

РУКОВОДСТВО ПО ФИРМЕННОМУ СТИЛЮ



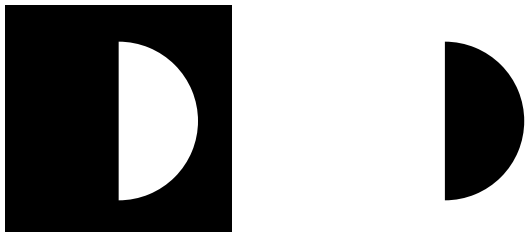
Логотип	3
Логотип	4
Размещение на фоне	5
Охранное поле	6
Минимальный размер	7
Недопустимое использование	8
Кобрендинг	9

Элементы стиля	10
Метафора	11
Key Visual	12
Палитра	13
Кадрирование	14
Фотостиль	15
Иконки	16
3D-стиль	19

ЛОГОТИП



Кадрирование первой и последней буквы
текстовой части логотипа отсылает к смене дня
и ночи, зацикленному и бесконечному процессу.
Лого адаптируется по формат носителя.



Короткая версия



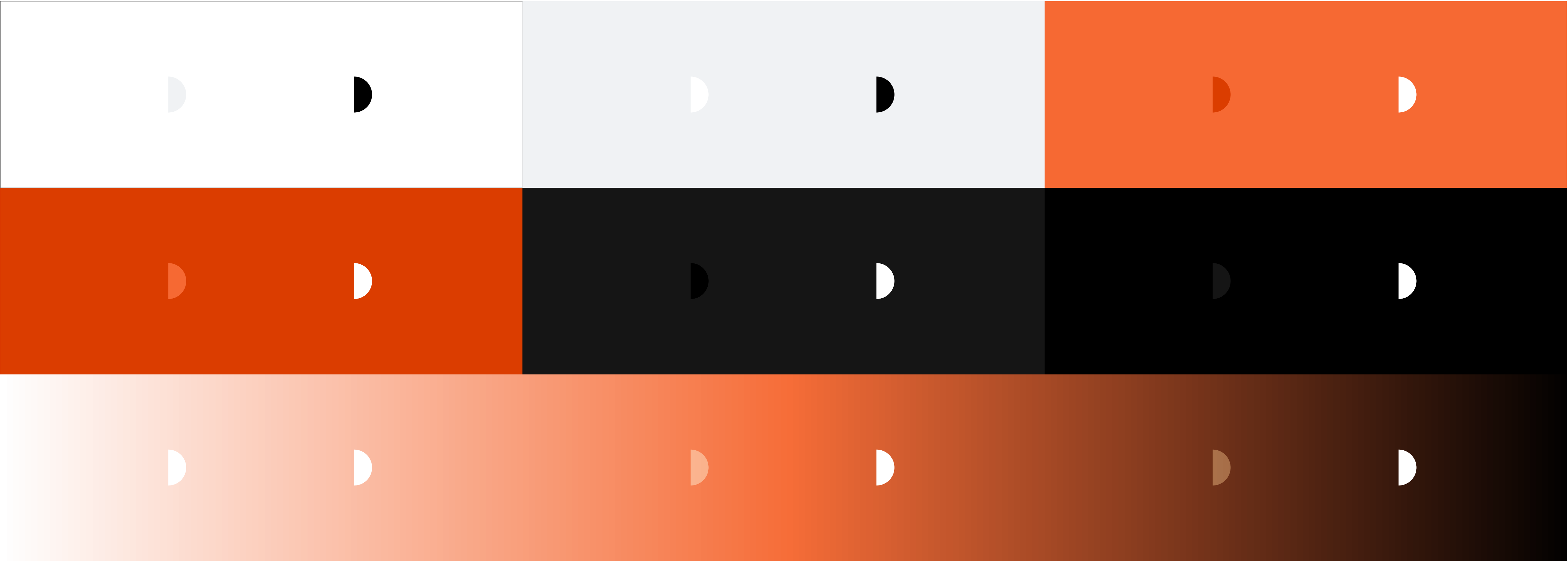
Основная версия



Дополнительная версия

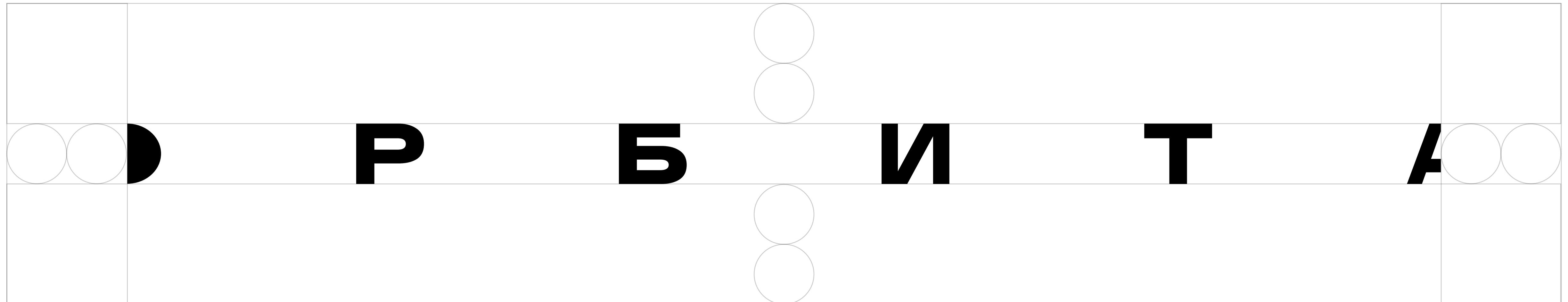
РАЗМЕЩЕНИЕ НА ФОНЕ

Цвет логотипа зависит от фона.
Основные версии: чёрный логотип на белом фоне,
белый логотип на чёрном или оранжевом.
Допустимо использование малоконтрастных версий.



ОХРАННОЕ ПОЛЕ

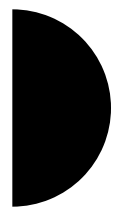
Охранное поле — это зона вокруг логотипа, которую нельзя нарушать. Эта зона равна высоте двух букв «о» в логотипе.
Преимущественно лучше использовать логотип по формату, когда он расположен от края до края макета.



МИНИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР

В макетах под печать логотип должен быть не менее 10 мм по высоте.

В цифровых носителях — не менее 30 px.



74 px



Р

Б

И

Т

А

55 px



50 px



Р

Б

И

Т

А

50 px



30 px



Р

Б

И

Т

А

30 px

НЕДОПУСТИМОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Логотип — это ключевой элемент фирменного стиля. Он должен быть единым везде: его нельзя перекрашивать, использовать обводку или искажать пропорции, крутить, использовать эффекты, резать.



