

Projekt Logo

Przemysław Chroboczek
Informatyka
grupa 202bCL

Spis Treści

1. Logo - wersja podstawowa	3
2. Wymiary	4
3. Obszar ochronny logo	6
4. Dozwolone układy położeń sygnetu i logotypu	7
5. Niedozwolone układy położeń sygnetu i logotypu	8
6. Kolorystyka logo	10

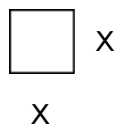
1. Logo - wersja podstawowa

Logotyp i sygnety są nierozłączne, mogą występować jedynie razem. Logo występuje w 2 dozwolonych układach przedstawionych na stronach poniżej.



2. Wymiary

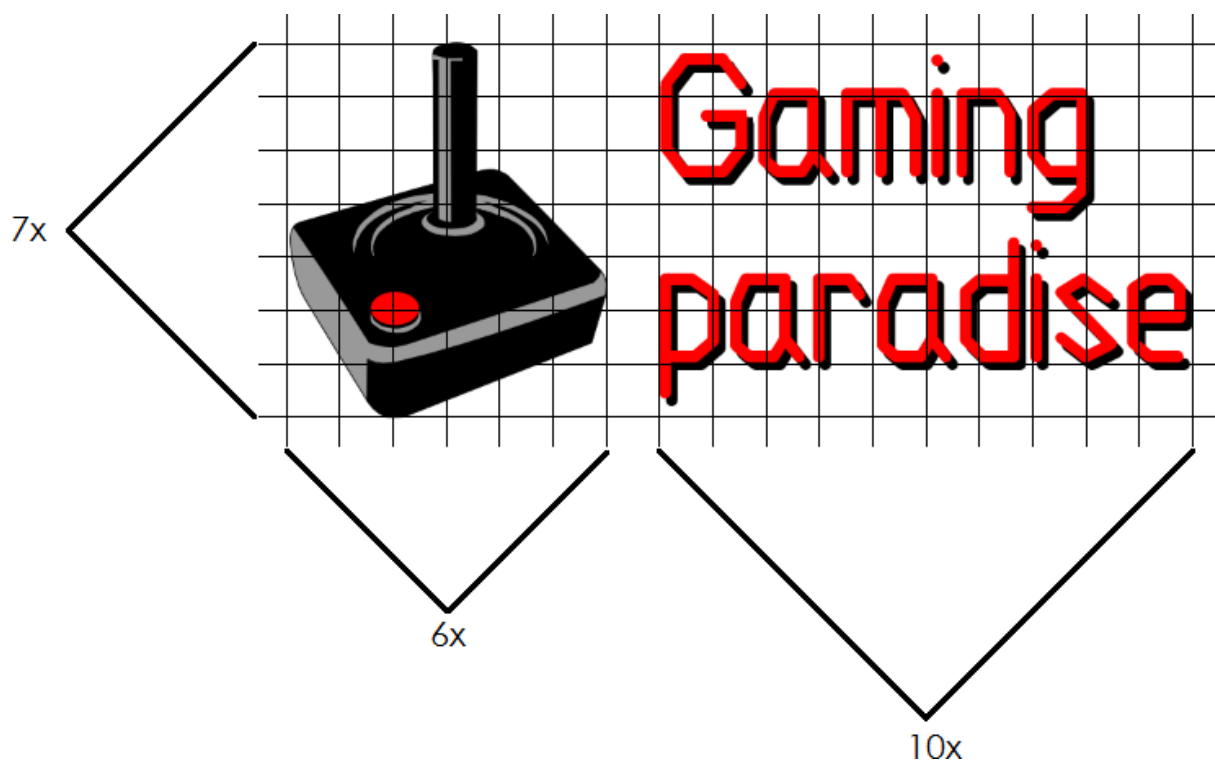
Rozmiar - jednostka



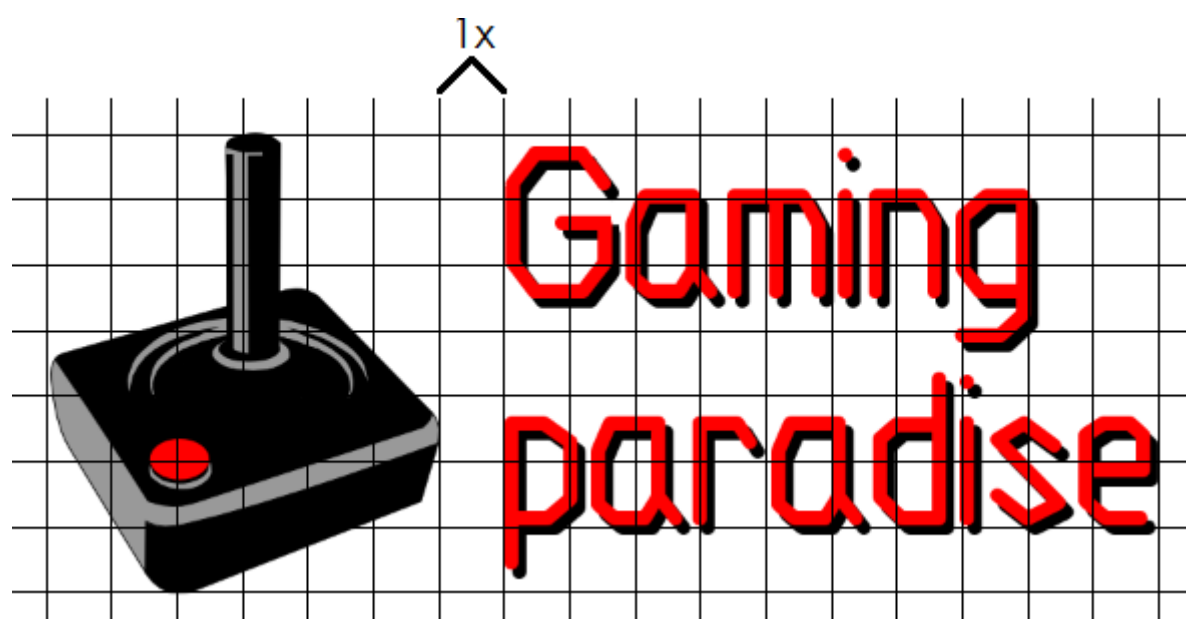
x minimalne - 2mm

x maksymalne - brak limitu



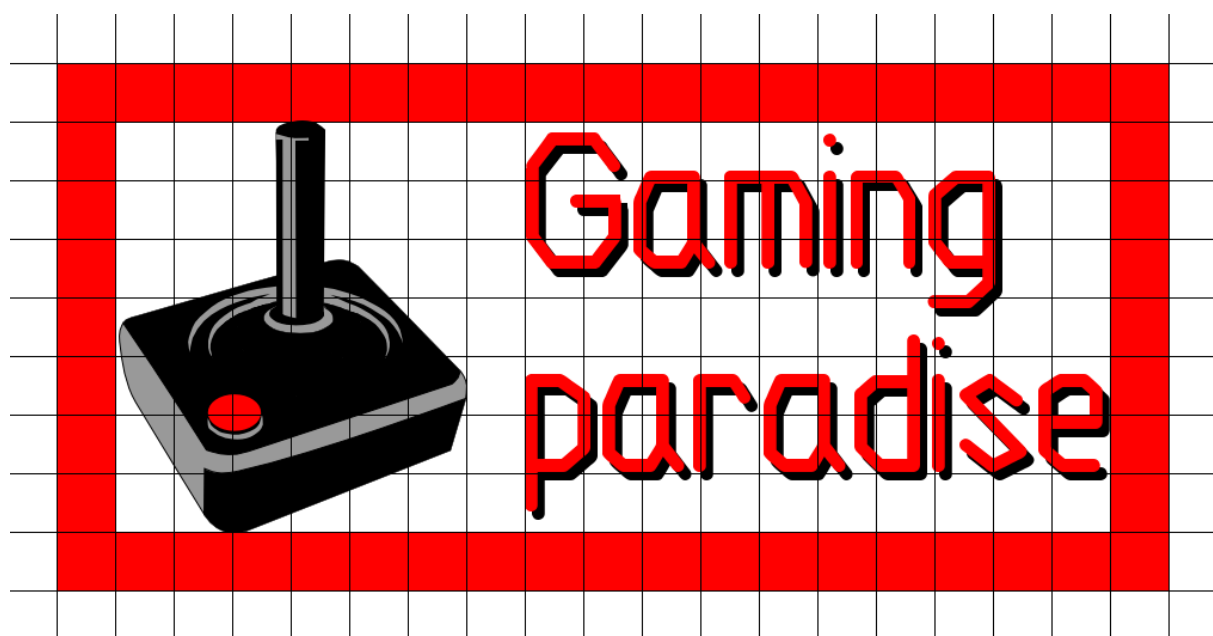


Odstęp między sygnetem, a logotypem: 1x



