

STYLE GUIDE



ЛОГО

Лого Обзор

Лого t2 — центральный элемент айдентики, поэтому впечатление, которое он производит, очень важно. Независимо от размера и расположения, он должен восприниматься легко и уверенно.

Лого — современное воплощение трафаретной эстетики бренда. Ключевым элементом является квадрат — пиксель, бит, символизирующий технологичный характер бренда.

- Лого выполняет следующие функции:
- 1. Идентификация: Лого служит визуальным символом компании, помогая потребителям легко узнавать и запоминать бренд.
 - 2. Дифференциация: Лого помогает выделиться среди конкурентов и создавать образ бренда.
 - 3. Коммуникация: Лого отображает ключевые ценности и характер бренда — создает определенное впечатление у потребителей.

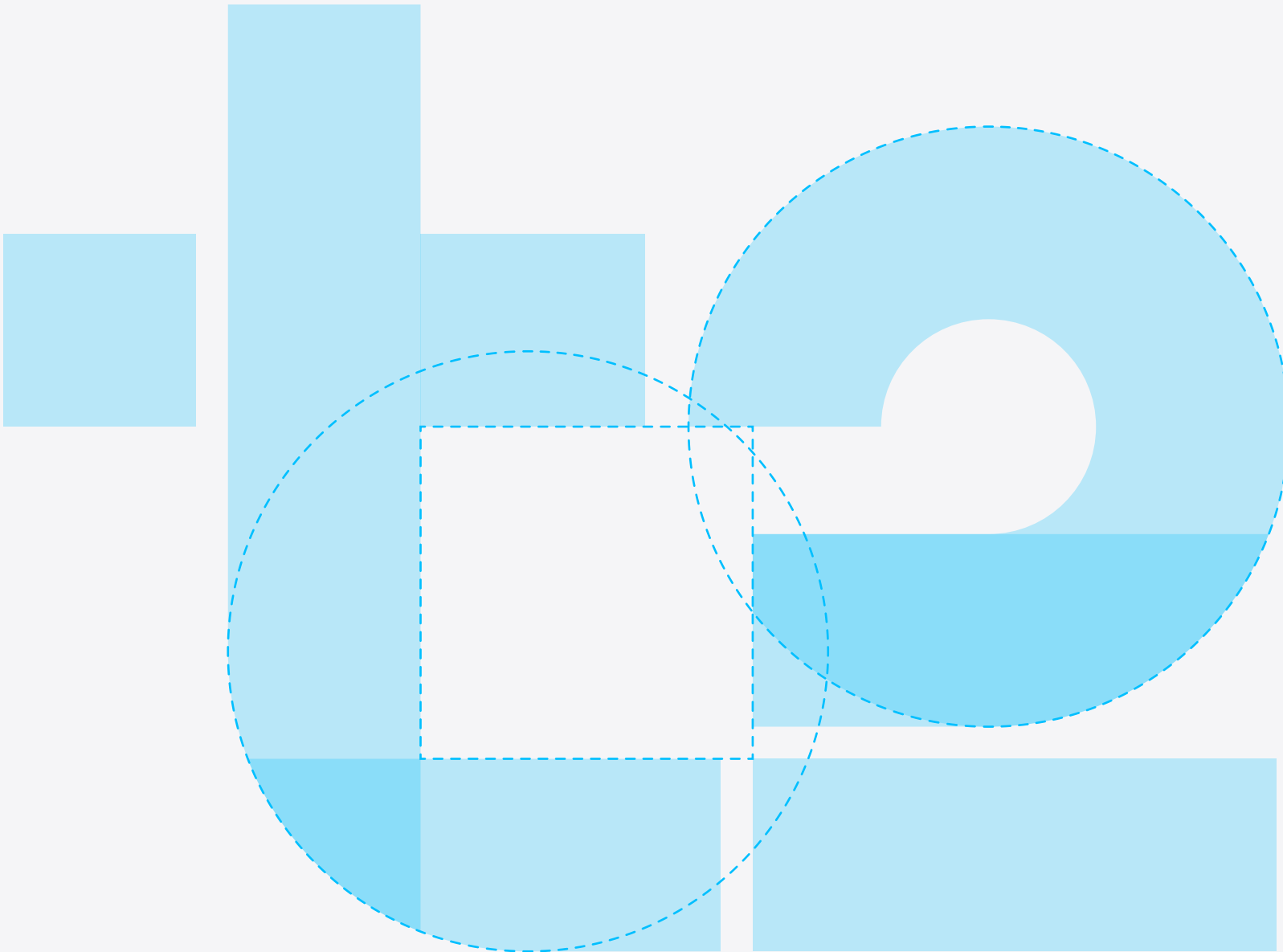
СКАЧАТЬ ЛОГО



Лого

Конструкция

Лого построен на основе пиксельной сетки, которая равна отступу между буквой «т» и «2». Эта величина — эталонный метр конструкции лого. При этом лого построен на основе базовых геометрических фигур.

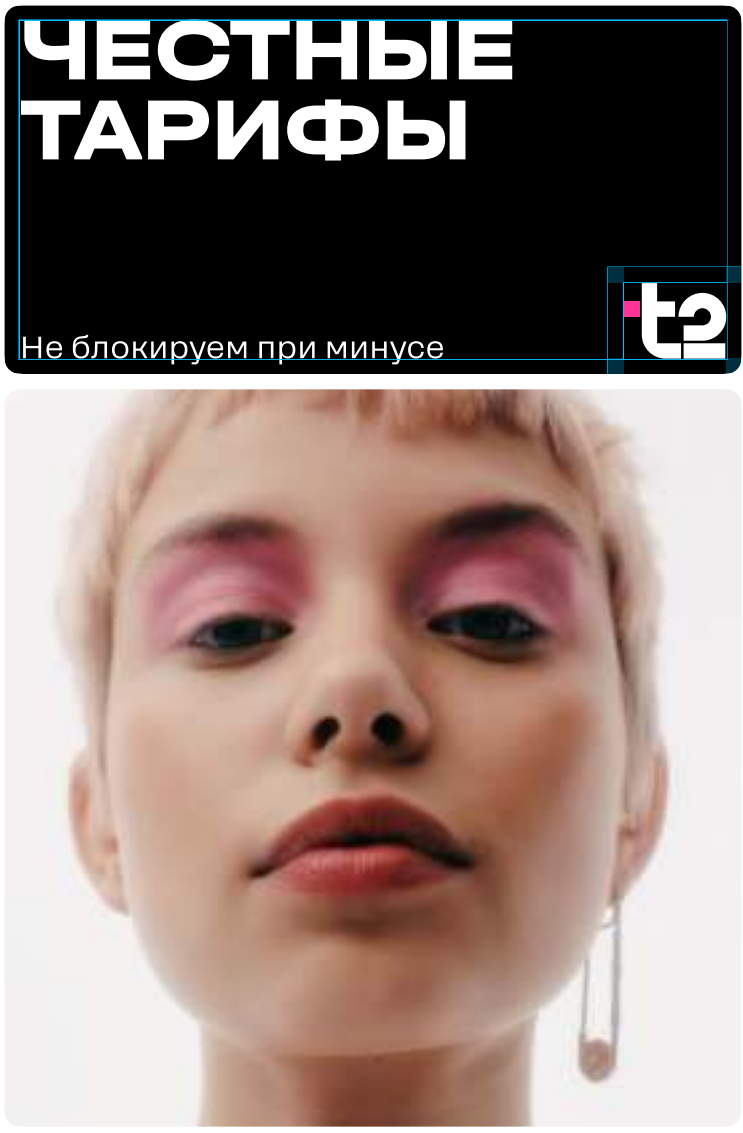
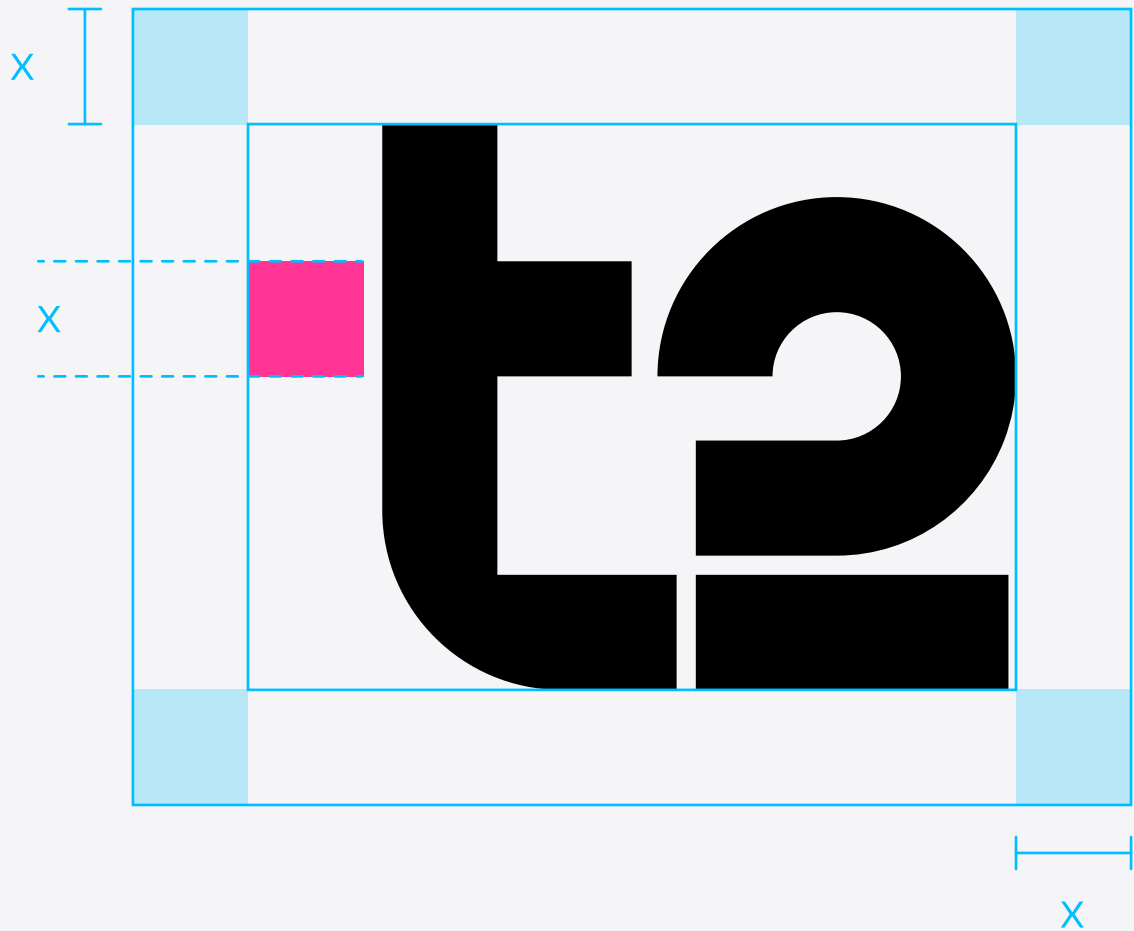


Лого

Охранное поле

Цель охранного поля — поддержание целостности и читабельности лого.
Охранное поле равно розовому квадрату из лого.

В охранное поле не могут попадать какие-либо активные элементы — типографика, иконографика и т.д.



Лого

Масштабирование

Минимальный размер лого — 40 px в высоту (6 mm для печати). Не масштабируйте лого меньше этих значений. Данные размеры обобщены.

Например, при некачественной печати или в зависимости от свойств поверхности носителя, либо от контрастности фона, некоторые детали могут отображаться некорректно. Поэтому необходимо в каждом отдельном случае следить за его удобочитаемостью.



Лого Расположение

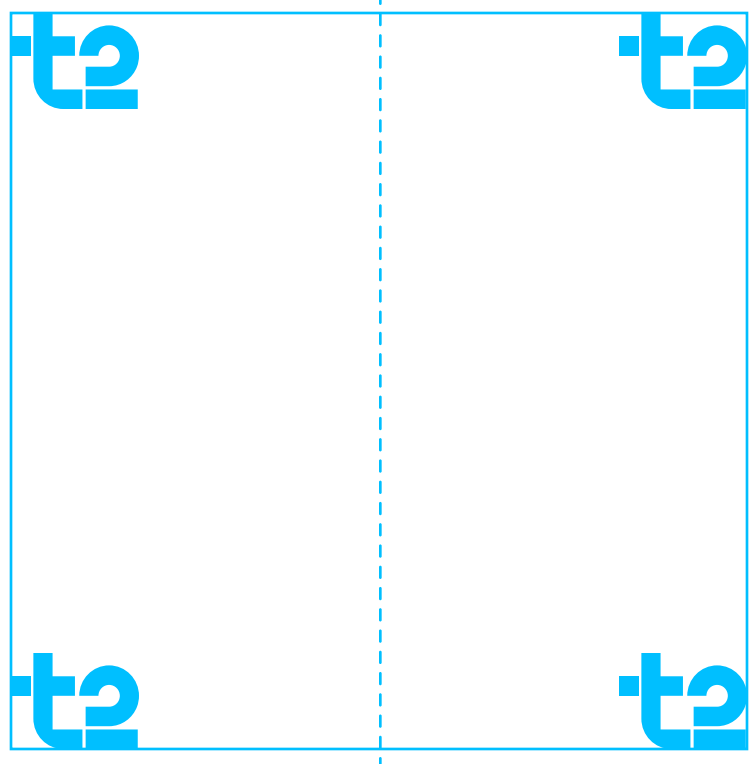
Располагайте лого на формате тремя способами, в зависимости от целей:

По краям формата
Основной способ. Лого может выравниваться по углам формата (внутри формата — **1**) и бенто модуля (внутри бенто — **2**).

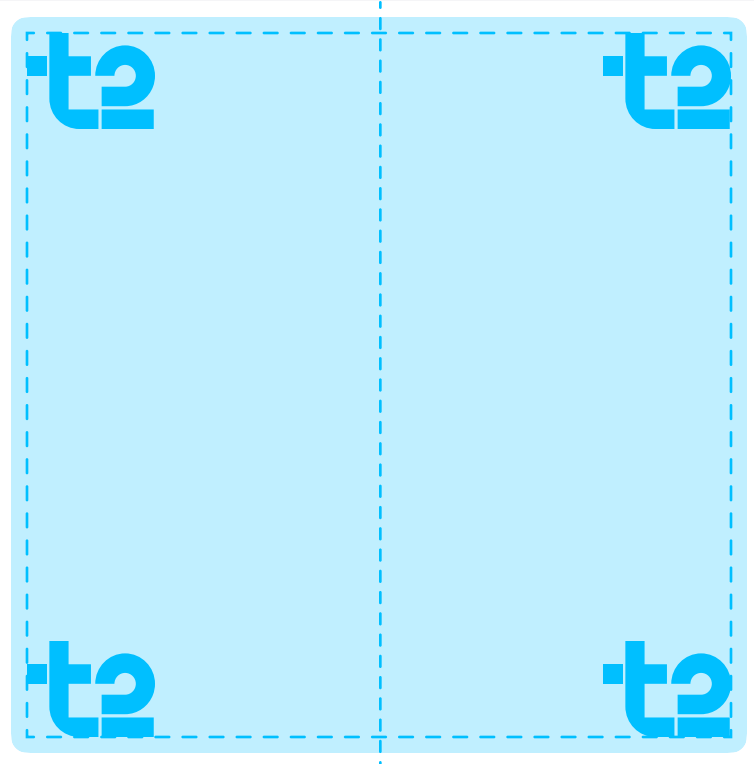
По центру
Только в имиджевых форматах.



1 Внутри формата



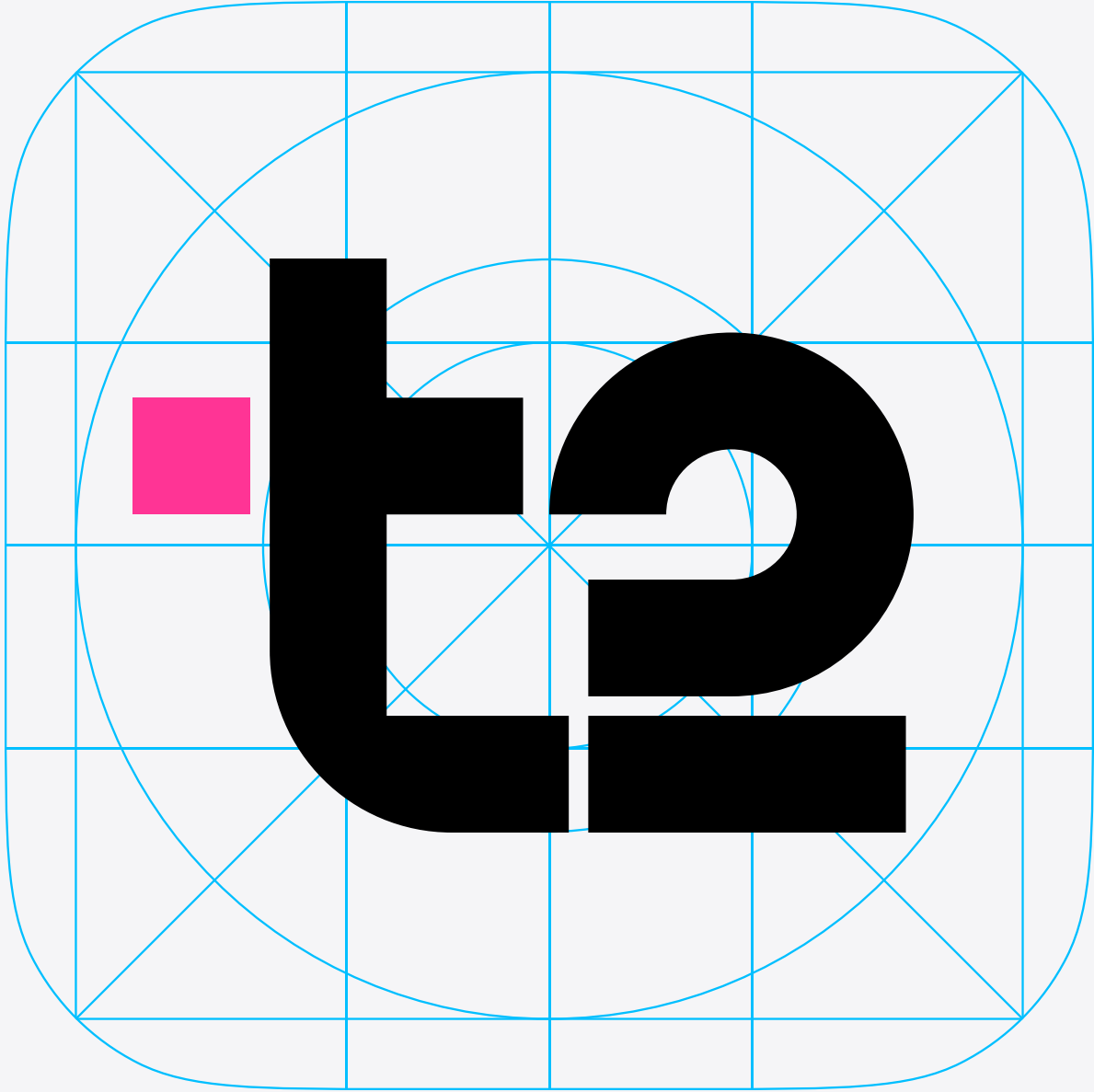
2 Внутри бенто модуля



Лого
Аватар

Аватар используется в диджитал форматах и внутренней коммуникации в среднем и мелком масштабе. Также закрепленный размер лого может быть использован вместе с бенто модулями.

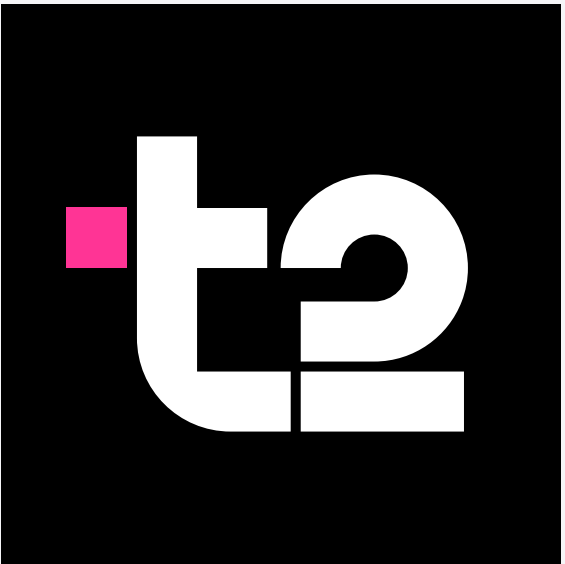
СКАЧАТЬ АВАТАР



iOS

Соцсети

Favicon



Лого
Кобрендинг

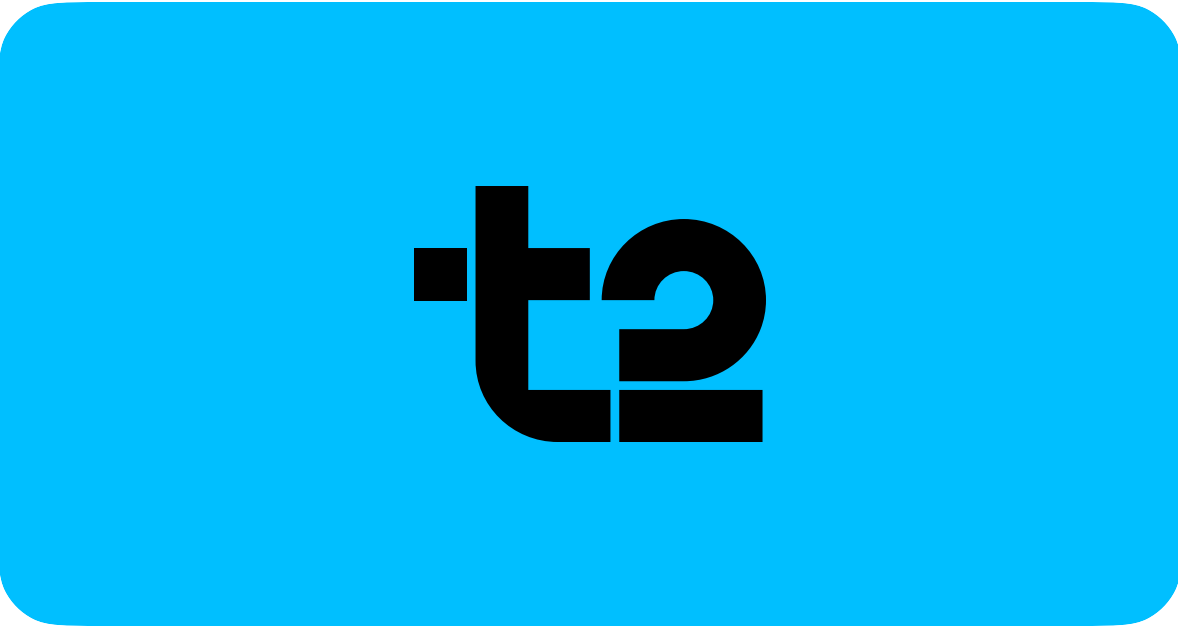
Когда нужно разместить рядом другой логотип — используйте отступ равный двум розовым квадратам из лого.

Данный отступ будет выступать охранным полем, когда лого используется в кобрендинге.



Лого
Допустимые фоны

Допускается несколько цветовых версий использования лого. Если лого располагается на изображении, важно следить за контрастностью и удобочитаемостью.

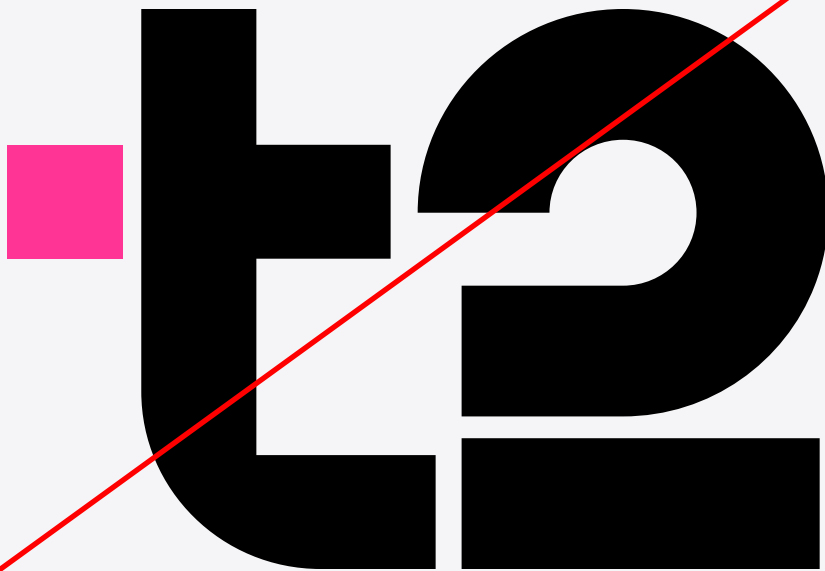


Лого

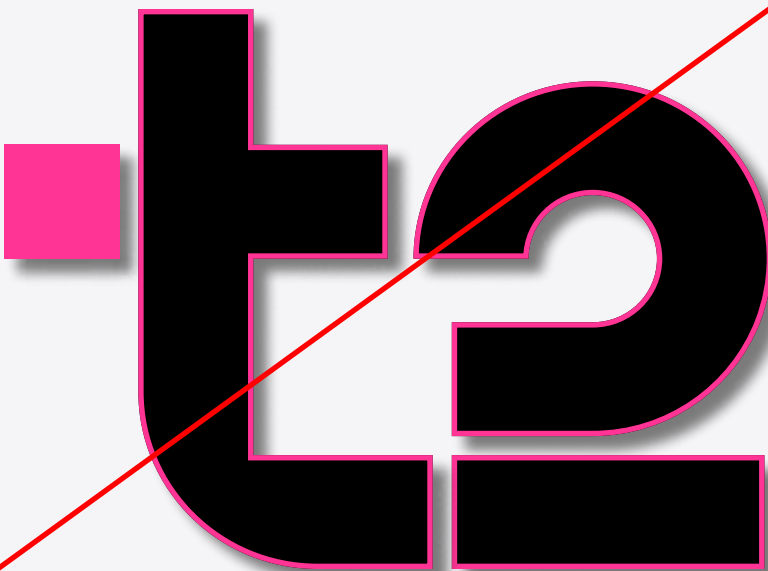
Неправильное использование

Лого — это графическая константа, которая требует уважительного отношения к себе. Не рекомендуется делать манипуляции с лого, которые будут менять его исходный вид и удобочитаемость.

Не меняйте размер отдельных элементов лого



Не применяйте эффекты к лого



Не искажайте и не поворачивайте лого



Не меняйте композицию лого

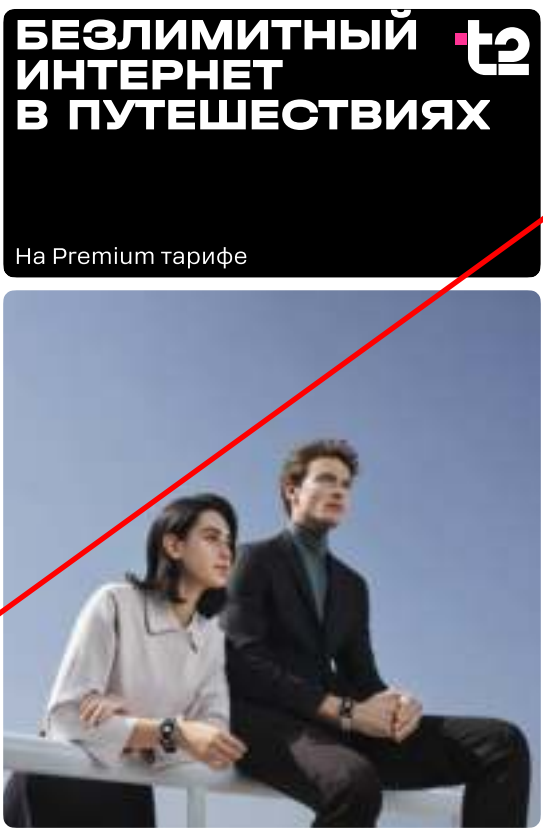


Лого

Неправильное расположение

Чтобы лого выполнял свои функции, важно располагать его с учетом заданных правил использования и композиции.

Не располагайте лого напротив заголовка или другой сущности



Не располагайте лого внутри формата справа, если слева нет сущности



Не располагайте лого внутри модуля с изображением



Используйте только лого в плашке аватара, когда он используется вместе с бенто модулем



Лого
Примеры
использования



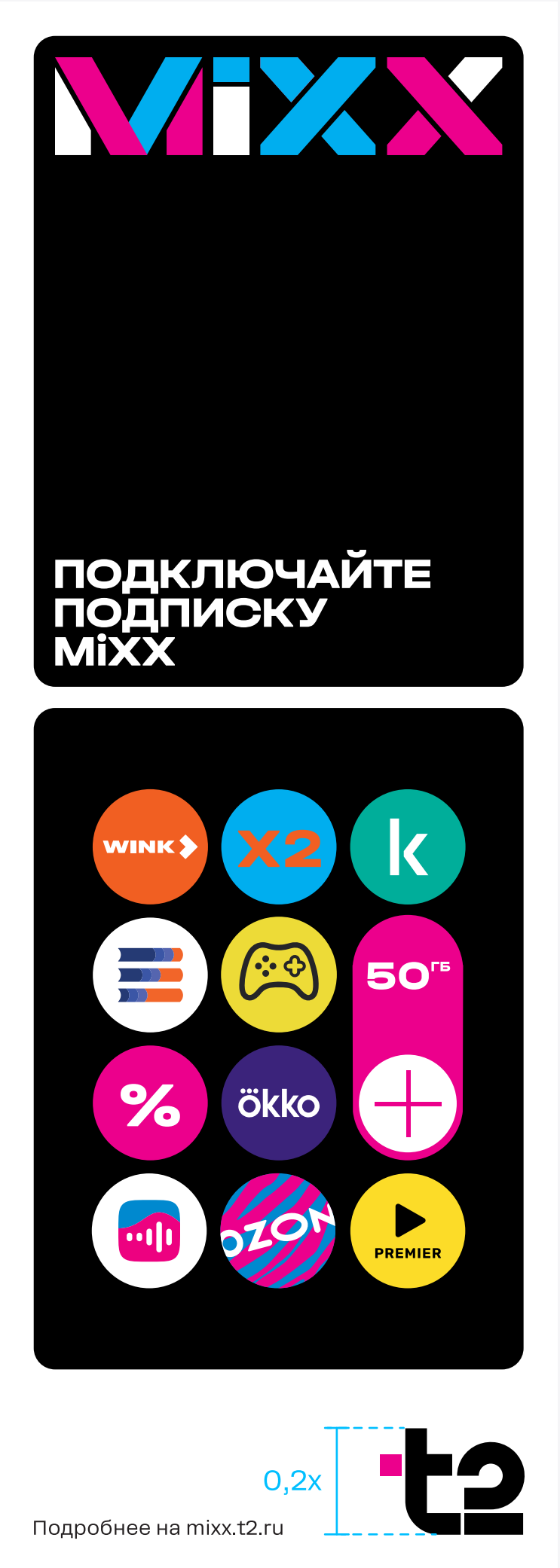
Лого

Размер лого

На момент запуска логотип в макетах должен быть крупнее, чем предполагает брендбук.

Высота лого = 10% от X (0,1x) где x — размер большей стороны макета.

Для экстремально узких форматов:
Высота лого = 20% от X (0,2x) где x — размер меньшей стороны макета.



Лого

Написание t2 наборным текстом

В случае написания «t2» наборным текстом важно следить за тем, чтобы центральные горизонтали в глифах «t» и «2» находились на одной высоте, как и в самом логотипе.

Для этого можно либо уменьшать размер «2» вручную, либо ориентироваться на пример адреса сайта в векторе (можно скачать ниже).



Ширина адреса сайта должна быть равной ширине логотипа.

В рамках розового модуля адрес сайта прибивается в нижний правый угол модуля. В остальных случаях верстки адрес размещается согласно общим правилам сетки с соблюдением требования его ширины, равной ширине лого.

ВЕКТОР АДРЕСА САЙТА



**МИНУТЫ
НЕ РАСХОДУЮТСЯ**

При звонках внутри сети





t2.ru

ЦВЕТА

Цвета

Основная палитра

Палитра фирменных цветов состоит из наборов основных и дополнительных цветов. Основные цвета: чёрный, белый и розовый.

Основные цвета используются в большинстве коммуникационных материалов бренда и обеспечивают узнаваемость бренда.

Чёрный

HEX	000000
RGB	0. 0. 0
CMYK	60. 50. 50. 100 (Text: 0. 0. 0. 100)
PANTONE	Black C

Розовый

HEX	FF3495
RGB	255. 52. 149
CMYK	0. 100. 0. 0
PANTONE	219 C

Белый

HEX	FFFFFF
RGB	255. 255. 255
CMYK	0. 0. 0. 0
PANTONE	White C

Цвета

Дополнительная палитра

Дополнительные цвета: салатовый, синий и электрик-блю. Они выполняют роль яркого акцента, привлекающего внимание.

Салатовый

HEX A7FC00
RGB 167. 252. 0
CMYK 40. 0. 100. 0
PANTONE 375 C

Синий

HEX 0000FF
RGB 0. 0. 255

Электрик-блю

HEX 00BFFF
RGB 0. 191. 255
CMYK 100. 0. 0. 0
PANTONE 305 C

Цвета

Функция цвета

Основной цвет хайлайтер — салатовый. Чтобы привлечь внимание к СТА, кнопкам и акциям используйте его.

Дополнительный синий используется только для диджитал коммуникаций, когда салатовый уже использован в макете для выделения графического элемента.

Розовый и электрик-блю — не должны использоваться как хайлайтеры.

Исключением являются черные кнопки, если фон макета салатовый или синий.

Основной



УБЕДИТЕСЬ В КАЧЕСТВЕ СВЯЗИ

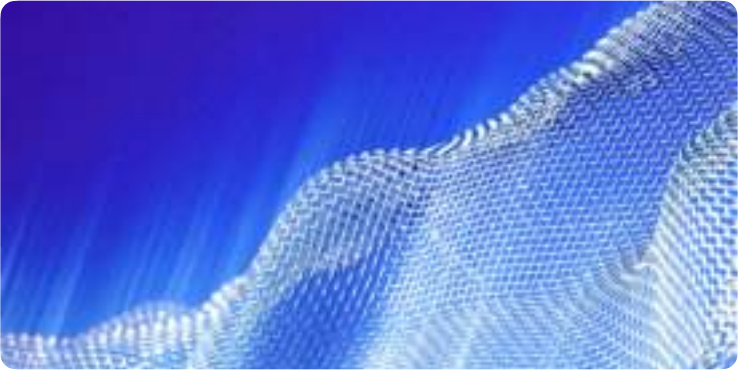
Не понравится — вернем деньги

ПОПРОБОВАТЬ

Дополнительный

ОКЕАН ИНТЕРНЕТА

подключить



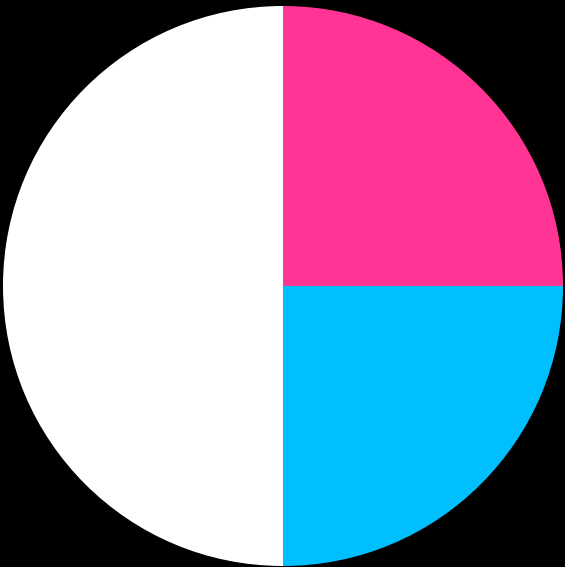
35 Гб

+ 35 Гб
каждый 3-й месяц

Цвета

Основные сочетания

К каждому цвету фона из основной палитры подобраны три цвета, которые образуют цветовую пару. Text — цвет текста. Button — цвет кнопок. Graphics — цвет графических элементов.



