

Cyber font

Cyberfont — це акцидентний шрифт-гротеск,
створений для українських кіберспортивних
команд.

DESIGNED BY

Perekotii Andrii

YEAR

2026

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ
І МИСТЕЦТВ
Факультет «ДИЗАЙН»
Кафедра «Графічний дизайн»

Перекотій Андрій Миколайович

ДИЗАЙН АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ
CYBERFONT

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Бакалаврська робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають
посилання на відповідне джерело. _____ А.М. Перекотій

Керівник: Іваненко Тетяна Олегівна

кандидат мистецтвознавства, доцент Консультант: Більдер Наталя

Трифонівна

доцент ХДАДМ

Харків 2026

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1.АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ ДЛЯ КІБЕРСПОРТУ	6
1.1 Опис проєктної ситуації та ринок акцидентних шрифтів.....	6
1.1.1 Проєктна ситуація і ринок шрифтового дизайну в кіберспорті	6
1.1.2 Сегментування ринку акцидентних техно-шрифтів.....	7
1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку кіберспортивної типографіки	7
1.2 Опис ринку споживачів за напрямком розробки акцидентного шрифту....	8
1.2.1 Сегментування ринку споживачів та цільової аудиторії	8
1.2.2 Опис потреб трансляційних інтерфейсів, яким задовольнятиме шрифт .	9
1.3 Збір та аналіз аналогічних шрифтових продуктів	10
1.3.1 Збір, опис та аналіз аналогічних техно-шрифтів	10
1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування акцидентного шрифту «CyberFont».....	12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЇ.....	13
2.1 Опис ідеї і формулювання концепції акцидентного шрифту	13
2.2 Ескізування із обґрунтуванням форми літер.....	15
Висновки до 2 розділу	17
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ШРИФТОВОГО ПРОЄКТУ.....	18
3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення шрифтової системи	18
3.2 Технологічне забезпечення та специфіка функціонування шрифту в цифровому медіа-середовищі	19
3.3 Цифрова підготовка шрифтового макета в редакторі FontLab 7	20
Висновки до третього розділу.....	23
ВИСНОВКИ.....	24
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	26

*«Якщо застосовуються шрифти різного розміру, то кеглі повинні
чітко відрізнятися за величиною»
— Йозеф Мюллер-Брокманн*

ВСТУП

Вибір теми «Дизайн акцидентного шрифту CyberFont для кіберспорту» зумовлений потребою у створенні функціональної та візуально виразної шрифтової системи, що поєднує технологічну естетику з високою читабельністю в умовах динамічного екранного середовища.

Об’єкт проєктування — процес створення акцидентного шрифту для використання в кіберспортивній айдентиці, трансляційній графіці та медіа.

Предмет проєктування — графічна форма літер, пропорційна будова, контрастність, скруглення та кернінгіві пари, що забезпечують читабельність у малих кеглях та впізнаваність у великих заголовках.

Мета роботи — розробка акцидентного шрифту CyberFont, який візуально та функціонально відповідає потребам кіберспортивних команд, забезпечуючи високу впізнаваність бренду, кириличну підтримку та комфортне зчитування під час трансляцій.

Актуальність теми проєктування

- 1) Перехід кіберспортивної типографіки від декоративних до структурованих, функціонально орієнтованих шрифтових систем.
- 2) Відсутність на ринку акцидентних шрифтів із повноцінною кириличною підтримкою для кіберспорту.
- 3) Зростання української кіберспортивної сцени (NAVI, Monte, PassionUA) та потреба в унікальних брендових шрифтах.

- 4) Необхідність поєднання акцидентної виразності з читабельністю в малих кеглях для тегів гравців та інтерфейсів.
- 5) Вплив форми літер на швидкість зчитування інформації в умовах короткого зорового контакту.
- 6) Популяризація кастомних шрифтів як ключового елемента бренд-айдентики esports-організацій.
- 7) Відсутність збалансованих техно-шрифтів, що не жертвують функціональністю заради ефектності.
- 8) Потреба в універсальному шрифтовому інструменті для різних носіїв: трансляції, веб, соціальні мережі, мерч.
- 9) Дослідження читабельності шрифтів на екранах підтверджують важливість відкритих апертур, помірної контрастності та збільшеної x-висоти.
- 10) Можливість популяризації українського шрифтового дизайну на міжнародній кіберспортивній арені.

Завдання проєкту:

проаналізувати ринок акцидентних шрифтів для кіберспорту та виявити недоліки існуючих аналогів (Eurostile, BankGothic, Orbitron, Rajdhani, Michroma);

розробити геометризовану форму знаків із контрольованими скругленнями, помірним контрастом та збільшеною x-висотою;

створити стилістично однорідну кириличну та латинську абетки як єдину систему;

виконати тестування шрифту в кеглі 14 pt для перевірки читабельності в умовах, наближених до реальних трансляцій;

оптимізувати контури та кернінгові пари для коректної растеризації на екранах із різною роздільною здатністю.

Відомості про апробацію. Основні положення та результати бакалаврської роботи апробовані на:

- 1) 10-му Міжнародному конкурсі зі шрифту Pangram.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи.

Розроблений дизайн-продукт Акцидентний Шрифт для кіберспорту включає:

- 1) 3 накреслення (Black, semibold, Semibold condensed)
- 2) 2 Системи писемності
- 3) Знаки пунктуації, цифри

Загальний обсяг роботи – 170 гліфів

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи складається зі вступу, теоретичної та практичної частин, висновків, списку використаних джерел та додатків.

Загальний обсяг роботи становить 40 сторінок.

Кількість використаних джерел – 23.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЄКТНОЇ СИТУАЦІЇ ЩОДО РОЗРОБКИ АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ ДЛЯ КІБЕРСПОРТУ

1.1 Опис проєктної ситуації та ринок акцидентних шрифтів

1.1.1 Проєктна ситуація і ринок шрифтового дизайну в кіберспорті

Ринок акцидентної типографіки, в межах дисципліни Counter-Strike 2 характеризується сталим розвитком та орієнтацією на тенденції цифрового дизайну. У кіберспортивному сегменті спостерігається перехід до структурованих, функціонально орієнтованих та візуально виразних шрифтових рішень, забезпечуючи швидке зчитування контенту та формуючи впізнаваність бренду. Дослідження читабельності шрифту показує, що на екранах важливими є пропорції знаків, відкритість форм, міжлітерний інтервал, це впливає на здатність тексту швидко сприйматися в умовах короткого зорового контакту [4; 5]. В українському контексті є тенденція до використання базових або адаптованих комерційних гарнітур, деякі проєкти не враховують потреби кіберспорту, потребу в високій читабельності на трансляціях. Однак тенденція покращується завдяки досягненням таких українських команд — PassionUA, Monte. NAVITeam є легендарним складом українського кіберспорту, це підкреслюється як результатами кіберспортивних матчів, так і розвиненою медіа-сферою. Міжнародний ринок демонструє активне використання цілісних бренд-систем, у межах яких візуальна айдентика послідовно використовується в комунікації. Так працюють відомі кіберспортивні бренди Fnatic, G2 Esports і Team Vitality, вони позиціонують себе як esports- та lifestyle-бренди [11; 12; 13].

