

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ**

**Т. К. Касьян
О.В. Вакуленко
І. В. Манзенко**

**Тлумачний словник-довідник
понять і термінів з цифрового дизайну**

Черкаси – 2025

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

*Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового
дизайну*

УДК 74:004.92(038)(075.8)

*Рекомендовано до друку рішенням методичної ради
Черкаського державного бізнес-коледжу
Протокол № __ від __ __2025 р.*

Укладачі:

Касьян Т. К.

Вакуленко О.В.

Манзенко І. В.

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну. Черкаси : 2025. 218 с.

Рецензенти:

О. Д. Гладун, кандидат мистецтвознавства, доцент, директор Черкаського обласного художнього музею.

У словнику-довіднику розкрито зміст найуживаніших понять і термінів пов'язаних з цифровим дизайном є допоміжним матеріалом для більш поглибленого вивчення студентами освітньої програми «Мультимедійний дизайн». Призначено для викладачів та студентів галузі знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки.

Затверджено на засіданні кафедри дизайну
та соціально-культурних дисциплін
Протокол № 10 від 05.05.2025

© Касьян Т.К.
© Вакуленко О.В.
© Манзенко І. В.

ВСТУП

Словник у сфері цифрового дизайну – це структурований перелік термінів, понять, концепцій і технічних категорій, що використовуються в процесі створення цифрового продукту з дизайну. Його значення полягає не лише у збереженні точності термінології, а й у забезпеченні ефективної комунікації між усіма учасниками проєкту: дизайнерами, розробниками, замовниками, маркетологами тощо.

У сфері цифрового дизайну поєднуються знання з графіки, анімації, програмування, звукорежисури, UX/UI-дизайну. Словник допомагає усунути непорозуміння між учасниками процесу; стандартизувати вживання термінів у документації, технічних завданнях і презентаціях; уникати двозначностей у трактуванні.

У проєктних командах, що працюють над мультимедійним продуктом (наприклад, відеогрою або веб-платформою), словник дозволяє швидко передавати технічні завдання; зменшити ризик помилок при реалізації дизайнерських рішень та координувати процеси між фахівцями з різних дисциплін (3D-дизайн, кодинг, звук, анімація).

Цей словник створено за допомогою чата GPT, оскільки у молодій сфері мультимедійного дизайну ще не існує офіційних термінологічних довідників.

Словник у цифровому дизайні є важливим інструментом структуризації знань, стандартизації комунікації та підвищення якості освітнього і творчого процесу. Його наявність забезпечує ефективну міждисциплінарну взаємодію, сприяє точному формулюванню завдань і підтримує професійний розвиток фахівців у галузі цифрового дизайну.

Призначено для викладачів та студентів галузі знань В Культура, мистецтво та гуманітарні науки.

А

Авторинг (Authoring) – процес створення інтерактивного мультимедійного контенту за допомогою спеціалізованих програм (наприклад, Adobe Animate, Unity, Articulate тощо).

Аватар (Avatar) – це візуальне представлення користувача або персонажа, що представляє користувача в цифровому або віртуальному середовищі. Аватар може бути у вигляді зображення, піктограми, 2D-ілюстрації або 3D-моделі, яка символізує особу в онлайн-просторі, грі або віртуальній реальності. Аватар – це візуальна маска, з якою ви взаємодієте в цифровому просторі.

Основні значення терміна:

1. У цифрових технологіях:

– іконка або малюнок, який користувач обирає для свого профілю (у соцмережах, месенджерах, форумах);
– 3D-персонаж у відеоіграх, VR/AR, метавсесвітах, який відображає гравця або користувача.

2. У відеоіграх і геймдизайні:

– аватар – це інтерактивний персонаж, яким керує гравець;
– часто має кастомізовану зовнішність, одяг, анімацію.

Приклади у:

– *Zoom аватар* – це ваше фото або іконка, яка з'являється під час виключеної камери;
– *іграх типу Sims чи Fortnite* – це створений гравцем 3D-персонаж;
– *метавсесвітах* (наприклад, VRChat, Meta Horizon) – аватар може мати міміку, жести, голос.

Адаптивний дизайн (Adaptive design) – метод створення інтерфейсу або візуальних матеріалів, який підлаштовується під

різні типи пристроїв (десктоп, планшет, смартфон тощо). із заданими розмірами екранів. Він забезпечує комфортне сприйняття контенту незалежно від екрана.

Характерні риси:

– *фіксовані точки перелому (breakpoints)* – кожен макет «заточений» під певний діапазон екранів (наприклад, 320px, 768px, 1024px);

– *кілька окремих версій* сторінки або компонентів, а не одна гнучка, як у респонсивному дизайні;

– *ефективність* для складних інтерфейсів, де кожен тип пристрою потребує унікального UX.

Айдентика – (від англ. identity – ідентичність) – це система візуальних, вербальних та сенсових елементів, яка формує унікальний образ бренду, компанії, продукту або особи. Іншими словами, айдентика – це все те, що дозволяє впізнати бренд серед інших і асоціювати його з певними цінностями, стилем, якістю, емоціями.

Основні складники айдентики:

Логотип – головний візуальний знак бренду. Це може бути символ, текст або їх комбінація.

Графічні елементи та стилістика – форми, іконки, патерни, текстури, які використовуються в дизайні продукції, реклами, сайтів тощо.

Тон спілкування (tone of voice) – як бренд «говорить» з аудиторією: офіційно, жартівливо, експертно, дружньо тощо.

Гайдлайн (брендбук) – документ, що містить правила використання всіх елементів айдентики для забезпечення цілісності бренду.

Аксесуари та реквізит для мультимедіа – це додаткові

об'єкти, інструменти та елементи, що використовуються для створення візуальних, аудіо- та інтерактивних медіапроектів. Вони допомагають покращити якість контенту, підкреслити стиль і концепцію проєкту, а також створити реалістичні сцени. Аксесуари й реквізит відіграють важливу роль у створенні атмосфери, розвитку сюжету та підтримці загальної стилістики мультимедійних проєктів.

Основні типи аксесуарів і реквізиту для мультимедіа:

- *фонові елементи* – банери, декорації, екрани для заднього плану;
- *реквізит для знімання* – меблі, костюми, предмети інтер'єру, технічні пристрої;
- *світлове обладнання* – софтбокси, прожектори, світлодіодні панелі для створення потрібної атмосфери;
- *мікрофони і звукове обладнання* – для запису високоякісного звуку;
- *камери і стабілізатори* – для знімання відео з різних ракурсів;
- *мокапи і манекени* – для попереднього тестування анімації та пози персонажів;
- *3D-моделі та текстури* – для віртуальних сцен і інтерактивних додатків;
- *спецефекти і симуляції* – дим, вогонь, штучний дощ для створення реалістичних кадрів.

