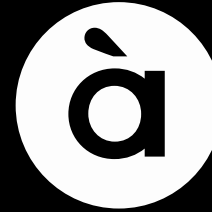


À Punt
Manual corporatiu
En antena



1.0 Introducció

- 1.1 Benvingut

2.0 Pantalla

- 2.1 Quadrícula
- 2.2 Zona d'exclusió
- 2.3 Columnes
- 2.4 Mosca
- 2.5 Cartel·la copywrite

3.0 Rètols

- 3.1 Grandària i posició
- 3.2 Colors
- 3.3 Exemple color
- 3.4 Exemple directe

4.0 Audiovisuals

- 4.1 Avanços de programació 1-3
- 4.2 Avanços de programació 4
- 4.3 Autopromocions curtes
- 4.4 Botó autopromoció

5.0 Animació

- 5.1 Gir
- 5.2 Avanços de programació
- 5.3 *Pre-roll*

6.0 Sintonia corporativa

- 6.1 Botó musical

Aquest document complementa el manual gràfic d'À Punt. Té un contingut específic per a l'ús de la marca en antena.

1.0

En antena és on À Punt té l'oportunitat de cobrar vida. Ha sigut dissenyat per a evolucionar en pantalla, on té infinitat de possibilitats.

2.0

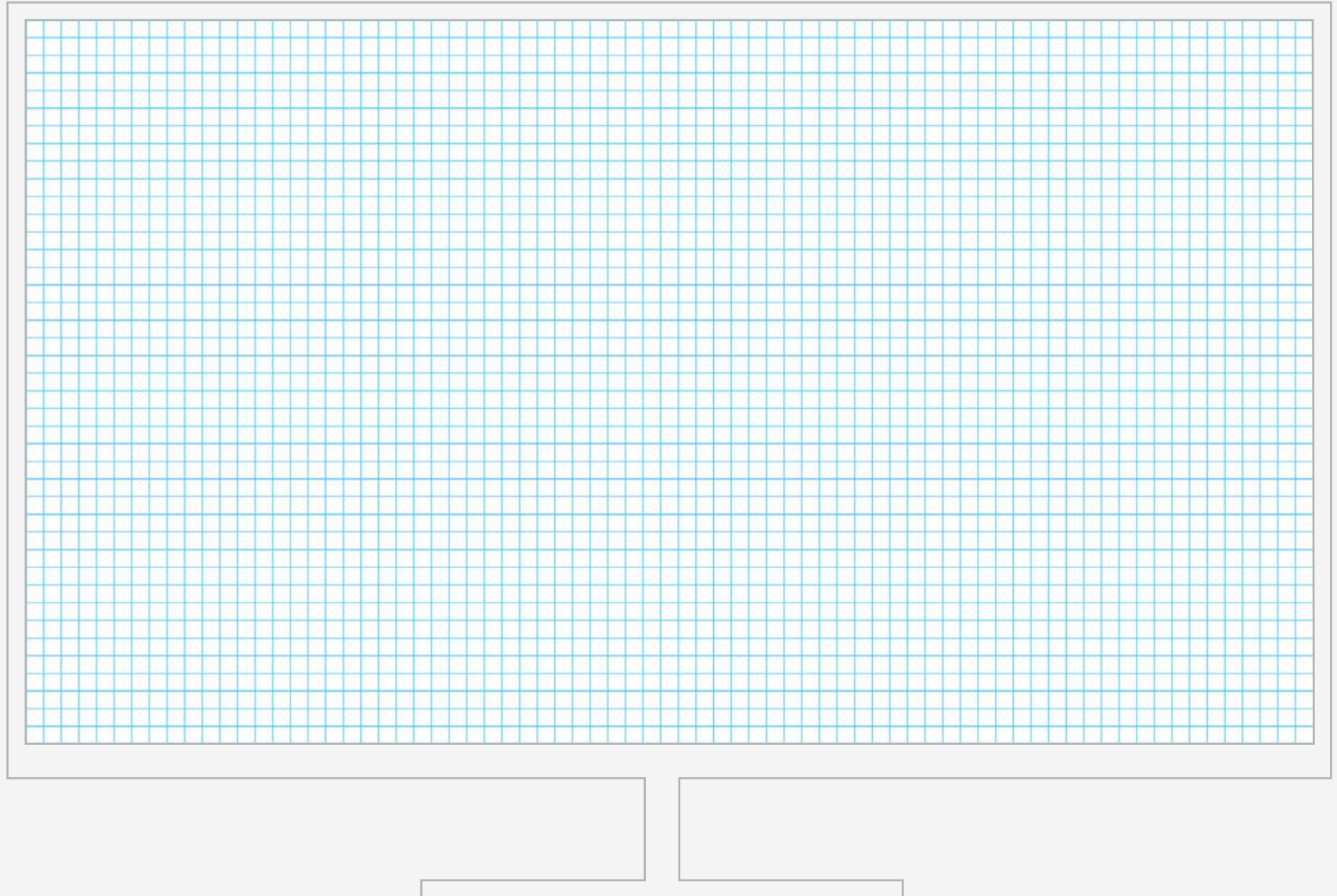
En aquesta secció es descriu el marc bàsic per a tots els gràfics en pantalla, com ara la quadrícula, les columnes, els marges i l'aplicació bàsica del logotip.

Pantalla

2.1 Quadrícula

Tot el contingut ha sigut dissenyat per a una pantalla HD 1920x1080.

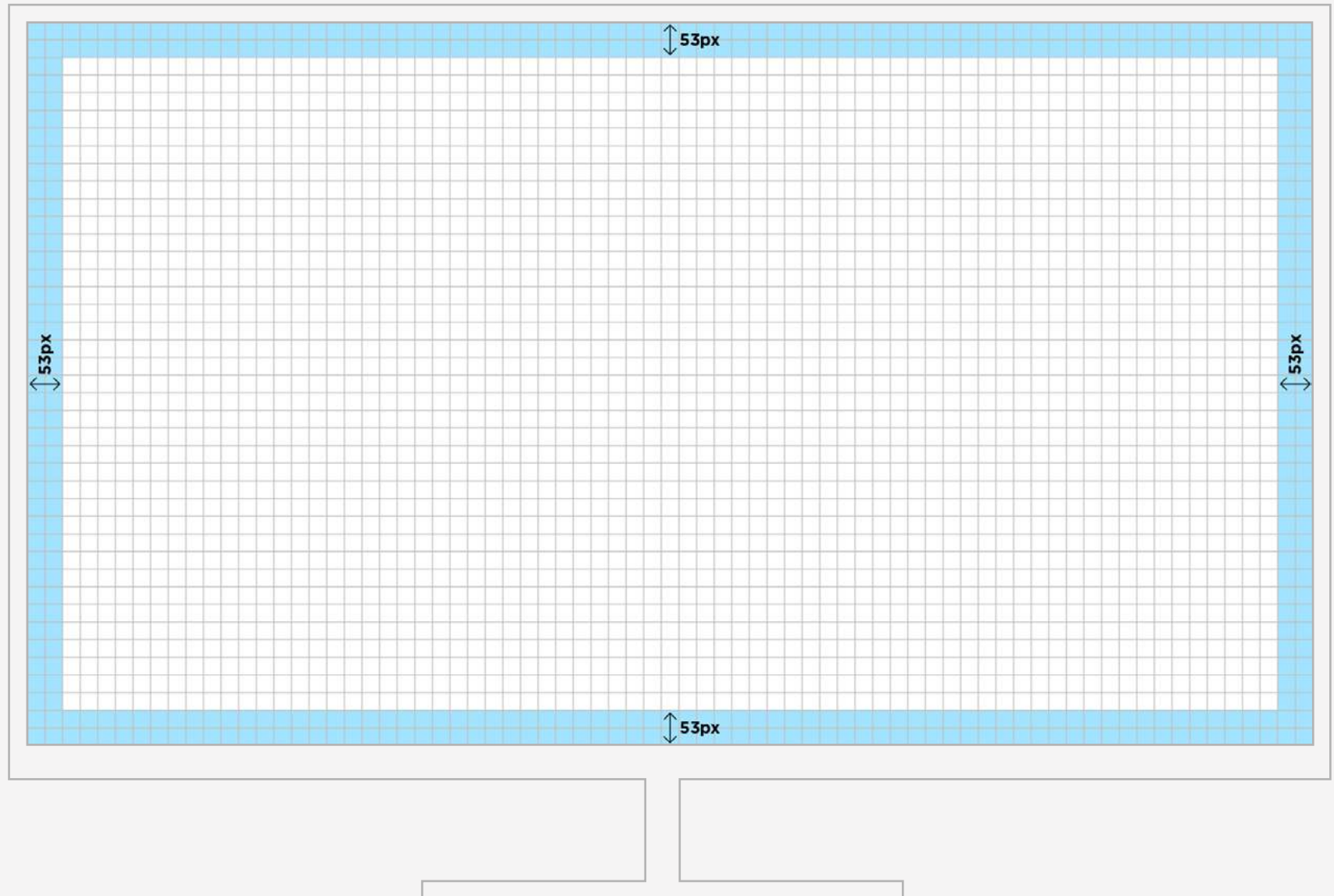
Per a crear un marc, s'ha introduït una quadrícula de 73x41 píxels.



