

Manual de Aplicação de Identidade Visual



Manual de Aplicação de Identidade Visual

Professora Selma
Coordenadora Geral

Profº Ivan
Computação Gráfica

Dezembro/2011

Grupo de pesquisa

Adriana C. Batistutti - RA B16GHB-0
Maira Macri - RA B13HGA-4
Diego Lima
Kelvin
Ricardo Okner
Raul Mariano

Sumário

4	Apresentação	16	Leis de Aplicação em Fundos Coloridos
5	Versão Horizontal	17	Aplicações
6	Construção da Marca	18	Cartão de Visitas
7	Margem de Segurança	19	Bloco de Notas
8	Lei de Redução Versão Horizontal	20	Papel Tmbrado
9	Padrão tipográfico	21	Marcador
10	Padrão Cromático	22	Envelope
11	Padrão Cromático Auxiliar	23	Pasta promocional
12	Versão PB	24	Adesivos
13	Versão Negativa	25	Layout para Banner
14	Versão Negativa com Cor Institucional	26	Camiseta
15	Versão em Linhas		

Apresentação

A assinatura visual da Diagonal Games Multimídia, foi desenvolvida através do processo de estudo e pesquisa onde foram retiradas todas as informações necessárias para a realização deste projeto. Em sequência, foram implantadas etapas de planejamento e concepção. O resultado obtido é fruto de uma metodologia projectual desenvolvida especialmente para este caso, baseando-se nas características específicas do carácter institucional da DIAGONAL GAMES.

O conceito de divulgação científica é o valor que foi designado para estar explicitamente presente na marca, transmitindo a proposta primordial do núcleo: consolidar, fortalecer e ampliar ações de difusão da Diagonal Games. Seguindo esse preceito e utilizando materiais de pesquisa em projetos similares, percebeu-se que a metáfora do laço (que junta o mundo com o mundo dos games) era a melhor forma para se fazer a representação gráfica da instituição.

Deste modo, a marca faz uso de um símbolo formado por um Globo, remetendo à junção do mundo dos games. Essa simulação de perspectiva através do globo e joystick representa a propagação e informação transmitida. A tipografia da marca, desenvolvida em cima da idéia de dinamismo e modernidade, faz uso de linhas continuadas formando os caracteres sem variação de espessura, uso de serifa ou efeitos decorativos, comunicando assim com objetividade e clareza. O tom cromático de azul e laranja que colore a composição foi a solução para a busca de um elemento impactante e inovador, de modo que atraísse a atenção do expectador.

Todos os elementos que formam a composição (símbolo, logotipo, legenda) estão dispostos de modo harmônico, para que agregue todos os objetos em um conjunto gráfico. A marca, que tem como objetivo ser a representação gráfica da instituição DIAGONAL GAMES, também é base para toda a identidade visual que vem a seguir.

Versão Horizontal

A marca padrão deve ser usada em todas as situações, exceto naquelas em que sua aplicação não for possível, quando serão empregadas aplicações alternativas.

Esta se apresenta em quatro versões que podem ser tomadas como originais. São elas: vertical, horizontal, vertical com legenda e horizontal com legenda. A decisão sobre o momento de aplicação de cada uma fica em aberto, desde que sejam obedecidas as leis de aplicação da marca.