Д Р Б И Т /

Д Р Б И Т /

Д Ъ В Н Л ʼ

Д Р Б И Т /

Д Р Б И Т /

Д Р Б И Т /

Д Р Б И Т /

Д Р Б И Т /

Д Р Е И Т /

КОБРЕНДИНГ

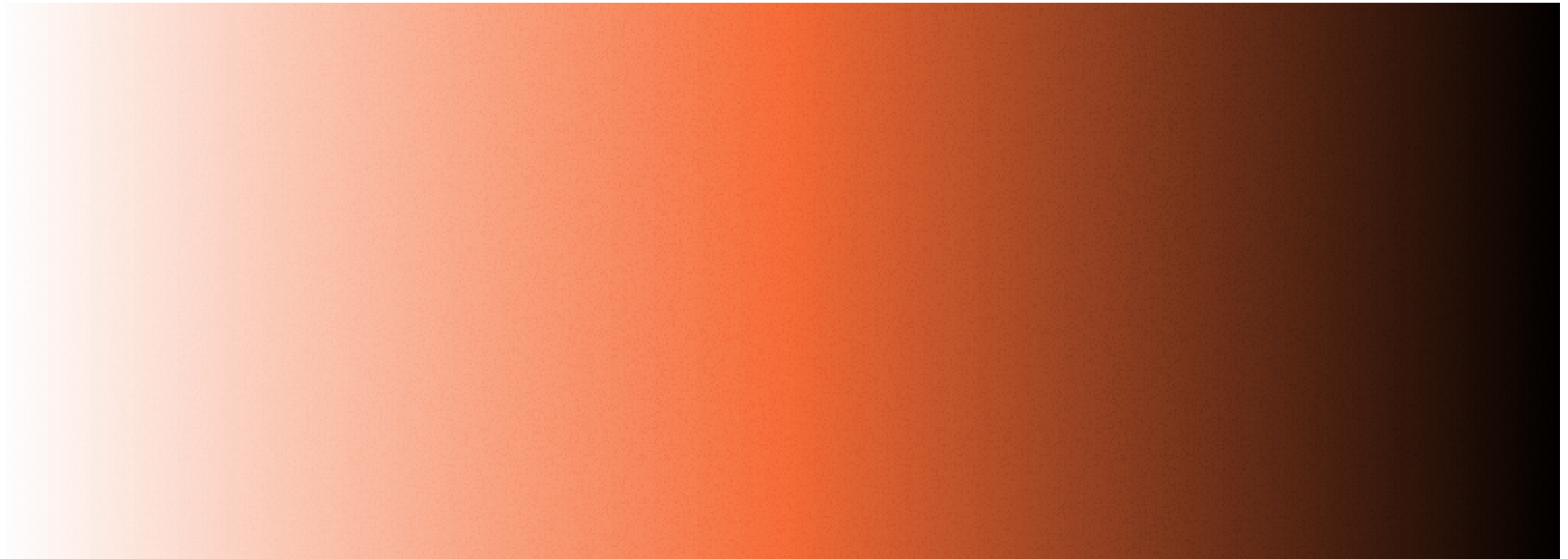
Кобрендинг используется, когда нужно показать совместные проекты, активности или продукты. Между логотипами должен стоять вертикальный разделитель. Расстояние от каждого логотипа до разделителя должно быть равно половине буквы «о» из логотипа.



ЭЛЕМЕНТЫ СТИЛЯ

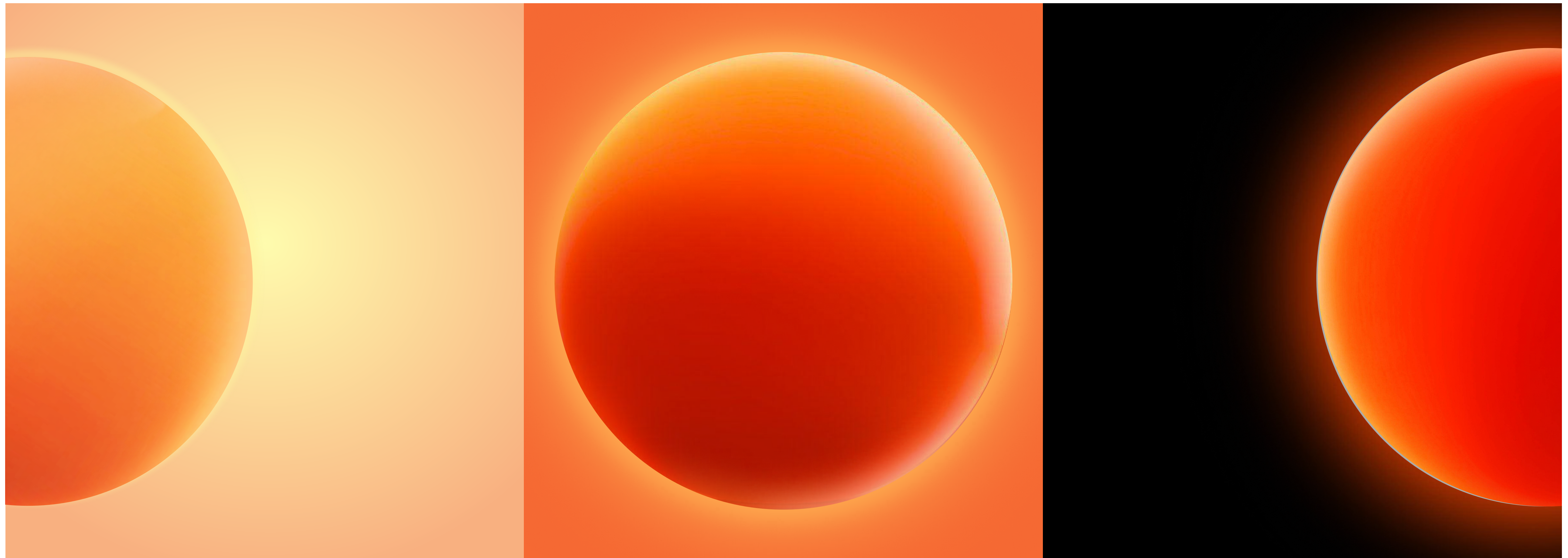
МЕТАФОРА

Ключевая метафора стиля — это смена дня и ночи, цикличность. Далее подробнее о том, как раскрывается эта метафора в стиле.



KEY VISUAL

Key visual является вариативным, олицетворяя метафору смены дня и ночи. Существует в 3 состояниях: рассвет, зенит и закат.



Палитра вдохновлена первым и последним лучом света, линией горизонта на закате и рассвете. Палитра существует в 2 версиях: дневная и ночная.



