

PORADNIK PROMOCYJNY

Grafika w pigułce



pwd. Ewa Seweryn HR

2017

Szanowna Druhno, Szanowny Druhu,

Przekazuję w Twoje ręce uzupełnienie poradnika zawierającego podstawowe zagadnienia z zakresu promocji i wizerunku. W tej części skupię się przede wszystkim na wyjaśnieniu najważniejszych kwestii dotyczących grafik w harcerskich mediach. Mam nadzieję, że zawarte tu informacje przydadzą się w Twojej pracy. Pamiętaj jednak, że praktyka czyni mistrza!

Spis treści:

1. Programy Graficzne.....	6
1.1. Photoscape	
1.2. GIMP 2	
2. Katalog Identyfikacji Wizualnej ZHP.....	3
2.1. <i>Jak zmienić rozmiar logo bez zmiany proporcji?.....</i>	<i>7</i>
2.2. <i>Jak dodać cień do logo lub identyfikatora?.....</i>	<i>16</i>
2.3. <i>Jak uzyskać kolor zgodny z paletą barw?.....</i>	<i>19</i>
2.4. <i>Jak stworzyć napis na grafice?.....</i>	<i>23</i>



Katalog Identyfikacji Wizualnej ZHP

Kwatera Główna ZHP stworzyła bardzo ważny dokument, który ułatwia poruszanie się w *harcerskim internecie*. Można znaleźć w nim podstawowe informacje na temat znaków szczególnych organizacji jak: logotyp, identyfikator, oficjalna typografia, kolorystyka grafik, i inne. Każdy członek ZHP posiadający konto ezhp, czyli e-mail w domenie *zhp.net.pl* lub *zhp.pl* ma również dostęp do [Repozytorium ZHP](#). Znajdują się tam pliki zawierające wszystkie w/w rzeczy potrzebne do pracy na harcerskich grafikach. Oprócz podstawowych elementów do wykorzystania na naszych autorskich zdjęciach czy projektach, można także znaleźć gotowe szablony grafik okolicznościowych, w których wystarczy wpisać dane konkretnej jednostki.

W tym rozdziale chciałabym przejrzeć najważniejsze pod względem graficznym elementy katalogu, które ułatwią Ci tworzenie spójnych i zgodnych z identyfikacją wizualną ZHP grafik. Myślę, że warto jednak mimo wszystko sięgnąć do samego [Katalogu Identyfikacji](#), aby znaleźć nieco inspiracji do działania. No i przede wszystkim - ciężko jest odwoływać się do pewnej wiedzy, jeśli nie poznało się jej w całości u źródła. Ja przedstawię Ci - w tej kategorii - najważniejsze informacje w pigułce.

Logo Związku Harcerstwa Polskiego - to pierwszy element przedstawiony w katalogu. Znajduje się także na stronie tytułowej mojego poradnika. Najważniejsze informacje co do jego stosowania: warto umieszczać je na grafikach projektowych komunikacji zewnętrznej (poza organizacją) oraz wewnętrznej (promocja w środowisku). Powinniśmy pamiętać o odpowiednim wykorzystaniu kolorystycznym (zielony, czarny lub biały), umieszczaniu logo na kontrastowym, jednolitym tle, uwzględnianiu pola ochronnego oraz nieprzekształcaniu jego formy i kształtu. Zachowywanie odpowiedniego rozmiaru i proporcji to także sprawa priorytetowa! W końcu marka świadczy o całej organizacji. Nasza grafika jest obrazem wszystkich polskich harcerzy - nie zapominajmy o tym!

2.1. Logo Związku Harcerstwa Polskiego

Wzór



Logiem ZHP jest stylizowana lilijka harcerska zbudowana na bazie napisu ZHP.
Logo ZHP jest znakiem towarowym zarejestrowanym w Urzędzie Patentowym RP.

Logo ZHP jest podstawowym elementem systemu identyfikacji wizualnej ZHP - najbardziej rozpoznawalnym i podstawowym znakiem, identyfikującym Związek Harcerstwa Polskiego. Można uznać, że logo ZHP jest naszym podpisem, oznajmającym, że ZHP jest nadawcą komunikatu lub odpowiada za działania, które sygnuje.

Logo ZHP stosujemy w komunikacji **wewnętrznej** i **zewnętrznej**. W komunikacji zewnętrznej rekomendujemy stosowanie identyfikatora ZHP.

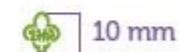
Zespół ds. Promocji ZHP ułatwił korzystanie z katalogu identyfikacji, opatrując go stosownymi komentarzami na każdej stronie. Dzięki temu możemy zrozumieć jaki element graficzny reprezentuje nas najlepiej i jakie są zasady użycia tych elementów

2.1. Logo Związku Harcerstwa Polskiego

Pole podstawowe i ochronne, rozmiar minimalny

Pole podstawowe

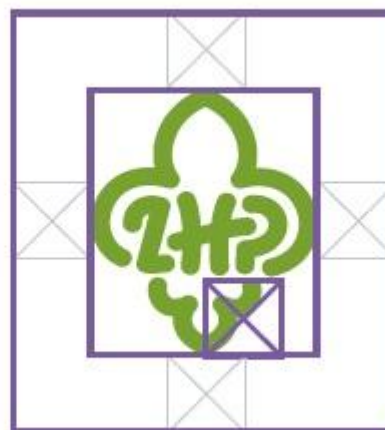
Polem podstawowym znaku jest prostokąt o bokach stykających się z wierzchołkami logo ZHP.



Pole ochronne

Pole ochronne znaku zostało utworzone w wyniku opisanego na polu podstawowym prostokąta o bokach w odległości wysokości dolnej części lilijki.

W polu ochronnym znaku **nie można umieszczać żadnych grafik, tekstów i innych elementów układu graficznego**. Pole ochronne definiuje również odstęp logo ZHP od innych obiektów układu graficznego publikacji.



Rozmiar minimalny

Minimalna wysokość logo ZHP w reprodukcji wynosi **1 cm**.

Minimalna wysokość logo ZHP w materiałach cyfrowych wynosi **60 px**.

Jak zmienić rozmiar logo nie zmieniając proporcji?

To częsty błąd popełniany przez osoby tworzące grafiki. Jednak nie tylko w naszej organizacji. A wystarczy naprawdę niewiele, żeby zwrócić na niego uwagę i zapobiec niechcianym skutkom.

Pytanie powinno się raczej zaczynać od tego: **jakiego programu graficznego używasz?** Do odpowiedzi na to pytanie będę mogła podsunąć Ci dwie propozycje, które wykorzystuję w codziennych projektach. Obie są darmowe i całkiem proste w obsłudze. A naprawdę da się tutaj wyczarować niezłe cuda.



Strona masz możliwość stworzenia kolaży ze zdjęć, dodawania ramek.