Charles Bigelow доводить, що ефективність шрифту залежить від сукупності формальних характеристик знаків — пропорцій, відкритості форм, контрасту й інтерліньяжу [4]. Ben D. Sawyer доводить, що надмірно

стилізовані рішення можуть погіршувати швидкість читання в ситуаціях короткого погляду [5], а дослідження AnsonHo підтверджує, що для інтерфейсів критично важливим є саме швидке зчитування інформації [6]. У дисертації Марії Ісмаїлової досліджується візуально-образна мова типографіки у дизайні поліграфічних видань, що дає теоретичну основу для осмислення шрифту як носія стилю, ритму й образу [8].

1.1.2 Сегментування ринку акцидентних техно-шрифтів

Ринок доцільно сегментувати за наступними критеріями: технологічний сегмент: шрифти з геометричними формами, гострими кутами, вузькими пропорціями використовуються переважно в логотипах та заголовках. Приклади: Orbitron, Michroma. Цей сегмент орієнтований на максимальну виразність і часто жертвує читабельністю заради ефектності. Функціональний сегмент: шрифти, орієнтовані на читабельність в інтерфейсах та трансляціях. Мають відкриті аперттури, помірну контрастність, збалансовані пропорції. Приклад: Rajdhani. Сегмент є найбільш придатним для системного використання, але часто не має достатньої унікальності. Брендний сегмент: кастомні шрифти, створені під конкретну команду, забезпечують максимальну впізнаваність та унікальність візуального стилю. Приклад: NAVIfont. Цей сегмент є найбільш бажаним для професійних кіберспортивних організацій, але потребує значних інвестицій у розробку. Майновий сегмент: шрифти поділяються на безкоштовні (open-source), умовно-безкоштовні (freemium) та комерційні (premium).

1.1.3 Опис конкурентної ситуації на ринку кіберспортивної типографіки

Конкурентна ситуація на ринку акцидентних шрифтів складається з різних підходів до побудови командної айдентики. Проаналізувавши провідні команди ніші, можна виділити кілька типових моделей. Перший тип

(команда Fnatic) — використання універсальних комерційних або open-source гарнітур, які легко впровадити в роботу, але складно перетворити на сильний бренд-акцент [11]. Другий тип (команда Vitality) — стилізовані техно та акцидентні рішення з грубою геометрією, вузькими пропорціями, гострими кутами. Такі шрифти добре передають настрій дисципліни, але втрачають функціональність у дрібних кеглях [13]. Третій тип (команда NAVI) — комбінований, коли акцидентний шрифт відповідає за характер і впізнаваність, а нейтральна гарнітура закриває інформаційні блоки [14]. До найбільш показових конкурентів у межах кіберспортивної айдентики можна віднести міжнародні організації Fnatic, G2 Esports і Team Vitality, а також українські команди Monte, B8 Esports і NAVI [11; 12; 13; 14; 15; 16]. Більшість команд використовують комерційні шрифти без кастомізації. NAVI — єдина з власним кастомним шрифтом. Отже, на ринку є незаповнена ніша для проєктування CyberFont.

1.2 Опис ринку споживачів за напрямком розробки акцидентного шрифту

1.2.1 Сегментування ринку споживачів та цільової аудиторії

Дослідження цільової аудиторії доцільно здійснювати через коло користувачів шрифтового продукту: кіберспортивні команди, організатори турнірів, дизайнери айдентики, контент-мейкери, а також аудиторія, що взаємодіє з брендом через трансляції, соціальні мережі. Основне ядро кіберспортивної аудиторії — молоді люди, які буквально вирости в онлайні. Вони читають візуальні символи швидше, ніж текст. Для GenZ (покоління Z, народжені між 1997 і 2012 роками) бренд без виразного характеру може пройти непоміченим. Ринок споживачів акцидентного шрифту для кіберспорту доцільно сегментувати за наступними ознаками: демографічний поділ: основна аудиторія — молодь віком 16–30 років, переважно чоловіки.

Вони є активними користувачами цифрових платформ, слідкують за кіберспортом, грають у CS2, купують мерч, дивляться трансляції. Дослідження JennyTang доводить, що сила фанатської ідентичності безпосередньо пов'язана з рівнем залучення аудиторії до кіберспорту [17]. Психографічний поділ: фанатська ідентичність є ключовим фактором залучення, RebeccadeFreitas підкреслює, що для молоді аудиторії кіберспорт має бути цілісним брендованим досвідом [18]. Поведінковий поділ: за частотою споживання контенту — щоденні глядачі трансляцій, регулярні (кілька разів на тиждень), ситуативні (глядачі великих турнірів). Ключову роль відіграють щоденні глядачі, які формують ядро впізнаваності бренду.

1.2.2 Опис потреб трансляційних інтерфейсів, яким задовольнятиме шрифт

Акцидентний шрифт CyberFont задовольнятиме наступний спектр потреб, що актуалізуються поточною ринковою ситуацією:

1) Потреба в миттєвій впізнаваності бренду — унікальний шрифт дозволяє команді виділятися серед конкурентів, які використовують стандартні комерційні гарнітури. У кіберспорті, де десятки команд змагаються одночасно, впізнаваність стає критичним фактором залучення аудиторії.

2) Потреба в читабельності в екстремальних умовах під час трансляцій — текст зчитується швидко, на яскравому або темному тлі, у дрібному кеглі (14 pt).

3) Потреба в кириличній підтримці — українські команди потребують шрифтів, які коректно відтворюють українську абетку та не втрачають стилістичної єдності між латиницею та кирилицею. Більшість комерційних техно-шрифтів не мають кириличної підтримки, що створює проблеми при локалізації контенту.

4) Потреба в емоційній виразності — шрифт має передавати характер команди: силу, швидкість, технологічність.

