



Prefire

BRAND SYSTEM · 2026

PREFIRE BRAND KIT / VERSION 1.0

Preview. Prove.Ship.

Визуальная система инструмента, который превращает
SwiftUI previews в уверенность перед релизом.

BRAND KIT / 1.0

Бренд в одном абзаце

#Preview

source of truth

Prefire снимает напряжение между «интерфейс выглядит готовым» и «мы уверены, что он не сломался».

Горячий, не шумный

Огонь — энергия проверки перед релизом. Мы используем его точно, без визуальной истерики.

Точный, не холодный

Сетка, код и статусы создают инженерную ясность. Тёплая бумага и свет возвращают человечность.

Быстрый, не хрупкий

Динамика строится на коротком пути от preview к тесту, а не на обещании магии.

Роль Prefire: не заменить процесс разработки, а сделать уже созданные previews полезнее для тестирования, документации и командного контекста.

PREVIEWS → SNAPSHOTS → CONFIDENCE

Спокойно, конкретно, без театральных обещаний. Термины Swift остаются терминами Swift — мы не переводим их ради перевода.

Говорим как инженер, который экономит время

ПИШЕМ

~~Magic testing~~

Snapshots из ваших previews

~~Zero effort~~

Без второго набора fixtures

~~Works everywhere~~

iOS, tvOS и macOS — с явными ограничениями

~~Revolutionary~~

Подключили. Сгенерировали. Проверили.

Коротко

Одна мысль на абзац.
Сначала результат, потом механизм.

Проверяемо

Платформы и ограничения называем рядом с возможностью.

По делу

Код, команды и интерфейс — сильнее абстрактных метафор.

С теплом

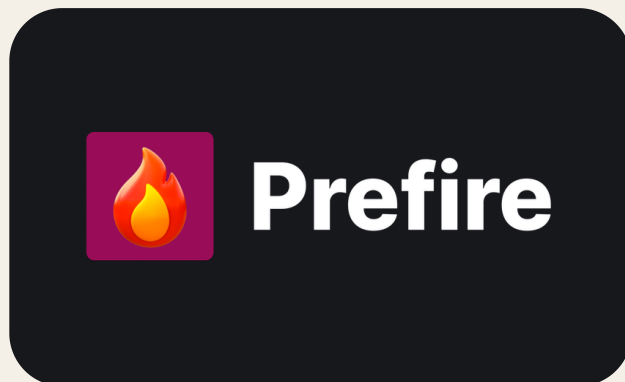
Допустим лёгкий огненный характер, но без сленга ради сленга.

Огонь + слово

Основная версия — горизонтальный lockup. Огонь всегда остаётся внутри скруглённого квадрата; пропорции слова и знака не меняются.



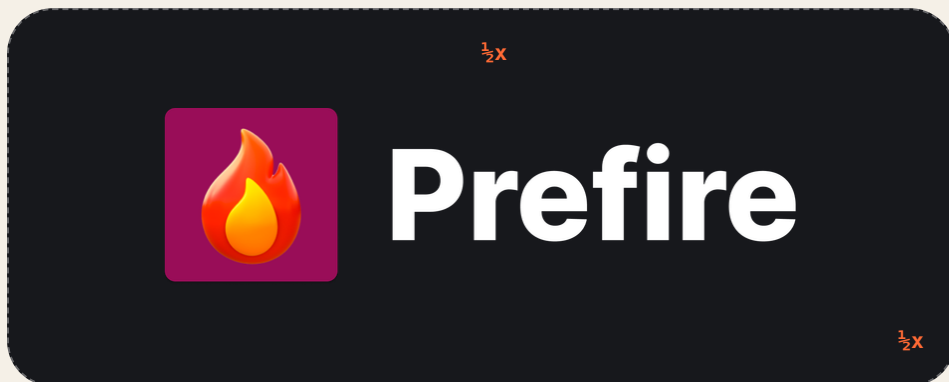
01 / on paper



02 / on night



03 / on deep plum



ОХРАННОЕ ПОЛЕ

Минимум $\frac{1}{2}$ высоты знака

В интерфейсах допускается только знак, если название уже присутствует в контексте. Для внешней коммуникации по умолчанию используйте полный lockup.

