Engineer

Створила айдентику з 2 малюнків

Створила набори піктограм і фавіконів компанії на основі двох намальованих вручну зображень; кожен похідний ресурс перегенеровується скриптом, а перевірка падає, якщо похідний файл закомічено раніше за його джерело.

липень 2026

два малюнки за кожним значком, який випускає компанія

Ситуація. Фірмовий стиль малої компанії зазвичай купують, генерують або збирають зі стокових матеріалів, і в результаті виходить стиль, який нікому не належить. Протилежна проблема ще гірша: намальована вручну графіка існує лише у вигляді експортованих файлів, вихідний малюнок втрачено, експортовані файли редагують напряму, і за рік версії, що використовуються, суперечать одна одній, а оригіналу, який розв'язав би суперечку, вже немає.

Завдання. Фірмовий стиль треба було намалювати, а не придбати, а шлях від малюнка до опублікованого ресурсу мав бути відтворюваним, щоб кожен файл на сайті можна було отримати з джерела, а не просто зберігати.

Дія. Згенерована графіка почалася з двох намальованих вручну малюнків: растрового знака компанії та векторної шестірні, яку намалювали для вкладки браузера з міркування, що виразний силует лишається розбірливим у розмірі 16 пікселів. Коли їх показали поруч у розмірах 16, 32 і 48 пікселів на світлій і темній панелях вкладок, знак лишився впізнаваним, а шестірня розмилася, тож піктограма вкладки перейшла на знак, і тепер кожну піктограму, яку публікує сайт, згенеровано з цього одного малюнка. З нього скрипти генерують усі похідні формати: набір favicon у потрібних розмірах, піктограми для сенсорних пристроїв (touch icons) і зображення екрана запуску для кожного розміру пристрою. Генерація — це завдання, яке може запустити будь-хто, тож відповідь на питання «звідки взявся цей файл» — конкретна команда. Усе це тримається завдяки перевірці застарілості: вона порівнює дату коміту кожного похідного ресурсу з датою коміту його джерела й завершується з помилкою, якщо похідний файл закомічено раніше. Так вона виявляє саме той збій, якому покликана

запобігти вся ця схема: хтось редагує джерело, забуває перегенерувати похідні файли, і опублікований сайт і далі показує графіку, яка вже не відповідає оригіналу. Правило, що похідні файли ніколи не редагують вручну, записано там, де лежать джерела.

Результат. Один малюнок тепер дає кожну опубліковану піктограму, зокрема й піктограму вкладки, перегенерація — одна команда, а застарілий ресурс призводить до помилки збірки. Компроміс — жорстка залежність від інструментарію: похідні файли закомічено, тож сайт збирається будь-де, але щоб змінити фірмовий стиль, інструменти генерації мають і далі працювати, а вихідний формат, який перестане читатися, забере із собою весь фірмовий стиль.

Застосуйте цей досвід у своєму проєкті

Використайте «Створила айдентику з 2 малюнків» як відправну точку для схожого завдання у вашій організації. Послуги, що стоять за цією роботою, доступні й для вашого проєкту. Швидкий сайт, який легко знайти в пошуку і який ваші працівники редагують самі, — без рахунку за кожну зміну в тексті.

Переглянути наші послуги Зв'язатися з нами →

Дізнайтеся, що привело до результату

Прочитайте про ситуацію, рішення та результат цього прикладу. Ми можемо обговорити, що відповідає вашим умовам, а що потребує іншого підходу. Створила айдентику з 2 малюнків — два малюнки за кожним значком, який випускає компанія

Переглянути наші послуги Зв'язатися з нами →

Потрібна айдентика, що оновлюється сама?

Обговоріть свій проєкт з інженером, відповідальним за виконання. Обсяг, основу розрахунку вартості та передачу результатів узгоджуємо письмово до початку робіт.

Роль у цій роботі: Дизайнер бренду та айдентики. Тут задіяні Веброзробка, Автоматизація та CI/CD, Тестування та QA, Дизайн-системи та UI, UX / UI-дизайн та Бренд і маркетинг. І, до речі, ми добре вміємо Розробка вебсайтів та CMS, UI/UX-дизайн та дизайн-системи та Бренд, маркетинг та SEO.

Зв'язатися з нами Ознайомтеся з нашими послугами

Одна частина **довшого переліку** — і він увесь на цьому сайті.

Кожен запис написано однаково: ситуація, завдання, що ми зробили і що змінилося.

Переглянути весь перелік

Визначте потрібне покращення

Опишіть робочий процес, наявні інтерфейси та користувачів, яким потрібна зміна. Ми можемо визначити перевірюваний результат і спосіб передачі, який дасть вашій команді змогу підтримувати його.

Дивитися, скільки це коштує Зв'язатися з нами →

Потрібна айдентика, що оновлюється сама?

Запитайте про рішення в роботі «Створила айдентику з 2 малюнків». Ви говоритимете з людьми, які можуть пояснити роботу й оцінити ваш проєкт.

Переглянути наші послуги

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Копенгаген, Данія

Візьміть цю сторінку із собою

Візитівка

Дбайливо зроблено з любов'ю — D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Авторське право © 2025 – дотепер · Engineer ApS · Усі права захищено.

Надруковано з https://engineer.company/uk/portfolio/built-the-visual-identity-from-2-drawings/