Text

Graphics

Button

Button

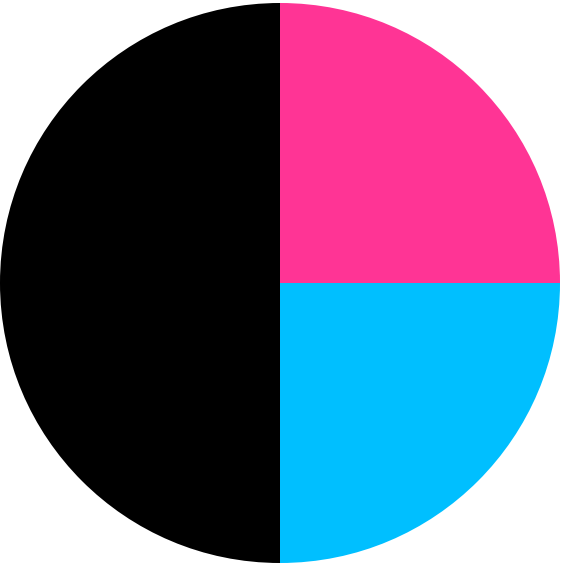


Text

Graphics

Button

Button



Text

Graphics

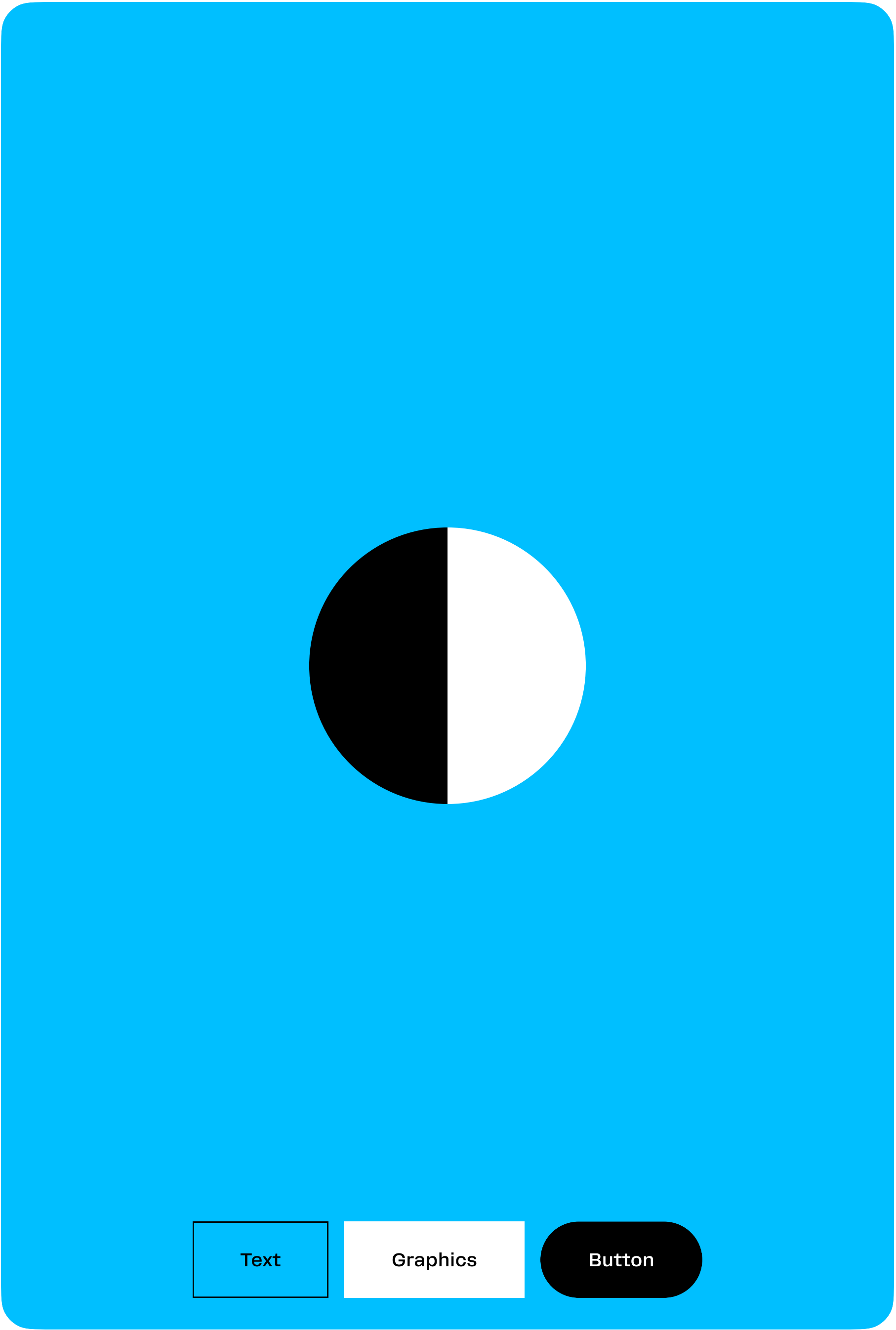
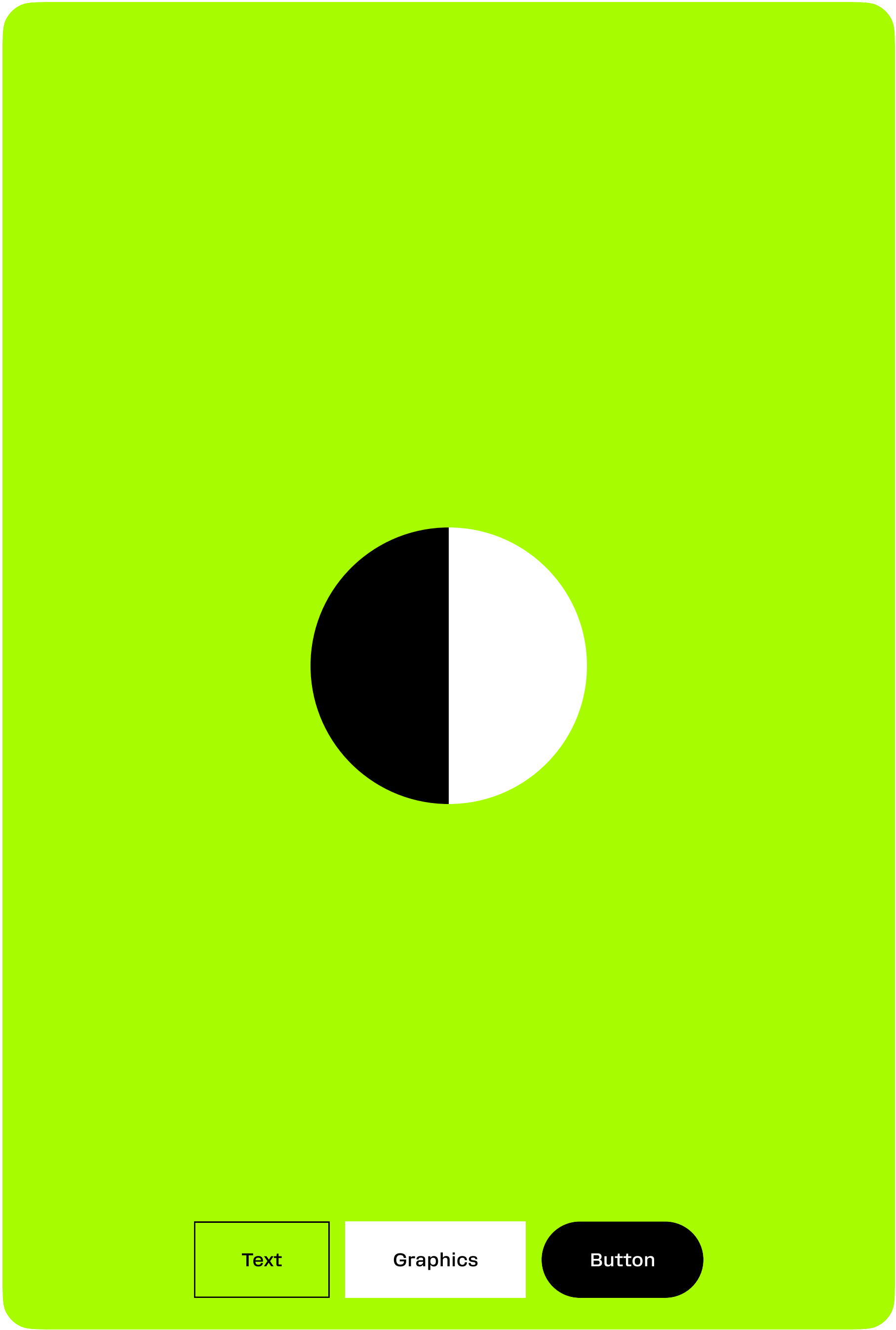
Button

Button

Цвета

Дополнительные сочетания

К каждому цвету фона из дополнительной палитры подобраны два цвета, которые образуют цветовую пару. Text — цвет текста. Button — цвет кнопок. Graphics — цвет графических элементов.

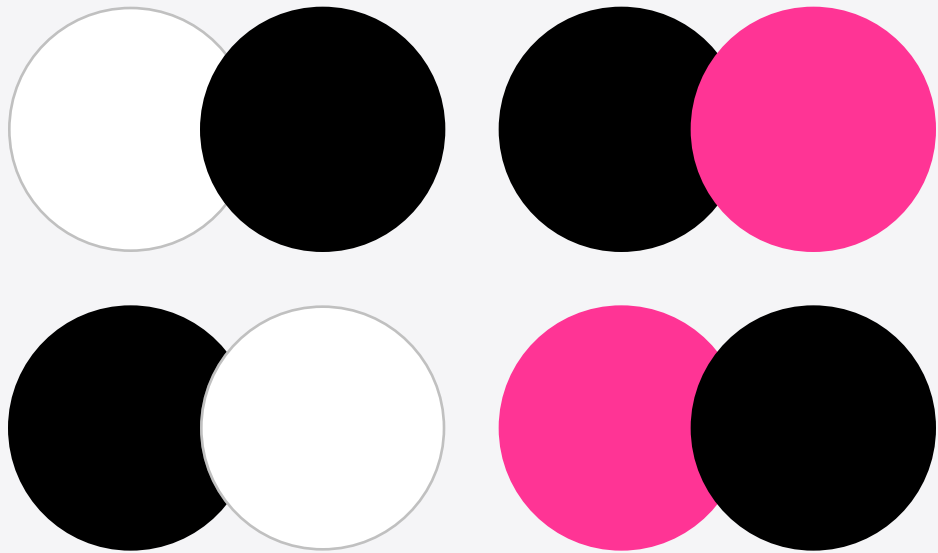


Цвета

Иерархия цветовых сочетаний

Сдержанная гамма

Состоит из двух основных цветов. Используется часто и является доминирующим в коммуникации.



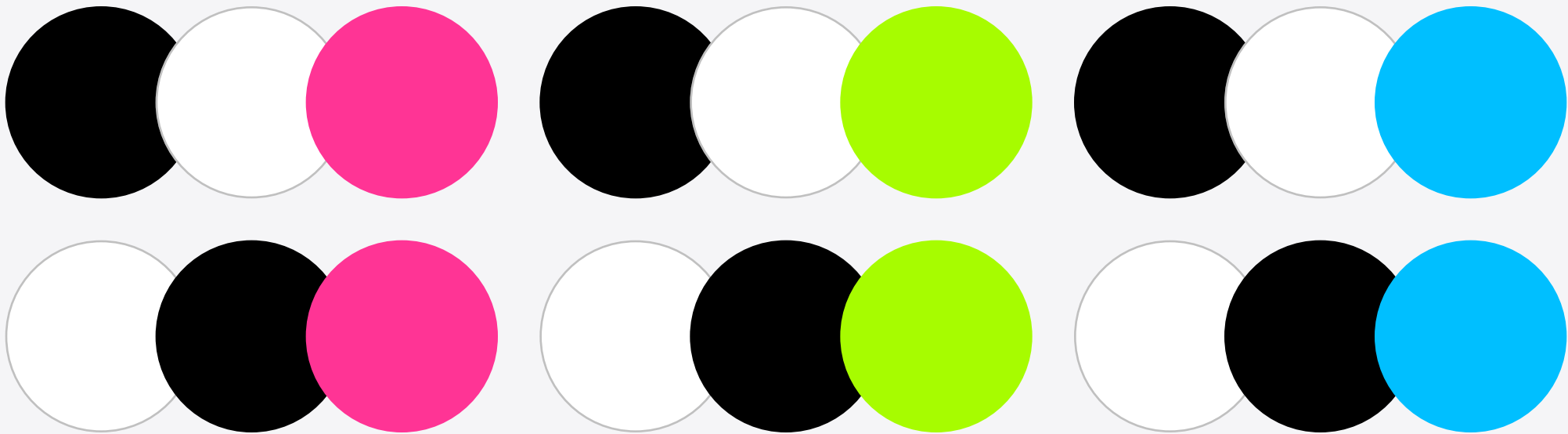
Умеренная гамма

Состоит из 2 основных и 1 дополнительного цвета. Используется умеренно, когда нужно выделить цветом объект.

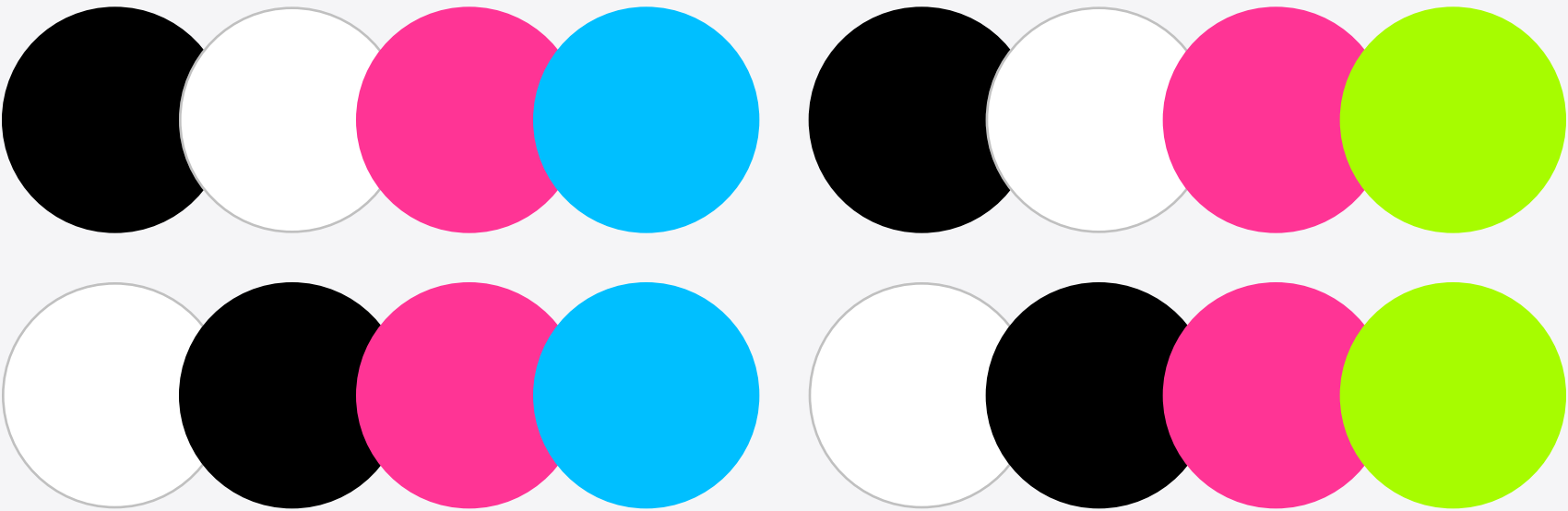
Яркая гамма

Состоит из 3 основных и 1 дополнительного цвета. Используется редких случаях, когда нужно создать яркую коммуникацию.

Умеренная гамма



Яркая гамма



Цвета

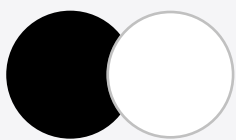
Примеры использования сочетаний

Сдержанная гамма, является основной и используется часто во всех коммуникациях бренда.

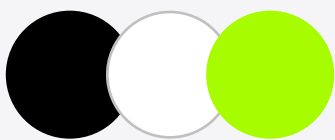
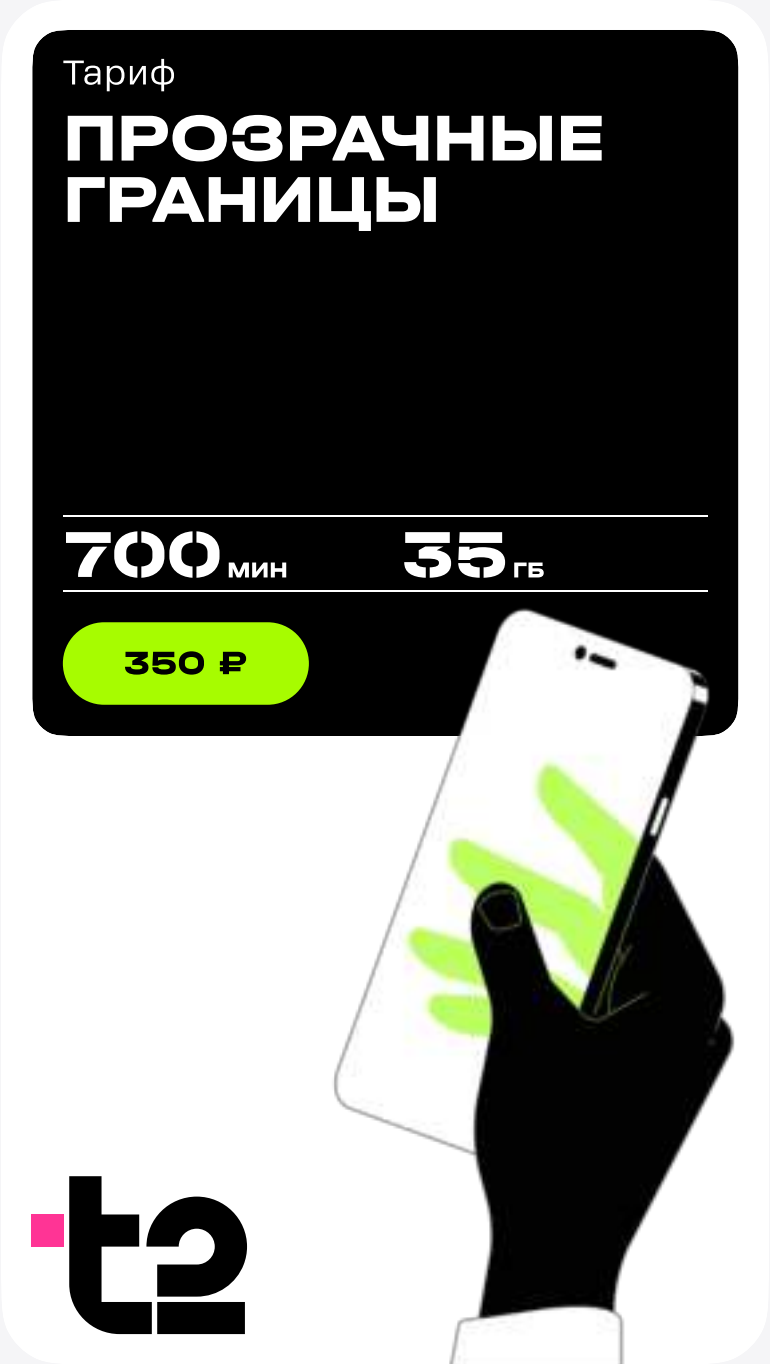
Умеренная гамма используется, когда нужно выделить цветом графический элемент.

Яркая гамма используется редко для сезонных акций, скидок и сайд-проектов.

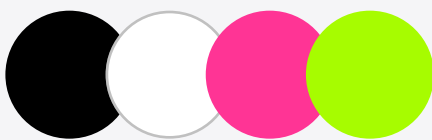
Сдержанная гамма



Умеренная гамма



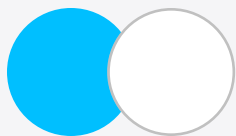
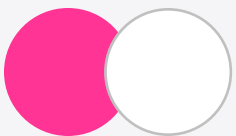
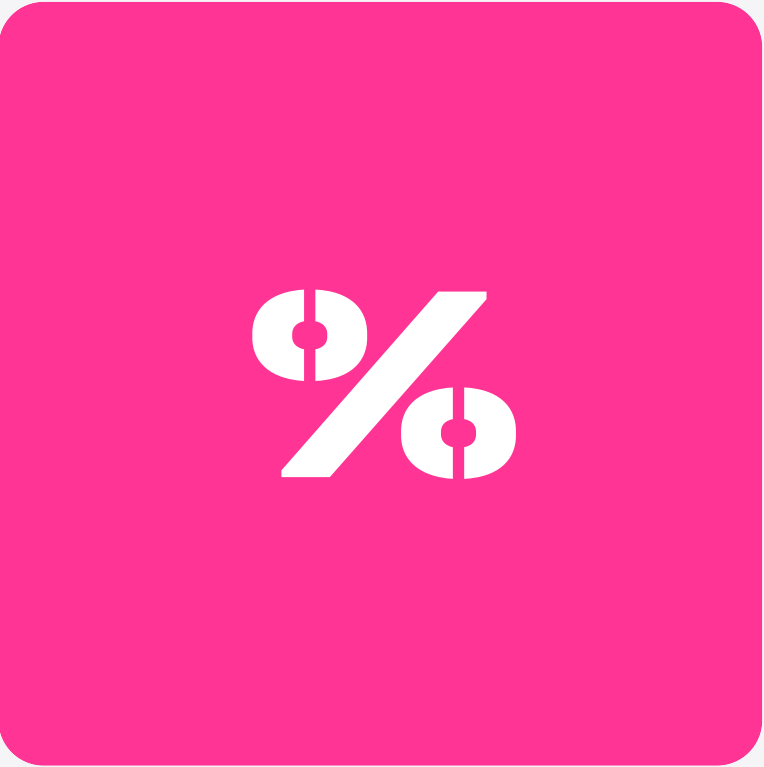
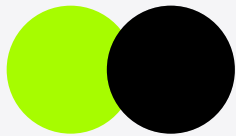
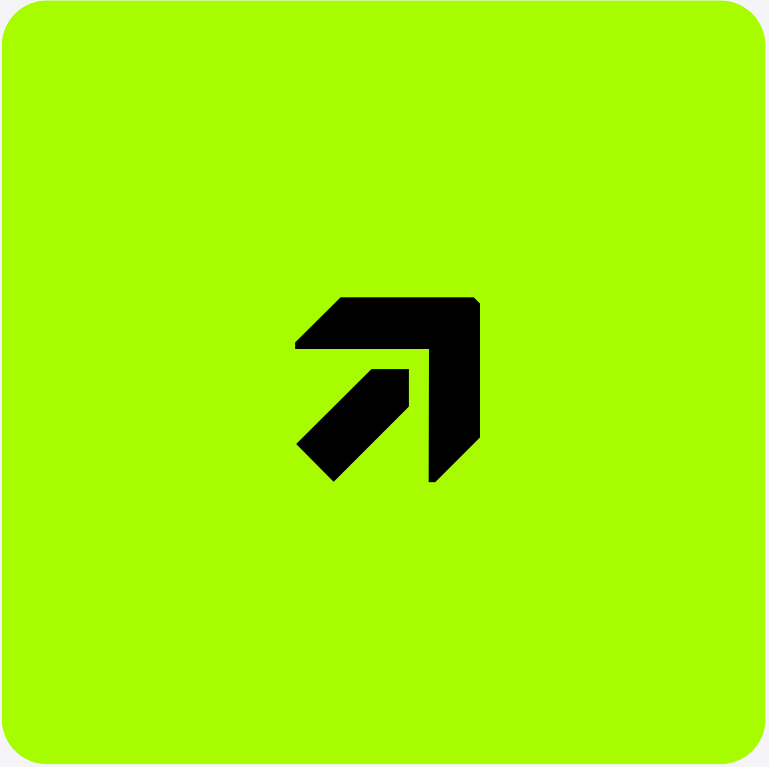
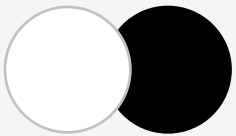
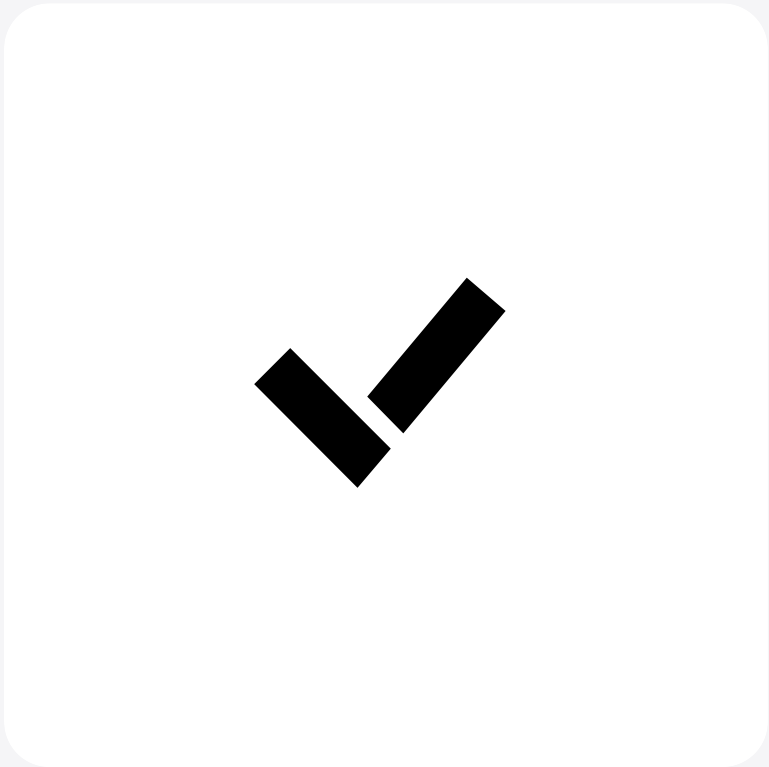
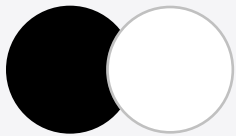
Яркая гамма



Цвета Иконки и типографика

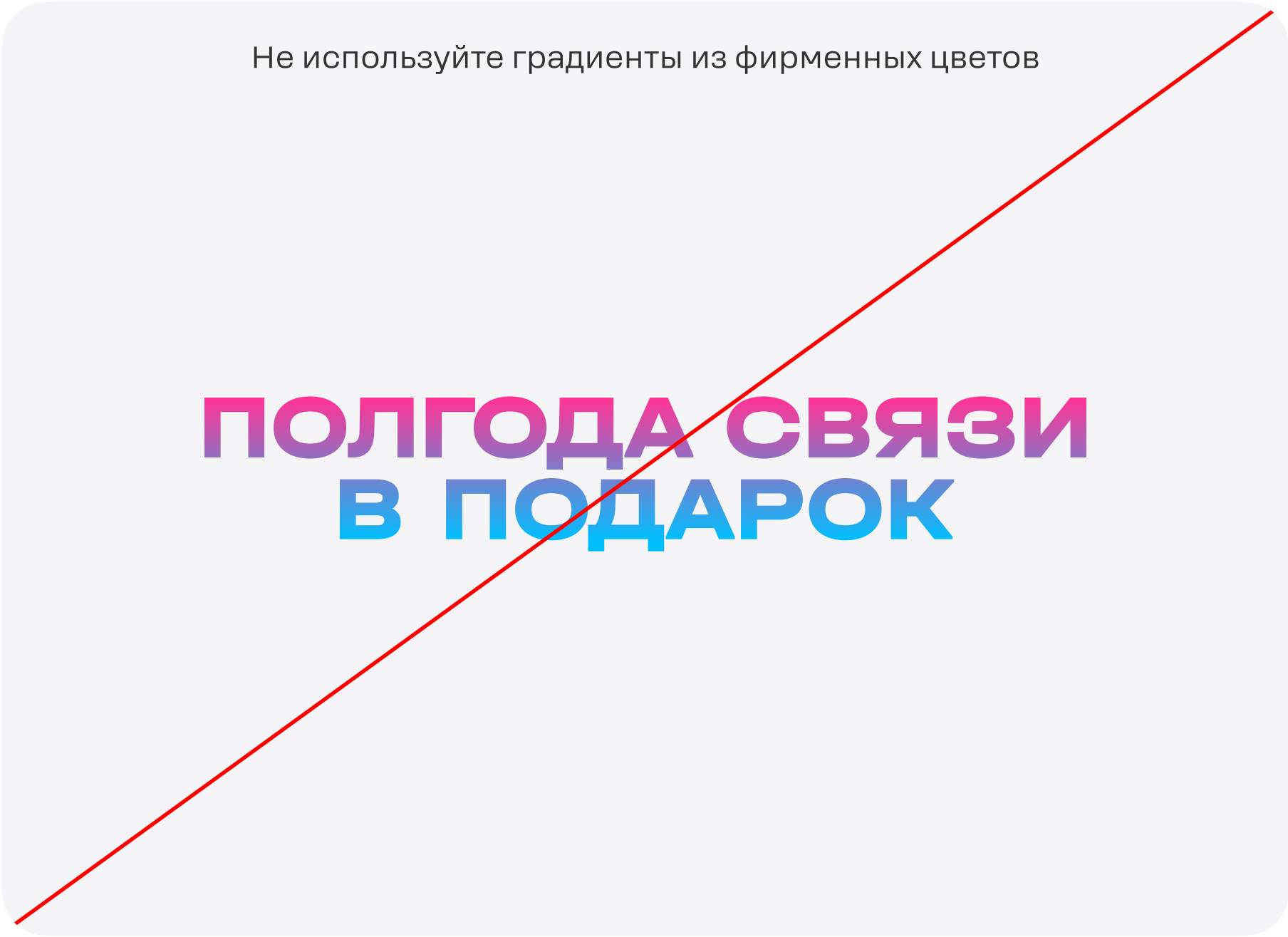
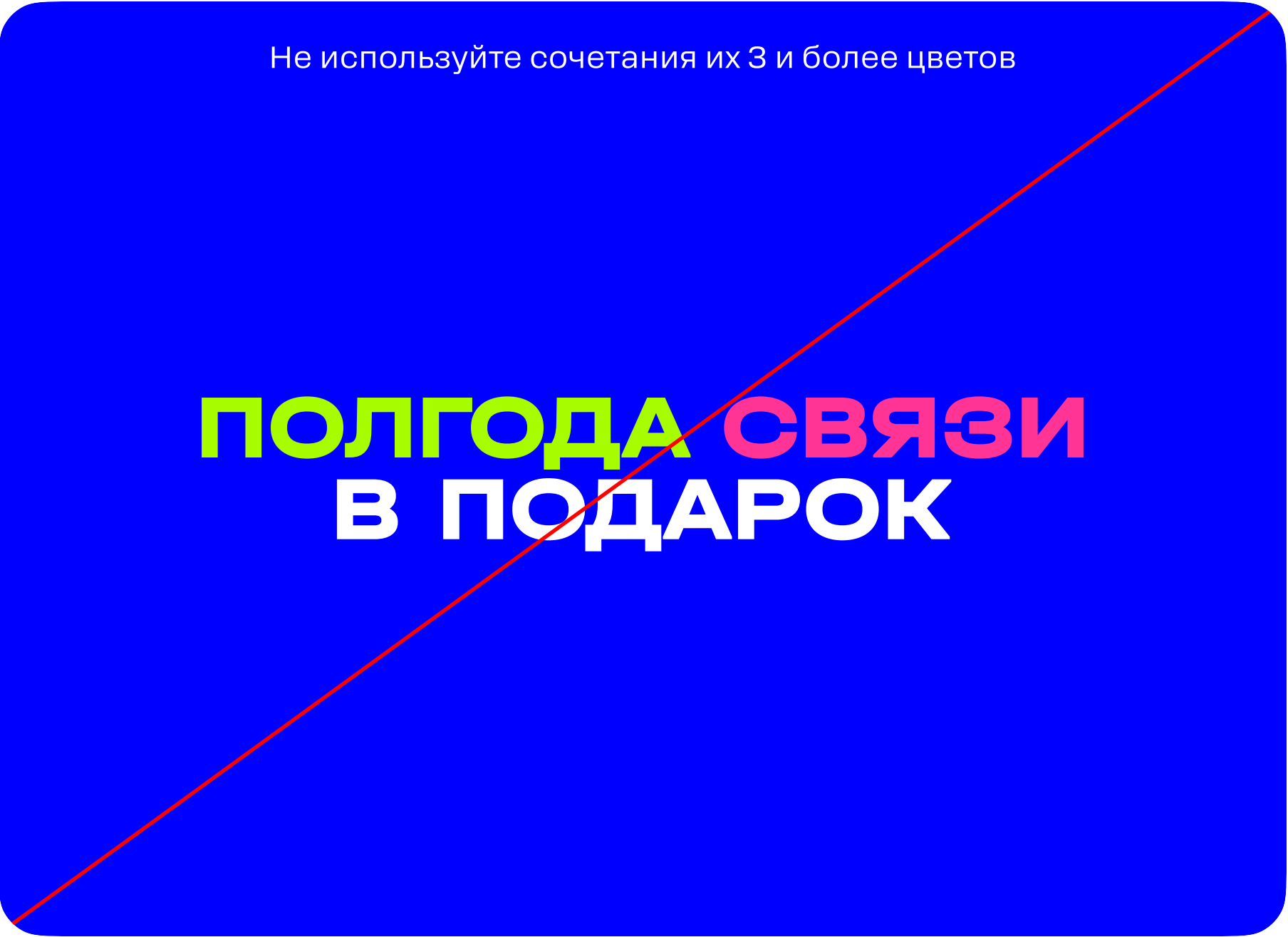
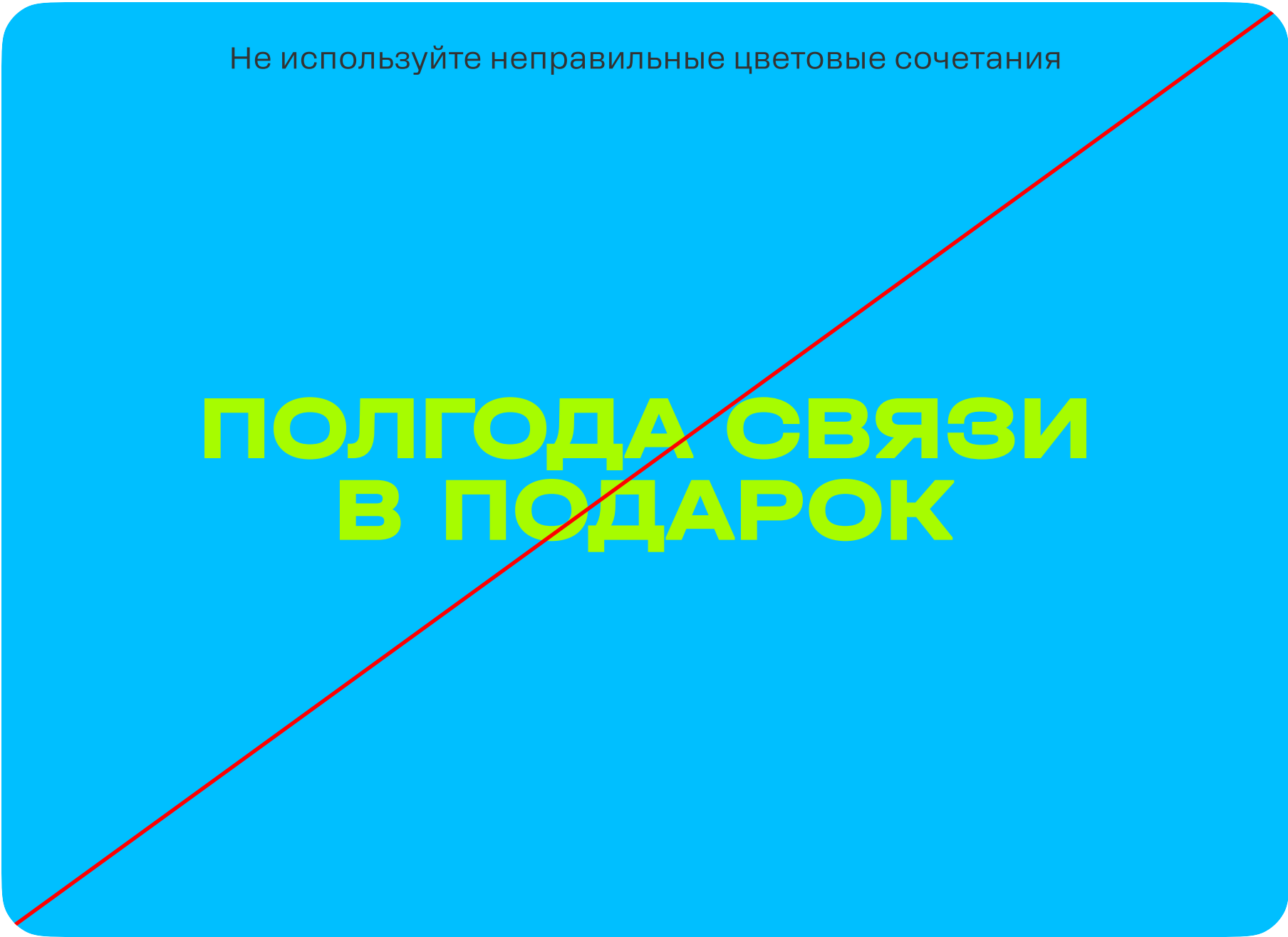
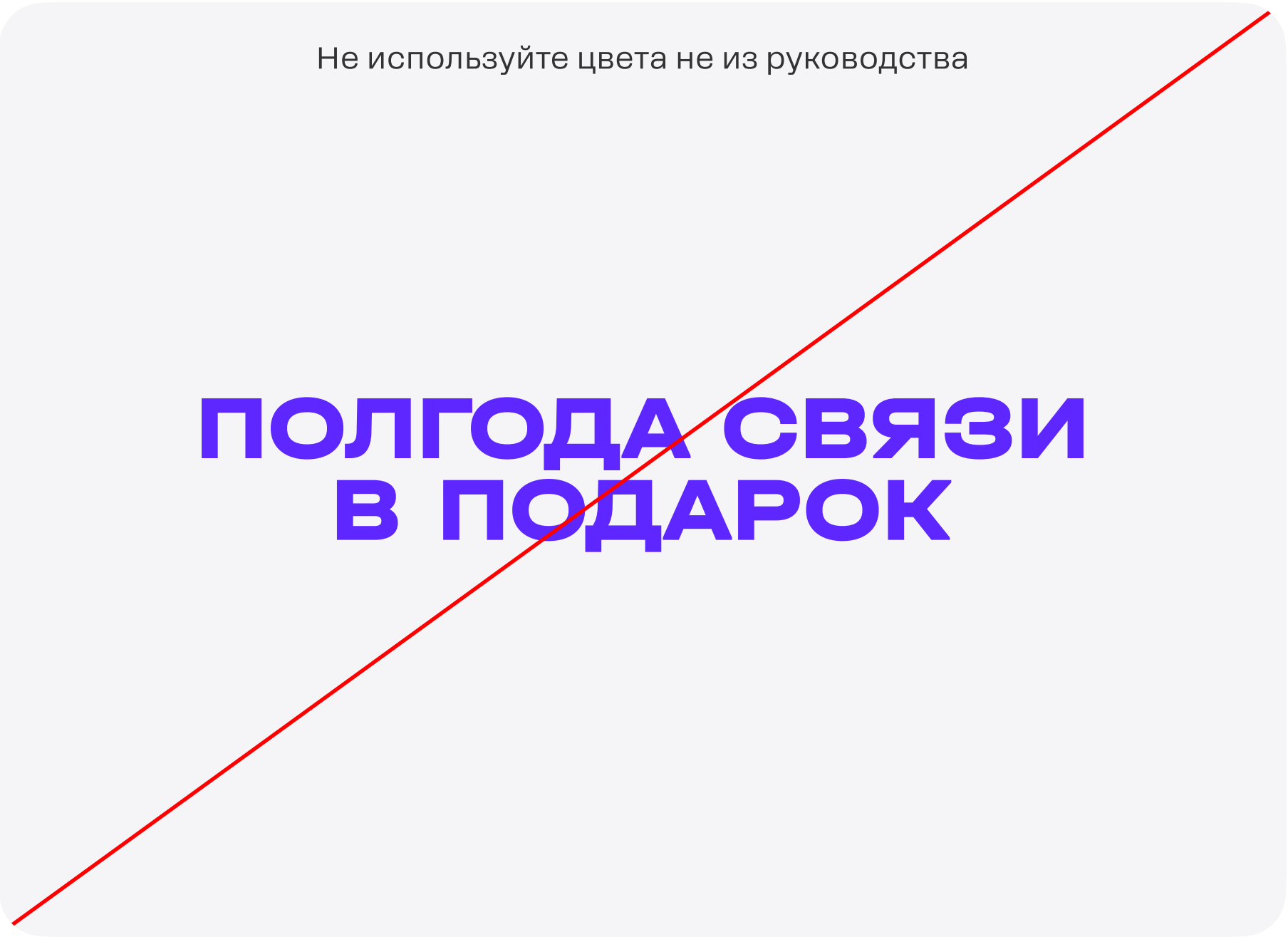
Для читабельности нужно использовать приведенные правее сочетания цвета иконки/текста и цвета фона.