Pantalla

2.2 Zona d'exclusió

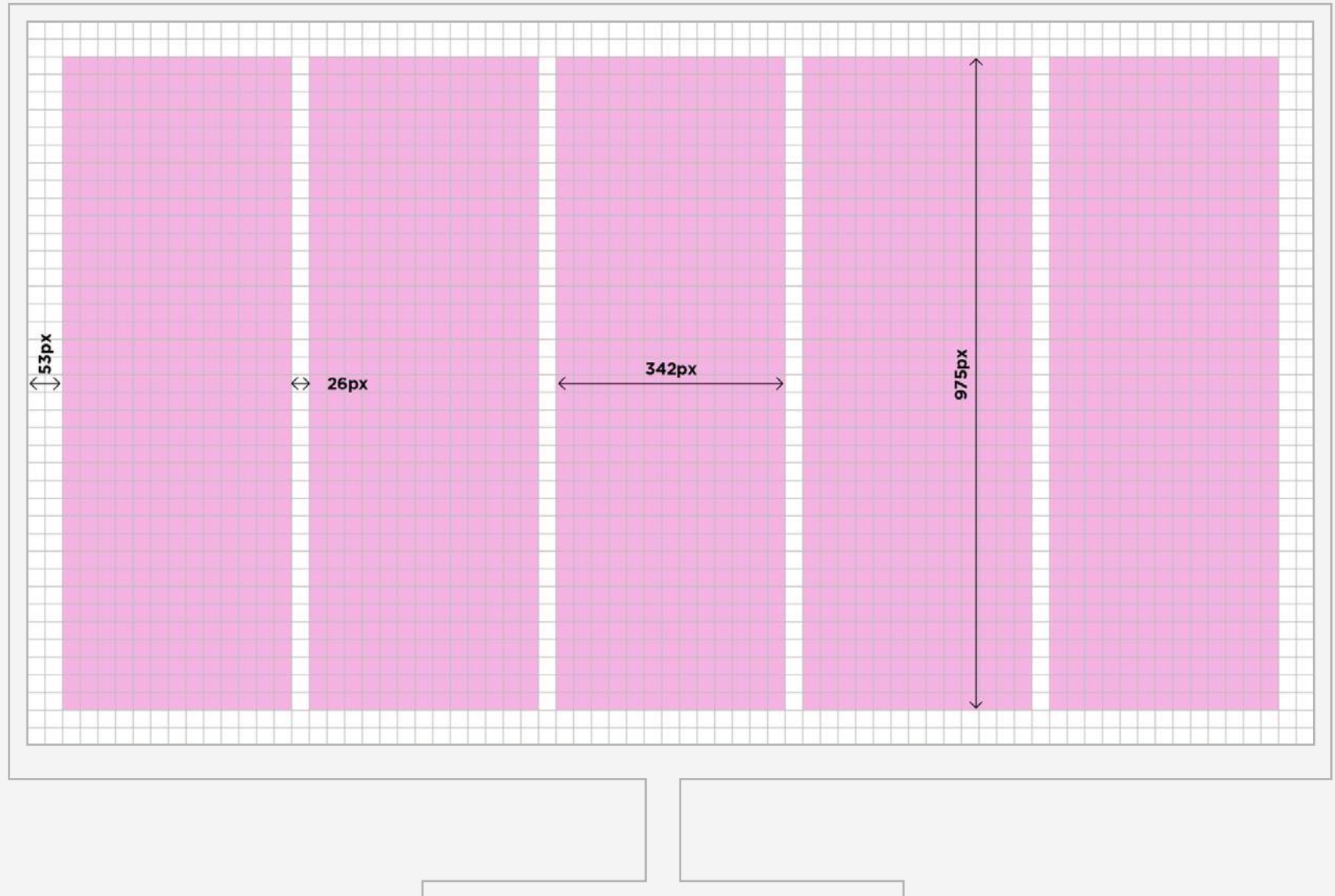
S'ha creat una zona de respecte de 53 píxels per a garantir que cap contingut o recurs gràfic important desaparega d'un frame o de televisors mal ajustats.