Акцент – засіб підкреслення кольором, світлом, лінією або розташуванням в просторі якої-небудь фігури, особи, предмету, деталі, зображення, на яку потрібно звернути увагу глядача.

Аналогові носії (Analog media) – традиційні форми зберігання медіа (відеокасети, плівка, аудіокасети), які іноді

використовуються у сучасному дизайні для стилізації.

Аніматик – це попередній чорновий варіант анімаційного проекту, що поєднує статичні кадри, ескізи або розкадрування з базовим звуковим супроводом і тимчасовими ефектами. Він використовується для перевірки ритму, темпу, тривалості сцен і загальної композиції перед створенням фінальної анімації. Аніматика використовується в кінематографі, ігровій індустрії, рекламі та мультфільмах для попередньої візуалізації складних сцен і економії часу на етапі анімації.

Основні характеристики аніматика:

- *простота* – мінімальна деталізація кадрів, акцент на ключових рухах і емоціях;
- *часовий контроль* – визначає тривалість кожного кадру і загальний хронометраж;
- *синхронізація зі звуком* – додається попередній звук для перевірки синхронізації;
- *попередній монтаж* – дозволяє оцінити, як сцени поєднуються між собою;
- *гнучкість* – можливість швидко вносити зміни перед початком фінальної анімації.

Анімація – це процес створення рухомих зображень шляхом послідовної зміни кадрів, що відтворюють ілюзію руху. Вона використовується для візуалізації дій, емоцій, історій та абстрактних концепцій у кіно, мультфільмах, відеоіграх, вебдизайні та рекламі. Анімація дозволяє створювати фантастичні світи, яскравих персонажів і спецефекти, що вражають, які роблять мультимедіа більш динамічним і емоційне насиченим.

Основні види анімації:

– 2D-анімація – традиційна плоска анімація, створена шляхом малювання послідовних кадрів (наприклад, Disney, аніме);

– 3D-анімація – тривимірні моделі, створені за допомогою полігонів і скелетної системи (Pixar, DreamWorks);

– стоп-моушн (Stop Motion) – покадрова зйомка фізичних об'єктів (пластилін, папір, ляльки);

– моушн-графіка – анімація графічних елементів, тексту, форм;

– піксель-арт – анімація з використанням низької роздільної здатності і великих пікселів (ретро-ігри);

– анімація частинок – ефекти диму, вогню, вибухів, снігу;

– пісочна анімація – малювання на піску під камерою;

– машиніма (Machinima) – створення анімації на основі ігрових рушіїв.

Основні принципи анімації (за Діснеєм):

– Squash and Stretch – стиснення і розтягування для передачі маси і руху;

– Anticipation – підготовка до дії для покращення її сприйняття;

– Follow Through and Overlapping Action – продовження руху після основної дії;

– Ease In and Ease Out – плавний початок і завершення руху;

– Arcs – природні траєкторії руху;

– Exaggeration – перебільшення для драматичного ефекту;

– Timing and Spacing – контроль швидкості і ритму руху;

– Secondary Action – додаткові рухи для підсилення основної дії;

Популярні інструменти для створення анімації:

– Adobe After Effects – для моушн-графіки і 2D-анімації;

– Blender – для 3D-анімації і симуляцій;

– Toon Boom Harmony – для професійної 2D-анімації;

- Spine, DragonBones – для створення ігрових персонажів;
- Unity, Unreal Engine – для інтерактивної анімації в іграх.

Анізотропія (Anisotropy) — властивість матеріалу відбивати світло по-різному залежно від напрямку поверхні. В 3D-дизайні та комп'ютерній графіці цей термін використовується головним чином у шейдерах та текстурованні, щоб створити реалістичне відображення поверхонь, які мають напрямну структуру.

У 3D-графіці:

- анізотропні матеріали створюються за допомогою спеціальних шейдерів (анізотропний BRDF);
- вказується напрям відбиття (технічно – тангенціальний вектор поверхні);
- часто використовується в таких програмах як Blender (Anisotropic BSDF), Substance Painter, Arnold Renderer.

Анімаційна шкала часу (Timeline) – це візуальний інтерфейс у програмному середовищі для керування анімацією, який дозволяє розміщувати, редагувати й синхронізувати ключові кадри (keyframes), ефекти та зміни властивостей об'єктів у часі. Анімаційна шкала часу – це робоча зона, де анімація оживає у часі. Саме тут контролюється рух, динаміка, ритм і послідовність дій.

Анімаційна шкала часу:

- відображає послідовність подій у форматі «час – зміна»;
- дозволяє бачити, коли і що відбувається в анімації.
- дає змогу легко пересувати ключові кадри, налаштовувати тривалість рухів і затримки.

Основні компоненти:

- *кадри (Frames)* – умовні одиниці часу, найчастіше у

форматі кадрів за секунду (fps);

– *ключові кадри (Keyframes)* – точки, у яких зафіксовано зміни властивостей об'єкта;

– *шкала часу (Time ruler)* – розмітка, яка показує номер кадру або секунди;

– *доріжки (Tracks)* – окремі шари для різних властивостей або об'єктів;

– *плейбек-контролі* – інструменти запуску, зупинки, перемотування анімації.

Приклад:

У Blender анімаційна шкала часу дозволяє задати, щоб куб почав рухатися на кадрі 1 і зупинився на кадрі 60. Програмне середовище автоматично створює плавний перехід між цими двома точками.

Використовується у:

- 3D-графіці (Blender, Maya, 3ds Max);
- Моушн-дизайні (After Effects);
- відеоредакторах (Premiere Pro);
- ігрових рушіях (Unity, Unreal Engine).

Анімаційна панель (Animation panel) – інструмент у програмах для створення покадрової або ключової анімації, це інтерфейсний елемент графічного або 3D-редактора, який дає змогу керувати властивостями анімації об'єктів: додавати, редагувати, видаляти ключові кадри, налаштовувати інтерполяцію, стежити за змінами в реальному часі. Анімаційна панель – це центр управління життям об'єктів у часі. Без неї створення динамічного контенту в цифровому дизайні було б неможливим.