HEX FFFFFFFF RGB 255 255 255 CMYK 0 0 0 0	HEX F1F2F4 RGB 241 242 244 CMYK 10 10 10 0	HEX F66933 RGB 246 105 51 CMYK 0 69 81 0
--	---	---

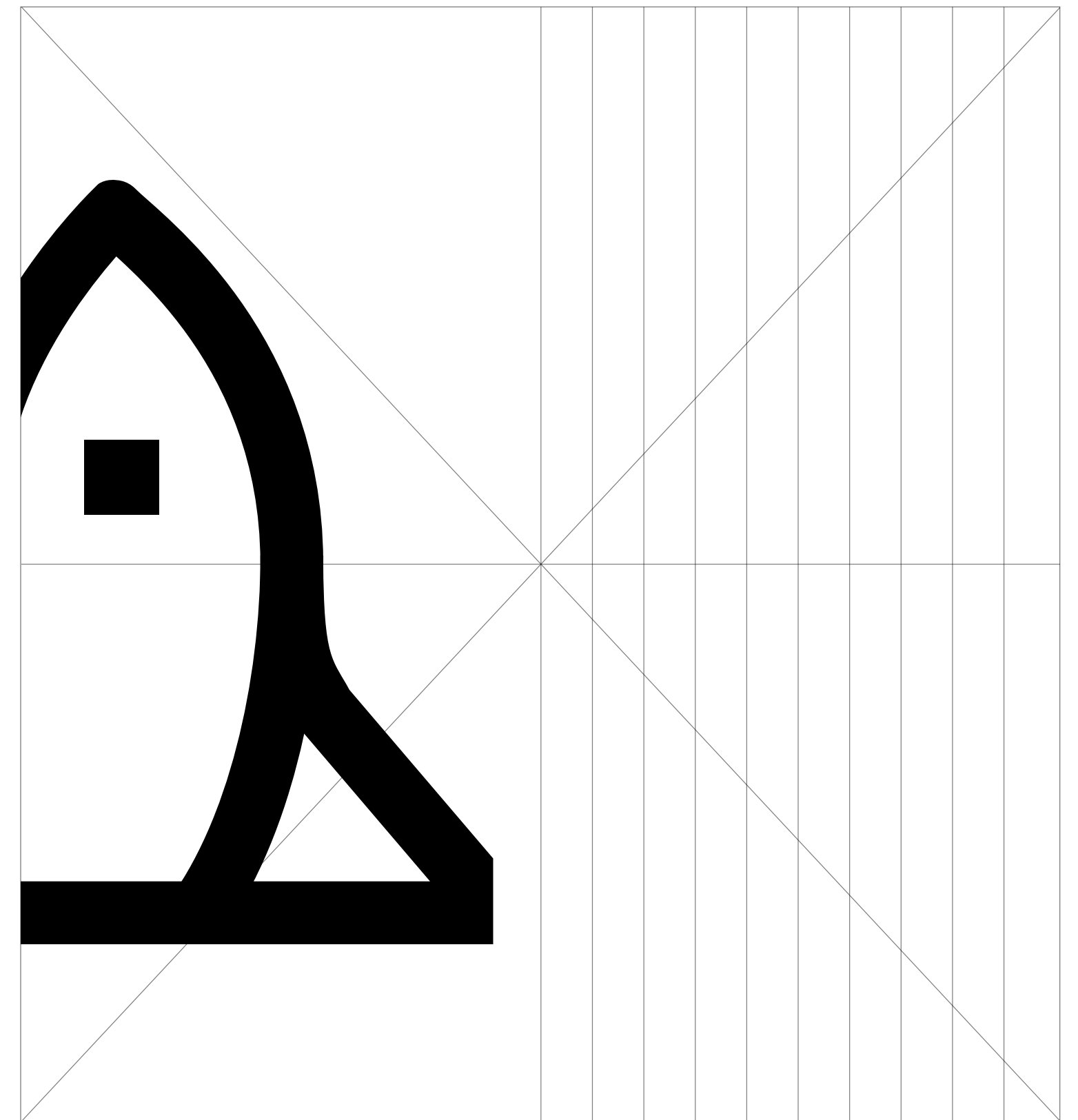
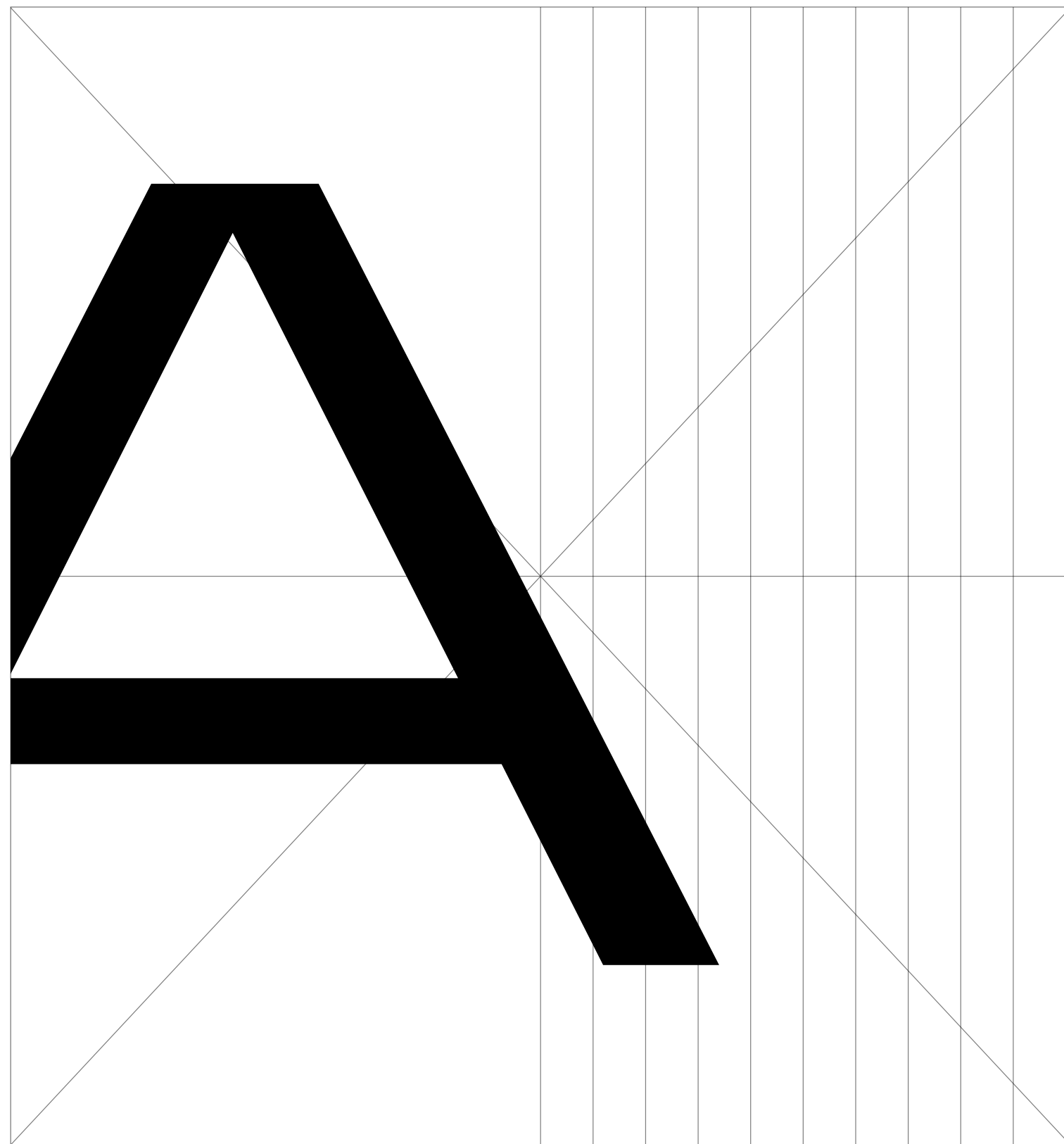