5) Потреба в універсальності використання — шрифт має однаково добре виглядати на веб-сайті, у соціальних мережах, на мерчі (футболки, худі, кепки) та в трансляційній графіці, що вимагає збалансованості між акцидентним характером та функціональністю.

1.3 Збір та аналіз аналогічних шрифтових продуктів

1.3.1 Збір, опис та аналіз аналогічних техно-шрифтів

Для проведення аналізу було відібрано низку гарнітур, які репрезентують типові напрями формування техно-дисплейної естетики, близької до кіберспортивної. До переліку ввійшли як комерційні, так і open-source рішення: Eurostile, BankGothic, Orbitron, Rajdhani та Michroma [19; 20; 21; 22; 23].

Eurostile (Альдо Новареze, 1962). Прямокутні пропорції, закриті аперттури, стриманий ритм. Цей шрифт довгий час залишався еталоном технічного гротеску. Гарнітура має сім накреслень, добре працює у великих кеглях, але в дрібних може втрачати читабельність через закриті аперттури [19](див.рис.В.1).

BankGothic (Морріс Фуллер Бентон, 1930). Жорсткий рублений контур, капітельний набір. У коротких написах і логотипах працює бездоганно, але не призначений для набору тексту [20] (див.рис.В.2).

Orbitron (MattMcInerney, 2009). Експериментальна графіка з акцентом на декоративність. Має відкриті аперттури, геометричні форми, наближені до кола. Для заголовків великого розміру це плюс, для дрібних інформаційних блоків — недолік, оскільки декоративні елементи заважають швидкому розпізнаванню [21] (див.рис.В.3).

Rajdhani (IndianTypeFoundry, 2014). Технологічний характер збережено, але пом'якшено. Має відкриті апертури, високий x-висоту, що покращує читабельність у малих кеглях. Балансує між дисплейним призначенням та інтерфейсною придатністю — найкращий орієнтир для системного проєктування [22] (див.рис.В.4).

Michroma (Вернон Адамс, 2016). Вузкий, витягнутий, дуже характерний. Має геометричну основу з мінімальними скругленнями. [23] (див.рис.В.5).

Висновки за таблицею:

- 1) Eurostile та Rajdhani мають найвищу читабельність (по 6,5 балів)
- 2) Michroma володіє максимальною унікальністю (7 балів)
- 3) Orbitron демонструє високу унікальність (6 балів), але низьку читабельність (4,5)
- 4) Bank Gothic має середні показники
- 5) Жоден із розглянутих шрифтів не був спроектований із врахуванням потреб кіберспорту

Таблиця 1 — Порівняльний аналіз шрифтів -аналогів (за 7-бальною шкалою)

№	Шрифт	Естетична привабливість	Унікальність	Читабельність	Функціональність у кіберспорті
1	Eurostile	6,0	4,5	6,5	5,5
2	Bank Gothic	5,5	5,0	5,5	4,0
3	Orbitron	5,0	6,0	4,5	4,5
4	Rajdhani	5,5	4,0	6,5	6,0
5	Michroma	7,0	7,0	4	6

1.3.2 Обґрунтування стратегії позиціонування акцидентного шрифту «CyberFont»

На підставі проведеного аналізу визначено позиціонування майбутнього шрифту: він має працювати в поєднанні кількох властивостей — акцидентний характер, м'які скруглення, придатність до хороших параметрів зчитування, системність використання в межах айдентики та повноцінна підтримка кирилиці.

Основні недоліки аналогів:

- 1) Відсутність кириличної підтримки (в усіх аналогах)
- 2) Надмірна декоративність, що шкодить читабельності (Orbitron)
- 3) Історична застарілість (Eurostile, Bank Gothic)
- 4) Низька унікальність (Rajdhani)

Відмінність від аналогів має полягати в збалансованості: шрифт повинен бути достатньо сучасним та спортивним, щоб транслювати атмосферу змагання, але водночас достатньо стабільним, щоб не втрачати розбірливість. У межах українського ринку додатковою перевагою стане органічна кирилична пластика, спроєктована як рівноправна частина системи.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЇ

2.1 Опис ідеї і формулювання концепції акцидентного шрифту

Обрана стратегія позиціонування — це виразність та екранна читабельність. Ключове повідомлення — «Команда отримає шрифт, який виглядає змагально й технологічно, але не втрачає ясності». Головна «фішка» продукту — поєднання акцидентного характеру з системною придатністю. CyberFont буде функціонувати на різних носіях. Його виразність будується на контрольованій геометризациі, чіткій ритміці та характері форми [10]. Диференціація: на відміну від типових техно- або футуристичних шрифтів, які часто виглядають ефектно лише у великих заголовках і швидко втрачають читабельність у дрібних форматах, CyberFont пропонує більш збалансований підхід. Він поєднує акцидентний характер, придатність до швидкого екранного зчитування та повноцінну роботу в кирилиці й латиниці. Ключова обіцянка — команда отримає шрифт, який допоможе їй виглядати впізнавано, сучасно й цілісно в різних точках контакту. Докази та підґрунтя — кіберспортивний сегмент вимагає від шрифту швидкого сприйняття, тому що текст тут часто зчитується швидко, у русі, на яскравому або темному тлі.

Тип продукту: акцидентний шрифт; Формат продукту: цифрова шрифтова гарнітура для бренд-комунікації. Мовна система: кирилиця та латиниця; Призначення: логотип, заголовки, турнірна графіка, трансляційні плашки, назви рубрик, соціальні мережі, короткі промо-написи, мерч. Основний характер: техно-спортивний, змагальний, цифровий.

Базова форма знаків: геометризована; зібрана; контрастна; м'яка; помірно напружена; без надмірного декору. Конструкція знаків: чітка ритміка; впізнавані завершення; достатня відкритість внутрішніх просвітів; узгоджені пропорції кирилиці й латиниці [9].

Характер використання:

- 1) Великий кегль (48 pt і більше) — для заголовків та логотипів (емоційна виразність)
- 2) Середній кегль (24-36 pt) — для рубрикаторів і промо-написів (впізнаваність)
- 3) Дрібний кегль (14 pt) — для тегів гравців та інтерфейсів (читабельність)

Функціональні вимоги:

- 1) Читабельність: шрифт має швидко зчитуватися з екрана, особливо в динамічних сценах трансляцій.
- 2) Розбірливість: схожі знаки повинні чітко відрізнятися між собою (наприклад, 0/O, 1/l/I, 3/3).
- 3) Масштабування: шрифт має зберігати характер у великому, середньому й дрібному розмірі.
- 4) Анімація: форма повинна коректно працювати в русі, заставках, трансляційних сценах і цифрових переходах.
- 5) Темне й світле тло: шрифт повинен однаково впевнено функціонувати в різних контрастних умовах.
- 6) Тестування в 14 pt: обов'язкова перевірка читабельності в невеликому кеглі, що використовується в тегах гравців.

