

РУКОВОДСТВО ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ



ФУТБОЛЬНЫЙ КЛУБ «ТЮМЕНЬ»

ЛОГОТИП ФУТБОЛЬНОГО КЛУБА «ТЮМЕНЬ»

СОБОЛИ —

неотъемлемая часть культурного кода Тюмени, они символизируют красоту, грацию и скорость - эти эпитеты применимы и к Тюменскому футболу

ФЛАГ С НАЗВАНИЕМ ЖЁЛТОГО ЦВЕТА —

символизирует постоянное движение и жажду побед



КОРОНА —

амбициозность и стремление к лидирующим позициям во всём

ФУТБОЛЬНЫЙ МЯЧ —

как символ принадлежности клуба футбольному сообществу, симметрично расположен в центре логотипа, что делает его главной точкой притяжения внимания

ОСНОВНОЙ ЛОГОТИП

Используется во всех стандартных
носителях фирменного стиля



Для светлого фона



Для темного фона

МОНОХРОМНЫЙ ЛОГОТИП

Используется в случаях, когда воспроизвести полноцветную версию технически невозможно или этого требует художественный замысел



Для светлого фона



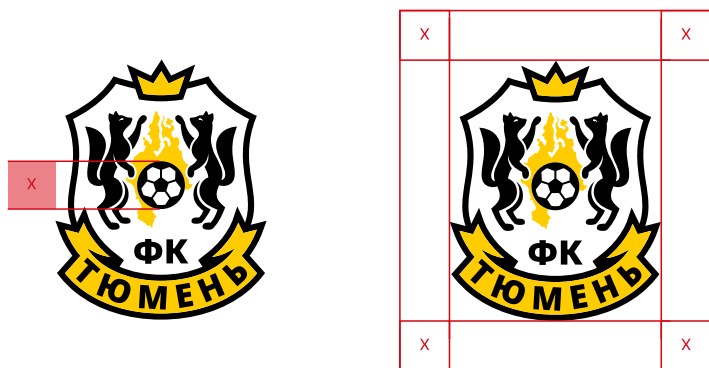
Для темного фона

ОХРАННОЕ ПОЛЕ

В границах охранного поля не допускается размещение сторонних объектов.

Чтобы логотипу ничего не мешало, достаточно охранного поля, равного высоте базовому блоку X.

Сторона блока равна высоте мяча.



Определение базового блока

Охранное поле

МИНИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР

Чтобы логотип всегда хорошо считывался, предусмотрен его минимальный размер



Для печати



Для цифровых носителей

ОШИБКИ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ

Существуют определенные стандарты, которых необходимо придерживаться, чтобы фирменный стиль не терял своей узнаваемости.

На странице представлены наиболее распространенные ошибки в использовании логотипа:



Нарушение пропорций



Применение обводки



Изменение цвета



Наклон



Применение эффектов



Изменение шрифта



Любое произвольное изменение



Использование изображения низкого качества



Обесцвечивайте логотипа

ФИРМЕННЫЕ ЦВЕТА

Для формирования визуальной идентичности бренда рекомендуется последовательное использование фирменных цветов.

Оттенки серого - дополнительные для текста и инфографики.

ЧЁРНЫЙ

HEX: #000000

RGB: 0, 0, 0

CMYK: 76, 74, 76, 74

БЕЛЫЙ

HEX: #FFFFFF

RGB: 255, 255, 255

CMYK: 0, 0, 0, 0

ЖЁЛТЫЙ

HEX: #FFCC00

RGB: 255, 204, 0

CMYK: 0, 20, 100, 0

PANTONE 116 C

СВЕТЛО-СЕРЫЙ

HEX: #DADADA

RGB: 218, 218, 218

CMYK: 0, 0, 0, 15

PANTONE 427 C

ТИПОГРАФИКА

АКЦИДЕНТНЫЙ ШРИФТ

Крупные, лаконичные заголовки

UNBOUNDED

EXTRALIGHT

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

LIGHT

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

REGULAR

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

MEDIUM

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

SEMIBOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

BOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

EXTRABOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

BLACK

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % '

ТИПОГРАФИКА

ОСНОВНОЙ ШРИФТ

Большой объём текстовой информации

NOTO SANS

LIGHT

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

REGULAR

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

MEDIUM

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

SEMIBOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

SEMIBOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

EXTRABOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

EXTRABOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BLACK

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BLACK ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ШРИФТ

Для разделения информационных блоков

INTER

LIGHT

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

REGULAR

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

MEDIUM

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

SEMIBOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

SEMIBOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

EXTRABOLD

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

EXTRABOLD ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

BLACK

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

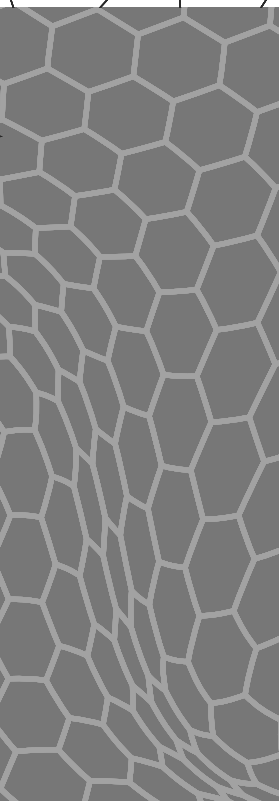
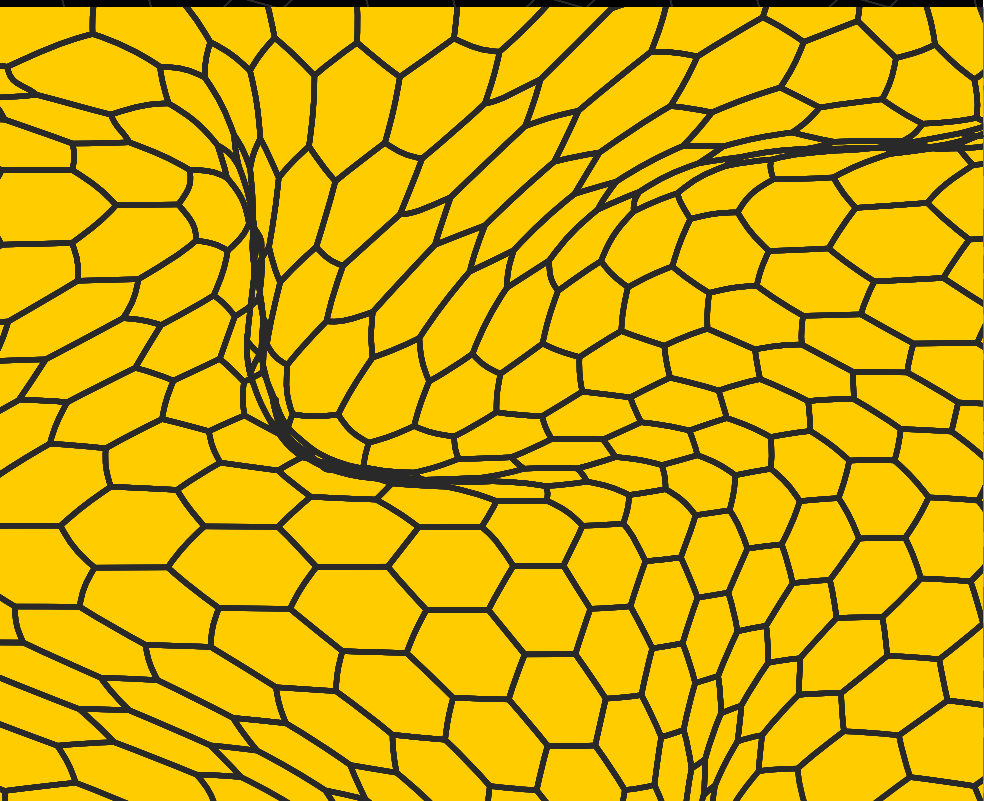
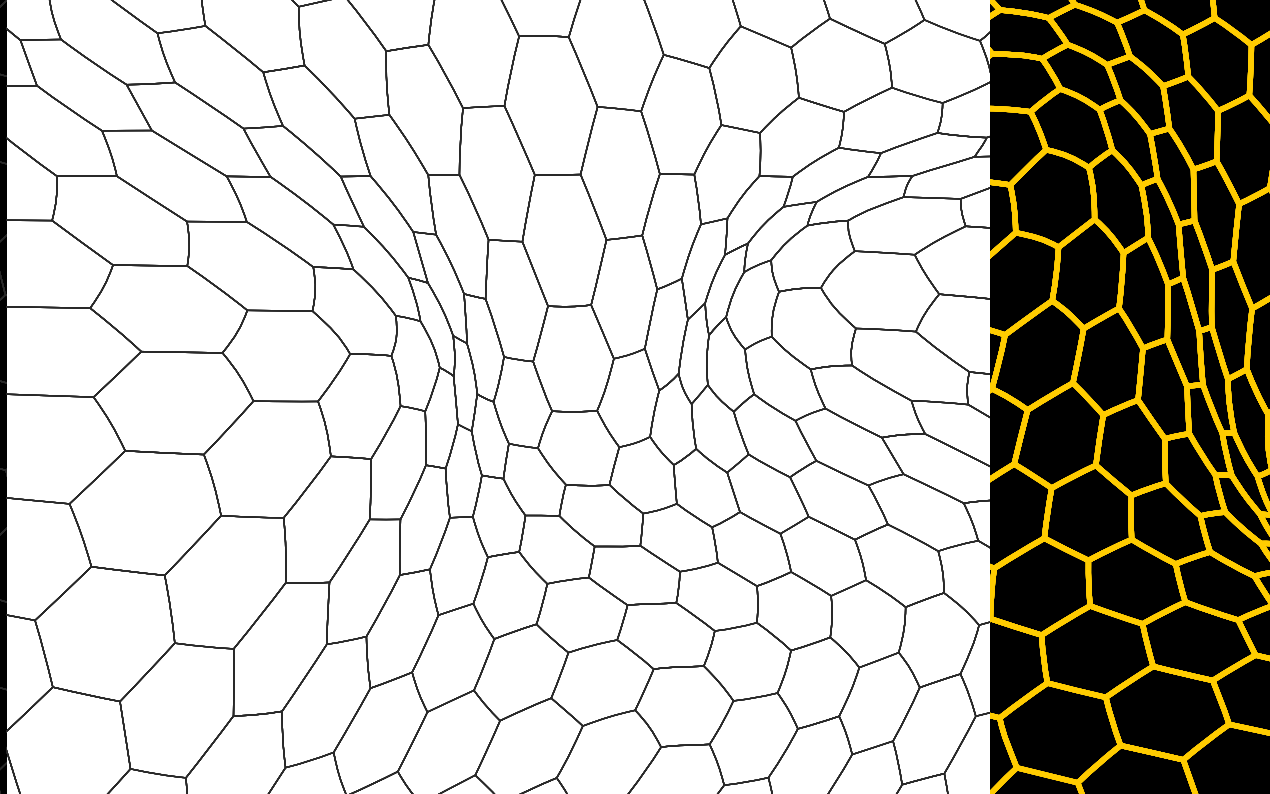
BLACK ITALIC

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧ
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцч
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 « » ? ! @ \$ % (

ПАТТЕРН

Графический мотив, имитирует сетку футбольных ворот.