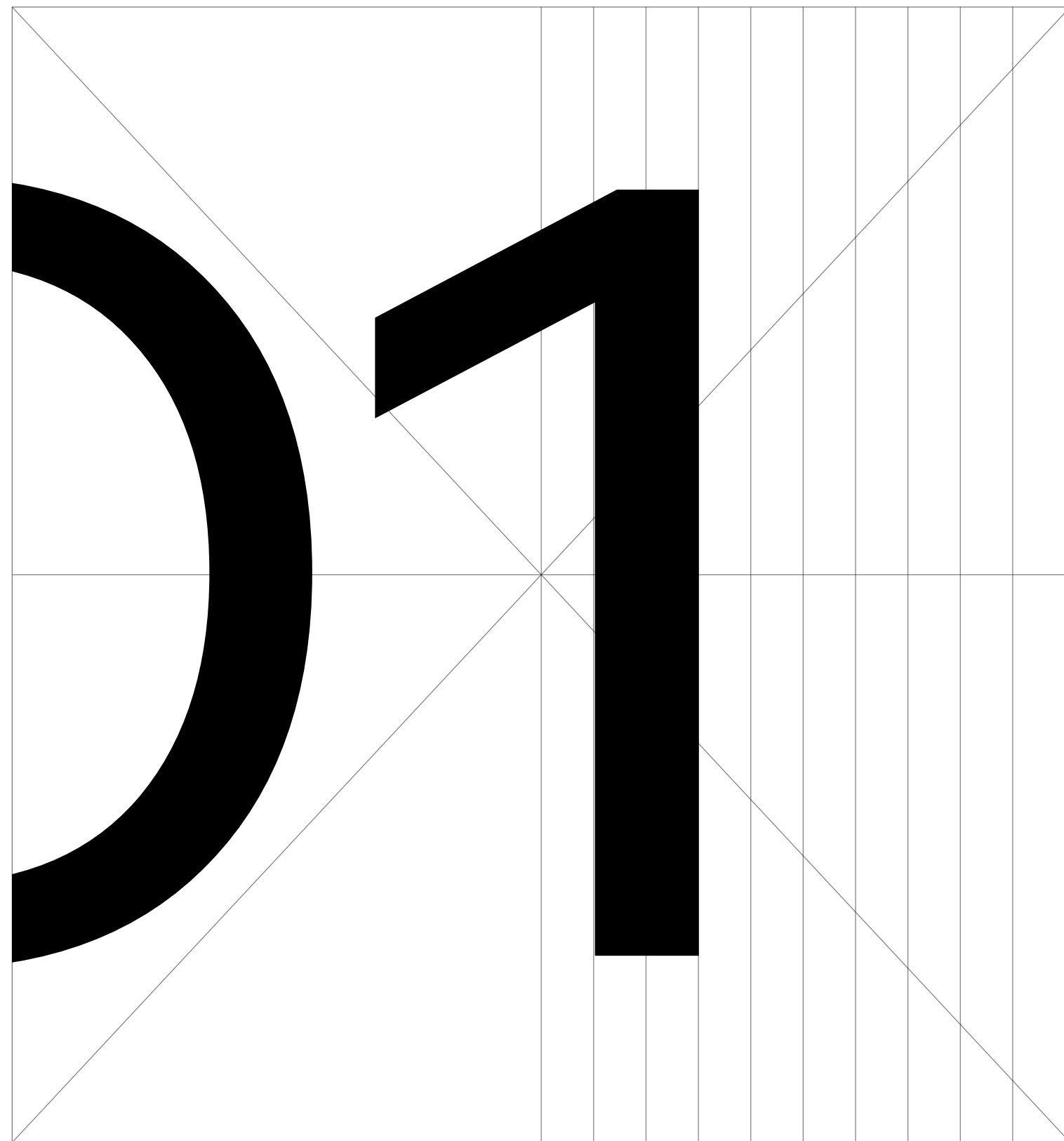
3 a.m. — базовый цвет	5 a.m. — дополнительный цвет светлой темы	7 a.m. / 7 p.m. — основной цвет
-----------------------	---	---------------------------------