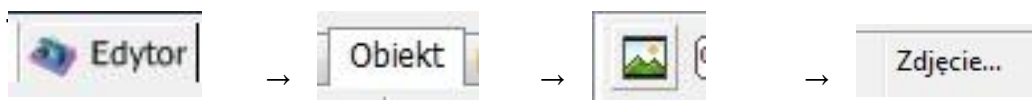
Photoscape - program bardzo instynktowny i prosty w obsłudze. Posiada kilka trybów, które z pewnością ułatwią Ci pracę z pierwszymi projektami graficznymi. W trybie *Edytora* możesz nakładać na zdjęcia filtry, zmieniać ich kolorystykę, dodawać napisy, obrazy (np. logo ZHP!), kadrować zdjęcia, rysować na nich i wiele, wiele innych. W trybie *Łączenie* lub *Strona* masz możliwość stworzenia kolaży ze zdjęć, dodawania ramek.

GIMP 2 - program nieco bardziej skomplikowany, bardziej oddający technikę tworzenia w programach dla zaawansowanych (jak Adobe Photoshop). Posiada podział na warstwy obrazu, gdzie każdą z nich tworzy osobny element. Jest to przydatne podczas robienia naładowanych treścią projektów, w których liczy się każdy szczegół i dobra jakość. Posiada funkcje podobne do poprzedniego programu, jednak jest to bardziej rozszerzone, choć czasami czasowo nieopłacalne, gdyż w Photoscape można wykonać pewne elementy szybciej i "bezboleśnie". Ale oczywiście nie wszystkie, ponieważ ma on ograniczone pole manewru.

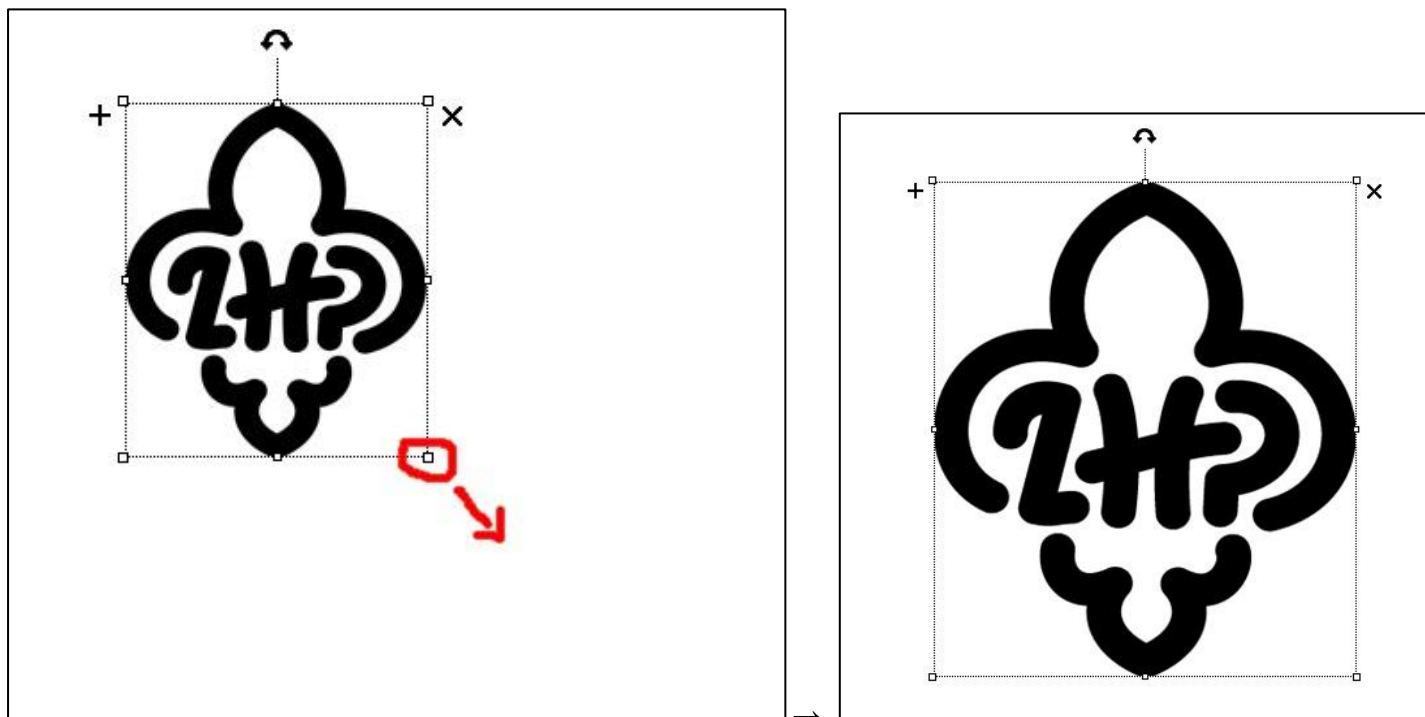
Dla komfortu polecam zatem nabyć oba wymienione programy i powoli poznawać ich możliwości. Ja pokażę Ci te najważniejsze. Dla swobody korzystania warto jednak zapoznać się z poradnikami ich użycia. W szczególności programu GIMP.

No więc... Jak zmienić rozmiar logo nie zmieniając proporcji?

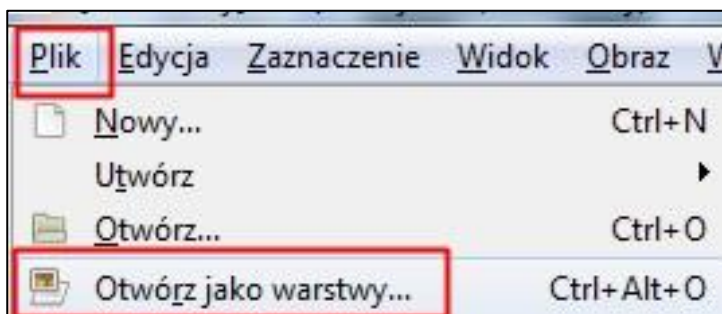
Kiedy wybrałeś już program, którego używasz wystarczy kilka drobnych trików, aby osiągnąć pożądany efekt zmienienia rozmiaru grafiki. Jeżeli jest to Photoscape zadanie będzie nieco prostsze. Wystarczy kierować się następującym schematem:



Po wybraniu obrazu, który chcemy nałożyć na nasze zdjęcie, wystarczy użyć narożnego "ściągacza" i przesunąć go w celu powiększenia bądź pomniejszenia grafiki.