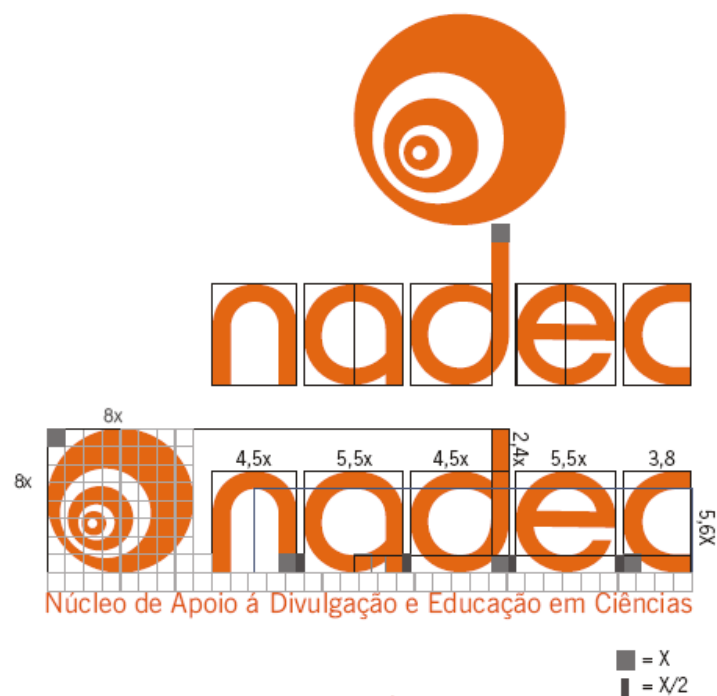


Construção da Marca

A construção através de módulos auxilia a orientação para uma perfeita reprodução manual da marca. Considera-se aqui cada módulo (x) com valor de 1x1 cm. Foi considerado o conceito de proporcionalidade para a construção desta marca, definindo assim medidas de especificação técnicas que devem ser tomadas como lei de construção, no intuito de preservar a identidade da marca e evitar a deformação da mesma.

Construção da Marca através da Proporcionalidade

PS.: ESSA EU NÃO SEI COMO SE FAZ.

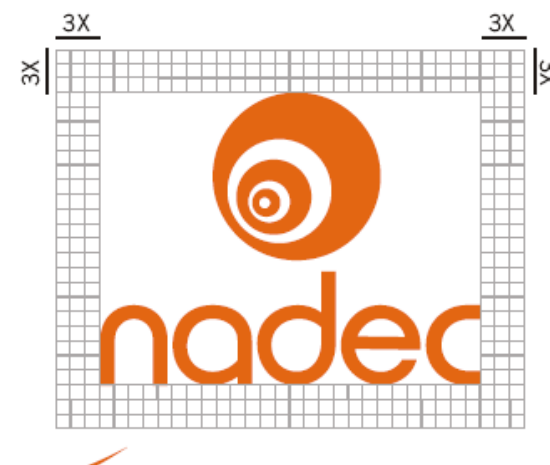


Margem de Segurança

A margem de segurança garante que o espaço de visibilidade e percepção da marca não será violado por outros elementos. Nenhum objeto deve interferir no espaço contido nesta margem, que foi demarcado através dos módulos de construção da marca.

Margem de Segurança

PS.: ESSA TB NÃO SEI.



Lei de Reprodução Versão Horizontal

A versão horizontal tem limite de redução de 5 cm. em sua base.

Lei de Redução na Versão Horizontal



Padrão Tipográfico

A tipografia é um componente imprescindível em identidade visual. Seu uso correto garante eficiência na comunicação e fortalece a unidade visual. Visando criar uma aparência consistente, foi selecionada como padrão gráfico a família de tipos NewsGoth. Sugere-se que seja utilizado em folhetos, folders e todo material de comunicação, impresso e publicitário. Também em circulares, cartas, etc.

Padrão Tipográfico

Britannic Bold

Arial Bold

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. : ; , / ? ! = + - \ () ^ ° ´ ~ ^ @ \$ & \$ %

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y
z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
NewsGoth BT . : ; , / ? ! = + - \ () ^ ° ´ ~ ^ @ \$ & \$ %

Padrão Cromático

Abaixo estão representados os padrões cromáticos em três escalas destinadas, sendo a PANT para impressos em cores especiais, a CMYK impressos em seleção de cores e a escala para aplicações eletrônicas (vídeo e web).

Padrão Cromático

Modelo CMYK



c:0 y:70 m:100 k:0

Modelo RGB



r:228 g:103 b:19

Modelo Pantone



pantone 1655



Modelo CMYK



C:100 M:100 Y:0 K:0

Modelo RGB



R:62 G:64 B:149

Modelo Pantone



R:62 G:64 B:149



DIAGONAL



Padrão Cromático Auxiliar

O uso do padrão cromático auxiliar é uma sugestão para futuras aplicações da marca que necessitem maior variação de tonalidades e baixo custo de impressão. A cor selecionada é o rebaixamento do padrão cromático original em 50%.

Padrão Cromático Cor Auxiliar

Modelo CMYK



c:0 y:35 m:50 k:0

Modelo RGB



r:240 g:165 b:91

Modelo Pantone



pantone 150 ou
pantone 1655
reticulado 50%
(Caso necessário)

Versão PB

A assinatura visual em preto e branco favorece aplicações de baixo custo.

Versão PB



Versão Negativa

A versão negativa da marca é monocromática, visando um baixo custo de sua reprodução e a alta legibilidade de sua forma.

Versão Negativa PB



Versão negativa com Cor Institucional

A versão negativa com cor institucional é um exemplo de caso das leis de aplicação da marca em fundos coloridos (página 20). Sendo um fundo de tonalidade escura, a marca mantém seu padrão cromático original, visando proteger a identidade e a mensagem visual proposta.