Pantalla

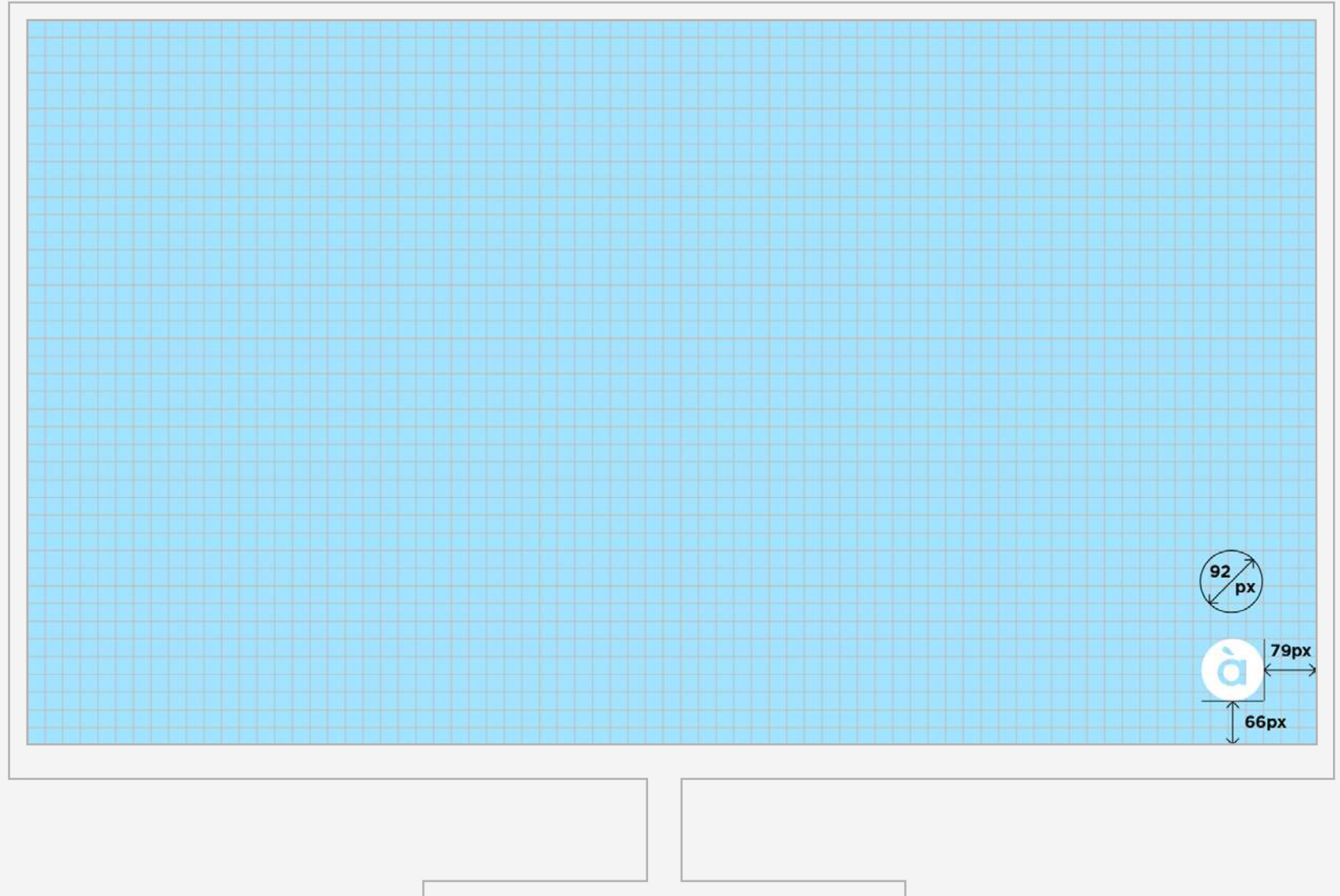
2.3 Columnes

S'ha creat un disseny de cinc columnes per a estendre l'estructura i mantenir el contingut consistent i coherent. S'utilitza per a fixar i alinear text i contingut.



2.4 Mosca, grandària i posició

La mosca està sempre present en antena. Té una posició estàtica a la part inferior dreta. Mesura 92 píxels de diàmetre.



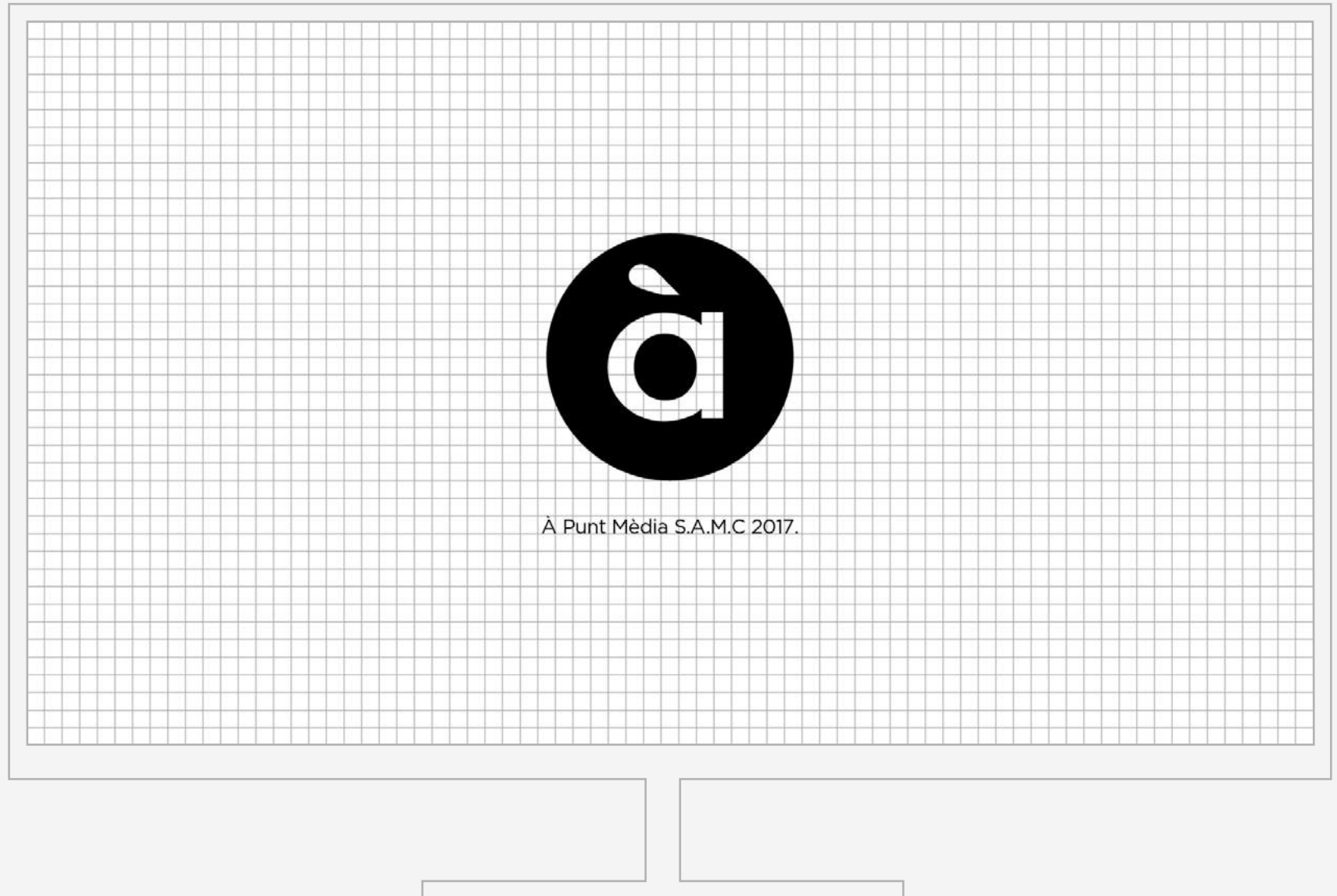
Pantalla

2.4 Mosca

La mosca sempre ha d'aparèixer en el color blanc de la marca per a ser més visible, però també modesta, per a no interferir amb el contingut.



Aquesta és la signatura oficial d'À Punt que s'ha d'usar i que inclou el nom legal complet.

