



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»
ОПП "Графічний дизайн"

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
ДИЗАЙН АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ CYBERFONT

Виконав: **Перекотий Андрій Миколайович**
Керівник: канд. мист., доцент **Іваненко Т.О**
Консультант: доцент **ХДАДМ Більдер Наталя Трифонівна**

Анотація до проєкту. Актуальність роботи зумовлена розвитком кіберспорту в Україні та світі, переходом кіберспортивної типографіки від декоративних до функціонально орієнтованих шрифтових систем, відсутністю на ринку акцидентних шрифтів із повноцінною кириличною підтримкою, адаптованих до екранного середовища трансляції.

Сутність бренду базується на поєднанні технологічної естетики з достатньою читабельністю. Вибір неймінгу «Cyberfont» є символічним для кіберспортивної ідентичності. У центральній проєкційній пропозиції «Акцидентний гротеск для кіберспорту» закладено потужну метафору, яка пов'язує динаміку змагання, швидкість реакції та технологічність кіберспорту з необхідністю миттєвого читання інформації в умовах короткого зорового контакту. Головна візуально-семантична метафора проєкту проводить паралель між контрольованою геометризцією, напруженим ритмом форми та м'якими скругленнями, що зменшують візуальний шум на екрані. CyberFont постає не як черговий декоративний техно-шрифт, а як сучасний, збалансований інструмент бренд-комунікації, що забезпечує впізнаваність і функціональність.

Центральною ідеєю розробленої проєкційної пропозиції є комплексний підхід «Виразність + екранна читабельність», де шрифт посідає акцидентний характер, придатність до швидкого читання в дрібних кеглях (14 pt) та рівноправну підтримку кирилиці й латиниці. Пропозиція охоплює: геометризований гротеск, напівзакритими апертурами та контрольованими скругленнями; два накреслення (Black, Semibold, Semibold Condensed); понад 170 гліфів; оптимізовані кернінгові пари; технічну підготовку в редакторі FontLab.

Інноваційне конструктивно-технологічне рішення полягає у створенні стилістично однорідної двоalfавітної системи (латиниця + кирилиця), яка проєктувалася як єдине ціле з самого початку. Шрифт пройшов тестування читабельності в кеглі 14 pt, що імітує реальні умови трансляції (теги гравців, HUD), та хінтінг для коректної rasterizaції на екранах із різною роздільною здатністю. Головним УТП проєкту є збалансоване поєднання акцидентної виразності, високої читабельності та повноцінної кирилично-латинської підтримки – властивості. Розробка апробована на 10-му Міжнародному конкурсі зі шрифту Pangram та орієнтована на потреби українських кіберспортивних організацій.