Системні вимоги:

- 1) Кирилиця та латиниця повинні бути стилістично однорідними (однакові пропорції, контраст, характер завершень).
- 2) Шрифт має працювати як цілісна гарнітура.
- 3) Шрифт повинен поєднуватися з кольором, графічними формами та іншими елементами айдентики.

Головна ідея концепції: дизайн шрифту показує, що кіберспортивна типографіка може бути цілісною, читабельною та системною. CyberFont має демонструвати, що одна форма може одночасно передавати напругу

змагання, технологічність і на відміну від зрізів кутів аналогів, скруглені кути CyberFont зменшують візуальний шум на екрані. Назва концепції: «Акцидентний гротеск для кіберспорту CyberFont» Головна ідея концепції: шрифт, який передає динаміку змагання та технологічність, але залишається функціональним у цифровому середовищі.

Емоційне спрямування: шрифт повинен викликати відчуття швидкості реакції, та сучасності, у ньому не повинно бути випадкових деталей, хаотичного футуризму або візуального шуму. Роль форми: геометрична база створює враження технологічності та системності. Контрольовані скруглення, ритміка знаків пом'якшують надмірну механістичність, завдяки цьому форма не виглядає холодною або застарілою, а залишається сучасною й придатною до цифрового середовища. Роль двоалфавітності: кирилиця й латиниця повинні бути побудовані як одна система. Це дає змогу використовувати шрифт і в українському, і в міжнародному контексті без втрати стилістичної єдності. Саме тому кирилична частина не додається пізніше, а закладається в основу концепції від початку. Концептуальна формула: геометрична база + м'які скруглення + контрольований контраст + рівноправна кирилиця + тестування в 14 pt = впізнаваний голос кіберспортивного бренду.

У чому новизна концепції порівняно з типовими техно-шрифтами:

- 1) Відсутність кириличної підтримки в аналогах — CyberFont її має
- 2) Надмірна декоративність аналогів — CyberFont пропонує збалансованість
- 3) Низька читабельність у дрібних кеглях — CyberFont тестується в 14 pt
- 4) Історична застарілість — CyberFont орієнтується на актуальні тренди 2026

2.2 Ескізування із обґрунтуванням форми літер

Процес створення шрифту CyberFont розпочався з пошуку пластичного вирішення майбутньої гарнітури. На першому етапі ескізування було виконано низку пошукових начерків. (див. рис. Г.1). Основними завданнями ескізування стали: визначення характеру шрифту, пошук пропорцій знаків, знаходження оптимального співвідношення товщини основних та другорядних штрихів, а також відпрацювання завершень і сполучень.

Розробка починалася з побудови базових літер латиниці — Н, О, п, о. Літера Н була обрана як еталон для вертикальних штрихів і горизонтальних сполучень. Літера О визначала пластику овальних форм. Мала літера п задавала пропорції для нижнього регістру, а о — для овальних малих знаків. Після цього додавалися літери А, V, N, М, Е, F, Р, R, В, D, G, U, С, S для латиниці та А, В, Н, О, К, М, С, Т, У, Х, І для кирилиці. Це дозволило сформувати цілісну систему пропорцій та ритму.

Перші варіанти мали надмірно гострі кути та агресивний характер, що суперечило вимозі читабельності в малих кеглях. Після серії пробних наборів тестових фраз у кеглі 14 pt стало очевидно, що таке рішення створює візуальний шум і ускладнює швидке зчитування. Тому було прийнято рішення додати контрольовані скруглення на кутах. Радіус скруглення було підібрано емпірично: надто малий радіус не давав бажаного ефекту, а надто великий нівелював технологічний характер. Оптимальним став радіус, що дорівнює 5-7% від ширини основного штриха.

Наступним етапом стало ескізування кириличної абетки. Головною проблемою було збереження стилістичної єдності між латиницею та кирилицею. Особливу увагу приділено літерам Б, Г, Г, Д, Ж, З, И, Ї, Й, Л, П, Ф, Ц, Ч, Ш, Щ, Ъ, Ю, Я. Кожен кириличний знак проектувався як органічне продовження загальної логіки шрифту. Наприклад, літера Д отримала пряму горизонтальну лінію замість трикутного завершення, що характерне для

класичних гротесків. Літера Ж була побудована на основі діагональних штрихів з однаковим кутом нахилу, що забезпечило ритмічну єдність.

Для перевірки якості форми виконувалося тестування шрифту в типових для кіберспорту фразах: назви команд (NAVI, PassionUA, Monte, B8 Esports), теги гравців (s1mple, b1t, jL, w0nderful), турнірні назви (PGLMajorCopenhagen, BlastTV, AustinMajor).

Фінальне рішення — геометризований гротеск з контрольованими скругленнями, помірною контрастністю та напівзакритими апертурами. Це рішення найкраще відповідало завданню: поєднати технологічний характер кіберспорту з функціональністю текстового шрифту.

Висновки до 2 розділу

У другому розділі сформовано та обґрунтовано дизайн-пропозицію шрифту CyberFont. Визначено стратегію позиціонування, що ґрунтується на поєднанні акцидентної виразності та екранної читабельності. Сформульовано концепцію шрифту як єдиної системи, що рівноправно підтримує кирилицю й латиницю. У процесі ескізування знайдено оптимальне пластичне рішення: геометрична основа, контрольовані скруглення, відкриті апертури та помірний контраст.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ШРИФТОВОГО ПРОЄКТУ

3.1 Конструктивно-пластичне та графічне рішення шрифтової системи

Розробка шрифту CyberFont виконувалася в редакторі цифрових шрифтів FontLab 7. Нижче наведено аналіз кінцевого графічного рішення за критеріями, що використовуються у професійній класифікації шрифтів.