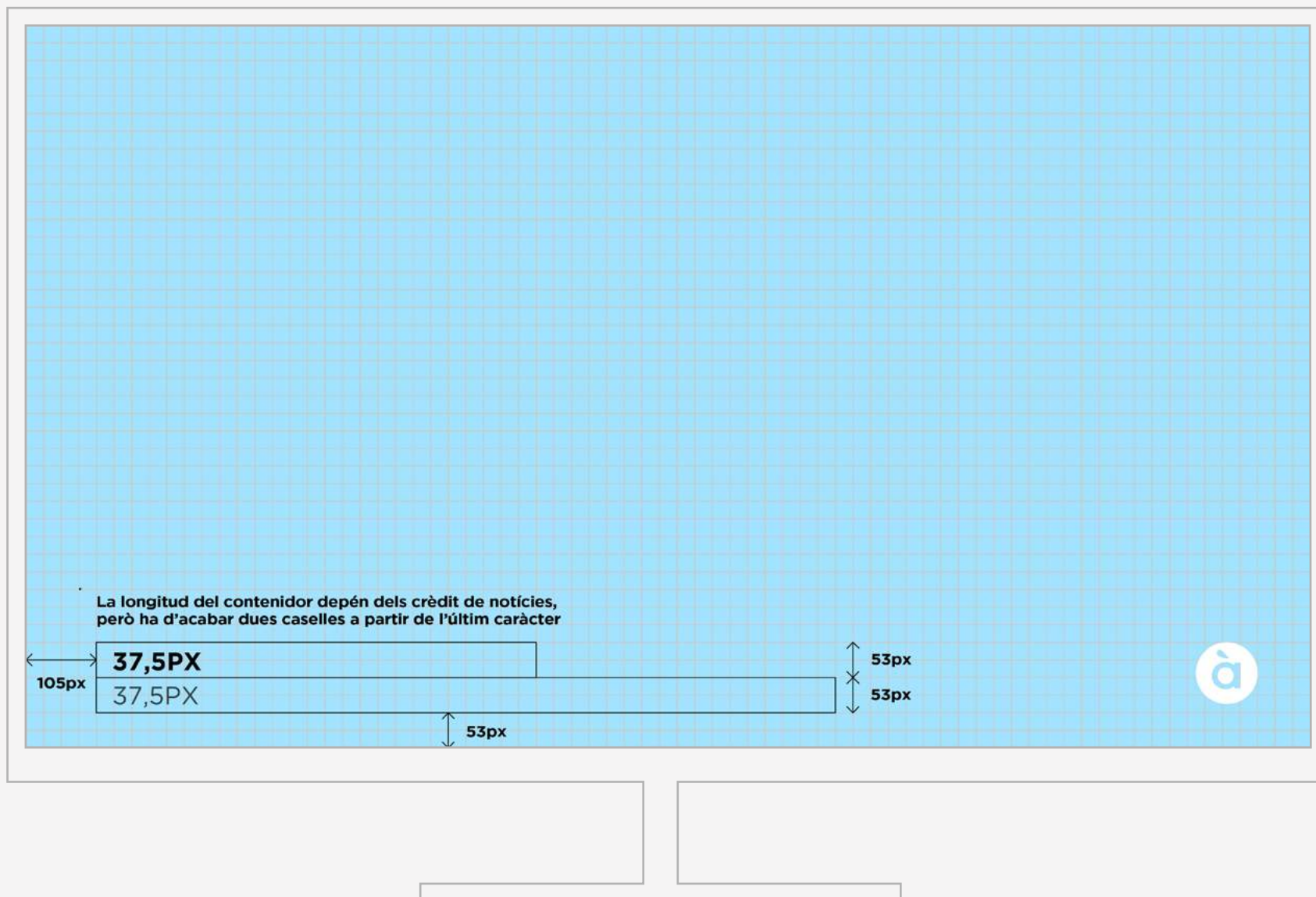


3.0

Aquesta secció mostra les regles específiques per a l'ajust i la disposició de la informació en la pantalla.

3.1 Grandària i posició

S'han d'utilitzar les següents mesures i regles per a garantir la coherència de la marca en antena. La informació de notícies es construeix amb una estructura de bloc simple, que utilitza els colors de la marca per a diferenciar el contingut.



La primera línia i el títol del tema sempre són de color negre, el color assignat a les notícies. La línia secundària adopta el color dins de la paleta de colors associat a la submarca de notícies en particular.

Per al reportatge de notícies generals, s'ha d'utilitzar el blanc com a color de bloc per a la segona línia.



3.3 Exemple de color

Quan les notícies estan sota una marca o contingut específics, el color de la marca associada s'usa en la segona línia. En aquest cas, el taronja s'utilitza per a esports.



Quan es necessiten nivells addicionals d'informació, es pot afegir com a part d'un disseny de blocs de construcció.

En la imatge de referència, Directe, usa el roig de la paleta de colors i pren una posició notòria en la primera línia.



4.0

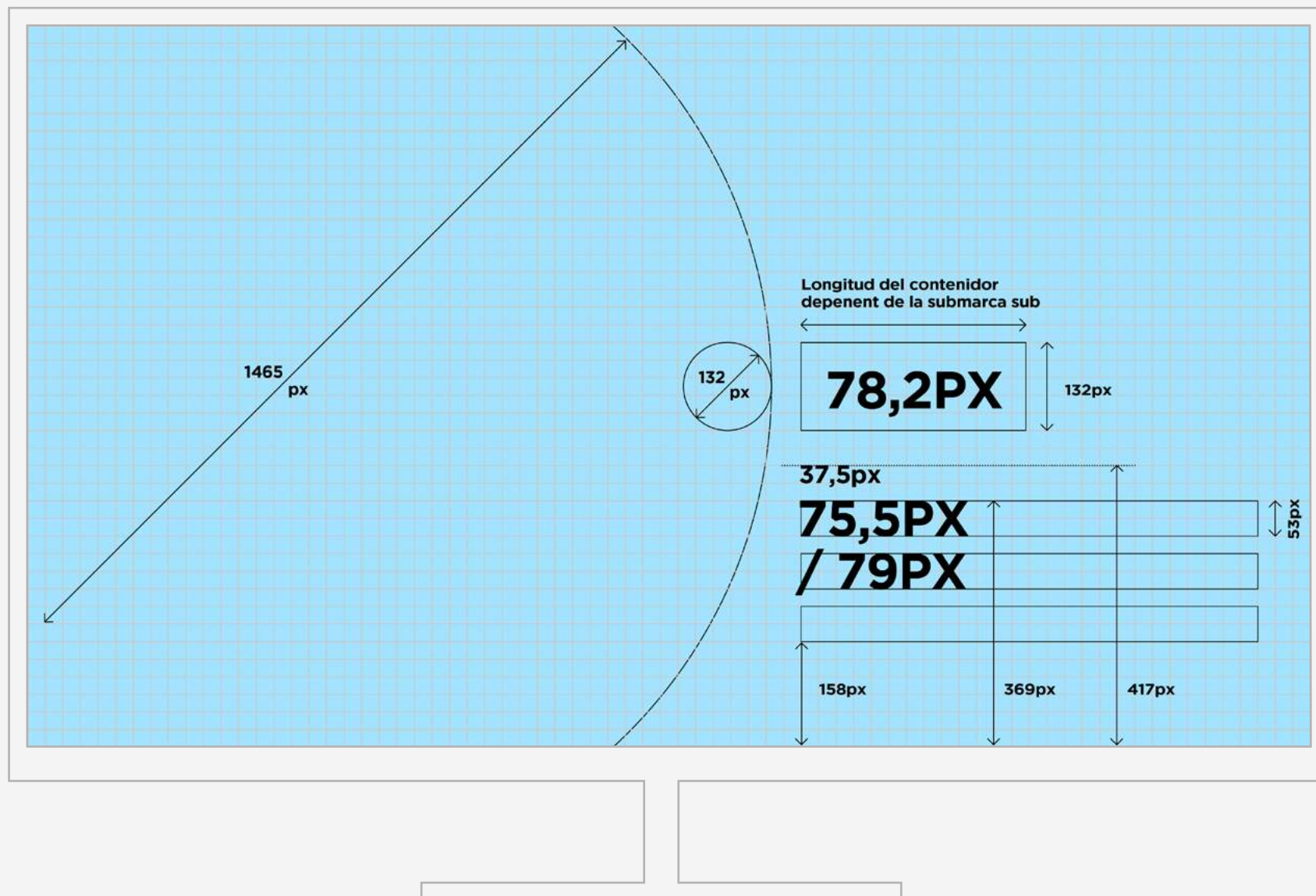
Els continguts gràfics audiovisuals diferencien À Punt d'altres marques amb la seua pròpia identitat distintiva. S'han creat una sèrie d'avanços de programació i espots curts per a mantenir un enfocament coherent, entre els quals destaca el concepte del cercle i el logotip.

4.1 Avanços de programació

L'avanç del programa estàndard es basa en aquesta plantilla de disseny. Inclou una màscara circular per al visual, el logotip al costat del contenidor indicant el contingut de la submarca i posa la tipografia en dos nivells per a jerarquitzar la informació.