24 px

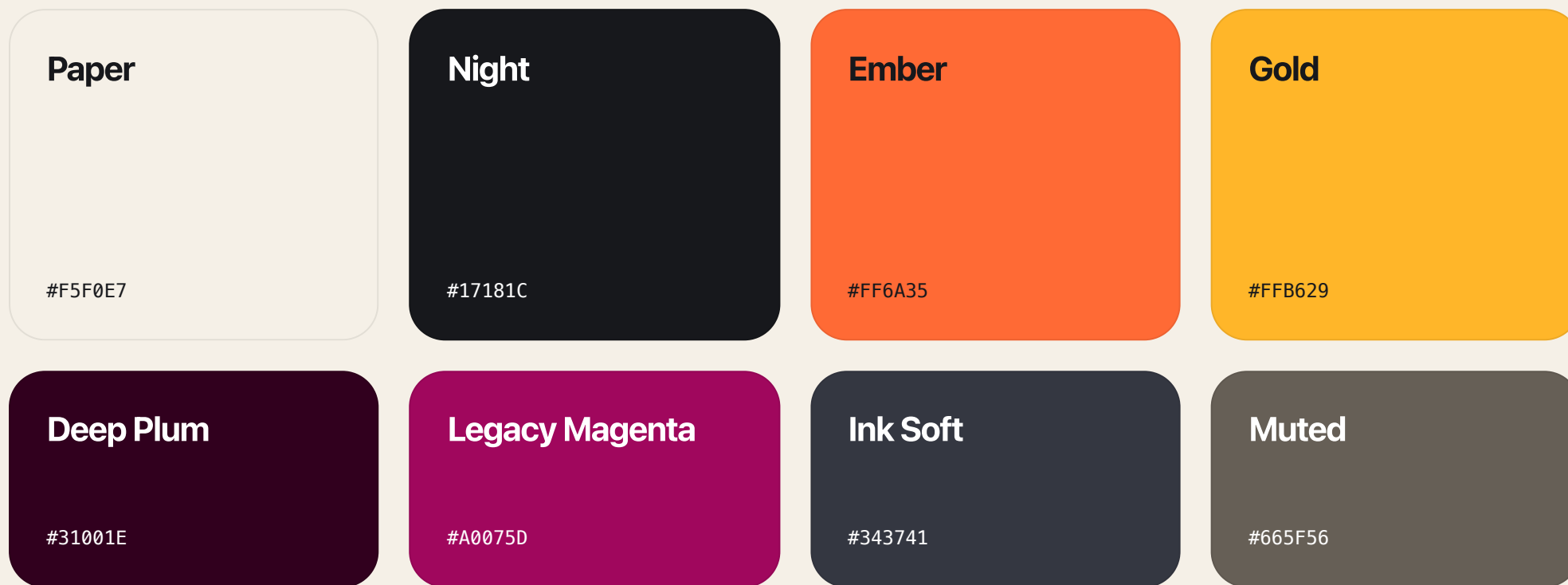
минимальная высота lockup на экране

7 mm

минимальная высота lockup в печати

Тепло сигнала. Спокойствие инструмента.

Большие поверхности держатся на Paper и Night. Ember и Gold сообщают действие, прогресс и успех — они не становятся цветом длинного текста.

**70%**

нейтральные поверхности — Paper, white, Night

20%

структура — Ink Soft, Muted, линии и карточки

10%

акцент — Ember, Gold, изредка Deep Plum

Система + код

Основной шрифт — системный стек Apple. Он делает Prefire нативным рядом с Xcode и не добавляет внешнюю зависимость. Моноширинный слой объясняет механику.

Build trust before build.