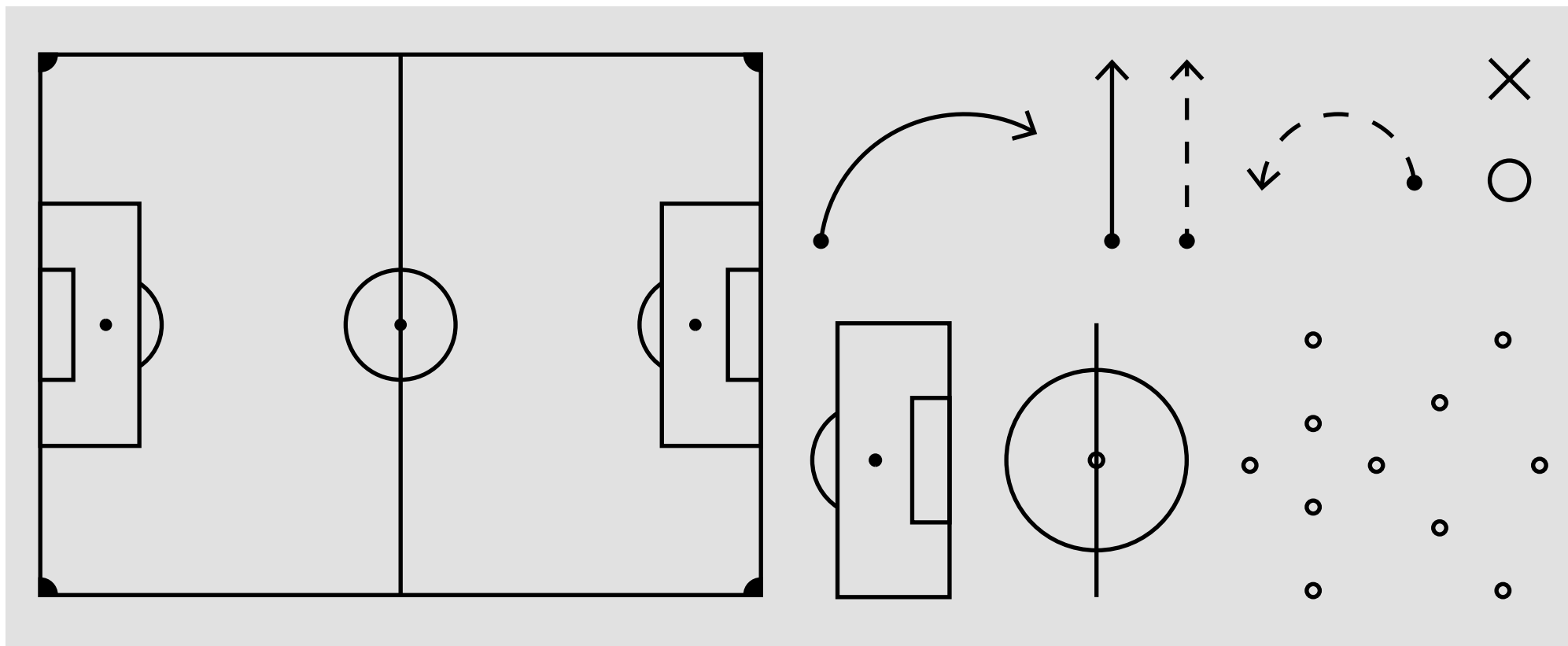
Паттерн вариативен, он может быть ровным или искажаться «от удара мяча», зависит от художественного замысла дизайнера.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТИЛЕ- ОБРАЗУЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Для декоративного оформления макетов можно использовать части футбольной разметки поля, элементы тактических схем.

Важно, чтобы толщина линий в макете была одинаковой у всех элементов.