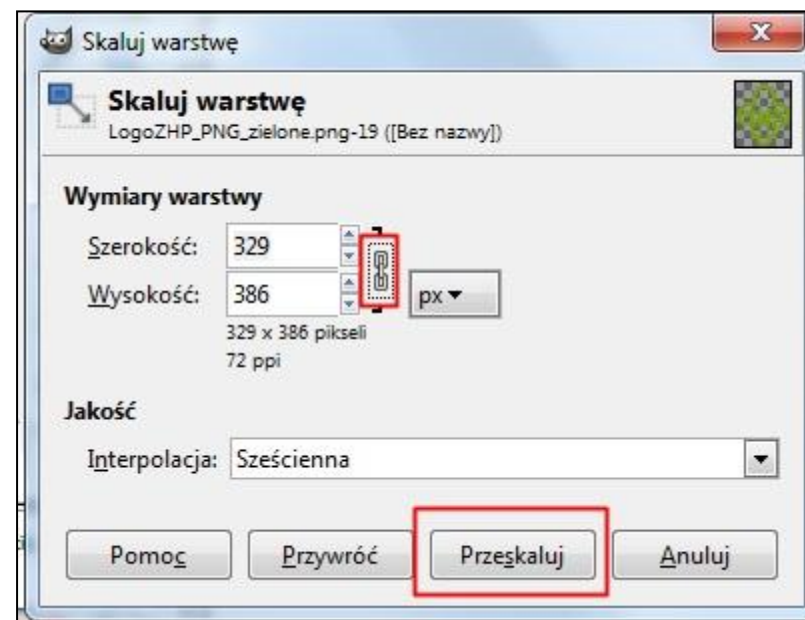
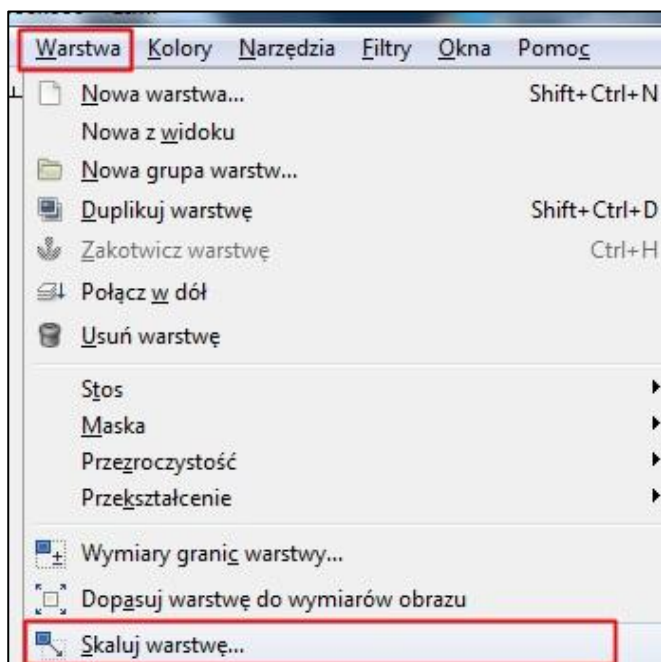


Jeśli jednak dodajesz elementy graficzne w programie GIMP musisz użyć innych narzędzi. Aby dodać logo na Twój obraz masz do wyboru dwie możliwości. Możesz przeciągnąć plik w .png bezpośrednio z folderu do programu, bądź użyć następujących opcji [1]



Jeżeli zastosujesz narzędzie "Skalowanie"  i przeciągniesz narożny "ściągacz" z włączonym klawiszem ctrl, obraz będzie zmieniał swój rozmiar z zachowaniem odpowiednich proporcji.

Możesz też edytować bezpośrednio całą warstwę jaką jest Logo ZHP, wklejone przez Ciebie do obrazu [2]. Musisz upewnić się, że "łańcuszki" są połączone i proporcje będą zmieniać się równocześnie (jeśli tak nie jest, wystarczy w nie kliknąć). Następnie strzałkami w górę lub w dół zmienić rozmiar [3].



2.1. Logo Związku Harcerstwa Polskiego

Kolory i zastosowanie na tle



Logo ZHP występuje **wyłącznie w trzech** wersjach kolorystycznych: **zielonej, czarnej, białej**.

Wersją podstawą jest logo ZHP w kolorze zielonym podstawowym, opisanym w Katalogu Identyfikacji Wizualnej ZHP (patrz strona 27).

Na tle kolorowym należy zastosować logo w kolorze kontrastowym - białym lub czarnym. Na tle niejednorodnym dla poprawy czytelności można zastosować znak w kolorze białym z dodatkowym polem w kolorze oryginalnego tła lub cieniem o wysokim stopniu rozmycia, w taki sposób by logo znajdował się na w miarę jednolitym polu, które będzie wtapiało się w tło oryginalne (patrz strona 16).



Wybierając odpowiednią wersję kolorystyczną logo ZHP, warto kierować się radami katalogu. Powinno być ono dobrane do tła, tak aby tworzyły razem kontrast.

Logo białe będziemy stosować na ciemnych grafikach, a na białych możemy zastosować zarówno logo zielone jak i czarne (w zależności od kolorystyki obrazu).

2.1. Logo Związku Harcerstwa Polskiego

Użycie niedozwolone

Logo ZHP można stosować wyłącznie w sposób opisany w Księdze Identyfikacji Wizualnej (s. 7-9).

Zabronione jest:

Zmienianie proporcji znaku:

- × ścieśnianie go lub rozszerzanie
- × obracanie
- × perspektywa
- × obcinanie
- × zmiana proporcji elementów
- × odejmowanie lub dodawanie elementów, w tym napisów

Stosowanie znaku:

- × bez pola ochronnego
- × mniejszego niż 10 mm lub 60 px
- × jako elementu wzoru

Zmienianie wypełnienia znaku:

- × koloru całości lub elementów
- × wypełnienie niejednolite

Stosowanie znaku:

- × na tle niejednorodnym
- × na tle w kolorze niekontrastowym

Dodawanie:

- × obrysu
- × cienia
- × innych efektów



Tak jak można było zaobserwować na poprzednich stronach: nie wolno nam zmieniać proporcji znaku. Ale to już nam nie strasze!

Teraz należy jeszcze zapamiętać, aby nie zmieniać kolorystyki logo, nie przekształcać jego położenia, nie dodawać dodatkowych elementów, ani nie usuwać tych, które posiada.

Należy również uważać, przy ozdabianiu grafiki, aby nie dodawać do logo różnych efektów, świateł, cieni, obrysów itp.

Tło, na którym znajduje się logo (poprzednia strona) oraz pole ochronne są ważne dla przejrzystości odczytu znaku przez odbiorców! Nie możemy go niczym zasłaniać.

Identyfikator Związku Harcerstwa Polskiego - jest to kolejny element graficzny naszej organizacji, który możemy (a nawet powinniśmy!) wykorzystywać podczas promowania naszych działań. Jest on rekomendowany przez Główną Kwaterę do komunikacji zewnętrznej (poza organizacją) ze względu na obecność rozwiniętego akronimu nazwy naszej organizacji - ZHP, który łatwiej identyfikować z konkretną jednostką.

Charakterystyczną cechą identyfikatora jest przekrzywienie o 6 stopni. Można to wykorzystać w tworzeniu własnych grafik, poprzez dodawanie innych elementów bądź napisów z jednakowym przekształceniem. I tu jednak należy pamiętać o podstawowych zasadach: znak występuje wyłącznie w trzech wersjach kolorystycznych (biała, czarna oraz zielona) w zależności od tła na jakim się znajduje. Tu występuje pewna odmienność od logo, ponieważ mamy możliwość częściowego zacięniowania tła za identyfikatorem, jeżeli zwiększy to jego czytelność na zdjęciu.