Загальні характеристики шрифту CyberFont:

Критерій	Значення для CyberFont
Система письма	Алфавітна
Техніка виконання	Гліптална (побудова на основі геометричних контурів)
Функція	Акцидентний
Категорія	Акцидентний гротеск
Підтримка систем писемності	Латиниця, кирилиця
Пропорції	Різноширинний
Щільність	Нормальні пропорції з незначним звуженням у круглих літерах
Насиченість	Semi Bold
Контрастність	Невеликий контраст

Графічний аналіз форми елементів літер CyberFont

Критерій	Значення для CyberFont
Апертура	Закриті апертури (овали літер С, с, G, O, o для більшою динаміки, при цьому з достатнім простором для читання)
Нахил осей овалів	Вертикальний (овали літер O, o, C, c не мають нахилу, що забезпечує статичний характер)
Основний штрих	З мінімальним збільшенням
Форми елементів літер	Прямолінійні та дугоподібні елементи з контрольованими скругленнями. Діагональні штрихи (A, V, N, K, Ж, Л, Д) мають різний кут нахилу
Ритм емоційне сприйняття	Статичний. Шрифт викликає відчуття змагання та сучасності без зайвої декорації

3.2 Технологічне забезпечення та специфіка функціонування шрифту в цифровому медіа-середовищі

Шрифт CyberFont призначений для використання в кількох типах носіїв, що потребують різного технічного забезпечення.

Для використання в трансляційній графіці, оверлях та HUD шрифт постачається у форматах OTF та TTF, які підтримуються всіма професійними програмами для відеомонтажу та трансляцій (OBSStudio, vMix, AdobeAfterEffects, Photoshop, Illustrator). Для використання на веб-сайтах та в соціальних мережах шрифт додатково конвертується у формат WOFF2, який забезпечує оптимальну швидкість завантаження та коректне відображення в браузерах.

Для друку на одязі (футболки, худі, кепки) використовується векторний формат OTF/TTF, який інтегрується в макети для DTF-друку або термоперенесення. Для друкованої продукції (постери, наліпки, турнірні сітки) шрифт використовується в макетах AdobeInDesign або Illustrator. Рекомендована роздільна здатність для друку — не менше 300 dpi, для трансляцій — стандартна роздільна здатність екрану 1920×1080.

CyberFont використовується як основний шрифт для заголовків, тегів гравців, турнірних назв та акцентних написів. Для основних текстів рекомендовано використовувати нейтральні системні шрифти (Roboto, Inter, Arial), щоб уникнути візуального перенасичення. Кольорова гама не регламентується — шрифт однаково добре працює як на світлому, так і на темному тлі.

3.3 Цифрова підготовка шрифтового макета в редакторі FontLab 7

Практичне проектування знакової системи, розрахунок півaproшів та робота у редакторі FontLab велася з опорою на базовий навчальний посібник із шрифтового дизайну Т. О. Іваненко [9].

Процес додрукарської підготовки макетів з використанням шрифту CyberFont виконувався в редакторі FontLab 7. Нижче наведено технічне обґрунтування основних параметрів шрифту.

Контури літер будувалися з використанням кривих Безьє. Кількість опорних точок мінімізовано для уникнення зайвих «хвиль» у кривих, що покращує якість растеризації в малих кеглях.

Розставлення півaproшей виконувалося згідно з класичною методикою. Спочатку було визначено ліві та праві півaproші для еталонних літер. Еталонною літерою для нижнього регістру обрано п. Для неї лівий та правий півaproші встановлено з незначною різницею — праве значення

зроблено трохи меншим за ліве, оскільки дугоподібне плече букви візуально сприймається як більш легке.

Потім виконано перевірку рядка ppppp на рівномірність. Після досягнення візуально рівномірного ряду еталонні значення зафіксовано. Для овальних літер (O, o, C, c) півапроші встановлено симетричними, але з меншими абсолютними значеннями, ніж у п. Перевірку виконано на сполученні поп (для латиниці — pop).

Для нахилених літер (v, w, x, y, A, Л, Д, Ж, К, М, У, Х, Ц, Ч, Ш, Щ) встановлено мінімальні півапроші, оскільки їхні форми потребують тіснішого сусідства з іншими знаками. Літери з виносними елементами (g, j, p, q, y, ф, ц, щ) отримали півапроші, скориговані відносно еталонної п з урахуванням їхньої форми.

Після розставлення півапрошей виконано створення кернінгових пар для типових проблемних сполучень, де візуальна відстань між літерами потребує ручного коригування. До таких пар відносяться: LA, TA, VA, WA, Yo, To, Ro, Av, Aw, Ay, Au, Ap, Te, Ty, Ta, Vu, Vv, Vy та аналогічні кириличні сполучення: ЛА, ТА, УА, УО, ГО, ЖЕ, КО, МА, НО, РА, СА, ХА, ЦА, ЧА, ША, ЩА, ЮА, ЯА. Загалом створено близько 50 кернінгових пар, що забезпечує рівномірний вигляд тексту.

Хінтінг — для коректного відображення шрифту в малих кеглях на екранах з низькою роздільною здатністю виконано автогенерацію хінтінгу засобами FontLab 7. Це забезпечує чіткість знаків на різних пристроях.

Кернінг — це вибіркове регулювання відстані між окремими парами літер, при якому стандартна сума півапрошей створює візуально нерівномірний проміжок. Навіть за ідеально розставлених півапрошей існують сполучення знаків, що потребують ручного коригування.

Основні типи кернінгових пар у CyberFont:

1) Вертикальна + діагональна — сполучення літер з вертикальним штрихом (Н, К, М, Л) та літер з похилими штрихами (А, У, Х, Ж). Приклад: НА, КА, МА, ЛА, ХА. У таких парах верхня частина діагональної літери візуально «відвалюється» від вертикальної, створюючи зайвий проміжок. Кернінг зменшує цю відстань.

2) Діагональна + діагональна — сполучення двох літер з похилими штрихами, наприклад АУ, УА, АХ, ХА, ЖА, АЖ. Тут важливо уникнути як надмірного зближення (коли штрихи майже торкаються), так і зайвого розриву.

3) Овальна + вертикальна — сполучення овальних літер (О, С, Ю, Я) з вертикальними (Н, К, М, Л, Т). Приклад: ОН, ОК, ОМ, ОЛ, ОТ, СН, СК, ЮН, ЯТ. Овальні форми потребують меншої відстані до вертикальних через те, що їхня бічна частина є криволінійною.

4) Вертикальна + овальна — сполучення, зворотне до попереднього: НО, КО, МО, ЛО, ТО, НС, КС, НЮ, ЛЯ. Працює за тим самим принципом.