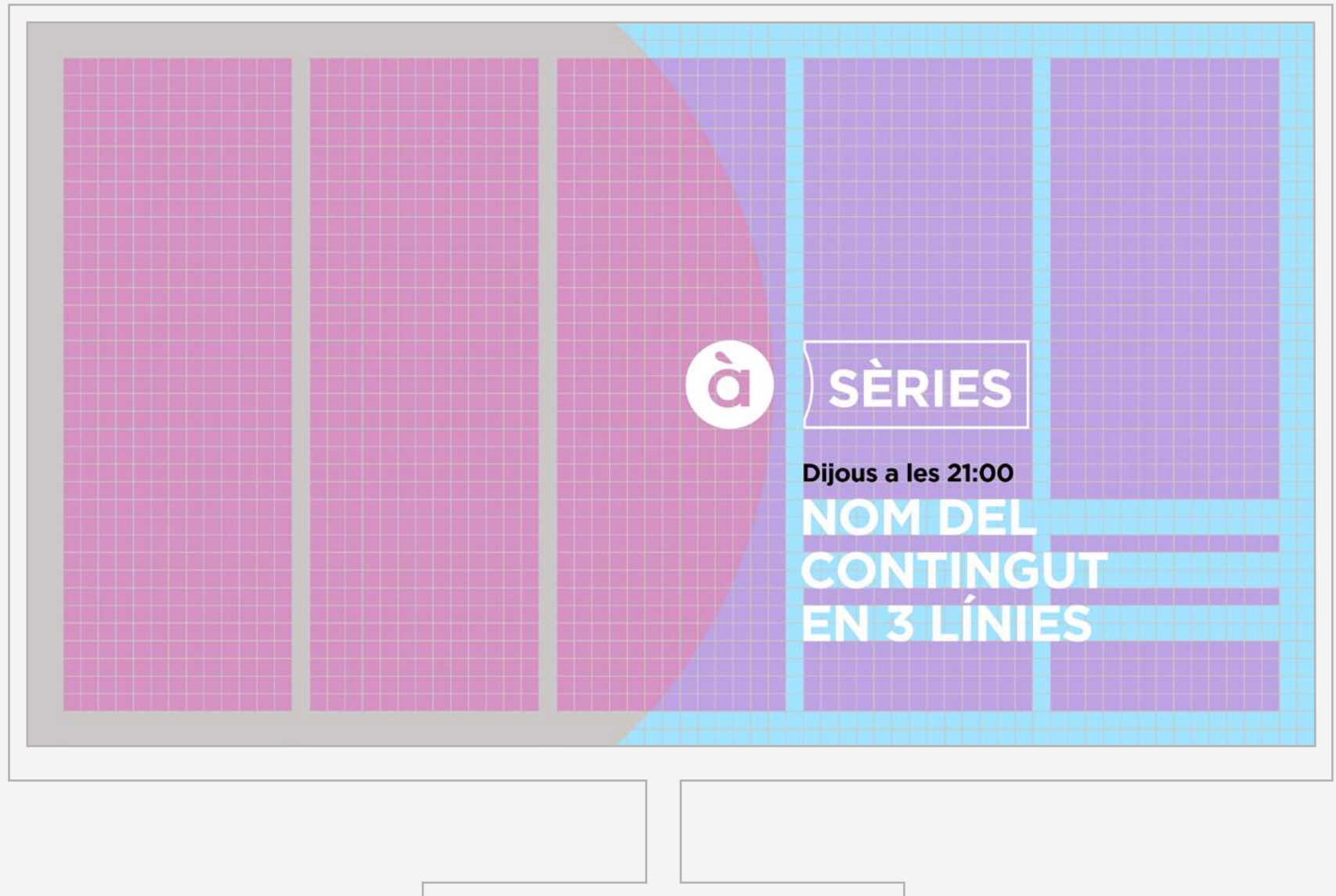
1-3 Línies

Els títols dels programes han de ser tan breus i simples com siga possible.



4.1 Avanços de programació

Per a mantenir la coherència, s'han creat plantilles específiques, que s'han de seguir per a aquesta estructura principal d'avanç de programa.



4.1 Avanços de programació

Aquest és un exemple d'un avanç de programa d'1-3 línies treballant amb quadrícula i columnes.



4.1 Avanços de programació

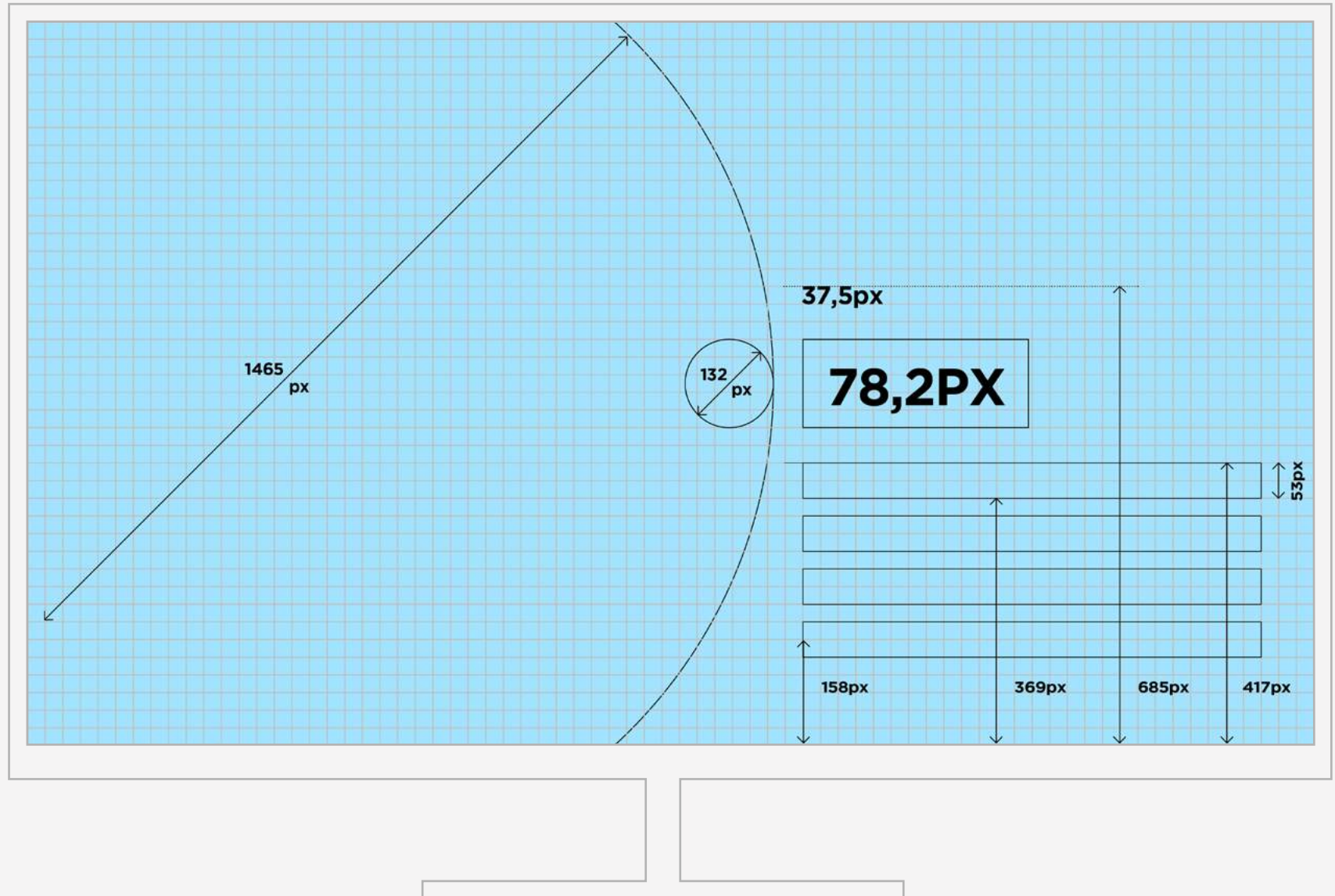
Aquest és un exemple final d'un avanç de programa d'1-3 línies treballant amb el color assignat a la marca secundària. Mireu la pàgina 29 per a aplicar-lo en animació.