Identyfikator ZHP tworzy logo ZHP umieszczone w obróconym o 6 stopni czworoboku o trzech zaokrąglonych rogach z dodanym napisem „Związek Harcerstwa Polskiego”, obróconym o 6 stopni, w kroju Museo 700.

Identyfikator ZHP jest podstawowym elementem graficznym, który powinien być umieszczany we wszystkich projektach graficznych ZHP.

Identyfikator ZHP stosuje się w komunikacji zewnętrznej i wewnętrznej.

2.2. Identyfikator Związku Harcerstwa Polskiego

Pole podstawowe i ochronne, rozmiar minimalny

Pole podstawowe

Polem podstawowym znaku jest prostokąt o bokach stykających się z najbardziej wysuniętymi na zewnątrz elementami identyfikatora ZHP.

Pole ochronne

Pole ochronne znaku zostało utworzone w wyniku opisanego na znaku prostokąta o bokach w odległości wysokości litery „H”.

W polu ochronnym znaku **nie można umieszczać żadnych grafik, tekstów i innych elementów układu graficznego**. Wyjątkiem jest tworzenie identyfikatorów chorągwi i hufców w sposób zgodny z KIW ZHP (patrz s. 22).

Pole ochronne definiuje również odstęp identyfikatora ZHP od innych obiektów układu graficznego publikacji.

Rozmiar minimalny

Minimalna wysokość identyfikatora ZHP w reprodukcji wynosi **10 mm**.

Minimalna wysokość identyfikatora ZHP w materiałach cyfrowych wynosi **60 px**.



2.2. Identyfikator Związku Harcerstwa Polskiego

Kolory i zastosowanie na tle



Identyfikator ZHP występuje **w trzech** wersjach kolorystycznych: **zielonej, czarnej, białej**.

Wersją podstawą jest identyfikator ZHP w kolorze zielonym podstawowym, opisanym w KIW ZHP (patrz s. 27).

Na tle kolorowym należy:

- ✓ zastosować identyfikator w kolorze kontrastowym - białym,
- ✓ umieścić identyfikator w kolorze białym na jednolitym tle, najlepiej w jednym z kolorów opisanych w KIW ZHP (patrz s. 27-28).

Na tle niejednorodnym należy:

- ✓ umieścić identyfikator w kolorze białym na jednolitym tle, najlepiej w jednym z kolorów opisanych w KIW ZHP (patrz s. 27-28),
- ✓ zastosować identyfikator w kolorze białym, jeżeli nie wpływa to na jego czytelność,
- ✓ zastosować biały identyfikator z dodatkowym polem w kolorze oryginalnego tła lub cieniem o wysokim stopniu rozmycia, w taki sposób by identyfikator znajdował się na w miarę jednolitym polu, które będzie wtapiało się w tło oryginalne.



Jednak z logo ZHP, identyfikator występuje wyłącznie w trzech przedstawionych wersjach kolorystycznych. Ich wybór powinien być zależny od tła, na którym mają być umieszczone.

Najczęściej wykorzystywana jest wersja w kolorze białym (na kolorowych zdjęciach, ciemnych, niejednorodnych tłach), jednak nie jest to zasada.

2.2. Identyfikator Związku Harcerstwa Polskiego

Użycie niedozwolone

Identyfikator ZHP można stosować wyłącznie w sposób opisany w Księdze Identyfikacji Wizualnej (s. 11-13).

Zabronione jest:

Zmienianie proporcji znaku:

- × ścieśnianie go lub rozszerzanie
- × obracanie
- × perspektywa
- × obcinanie
- × zmiana proporcji elementów
- × odejmowanie lub dodawanie elementów, w tym napisów (za wyjątkiem tworzenia identyfikatora chorągwi lub hufców wg KIW ZHP, patrz s. 22)

Stosowanie znaku:

- × bez pola ochronnego
- × mniejszego niż 5mm lub 60px

Zmienianie wypełnienia znaku:

- × koloru całości lub elementów
- × na wypełnienie niejednolite

Stosowanie znaku:

- × innego niż biały na tle kolorowym lub niejednolitym
- × na tle w kolorze niekontrastowym, lub w sposób zmniejszający czytelność znaku lub jego części
- × z logo ZHP innym niż transparentne

Dodawanie:

- × obrysu
- × cienia (za wyjątkiem opisanym w KIW ZHP, s. 16)
- × innych efektów

Zmiana proporcji znaku jest analogiczna do logo. Identyfikator nie może finalnie zmienić swojego kształtu, ani ilości elementów, z których się składa.

Nie wolno nam zmieniać barw identyfikatora.

Zawsze kolorystyka znaku powinna być odpowiednio dobrana do tła, tak żeby był on czytelny dla odbiorcy. Jeżeli nie jesteśmy w stanie bezproblemowo odczytać znaku, to znaczy, że jest on użyty błędnie.

2.3 Umieszczanie logo ZHP i identyfikatora ZHP

Umieszczanie logo ZHP i identyfikatora ZHP na tłach

Na tle kolorowym lub niejednorodnym należy zastosować logo lub identyfikator w kolorze kontrastowym - białym.

Na tle jasnym lub niejednorodnym można zastosować znak z:

- cieniem o wysokim stopniu rozmycia:

odległość:	1-6% w.z.*
rozmycie: lub rozpiętość: i rozmiar:	5-15% w.z.*
przezroczystość na tle jasnym: na tle ciemnym:	2-7% 5-15% w.z.* ok. 20-30% ok. 60-80%

*wysokości znaku

- dodatkowym polem o wysokim stopniu rozmycia:

wielkość:	130-150% w.z.*
promień:	10-15% w.z.*
przezroczystość	ok. 20-40%

*wysokości znaku

Efekty należy dostosować do danego tła, w taki sposób, by znak był czytelny i znajdował się na w miarę jednolitym polu, które będzie wtapiało się w tło oryginalne.