Используйте только рекомендованные сочетания и не миксуйте дополнительные цвета между собой.



Цвета
Неправильное
использование

Правильное использование
цвета позволяет сделать макеты
последовательными, поэтому важно
придерживаться правил работы
со цветом в руководстве.



ТИПОГРАФИКА

Типографика

Шрифты

Типографика — важный элемент айдентики t2. Пожалуйста, используйте её согласно правилам в руководстве. Типографическая система состоит из трех шрифтов:

Halvar Breitschrift ExtraBold

Широкий гротеск, который используется для крупной типографики: рекламных слоганов и заголовков.

Halvar Stencil Breitschrift ExtraBold MidGap

Акцидентный гротеск, который используется для графики и сверхкрупной типографики: крупных цифр и символов.

Rooftop Regular + Medium

Функциональный гротеск, который используется для больших блоков текста, подзаголовков, юр.текстов, адреса сайта и т.д.

Halvar Breitschrift ExtraBold

HALVAR BREITSCHRIFT

Гибкий и техничный гротеск

Halvar Stencil Breitschrift ExtraBold MidGap

HALVAR STENCIL BREITSCHRIFT

Акцидентный гротеск с грубым инженерным шармом

Rooftop Regular + Medium

Rooftop

Функциональный гротеск

Типографика Halvar Breitschrift

У Halvar Breitschrift тяжёлые пропорции и точные формы. В айдентике t2 используется начертание ExtraBold.

Благодаря расширенной латинской и кириллической кассе Halvar может похвастаться поддержкой более 190 языков.

Ручной хинтинг, стабильная высота строчных, простой и современный силуэт делают Halvar отличным шрифтом для интерфейсов и любого другого использования на экране.

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПР
СТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ
абвгдеёжзийклмнопр
стуфхцчшщъыьэюя
0123456789

МОБ

Тяжёлые пропорции и точные формы

абгд

Стабильная высота строчных

Н Н

Единая ширина знака, вне зависимости от насыщенности

СКАЧАТЬ HALVAR

Типографика
Rooftop

Rooftop — современный, функциональный гротеск с квадратными формами и приквадраченными овалами. Он отлично работает в любом кегле на экране и в печати. Начертание Medium — используется только для выделения текста.

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПР
СТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ
абвгдеёжзийклмнопр
стуфхцчшщъыьэюя
0123456789

О Ю

Приквадраченные овалы

Д К

Квадратные формы

ftrgy

Брутальная конструкция

СКАЧАТЬ ROOFTOP

Типографика

Иерархия шрифтовых стилей

- Основой типографической системы являются 4 базовых стиля:
1. H1 — для крупных заголовков и слоганов
 2. H2 — для средних заголовков и слоганов
 3. H3 — для подзаголовков
 4. Text — для больших блоков текста, юр.текста, возрастных ограничений и адреса сайта.

H1

ЧЕСТНЫЕ
ЗВОНКИ
ВНУТРИ СЕТИ

Шрифт	Halvar Breitschrift Extrabold
Case	Uppercase
Размер шрифта	X
Интерлиньяж	90% (0.9X)
Кернинг	Optical
Трекинг	-1% (-10pt)

H2

НЕ БЛОКИРУЕМ
ПРИ МИНУСЕ

Шрифт	Halvar Breitschrift Extrabold
Case	Uppercase
Размер шрифта	X
Интерлиньяж	90% (0.9X)
Кернинг	Optical
Трекинг	0% (0pt)

H3

Защита от нежелательных
подписок

Шрифт	Halvar Breitschrift Extrabold
Case	Sentence
Размер шрифта	X
Интерлиньяж	90% (0.9X)
Кернинг	Optical
Трекинг	0% (0pt)

Text

Оставайтесь на связи, даже если закончились деньги на счете и нет возможности внести плату на тарифный план. Пользуйтесь бесплатно самыми необходимыми приложениями: WhatsApp, Viber, Telegram, Я.Карты и Я.Навигатор.

Шрифт	Rooftop Regular
Case	Sentence
Размер шрифта	X
Интерлиньяж	Auto—130% (1.3X)
Кернинг	Auto
Трекинг	0% (0pt)

Типографика

Соподчинение шрифтовых стилей

Соподчинение кеглей стилей определяется следующим образом:

- 1. H1 + Text — размер кегля стиля Text меньше кегля H1 в три раза
- 2. H2 + Text — размер кегля стиля Text меньше кегля H2 в два раза
- 3. H3 + Text — размер кегля стиля Text равен кеглю H3

H1 + Text

ЧЕСТНЫЕ ЗВОНКИ ВНУТРИ СЕТИ

Общайтесь безлимитно с абонентами T2, не расходуя пакет минут, включенный в тарифный план.

Размер шрифта H1 X
Размер шрифта Text X/3

H2 + Text

НЕ БЛОКИРУЕМ ПРИ МИНУСЕ

Пользуйтесь оплаченными пакетами минут и ГБ даже при отрицательном балансе.

Размер шрифта H2 X
Размер шрифта Text X/2

H3 + Text

Защита от нежелательных подписок

Не беспокойтесь о случайном подключении подписок в интернете. При подключении подписки вы получите код подтверждения: пока его не введете, подписка не подключится.

Размер шрифта H3 X
Размер шрифта Text X

Типографика

Выключка заголовка

Заголовки должны быть выровнены только левым флагом.

Исключением является использование центральной выключки для крупных заголовков. При этом, заголовки должны быть короткими — одно слово или словосочетание.

**ЧЕСТНЫЕ
ЗВОНКИ
ВНУТРИ СЕТИ**

ДА: Левый флаг

БЕСПЛАТНО

ДА: Центральная

**ЧЕСТНЫЕ
ЗВОНКИ
ВНУТРИ СЕТИ**

НЕТ: Правый флаг

ПОДПИСКА **MIXX**

НЕТ: По формату

Типографика

Выключка текста

Объемный текст может быть выровнен только левым флагом.

Для небольшого объема текста в 3–4 строки может быть использована центральная выключка в зависимости от композиции и содержания.

В Т2 действуют другие правила: если абонентская плата по тарифу внесена, то даже при минусе вы сможете пользоваться минутами и гигабайтами. Более того — сохранится доступ к соцсетям, мессенджерам, кинотеатру Wink, безлимитам на YouTube, Звук, и другим сервисам, которые вы добавили, настраивая тариф. Работает по умолчанию на всех тарифах с пакетами трафика. Мы не блокируем то, что ваше по праву. Вы еще не с нами?

ДА: Левый флаг

В Т2 действуют другие правила: если абонентская плата по тарифу внесена, то даже при минусе вы сможете пользоваться минутами и гигабайтами. Более того — сохранится доступ к соцсетям, мессенджерам, кинотеатру Wink, безлимитам на YouTube, Звук, и другим сервисам, которые вы добавили, настраивая тариф. Работает по умолчанию на всех тарифах с пакетами трафика. Мы не блокируем то, что ваше по праву. Вы еще не с нами?

НЕТ: Правый флаг

В Т2 действуют другие правила: если абонентская плата по тарифу внесена, то даже при минусе вы сможете пользоваться минутами и гигабайтами. Более того — сохранится доступ к соцсетям, мессенджерам, кинотеатру Wink, безлимитам на YouTube, Звук, и другим сервисам, которые вы добавили, настраивая тариф. Работает по умолчанию на всех тарифах с пакетами трафика. Мы не блокируем то, что ваше по праву. Вы еще не с нами?

НЕТ: Центральная

В Т2 действуют другие правила: если абонентская плата по тарифу внесена, то даже при минусе вы сможете пользоваться минутами и гигабайтами. Более того — сохранится доступ к соцсетям, мессенджерам, кинотеатру Wink, безлимитам на YouTube, Звук, и другим сервисам, которые вы добавили, настраивая тариф. Работает по умолчанию на всех тарифах с пакетами трафика. Мы не блокируем то, что ваше по праву. Вы еще не с нами?

НЕТ: По формату

Типографика

Подзаголовков

В рамках макетов подзаголовков уместно увеличивает до 70% от величины лайна для повышения читаемости.

Кегль саблайна = $X \cdot 0,7$ где x — кегль лайна.

**ПЕРЕХОДИТЕ
СО СВОИМ НОМЕРОМ
И ГБ**

Переносим ГБ
от предыдущего оператора



Срок действия - 1 месяц с момента подключения.
Подробности, участвующие тарифы на [t2.ru](#)

Размер шрифта лайна (X) 33 pt
Размер шрифта саблайна ($X \cdot 0,7$) 23 pt

**ЗАМОРАЖИВАЕМ
ЦЕНЫ ДО КОНЦА
2025 ГОДА**

При подключении к t2

t2.ru



Размер шрифта лайна (X) 29 pt
Размер шрифта саблайна ($X \cdot 0,7$) 20,3 pt

Типографика
Halvar Stencil
Breitschrift

Гарнитура Halvar Stencil Breitschrift
используется в начертании ExtraBold
MidGap (средний трафаретный зазор)
только для цифр и символов.

01234567890123456789
0123456789?!"#\$%&'()*+,-./:
↑↗→↓✓×@&N!

10

Привлекает внимание — работает и в акцидентном наборе

№%∞

Большой набор символов

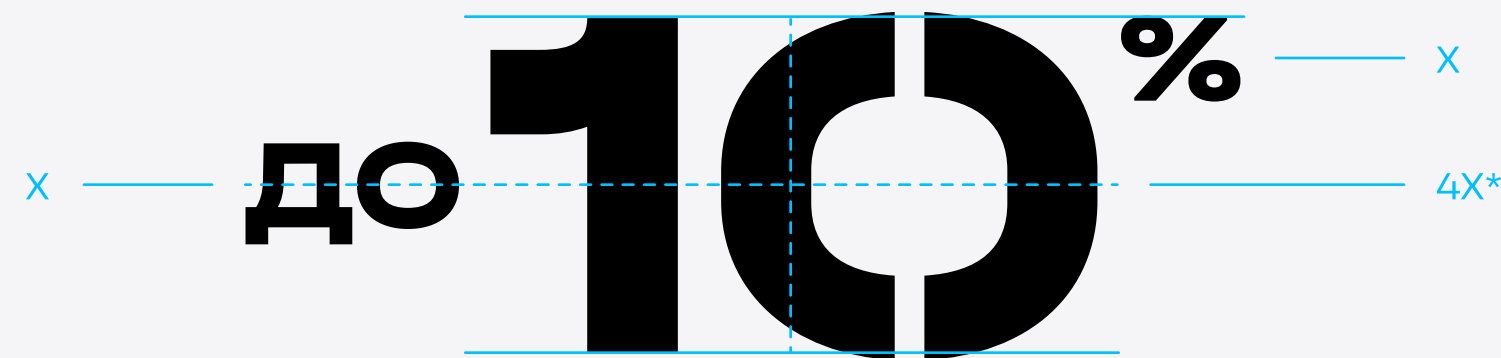
СКАЧАТЬ HALVAR STENCIL

Типографика

Крупные символы и цифры

При использовании крупных цифр и символов — кегль микротипографики будет в 4 раза* меньше. Микротипографика выравнивается по базовой линии, высоте прописного знака, вертикальному и горизонтальному центру крупной типографики.

Трекинг цифр от -4% (-50pt) до -6%(-75pt).



X — размер шрифта. «До, %» — 48pt. «10» — $48\text{pt} \times 4 = 192\text{pt}$



* Для небольших digital баннеров допустимо использование кегля микротипографики в 3 раза меньше.

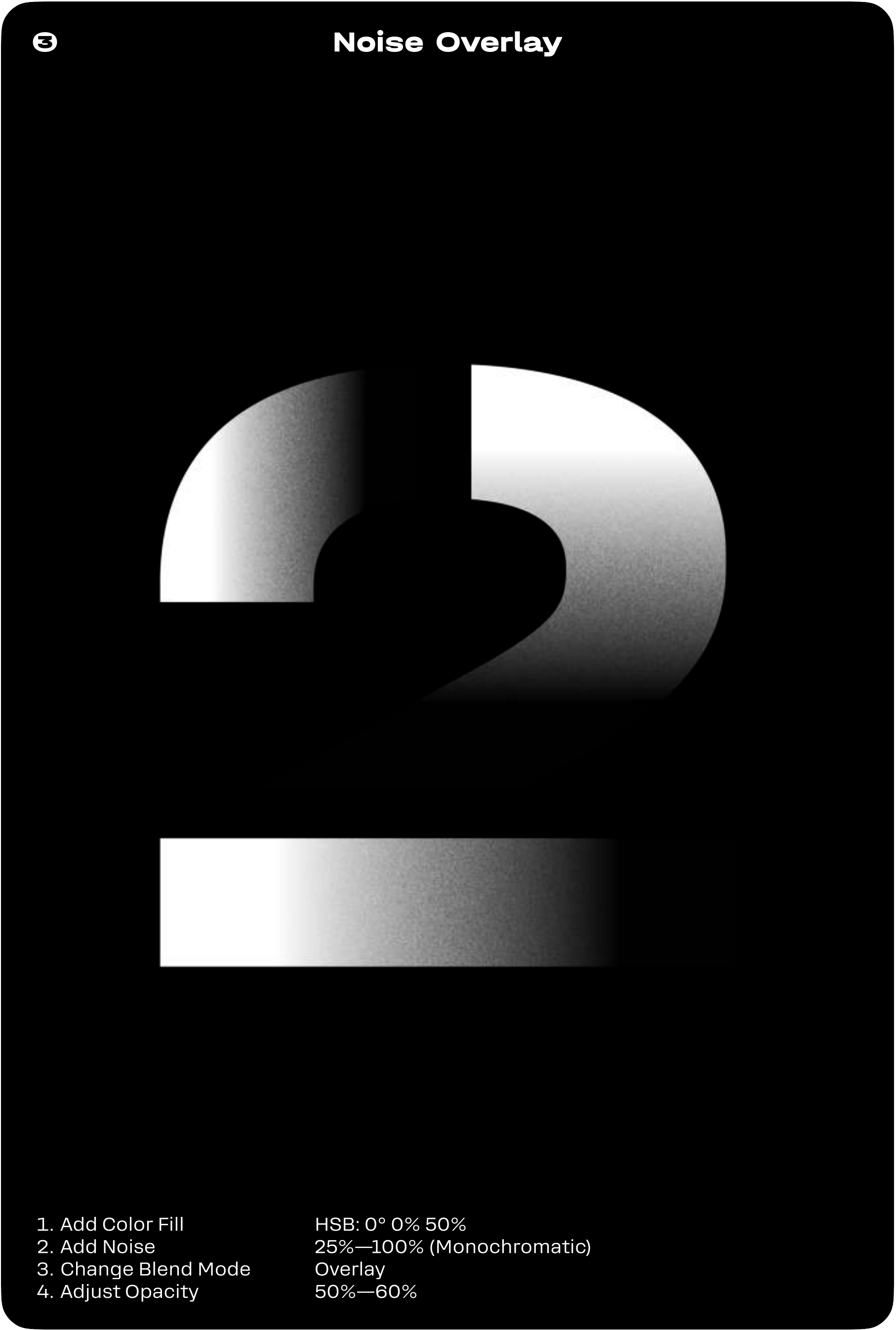
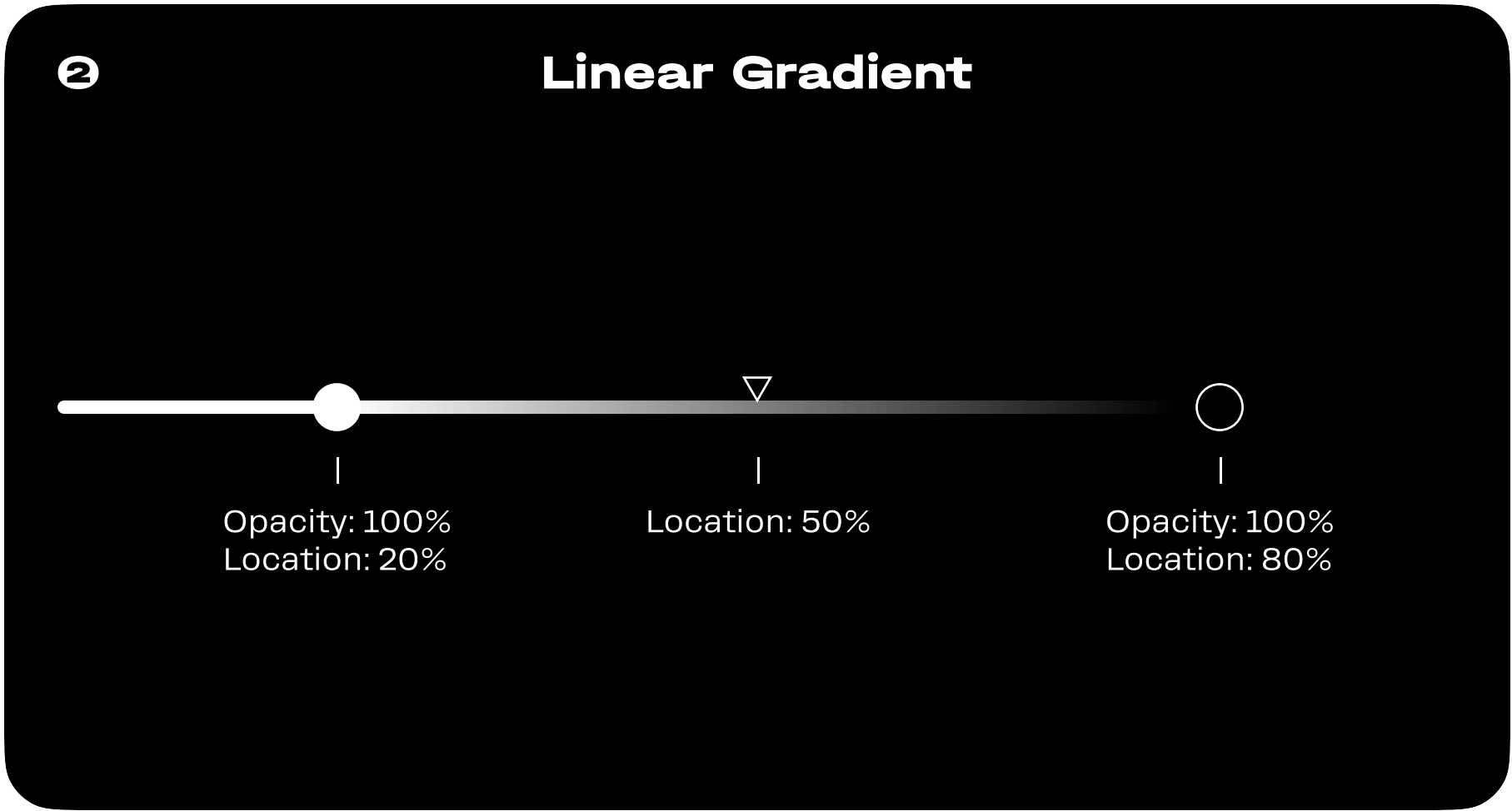
Типографика

Прием Text as Image

Прием Text as Image используется только для цифр и символов из шрифта Halvar Stencil Breitschrift. В одной строке максимум 3 символа. Не используйте прием с текстом и словосочетаниями.

Алгоритм создания Text as Image:

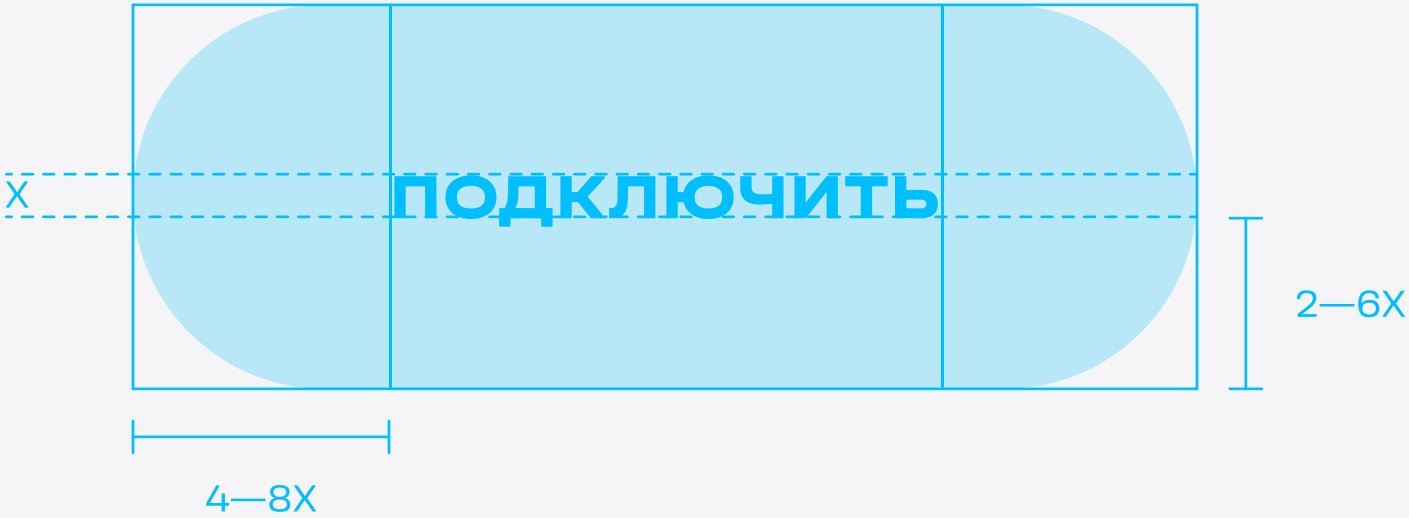
- 1. Наберите нужную цифру или символ
- 2. Примените градиент к частям знака используя указанные параметры линейного градиента. Учитывайте направление градиента, чтобы создавать контрастные переходы теней в знаке.
- 3. Добавьте слой серого цвета (HSB: 0° 0% 50%) с сильным монохромным noise эффектом и отрегулируйте режим прозрачности overlay до 50%—60%



Типографика

Кнопки

Создавайте кнопки с достаточным воздухом вокруг. Основной цвет кнопок — салатový, но они также могут быть синего или черного цвета в зависимости от фона (см. подраздел «Функция цвета»). Для улучшения читаемости текста кнопок рекомендуется увеличить трекинг (межбуквенный интервал) на 3—6%.



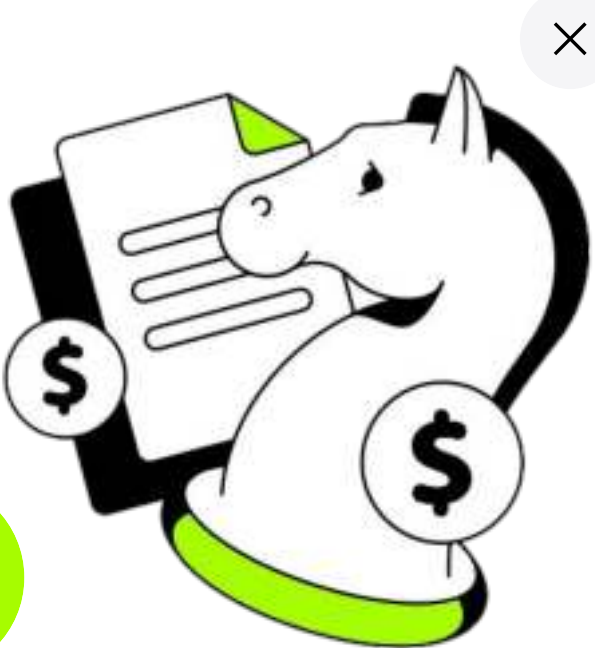
Шрифт	Halvar Breitschrift Extrabold
Case	Uppercase
Размер шрифта	X
Интерлиньяж	90% (0.9X)
Кернинг	Optical
Трекинг	3—6% (25—50pt)

**Хотим рассказывать
больше о возможностях
вашего тарифа и акциях**

Вы можете отказаться от подписки
в любое время

НЕ СЕЙЧАС

РАССКАЗЫВАЙТЕ



Типографика
Примеры
использования

ЧЕСТНЫЕ
ЗВОНКИ
ВНУТРИ СЕТИ

Общайтесь безлимитно с абонентами Т2,
не расходуя пакет минут, включенный
в тарифный план.

БЕСПЛАТНО

МОЙ
ОНЛАЙН+

Безлимит на Т2 России.
800 минут на остальные
номера России.
35 Гб каждый месяц.

10^{ГБ}

УДВАИВАЕМ
ВАШИ ГИГАБАЙТЫ

На любом тарифе.

× 2

Типографика
Неправильное
использование

Не используйте Halvar Stencil Breitschrift для набора текста

**ЧЕСТНЫЕ
ЗВОНКИ
ВНУТРИ СЕТИ**

Не используйте Halvar для больших блоков текста

**ПОЛЬЗУЙТЕСЬ
ОПЛАЧЕННЫМИ
ПАКЕТАМИ МИНУТ
И ГБ ДАЖЕ ПРИ
ОТРИЦАТЕЛЬНОМ
БАЛАНСЕ**

Не используйте начертания, которые не указаны в руководстве

***ПОЛГОДА СВЯЗИ
В ПОДАРОК***

Не используйте неправильные настройки шрифта

**НЕ БЛОКИРУЕМ
ПРИ МИНУСЕ**

ИКОНОГРАФИКА

Иконографика

Обзор

Фотографии
Основное средство визуальной коммуникации бренда.

Иконографика
Иконки быстро передают информацию и улучшают навигацию, облегчая понимание функционала продукта и улучшая пользовательский опыт.

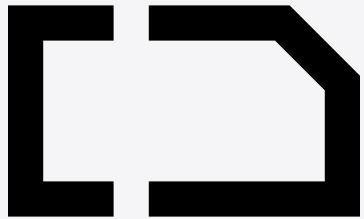
Мини-иллюстрации
Используются для визуализации информации или идей в ограниченном пространстве, например, в мобильных приложениях, презентациях или социальных медиа.

Соблюдение принципов этого раздела обеспечит последовательность в маркетинговых материалах, начиная от функциональных иконок до выразительных иллюстраций.

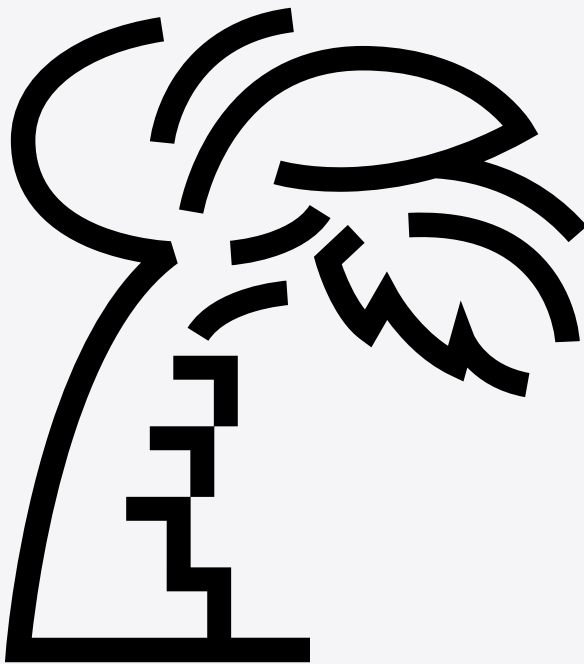
Фотографии



Иконографика



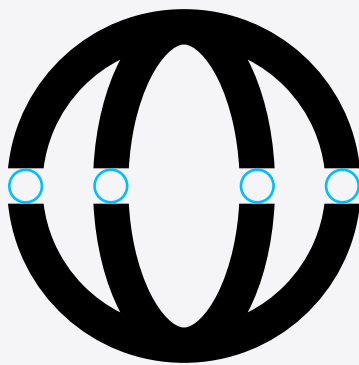
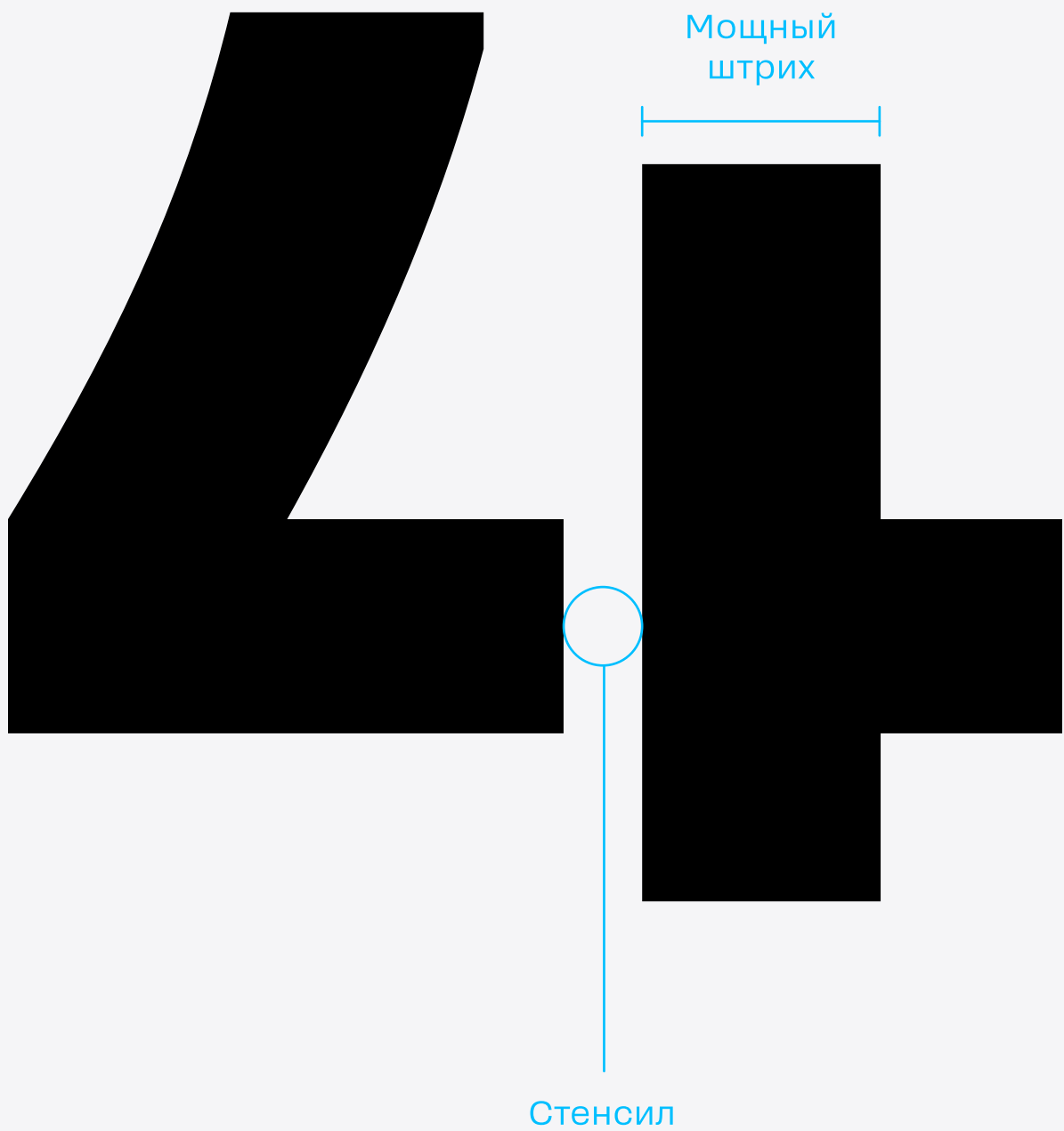
Мини-иллюстрации



Иконографика

Принцип построения

Иконографика воплощает визуальный язык бренда, построенный на мощной трафаретной типографике. Использование тех же принципов графемы шрифта — задает последовательный тон в коммуникации бренда.

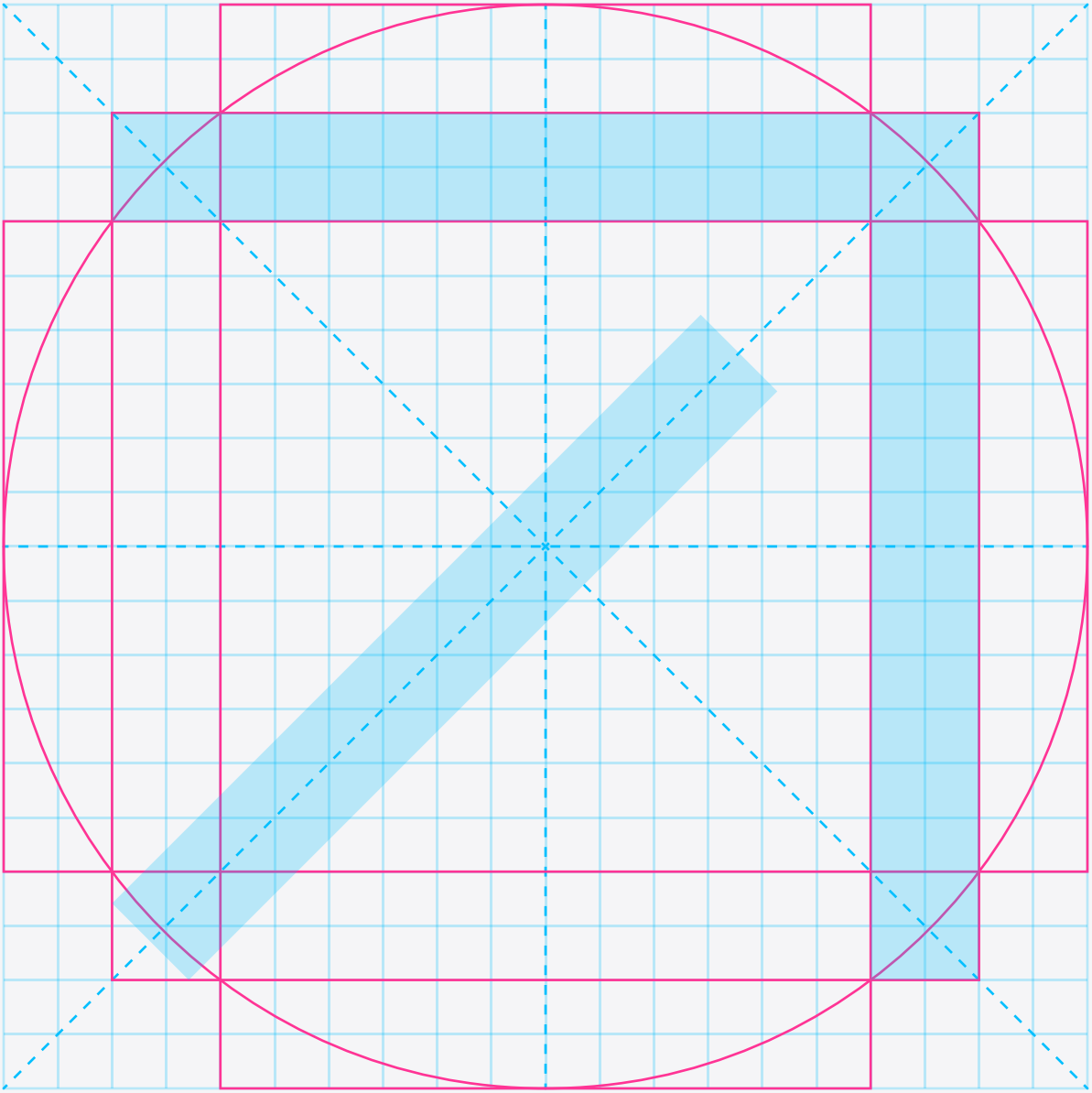
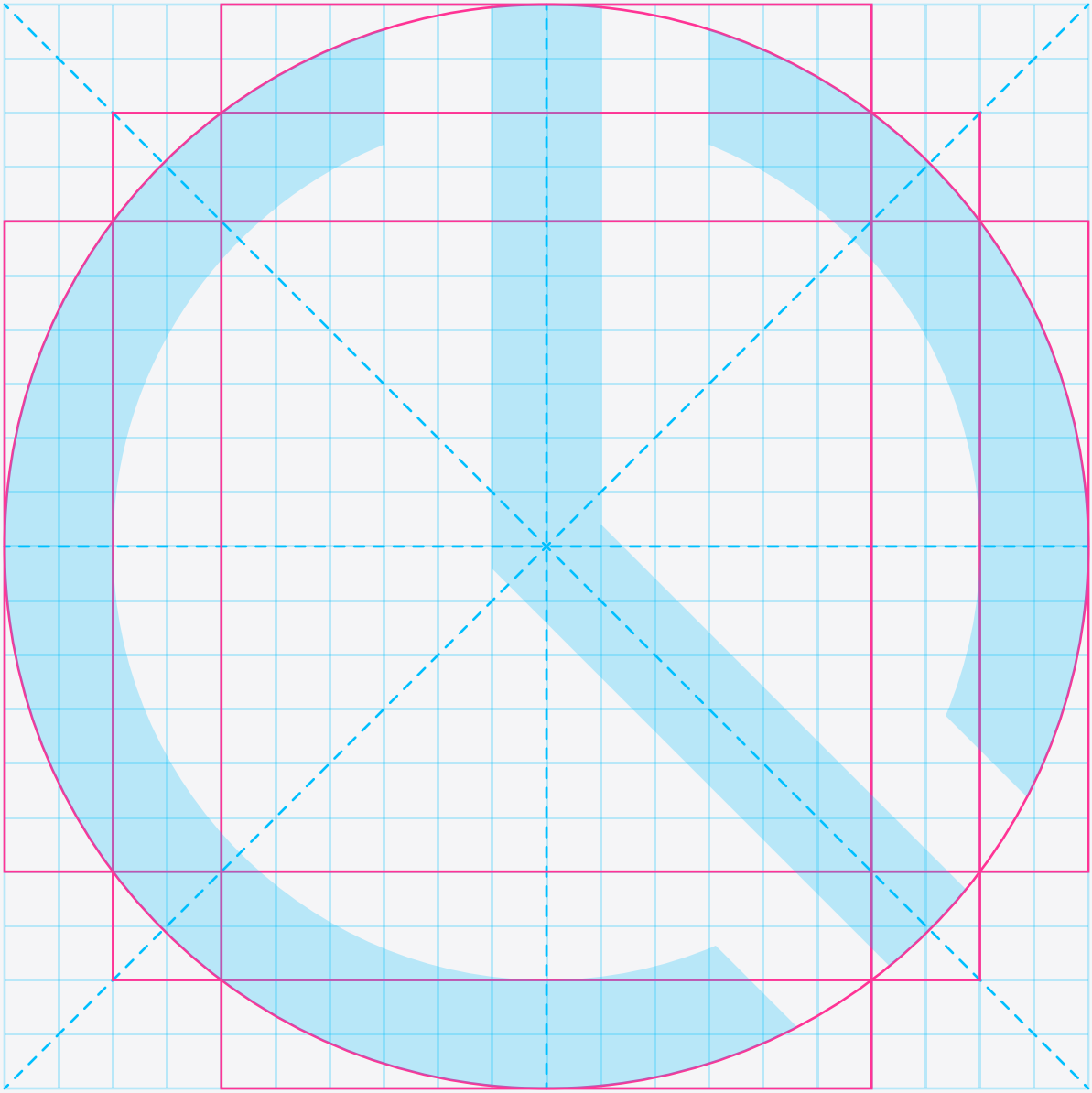