4.2 Avanços de programació

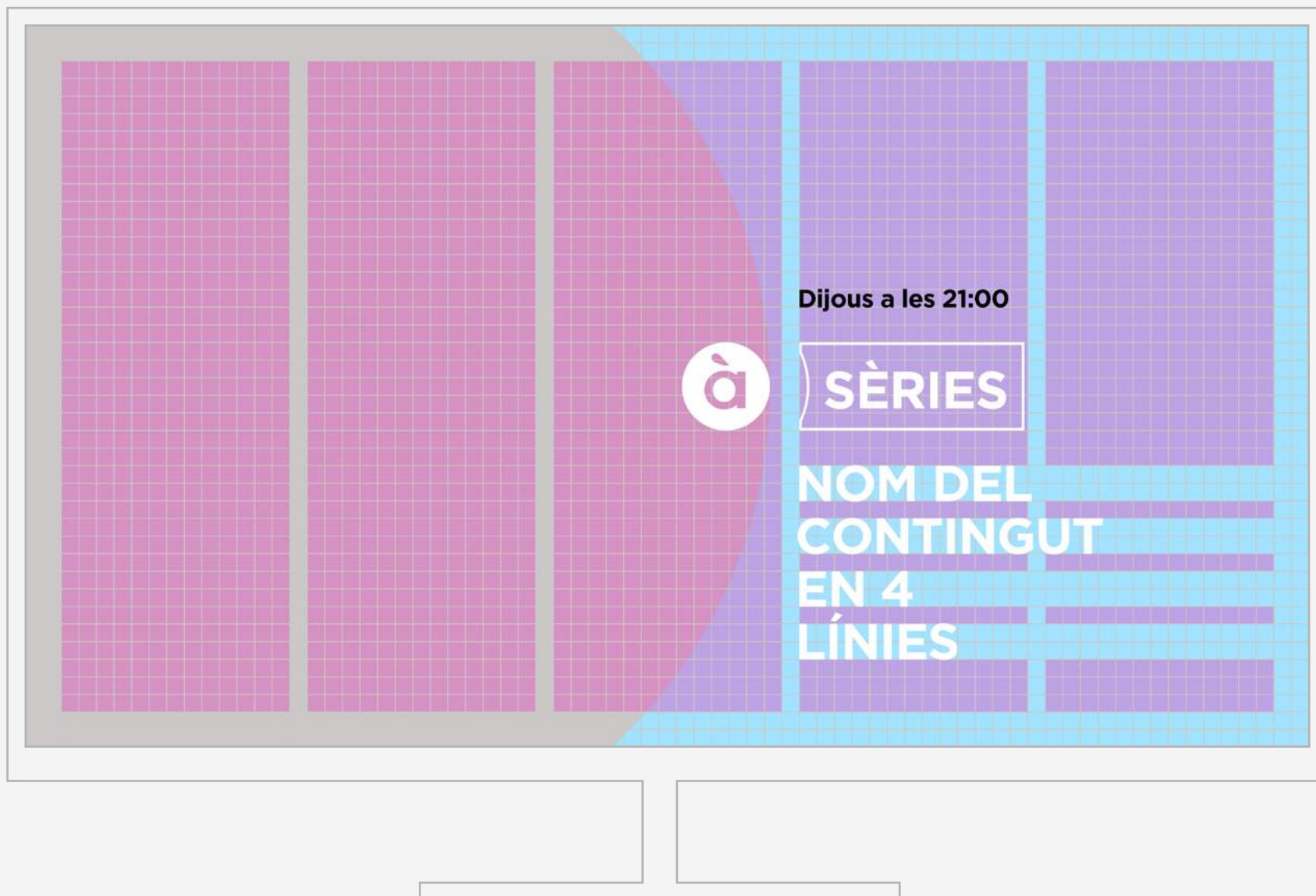
4 Línies

Quan siga necessari, s'ha creat una plantilla de 4 línies. Per a obtenir espai per a títols de programa més llargs, la línia d'introducció es mou per damunt del logotip i contenidor.



4.2 Avanços de programació

Per a mantenir la coherència, s'han creat plantilles específiques que s'han d'aplicar per a aquest conjunt principal d'avanços de programa.



4.2 Avanços de programació

Aquest és un exemple d'avanç d'un programa de quatre línies treballant amb quadrícula i columnes.



4.2 Avanços de programació

Aquest és un exemple final d'un avanç de quatre línies treballant amb el color assignat a la marca secundària. Mireu la pàgina 29 per a aplicar-lo en animació.



4.3 Autopromocions curtes

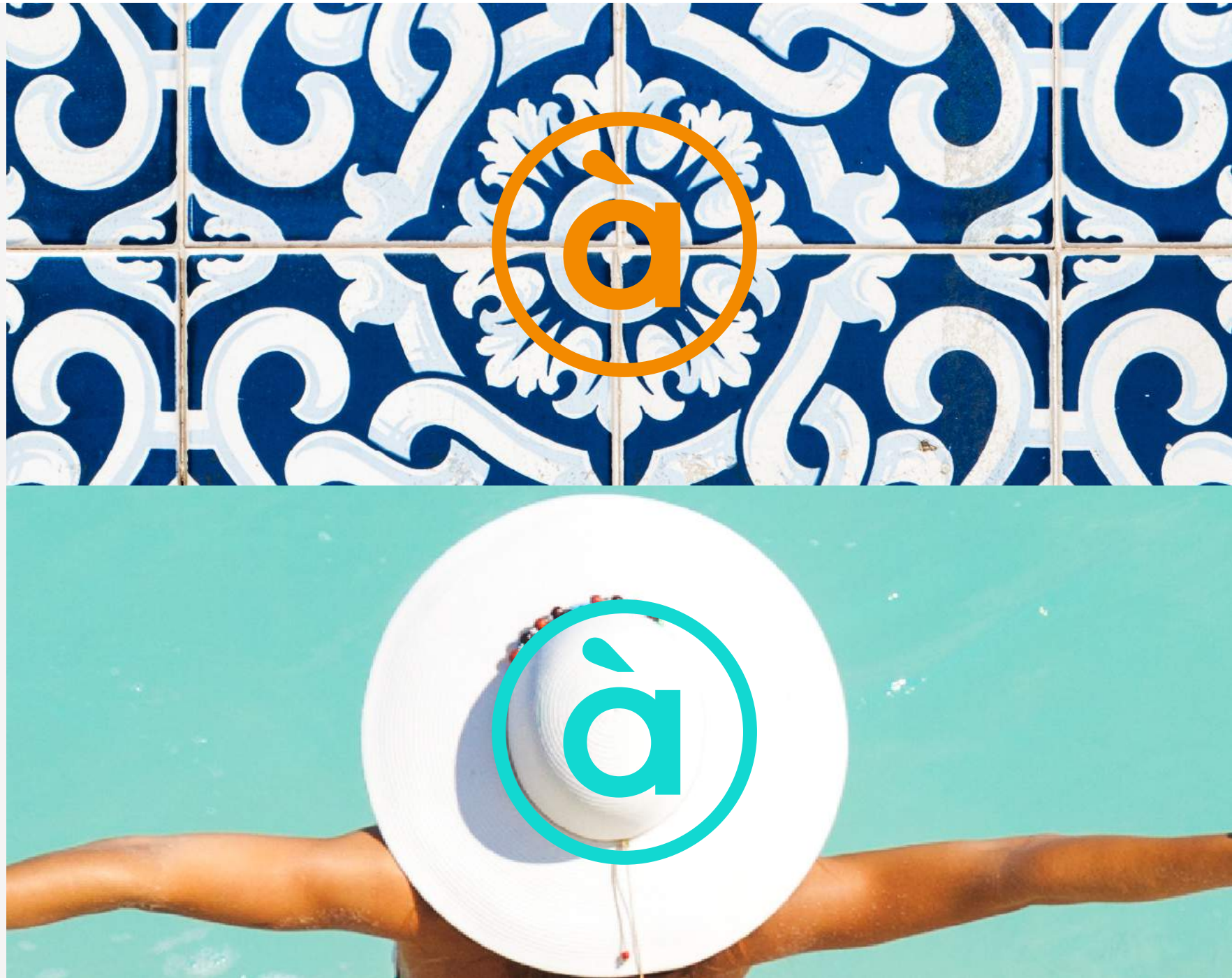
La versió 2 del logotip ha sigut dissenyada per a ser col·locada sobre la imatge d'objectes circulars i culturals propis de la Comunitat Valenciana.

Es pot utilitzar qualsevol color de la paleta de colors d'À Punt que millor s'adapte a la imatge i composició, però ha de contrastar bé. Ha de ser d'un o dos colors. No obstant això, quan s'utilitzen dos tons, la a i l'accent han d'estar en blanc (es mostra un exemple de tractament de dos tons en la imatge).