↓ przykładowy cień zastosowany na jasnym tle



przykładowo cień dla znaku wysokości 20 mm
przezroczystość: 20%; odległość: 0,6 mm i -0,6 mm;
rozmycie: 2,5 mm



↓ przykładowy cień i dodatkowe pole na niejednorodnym tle



przykładowo dodatkowe pole dla znaku wysokości 20 mm
wielkość: 28 mm; promień: 4 mm; przezroczystość: 20%

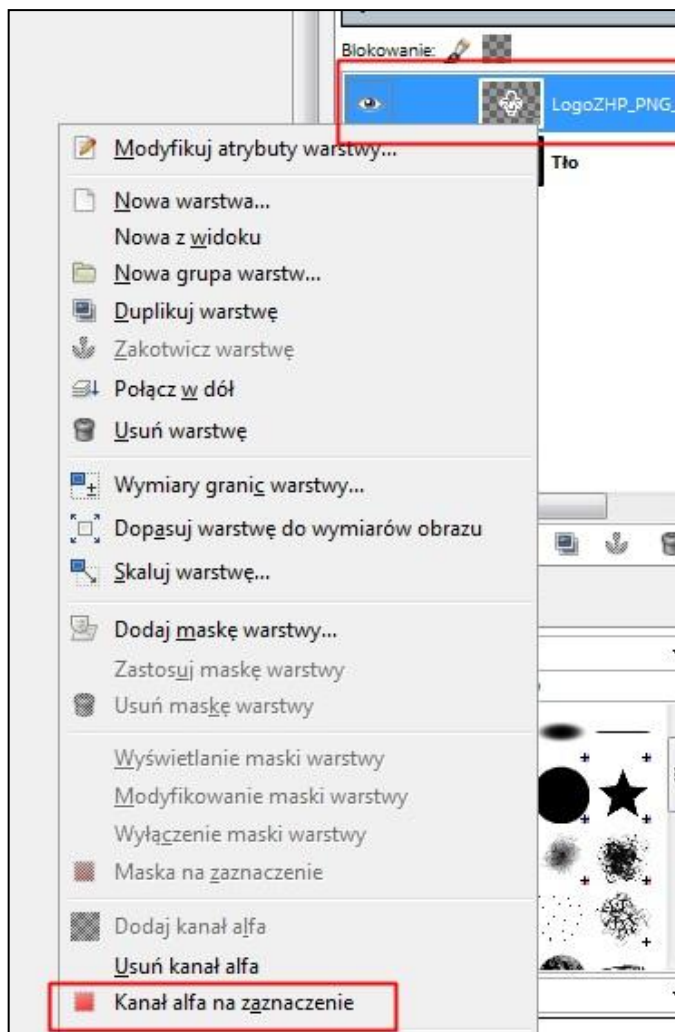
Zarówno logo ZHP jak też identyfikator trzeba odpowiednio dobierać do tła obrazu lub zdjęcia.

Istnieje możliwość dodawania cienia o wysokim stopniu rozmycia, jeżeli ułatwia on odczytanie znaku na niejednorodnym, bądź mało kontrastowym tle.

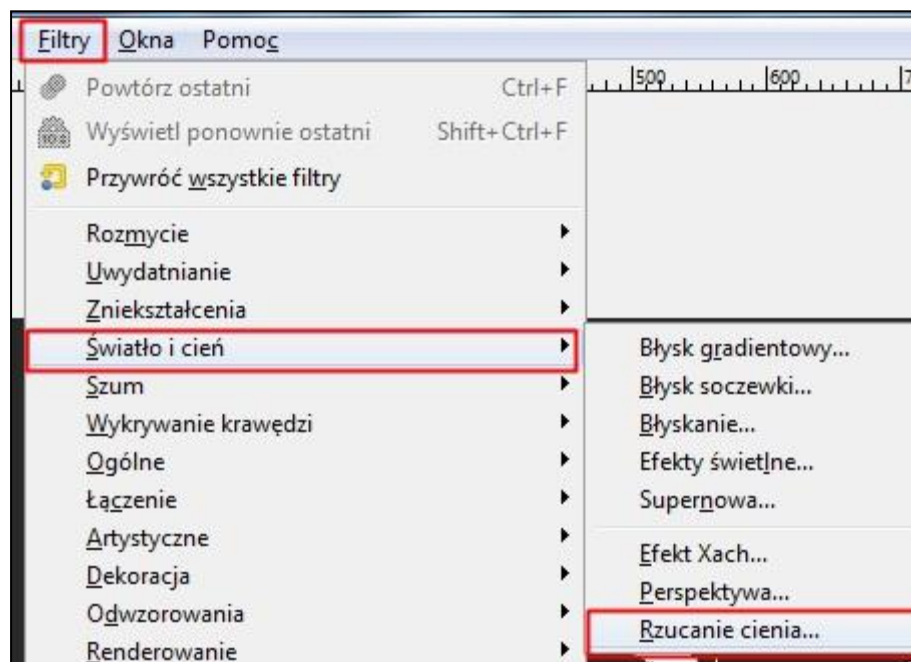
Jak dodać cień do logo lub identyfikatora?

W wypadku dodawania cienia do znaków, będziemy posługiwać się programem GIMP.

Rozpoczynamy od kliknięcia prawym przyciskiem myszy na warstwę, na której znajduje się logo lub identyfikator.



Następnie wybieramy opcję "Kanał alfa na zaznaczenie" [1]. Wokół krawędzi



naszego obrazu
powinny
pojawić się
drgające,
przerywane
kreski
oznaczające
zaznaczenie.

Kiedy wybrany przez nas obiekt jest już zaznaczony wybieramy opcję *Filtre* w menu głównym, po czym klikamy *Światło i cień* oraz *Rzucanie cienia*. [2] Kolor oraz promień rozmycia warto dopasować według własnych potrzeb, zważając na to, aby były dopasowane do tła, nie wyróżniając się przesadnie.

Kolorystyka grafik

Tworząc projekty promujące nasze jednostki musimy mieć na uwadze jaką kolorystykę powinniśmy wykorzystywać. Nasze grafiki winny obrazować cechy wynikające z metody harcerskiej. Miedzy innymi jest to pozytywność, którą łatwo można pokazać poprzez żywe, nowoczesne kolory.

Podstawowe kolory wykorzystywane w identyfikacji wizualnej ZHP to zielony i biały.

Dodatkowe kolory to fioletowy „skautowy”, pomarańczowy, czerwony, granatowy, a także żółty, niebieski, brązowy, szary i fioletowy. W pracach graficznych należy korzystać z wymienionych kolorów oraz ich wariantów, o opisanych wartościach.

Kolory mogą się różnić w zależności od zastosowanego modelu barw i techniki powielania.

	zielony podstawowy			fioletowy skautowy		
CMYK	40, 0, 100, 0	45, 0, 100, 24	55, 0, 100, 45	60, 75, 2, 0	79, 94, 0, 0	92, 100, 28, 26
RGB	166, 206, 57	134, 163, 21	74, 123, 38	123, 90, 162	92, 56, 150	54, 33, 94
Hex	#A6CE39	#85A314	#4A7B26	#7B5AA2	#5C3896	#36215E
Websafe	#99CC33	#669933	#336600	#666699	#663399	#333366
PANTONE®		377 C			P 96-8 C	
	pomarańczowy podstawowy			czerwony podstawowy		
CMYK	0, 30, 70, 0	0, 60, 100, 0	6, 74, 100, 0	0, 80, 85, 0	0, 100, 100, 15	0, 100, 100, 30
RGB	253, 187, 99	245, 130, 32	229, 102, 38	241, 90, 56	206, 24, 30	177, 17, 22
Hex	#FDBB63	#FS8220	#E56626	#F15A38	#CE181E	#b11116
Websafe	#FFCC66	#FF9933	#CC6633	#FF6633	#CC0033	#990000
PANTONE®		716 C			485 C	
				granatowy podstawowy		
CMYK				60, 41, 0, 0	100, 81, 0, 0	100, 91, 6, 14
RGB				109, 138, 198	8, 76, 161	32, 53, 129
Hex				#6d8ac6	#084ca1	#203581
Websafe				#6699cc	#003399	#333399
PANTONE®					2738 C	

2.7. Paleta kolorów

Rozszerzona paleta kolorów

Aby elementy graficzne były czytelne, ich kolory należy dopasować do tła i otoczenia, najlepiej tak, by kontrastowały z nimi.