Основні функції анімаційної панелі:

– *додавання/редагування keyframes* (позиція, обертання, масштаб, прозорість тощо);

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

- візуальне представлення анімації на часовій шкалі;
- переміщення кадрів у часі, зміна темпу анімації;
- налаштування інтерполяції (лінійна, плавна, циклічна, безперервна);
- керування окремими доріжками об'єкта (локальні трансформації, матеріали, модифікатори).

Зустрічається у:

- *3D-пакетах*: Blender (Timeline, Dope Sheet, Action Editor), Maya, Cinema 4D.
- *моушн-дизайні*: Adobe After Effects (Animation Panel, Graph Editor).
- *ігрових рушіях*: Unity (Animation panel, Animator), Unreal Engine (Sequencer).

Приклад:

У Blender анімаційна панель дозволяє встановити ключовий кадр обертання об'єкта на кадрі 10, а потім додати ще один на кадрі 60. Панель також показує візуальні маркери цих змін і дозволяє переміщувати їх мишкою.

Компоненти:

- *шкала часу (Timeline)*;
- *ключові кадри (Keyframes)*;
- *доріжки властивостей (Tracks)*;
- *інструменти навігації та редагування*;
- *інтерполяційна крива (Graph Editor)* – іноді як частина панелі.

Анімаційний експлейнер – це короткий анімаційний відеоролик, який зрозуміло та наочно пояснює ідею, продукт, послугу або процес. Основна мета експлейнера – донести складну інформацію простими візуальними образами та доступною мовою.

Ключові риси анімаційного експлейнера:

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

- *тривалість* – зазвичай 1-3 хвилини;
- *формат* – 2D або 3D анімація, інфографіка, моушн-дизайн, іноді поєднаний з відео чи озвучкою;
- *стиль* – лаконічний, динамічний, з акцентом на візуальну подачу;
- *текст / голос* – зазвичай із закадровим поясненням або субтитрами.

Де використовується:

- освіта: пояснення термінів, історичних подій, наукових процесів;
- бізнес і стартапи: презентації продуктів, послуг, брендів;
- UI/UX-дизайн: демонстрація функцій вебсайтів чи додатків;
- соціальні кампанії: інформування про важливі теми (екологія, безпека, здоров'я).

Переваги:

- швидке засвоєння інформації;
- залучення уваги глядача;
- позитивне враження та запам'ятовуваність;
- універсальність для будь-якої сфери.

Анімаційний цикл (Animation loop) – повторювана послідовність кадрів, що створює ілюзію руху (наприклад, біг персонажа, блимання тощо).

Анімаційний фільм (від англ. animation – оживлення) – продукт мистецтва мультиплікації, вид кіномистецтва, створений за допомогою знімання послідовних фаз руху графічних або об'ємних об'єктів.

Ар-брют (Art brut) – французький термін, який перекладається як «сире мистецтво» або «грубе мистецтво». Його ввів художник і теоретик Жан Дюбюффе у 1945 році для позначення неакадемічного, інтуїтивного, несистемного мистецтва, створеного людьми, не пов'язаними з офіційною художньою освітою. Це мистецтво поза правилами, поза школами, поза системою. Воно показує, як глибоко й незвично може мислити людська уява без фільтрів академізму.

Характерні риси ар-брют:

- автентичність і емоційна щирість.
- відсутність технічної обробки або класичної композиції.
- часто створюється людьми з психічними розладами, ув'язненими, дітьми або самоуками.
- твори виглядають наївно, спонтанно, химерно.

Ар-брют ≠ наївне мистецтво:

- наївне мистецтво теж неакадемічне, але його творці усвідомлюють себе художниками.
- в ар-брют творці часто не мають мети «бути митцями» – вони просто виражають себе без правил.

Відомі приклади:

- Адольф Вельфлі – пацієнт психіатричної лікарні, чия творчість вважається іконою ар-брют;
- Жан Дюбюффе – збирав колекцію «art brut» і сприяв визнанню цього напрямку.

Артбук (від англ. artbook) – це книга, яка містить колекцію художніх робіт, ескізів, концепт-артів, ілюстрацій та візуальних матеріалів, створених для певного проєкту, фільму, відеоігри або особистої творчості художника. Артбуки часто супроводжуються коментарями авторів, вступними нотатками, технічними описами та історіями створення проєкту. Артбуки можуть бути присвячені різним темам, від концепт-арту для

фільмів і відеоігор до персональних ілюстрацій та коміксів. Вони мають популярність серед дизайнерів, художників, колекціонерів та фанатів візуальних мистецтв.

Основні характеристики артбуків:

– *візуальний контент* – малюнки, концепт-арти, 3D-моделі, постери, дизайн персонажів;

– *залаштунковий процес* – чорнові ескізи, прототипи, альтернативні варіанти дизайну;

– *авторські коментарі* – пояснення ідей, концепцій і творчих рішень;

– *матеріали і техніки* – опис використаних технік, інструментів і програмного забезпечення;

– *ексклюзивні матеріали* – рідкісні зображення, які не були включені в кінцевий продукт;

– *надихаючі історії* – особисті переживання художників, джерела натхнення.

Артдирекція (Art direction) – керування візуальним стилем проєкту, зокрема мультимедійним; узгодження композиції, кольору, стилю анімації тощо.

Асет (asset) – це ресурс або елемент, що має цінність, функціональність або використовується у проєкті, найчастіше у сферах дизайну, програмування, відеоігор, мультимедіа та маркетингу. Асет – це будь-який готовий елемент, який використовується у візуальному чи функціональному середовищі. Асет – це універсальне поняття, що означає корисний ресурс, який використовується в роботі або має певну цінність. Наприклад:

– у графічному дизайні – зображення, іконки, шрифти, текстири;

- У вебдизайні – стилі CSS, скрипти, SVG-файли, логотипи.;
- у розробці відеоігор – персонажі, об'єкти, звукові ефекти, фони;
- у мультимедіа – аудіофайли, відеофрагменти, анімації.

Асиметрія – брак або порушення симетрії, несиметричність, нерозмірність, один із різновидів в композиції, коли її елементи мають нерівнозначні функції; підпорядкування частини цілому. Асиметрія – передумова динамічної побудови композиції, мальовничості форм, органічно пов'язана з симетрією. Більшість симетричних композицій включають асиметричні елементи.

Асоціативна мапа – це графічне зображення, що використовується для візуалізації зв'язків між ідеями, поняттями або елементами, які асоціюються між собою. Вона допомагає структурувати інформацію, розширювати креативне мислення та краще розуміти складні теми. Інструменти для створення асоціативних мап включають MindMeister, Miro, XMind, Coggle та навіть ручні замальовки на папері.

