jednolitej białej przestrzeni. Dopuszcza się stosowanie na zdjęciach logo pozytywowego w kolorze, jednak przez szacunek dla flagi zawartej w sygnecie tło zdjęcia powinno być możliwie białe, neutralne, takie które nie zakłóci odbioru elementu inspirowanego barwami narodowymi.

Również w przypadku pozostałych wariantów logo, przy nakładaniu znaku na zdjęcie powinien on znajdować się w możliwie neutralnym miejscu zdjęcia tak, aby zawarte na nim elementy nie zakłócały odbioru logo. W razie wątpliwości przy produkcji należy zrobić testy.

W przestrzeni cyfrowej wymagany jest kontrast najjaśniejszego elementu logo w stosunku do tła na poziomie 1:3, zgodnie z zasadami o dostępności (przykładowe narzędzie online do sprawdzania kontrastu kolorów: webaim.org).

Oznaczanie materiałów video

marka GUNB

avatar



Do oznaczania materiałów video zalecane jest użycie logo skróconego w formie Awatara (plik znajduje się w folderze 06.1_GUNB_social_awatary, patrz str. 38 „Struktura folderów”). Awatar powinien znajdować się w odległości min. 50 px od lewej górnej krawędzi ekranu. Rekomendowana wielkość awatara to ok. 10% wysokości ekranu.

Do tzw. intro / outro dla materiałów video zalecane jest użycie animowanej wersji głównego logo GUNB (plik znajduje się w folderze 01.3_GUNB_logo_animacja, patrz str. 38 „Struktura folderów”).



Kolory logo podstawowego

GUNB blue dark	HEX 333399 RGB 51 51 153 CMYK 92 92 0 0 Pantone Blue 072 RAL 5002
---------------------------	---

GUNB red	HEX E30613 RGB 227 6 19 0 98 100 0 Pantone Red 032 RAL 3026
---------------------	---

Elementem identyfikacji wizualnej marki GUNB jest paleta barw, w której przyjęto nazwy własne dla zdefiniowanych kolorów. W logo GUNB występują kolory „GUNB blue dark” oraz „GUNB red”. „GUNB blue dark” to także wiodący kolor całej identyfikacji marki. W przypadkach uzasadnionych dopuszcza się stosowanie tinty (barw o mniejszym natężeniu 10%, 20%, 30% etc.) Identyfikacja zawiera także cztery kolory

Kolory identyfikacji wizualnej GUNB

<

wiodący

uzupełniające („GUNB black”, „GUNB red”, „GUNB yellow” i „GUNB emerald”). Kolory w różnych przestrzeniach barwnych mogą różnić się w odbiorze, na co może mieć wpływ technologia wyświetlania/druku, warunki oświetleniowe, podłoże lub uwarunkowania techniczne związane z produkcją farb, czy jakością wyświetlacza. Poleca się testowanie kolorów przed wdrożeniem ich w każdej technice.

GUNB black HEX 161515	RGB 22 21 21 CMYK 100 0 0 0	Pantone 419 RAL 9005
5%	25%	65%

GUNB red HEX E30613	RGB 227 6 19 CMYK 0 98 100 0	Pantone Red 032 RAL 3028
10%		

GUNB yellow HEX FFCC33	RGB 255 204 51 CMYK 0 22 84 0	Pantone 115 RAL 1023
50%		

GUNB emerald HEX 2FD690	RGB 47 214 144 CMYK 65 0 62 0	Pantone 7480 RAL 160 60 55
15%		

uzupełniające

Identyfikacja: kroje pisma użyte w logo

marka GUNB

Termina Bold

Roboto Medium

GUNB Główny Urząd
Nadzoru Budowlanego

W sygnecie (logo skróconym) GUNB został użyty krój pisma Termina. Stworzony przez Mattoxa Shulera dla Fort Foundry, krój jest dystrybuowany przez Adobe Fonts. Ze względu na ograniczenia licencyjne dopuszczalne jest stosowanie logo wyłącznie w formie plików wydanych w ramach niniejszej identyfikacji, tzn. zamienionych na krzywe (litery są w formie figur geometrycznych i niemożliwa jest edycja tekstu).

Termina to charakterystyczny krój bezszeryfowy o odważnym szerokim rysunku i wyrazistej geometrii liter. Został zaprojektowany z myślą o zastosowaniach w logotypach, nagłówkach tekstów i cytatach. Duża wysokość X (tzn. wysokość małych liter względem wielkich) i szerokie formy liter tej rodziny pomagają zachować czytelność nawet przy małych rozmiarach tekstu.