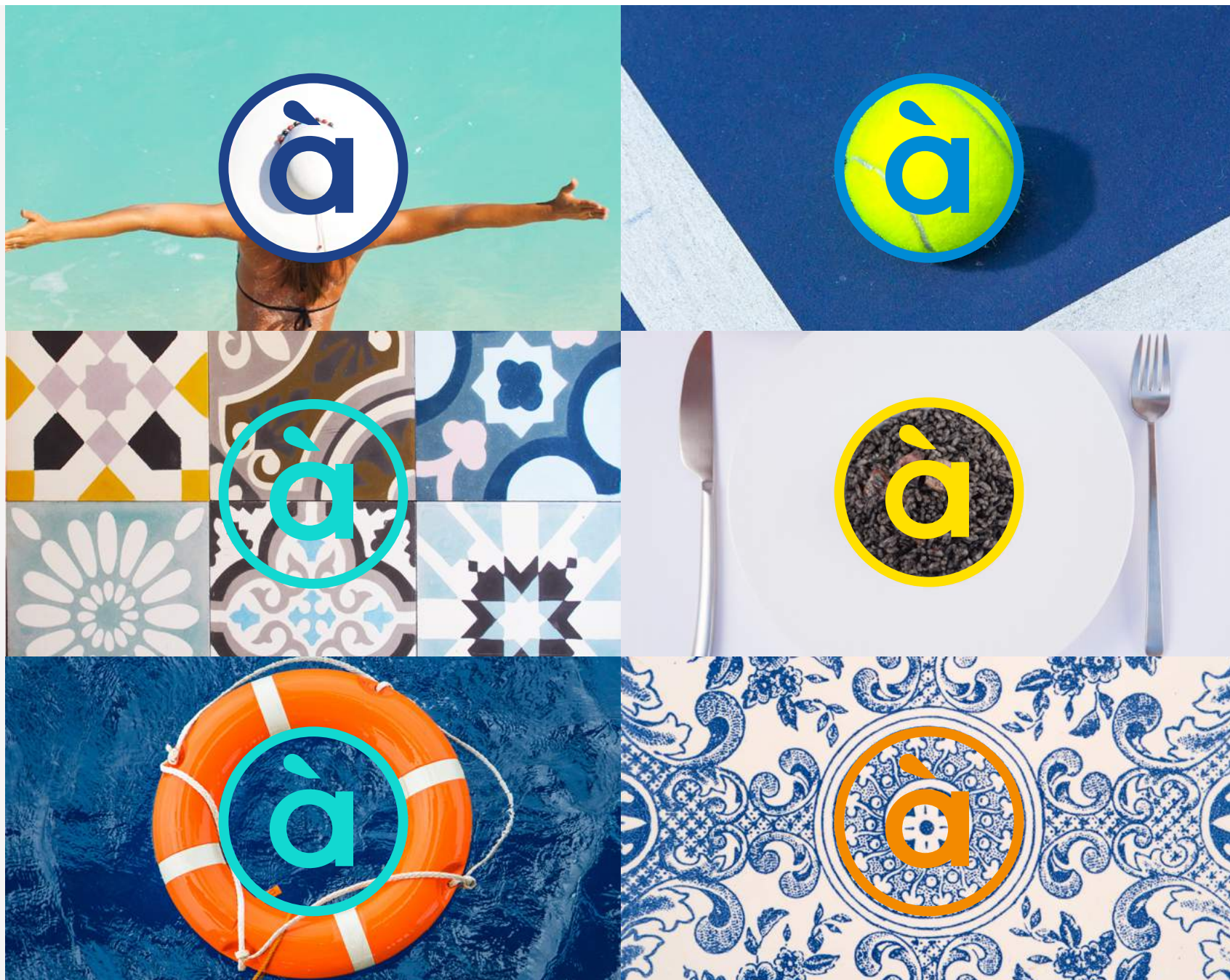
La versió 2 del logotip només s'ha d'utilitzar sobre imatges estàtiques i en moviment, mai aïlladament o sobre fons llisos.



És difícil trobar sempre un ajust perfecte, així que es recomana tenir contingut que permeta diverses opcions.



Tria amb sentit i combina adequadament els colors.

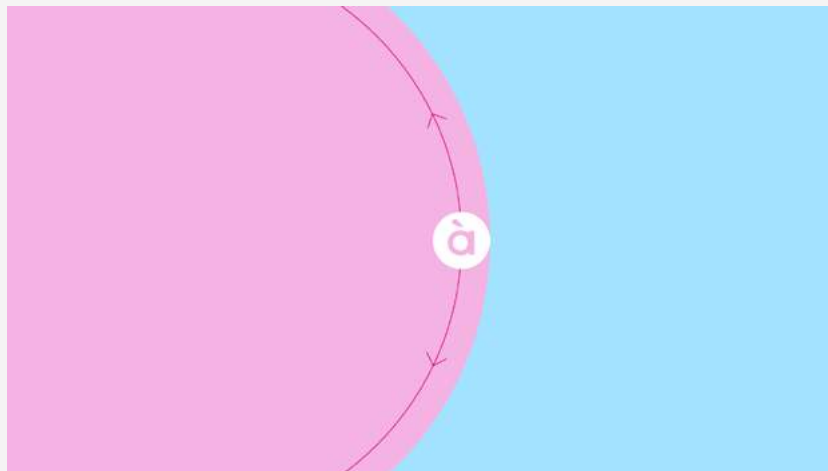


5.0

Les possibilitats d'animació per al concepte d'À Punt són infinites, així que no pretenem mostrar-les totes al mateix temps. No obstant això, les animacions principals del logotip que es basen en una connexió i un punt focal central són les següents:

El logotip gira al voltant dels elements bàsics de la marca (línies i cercles). Actua com un eix per a altres gràfics (contenidors, *pre-rolls*, etc.). Fa bategar el color i els gràfics. Creix dins i fora dels punts focals. Es connecta, rebota i es llisca. Creix, s'encongeix i explota. Pot ser subtilment canviant o poderosament dinàmic.

Una de les principals animacions del logotip d'À Punt és el moviment giratori. Girar al voltant d'un perímetre dóna continuïtat a la marca i al concepte circular. El logotip sempre acaba en una posició estàtica, però la seua entrada en l'espai animat li proporciona caràcter.

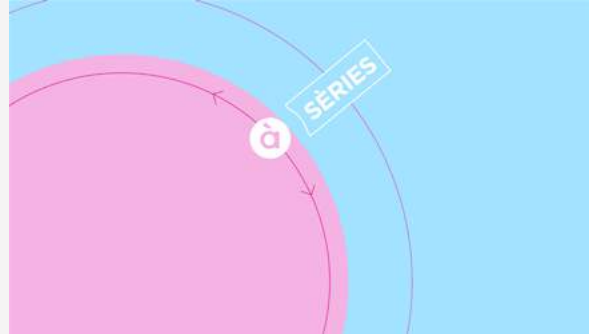


5.2 Avanços de programació

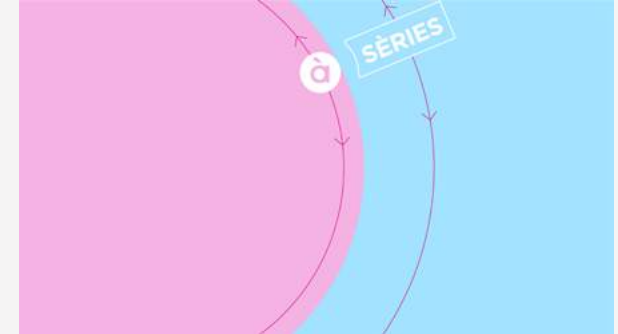
Aquests són els passos que s'han de seguir per a l'animació del avanços de programació.

1

Quan el moviment giratori del logotip al voltant del perímetre va acompanyat del moviment giratori del contenidor (per exemple Sèries).

**2**

Els dos inicien la seua animació al mateix temps de manera paral·lela.