Prefire превращает previews в snapshot-тесты, Playbook и живую документацию — без второго набора UI-состояний.

```
#Preview("Checkout / loading") {  
    CheckoutView()  
        .previewState(.loading)  
}  
  
// snapshot passed
```

Вес и ритм

Display 700–800. Текст 400–500. Код 500–600. Не использовать Extra Bold для длинных заголовков и не разряжать обычный текст.

DISPLAY / 64 **Главная мысль**

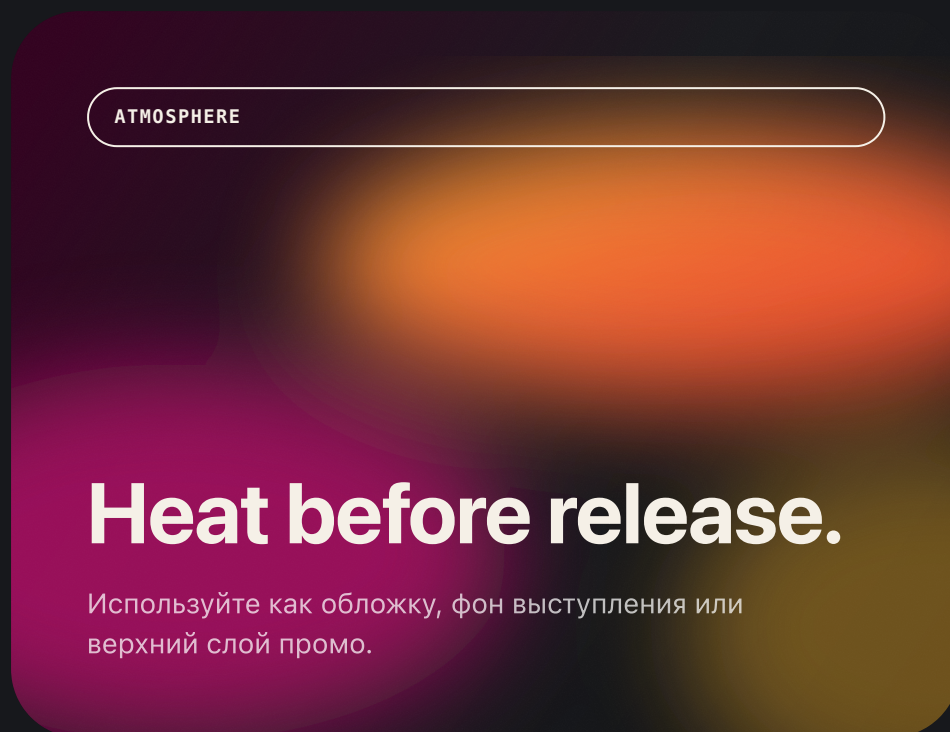
H2 / 40 **Раздел продукта**

BODY / 17 Пояснение и документация

LABEL / 12 STATUS / PLATFORM / VERSION

Ember field + confidence path

Два приёма покрывают большинство носителей: тёплое поле для атмосферы и путь состояний для объяснения продукта.



Confidence path

Линия связывает UI-состояния: preview → generator → snapshot → confidence.



Preview grid

Сетка — поле вариантов, а не декоративная миллиметровка. Оставляйте много пустоты.