5) Вертикальна + опукла (з відкритою формою) — сполучення вертикальних літер (Н, К, М, Л, Т) з літерами, що мають відкриту форму вправо (Г, Р, У, Ц, Ч, Ш, Щ). Приклад: НГ, КР, МУ, ЛЦ, ТЧ, НШ. Тут потрібно візуально контролювати відстань, щоб уникнути «провалу» світлого простору.

6) Літера з виносним елементом + будь-яка — сполучення, де літера має нижній (g, j, p, q, y, ф, ц, щ) або верхній (b, d, h, k, l, t, й, ї, і) виносний елемент. У таких парах кернінг потрібен, коли виносний елемент потрапляє в порожнину сусідньої літери (наприклад, Ту, Ау, Og).

7) Знаки пунктуації з літерами — сполучення крапки, коми, двокрапки, знаку оклику, знаку питання, лапок, дужок з літерами. Особливу увагу приділено парам: .А, ,А, !А, ?А, .О, ,О, .К, .Л, .Т, -А, —А, «А, (А та іншим.

8) Сполучення з пробілом — кернінг між літерою та пробілом (особливо важливо для літер з широкою формою, таких як W, O, A, Д, Ж, М, У, Ш).

Висновки до третього розділу

У третьому розділі описано процес практичної реалізації шрифту CyberFont. Виконано аналіз кінцевого графічного рішення за професійними критеріями: визначено категорію шрифту (акцидентний гротеск), параметри пропорцій, насиченості, контрастності, аперттури, ритму. Описано особливості побудови кириличної абетки. Розглянуто поліграфічне та технологічне забезпечення для цифрових носіїв, трансляції, веб та друкованої продукції мерч, постери. У розділі додрукарської підготовки детально описано процес побудови контурів у FontLab 7, розставлення півапрошей за класичною методикою від еталонних літер п та о до всіх знаків та створення кернінгових пар для проблемних сполучень. Шрифт технічно готовий до використання в цифровому та на друкованих носіях. Подальший розвиток проєкту передбачає створення додаткових накреслень (Regular) та розширення підтримки інших мов.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи розроблено акцидентний шрифт-гротеск CyberFont для кіберспортивної команди CS2.

Проаналізовано ринок акцидентної типографіки в кіберспорті. Виявлено перехід від декоративних до структурованих, функціонально орієнтованих шрифтових систем. Ключова проблема конкурентного поля – розрив між ефектністю форми та читабельністю в умовах швидкого екранного зчитування. Це підтверджується дослідженнями Бігелоу, Соєра та Хо [4; 5; 6].

Ядро споживачів – молодь 16–30 років (покоління Z), для яких кіберспорт є цілісним брендованим досвідом. Ключові потреби: швидке зчитування інформації в трансляціях, емоційна виразність, впізнаваність командного бренду через типографіку, кирилична підтримка. Дослідження Танг та де Фрейтас підтверджують зв'язок фанатської ідентичності з якістю візуальної комунікації [17; 18].

Проведено збір та аналіз п'яти гарнітур (Eurostile, BankGothic, Orbitron, Rajdhani, Michroma). Виявлено основні недоліки: надмірна декоративність, низька читабельність у дрібних кеглях (14 pt), історична застарілість, відсутність кириличної підтримки. Жоден із розглянутих шрифтів не створювався з урахуванням потреб кіберспорту. Це обґрунтовує необхідність створення нового шрифтового продукту.

Обрано стратегію позиціонування – поєднання акцидентної виразності та екранної читабельності. Ключове повідомлення: «команда отримує шрифт, який виглядає змагально й технологічно, але не втрачає ясності». Концепція базується на метафорі «шрифт як частина бренду»: контрольована геометризація, зібраний ритм, помірна контрастність, м'які скруглення.

Особливу увагу приділено рівноправності кирилиці та латиниці – обидві абетки проєктуються як єдина стилістична система.

Визначено три блоки: формотворення (оптимальна міра геометризації та пропорцій), легібільність (чітке розпізнавання знаків у малих кеглях і швидке зчитування), системність (двоалфавітна гарнітура з потенціалом масштабування). Шрифт розробляється як інструмент бренд-комунікації.

Шрифт створено у FontLab 7. Виконано аналіз за професійними критеріями: категорія – акцидентний гротеск, аперттури напівзакриті, ритм статичний. Розставлено півапроші за класичною методикою. Створено kernінгові пари для проблемних сполучень (вертикальна + діагональна, овальна + вертикальна, з виносними елементами тощо). Шрифт технічно готовий до використання в цифровому середовищі та на друкованих носіях.

Мета роботи досягнута. CyberFont – універсальний інструмент бренд-комунікації для українських кіберспортивних організацій, який забезпечує високу впізнаваність, цілісний візуальний характер та функціональну адаптивність. Подальший розвиток проєкту – створення додаткових накреслень (Regular, Bold) та розширення підтримки інших мов.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Esports Charts. Best Counter-Strike 2 tournaments of 2024 [Електронний ресурс]. – URL: <https://escharts.com/news/best-counter-strike-2-tournaments-2024> (дата звернення: 30.04.2026).
2. Esports Charts. Best Counter-Strike 2 tournaments of 2025 [Електронний ресурс]. – URL: <https://escharts.com/news/best-counter-strike-2-tournaments-2025> (дата звернення: 30.04.2026).
3. Ейрі Д. Лого. Дизайн. Любов. Посібник зі створення довершеної айдентики бренду / пер. з англ. Надії Сич. – Київ : ArtHuss, 2024. – 232 с. – ISBN 978-617-8025-73-1.
4. Bigelow C. Typeface features and legibility research // Vision Research. – 2019. – Vol. 165. – P. 162–172. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.visres.2019.05.003>
5. Sawyer B.D., Dobres J., Chahine N., Reimer B. The Cost of Cool: Typographic Style Legibility in Reading at a Glance // Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting. – 2017. – Vol. 61, No. 1. – P. 833–837. DOI: <https://doi.org/10.1177/1541931213601698>
6. Ho A., Maritan C., Sullivan J., Cheng E., Cao S. Measuring Glance Legibility of Wearable Heads-Up Display Interfaces Using an Adaptive Staircase Procedure // Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting. – 2016. – Vol. 60, No. 1. – P. 2073–2077. DOI: <https://doi.org/10.1177/1541931213601470>
7. Bernard M.L., Chaparro B.S., Mills M.M., Halcomb C.G. Comparing the effects of text size and format on the readability of computer-displayed Times New Roman and Arial text // International Journal of Human-Computer Studies. – 2003. – Vol. 59, No. 6. – P. 823–835. DOI: [https://doi.org/10.1016/S1071-5819\(03\)00121-6](https://doi.org/10.1016/S1071-5819(03)00121-6)
8. Ісмаїлова М. Візуально-образна мова типографіки у дизайні поліграфічних видань періоду раннього модернізму : дис. ... Харків :