Основні характеристики асоціативної мапи:

- *центральна ідея* – ключове поняття, розміщене в центрі мапи;
- *гілки та підгілки* – лінії, що відходять від центральної ідеї і відображають основні теми та підтеми;
- *ключові слова* — короткі фрази, що описують асоціації та зв'язки;
- *візуальні елементи* – піктограми, кольорові маркери, стрілки для покращення сприйняття;
- *ієрархія* – організація інформації від загального до

конкретного.

Асоціативні мапи часто використовуються для:

- генерації ідей (брейнштормінг);
- структурування складних проєктів;
- підготовки презентацій;
- вивчення нових тем;
- аналізу зв'язків між поняттями.

Аудіовізуальне мистецтво (Audiovisual art) – форма мистецтва, що поєднує звук і візуальні елементи для створення емоційного або наративного ефекту.

Аудіобрендинг (Audio branding) – використання звуку як елементу айдентики бренду (наприклад, звукові логотипи, джінгли тощо).

Аудіовізуальна інсталяція – інтерактивна форма мультимедійного мистецтва, що поєднує звук, відео, світло, іноді – взаємодію з глядачем.

Аудіодизайн (Audio design) – процес створення звукового оформлення для мультимедійних продуктів: ігор, відео, анімацій, презентацій.

Б

Базова анімація – прості типи анімаційних ефектів (зміна положення, прозорості, масштабу тощо), що використовуються для покращення візуальної взаємодії в UI/UX, відео чи

вебдизайні та мобільних інтерфейсах. Базова анімація – це фундамент візуального руху в цифровому середовищі. Вона проста, але критично важлива для якісного користувацького досвіду.

Приклади базової анімації:

- *зміна положення (Position)* – переміщення об'єкта в межах інтерфейсу або сцени;
- *зміна масштабу (Scale)* – збільшення або зменшення розміру елемента;
- *зміна прозорості (Opacity/Fade)* – поступове зникнення або поява;
- *обертання (Rotation)* – поворот об'єкта навколо осі;
- *затримка (Delay) та тривалість (Duration)* – налаштування часу анімацій.

Мета базової анімації:

- *підвищення юзабіліті* (плавність переходів, зворотний зв'язок);
- *фокус уваги* користувача на важливих елементах;
- *створення живого, сучасного інтерфейсу.*

Інструменти:

- *UI/UX:* Figma, Adobe XD, Principle;
- *Вебдизайн:* CSS-анімації, JavaScript, GSAP;
- *Моушн-дизайн:* After Effects, Lottie.

Базова сітка – мережа напрямних у макеті, яка допомагає структурувати елементи дизайну, забезпечити порядок і зчитуваність. це структурна мережа напрямних (ліній, стовпців, рядків, модулів) у макеті, що використовується для упорядкування візуальних елементів у графічному, веб- або UI-дизайні. Базова сітка — це скелет дизайну, що гарантує чисту й логічну візуальну структуру.

Основні функції базової сітки:

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

- забезпечення візуального порядку та балансу в композиції;
- сприяння логічному групуванню елементів;
- покращення зчитуваності тексту і візуальної навігації;
- уніфікація макетів для адаптивного або друкованого дизайну.

Компоненти базової сітки:

- *колонки (Columns)* – вертикальні зони для основного контенту;
- *рядки (Rows)* – горизонтальні поділи (особливо в адаптивному дизайні);
- *міжколонкові відступи (Gutters)* – простір між колонками;
- *поля (Margins/Padding)* – зовнішні межі макета;
- *модулі (Modules)* – дрібніші блоки в модульних сітках.

Приклад:

У вебдизайні часто використовується *12-колонкова сітка*, яка дозволяє легко адаптувати контент до різних розмірів екрана.

Типи сіток:

- *модульна сітка* – використовується в редакційних макетах;
- *колонкова (multicolumn)* – класика для друку й вебу;
- *базова лінія (baseline grid)* – вирівнює текст по вертикалі.

Багатошаровість – це принцип організації зображення, дизайну чи композиції, за якого візуальний простір поділено на кілька шарів, кожен із яких виконує окрему функцію або містить окремі елементи. Це метод мислення та побудови візуального простору, який надає дизайнеру контроль, гнучкість і багатогранність. Цей підхід широко використовується у графічному дизайні, 3D-модельованні, вебдизайні, моушн-

дизайні та цифровому мистецтві. Шар (layer) – це окремий рівень візуальної інформації, який можна редагувати незалежно від інших.

Переваги багатошаровості:

- *гнучкість редагування:* можна змінити один елемент, не впливаючи на інші;
- *ієрархічна структура:* дає змогу впорядковувати контент;
- *полегшує анімацію:* кожен шар може рухатися або змінюватися окремо;
- *створює глибину:* використовується для імітації простору, перспективи.

Приклади застосування у:

- *Photoshop* багатошаровість дозволяє працювати з текстом, фоном і ефектами окремо;
- *3D-дизайні* різні шари можуть відповідати за об'єкти, освітлення, текстури;
- *моушн-дизайні* (After Effects) шари анімовані окремо, створюючи складні динамічні сцени;
- *вебдизайні* елементи інтерфейсу накладаються шарами через CSS (наприклад, *z-index*).

Баланс – це принцип дизайну, що забезпечує візуальну рівновагу елементів у композиції, створюючи відчуття гармонії, стабільності та цілісності. Баланс визначає, як різні частини зображення, тексту або графіки взаємодіють між собою, впливаючи на загальне сприйняття роботи. Баланс допомагає створити візуальну гармонію, спрямовує увагу глядача на ключові елементи дизайну та покращує загальне враження від роботи.

Основні типи балансу:

- *симетричний баланс* – рівномірне розташування

елементів відносно центральної осі (дзеркальна композиція).

– *асиметричний баланс* – досягнення рівноваги шляхом поєднання різних за розміром, формою або кольором елементів.

– *радіальний баланс* – розташування елементів навколо центральної точки, що створює відчуття руху або динаміки.

– *мозаїчний баланс* (візуальна рівномірність) – використання однакових або схожих елементів, розподілених рівномірно по всій композиції, це окремий рівень візуальної інформації, який можна редагувати незалежно від інших.

Бекграунд (Background) – фонове зображення або відео, яке задає загальний настрій сцени або інтерфейсу. У дизайні, графіці, фотографії, відео та вебінтерфейсах бекграунд виконує як візуальну, так і функціональну роль – створює настрій, контекст, просторову глибину та допомагає акцентувати на головному.