3. Obszar ochronny logo

Kolorem czerwonym został zaznaczony obszar ochronny wokół logo (szerokość - 1x):

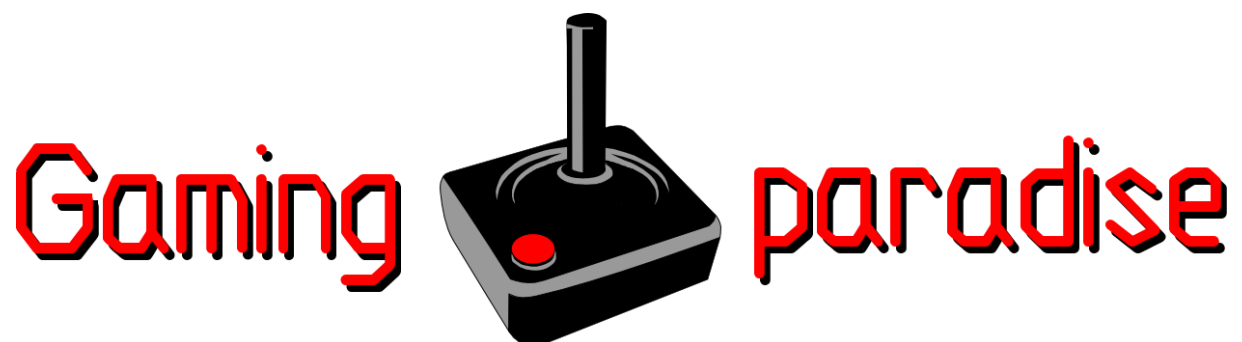


4. Dozwolone układy położeń sygnetu i logotypu

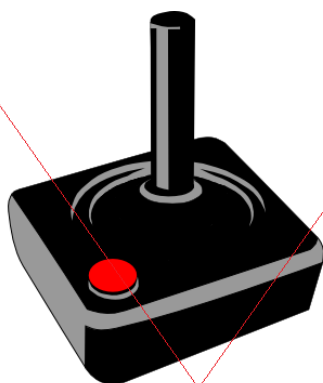
Wersja podstawowa:



Wersja alternatywna:



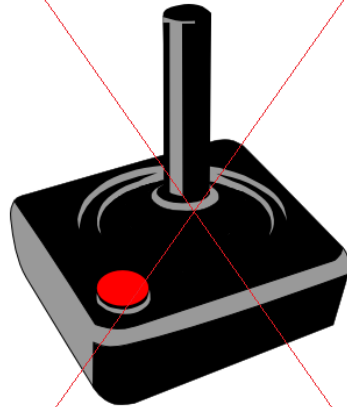
5. Niedozwolone układy położeń sygnetu i logotypu