- ХДАДМ, 2019. URL: <https://old.ksada.org/doc/diss-ismaylova.pdf> (дата звернення: 08.05.2026).
9. Іваненко Т.О. Шрифтовий дизайн: основи : навч. посіб. – Харків : ХДАДМ, 2019. – 144 с. – ISBN 978-966-8106-83-5. URL: https://www.ksada.org/wp-content/uploads/2026/01/t.-ivanenko_shd_posibnyk.pdf (дата звернення: 07.05.2026).
10. Вайт Алекс В. Основи графічного дизайну. Третє видання. – Київ : ArtHuss, 2022. URL: <https://www.arthuss.com.ua/shop/osnovy-hrafichnoho-dyzaynu-tretye-vydannya> (дата звернення: 03.06.2026).
11. Fnatic. About [Електронний ресурс]. – URL: <https://fnatic.com/about> (дата звернення: 30.04.2026).
12. G2 Esports. About [Електронний ресурс]. – URL: <https://g2esports.com/pages/about> (дата звернення: 30.04.2026).
13. Team Vitality. Who are we [Електронний ресурс]. – URL: <https://vitality.gg/a/l/en/en-na/pages/who-are-we> (дата звернення: 30.04.2026).
14. NAVI. Official website [Електронний ресурс]. – URL: <https://navi.gg/en> (дата звернення: 30.04.2026).
15. Monte Esports. Official website [Електронний ресурс]. – URL: <https://monteesports.com/> (дата звернення: 30.04.2026).
16. B8 Esports. About [Електронний ресурс]. – URL: <https://www.b8esports.gg/ua/about> (дата звернення: 30.04.2026).
17. Tang J. et al. An exploration of esports fan identity, engagement practices, and motives // Telematics and Informatics. – 2023. – Vol. 100081. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100081>
18. de Freitas R., Wörndl W., Koo C., Stienmetz J.L. Gen Z and Esports: Digitizing the Live Event Brand // PMC. – 2021. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7798078/> (дата звернення: 30.04.2026).

19. Eurostile font family [Электронный ресурс]. —
URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/font-list/eurostile> (дата
звернення: 03.05.2026).
20. BankGothic [Электронный ресурс]. —
URL: <https://www.myfonts.com/collections/bank-gothic-font-bitstream> (дата
звернення: 03.05.2026).
21. Orbitron [Электронный ресурс]. —
URL: <https://fonts.adobe.com/fonts/orbitron> (дата звернення: 03.05.2026).
22. Rajdhani [Электронный ресурс]. —
URL: <https://fonts.adobe.com/fonts/rajdhani> (дата звернення: 03.05.2026).
23. Michroma [Электронный ресурс]. —
URL: <https://fonts.google.com/specimen/Michroma> (дата звернення: 03.05.2026).

ДОДАТОК А

Параметри проекту	Вимоги до проекту
Клієнт	Українська кіберспортивна організація
Контактна особа	Арт-директор організації / керівник дизайн-відділу кіберспортивного клубу

Загальна інформація

Загальна інформація:	
Про проект:	Ціллю проекту є розробка акцидентного шрифту для брендингу, в статусі професійної або аматорської кіберспортивної команди комп'ютерної гри Counter-Strike 2
Вид діяльності. Позиціонування. Цілі та мета проекту. Продукція/асортимент	Вид діяльності: Команда бере участь у турнірах CS2. Позиціонування гарнітури: технологічний, спортивний, що поєднує ефективність і впізнаваний стиль. Ціль: маркетинговий відділ може спрямовувати шрифт для виробництва кастомної бренд-продукції щоб підвищити впізнаваність команди через візуальному мову типографіки. Продукція: шрифт може використовуватись в тегах гравців, , одязі як елемент типографічного мерчу, соціальних мережах які включають пости - стартовий склад, турнірні сітки, презентація нових гравців.
Опис потенційного клієнта:	Вік: 16–35 років. Стать: переважно чоловіки Достаток: середній і вище середнього. Образ життя: слідує за кіберспортом, грає в CS2, купує мерч, дивиться трансляції, підтримує улюблену команду.

Загальна інформація:	
	Потреби: бажання бути частиною спільноти, ідентифікувати себе з командою, отримувати естетичне задоволення від цифрового візуального стилю. Особливості: рішення про покупку мерчу часто залежать від графічного рішення, та улюбленої команди.
Конкуренти:	Типографічні рішення команд: NAVI - власний шрифт NAVI font, Fnatic - Hyundai Normal , Vitality, FaZe Clan використовують комерційні шрифти без кастомізації.

Опис потенційного клієнта:	
Опис цілей і задач дизайну:	Розробити акцидентний шрифт-гротеск, накреслення semi-bold. Забезпечити підтримку кирилиці та латиниці Створити шрифт, придатний для: тегів гравців, мерчу. Візуально передати динаміку шрифту, технологічність та «кіберпанкову» естетику.
Де і як буде реалізована продукція:	1. Соціальні мережі, пости, обкладинки, вебсайт команди. 2. Мерч та друкована продукція: футболки, худі, кепки, постери. 3. Змагальне середовище: турнірні сітки, банери на LAN-івентах.
Позиціонування:	Український акцидентний гротеск, створений саме для CS2-команди, що поєднує геометричну форму та невелику контрастність. Відмінність від конкурентів: наявність кирилиці, варіативність накреслень.
Ціновий сегмент:	Середній/вище середнього. В межах дипломного проєкту — безкоштовна некомерційна базова версія з подальшою можливістю монетизації для української команди.
Потреби вашого	Споживач обере продукт завдяки: Миттєвій впізнаваності бренду через унікальний шрифт.

Опис потенційного клієнта:	
клієнта:	Читабельності навіть у малих кеглях. Візуальній сумісності з ігровим контентом CS2, кіберпанкова естетика.
Враження:	Сучасність, технологічність.