Иконографика

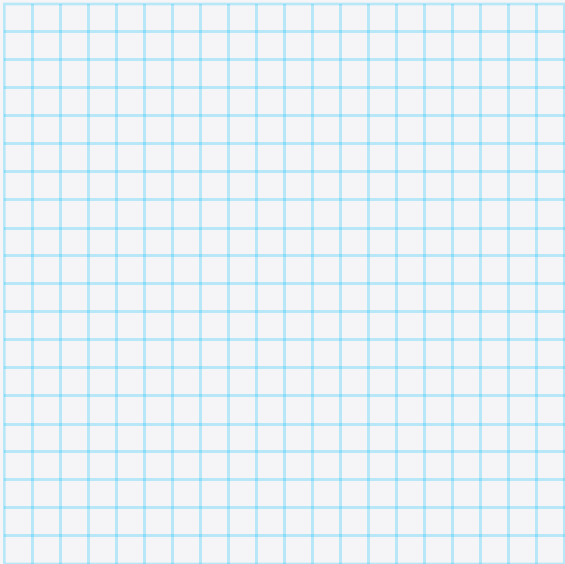
Построение иконок

Сетка состоящая из пиксельной сетки, ключевых фигур и направляющих линий — задает единый стиль иконографии. При дизайне иконок, важно сохранять ключевые стилистические принципы: стенсил и мощный штрих

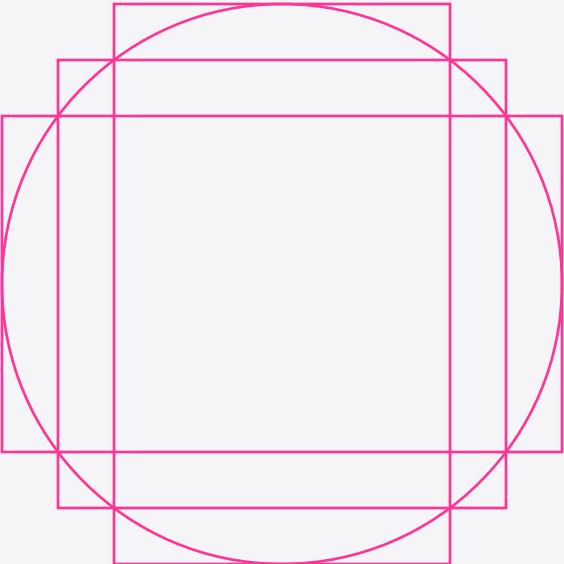
Сетка



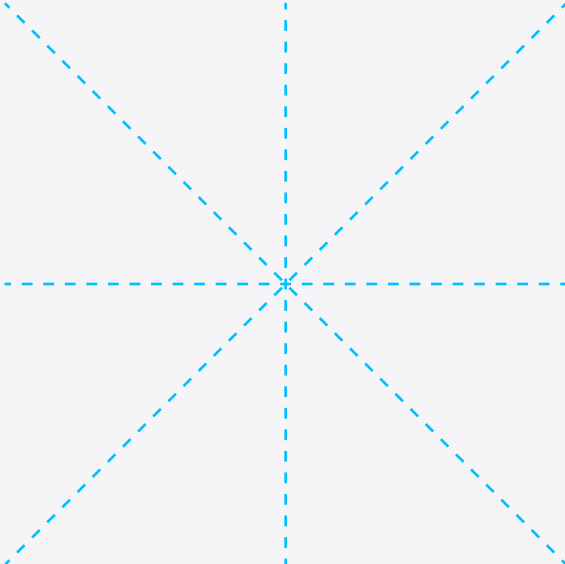
Пиксельная сетка



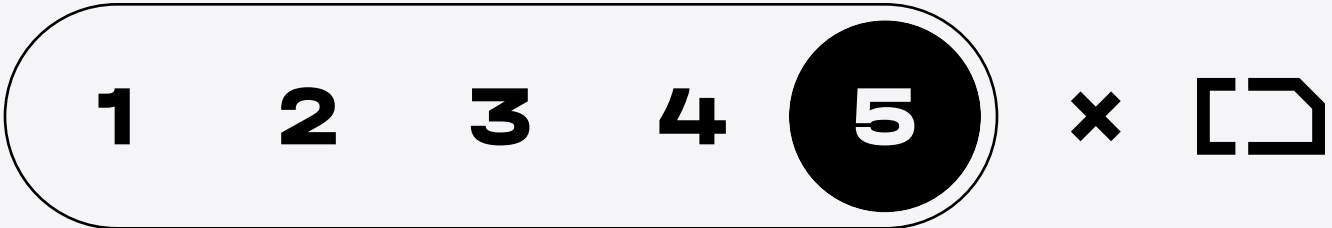
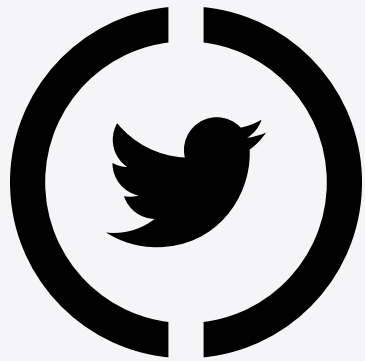
Ключевые фигуры



Направляющие линии



Иконографика
Примеры
использования



Скидка 15%, а с подпиской Mixx — 20%



Иконографика

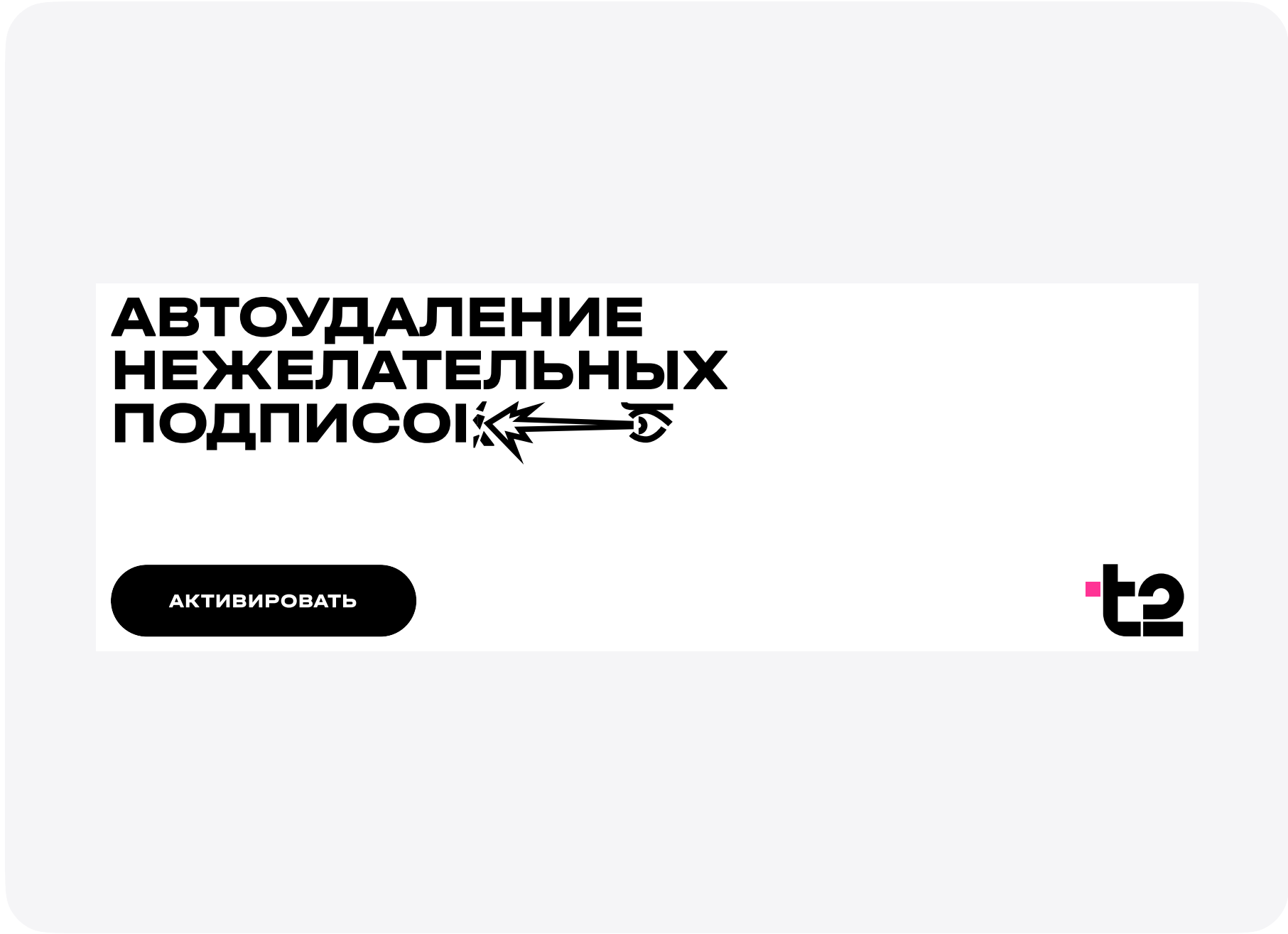
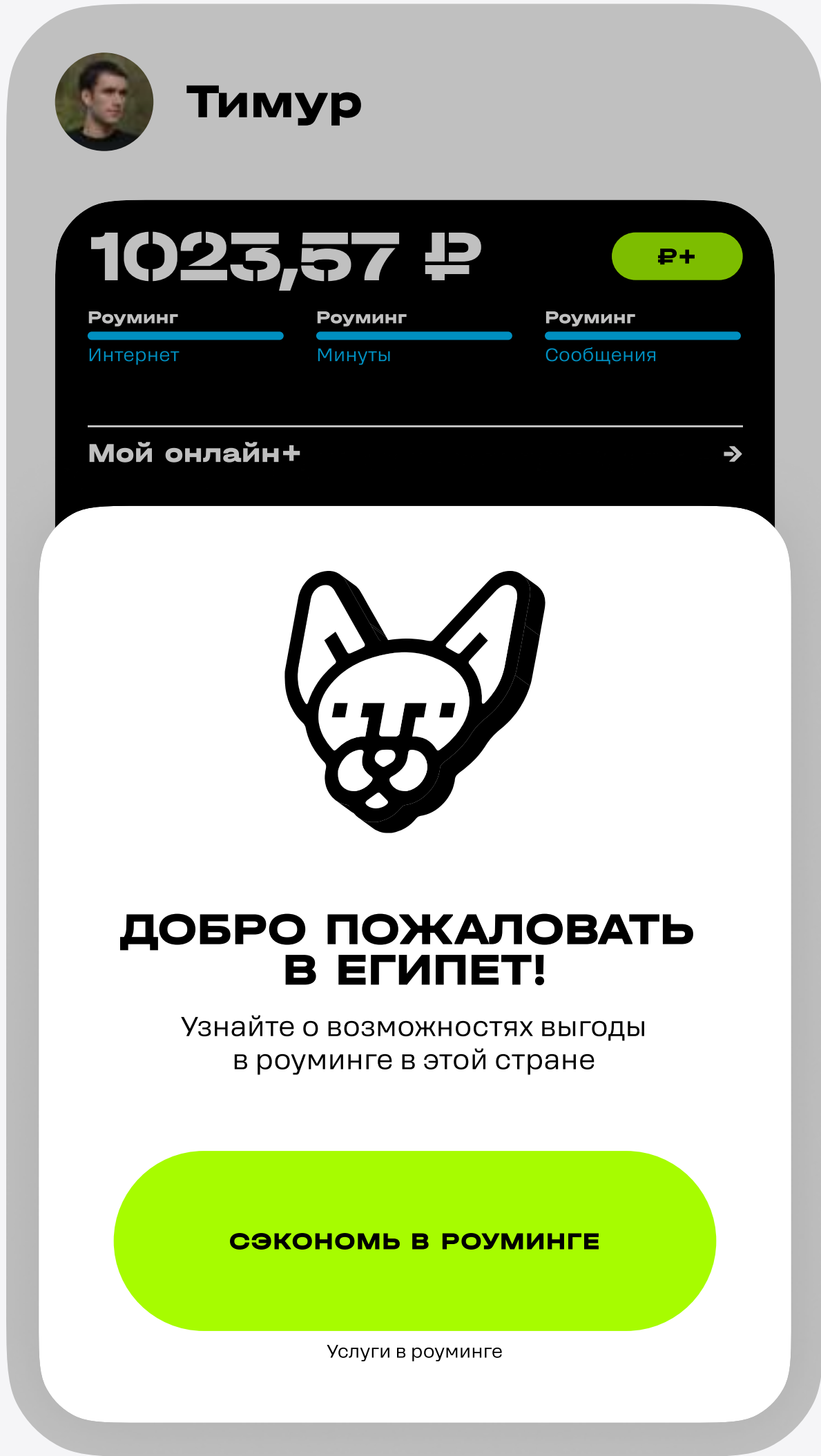
Мини-иллюстрация

Мини-иллюстрации используют те же принципы иконографики, но более детализированы и используются, когда нужно проиллюстрировать сообщение. Они помогают улучшить понимание и запоминание информации.

При создании мини-иллюстраций опирайтесь на примеры справа и следующие принципы:

- 1. Мощные: Жирные линии и стэнсил — основной стилистический принцип мини-иллюстраций.
- 2. Метафоричные: Используйте метафору, когда нужно проиллюстрировать абстрактные понятия или образы в качестве визуальной поддержки текста или контента.
- 3. Понятные, но не примитивные: Например, в примере справа использована мини-иллюстрация кота Сфинкса, который ассоциируется с Египтом. А не очевидные пирамиды.

Также мини-иллюстрации могут быть объемными в анимации и статике.



СИСТЕМА

Система Обзор

Система айдентики бренда t2 основана на двух подходах:

Бенто система
Основной метод компоновки информации на макете в бенто-модулях.

Интернациональный стиль
Дополнительный метод компоновки информации на макете с использованием типографики и квадратного бенто модуля.

Бенто система используется для решения большинства коммуникационных задач. Интернациональный стиль может использоваться для сегментирования коммуникации бренда (B2B), мероприятий и рекламных кампаний.

Бенто система



**МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Меняйте минуты
на арт-билет на «Ночь в музее».



до
20
МАЯ

Основной

Интернациональный стиль

**МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее».



Дополнительный

Система Сетка и отступы

Алгоритм построения сетки:

- 1. Сравните стороны формата и выберите наименьшую.
- 2. Умножьте эту величину на 0.02* — квадрат с такой стороной будет являться отступом.
- 3. Поместите отступ в края формата и очертите рамку. Межколонник сетки будет равен отступу.
- 4. Поместите бенто модули на формат, при этом делая радиус скругления равным отступу.

1

$\min [1500\text{px}, 1000\text{px}] = 1000\text{px}$

$H = 1000\text{px}$

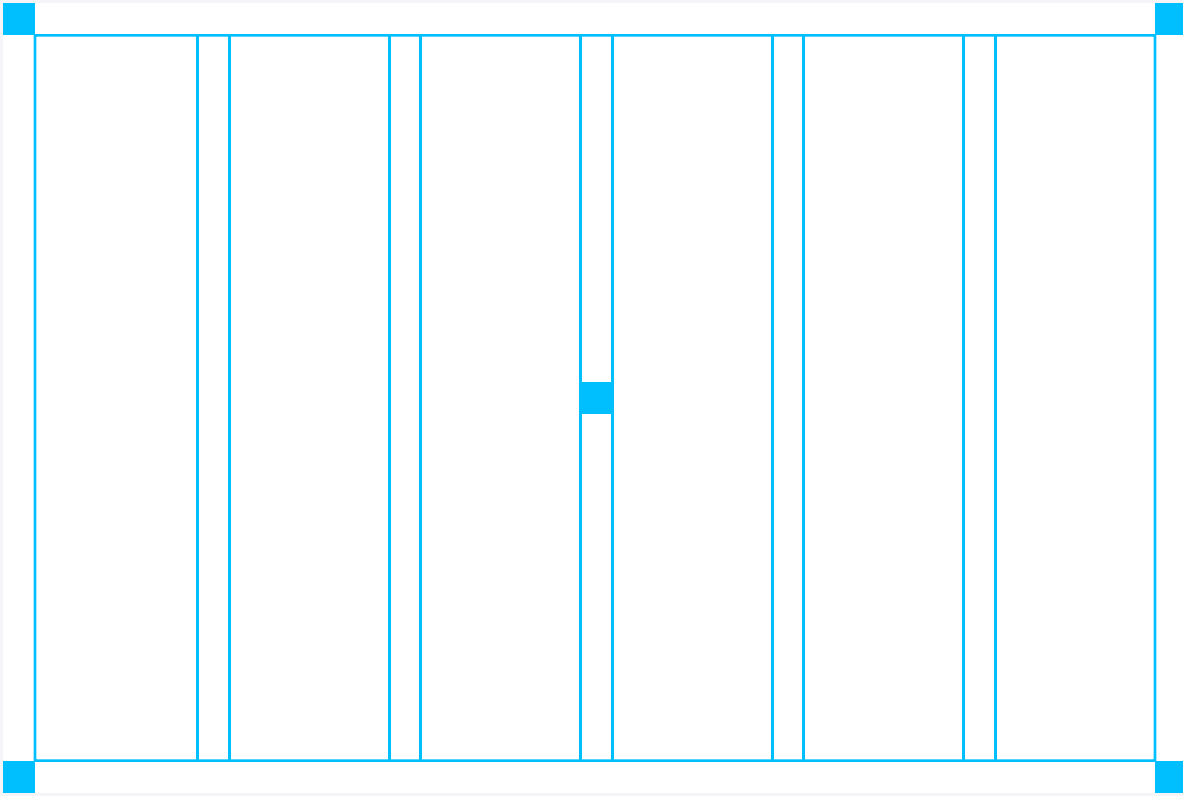
$W = 1500\text{px}$

2

$1000\text{ px} \times 0.02 \text{ (или } 0.04\text{—}0.08\text{*)} = 20\text{ px}$

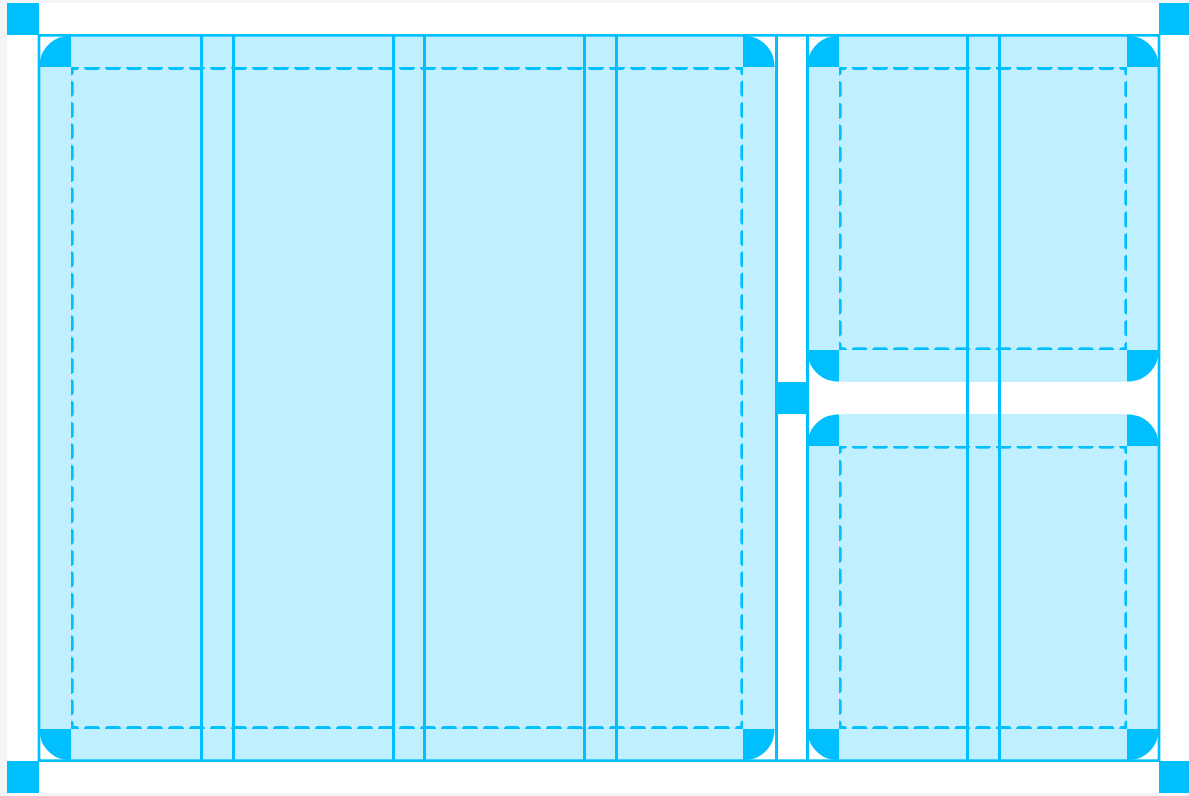
Отступ

3



Межколонник = отступу

4



Радиус скругления бенто модулей = отступу

* Для небольших диджитал баннеров допустимо использование отступа равного 0.04—0.08 наименьшей стороне.

Система

Детализация сетки

В зависимости от дизайн-задачи и формата количество колонок может сокращаться с 8-ми до 2-х. Например, в узком формате с пропорциями 1:3, может использоваться 2-х колоночная сетки, при этом отступ равен 0.04 (или 0.08) наименьшей стороне формата.

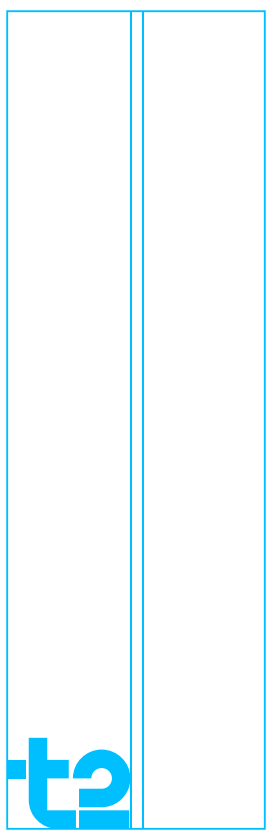
1:3

1:1

2:3

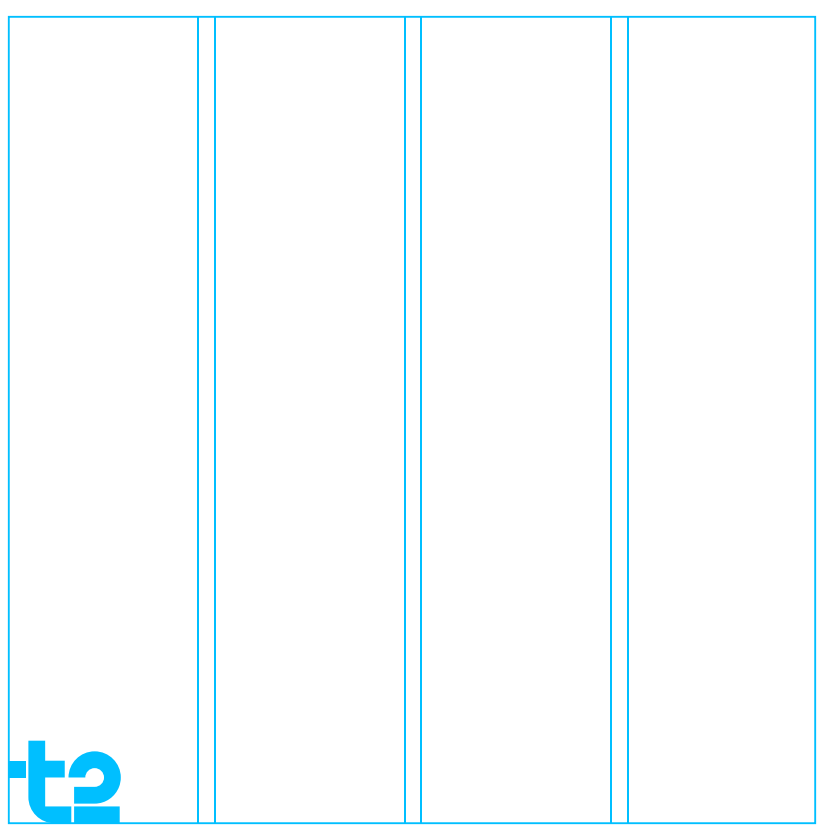
6:3

Отступ =
min × 0.04



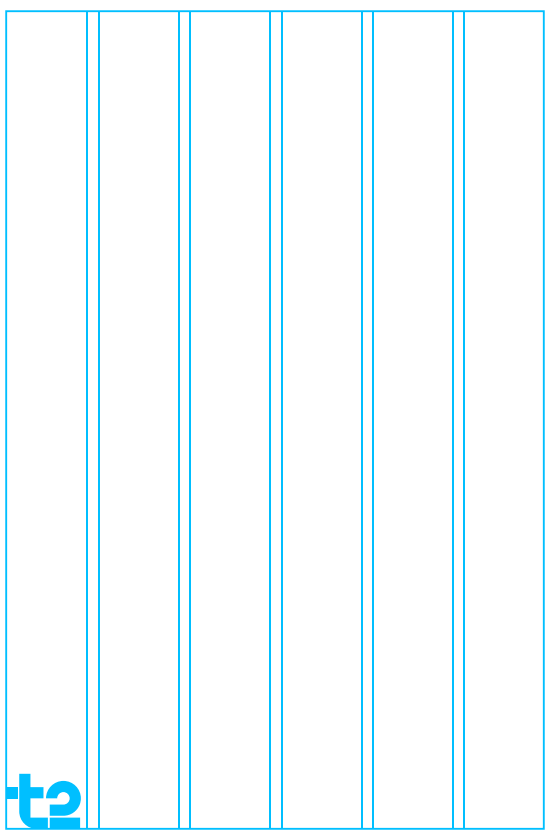
2-х
колоночная
сетка

Отступ =
min × 0.02



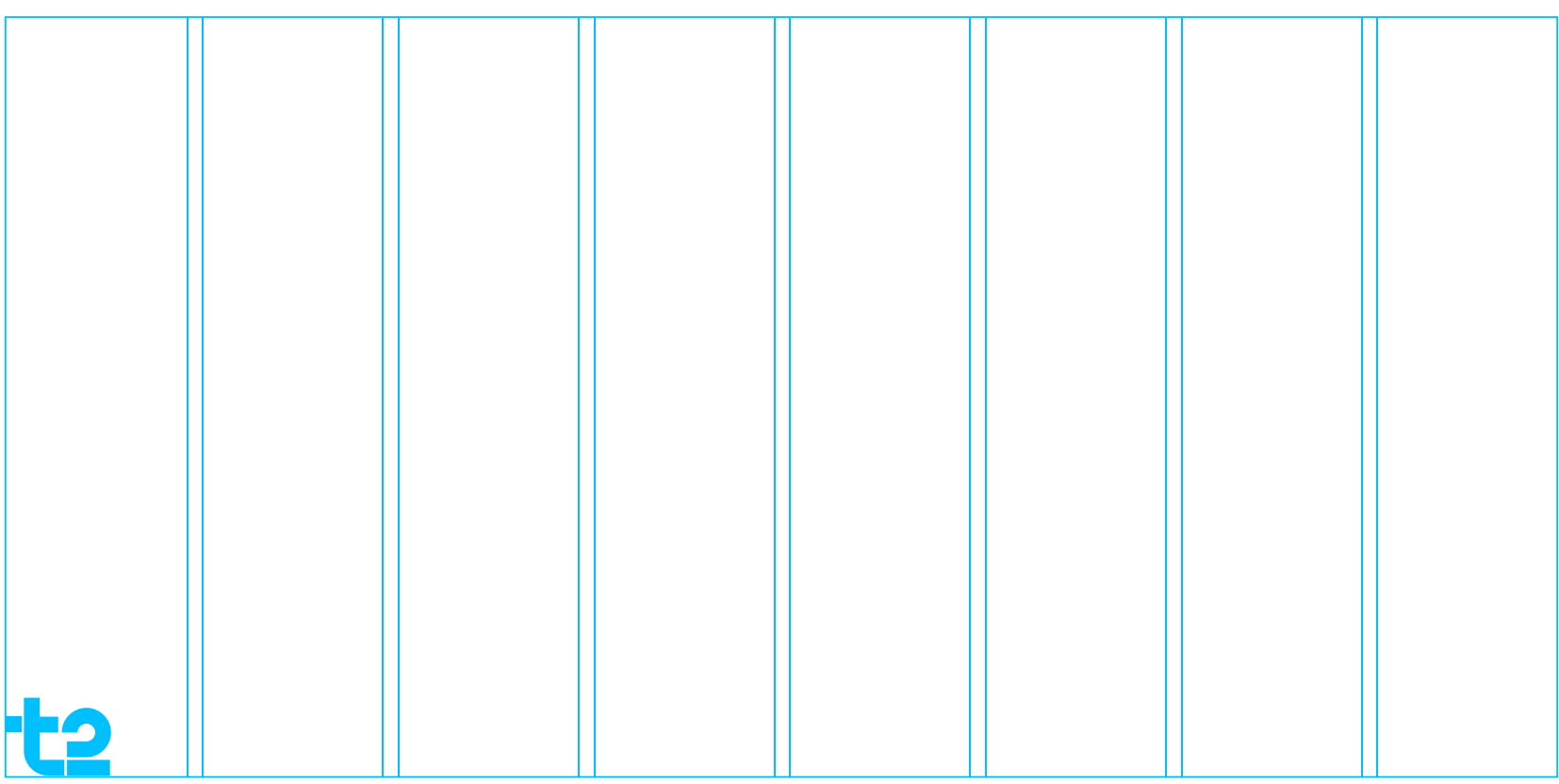
4-х
колоночная
сетка

Отступ =
min × 0.02



6-ти
колоночная
сетка

Отступ =
min × 0.02



8-ми
колоночная
сетка

Система Бенто модули

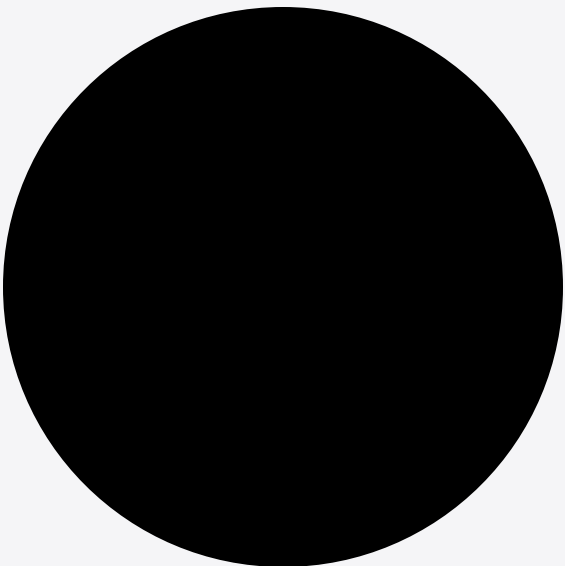
Бенто модули — это система модулей-контейнеров, которые помогают организовывать информацию на макете. Внутри модуля могут располагаться изображения и типографические сущности.

- Система состоит из круга, квадрата и прямоугольника:
- 1. Круг — используется для акций, цен, иконок и изображений. При этом, круг используется только в паре с квадратом или прямоугольником.
 - 2. Квадрат — используется для изображений, графики и основного сообщения.
 - 3. Прямоугольник — используется для основного сообщения и изображений.

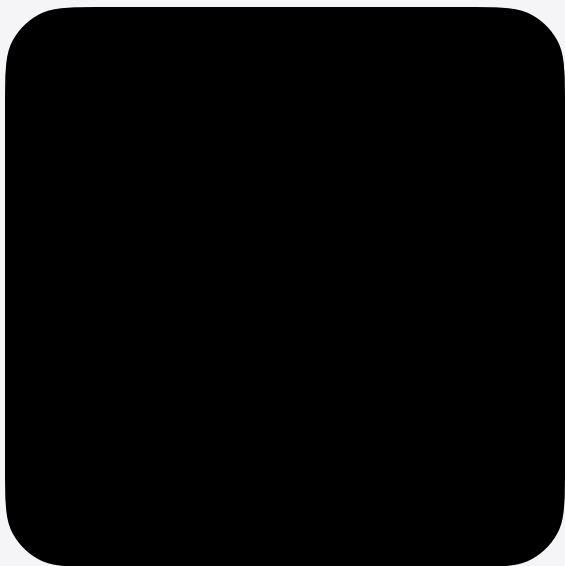
Квадрат и прямоугольник можно пропорционально растянуть по сетке, заполняя оставшееся пространство.

* Для небольших диджитал баннеров допустимо использование прямоугольного модуля с пропорциями 3:1.

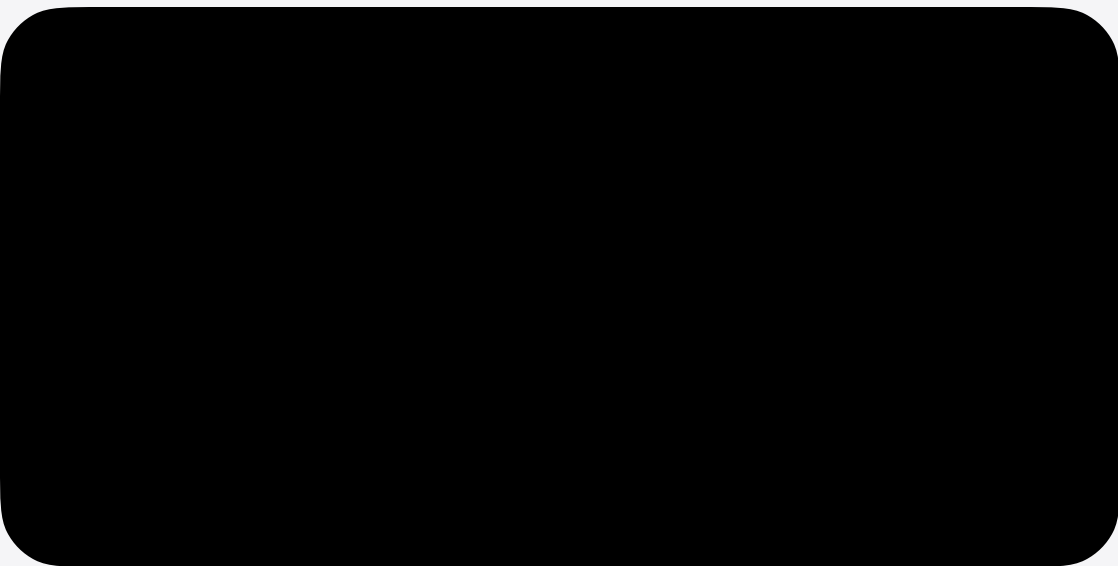
Круг



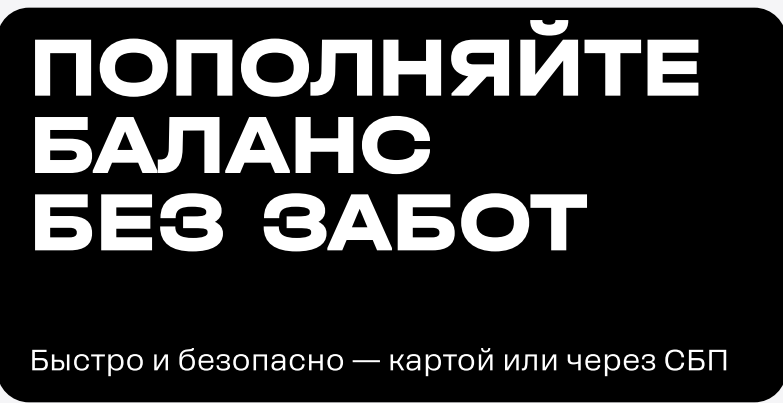
Квадрат



Прямоугольник 2:1 (или 3:1*)



Типографика



Изображение



Система

Использование бенто модулей

Использование бенто модулей позволяет:

- 1. Организовать информацию:
Использование модулей создает порядок и гармонию в дизайне.
- 2. Организовать пространство: Она позволяет легко распределять пространство, что особенно полезно при создании сложных макетов.
- 3. Соблюдать последовательность в айдентике: Бенто-модули легко адаптируются под разные форматы и контент, за счет чего, создается целостное восприятие бренда.



Система Бенто система

Бенто модули с изображением

Основной способ компоновки, когда вместе с модулями с типографикой и логотипом используется модуль с изображением.

Бенто модули с изображением на вылет

Дополнительный способ, в котором, модули расположены поверх изображения на вылет.

Бенто модули только с типографикой

Также возможно использование модулей только с типографикой. Например, в качестве выразительного элемента, может выступать символ с приемом Text as Image.