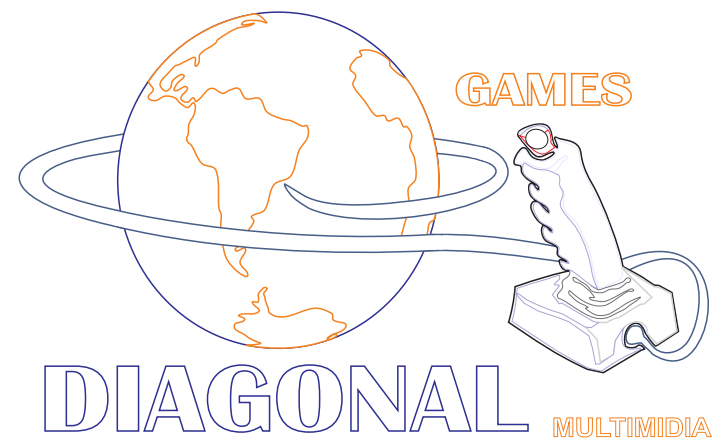
Versões Negativa com Cor Institucional



Versão em Linhas

A versão em linhas é adequada para uso de fax e bordado.

Versão em Linhas (outline)



Leis de Aplicação em Fundos Coloridos

Com objetivo de proporcionar maior impacto visual nas comunicações, a marca pode ser aplicada sobre fundos coloridos. Contudo, algumas precauções especiais devem ser tomadas a fim de garantir o destaque da marca. Em fundo claro, deve-se fazer uso de da margem de segurança visível na cor branca, criando assim um selo para a marca. Em fundo escuro, o padrão cromático não se altera. Já em fundo com cor institucional, a marca deve estar na sua forma negativa: marca branca e fundo laranja institucional.

Lei de Aplicação em Fundos Coloridos

Fundo claro



Fundo escuro



Fundo com cor institucional



Aplicações

A seguir, apresentam-se possíveis aplicações da marca para papelaria, material promocional. Essas aplicações contêm diretrizes que devem ser seguidas para a conservação do caráter homogêneo da identidade visual da instituição.

Aplicações

Cartão de Visitas

Representado aqui em verdadeira grandeza (90 mm X 50 mm) o cartão de visitas deve ser impresso em uma cor (padrão cromático institucional - escala pantone) sobre papel couché 180 g/m² branco. Em impressora jato de tinta sobre papel sulfite 180 g/m² branco, ou impressora laser papel couché de mesma gramatura.

Aplicações

Cartão de Visitas



Bloco de Notas

Formato 91 mm X 132,6 mm, o bloco de notas deve ser impresso na cor institucional (Pantone 1655) sobre papel sulfite 75 g/m² branco e acabamento em espiral ou similar.

Aplicações

Bloco de Notas



Papel Timbrado

Tamanho real 210 mm X 297 mm (A4), o papel timbrado deve ser impresso na cor institucional sobre papel sulfite.

Aplicações

Papel Timbrado



Marcador

Tamanho real 160 mm X 40 mm, o marcador de paginas deve ser impresso em uma cor (padrão cromático institucional - PANTONE) sobre papel cartão 250 g/m branco. O verso deve ser impresso na cor institucional chapada.