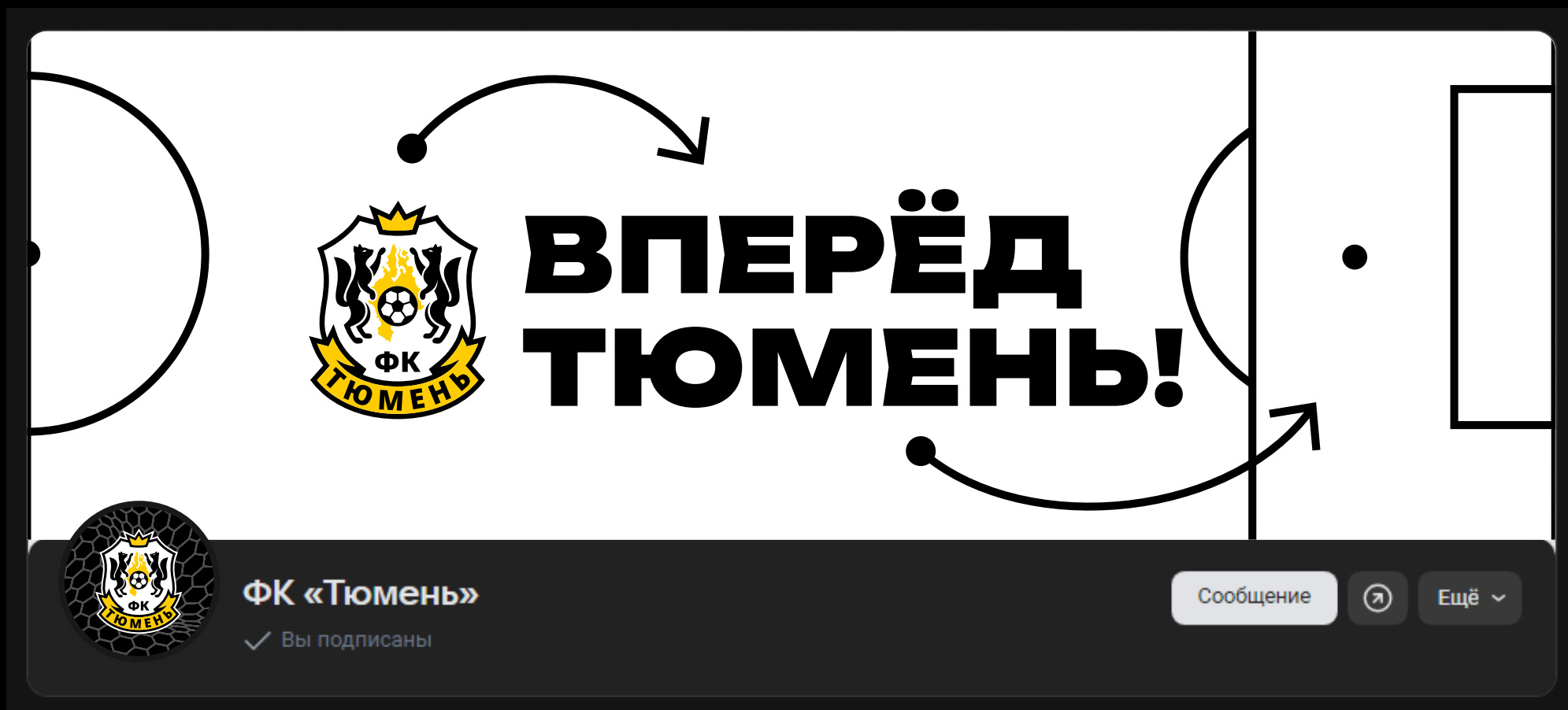


АФИША

Пример комбинирования паттерна и дополнительных графических элементов



ОБЛОЖКА И АВАТАР СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ



ЕЖЕДНЕВНИК И РУЧКИ



ПАКЕТ И ЗНАЧКИ



КРУЖКИ



БЕЙСБОЛКИ



ФУТБОЛКИ



ФЛАГ И ВЫМПЕЛЫ



ШАРФЫ



НУЖЕН ГОЛ!



ФК ТЮМЕНЬ



ТЮМЕНЬ



1967