Бенто модули с изображением



**МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Меняйте минуты
на арт-билет на «Ночь в музее».



до
20
МАЯ

Бенто модули с изображением на вылет



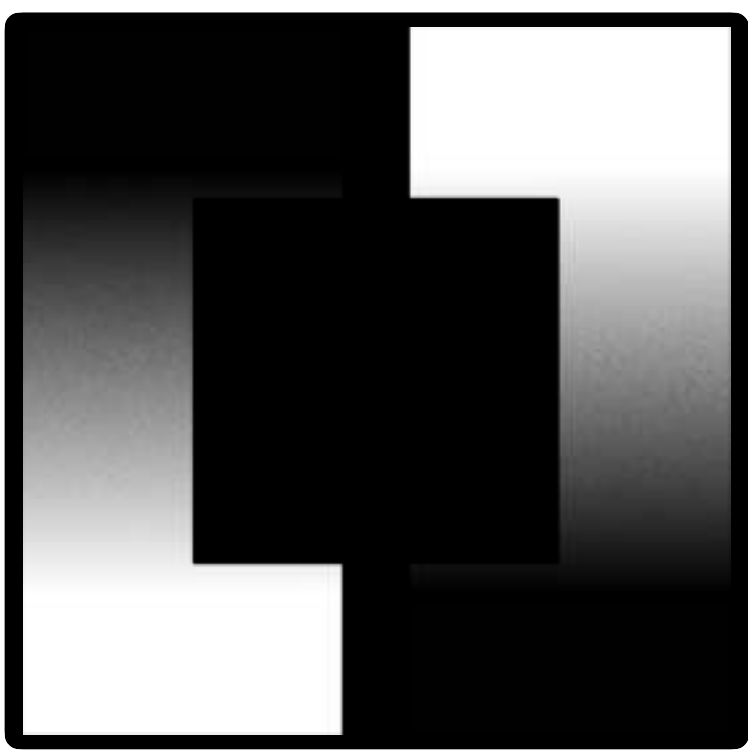
**МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее».

до
20
МАЯ



Бенто модули только с типографикой



**МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее».

до
20
МАЯ

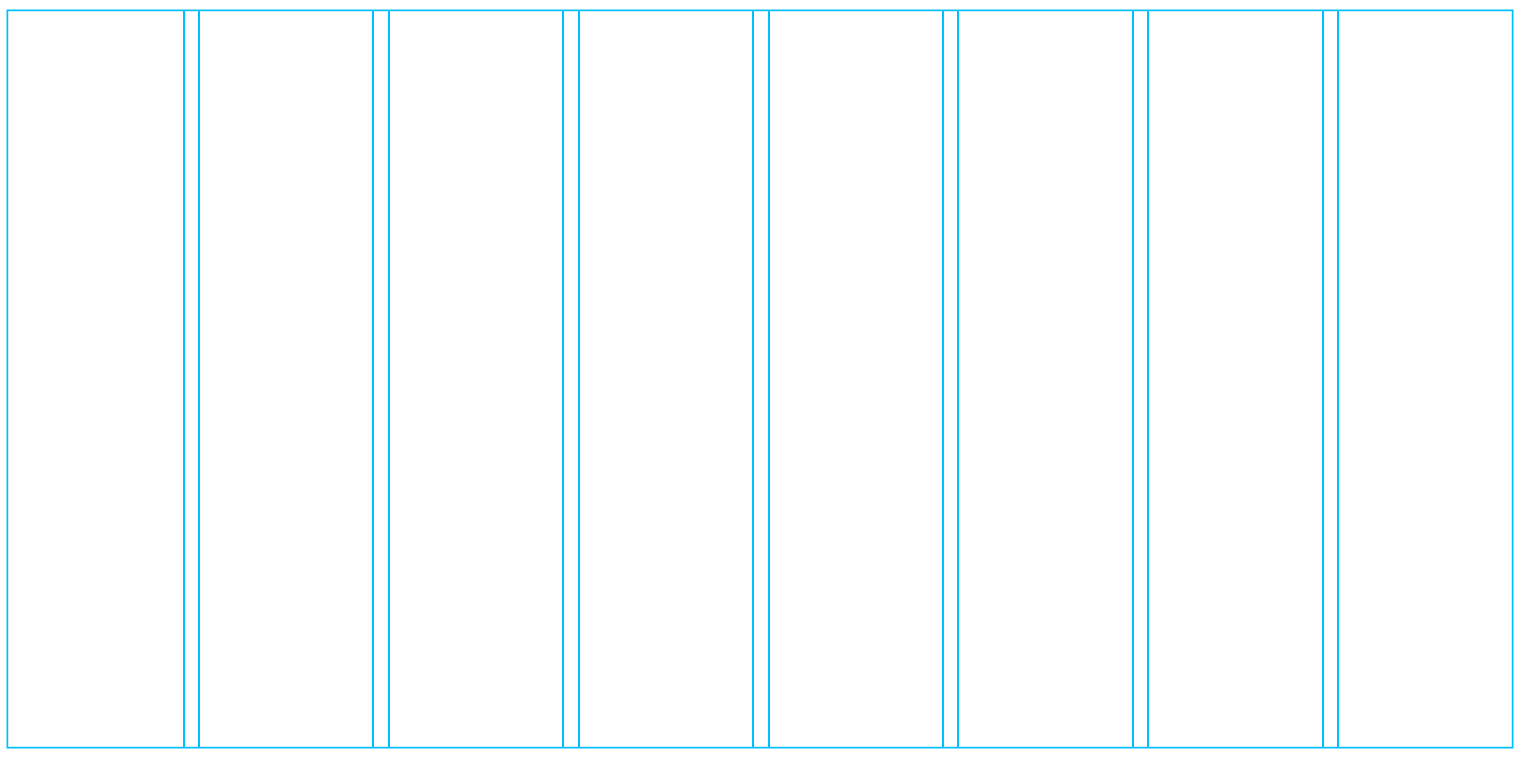


Система

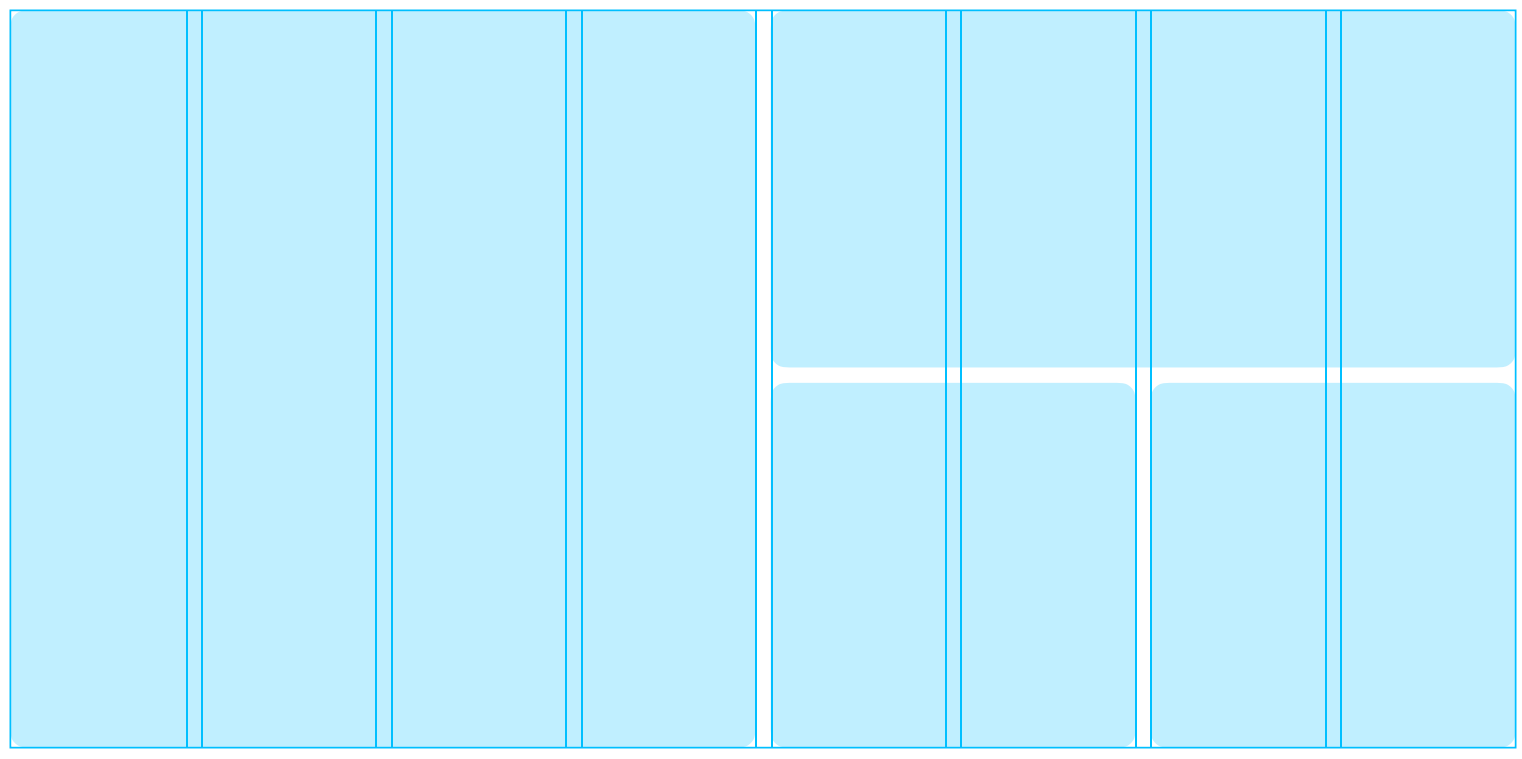
Бенто система: построение

- Алгоритм построения бенто системы:
1. Определите сетку в соответствии с требованиями формата (см. подраздел «Сетка и отступы»).
 2. Разместите бенто модули и пропорционально растяните их по сетке, заполняя доступное пространство (разрешается только трансформировать квадраты и прямоугольники).
 3. Определите содержимое каждого модуля.
 4. Разместите соответствующее содержимое внутри модулей, следуя руководству и правилам дизайна.

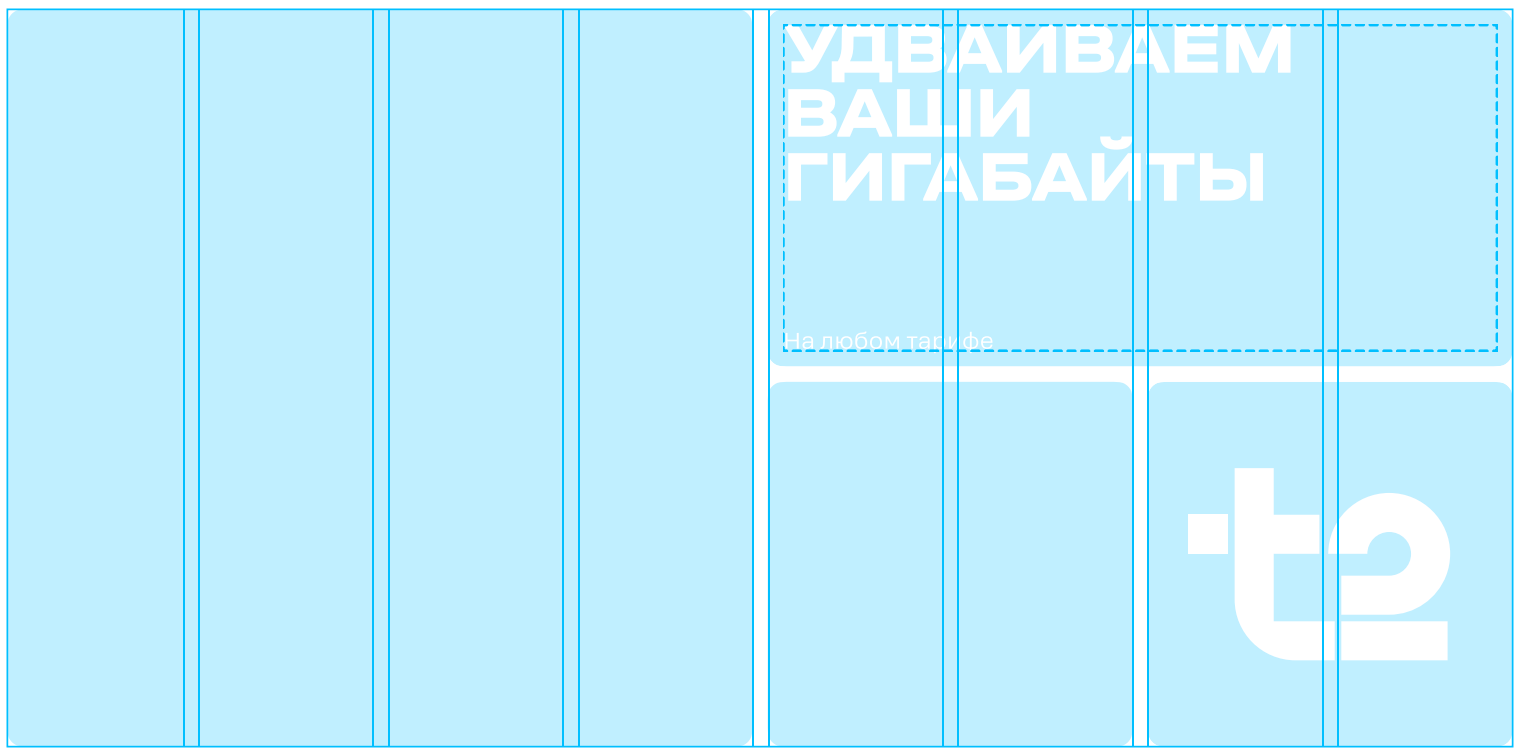
1



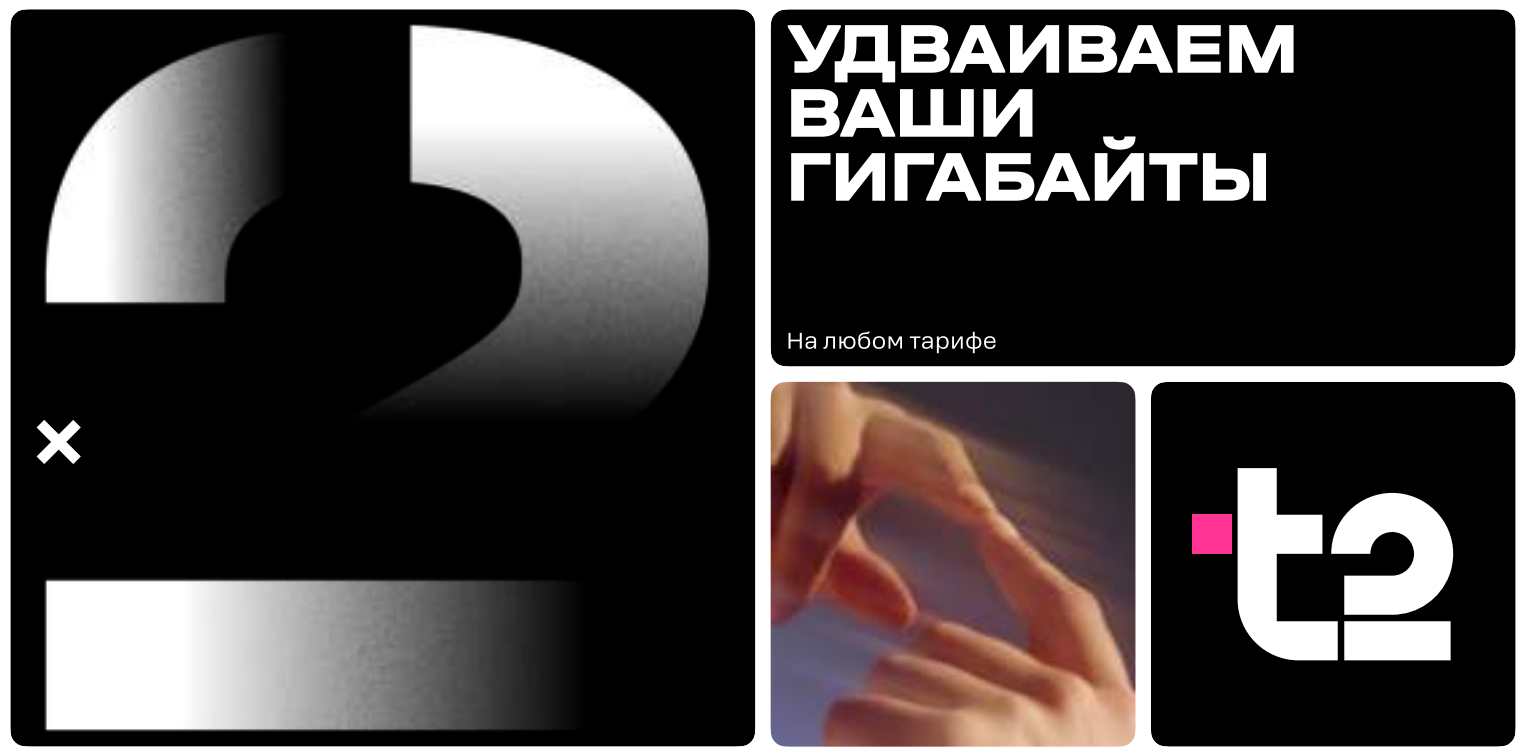
2



3



4



Система Интернациональный стиль

Типографика с изображением
Основной способ компоновки, когда вместе с типографическими сущностями модулями используется модуль с информацией.

Типографика с изображением на вылет
Дополнительный способ, в котором, изображение располагается на вылет.

Только с типографикой
Также типографика может выступать главным героем на формате.

Типографика с изображением

МИНУТЫ НА ИСКУССТВО

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее».



Типографика с изображением на вылет

МИНУТЫ НА ИСКУССТВО

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее».



Только типографика

МИНУТЫ НА ИСКУССТВО

Меняйте минуты на арт-билет
на «Ночь в музее»

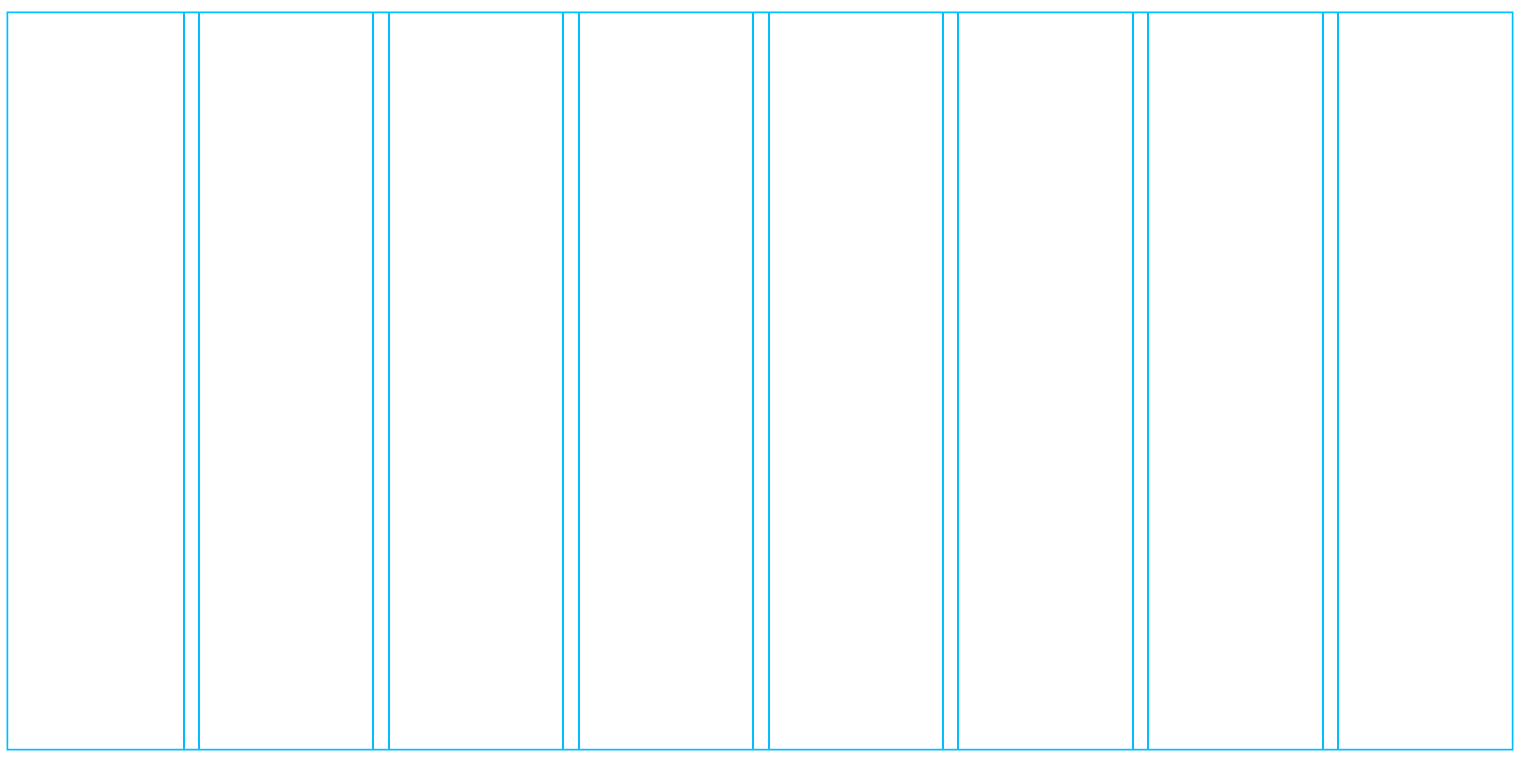


Система Интернациональный стиль: построение

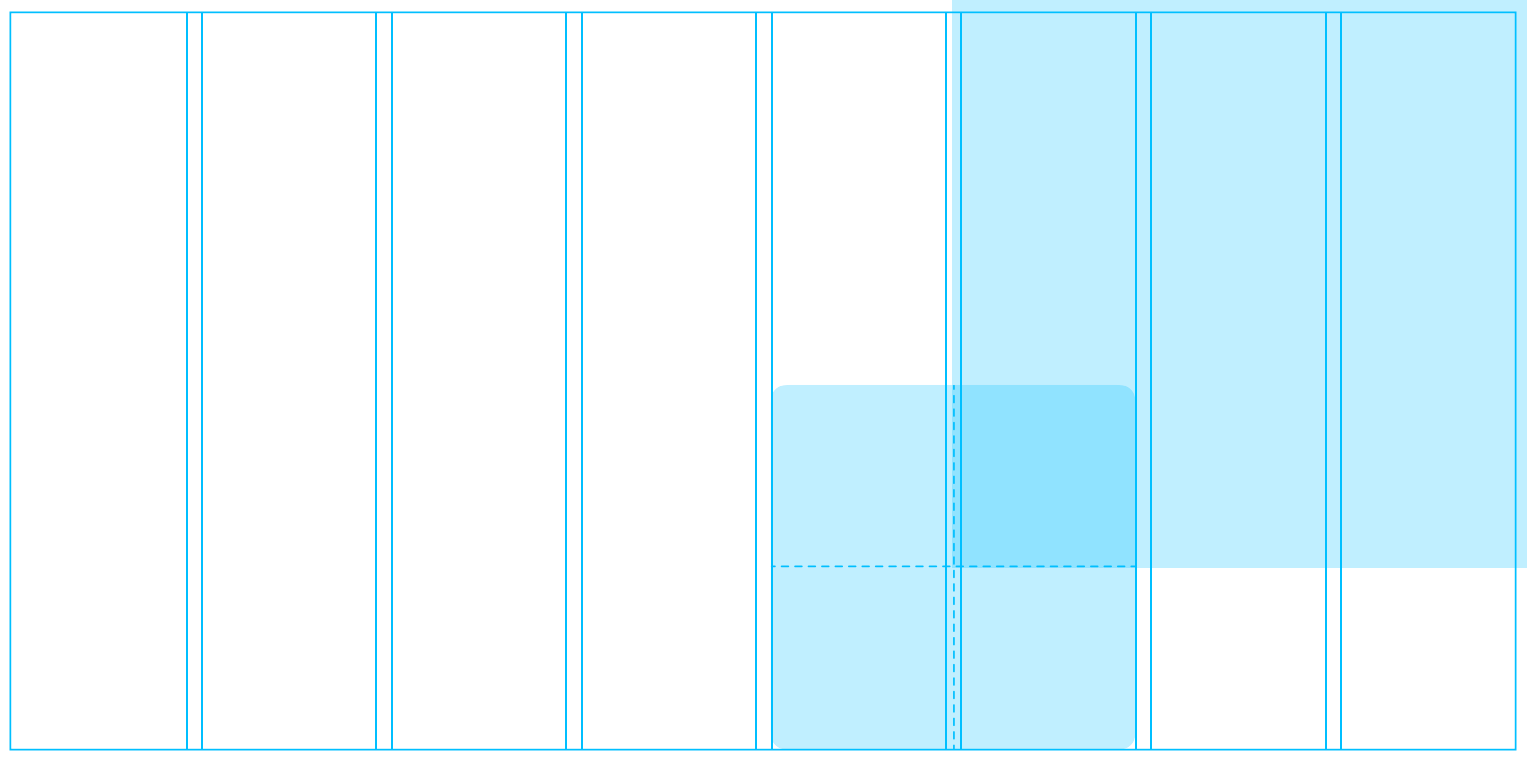
Алгоритм построения:

- 1. Постройте сетку на формате (см. подразд. «Сетка и отступы»).
- 2. Поместите квадратный бенто модуль и поместите контейнер для изображения выравнивая его край по центральным осям модуля.
- 3. Поместите контент на формат, соблюдая правила типографики и композиции.
- 4. Финализируйте макет, учитывая правила из руководства.

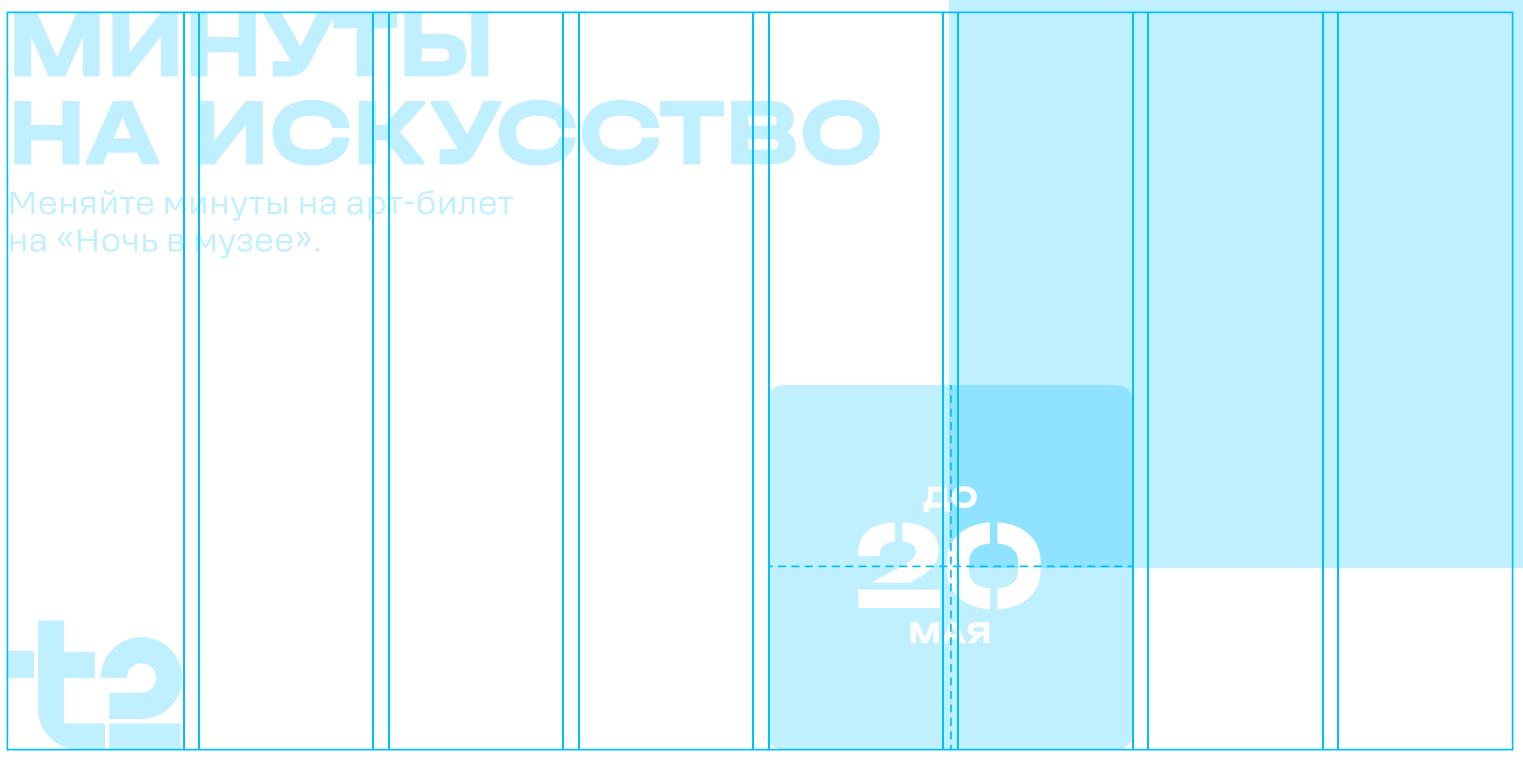
1



2



3



4



Система Фон макета

В качестве фона макета, может выступать изображение или светлая/темная подложка. Нет ограничений какой фон нужен в конкретных случаях — используйте, когда уместно.

Изображение на вылет



Светлая подложка



Темная подложка

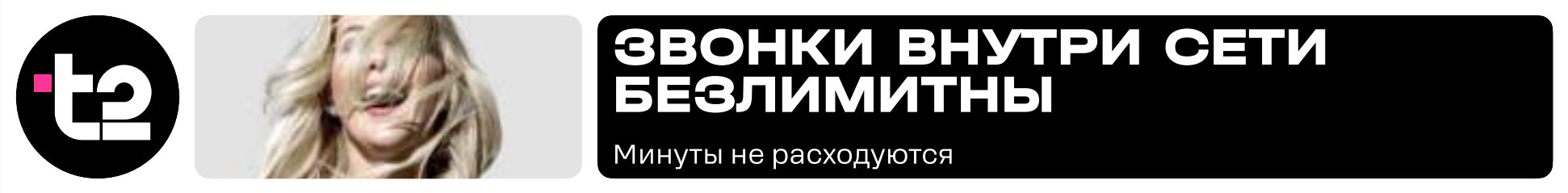
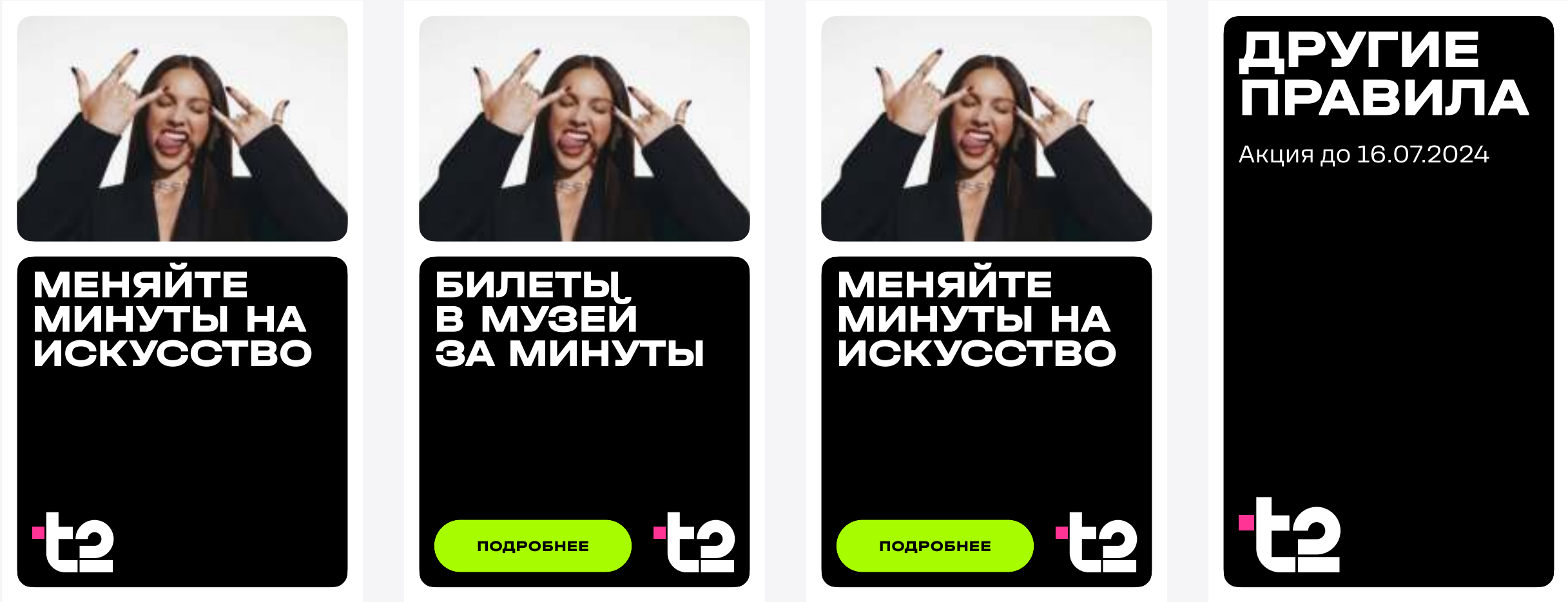


Система Диджитал баннеры: принципы

Диджитал баннеры (Digital banners) бывают анимированными или статичными и обычно включают информацию о продукте, услуге или акции, а также призыв к действию (call to action), например, «Купить» или «Подробнее».

Справа представлена раскадровка анимированных GIF-баннеров. При дизайне следует руководствоваться следующими принципами:

1. Self-readable: Каждый кадр в диджитал баннере должен быть понятным и доносить ключевое сообщение. Это важно, потому что потребители могут увидеть любой кадр в анимации в любое время.
2. Ясность и простота: Используйте простой язык и четкие изображения или анимации.
3. Контраст и иерархия: Чтобы привлечь внимание пользователей, рекомендуется использовать правила по дизайну кнопок и использованию цвета в руководстве (см. подраздел «Функция цвета»).
4. Адаптивность: Учитывайте различные размеры экранов и устройств, чтобы баннеры выглядели хорошо как на компьютерах, так и на мобильных устройствах.



Система
Диджитал баннеры:
примеры

Рекламаt2.ru



ДРУЗЬЯ
ВАШИ —
ПОДАРКИ
НАШИ

t2

Рекламаt2.ru



ДАРИТЕ
БЛИЗКИМ
ПОДАРКИ
ОТ t2

ПОДРОБНЕЕt2

Рекламаt2.ru



ДРУЗЬЯ
ВАШИ —
ПОДАРКИ
НАШИ

ПОДРОБНЕЕt2

ДРУГИЕ
ПРАВИЛА

Акция до 16.07.2024
Подробнее на t2.ru

t2

t2



ОБМЕНЯТЬ
МИНУТЫ НА БИЛЕТЫ
В МУЗЕЙ — ПРОСТО

t2



МЕНЯЙТЕ
МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО

ПОДРОБНЕЕ

t2



БИЛЕТЫ
В МУЗЕЙ
ЗА МИНУТЫ

ПОДРОБНЕЕ

t2

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

Акция действует до 16.07.2024

Система Резюме

Система с использованием бенто модулей легко адаптируется под разный контент и поможет поддерживать последовательность в коммуникации бренда во всех точках контакта.

В зависимости от дизайн-задачи выбирайте оптимальный набор модулей, при этом соблюдайте баланс между строгим соблюдением сеточной логики и творческой свободой для достижения оптимальных результатов.