Технічна інформація:	
Необхідна технічна/довідкова інформація для шрифту (аналог споживчої інформації на пакованні)	Назва шрифту «Cyberfont». Кількість накреслень, підтримувані мови semi-bold, Semiboldcondensedblack (uk, en). Формати файлів (OTF/TTF, WOFF2 для вебу). Ліцензія (дипломна розробка / умовно безкоштовна для некомерційного використання / комерційна). Дата створення: 21.05.2026, версія 0.1 demo, автор Перекотій Андрій.

ДОДАТОК Б

1. **Айдентики** – сукупність візуальних, вербальних та інших комунікативних засобів, які ідентифікують бренд, формують його впізнаваність та відрізняють від конкурентів. У контексті роботи – цілісна система візуальних елементів кіберспортивної команди.

2. **Акцидентний шрифт** – шрифт, призначений для використання у великих кеглях (заголовки, логотипи, афіші, плакати). Має виразний, часто декоративний характер, на відміну від текстових шрифтів, орієнтованих на тривале читання.

3. **Апертура** – ступінь відкритості внутрішнього простору літери (наприклад, у літерах «С», «с», «G»). Відкриті апертури покращують читабельність, закриті – створюють більш замкнений, технологічний характер.

4. **Безьє, криві Безьє** – математичний спосіб опису гладких кривих, який використовується у векторних шрифтах (TTF, OTF) для побудови контурів літер за допомогою опорних точок і важелів.

5. **Бриф (дизайн-бриф)** – документ, що містить технічне завдання на проєктування: опис клієнта, цілі, цільову аудиторію, вимоги до продукту, технічні параметри, бюджет і терміни.

6. **Гарнітура** – набір шрифтів (накреслень), об'єднаних спільною стилістикою, характером графіки та пропорціями.

7. **Геометризована форма (геометричний гротеск)** – тип шрифту, в основі якого лежать прості геометричні фігури: коло, квадрат, трикутник, пряма лінія. Характеризується мінімальною контрастністю та відсутністю засічок.

8. **Гліф** – графічне зображення символу (літери, цифри, знака пунктуації) у шрифті. Сукупність гліфів формує шрифтову систему.

9. **Гротеск** – шрифт без засічок, з однаковою товщиною основних і другорядних штрихів або з мінімальним контрастом.

10. **Інтерліньяж** – відстань між базовими лініями сусідніх рядків тексту. Впливає на читабельність та щільність набору.

11. **Кастомний шрифт** – шрифт, створений на замовлення для конкретної команди, бренду або проєкту, який не використовується у відкритому доступі. Забезпечує максимальну унікальність айдентики.

12. **Кегль** – розмір шрифту, виміряний у типографічних пунктах (pt). $1 \text{ pt} = 1/72$ дюйма. У роботі тестування проводиться в кеглі 14 pt (теги гравців) та 48 pt (заголовки).

13. **Кернінг** – вибіркове ручне регулювання відстані між окремими парами літер (наприклад, LA, TA, To, AU), для яких стандартна сума півапрошей створює візуально нерівномірний проміжок.

14. **Кернінгові пари** – перелік сполучень двох літер, для яких застосовується ручне коригування міжлітерної відстані (кернінг).

15. **Легібільність** – здатність шрифту забезпечувати чітке розпізнавання окремих знаків (наприклад, відмінність 0 від O, 1 від l).

16. **Накреслення** – варіант гарнітури з певною насиченістю, шириною та кутом нахилу (наприклад, Regular, Bold, Semi Bold, Black).

17. **Півапроші (sidebearings)** – фіксовані лівий і правий відступи (поля) навколо гліфа, які визначають стандартну відстань між літерами в шрифті.

18. **Пункт** – одиниця виміру в типографіці. $1\text{ pt} = 1/72$ дюйма = 0,3528 мм. Використовується для позначення кеглю шрифту.

19. **Розбірливість** – здатність шрифту забезпечувати чітке розпізнавання окремих знаків.

20. **Скруглення** – згладжені кути літер, які зменшують візуальний шум на екрані та покращують читабельність у малих кеглях. У CyberFont радіус скруглення становить 5–7% від ширини основного штриха.

21. **Трансляційна графіка** – візуальні елементи, що накладаються поверх зображення гри під час трансляції (теги гравців, рахунок, табло, турнірні плашки). Шрифт для HUD має бути максимально читабельним у динаміці.

22. **Хінтінг** – спеціальні інструкції, що додаються до шрифту для коректної растеризації (відображення) літер у малих кеглях на екранах з низькою роздільною здатністю.

23. **Читабельність** – здатність шрифту забезпечувати швидке та комфортне зчитування цілих слів і речень, особливо в динамічних умовах (трансляції, короткий зоровий контакт).

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z À Å
a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y z à å é î ð ø ù & 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ . , ! ?)

41

Рис. В.1.Шрифт Eurostile автор Альдо Новарезе (Aldo Novarese)

[Eurostile font family URL: <https://learn.microsoft.com/uk-ua/typography/font-list/eurostile> (дата звернення: 2.04.2026)].

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W
X Y Z À Å É A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z À Å É Î & 1 2 3 4
5 6 7 8 9 0 (\$ £ € . , ! ?)

46

Рис. В.2. Шрифт Bank Gothic автор Моррис Фуллер Бентон (Morris Fuller Benton)

[Bank Gothic (ParaType).URL: <http://www.identifont.com/show?G9> (дата звернення: 2.04.2026)].

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	:	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	□	\$						

Рис.В.3 Шрифт **Rajdhani** автор IndianTypeFoundry

[URL: <https://fonts.adobe.com/fonts/rajdhani> (дата звернення: 03.05.2026).]

A B C D E F G H I J K L
 M N O P Q R S T U V
 W X Y Z À Á Ê Ë Ì Ï Ñ Ò
 a b c d e f g h i j k l m n o p q
 r s t u v w x y z à á â ã & 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 0 (\$ % & ' , ! ?)

35

Рис.В.4. Шрифт **Michroma** автор Вернон Адамс (Vernon Adams)

[Michroma.URL: <https://fonts.google.com/specimen/Michroma?preview.script=Latn> (дата звернення: 2.04.2026)].

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z À Á Ê
Ë Ì Ï Ü a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z à á â é ê ï ð ù &
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ % & ' , ! ?)

36

Рис.В.5 Шрифт **Orbitron** автор MattMcInerney

[Orbitron Designed by Matt McInerney

.URL: <https://fonts.google.com/specimen/Orbitron?preview.script=Latn> (дата звернення: 2.04.2026)].



Рис. Г.1. Перші пошукові начерки та фіксація графічних ідей літер.



Рис. Д.1. Перші Експозиційний лист.