	żółty			niebieski			brązowy		
CMYK	2, 20, 80, 0	5, 35, 100, 0	9, 46, 100, 0	45, 1, 3, 0	70, 6, 2, 0	84, 34, 21, 2	2, 46, 75, 23	28, 71, 96, 20	42, 73, 89, 55
RGB	249, 202, 79	239, 172, 31	229, 150, 37	129, 208, 237	5, 182, 230	0, 134, 170	194, 125, 67	157, 85, 40	87, 49, 25
Hex	#F9CA4F	#EFAC1F	#E59625	#81D0ED	#0586E6	#0086AA	#C27D43	#9D5528	#573119
Websafe	#FFCC66	#FF9933	#FF9900	#66CCFF	#00CCFF	#0099CC	#CC6633	#996633	#663300
PANTONE®		130 C			298 C			470 C	

	szary			fioletowy		
CMYK	5, 1, 0, 21	10, 1, 0, 39	20, 2, 0, 60	18, 79, 4, 22	37, 100, 0, 26	47, 100, 6, 46
RGB	194, 201, 208	151, 162, 171	101, 118, 129	166, 71, 128	133, 12, 112	95, 0, 84
Hex	#C2C9D0	#97A2AB	#657681	#A64780	#850C70	#5F0054
Websafe	#CCCCCC	#999999	#666666	#CC33CC	#990066	#660066
PANTONE®		7543 C			2425 C	

Jak uzyskać kolor zgodny z paletą barw?

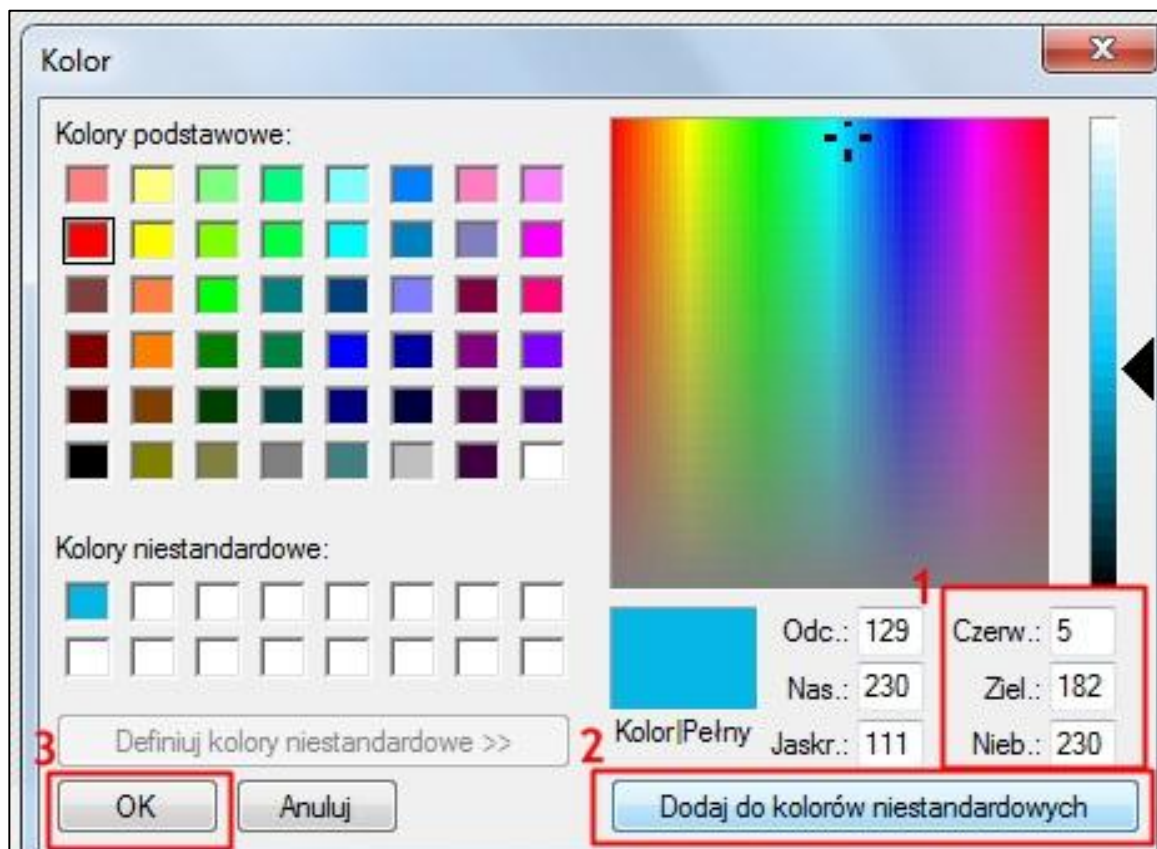
W programie Photoscape najprościej jest użyć wskazówek z drugiej linijki opisu każdego koloru na poprzednich stronach. Skrót RGB czyli red (czerwony), green (zielony), blue (niebieski) i przypisane mu kolejno wartości liczbowe, pomogą nam określić w jaki sposób uporządkować kolorystykę obrazu.



warto na siłę ich zmieniać.