6:3



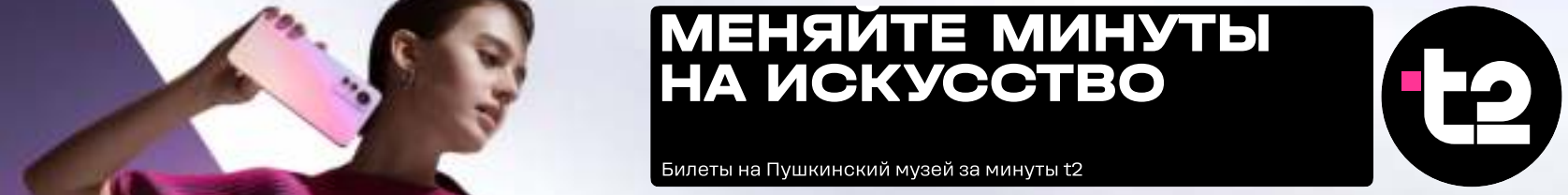
2:3



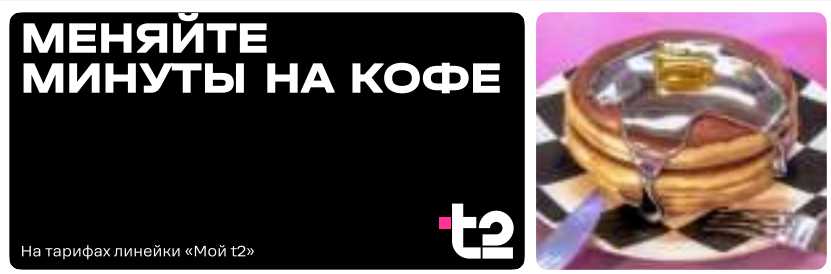
1:3



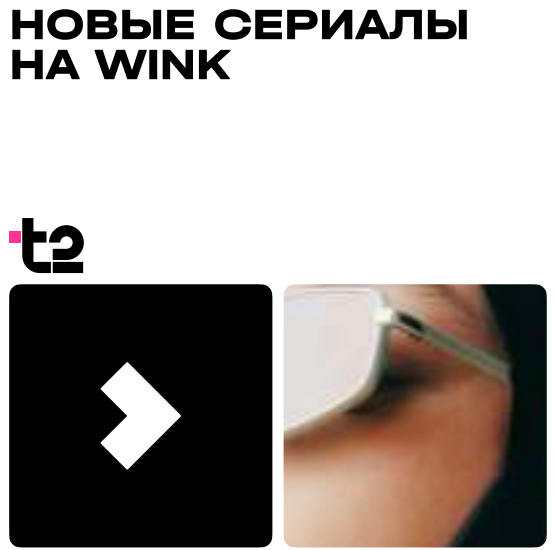
8:1



3:1



1:1

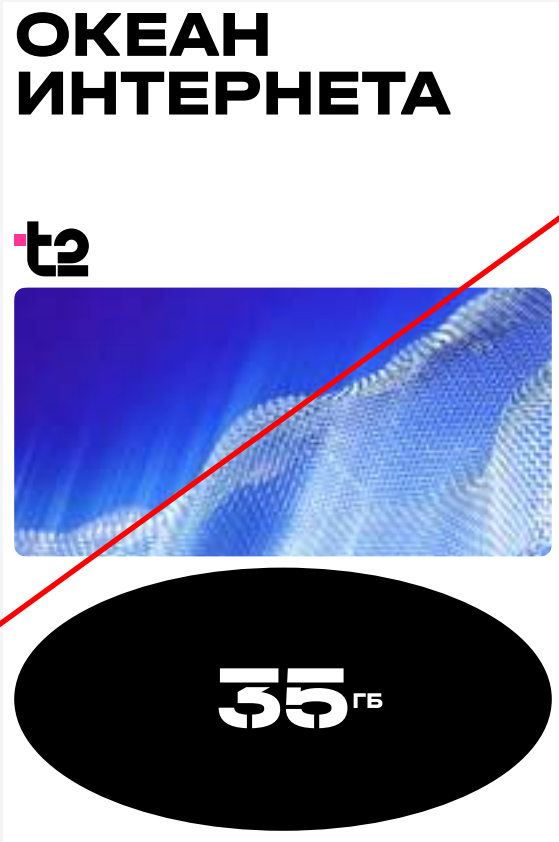


3:2



Система
Неправильное
использование

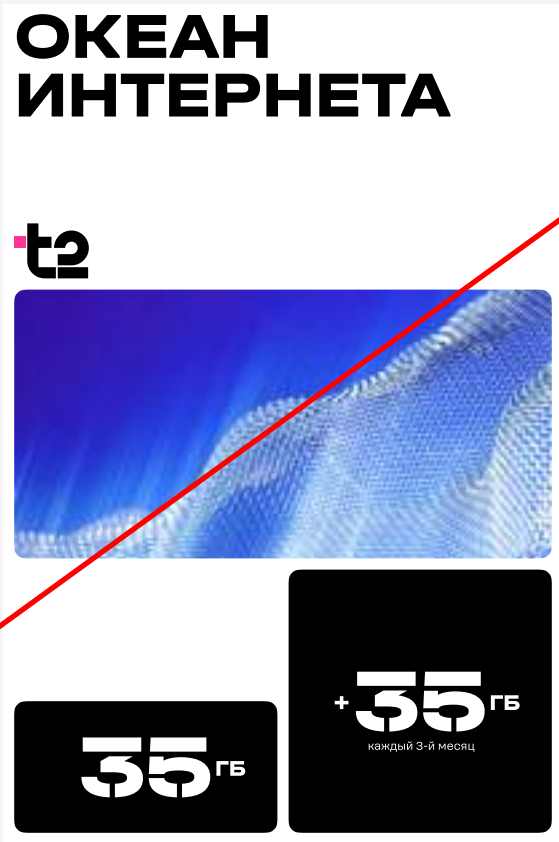
Не растягивайте круг



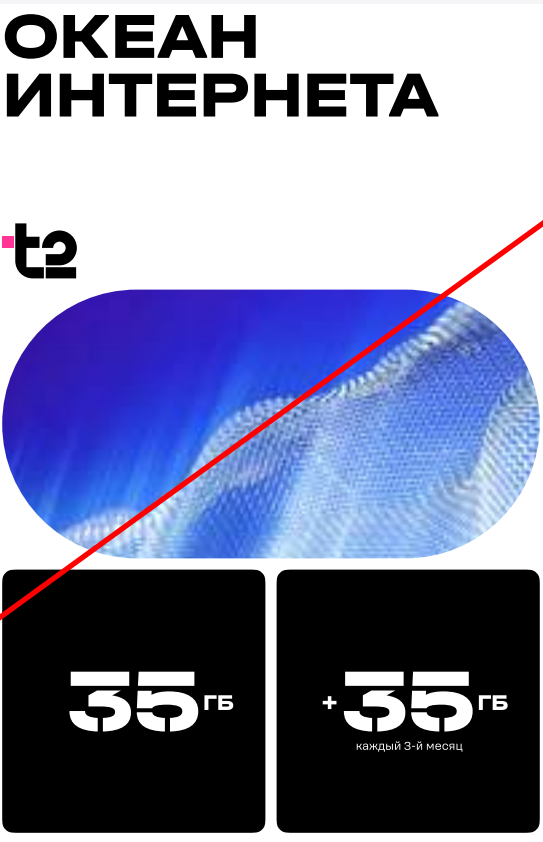
Бенто-модули должны стоять в связке друг с другом



Не изменяйте пропорции модулей относительно друг друга



Не создавайте новые бенто модули



ФОТОСТИЛЬ

Фотостиль

Look and Feel

Фотостиль t2 — история про настоящих людей. Честность, простота и немного бунтарства — это про нас. Главное: честный и свежий образ, смелое содержание, ничего лишнего, фокус на главном.

Фото должно помогать раскрывать продукт и доносить сообщение. В первую очередь, эмоционально.

Мы используем цветные фотографии, но при этом важно, чтобы в них было преобладание нейтральных цветов и чистого фона. Допустимы яркие цветовые акценты розового цвета, например, наушники, одежда и предметы.

При печати фото используйте разрешение не менее 1000 ppi.



Фотостиль Люди

В центре событий — смелые, настоящие люди. Они должны привлекать своей правдоподобностью и неподдельными, искренними эмоциями. Они могут взаимодействовать с объектами или чем-то заниматься. А могут просто дурачиться. Главное, чтобы это выглядело искренне. Мы используем их, когда это уместно.

Не допускать

- Чрезмерно постановочных кадров
- Модных или клишированных приемов



1 Честно

Кадр должен быть снят честно — без использования модных приемов и обработки. Сама фотография должна быть изначально сильной, честной и настоящей.

2 Просто

Когда мы показываем людей на фотографиях, наша главная цель — рассказать красивую, яркую и необычную историю. Мы стремимся показать привлекательных людей и способы их самовыражения. Все это делается максимально естественным образом, чтобы сохранить у зрителя ощущение непринужденности и естественности происходящего.

3 Смело

На фотографиях люди всегда выделяются. Они выделяются не потому, что стремятся к этому, а потому, что остаются верны себе. Это может проявляться в искренних эмоциях, которые они не скрывают, яркой внешности или необычном и смелом (но не вызывающем) поведении.

Фотостиль

Предметы

В определенных ситуациях целесообразно прибегать к использованию изображений с объектами. Отдавайте предпочтение выразительным и уникальным объектам, способным привлекать внимание своей оригинальностью.



📌 Интересные

Интересные для фотографии предметы обладают визуальной привлекательностью, уникальностью или необычной формой. Привлекательность предмета для фотографии зависит от того, как он взаимодействует с освещением, фоном и композицией снимка.

📐 Характерные

Например, архитектурные детали, абстрактные объекты, предметы искусства, старинные или современные элементы дизайна — все они могут быть интересными объектами для фотографии, подчеркивая их уникальные черты и придавая изображению художественный характер.

🔍 Неочевидные

Это объекты или элементы, которые могут быть взяты из повседневной жизни, но в кадре приобретают неожиданное, необычное значение. Детали, формы, текстуры или комбинации объектов, которые вызывают интерес и эмоциональный отклик.

ФОТОСТИЛЬ

Принципы

Снимаем ли мы людей, предметы или выбираем стоковую фотографии, мы используем следующие принципы, чтобы сохранить последовательность и воплотить характер бренда t2 в каждой фотографии.

СМЕЛЫЙ РАКУРС

Использование нестандартных ракурсов для создания интересных и смелых перспектив.

МНОГО
ПРОСТРАНСТВА

Создание композиционного воздуха и пространства в фотографии.

ФРЕЙМИНГ

Кадрирование фотографии для художественного усиления драматургии кадра.

ДИНАМИКА

Создание визуального восприятия движения в статичном изображении.

ГЛУБИНА
КАДРА

Создание ощущения глубины в изображении, подчеркивая пространственные отношения между объектами в переднем и заднем плане.

Фотостиль
Смелый ракурс

Кадр может быть снят с высоким углом съемки сверху вниз или низкий угол снизу вверх. Смелые ракурсы могут подчеркнуть главные детали или создать оригинальные композиции.



Фотостиль

Много пространства

Мы используем с фотографии, где много пространства, чтобы передать ощущение простора и свободы. Также пространство вокруг объекта может подчеркнуть эмоции и настроение момента, фокусируя внимание на герое фотографии.

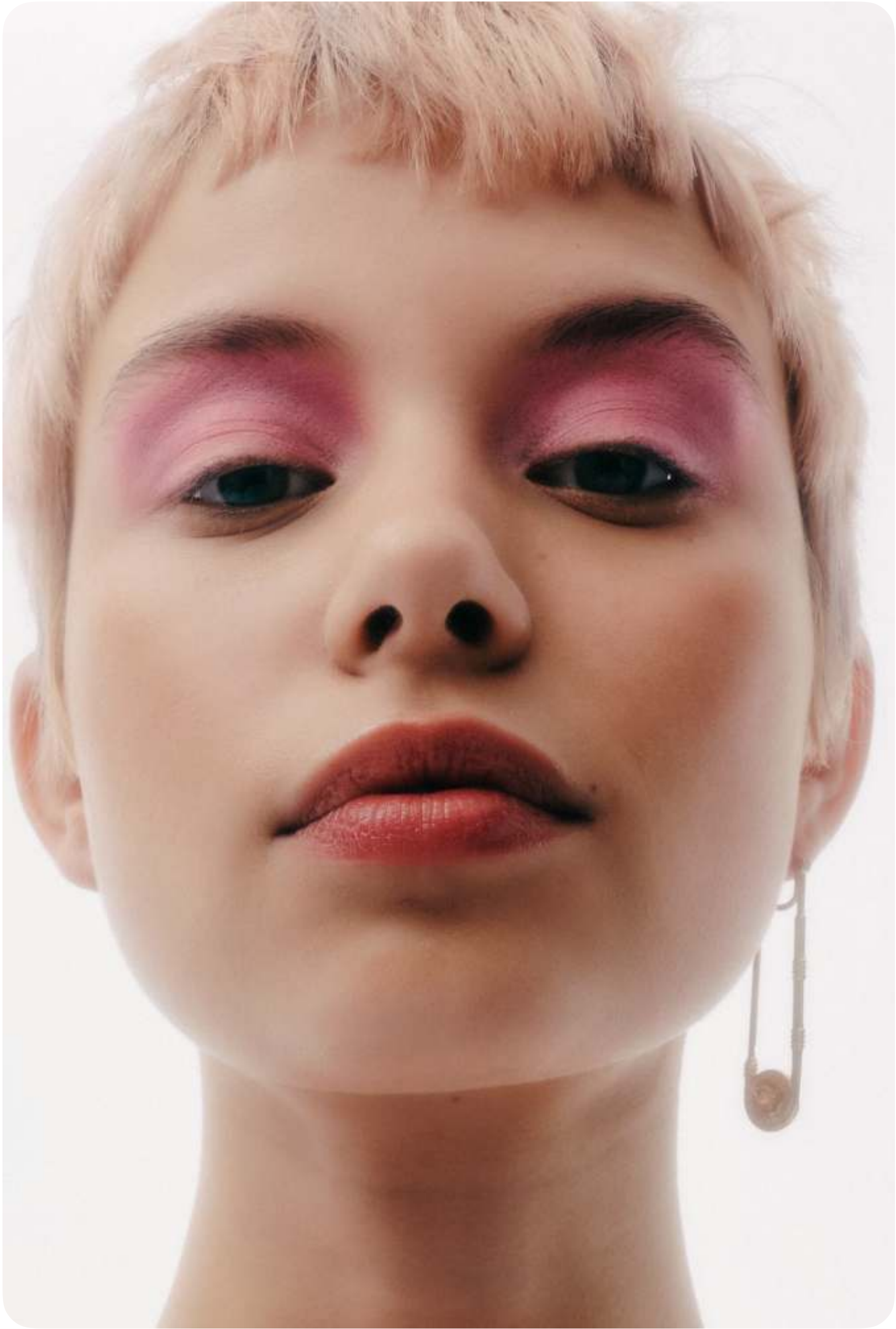
Фон должен быть нейтральным: серым, монохромным, с приглушенными тонами. Например, технологичные пространства, студия, офис и т.д.



Фотостиль Фрейминг

Правильное кадрирование фотографии помогает привлечь внимание зрителя на важных элементах. Это может включать обрезание ненужных частей, фокусировку на лице человека или детали объекта.

В фотостиле t2 данный принцип может использоваться как художественный прием, который будет акцентировать внимание на героях фотографии.



ФОТОСТИЛЬ
Динамика

Динамичные композиции в фотографии не только добавляют ощущение смелости, но и приносят долю бунтарства в каждый кадр. Фотографии, пропитанные динамикой, несут в себе энергию момента, заставляя зрителя почувствовать тот же порыв, что и автор в момент съемки. Именно через динамичные кадры мы можем лучше раскрыть характер бренда.



Фотостиль
Глубина кадра

Как и наша графика, наши изображения кажутся объемными за счет создания глубины между передним и задним планами. Глубина кадра делает фотографию более интересной для зрителя.



ФОТОСТИЛЬ

Фотобанки

Рекомендуемые фотобанки для поиска изображений по теме — Shutterstock. Часто отличные кадры можно найти не простым запросом, а в подборках, связанных с изначальной темой. Сюжеты могут быть категорийными или метафоричными, что делает поиск более гибким.

Если предварительно задуманный сюжет затрудняет поиск, полезно начать с общих тегов, что может привести к неожиданным, более подходящим сюжетам. Узкие запросы не всегда эффективны, так как теги, указанные фотографами, могут не соответствовать вашему видению.

Для упрощения процесса подбора сохраняйте результаты поиска в профиле фотобанка. Это обеспечит дополнительные подборки к каждой фотографии, что сделает выбор более удобным.

editorial

lifestyle

brutal

portrait

people

professionals

fashion model

person

minimalism

woman

buildings

devices

men

internet

element

activities

tech



ФОТОСТИЛЬ

Работа со цветом

Важно следить за тем, чтобы на фото были использованы цвета из палитры бренда. Детали, объекты и формы нужно будет перекрашивать через вкладку Gradient Map или Hue/Saturation в Photoshop.

Нельзя использовать цвета конкурентов: красный, фиолетовый, зеленый и желтый.



Фотостиль

Насыщенность

Контролируйте насыщенность цветов, не принадлежащих бренду, на фотографии. Нейтральные оттенки должны быть доминирующими, тогда как цвета бренда должны выделяться ярко.



Фотостиль

Яркость

Используйте панель Levels для незначительного увеличения яркости фотографий и достижения контрастного изображения.



Фотостиль
Неправильное
использование

Не должно быть ощущения стоковости.



Излишне обработанные фото.



Преобладающие цвета не из нашей палитры.



Градиентный и цветной свет.



СТИЛЬ 3D

Стиль 3D

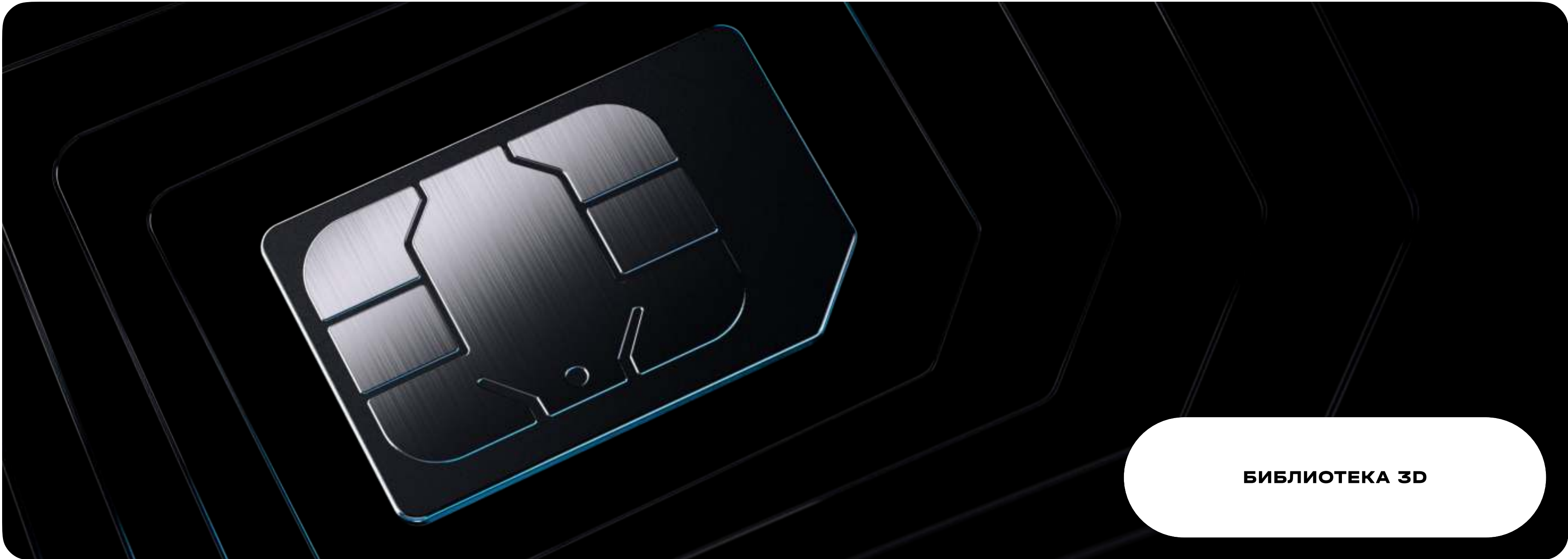
Главные принципы

1. Левитация: Объект / композиция объектов находится в абстрактном пространстве. Камера должна быть настроена таким образом, чтобы все грани объекта были параллельны друг другу и не сходились.

2. Физичность: В рамках стиля можно показывать как реальные физические объекты (1), так и фантазийные элементы интерфейсов в качестве физических объектов (2). За счёт материалов и освещения мы добиваемся реалистичного и тактильного ощущения от объекта.

3. Цветовой акцент: Основа стиля — полностью / частично монохромный объект с цветным бликом. Цветной блик может быть голубым, розовым или зелёным. В случае композиции из 1 объекта — цветовой акцент строго 1, в случае композиции из нескольких объектов — цветовых акцентов может быть 2-3 разных.

4. Технологичность: При разработке форм / выборе текстур, важно соблюдать, чтобы иллюстрация в целом ассоциировалась с технологичностью. Основной акцент на материалы из стекла, металла (сталь), качественного пластика (разной прозрачности), текстиль (по типу материалов колонки), диджитальные свечения, где это уместно.



Стиль 3D

Композиция

В качестве сюжетов используются одиночные объекты или их группы, иллюстрация не обилует лишними деталями и текстурами: образ должен максимально чисто и прямо доносить заложенную идею.

В сцене важно выгодно подсвечивать форму объекта общим освещением и цветовым акцентом.

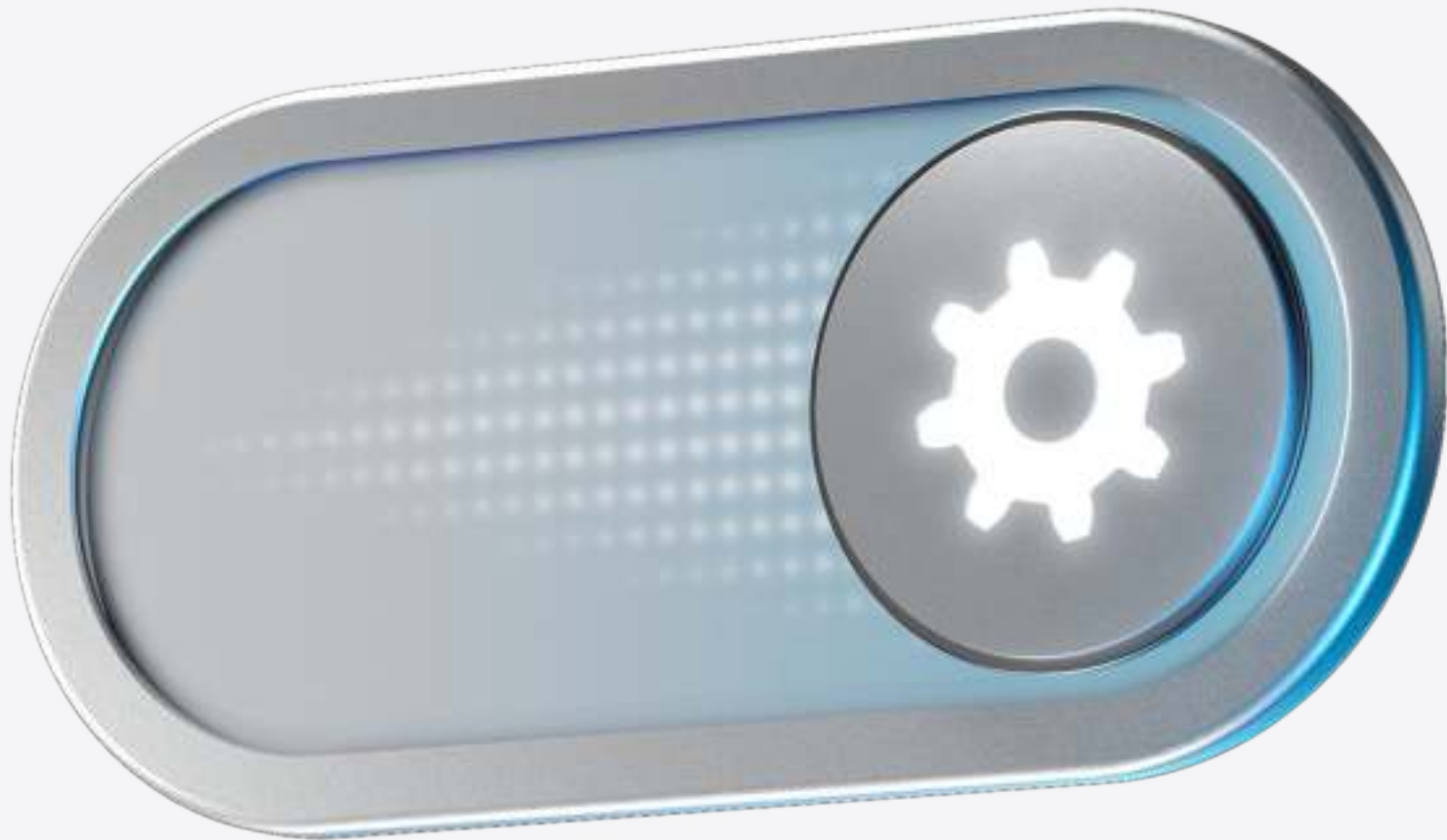
В случае композиции из нескольких объектов (1) цветное освещение следует располагать так, чтобы направление цветного света гармонично располагалось относительно цветных объектов.

Также можно задавать объекту внутренние свечения формы, помимо падающего цветного блика (2).

1



2



Стиль 3D

Освещение: база

Основное освещение — студийный монохром, рефлексы на объектах мягкие, можно добавлять яркие блики в цвета бренда на металл и стекло.

В иллюстрациях используется рендер через Octane, с минимальной глубиной резкости.

Для создания более контрастного изображения настраиваем уровень экспозиции в камере Octane.



Camera: 280mm
Exposure: 1.2

Стиль 3D

Освещение: фон

Важно настраивать освещение таким образом, чтобы объект гармонично вписывался в окружение (тёмное / светлое / цветное).

Чтобы освещение объекта не спорило с яркостью фона, оптимальными значениями для экспозиции будут 1.2 для тёмного окружения, и 1.5-1.7 для светлого.



Стиль 3D

Освещение: фон

При настройке светотени модели стоит соблюдать соотношение цветового баланса относительно общей площади. Цветной акцент может составлять 30–60% от площади объекта.

Для ярких фонов важно отображать освещение таким образом, чтобы избежать ощущения инородности объекта в сцене: таким образом, когда мы находимся в цветной сцене, то и белого освещения пропорционально будет меньше.

В случае использования светлого технологичного пространства важно, чтобы это пространство не перетягивало на себя внимание от объекта.



Стиль 3D Материалы

Детализация объектов приближена к реалистичным и тактильным. Основной акцент на материалы из стекла, металла (сталь), качественного пластика (разной прозрачности), текстиль.

В сложных композициях металл и стекло балансируем с помощью рассеивания света (diffuse shading). Также баланс помогают соблюдать материалы из ткани или более футуристичным пластиком с небольшими вкраплениями. Стараемся сохранить световое взаимодействие между объектами.

Использование текстиля, футуристичного пластика и вкраплений стоит использовать более аккютано, для баланса. Основными материалами в первую очередь выступают металл, стекло и пластик.



Стиль 3D Материалы

Отдельное внимание обращаем на особенности металла и стекла.

Металл
Крайне важно настроить такие яркость и положение бликов, чтобы металл не пересвечивался.

Для придания фактуры / тактильности материалу допускается использовать разный показатель Roughness в настройках. Для считываемости контента на металле используем тиснение.

Стекло
В случаях, когда применяется внутреннее свечение важно сохранять общее освещение и яркость естественными.

Для этого мы располагаем светящийся объект за стеклом, отключаем его видимость в сцене через Object Tag и настраиваем силу отражения в General Visability.



30% Color

70% Monochrome



General Visability: 0.8

Стиль 3D Макеты

Объект можно размещать как в отдельном бенто-модуле подобно фото, так и в рамках бенто-модуля с текстом.

Объект показываем либо полностью, либо нарезаем его. В случае нарезания сохраняем узнаваемость объекта.



Стиль 3D Макеты

Объект можно размещать как в отдельном бенто-модуле подобно фото, так и в рамках бенто-модуля с текстом.

Объект показываем либо полностью, либо нарезаем его. В случае зарезания сохраняем узнаваемость объекта.



**ПОДАРКИ
В ПРИЛОЖЕНИИ**

ПОЛУЧИТЬ

Все условия

**СОХРАНЯЙТЕ
СВОЙ НОМЕР**



Подробнее

**ЗАЩИТНЫЕ
СТЕКЛА**



Подробнее

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Иллюстрации

Основные принципы

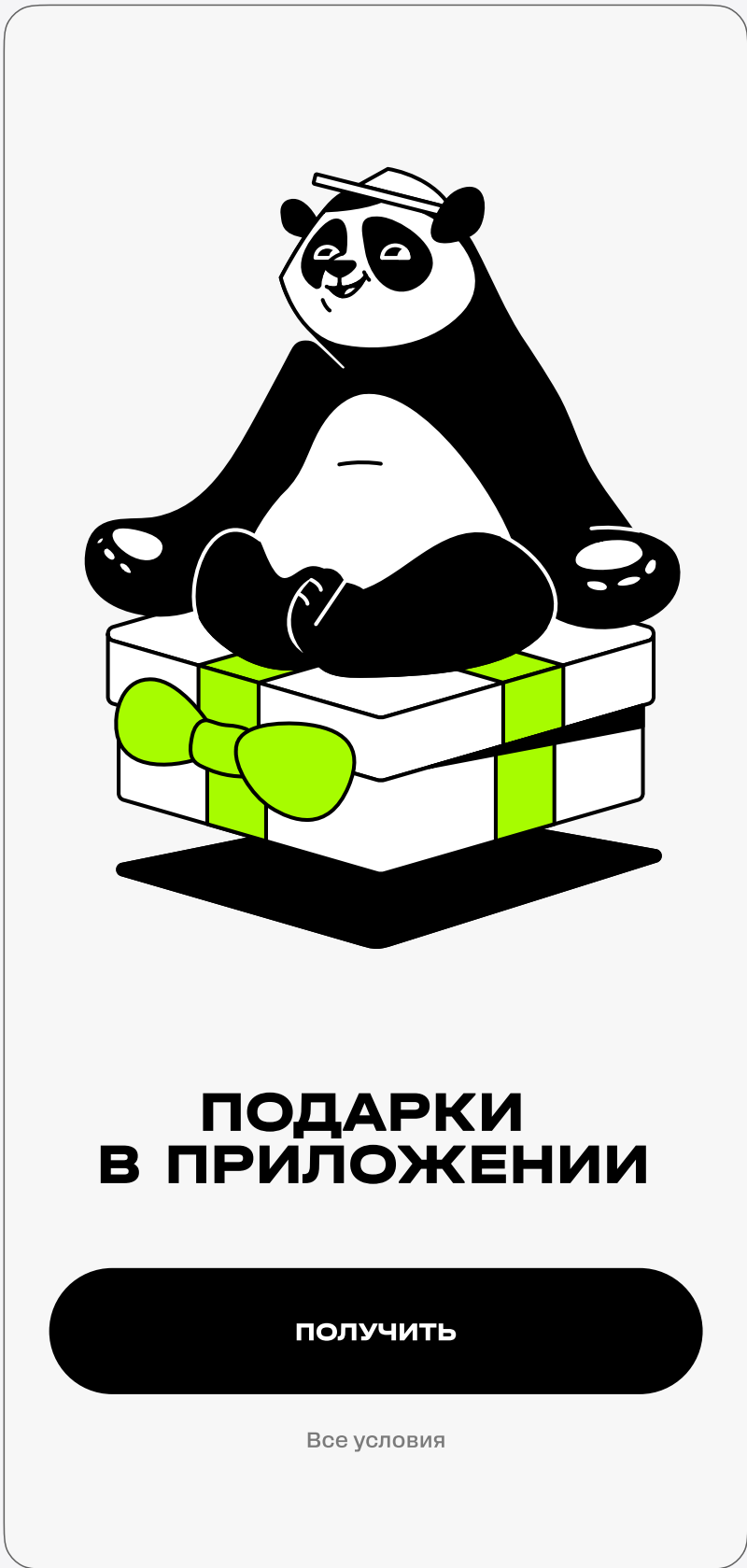
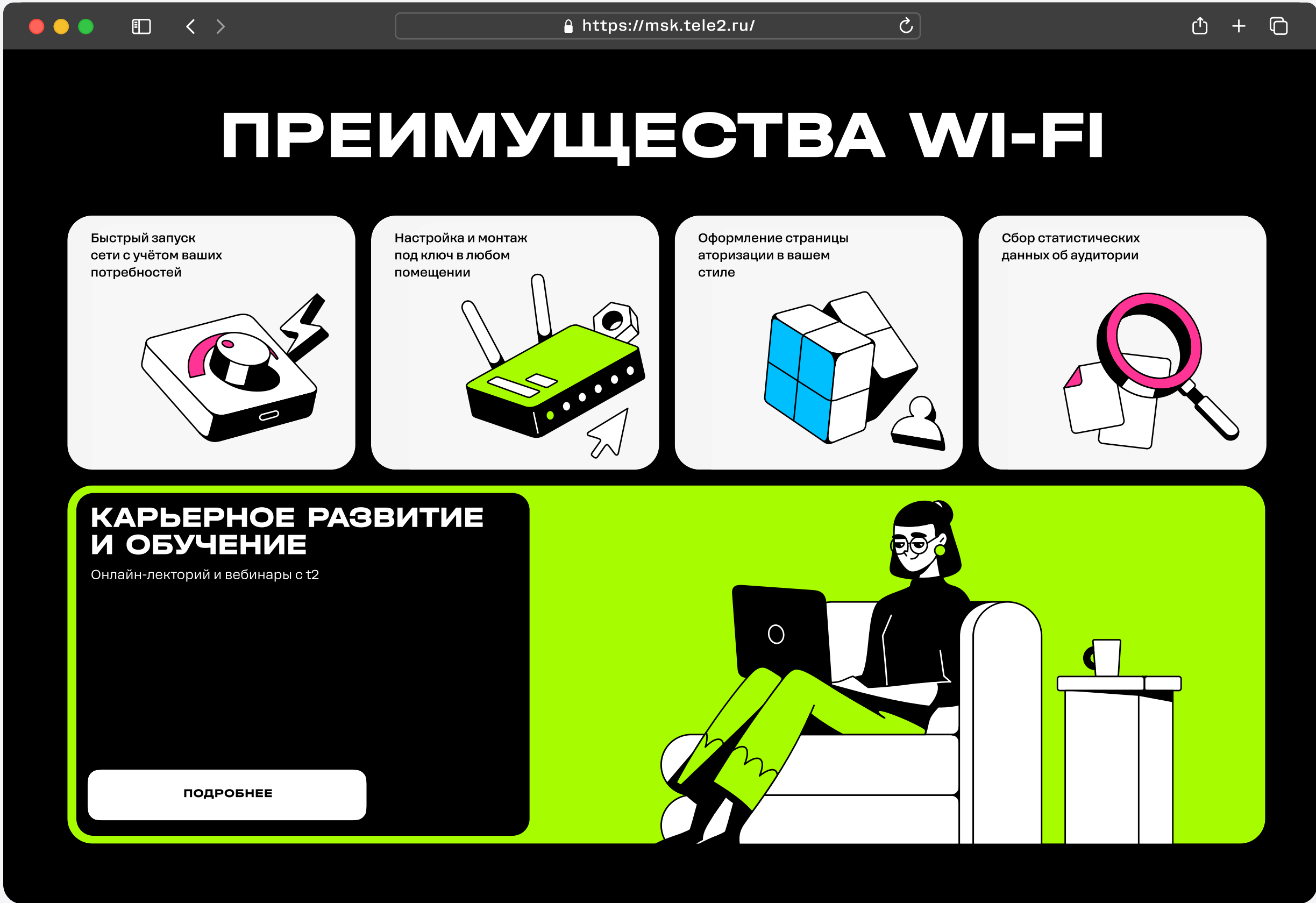
Фото и 3D изображения — основа коммуникационного стиля, а 2D иллюстративный стиль используется только для технических коммуникаций.

Иллюстрации могут визуализировать: предметы, персонажей-животных и персонажей-людей. В случае с персонажами иллюстрации помогают сгладить негативные сообщения (например, о поломке) и передать дружественную атмосферу. Особое внимание уделяем балансу дружелюбности и серьёзности тона.

1. Физичность: Можно иллюстрировать как реальные физические объекты, так и фантазийные элементы интерфейсов в качестве физических объектов.

2. Реализм: Для всех типов иллюстраций необходимо стремиться к реализму. Стиль предполагает упрощение отдельных деталей, но все пропорции в целом должны отставаться реалистичными. Конкретно для животных правило становится шире относительно отображения мимики и поз, чтобы усилить выражение эмоций героев.

3. Динамика: Также внимание стоит уделять расположению светотени, чтобы подчеркнуть объём изображаемых элементов. Основной ракурс — в повороте для создания ощущения динамики (и выгодной светотени), в композициях также уместно сочетать и прямой ракурс, и ракурс с поворотом.



Иллюстрации Предметы

Формы. Общее:

- Для определения толщины контура иллюстрации необходимо умножить размер большей стороны макета на 0,005.
- До 25% иллюстрации занимают тени: тень от предметов на предметы + затемнение граней объектов.
- Формы имеют и скругления (до 10px), и острые углы (особенно там, где угол является типовым атрибутом изображаемого объекта).
- Скругления и острые углы должны быть в примерной пропорции 80% к 20% или 90% к 10%.

Композиция. Предметы:

- Композиция составляется из 2-4 объектов.
- Объекты располагаются в невесомости и динамике. Композиция строится с глубиной.
- Ракурс вполборота даст пространство для граней, динамики и теней. Однако, также важно добавлять хотя бы один объект в прямом ракурсе — его задача создать контраст в композиции и интересную особенность стиля.



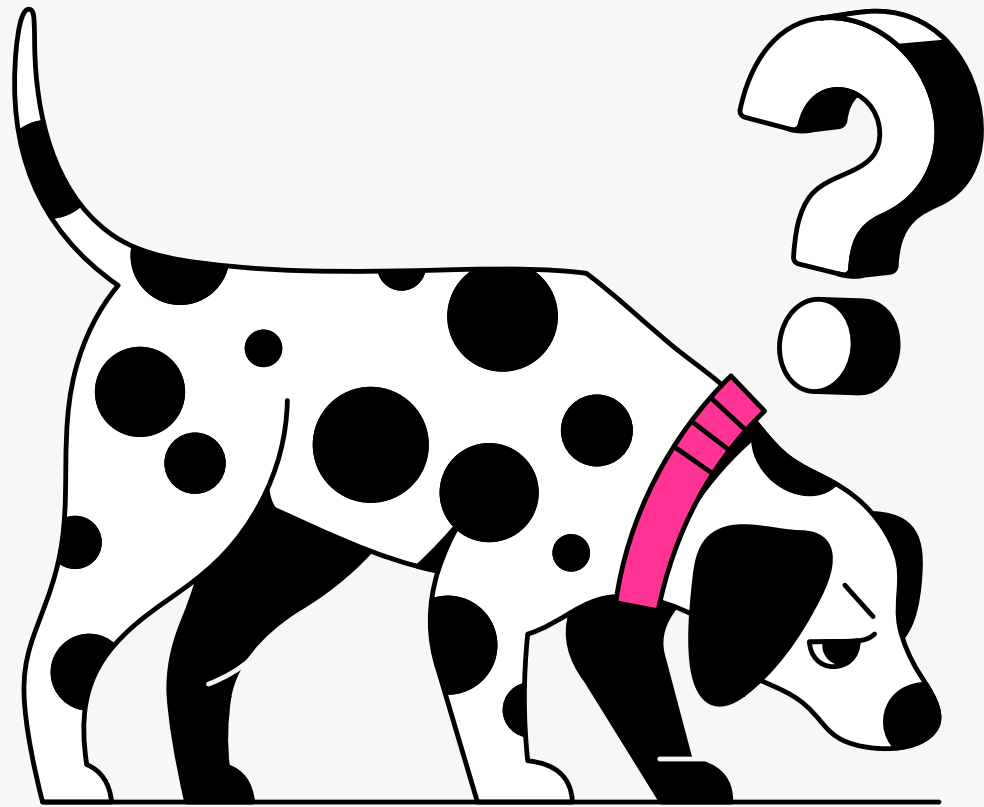
СКАЧАТЬ ФОРМАТ AI

Иллюстрации Животные

Композиция. Животные:

- Композиция составляется из главного героя и 1-2 объектов.
- Здесь также задается сочетание и прямого ракурса, и ракурса в поворот.
- В отличие от иллюстраций с предметами, в таких иллюстрациях задается горизонтальная поверхность в сцене: в случае общего прямого ракурса по вертикальной оси плоскость может обозначаться линией, в случае ракурса чуть сверху — на плоскость отбрасывается тень.

При разработке выражения морды и позы важно соблюдать баланс милой непоседливости и нейтрального тона.