Основні функції бекграунду:

– *візуальна підтримка* основного контенту (не має відволікати);

– *формування композиційної глибини* (передній – середній – задній план);

– *налаштування емоційного тону* (через колір, текстуру, освітлення);

– *структурування контенту* – розмежування блоків, підвищення зчитуваності.

Види бекграундів:

– *однотонний (solid color)* – простий, мінімалістичний;

– *градієнтний (gradient)* – плавний перехід кольорів;

– *текстурований* – імітація матеріалів (папір, полотно, бетон);

– *ілюстративний або фотографічний* – містить зображення, пейзажі, візуальні історії;

– *анімований* – рухомий фон (у відео, UI/UX, моушн-дизайні).

Приклад:

У вебдизайні світлий бекграунд забезпечує контраст із темним текстом, покращуючи зчитуваність і сприйняття.

Використовується у:

- *графічному і вебдизайні* (UI/UX, банери, лендінги);
- *моушн-дизайні та відео* (анімовані сцени);
- *фотографії та кінематографії* (фон для портретів, сценографія);
- *ігрових та 3D-сценах* (небо, ландшафт, інтер'єр).

Бета-версія – попередній варіант продукту (сайту, додатку, гри), який ще тестується, але вже доступний для часткового використання.

Бета-тестування – фаза перевірки мультимедійного продукту (гри, застосунку, сайту) перед фінальним релізом. Виявляються баги, проблеми з інтерфейсом, юзабіліті.

Бібліотека (дизайнерська) – набір готових елементів (шрифтів, іконок, ілюстрацій, шаблонів), які можна використовувати під час створення проєктів.

Біндінг (Binding) – процес прив'язки одного об'єкта до іншого в анімації або програмуванні (наприклад, скелет до моделі, звук до події). це термін, який має різні значення залежно від контексту, але в загальному розумінні означає «прив'язку» одного елемента до іншого – наприклад, даних, дій

або властивостей.

1. У 3D-анімації та рігінгу:

Біндінг – це процес прив'язки 3D-моделі (мешу) до скелета або *riga*, щоб під час руху кісток модель деформувалася відповідно. Це частина процесу *skin binding* – коли вершини мешу «підкоряються» руху кісток. У Blender, після рігінгу персонажа, виконується **binding**, щоб сітка рухалась разом із кістками під час анімації.

2. В UI/UX та front-end розробці:

Data binding (біндінг даних) – це автоматична синхронізація даних між моделлю (даними) та інтерфейсом.

3. У комп'ютерних іграх (input binding):

Біндінг клавіш (Key binding) – це прив'язка дії до певних клавіш або комбінацій, які виконує гравець (наприклад, стрибок – пробіл, рух – WASD).

Бітрейт (Bitrate) – кількість даних, які передаються за секунду у відео чи аудіо. Впливає на якість мультимедійного контенту.

Блендинг (Blending) від англ. *blend* – «змішувати» – ефект у графіці або відео, коли один об'єкт м'яко переходить у інший або накладається з певною прозорістю. це процес плавного поєднання кольорів, форм або шарів, щоб створити перехід, м'якість або інтеграцію елементів у графіці, живописі чи цифровому дизайні.

У цифровій графіці (Photoshop, Figma тощо) Блендинг – це змішування шарів або кольорів за допомогою режимів накладання (blending modes):

- *Multiply* – затемнення (кольори «перемножуються»);
- *Screen* – освітлення (зворотне перемноження);

- *Overlay* – контрастне поєднання;
- *Soft Light, Hard Light* – різні типи світлового ефекту.

У графічних редакторах блендинг дозволяє *створювати міні, світло, текстури, ефекти об'єму*.

У 3D-графіці Blending використовується для:

- змішування текстур або масок прозорості;
- плавних переходів між матеріалами (наприклад, шкіра → шерсть);
- Alpha blending – контроль прозорості поверхонь.

Функції блендингу:

- створення глибини, м'якості, реалістичності;
- забезпечення естетичної цілісності композиції;
- посилення візуальної виразності (особливо в моушн-дизайні та ілюстрації).

Використовується у:

- Photoshop, Illustrator, After Effects;
- Blender, Unity, Unreal Engine.

Блок-схема – візуалізація структури або процесу за допомогою логічних блоків і стрілок. Часто використовується в розробці сценаріїв або анімацій, яка складається з послідовно з'єднаних фігур (блоків), що представляють окремі кроки, дії або рішення. Її використовують для візуалізації логіки, пояснення складних процесів або планування структури. Вона робить абстрактне – зрозумілим.

Основні елементи блок-схеми:

- *прямокутник* – дія або операція (наприклад, «обчислити», «відправити»);
- *ромб* – умовне рішення або перевірка (наприклад, «так / ні», «чи виконується?»);
- *овал* – початок або завершення процесу;
- *стрілки* – позначають напрям руху між етапами (потік

логіки).

Використовується у:

- програмуванні – для побудови алгоритмів;
- бізнесі – для опису робочих процесів (бізнес-процеси, документообіг);
- проектуванні – для візуалізації систем, інтерфейсів, логіки взаємодії;
- навчанні – для пояснення послідовностей дій або логічних структур.

Приклад:

Блок-схема може показувати процес входу користувача в систему:

Початок → Введення логіна і пароля → Перевірка → (так/ні) → Доступ або повідомлення про помилку → Кінець

Програми для створення блок-схем:

- Lucidchart, Draw.io, Figma, Miro;
- Visio, Google Slides, PowerPoint.

Блокінг (3д) – це початковий етап створення 3D-анімації або сцени, на якому задаються основні пози персонажів, об'єктів і камера без деталізації або згладження рухів. Іншими словами, це груба розкадрування у тривимірному просторі. Мета – донести ідею, а не зробити красиво. Це дуже важливий крок у виробництві мультфільмів, ігор, реклам тощо.

Блокінг потрібен для того:

- щоб швидко оцінити композицію сцени;
- визначити ключові пози (key poses) персонажів;
- перевірити таймінг рухів, взаємодію між об'єктами;
- узгодити бачення сцени між модельєром, аніматором і режисером.

Блокінг виглядає як:

- моделі можуть бути примітивами (куби, сфери тощо);

– анімація пошарпана, без згладження (Stepped Interpolation).