Aplicações

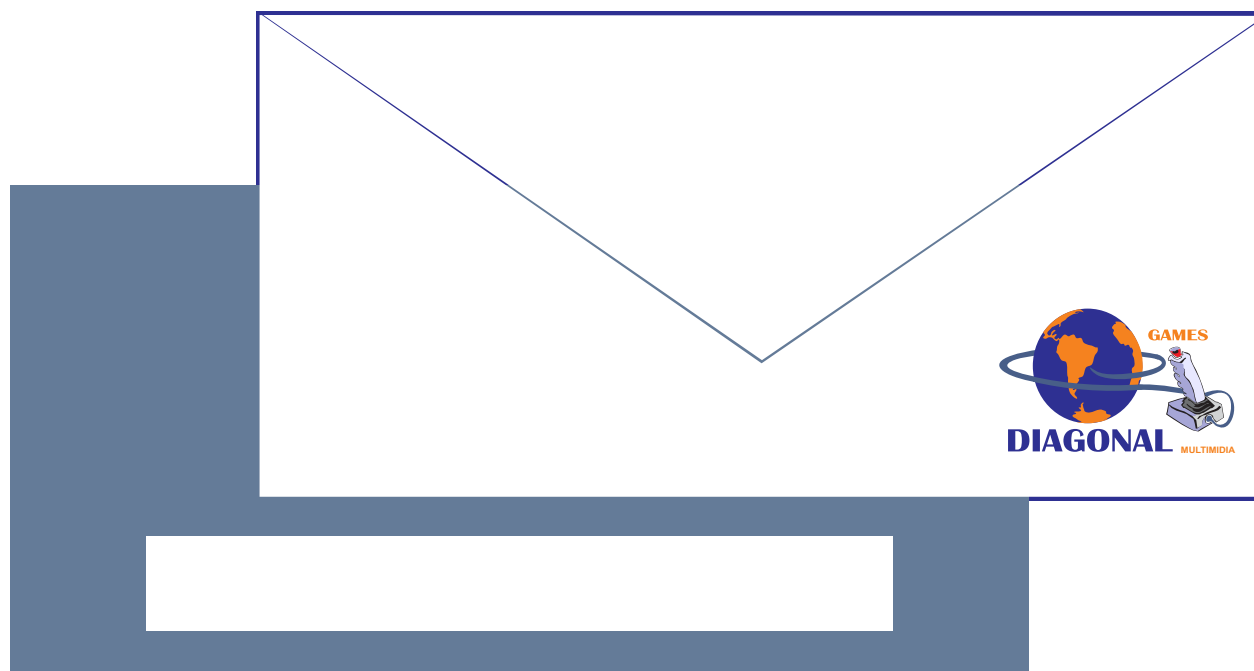
Marcador



Envelope

Tamanho real 230 mm X 110 mm, o envelope para ofícios deve ser impresso em seu padrão cromático institucional sobre papel sulfite 90 g/m² branco.

Aplicações Envelope

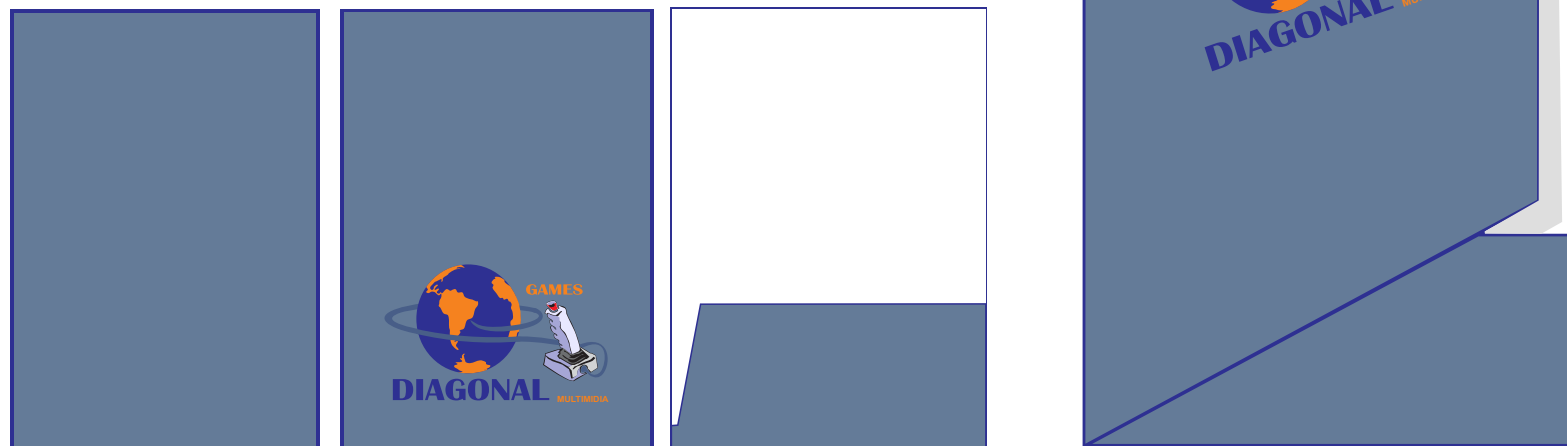


Pasta Promocional

A pasta tem formato 310mm X 225 mm e deve ser impressa com uma cor (PANTONE) sobre papel cartão 250g/m² branco.

Aplicações

Pasta Promocional



Adesivos

Os adesivos devem ser impressos sobre vinil branco e fazer uso do padrão cromático.

Aplicações
Adesivos



Layout para Banner

O layout para banner de base 80 cm deve ser impresso em couche revestido em máquinas de plotagem. Em caso da necessidade de uma base maior para o banner, o layout deve ser redimensionado proporcionalmente.

Aplicações

Layout para Banner



Camisetas

A diagramação das camisetas pode variar, podendo assim o desenho ser aplicado em qualquer outra cor, desde que sejam respeitadas as leis de aplicação em fundos coloridos.

Aplicações Camisetas