Element typograficzny logo używa kroju Roboto. Jest to główny krój pisma dla materiałów wizualnych marki GUNB. Więcej informacji na kolejnej stronie książki (Identyfikacja: kroje pisma marki GUNB).

Termina

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[\\]^_`{|}~¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto

Aa

!#%&'()*+,-./:;?@[\\]^_`{|}~¡¢£¥¦§¨ª«¬®¯°±²³´µ¶·¸¹º»¼½¾¿

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Identyfikacja: kroje pisma marki GUNB

marka GUNB

Krój pisma: podstawowy

Głównym krojem pisma dla materiałów wizualnych marki GUNB jest rodzina krojów Roboto, stworzona przez Christiana Robertsona. Krój jest dystrybuowany przez GoogleFonts na licencji Apache License, Version 2.0.

Krój charakteryzuje się mechanicznym szkieletem i wyrazistą geometrią, którą dopełnia miękkie wykończenie wybranych glifów. Litery posiadają naturalną szerokość, nie wymuszając sztywnego duktu, co sprawia, że rytm czytania jest bardziej naturalny. Krój posiada odmiany Regular, Thin, Light, Medium, Semi-bold, Bold, ExtraBold, Black, wszystkie w stylu prostym oraz w kursywie.

Krój pisma: uzupełniający

Krojem uzupełniającym, stosowanym jako zamiennik, jest krój Arial, ogólnodostępny zarówno w systemie Microsoft Windows, jak i OSX firmy Apple.

Ten bezszeryfowy neo-grotesk został zaprojektowany w 1982 roku przez Robina Nicholasa i Patricię Saunders dla Monotype Typography. Arial obejmuje wiele stylów i obsługuje wiele języków, co czyni go wszechstronnym krojem, który z powodzeniem można stosować w raportach, prezentacjach, czasopiśmie itp., jak również do użytku ekspozycyjnego w gazetach, reklamach i materiałach promocyjnych.

Roboto

Aa

!#%&'()*,-./:;?@[^_`{|}~"‘’“”„†‡•…%∞

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Arial

Aa

!#%&'()*,-./:;?@[^_`{|}~"‘’“”„†‡•…%∞

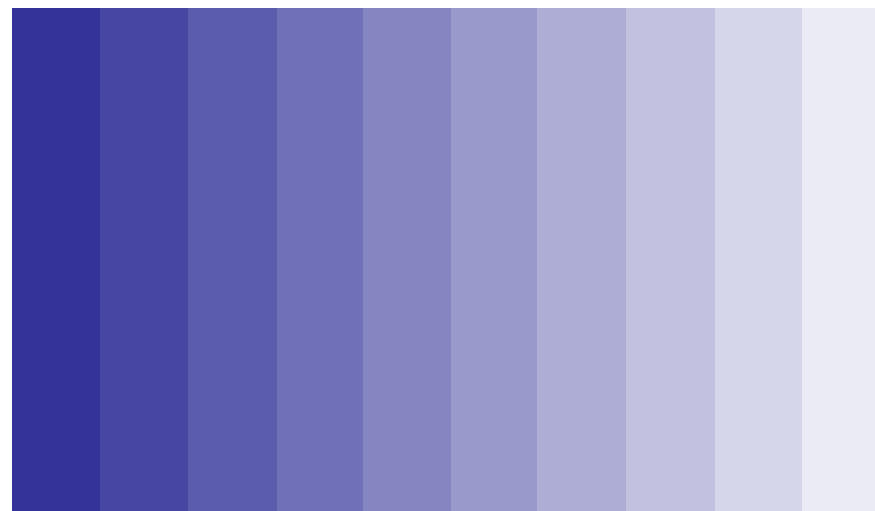
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gradient płynny



Gradient schodkowy



W obrębie identyfikacji dopuszczamy korzystanie z elementów wizualnych tworzonych na bazie przejścia tonalnego (gradientu) pomiędzy głównym kolorem identyfikacji wizualnej GUNB opisanym w niniejszej księdze a kolorem białym. Dopuszczamy korzystanie z dwóch rodzajów takich przejść tonalnych: gradientu płynnego, gradientu schodkowego. Przykłady obu elementów graficznych obok.