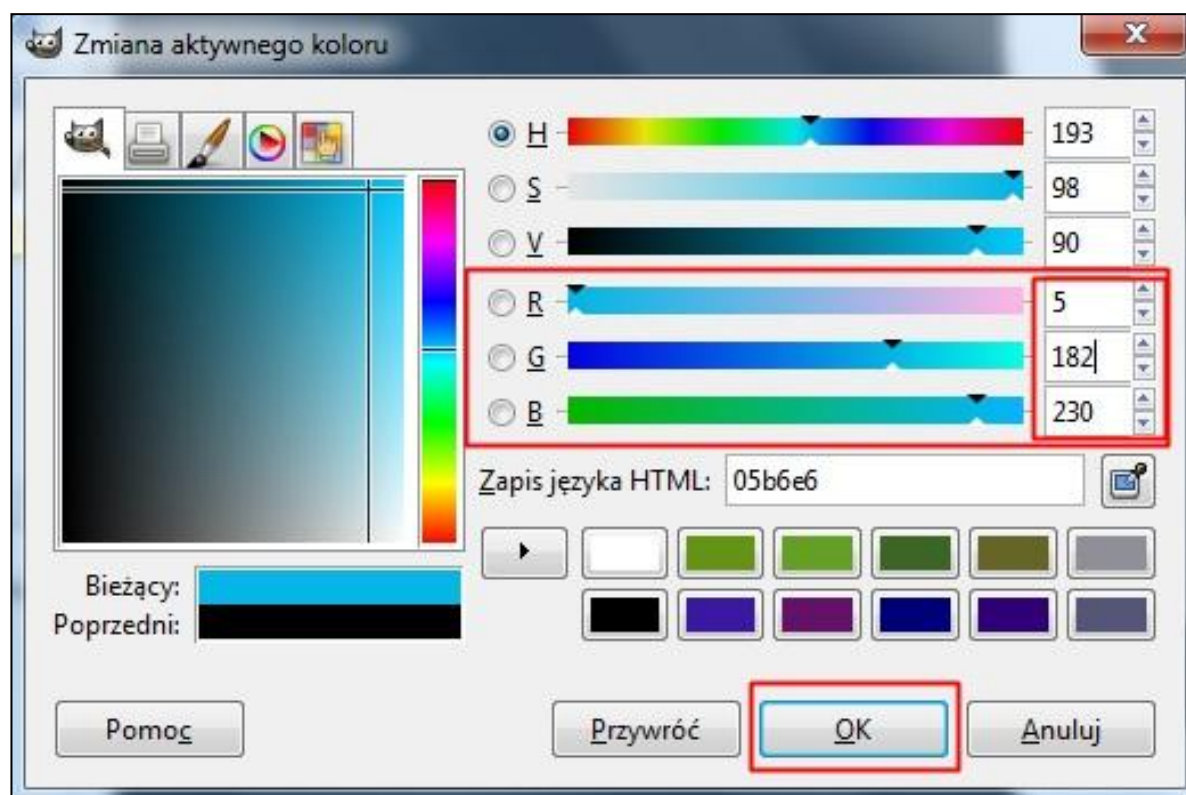
Po ustaleniu satysfakcjonującej nas barwy, należy dodać ją do kolorów niestandardowych oraz potwierdzić swój wybór kliknięciem opcji OK. [2]

Rozpoczynając od wybrania opcji *More colors* [1], przechodząc do wpisania wartości poszczególnych odcieni naszego koloru (w tym wypadku niebieskiego) z palety barw ZHP. Warto mieć na uwadze, że kratki odcienia, nasycenia i jasności będą ustawiać się automatycznie po wpisaniu wartości kolorów, więc nie



Używając programu GIMP, powinniśmy postępować analogicznie jak w programie Photoscape. Tu również kliknięciu w ikonę pokazującą aktualnie używany kolor wyświetli nam się okienko *Zmiana aktywnego koloru*.

Z wykorzystaniem wartości RGB, które określone są w Katalogu Identyfikacji Wizualnej dla każdej wskazanej do użycia barwy, należy uzupełnić trzy dolne pola liczbowe (pól z oznaczeniami H, S, V nie zmieniamy. Będą się one aktualizowały automatycznie, bez naszej ingerencji), a następnie zatwierdzić kolor przyciskiem OK.



Typografia ZHP

Wszelkie pisma jak i napisy na grafikach powinny być jednolite w całej organizacji. Wykorzystujemy do tego taką samą typografię: Czcionki **Museo** bądź **Museo Sans**. Do użytku pomocniczego (np. na stronach internetowych) możemy wykorzystać czcionkę **Trebuchet MS** albo czcionki rodziny **Roboto**.

Wszystkie rodzaje fontów dostępne są do pobrania w repozytorium. Przed użyciem należy je zainstalować w programie (graficznym oraz edytorze tekstu) poprzez Panel Sterowania w komputerze.

2.8. Typografia

Jako podstawowe we wszystkich przygotowywanych materiałach należy stosować czcionki z rodziny **Museo** i jako czcionki pomocnicze Museo Sans. Czcionki te powinny być stosowane do tekstów, nagłówków, tytułów i śródtytułów. Czcionkę Museo wykorzystujemy w komunikacji **zewnętrznej** i **wewnętrznej**.

Drugą czcionkę pomocniczą – wyłącznie do komunikacji wewnętrznej – stanowią **Trebuchet MS** oraz czcionki z rodziny **Roboto**. Wykorzystujemy je także, jako czcionkę tekstu na witrynach internetowych ZHP.

Nie należy ścieśniać lub rozciągać czcionek, zmieniać kerningu, stosować kursywy (inne efekty graficzne – patrz s. 33). Tekst należy pisać zwykłą czcionką, a tytuły pogrubioną lub dodatkowo wersalikami. Zamiast kursywy stosuje się cieńszy krój (np. Museo 100 gdy tekst podstawowy jest pisany Museo 300). W komunikacji zewnętrznej warto stosować różne stopnie grubości czcionki Museo dla oznaczenia ważności przekazu.

Museo 100 *
tekst wyróżniony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$%^&*
()_+==

Museo 300
tekst podstawowy

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$%^&*
()_+==

Museo 500
tekst wyróżniony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$%^&*
()_+==

Museo 700
tytuły
i tekst pogrubiony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$%^&*
()_+==

Museo 900 *
tytuły
i tekst pogrubiony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$%^&*
()_+==

* korzystanie z tej czcionki wymaga wykupienia licencji

2.8. Typografia

Museo Sans 100 *
tekst wyróżniony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Museo Sans 300 *
tekst podstawowy

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Museo Sans 500
tekst wyróżniony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Museo Sans 700 *
tytuły
i tekst pogrubiony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Museo Sans 900 *
tytuły
i tekst pogrubiony

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Trebuchet MS
czcionka pomocnicza

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Czcionki z rodziny Roboto
czcionka pomocnicza

AaAqBbCcĆćDd
EeĒęFfGgHhI
iJjKkLlŁłMmNn
ŃńOoÓóPpRr
SsŚśTtUuWw
YyZzŽžŽž12345
67890!@#\$\$%^& *
()_+ -=

Dopuszczalne jest stosowanie innych czcionek oraz łączenie ich z czcionkami Museo.