HEX DB3D00 RGB 219 61 0 CMYK 10 86 100 0	HEX 151515 RGB 21 21 21 CMYK 78 69 61 86	HEX 000000 RGB 0 0 0 CMYK 91 79 62 97
---	---	--

9 p.m. — дополнительный цвет светлой и тёмной темы	11 p.m. — дополнительный цвет тёмной темы	0 p.m. — базовый цвет
--	---	-----------------------

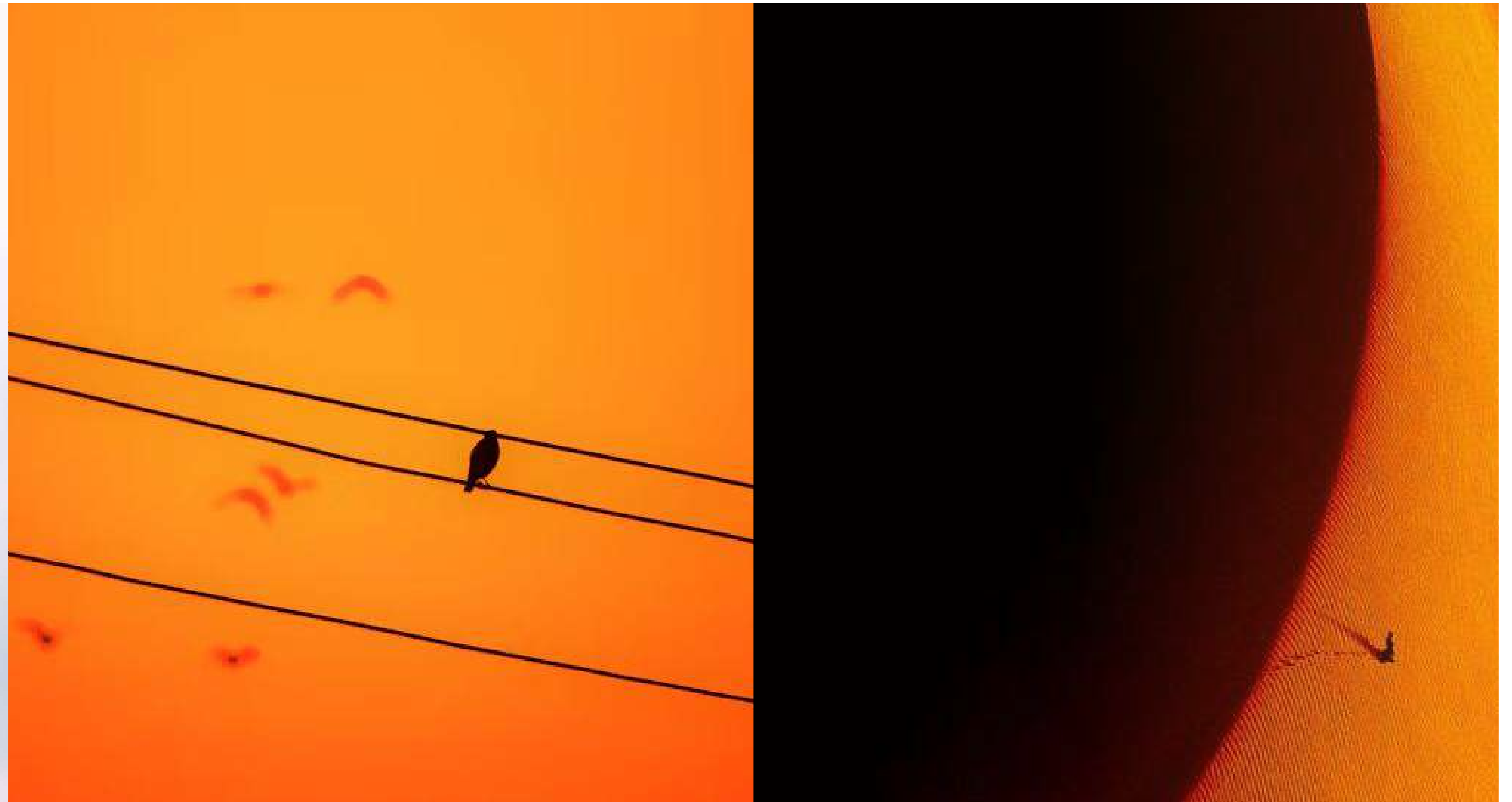
КАДРИРОВАНИЕ

Преимуществом логотипу, допустимо кадрирование акцидентной типографики или иконок. Важно соблюдать баланс кадрирования (25-40%) для сохранения читаемости.