Боді-мова (Body language) – мова тіла персонажів в анімації або відео, що передає емоції без слів. Це невербальна форма комунікації, яка включає жести, міміку, позу, рухи тіла, погляд та інші фізичні прояви, що передають емоції, наміри чи ставлення людини без слів. Боді-мова – це «мовчазний діалог», який ми ведемо постійно, навіть не помічаючи. Вона є потужним інструментом спілкування, впливу й самовираження.

До боді-мови входить:

- *міміка* – рухи обличчя: усмішка, зморщення брів, погляд;
- *жести* – рухи руками або головою, що підсилюють або замінюють слова;
- *поза* – положення тіла (відкрита чи закрита, пряма чи стиснута);
- *контакт очей* – ступінь зорової взаємодії (уникання, прямий погляд тощо);
- *дистанція* – як близько люди стоять один до одного (особиста зона);
- *рухи тіла* – зміна положення, нахили, розгойдування, напруження м'язів.

Значення боді-мови:

- відображає *справжній емоційний стан*, навіть коли слова говорять протилежне;
- впливає на враження в комунікації – у діловому, побутовому, публічному спілкуванні;
- широко використовується в акторській майстерності, психології, рекламі, UI-анімації (наприклад, в анімації персонажів).

Приклади:

- перехрещені руки – *захист, закритість*;

- відкриті долоні – *довіра, щирість*;
- уникання погляду – *невпевненість, дискомфорт*.

Бренд – це комплексне уявлення споживачів про компанію, продукт або послугу, що формується на основі їхнього досвіду, емоцій, сприйняття та асоціацій. Інакше кажучи, бренд – це образ у свідомості аудиторії, який виникає при згадці певного імені, логотипу або продукту.

Основні складники бренду:

- *назва (неймінг)* – унікальне ім'я, за яким розпізнається компанія або продукт;
- *візуальна айдендика* – логотип, кольори, шрифти, дизайн упаковки тощо;
- *тон комунікації (tone of voice)* – стиль і характер спілкування з аудиторією;
- *репутація* – досвід, який клієнти асоціюють із брендом: надійність, якість, сервіс;
- *емоційний зв'язок* – відчуття, які викликає бренд у споживача.

Брендові матеріали – це всі візуальні, текстові й цифрові ресурси, які використовуються компанією або організацією для представлення свого бренду, створення впізнаваності та комунікації з аудиторією. Брендіві матеріали – це обличчя компанії у візуальному, емоційному та комунікативному вимірах.

До брендівих матеріалів належать:

1. Візуальна айдендика:

- логотип;
- фірмова палітра кольорів;
- шрифти (типографіка);

- фірмовий стиль (брендбук, гайдлайн);
- графічні елементи, патерни, іконки.

2. Рекламна продукція:

- буклети, листівки, постери;
- банери (онлайн і офлайн);
- рекламні відео й анімації;
- презентації.

3. Цифрові матеріали:

- контент для соцмереж;
- e-mail-шаблони;
- веб-дизайн (елементи інтерфейсу, кнопки, блоки);
- аватарки, обкладинки, сторіс-оформлення.

4. Фірмова продукція:

- одяг (футболки, кепки, худі з логотипом);
- пакування товарів;
- ручки, блокноти, чашки з фірмовим стилем;
- бейджі, візитки.

Брендові матеріали потрібні для:

- створення стійкої впізнаваності бренду;
- єдиної візуальної мови на всіх платформах;
- підвищення довіри й авторитету в очах клієнтів;
- посилення маркетингу й реклами;
- візуального та емоційного зв'язку з аудиторією.

Брендинг – це процес створення, розвитку та управління брендом, який формує сприйняття компанії, продукту або послуги в очах цільової аудиторії. Це не лише логотип чи назва, а комплексна система візуальних, емоційних і змістовних компонент, що визначають унікальність і цінність бренду. Брендінг – це історія, яку люди хочуть розповідати про ваш бренд.

Основні елементи брендингу:

- ідентичність бренду – логотип, кольори, шрифти, стиль;
- Позиціонування – у чому унікальність бренду, яку проблему вирішує;
- цінності та місія – що бренд несе у світ;
- тон комунікації – як бренд «розмовляє» з аудиторією;
- емоційний зв'язок – які відчуття викликає у споживачів.

Цілі брендингу:

- зробити бренд впізнаваним;
- сформувати довіру та лояльність;
- відрізнити бренд від конкурентів;
- створити стабільну цінність на ринку;
- підтримати маркетинг і продажі.

Приклади сильного брендингу:

- *Nike* – «Just do it», сила духу та спорту;
- *Apple* – інноваційність, мінімалізм, преміум;
- *Rozetka* – доступність, український стиль сервісу.

Бриф – це короткий, структурований документ або форма, що містить ключову інформацію про проєкт, завдання або потреби клієнта. У сфері дизайну, маркетингу, реклами чи медіа бриф слугує початковою точкою для команди виконавців і дозволяє точно зрозуміти, що саме потрібно зробити, для кого, і якого результату очікує клієнт. Бриф – це як дорожня карта для творчого процесу. Без нього легко заблукати в деталях і втратити суть.

Основні складники брифу:

- інформація про замовника (бренд, компанія, продукт);
- цілі проєкту (чого хоче досягти клієнт);
- цільова аудиторія (для кого створюється продукт);
- основне повідомлення (яку ідею потрібно донести);
- бажаний стиль, настрій, кольори (візуальні уподобання);
- приклади референсів (що подобається/не подобається);

- формати та терміни (де буде використовуватись і коли має бути готово);
- бюджет (за наявності).

Бриф:

- допомагає зекономити час та уникнути непорозумінь;
- гарантує єдине бачення між замовником і виконавцем;
- забезпечує ясність, цілісність і чітке формулювання очікувань;
- дозволяє виміряти результат після реалізації.

В

Вебанімація – анімаційні ефекти, створені спеціально для вебсередовища (через CSS, SVG, Lottie), що оживляють UI без перевантаження.

Вбудовані медіа (Embedded media) – відео, аудіо або інтерактивні елементи, що вставляються прямо в інтерфейс вебсторінки або презентації.

Вебдизайн – це процес створення візуального оформлення та структури вебсайту, який поєднує естетику, зручність використання (юзабіліті) та функціональність. Основне завдання вебдизайну – забезпечити привабливий, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що ефективно передає інформацію та забезпечує позитивний користувацький досвід. Вебдизайн – це поєднання мистецтва та інженерії в цифровому середовищі.