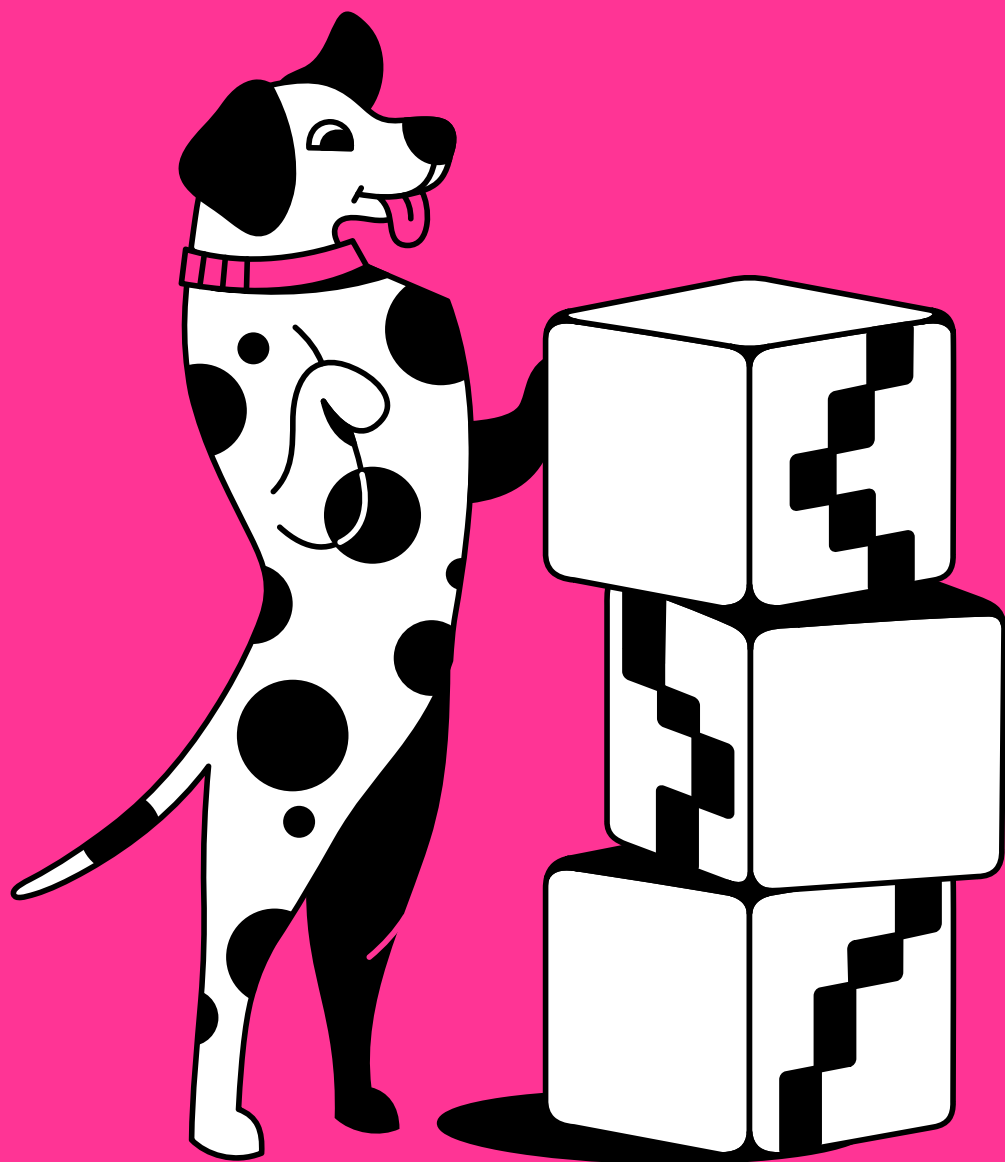


Иллюстрации Животные

В брендовой коммуникации может быть до 3-4 героев-животных с реальным чёрно-белым окрасом (за исключением животных, отсылающих к брендам конкурентов).

Панда — герой, образ которого внушает доверие и подходит для коммуникации с пользовательской информацией. Например, для программ лояльности, всплывающих окон с успешно совершенным действием.

Пёс — помощник, который выступает образом технической поддержки. Этот образ можно коммуницировать для ошибок 404 и технических неполадок.



Иллюстрации Персоны

Композиция

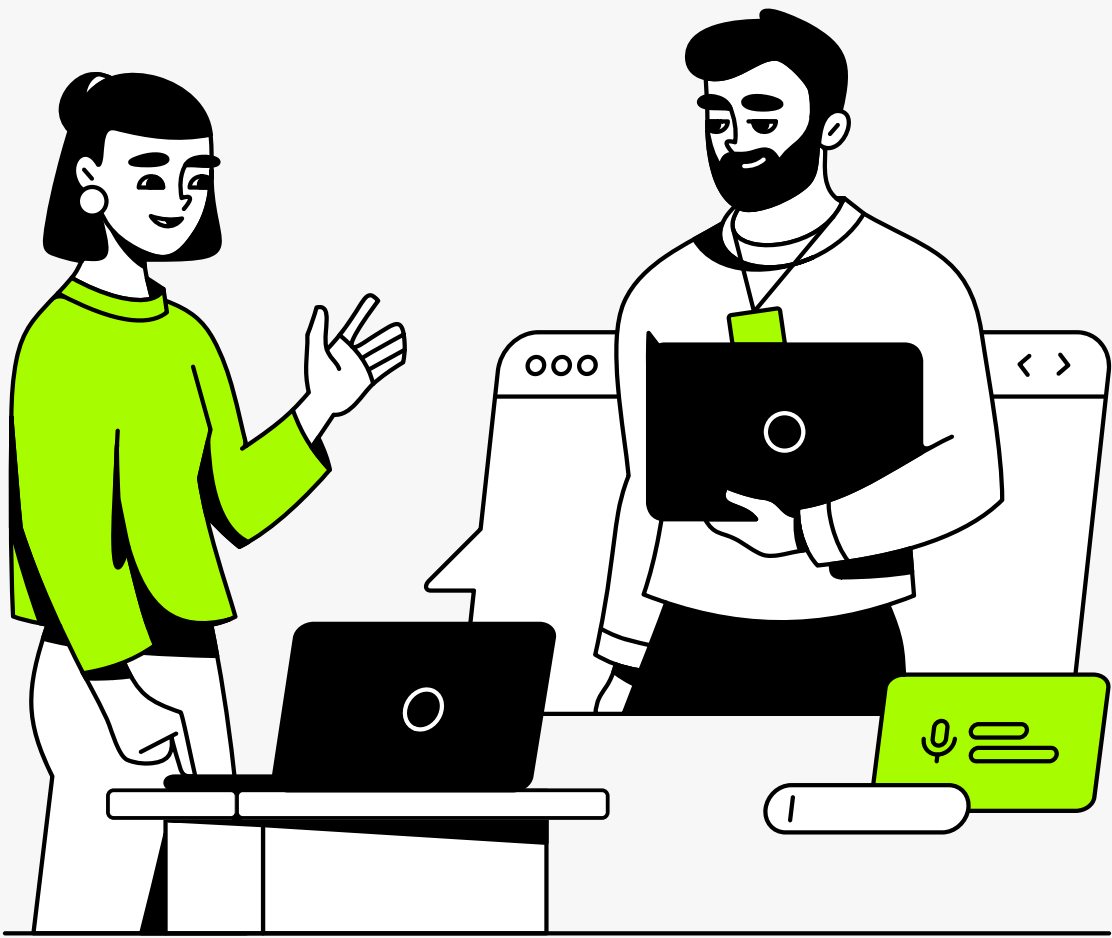
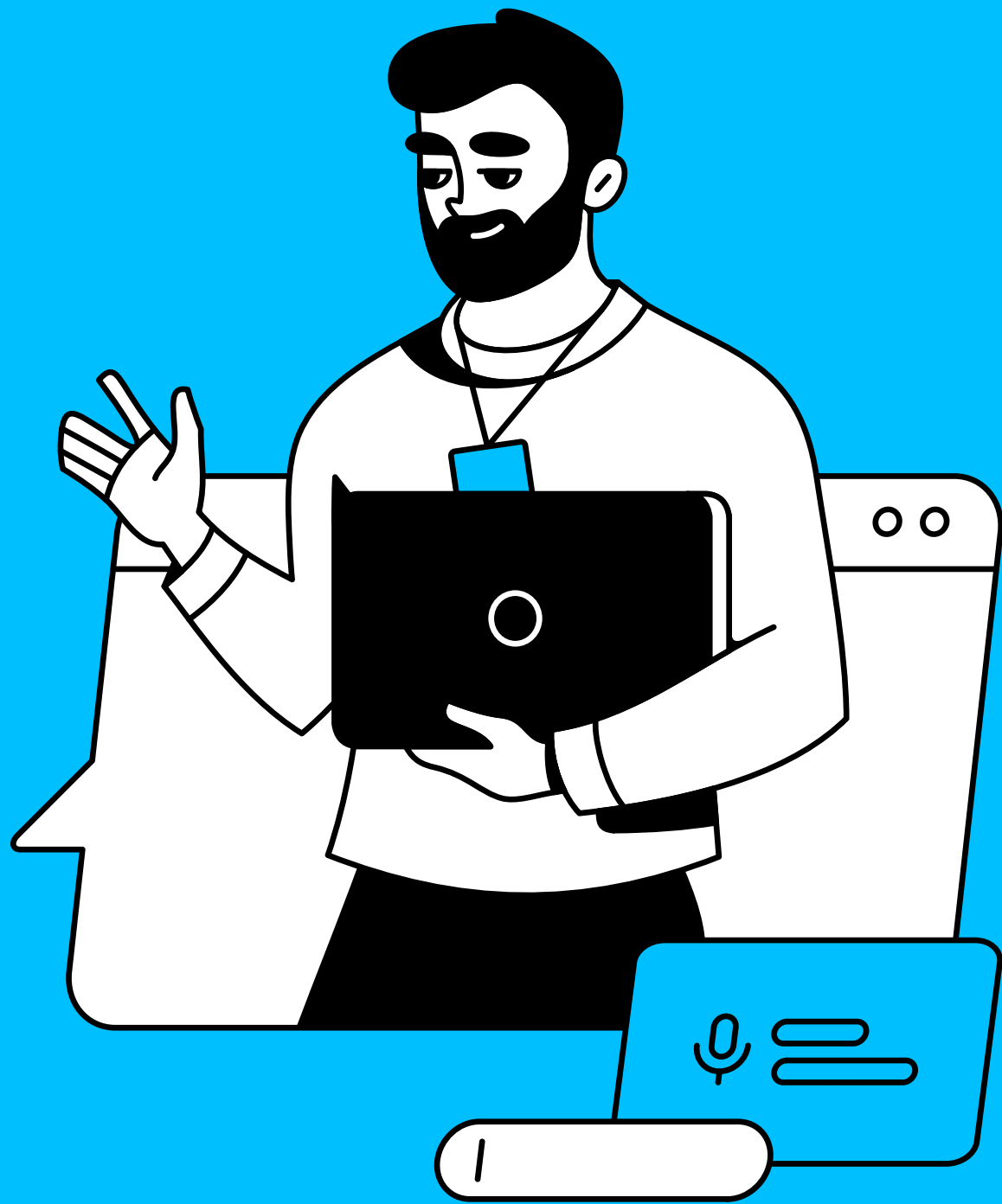
- Композиция составляется из главного героя и 1-2 объектов или из главного героя и окружения.
- Специфика таких иллюстраций в более натуралистичных сюжетах и пропорциях. А также в большем присутствии предметов окружения для раскрытия сюжета.
- Здесь также задается сочетание и прямого ракурса, и ракурса в полоборота.

По умолчанию персонажи изображаются с тёмными прическами, в современной и нейтральной одежде: достаточно скромной, но и не строго официальной.

Выражение лица персонажа должно передавать спокойствие и дружелюбие.

Полукруглая форма глаз может быть инверсирована по вертикальной оси для передачи более широкого спектра эмоций.

В закрытом состоянии рот упрощается до одной линии.



Иллюстрации Цвета

Цветные акценты

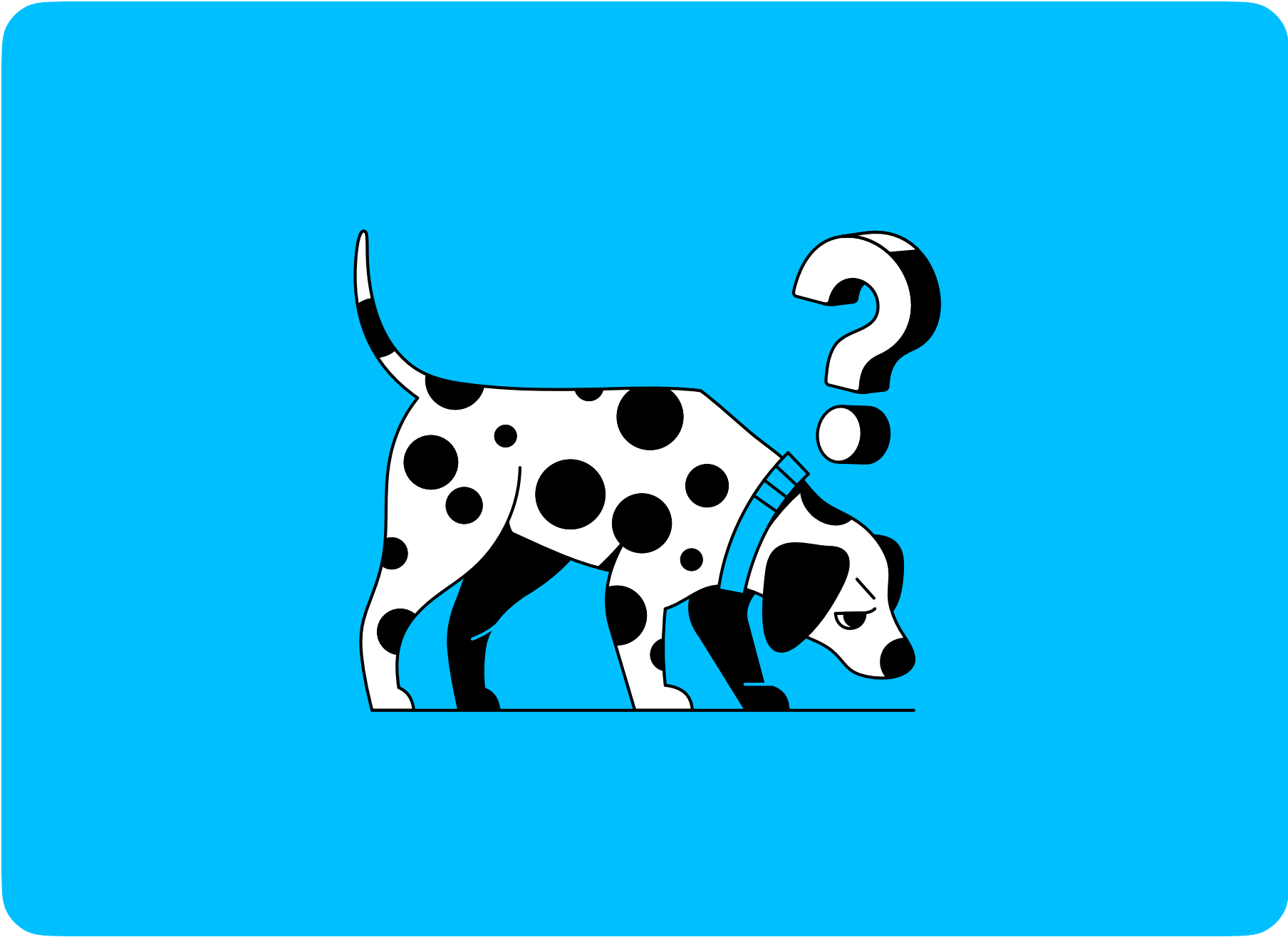
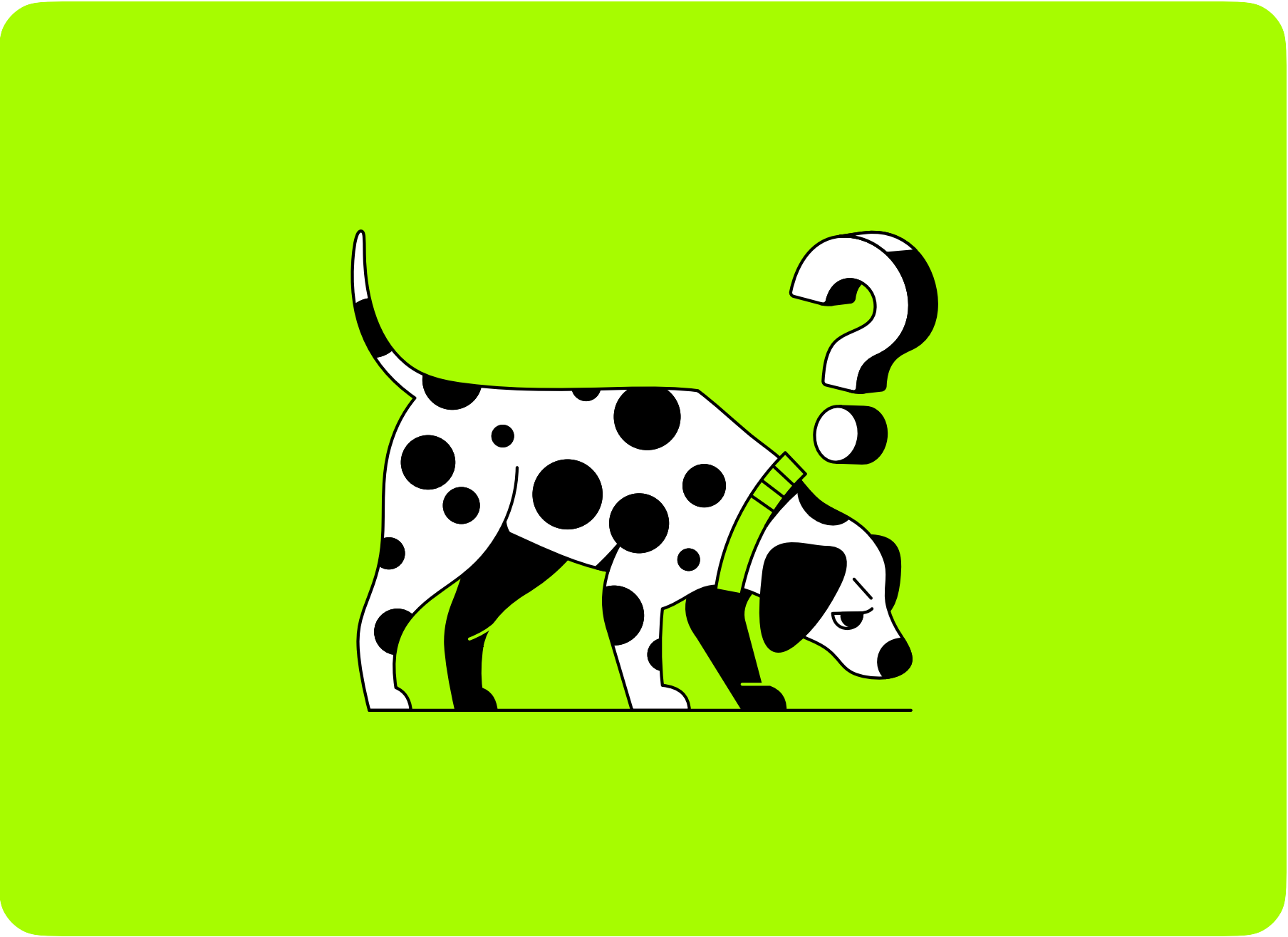
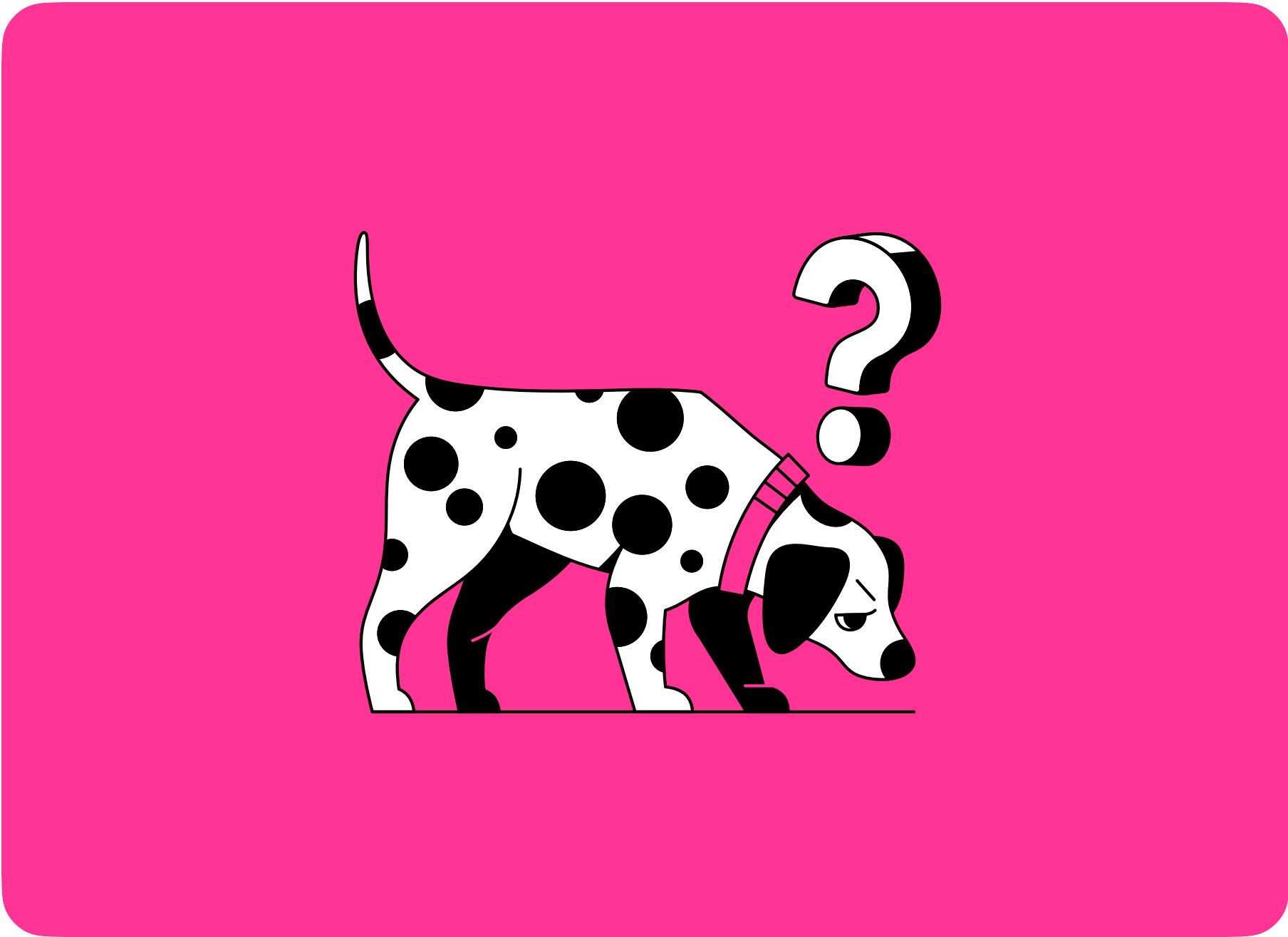
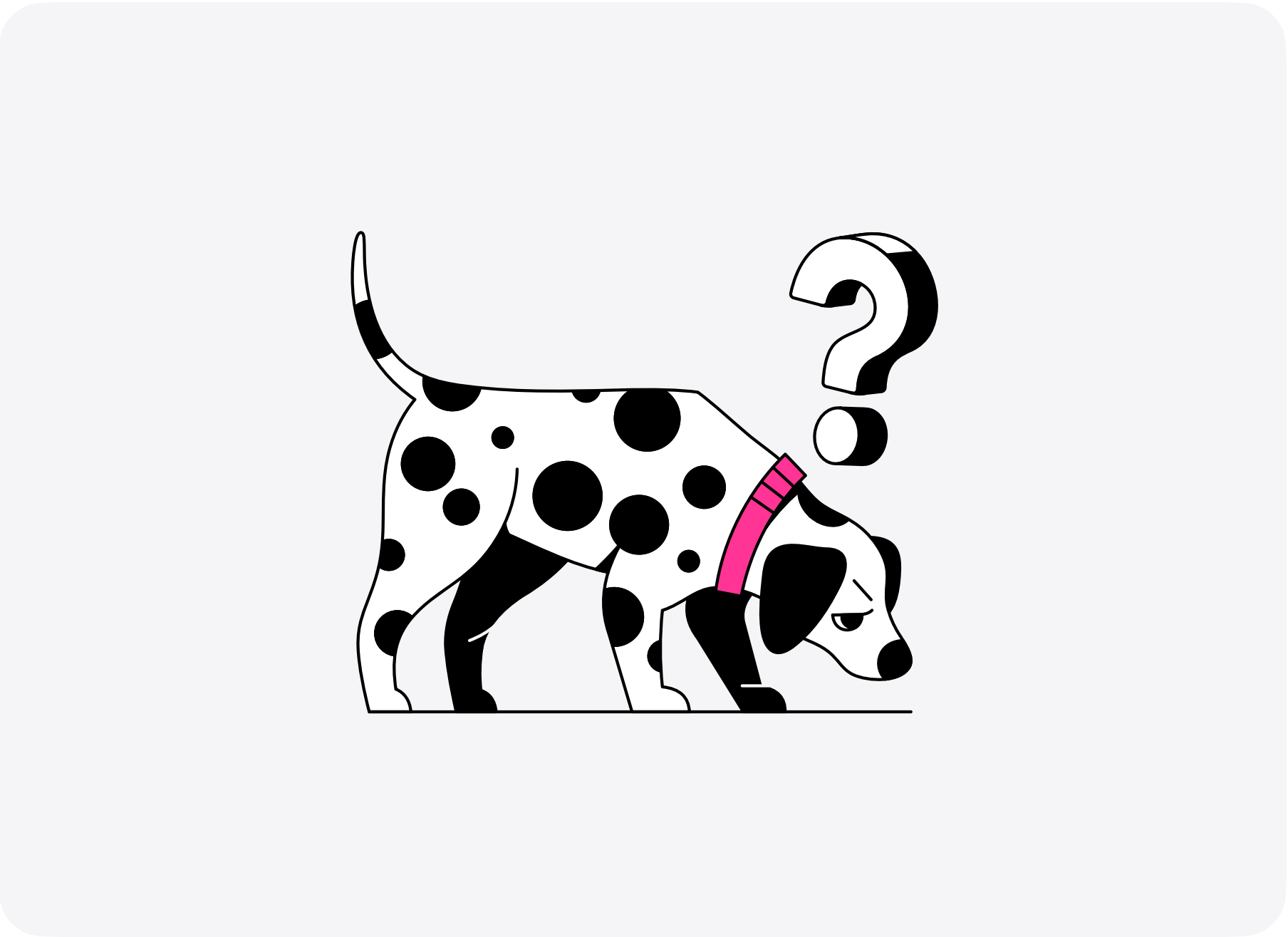
- Предмет иллюстрации по большей части монохромный. Без учёта цвета фона иллюстративная композиция может содержать 1-3 цветных элемента. Подробнее о пропорции акцентного цвета на предмете иллюстарации — в конце раздела.

Светлый фон

- Базово используем серый фон: белый объект становится объёмнее на нём.
- Белый фон не запрещается, но должен быть использован с осознанием того, что иллюстрация станет более плоской.

Цветной фон

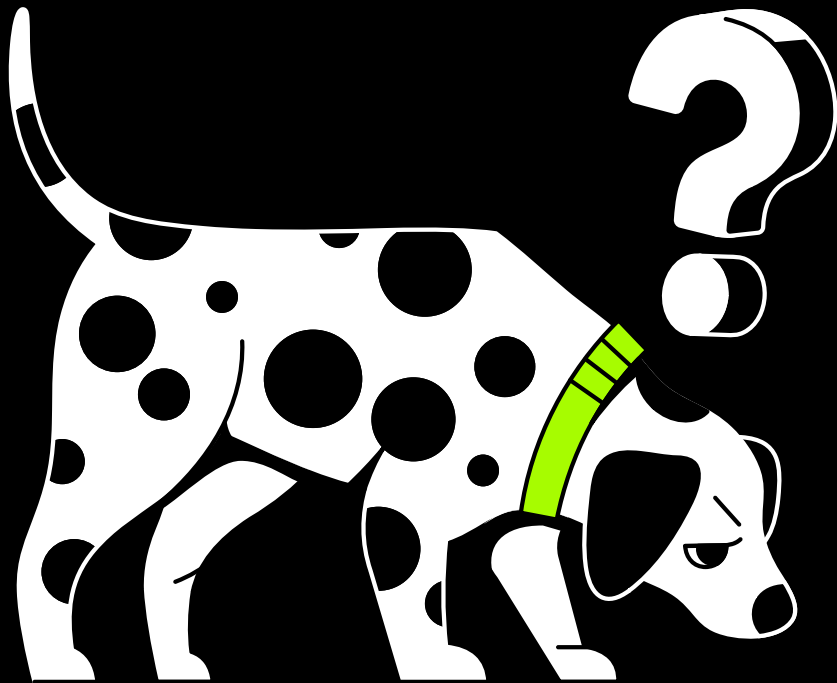
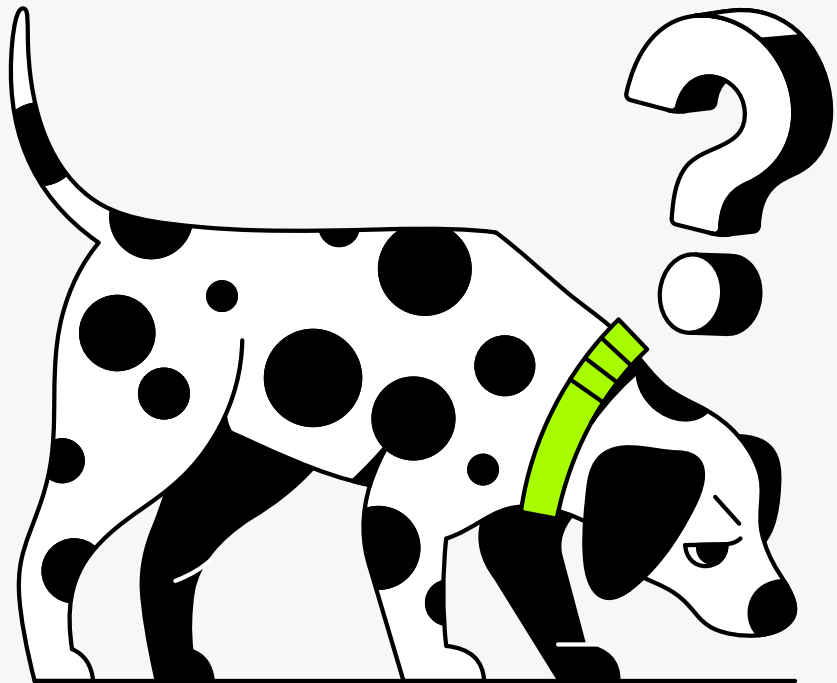
- Цветной фон может быть любого акцентного цвета согласно общей палитре бренда.
- Цветные акценты внутри иллюстрации должны быть строго в цвет фона в таком случае.
- Важная деталь — соответствие незамкнутого и неформообразующего контура цвету фона (см. контуры лап, находящихся в тени).



Иллюстрации Цвета

Тёмный фон

- В этом случае тени иллюстрации адаптируются и осознаются заново: можно добавлять больше белых «подсвеченных» областей.
- Контур иллюстрации на чёрном фоне инверсируется.

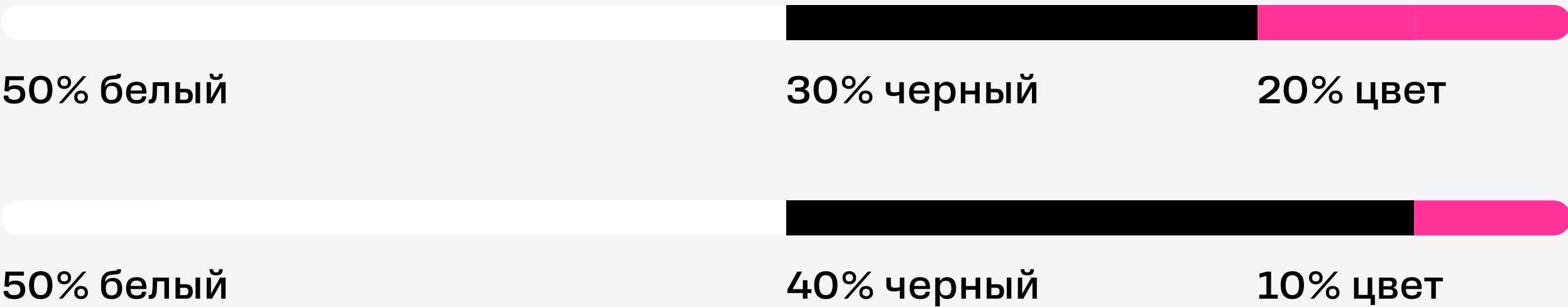
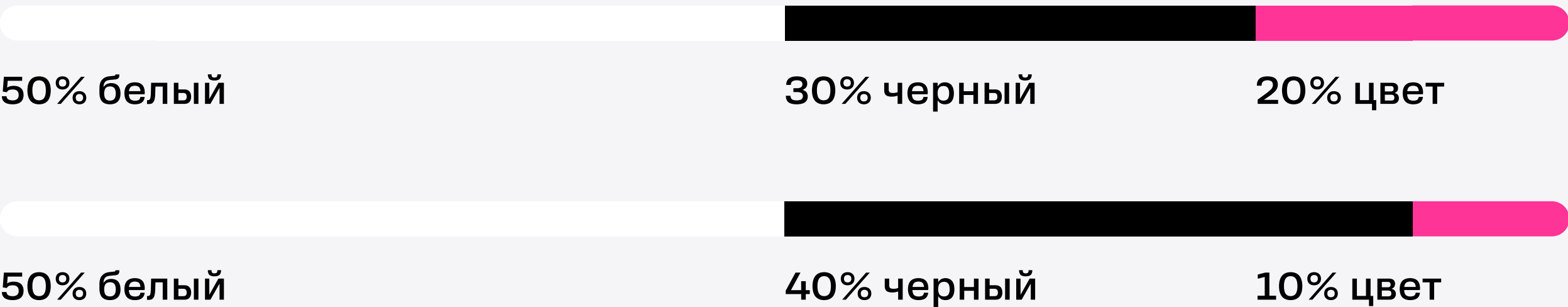
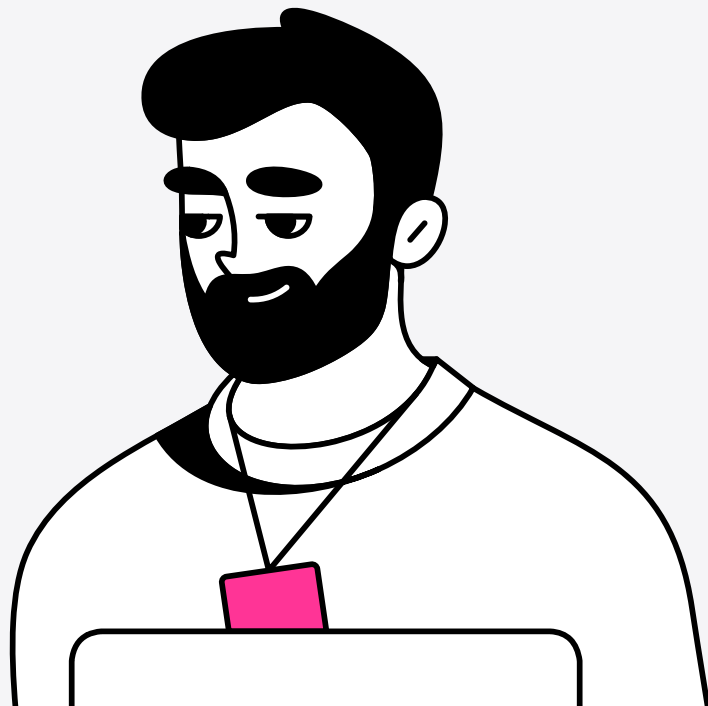
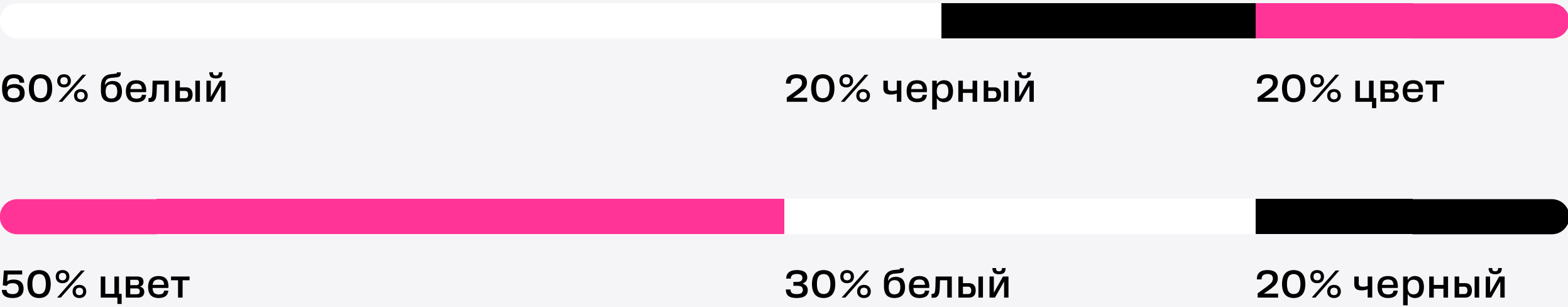
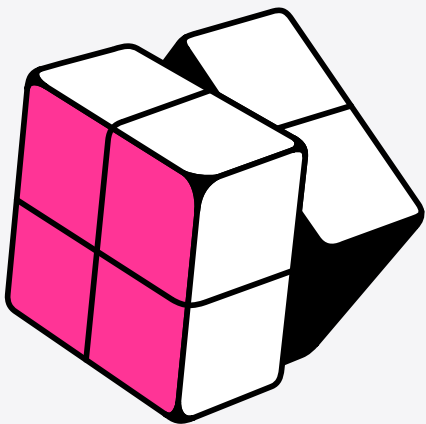


Иллюстрации Цвета

Правее приведены варианты пропорции присутствия акцентного цвета в иллюстрации. Данная пропорция относится к самим объектам/сюжету и не учитывает фон.

Только для предметов уместно увеличение доли акцентного цвета до 50%: в случае, если сам по себе предмет крупный.

В случае с персонажами на иллюстрации будет преобладать чёрно-белое сочетание цветов.