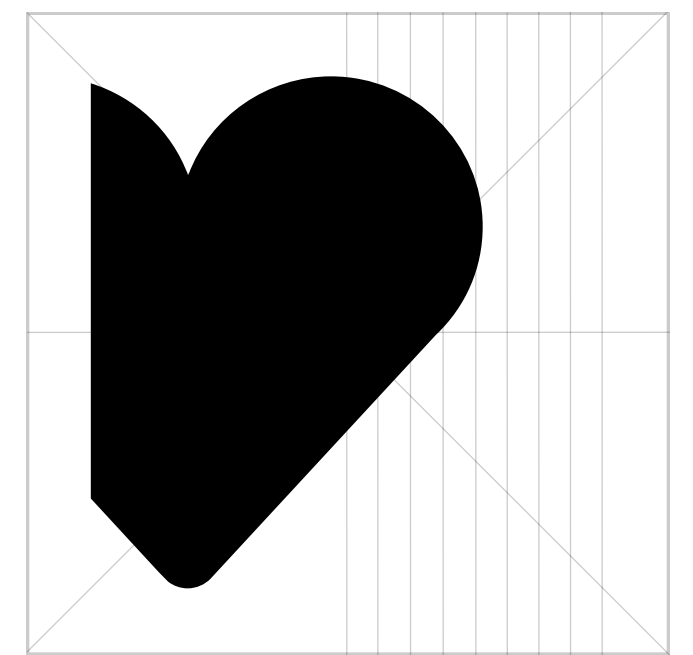
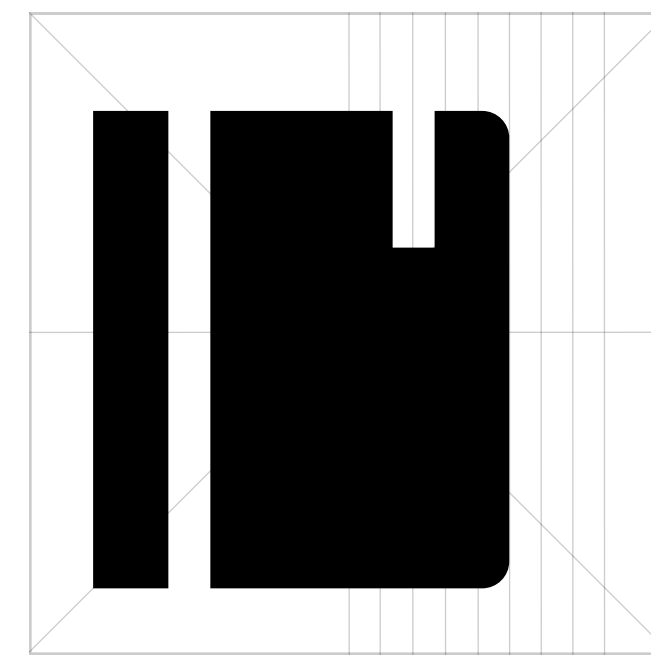
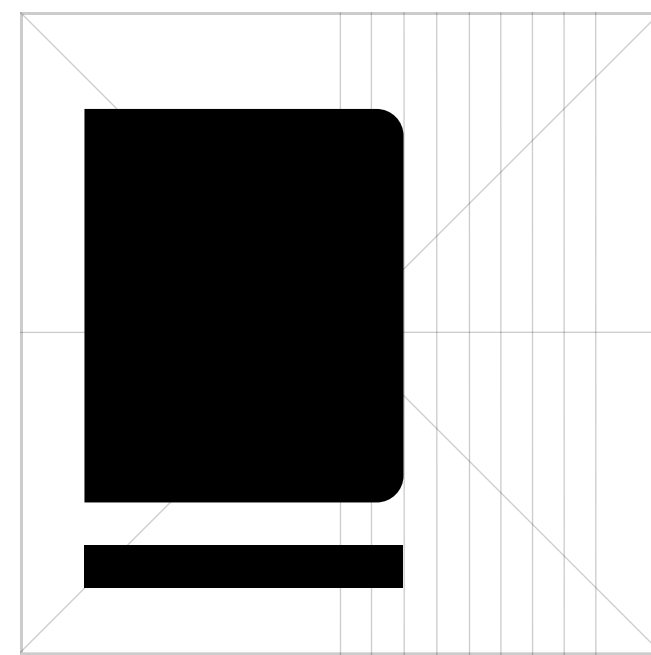
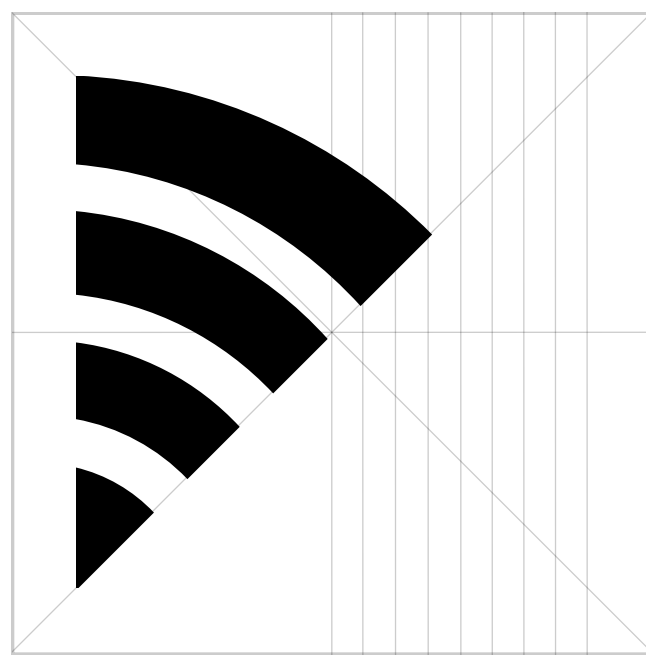
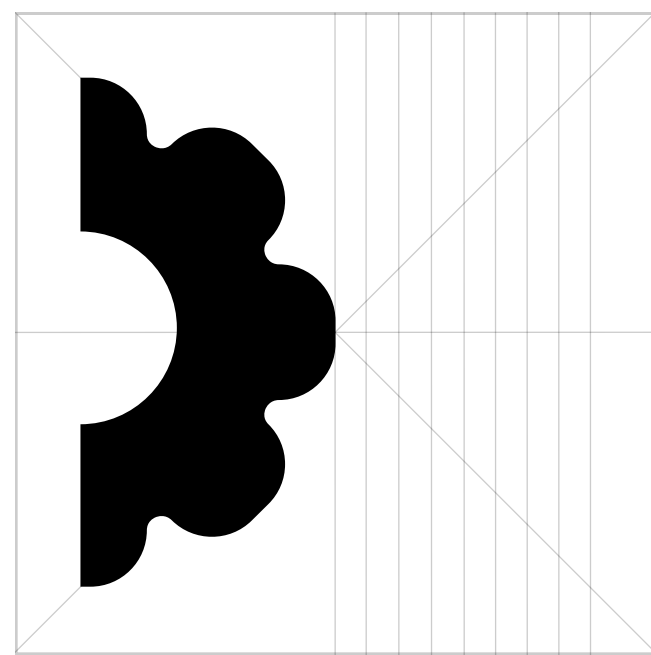
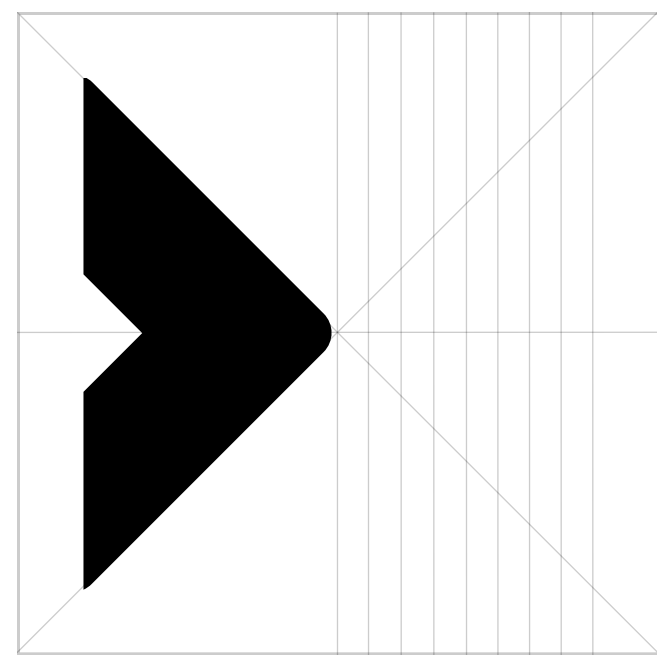