Основні елементи вебдизайну:

- *макет сторінки (layout)* – розташування блоків і контенту;
- *типографіка* – шрифти, інтервали, розміри тексту;

- *колірна гама* – емоційне та візуальне сприйняття;
- *навігація* – меню, кнопки, зручний перехід між сторінками;
- *адаптивність* – оптимізація під різні пристрої (телефон, планшет, ПК);
- *UX/UI-дизайн* – досвід користувача та інтерфейс.

Цілі вебдизайну:

- залучити відвідувача;
- забезпечити зручну взаємодію;
- посилити впізнаваність бренду;
- стимулювати до дії (покупки, підписки тощо);
- передати атмосферу та цінності проєкту.

Інструменти вебдизайнера:

- *Figma, Adobe XD, Sketch* – для макетів;
- *Photoshop, Illustrator* – для графіки;
- *HTML/CSS/JavaScript* (базові знання) – для розуміння реалізації.

Вебсайт – це набір взаємопов’язаних вебсторінок, об’єднаних спільним доменним ім’ям, які розміщуються на вебсервері і доступні через Інтернет. Вебсайти можуть містити текст, зображення, відео, інтерактивні елементи та інший мультимедійний контент, що дозволяє користувачам отримувати інформацію, взаємодіяти з сервісами або виконувати певні дії. Вебсайти можуть бути інформаційними, комерційними, розважальними, освітніми або соціальними, залежно від мети їх створення.

Основні компоненти вебсайту:

- *головна сторінка* – основна точка входу для відвідувачів;
- *навігація* – меню, посилання та кнопки для переміщення між сторінками;
- *контент* – тексти, зображення, відео, таблиці та інші

елементи;

– *дизайн і верстка* – зовнішній вигляд і структура сторінок;

– *форми зворотного зв'язку* – можливість відправляти повідомлення чи запити;

– *SEO-оптимізація* – налаштування для покращення видимості у пошукових системах;

– *система керування контентом (CMS)* – програмне забезпечення для створення і редагування сторінок (наприклад, WordPress, Joomla, Webflow).

Вебплатформа – це програмна система або онлайн-середовище, яке працює через інтернет (у браузері) та надає користувачам доступ до певного функціоналу чи сервісів. Простіше кажучи, це сайт або онлайн-додаток, який виконує певні завдання, такі як:

- навчання (наприклад, Coursera, Prometheus),
- спілкування (наприклад, Facebook, Telegram Web),
- створення документів (Google Docs),
- робота з ШІ (наприклад, GPTOnline.ai).

На відміну від звичайного сайту, вебплатформа має інтерактивні можливості й часто вимагає авторизації для збереження особистих даних, історії чи проєктів.

Векторизація – процес перетворення растрового зображення у векторне – для масштабування або стилізації.

Векторна графіка – графіка, побудована на основі математичних кривих та форм. Зберігає якість при масштабуванні. Використовується в логотипах, ілюстраціях, UI.

Вертолінг (Whirling / Whirl transition) – ефект анімації або переходу з обертанням об’єкта – використовується в UI або відеомонтажі для акценту.

Високополігональна модель (англ. **high-poly model**) – це 3D-модель, яка складається з великої кількості полігонів (трикутників або чотирикутників), що дозволяє досягти дуже високого рівня деталізації. Обачно workflow такий: створюють high-poly → створюють low-poly копію → запікають деталі (normal map, displacement map тощо).

Особливості високополігональних моделей:

- сотні тисяч або навіть мільйони полігонів;
- детально пропрацьовані елементи – зморшки, текстура шкіри, пори, подряпини тощо;
- часто використовуються в кінематографі, візуалізації продуктів, CG-арті, або для запікання (baking) нормалей на low-poly моделі у відеоіграх.

Переваги:

- дуже висока якість зображення;
- підходить для крупних планів.

Недоліки:

- вимагає багато обчислювальних ресурсів;
- непрактична для реального часу (ігри, VR), якщо не оптимізується.

Відеоарт – форма медіамистецтва, що використовує відео як засіб художнього висловлення – часто експериментальна та інтерактивна.

Відгук інтерфейсу (Feedback) – реакція інтерфейсу на дію

користувача – зміна кольору кнопки, анімація, звук. Підсилює зворотний зв'язок і поліпшує UX.

Вершина (Vertex) – це точка в 3D-просторі, яка є базовим структурним елементом сітки (mesh) в комп'ютерній графіці та 3D-модельованні. Вершини використовуються для побудови полігонів (зазвичай трикутників або чотирикутників), які формують поверхню 3D-об'єкта

Основні характеристики вершини:

- має координати (X, Y, Z) у 3D-просторі;
- може містити додаткову інформацію:
- нормаль (напрямок поверхні);
- UV-координати (для текстурування);
- колір вершин (vertex color);
- ваги скелета (у скінінгу/анімації).

Як вершини працюють:

- три вершини формують *трикутник* – найпростіший полігон.;
- без вершин неможливо побудувати геометрію в 3D-програмі.

Використовуються у:

- 3D-модельовання (Blender, Maya, 3ds Max);
- ігрові рушії (Unreal Engine, Unity);
- анімація та *rigging* – рух вершин створює деформацію поверхні;
- *текстурування* – UV-карти прив'язані до вершин;
- *скульптинг* – чим більше вершин, тим детальніше модель.

Терміни які пов'язані з вершиною:

- *Едж (Edge)* – лінія між двома вершинами.
- *Фейс / Полігон (Face/Polygon)* – площина, утворена кількома вершинами.

– *Mesh (Mesh)* – об’єкт, побудований із множини вершин, ребер і полігонів.

Відеогра – це електронна гра, у якій взаємодія між гравцем і грою відбувається за допомогою інтерфейсу (монітор, контролер, клавіатура, сенсорний екран тощо). Вона запускається на комп’ютері, консолі, смартфоні або іншому пристрої.

Основні характеристики відеоігор:

- *інтерактивність* – гравець впливає на події у грі;
- *графіка і звук* – створюють ігрову атмосферу;
- *сюжет або завдання* – можуть бути простими (наприклад, тетріс) або складними (як у рольових іграх);
- *жанри* – екшн, стратегія, симулятор, головоломка, RPG тощо.

Наприклад, Minecraft, The Witcher, FIFA, World of Tanks – усе це відеоігри.

Відеографіка – це візуальні елементи, які створюються та використовуються у відео для покращення подачі інформації, естетики або емоційного впливу. Вона включає:

- *титри* – написи з іменами, назвами, датами тощо;
- *анімації* – рухомі зображення, персонажі або об’єкти;
- *інфографіка* – графіки, діаграми, схеми, що пояснюють складну інформацію;
- *ефекти* – візуальні зміни: спалахи, переходи, вибухи, фільтри;
- *3D-графіка* – об’ємні об’єкти у відео.