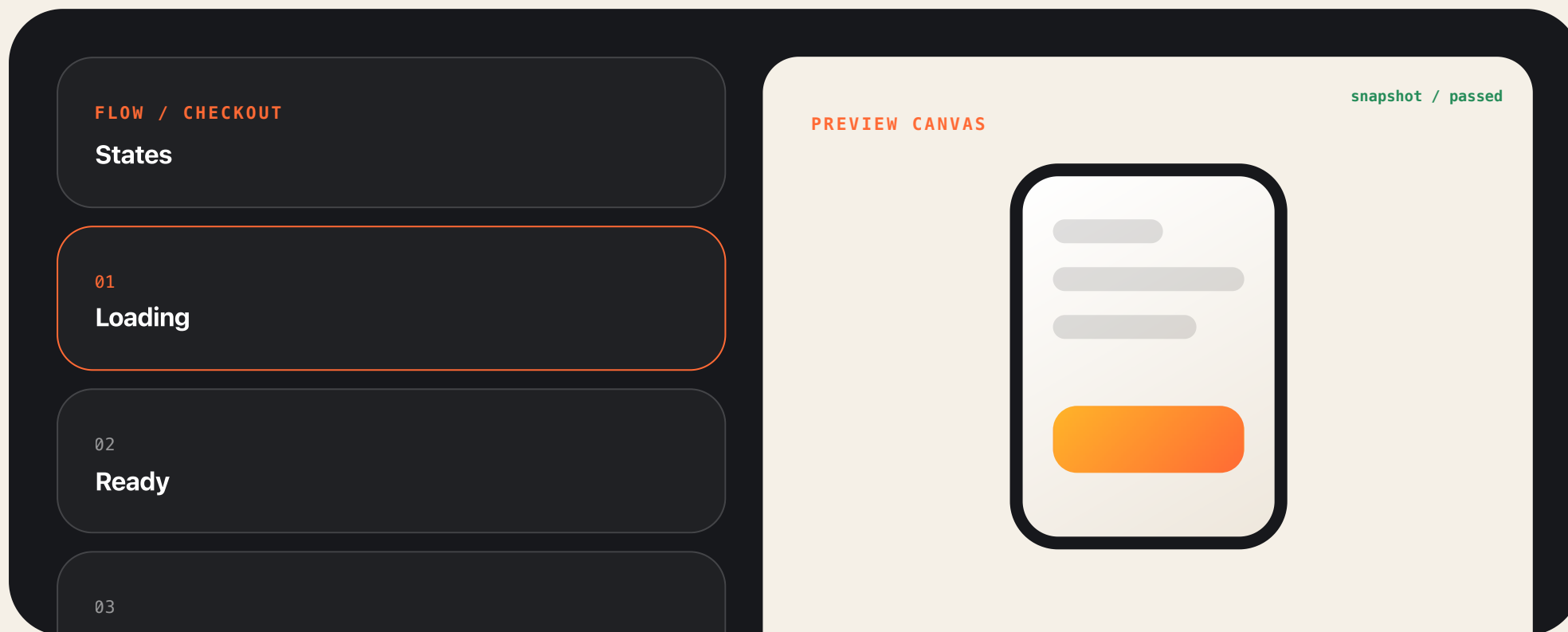
Ember pulse

Один источник света обозначает активную проверку или ключевой СТА.

Не смешивать всё сразу. На одном носителе выбирайте один главный приём и максимум один поддерживающий.

Интерфейс — это доказательство

Скриншоты и Playbook показываем в контексте: состояние, платформа, результат проверки. Просто «окно приложения» без смысла не работает.



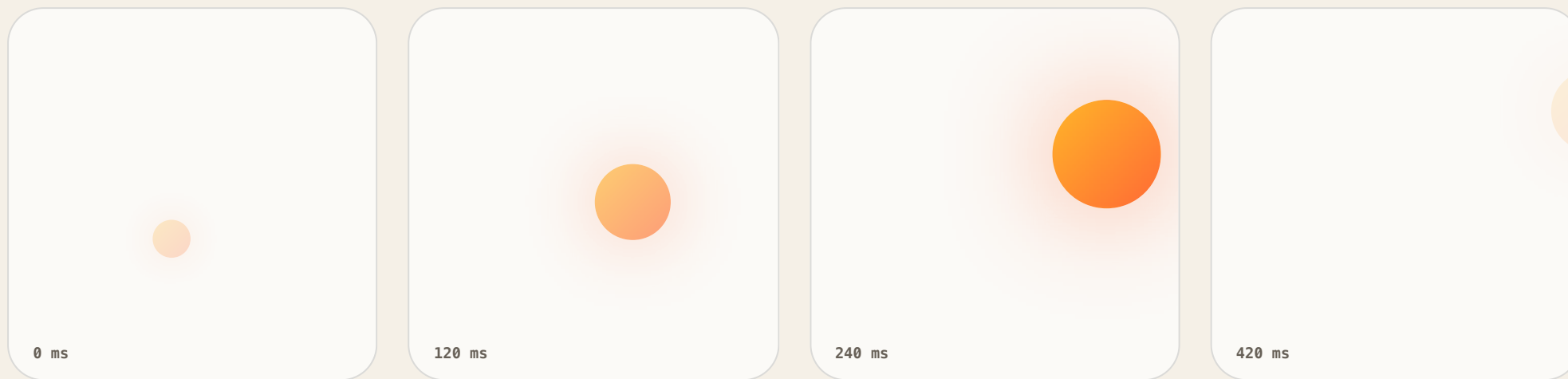
Карточки: радиус 24 px, тонкая граница, минимум декоративных теней.