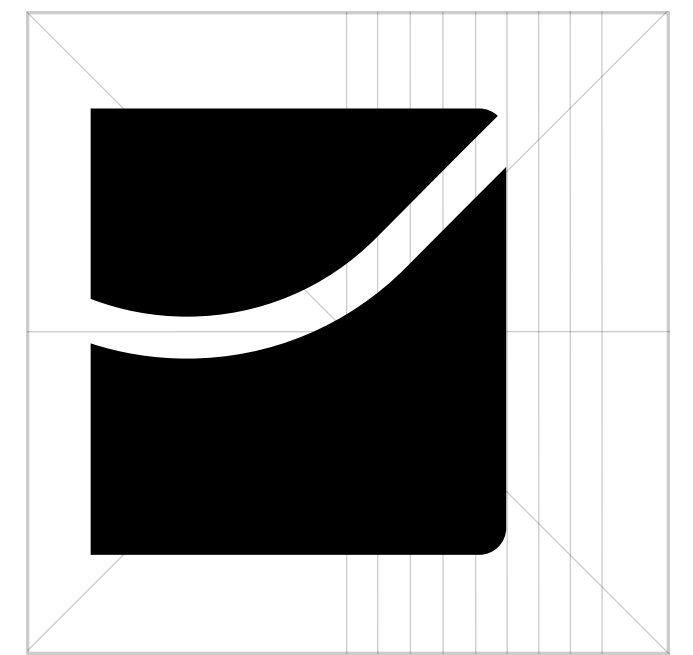
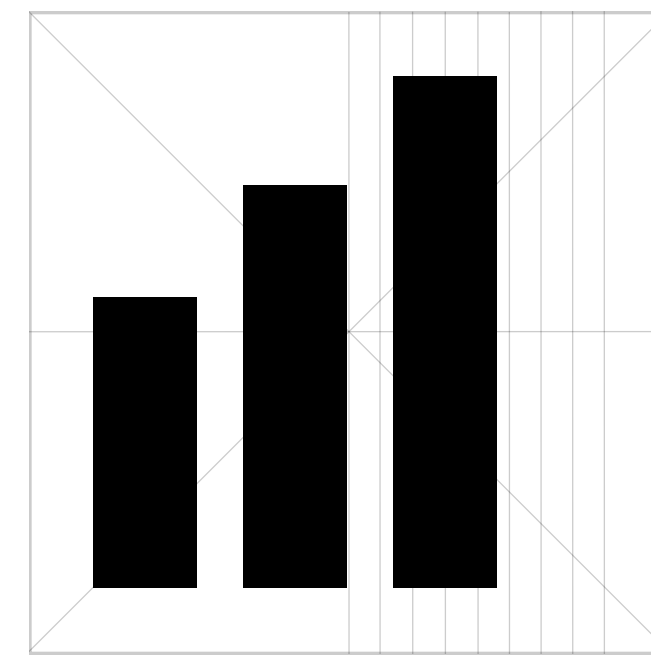
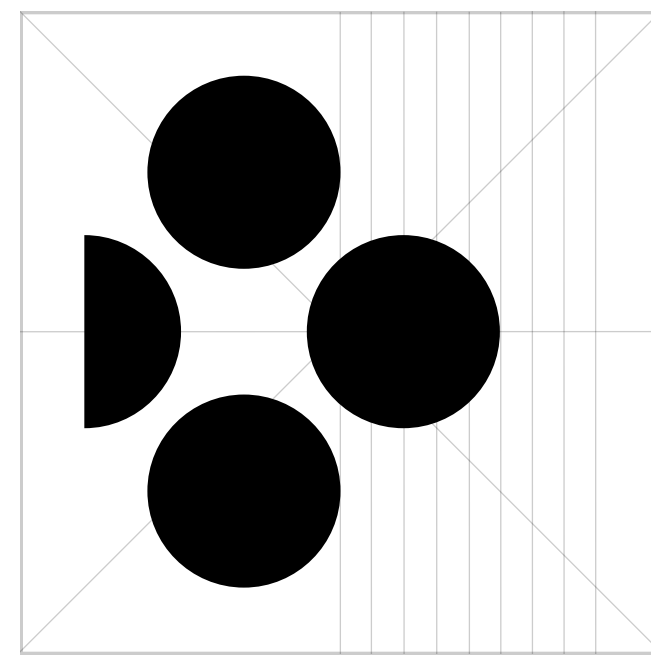
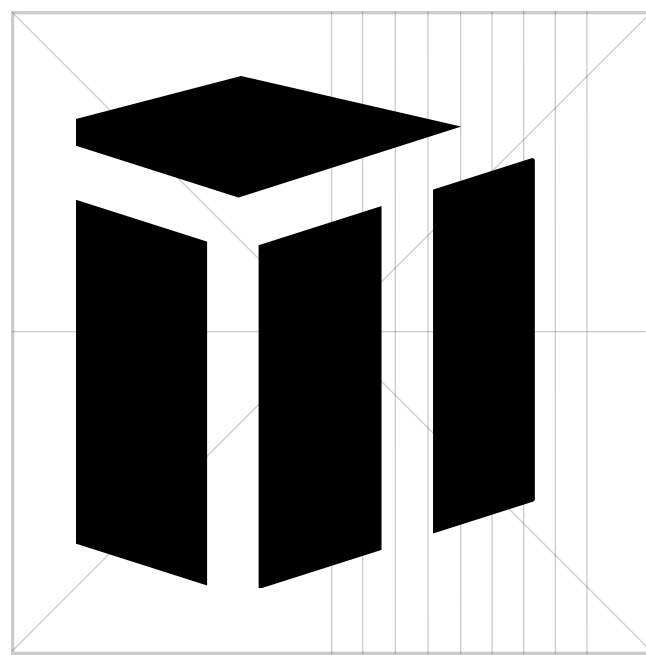
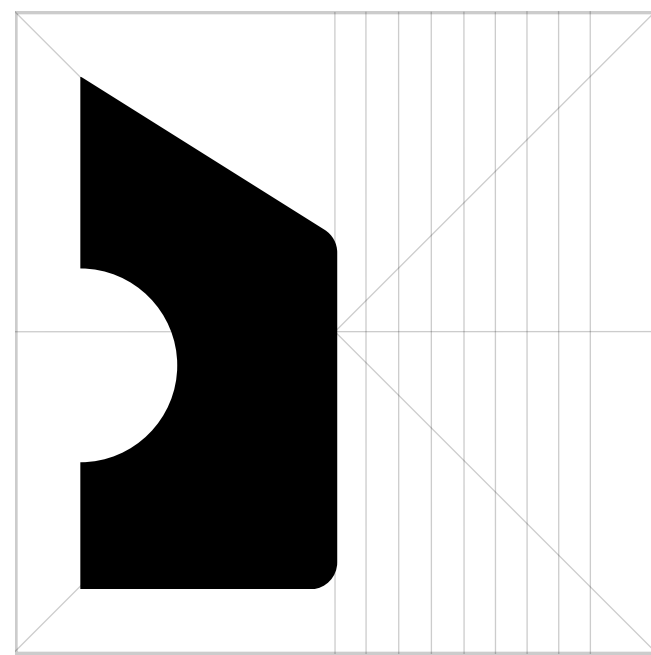
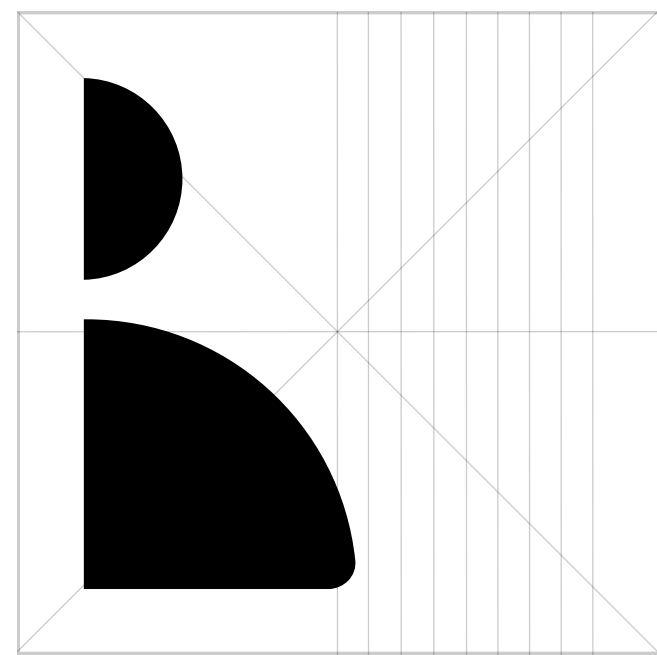