**3**

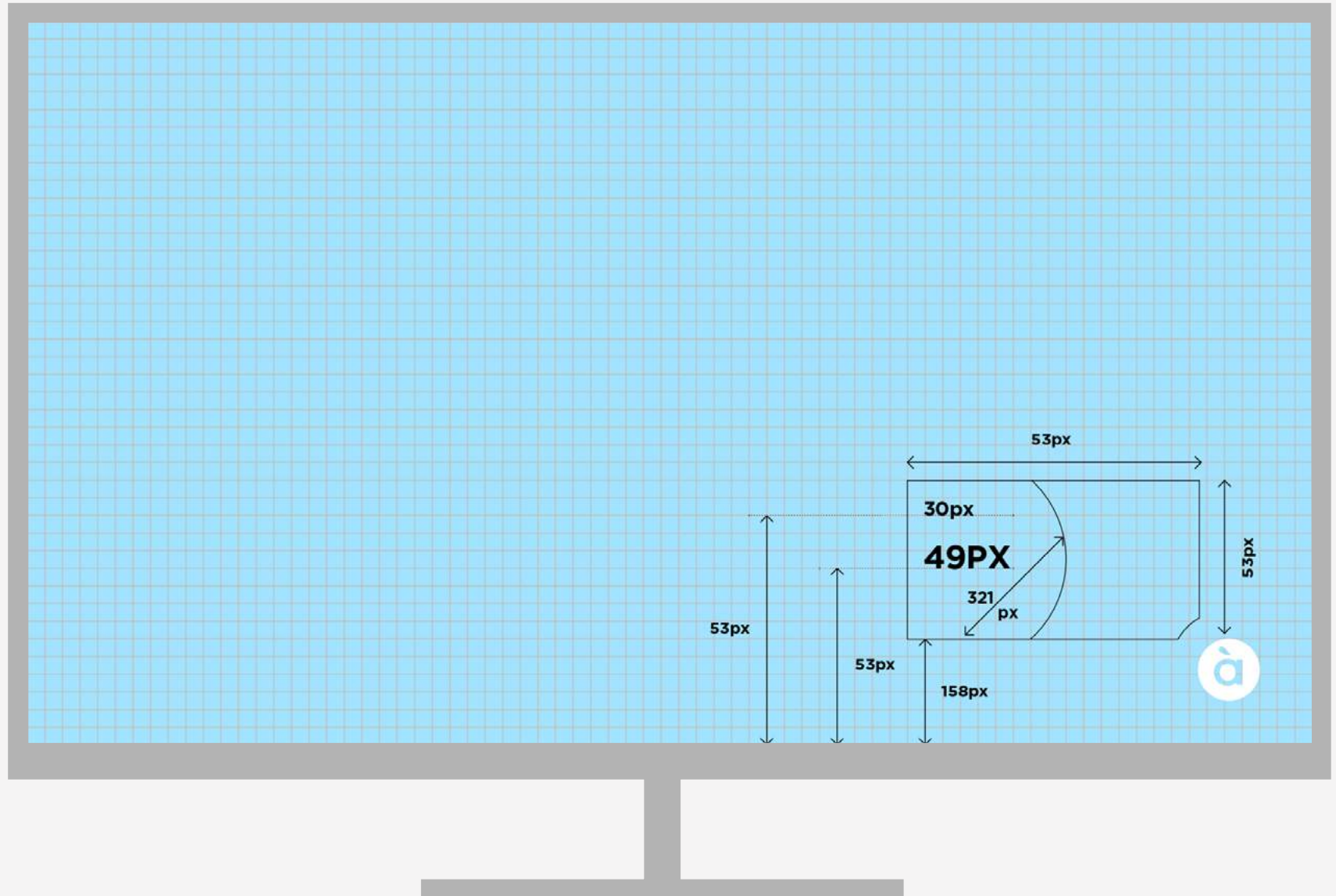
Quan els dos elements es detenen en l'eix horitzontal del perímetre, es desplega el títol del programa/contingut amb un efecte uid d'aparició cap avall, a la part inferior del contenidor.

**4**

Aquest títol de text se situa alineat a l'esquerra coincidint amb el traç del marc del contenidor.



Plantilla *pre-roll*



El *pre-roll* està dissenyat per a formar-se des de la mosca. Així es manté la pantalla neta i es ressalta la marca. En la pàgina següent es descriu com s'anima el *pre-roll*.



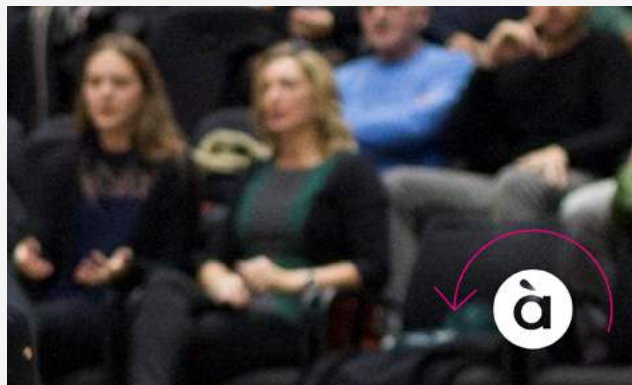
SÈRIES



Aquests són els passos que s'han de seguir per a l'animació del *pre-roll*.

1

El contenidor entra pel costat dret de la pantalla, girant al voltant de la mosca.



2

El contenidor acaba de girar en un angle de 45° respecte a la mosca.



3

El contenidor creix fins a la grandària de la plantilla.



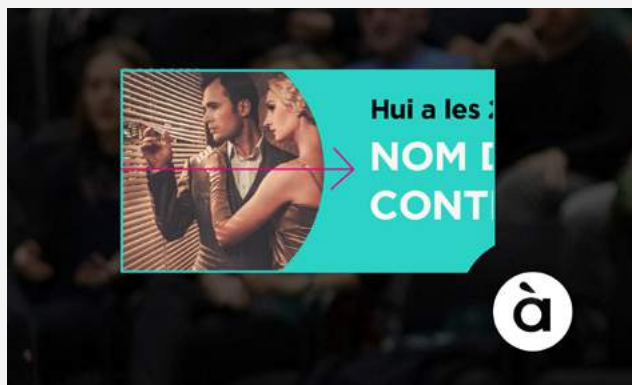
4

El contenidor s'emplena amb el color de submarca indicat per al contingut que s'anuncia. Es mostra l'hora i el títol del contingut.



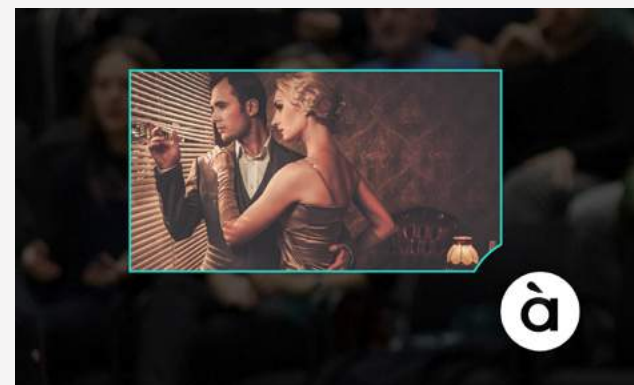
5

El moviment visual es llisca des de la dreta amb una màscara circular.



6

Es mostra un parell de segons de vídeo.



6.0

Carles Chiner, músic i realitzador valencià líder de la banda Gener, ha compost la sintonia i el botó de la nostra proposta per a À Punt. En la sintonia, destaca la presència de sons i instruments propis de la Comunitat Valenciana i de veus de persones de tot tipus que amb un “a” canten la marca. El botó presenta la marca convertint-la en un cant i donant la base per al seu desenvolupament audiovisual.

Encara que el logotip està dissenyat per a ser animat en una multitud de formes, hi ha una animació oficial que ha sigut dissenyada per a acompanyar i aparellar el final de la simfonia corporativa d'una manera subtil i atemporal.



Contacte

À Punt

exemple@apuntmedia.com

Polígon Accés Ademús s/n

46100. Burjassot, València

Tel 96 318 30 00

Fax 96 318 30 01

Aquesta guia facilita una primera proposta d'ús de la identitat visual gràfica d'À Punt per a ser usada en antena. Per a qualsevol informació més específica que isca fóra de l'abast d'aquest document, per favor, contacteu amb l'equip de disseny d'À Punt.