Gaming
paradise



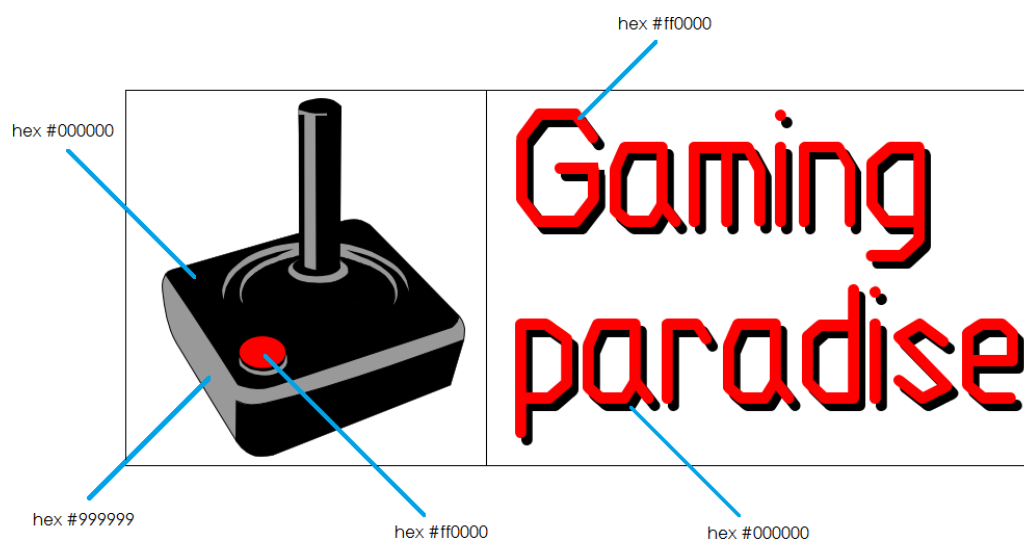
~~Gaming~~



~~paradise~~

6. Kolorystyka logo

Barwy chromatyczne - jedyny dozwolony układ



hex #000000
RGB: 0, 0, 0
CMYK: 0, 0, 0, 100
PANTONE: 426



hex #999999
RGB: 153, 153, 153
CMYK: 0, 0, 0, 40
PANTONE: 423



hex: #ff0000
RGB: 255, 0, 0
CMYK: 0, 100, 100, 0
PANTONE: 485

Barwy achromatyczne - jedyny dozwolony układ

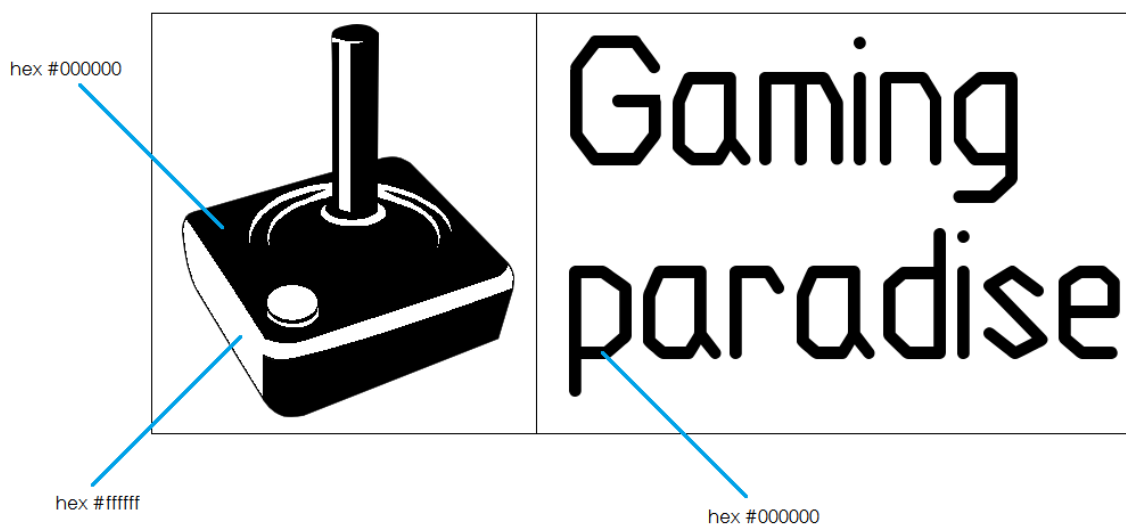


hex #000000
RGB: 0, 0, 0
CMYK: 0, 0, 0, 100