ФОТОСТИЛЬ

Логика фотостилия поддерживает логику палитры и KV — она вариативна, меняется как время суток. В рамках дневной темы фотографии светлые, в ночной палитре — тёмные. Для обеих тем используются оранжевые фотографии, приветствуется наличие оранжевых элементов и объектов.



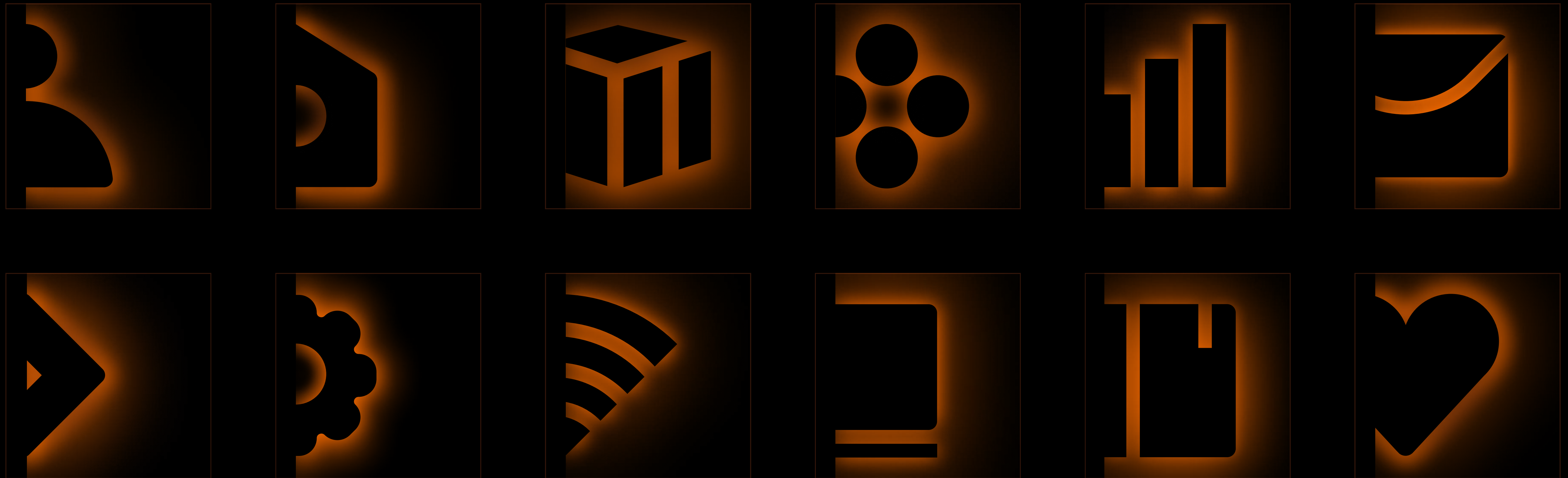
Стиль иконок наследует характер логотипа.
Иконки нарезаются с одного края на 50%.
В исключительных случаях иконка нарезается на 30% для лучшей читабельности.
В случае использования белого или оранжевого фона — иконки чёрного цвета, для чёрного фона стоит использовать белые иконки.



Также для использования иконок
в презентациях и подобных визуалах
существует лайновая версия.

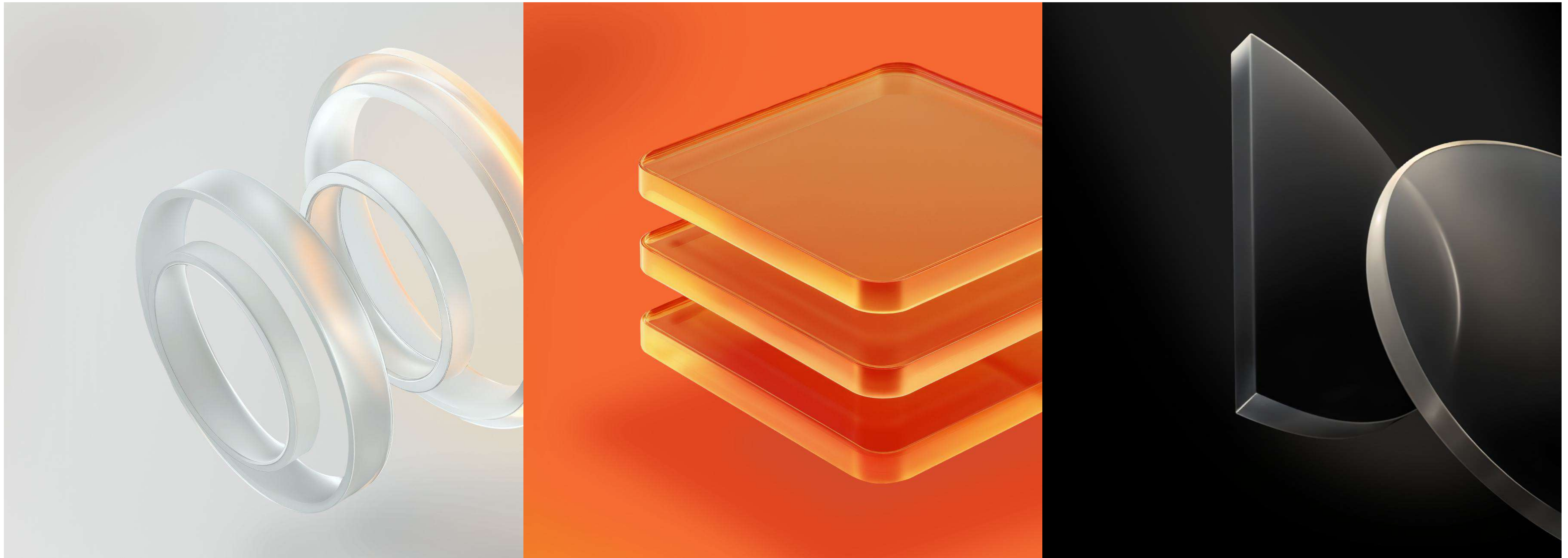


Если фон чёрный или однотонно чёрный,
то иконки могут быть светящимися.



3D-СТИЛЬ

3D-стиль Орбиты это полупрозрачные матовые минималистичные объекты, которые меняют цвет в зависимости от цвет фона.





**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**