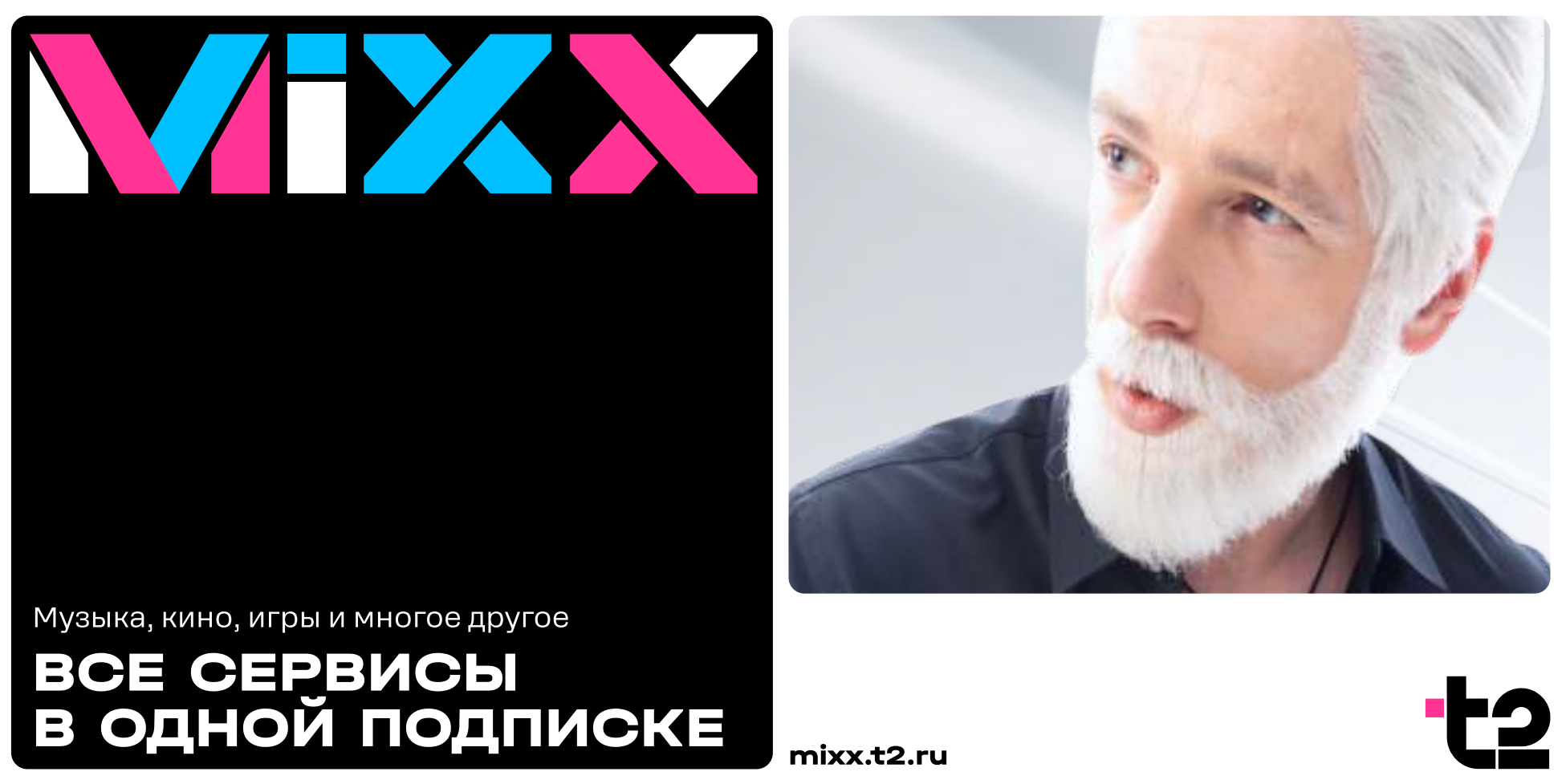
ПОДПИСКА MiXX

Подписка MiXX

Подход к верстке

- 1. **С использованием фото:** Фото располагается крупно, занимая большой бенто-модуль. В этом случае используется минимум иконок, либо они не используются вовсе.
- 2. **С иконками / логотипами партнёров:** В случае большого количества иконок (от 9 штук) под иконки выделяется отдельный бенто-модуль.

1



2



СКАЧАТЬ ЛОГО

Подписка MiXX Макеты. Фото

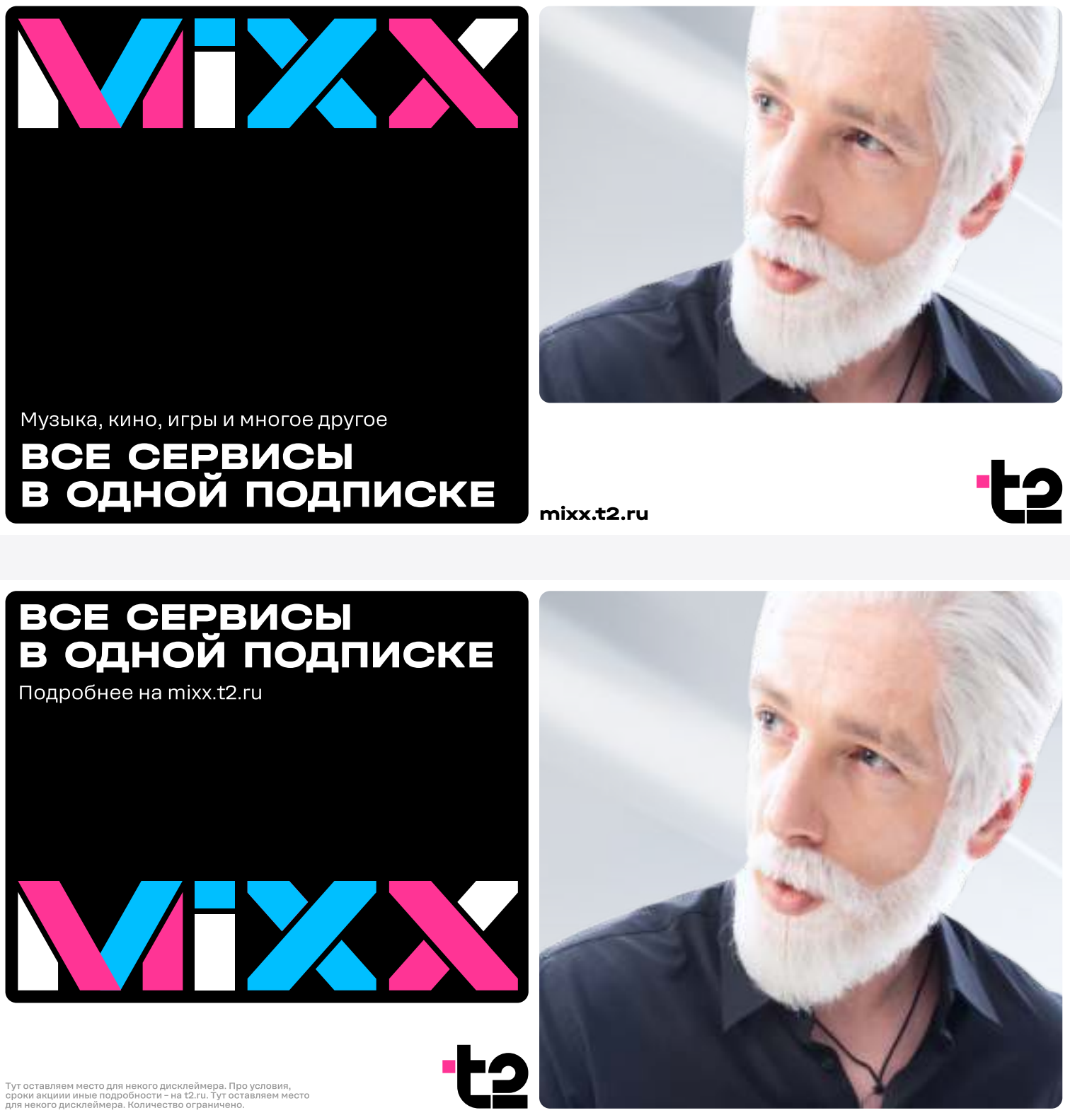
Логотип может становиться в любой части бенто-модуля, но обязательно на всю ширину блока. В рамках бенто-модуля с однородным фоном (чёрный / белый) используется только полноцветный вариант логотипа.

Рекомендуемый размер бенто-модуля — 40-50% от макета.

Дисклеймер располагается в свободном пространстве внизу макета с выравниванием по лого t2.

Если дисклеймер не предусмотрен, важно уравновесить логотип другим элементом, например, ссылкой. Пустой белый угол следует избегать.

Горизонталь



Квадрат



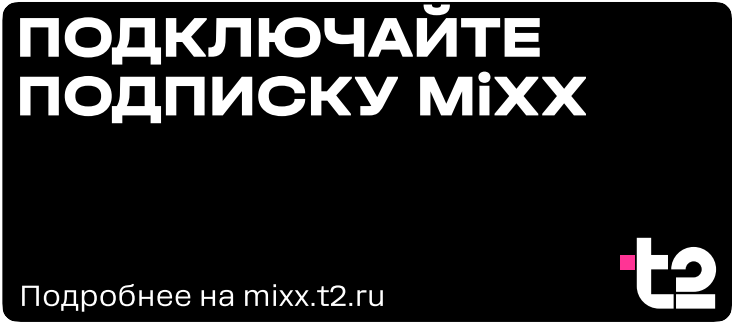
Подписка MiXX

Макеты. Фото

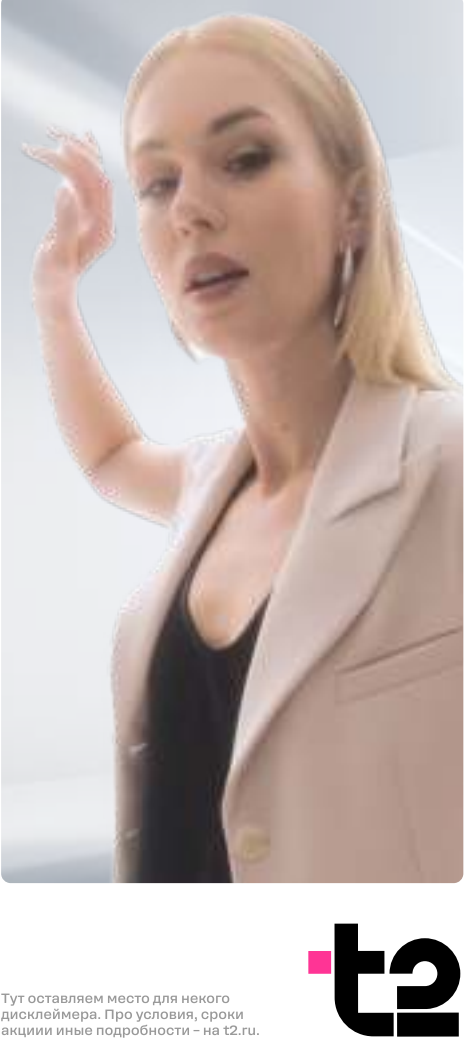
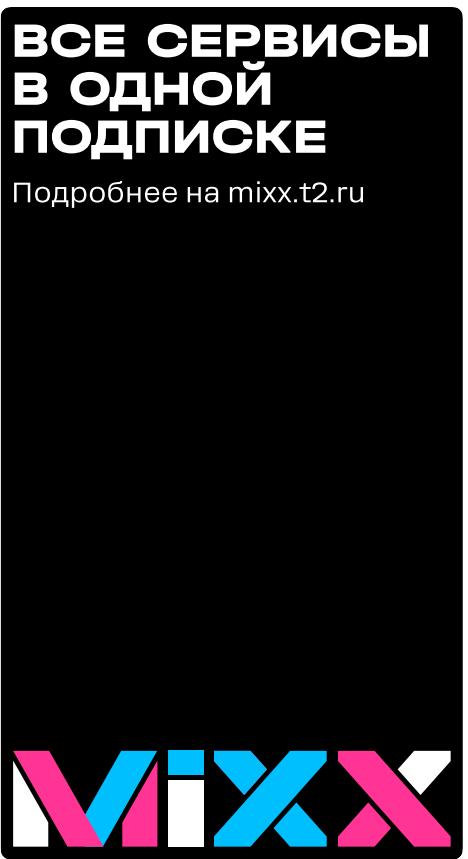
Логотип можно размещать в бенто-модуле с фотографией (правило размещения лого на всю ширину не меняется). Как в случае горизонтального, так и в случае вертикального размещения лого важно сохранить читабельность всех элементов лого при наложении на фото. Для этого уместно наложение градиентной подложки между лого и фото, либо работа с контрастностью фона фото.

Если дисклеймер не предусмотрен, логотип t2 может располагаться в бенто-модуле с заголовком в нижнем правом углу.

Вертикаль



Ультра-вертикаль



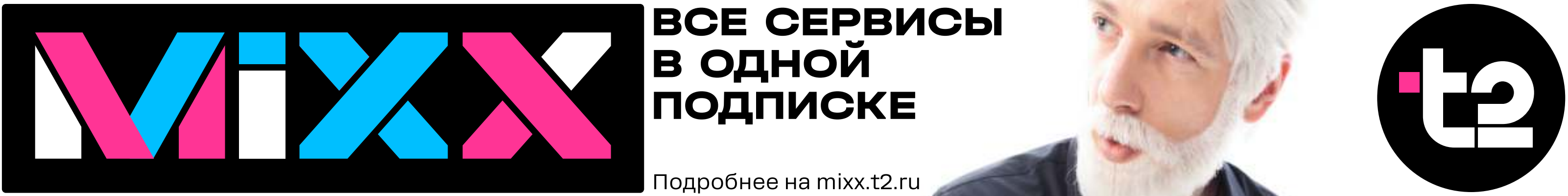
Подписка MiXX

Макеты. Базовые элементы

В ультра-горизонтальном формате необходимо добавлять воздух в бенто-модуль с логотипом. Размер отступа до логотипа равен 8-10х, где х — это размер базового отступа в макете* согласно базовой работе с сетками макетов в рамках стиля t2.

В менее экстремальных форматах формируется привычный бенто-модуль с заголовком над логотипом, а лого MiXX стоит на всю ширину модуля.

Ультра-горизонталь



Вытянутая горизонталь

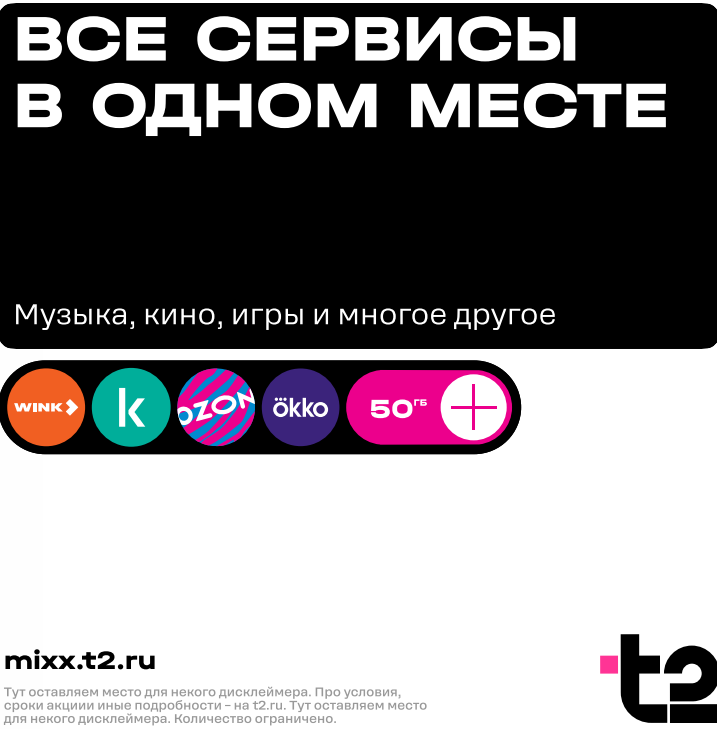
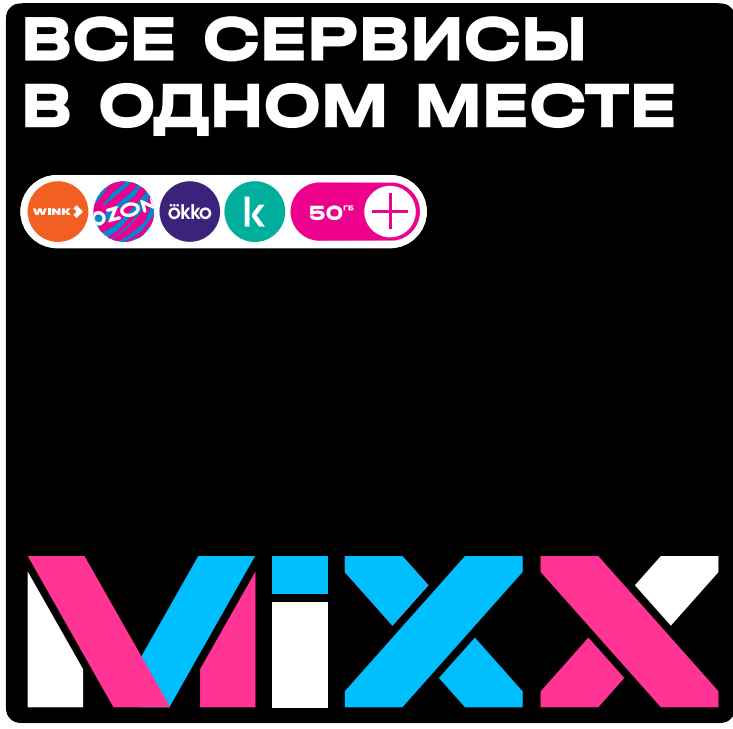


* Чтобы вычислить размер х необходимо умножить меньшую из сторон макета на 0.02.

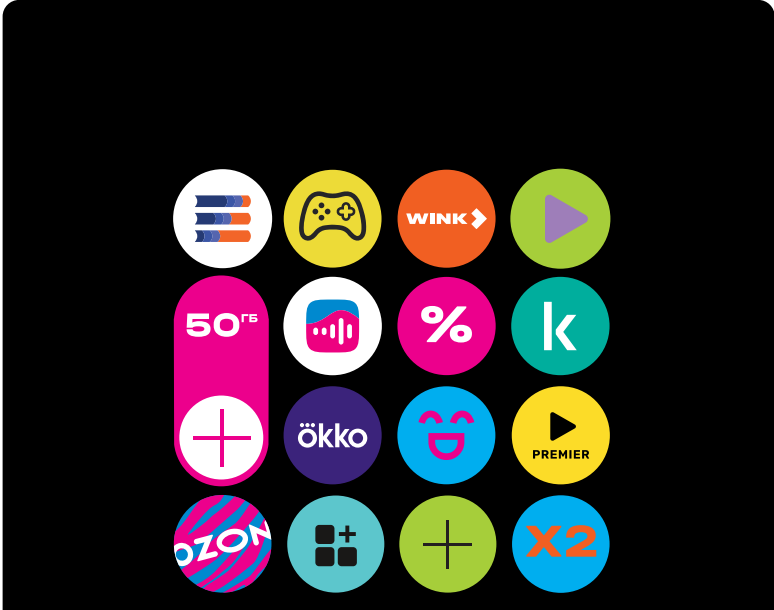
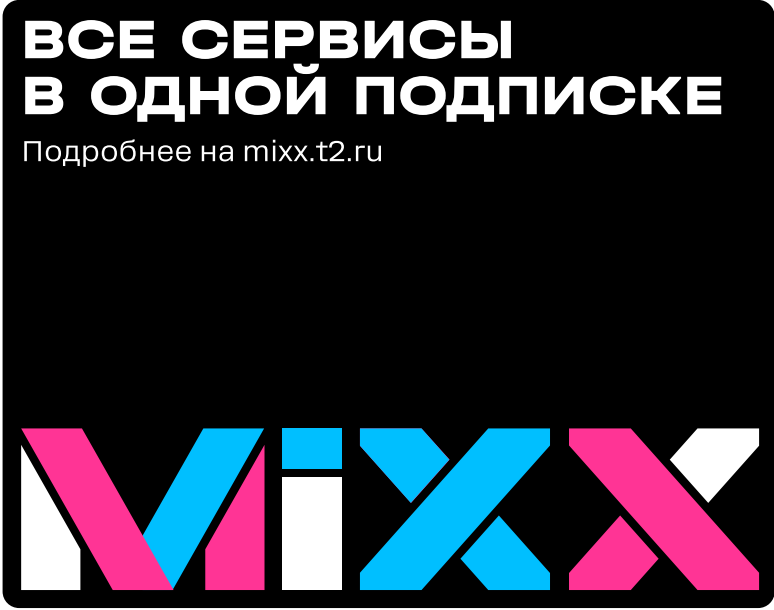
Подписка MiXX Макеты. Иконки

Горизонталь

- 1. С фотографией и небольшим количеством иконок/лого партнеров (минимум — 3 иконки, максимум — 7). Логотипы располагаются на подложке с максимальным скруглением внутри бенто-модуля с заголовком или под ним.
- 2. Без фото и с бóльшим количеством иконок (минимум — 9), которые располагаются внутри отдельного бенто-модуля. Важно использовать кратное количество иконок, чтобы они могли сложиться в квадратный или прямоугольный блок без пропусков. Размер отступа от края бенто-модуля должен быть равен размеру иконки или крупнее.



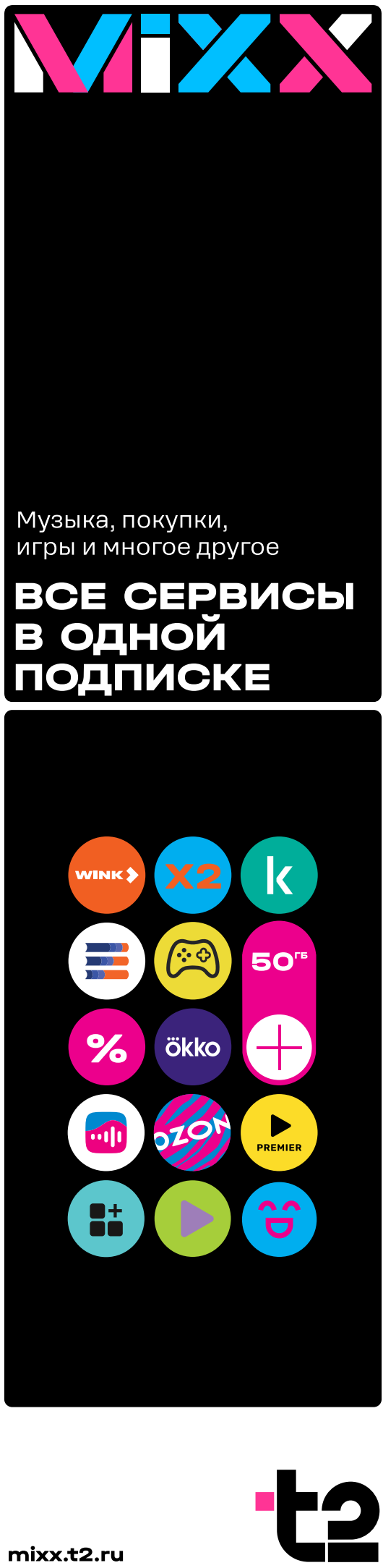
1



2

Подписка MiXX Макеты. Иконки

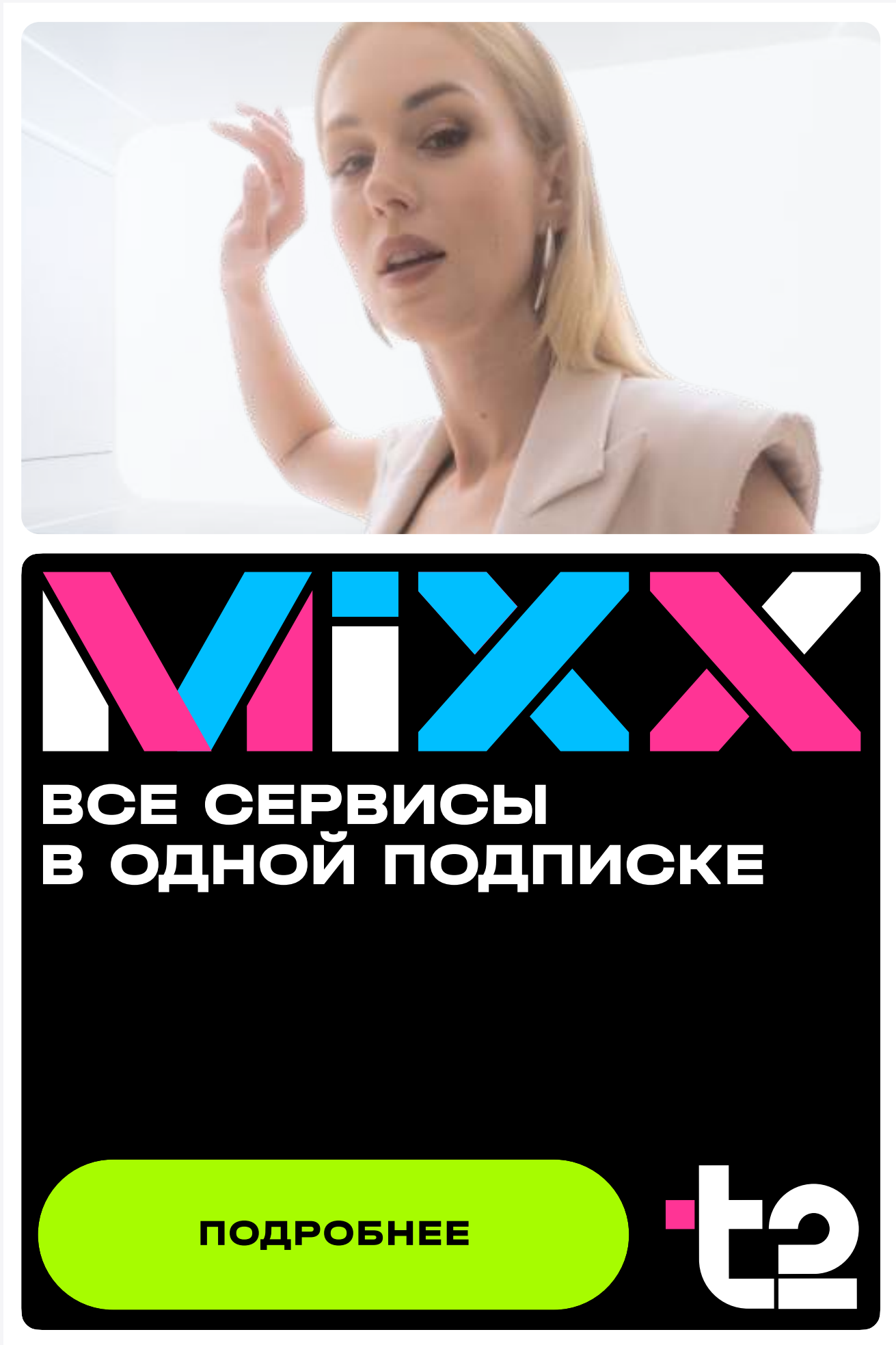
Убер-вертикаль
Примеры подходов к баннерам с иконками
и логотипами партнеров.



Подписка MiXX Макеты. Кнопки

Вертикаль
В базовых макетах кнопка становится в бенто-блок с заголовком.

Цвет кнопки может быть ярко-зелёным или синим.



Подписка MiXX

Макеты. Кнопки

Убер-горизонталь
Как и на убер-горизонтальных форматах без кнопки, логотип MiXX становится в бенто-модуль с воздухом.

Логотип t2 может жить как в отдельном блоке, так и вместе с заголовком.

В убер-горизонтальных и убер-вертикальных вариантах кнопка становится отдельным бенто-модулем.



**ВСЕ СЕРВИСЫ
В ОДНОЙ
ПОДПИСКЕ**
[Подробнее на mxx.t2.ru](#)





**ВСЕ СЕРВИСЫ
В ОДНОЙ
ПОДПИСКЕ**
[Подробнее на mxx.t2.ru](#)





**ВСЕ СЕРВИСЫ
В ОДНОЙ
ПОДПИСКЕ**
[Подробнее на mxx.t2.ru](#)



INSPIRATION

20%

**СКИДКА
НА ПРЕМИУМ
ТАРИФ BLACK**



t2.ru



15:40

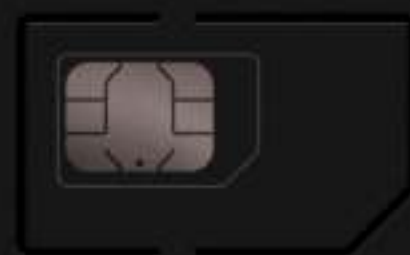


t2



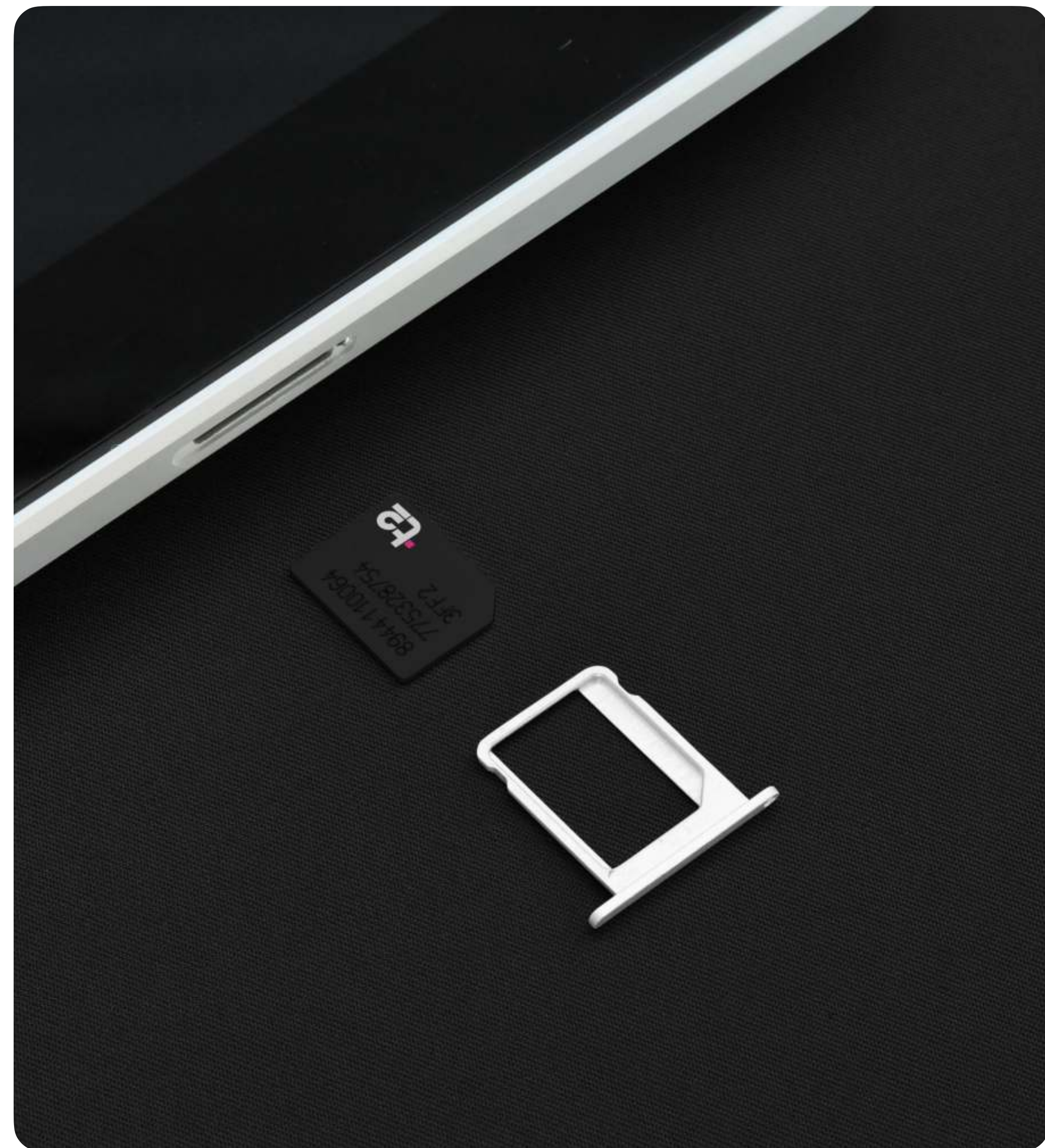
Clock





**УПРАВЛЯЙТЕ SIM-КАРТОЙ
ЧЕРЕЗ ПРИЛОЖЕНИЕ
МОЙ t2**

Узнать баланс: **1054**
Служба поддержки **611**
абонента: **+7 951 520 0611**





**МИНУТЫ
НЕ РАСХОДУЮТСЯ**

При звонках внутри сети



t2.ru

**МИНУТЫ
НЕ РАСХОДУЮТСЯ**

При звонках внутри сети



t2.ru

Акция действует
до 16.07.2024. Подробности,
участвующие тарифы
на t2.ru | 18+

t2.ru



Акция действует
до 16.07.2024. Подробности,
участвующие тарифы
на t2.ru | 18+

t2.ru

ДУЮТСЯ



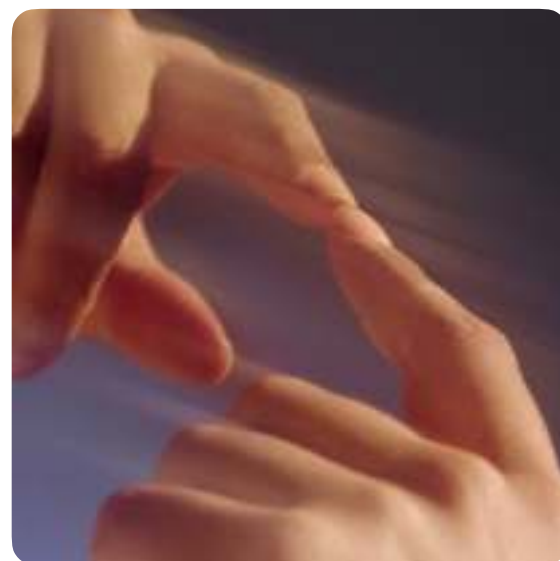
**МИНУТЫ
НЕ РАСХОДУЮТСЯ**

При звонках внутри сети



УДВАИВАЕМ ВАШИ ГИГАБАЙТЫ

На любом тарифе



×2

ВРЕМЯ УПРАВЛЯТЬ ТАРИФОМ

Конструктор, обмен минут на кино, Маркет t2



t2.ru



Международный роуминг без доплат

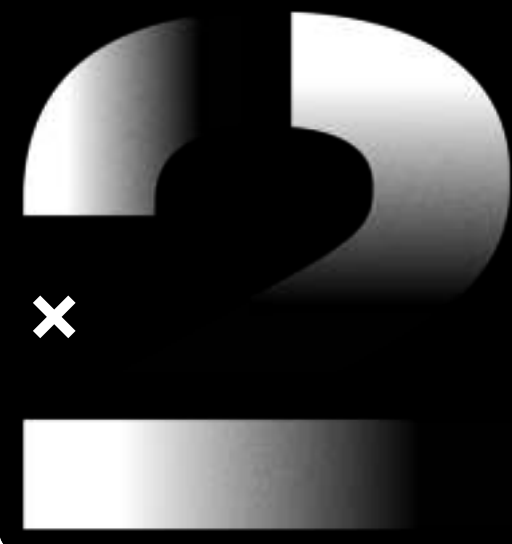
**БЕЗЛИМИТНЫЕ
МЕССЕНДЖЕРЫ
ЗА ГРАНИЦЕЙ**



t2.ru



УДВАИВАЕМ
ВАШИ
ГИГАБАЙТЫ



СКИДКА
НА ПРЕМИУМ
ТАРИФ BLACK



t2.ru



МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО

Меняйте минуты
на арт-билет на «Ночь в музее».



до
20
МАЯ



**МИНУТЫ —
НОВАЯ ВАЛЮТА**

Меняйте минуты на кино, скидки и кофе

Подробнее о тарифах, доступных для обмена
сервисах, условиях и сроках предложений на t2.ru | 18+



**МЕНЯЙТЕ МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Билеты в Пушкинский музей
за минуты t2

Акция действует до 16.07.2024.
Подробнее, участвующие тарифы на t2.ru



Подробнее о условиях и сроках
предложений на t2.ru

18+



**БЕСПЛАТНАЯ
ПОДПИСКА MIXX**

До конца года



УМНЫЕ ВЕЩИ В ТВОЕМ ДОМЕ

Скидка при покупке
умной колонки и камеры
видеонаблюдения



МЕНЯЙТЕ ВЫГОДНО

Купите новый смартфон в Trade-In
и получите дополнительную скидку 2000 ₽



TRADE IN

+2000₽



ТАРИФ «МОЯ КОМАНДА»

Один на всех — подключайте
пакеты интернета, минут и SMS
на всю компанию



Платите только
за объемы услуг
независимо от числа
сотрудников



Фиксируйте расходы
на любое количество
сотрудников



Управляйте
услугами и добавляйте
сотрудников
в любое время



t2.ru

**ВРЕМЯ УПРАВЛЯТЬ
ТАРИФОМ**



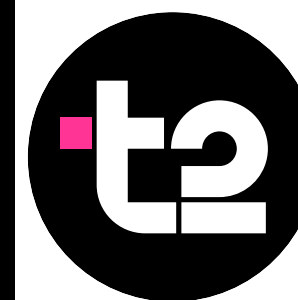
**БЕСПЛАТНАЯ
ПОДПИСКА
MIXX**

До конца года



**ВЕЧНЫЕ
МИНУТЫ
И ГБ**

Остатки не сгорают



**МЕНЯЙТЕ МИНУТЫ
НА ИСКУССТВО**

Билеты на Пушкинский музей за минуты t2



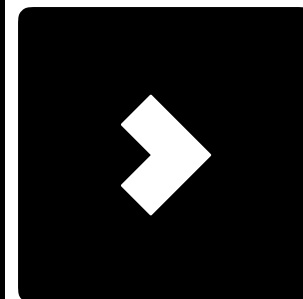
**МЕНЯЙТЕ
МИНУТЫ НА КОФЕ**



На тарифах линейки «Мой t2»



**НОВЫЕ СЕРИАЛЫ
НА WINK**



**КЭШБЭК
ДО 3,5%**



t2 | Я Market





ЗА

БЕЗГРИМИТНУЮ
ЛЮБОВЬ



НЕ
ПЛАТИТЬ

НУЖНО
∞