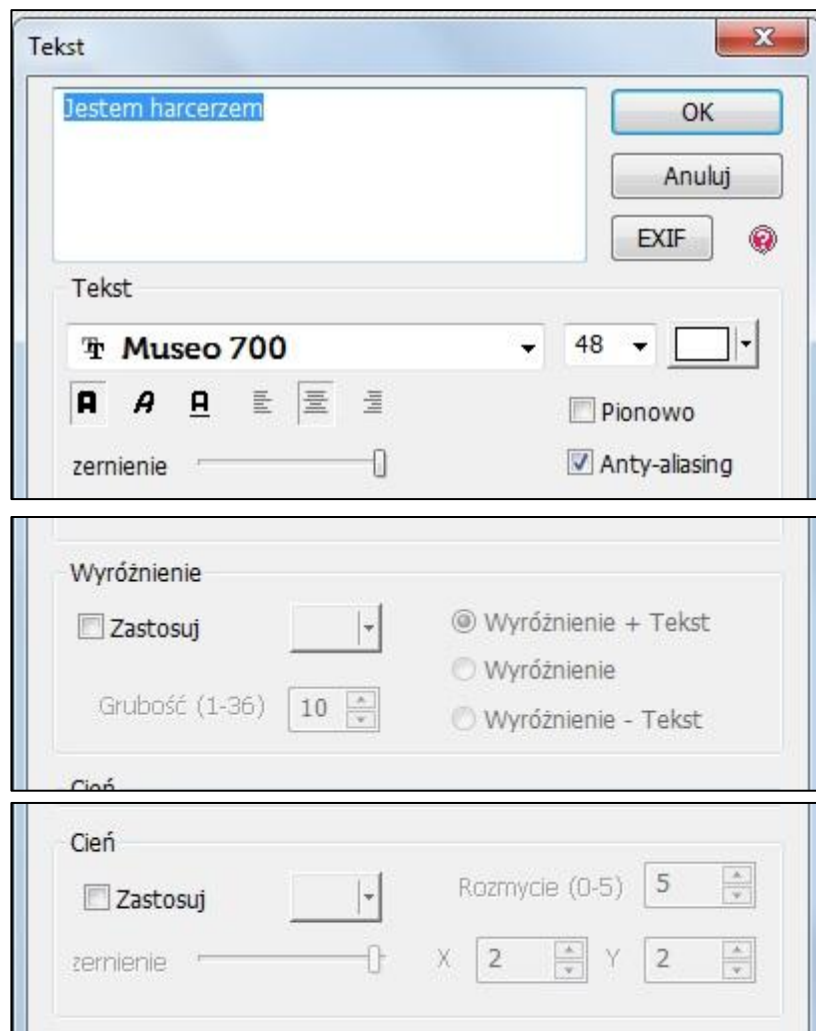
Stosowane czcionki powinny być:

- ✓ nowoczesne, proste,
- ✓ najlepiej bezszeryfowe,
- ✓ zawierające polskie znaki.

* korzystanie z tej czcionki wymaga wykupienia licencji

Jak stworzyć napis na grafice?

Tak jak wspominałam - program Photoscape jest bardzo intuicyjny. Niedaleko opcji wklejania obrazu jest także ikona dodawania tekstu [1]. Pojawia się wtedy okno, w którym należy wpisać tekst do zamieszczenia na grafice.



Poza samym wklejeniem tekstu posiadamy też możliwość dodania do niego ozdobnych efektów. Wybór koloru i formatowania [2], zastosowanie wyróżnienia [3], bądź rzucanie przez napis cienia [4].



W kwestii dodawania tekstu program GIMP również nie jest specjalnie trudny w obsłudze. Wprawdzie nie dostarcza nam aż tylu możliwości jak Photoscape w kwestii upiększania fontu (a przynajmniej nie w tak łatwy sposób), ale za to pozwala nam formatować w jednym polu tekstowym wyrażenia o zmiennym rozmiarze, grubości, nachyleniu, podkreśleniu itp.



Aby dodać napisy należy użyć narzędzia *Tekst*, narysować pole tekstowe (automatycznie staje się ono oddzielną warstwą), wpisać litery oraz wybrać czcionkę w oknie *Opcje narzędzia*. [1]



Możesz jednak użyć także okna pojawiającego się nad polem tekstowym. Zaznaczając konkretne wyrazy masz możliwość zmiany ich formatowania bez ingerencji w pozostałą część tekstu (np. pogrubienie wyrazu harcerz) [2].

Motywy graficzne ZHP

Poprzez lata użytkowania Identyfikacji Wizualnej, członkowie zespołów promocyjnych wypracowali elementy, które charakteryzują nowoczesną markę naszej organizacji. Warto je znać i umiejętnie stosować w swoich pracach.

2.9. Motyw graficzny

Elementy graficzne stosowane w identyfikacji wizualnej ZHP

Elementem identyfikacji wizualnej jest również motyw graficzny, na który składają się:

- Estetyczny i nowoczesny charakter grafiki
- Wykorzystanie czcionki Museo
- Kolor
- Piktogramy
- Przekręcenie o 6 stopni
- Prostokąty z zaokrąglonymi rogami
- Linie przerywane
- Łączenie zdjęć i grafiki
- Łączenie grafiki i tekstów

Estetyczny i nowoczesny charakter grafiki

Należy dążyć do tego, by materiały graficzne zawsze miały lekki, estetyczny, nowoczesny i dynamiczny charakter, dostosowany do odbiorców.



2.9. Motyw graficzny

Piktogramy

- ✓ Na jednej planszy należy umieszczać piktogramy z danej grupy tematycznej i podobne stylistycznie.
- ✓ Wszystkie elementy piktogramu są w jednym kolorze.
- ✓ Wszystkie piktogramy w grupie są tego samego koloru.
- ✓ Piktogramy mogą być półprzezroczyste.
- ✗ Piktogramy nie mogą się przenikać.
- ✗ Nie należy stosować zbyt wielu piktogramów (powinny stanowić dopełnienie tła lub urozmaicać kompozycję, nie zakłócając przekazu).



Jednym z bardzo różnorodnych oraz ciekawych elementów grafik mogą być piktogramy. Można je dodawać zarówno na zdjęcia z wyjazdów harcerskich jak i obrazach typowo projektowych.

Istnieje możliwość tworzenia własnych piktogramów, przypominających kształtem sprawności harcerskie. Ważne, by ich motyw dopasowany był treścią do pozostałych elementów grafiki.

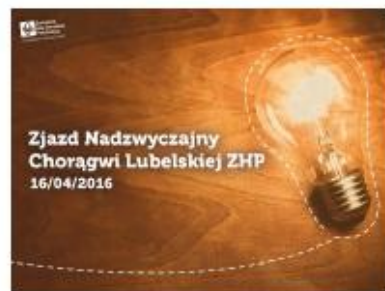
2.9. Motyw graficzny

Linie przerywane

Linie przerywane lub kropkowane, proponowane proporcje:

kreska i odstęp:	250-400% grubości linii
------------------	-------------------------

przykładowo przy grubości linii 1,5 pt grubości kreska i odstęp mają 4 pt.



Jednym z nowszych znaków graficznych charakterystycznych dla naszej organizacji są typowe przerywane lub kropkowane linie.

Nadają one estetycznego wyglądu grafikom i w ciekawy sposób oddzielają pewne elementy tekstu w dokumentach.

Warto pamiętać o zachowaniu proporcji odległości oraz grubości kresek!

Podsumowanie

Życie grafika nie jest prostą rzeczą. Często przychodzi nam zmagać się z nagłącymi terminami, niesprecyzowanymi zleceniami, czy niedziałającymi programami. A jednak - warto czasami poświęcić trochę czasu, aby udoskonalić swe zdolności i poprawić wizerunek jednostki, którą prowadzimy. Jak nas widzą - tak nas piszą. Zadbajmy więc, by początek tej reakcji łańcuchowej dawał same powody do pozytywnych opinii.