Статусы: текстом и цветом. Цвет никогда не остаётся единственным сигналом.

Код: реальный, короткий и связанный с показанным UI-состоянием.

От состояния к состоянию

Движение объясняет последовательность: появляется источник, линия собирает путь, результат фиксируется. Никаких бесконечных «огненных» эффектов ради эффекта.



Micro

120–180 ms. Hover, selection, status update. Ease-out.

Flow

240–420 ms. Смена состояния или переход по confidence path.

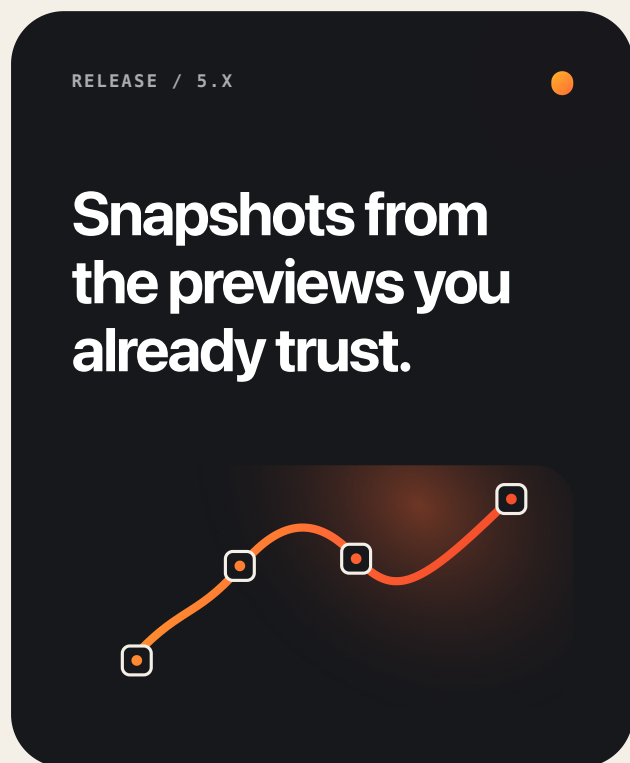
Ambient

6–10 s. Едва заметный световой drift; останавливается при reduced motion.