PANTONE: 426



hex #4c4c4c
RGB: 76, 76, 76
CMYK: 0, 0, 0, 70
PANTONE: 7540

Barwy monochromatyczne - jedyny dozwolony układ

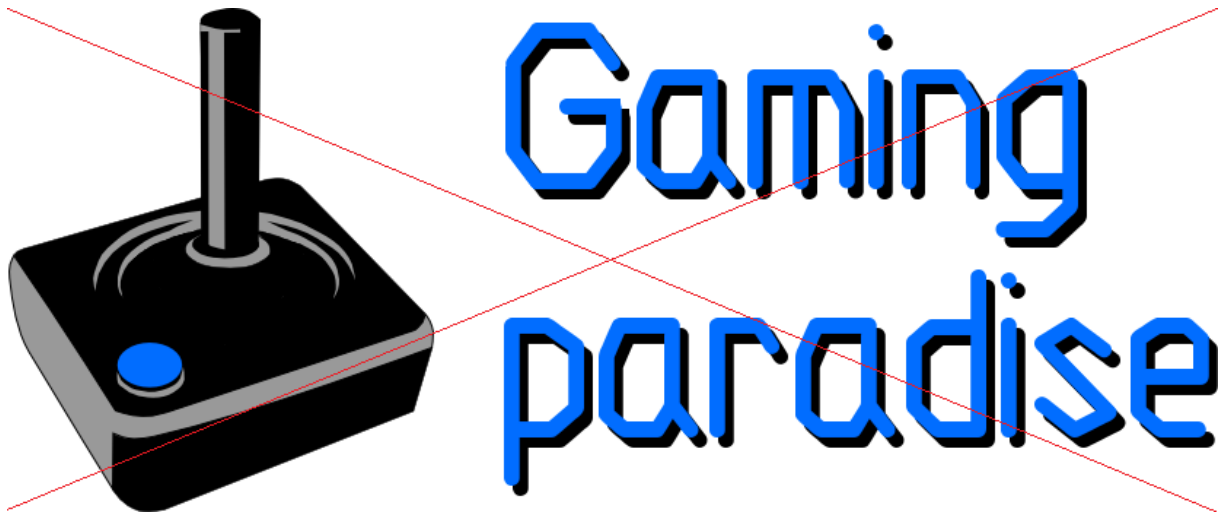


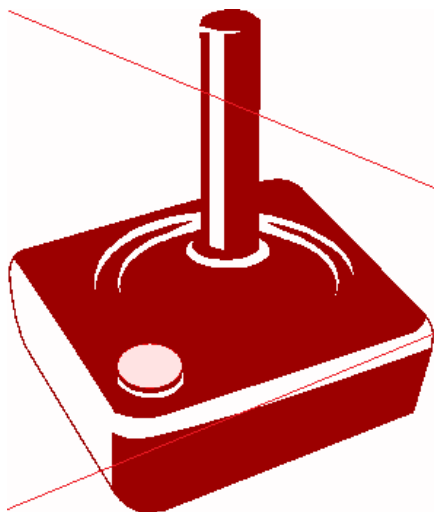
hex #000000
RGB: 0, 0, 0
CMYK: 0, 0, 0, 100
PANTONE: 426



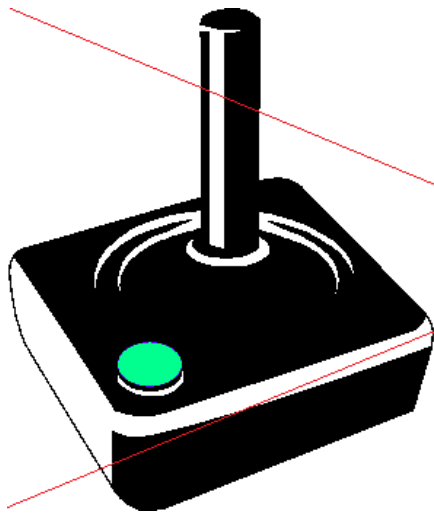
hex #ffffff
RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 0, 0
PANTONE: 7541

Przykłady niedozwolonych układów kolorystycznych





Gaming
paradise



Gaming
paradise