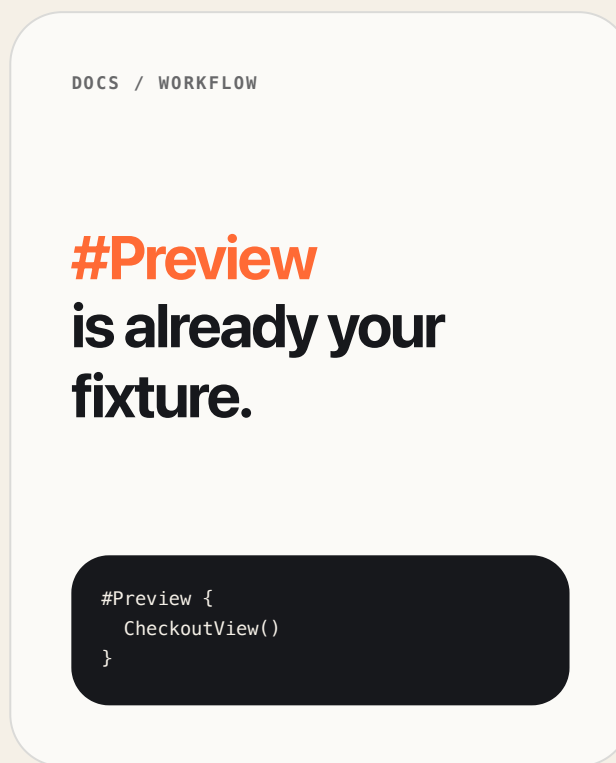
Правило: если движение не показывает причинно-следственную связь, статус или иерархию — оно не нужно.

Коммуникация держит одну идею

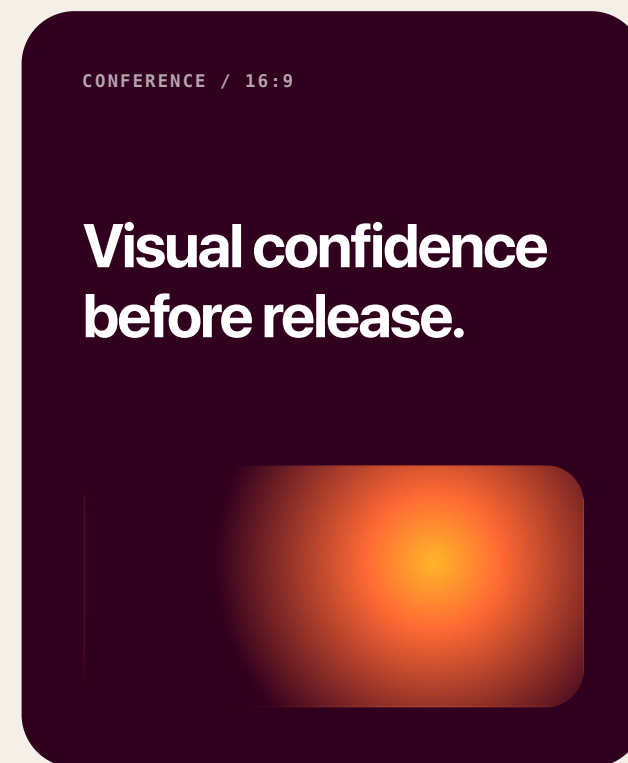
Соцсети, README, конференции и release notes используют одну и ту же систему: сильный заголовок, небольшой фрагмент кода или UI, один горячий акцент.



1:1 / 4:5 — один тезис, не больше 8–10 слов в заголовке.



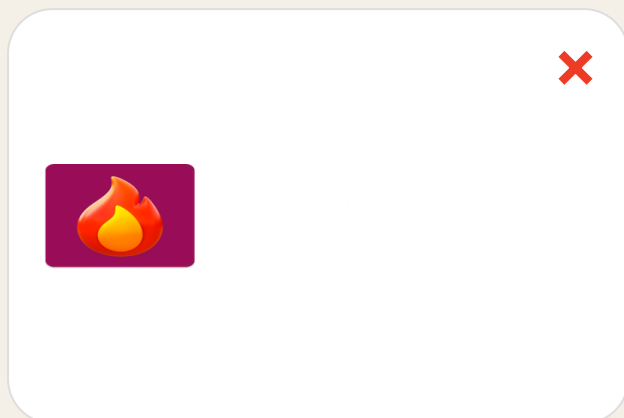
Документация — Paper, реальный код, без декоративного зерна.



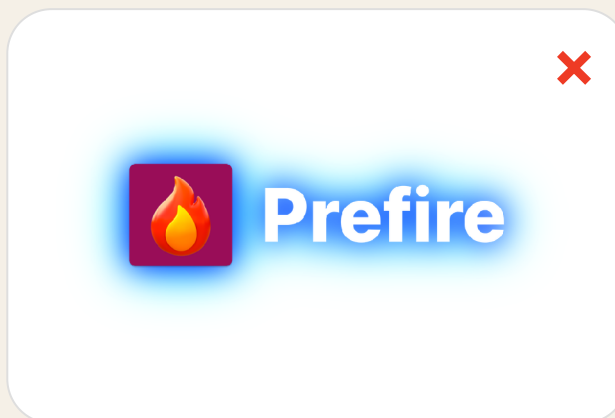
Слайды — Night или Deep Plum; Ember остаётся светом и акцентом.

Не ломать огонь

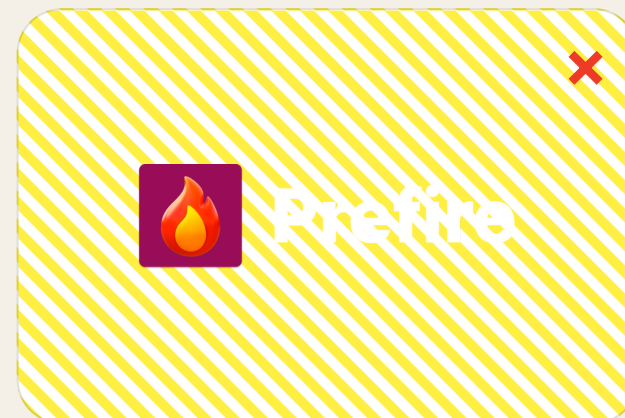
Узнаваемость держится на пропорциях lockup, чистом контрасте и сдержанном использовании эффектов.



Не растягивать и не менять пропорции.



Не добавлять чужое неоновое свечение.



Не ставить на шумный фон без подложки.

Не красим слово

Словесная часть остаётся белой или почти чёрной. Градиент живёт в знаке и акцентах.

Не обещаем лишнее

Указываем платформенные ограничения рядом с возможностью, особенно для Playbook.

Не декорируем код

Код должен компилироваться или явно быть сокращённым примером.

Откуда берём приёмы

Каталог используется как словарь и мастерская, а не как источник готового стиля. Для Prefire отобраны только приёмы, которые усиливают смысл продукта.

Приёмы

Screen-in-screen, match split, light flash, fixed camera — для демо перехода preview → snapshot.

Фактура

Мягкий gradient field, мелкое grain и очень умеренное стекло — только на промо-носителях.

Поиск

Референсы developer tools, release tooling, snapshot UI и нативной Apple-экосистемы.

eyecannndy.com

21st.dev

app.dither.com

uigoodies.com

amicro.vercel.app

pryzm.design

shaders.paper.design

designminis.com

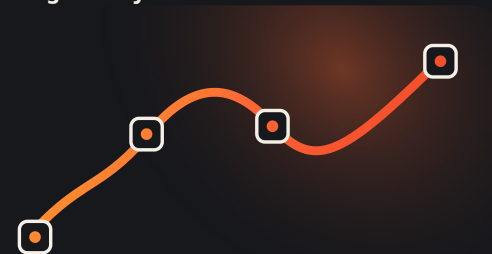
reactbits.dev

color-flow.ts.graphics

recent.design

component.gallery

Принцип отбора: сначала задача и продуктовая правда, потом визуальный приём. Никогда наоборот.



Prefire в одном экране



#F5F0E7 · #17181C · #FF6A35 · #FFB629

CORE LINE

SwiftUI previews to confidence.

- 1 Paper и Night держат поверхность.
- 2 Ember показывает действие и прогресс.
- 3 Код и UI всегда несут продуктовый смысл.
- 4 Один главный визуальный приём на носитель.
- 5 Ограничения продукта звучат честно и рядом с обещанием.

SYSTEM UI / SF MONO / 24–32 PX RADIUS

Preview. Prove. Ship.