Відеографіку використовують у:

- рекламі;
- телебаченні;
- кіно;

- освітніх відео;
- YouTube та соцмережах.

Відеоредактор – програмне забезпечення для монтажу відео, додавання ефектів, кольорокорекції та роботи зі звуком (наприклад, Adobe Premiere, DaVinci Resolve).

Відеозаставка – коротке вступне відео з анімацією логотипа чи назви проєкту. Часто використовується в YouTube, презентаціях, іграх.

Відеоелементи інтерфейсу – мультимедійні компоненти в UI, що використовують відео — як фон, інструкція, реклама або частина гейміфікації.

Візуальне перевантаження – стан, коли в дизайні надто багато елементів, кольорів або анімацій, що ускладнює сприйняття інформації.

Візуальний скетчинг – швидке візуальне ескізування ідей, макетів або сторітелінгу – застосовується на ранніх етапах проєктування.

Візуальні ефекти – (VFX) – це технології та прийоми, що використовуються для створення або маніпуляції візуальними елементами, які неможливо або надзвичайно складно зняти в реальних умовах. Вони часто застосовуються в кіно,

телебаченні, рекламі та іграх для додавання фантастичних або реалістичних сцен, які не можна створити традиційними методами знімання.

Основні компоненти VFX включають:

- *композитинг* – об'єднання різних візуальних елементів у єдиний кадр;
- *3D-модельовання і анімація* – створення тривимірних об'єктів та персонажів;
- *ротоскопінг* – відділення об'єктів від фону для подальшої обробки.;
- *симуляція фізичних явищ* – такі як вибухи, рідини, дим, волосся;
- *цифровий трекінг* – відстеження руху камери для інтеграції CGI у реальні сцени.

Візуальні елементи – це основні компоненти, які використовуються для створення графічних зображень, дизайну, мультимедіа та візуального мистецтва. Вони формують основу будь-якого візуального контенту, допомагаючи передати ідеї, емоції та інформацію.

Основні візуальні елементи включають:

- *лінія* – основний компонент для створення форми і контурів;
- *форма (Shape)* – замкнуті контури, які створюють двовимірні об'єкти;
- *текстура* – відчуття поверхні, яке можна передати візуально;
- *колір* – використовується для передачі настрою, акцентів та емоцій;
- *простір* – відстань між елементами, що створює відчуття глибини;
- *розмір і масштаб* – визначають відносне значення

об'єктів.

– *типографіка* – використання шрифтів як графічних елементів;

– *рух* – додає динаміки через анімацію або послідовні зміни кадрів.

Візуальна ідентифікація – це система графічних елементів, що використовується для створення унікального і впізнаваного образу бренду, компанії, продукту чи організації. Вона включає набір візуальних компонентів, що формують цілісний і послідовний образ, який відображає цінності та місію бренду. Візуальна ідентифікація допомагає створити емоційний зв'язок з аудиторією та забезпечити впізнаваність у конкурентному середовищі.

Основні елементи візуальної ідентифікації:

– *логотип* – графічний символ або текстовий знак бренду;
– *фірмові кольори* – специфічна палітра, яка асоціюється з брендом;

– *типографіка* – вибір шрифтів для заголовків, текстів та цифрових матеріалів;

– *графічні елементи* – іконки, патерни, лінії, ілюстрації;

– *візуальні стилі* – фотографії, відео та графіка, що підкреслюють стиль бренду;

– *принципи макетування* – правила розміщення контенту на різних носіях;

– *тон комунікації* – візуальні метафори, які передають характер бренду.

Візуальний сторітелінг – це мистецтво передачі історії через зображення, графіку, відео, анімацію або інші візуальні засоби. Основна мета візуального сторітелінгу – створити

емоційний зв'язок з аудиторією, передати складні ідеї просто та ефективно, а також посилити вплив повідомлення. Сучасний візуальний сторітелінг активно використовується у рекламі, соціальних мережах, документальних фільмах, відеоіграх та брендингу.

Основні елементи візуального сторітелінгу:

- *візуальні метафори* – використання символів для передачі абстрактних понять;
- *колір і світло* – задають настрій, емоції та контраст;
- *композиція* – спосіб організації елементів для створення балансу і фокусу;
- *персонажі* – герої, з якими аудиторія може себе асоціювати;
- *послідовність* – логічний порядок подій для створення сюжетної лінії;
- *місце дії (сеттинг)* – контекст, в якому розгортається історія;
- *типографіка* – вибір шрифтів для підсилення значення текстових елементів;
- *рух і динаміка* – використання анімації для створення напруги чи драми.

Віртуальний персонаж – цифровий герой, створений для використання в іграх, відео, додатках або брендах (іноді — із штучним інтелектом).

Віртуальна реальність (VR) – імерсивне середовище, створене комп'ютером, з яким користувач взаємодіє через гарнітури. Активно використовується в іграх, освіті, мистецтві.

Вісь руху – лінія, по якій відбувається рух об'єкта в анімації (наприклад, горизонтальна або вертикальна траєкторія).

Воксель (Voxel) – це об'ємний піксель, тобто елементарна одиниця простору у тривимірній сітці, яка містить дані про колір, щільність, матеріал або інші характеристики в певній точці 3D-простору. Назва походить від слів *volume* (об'єм) + *pixel* (піксель). Якщо *піксель* – це точка на 2D-зображенні, то *воксель* – це кубик або об'ємна точка у 3D-просторі. Воксель – це цифровий «кубик», з якого будуються об'ємні сцени. Його сила – у простоті, об'ємності та реалістичному моделюванні внутрішніх структур.

Використовуються воксель у:

– *воксельній графіці* – для створення 3D-сцен у стилі «піксель-арту», як у грі *Minecraft*;

– медичній візуалізації – наприклад, при побудові зображень з КТ або МРТ (воксели відображають щільність тканин);

– симуляціях фізичних процесів – моделювання диму, вогню, рідин;

– *науці та інженерії* – 3D-реконструкція внутрішньої структури об'єктів.

Приклад:

У грі *Minecraft* світ складається з блоків – вокселів, кожен з яких має положення та властивість (камінь, вода, пісок тощо).

Вступні нотатки художника – це короткий текст, у якому автор описує свою концепцію, ідеї, натхнення та творчий підхід до створення конкретного мистецького проекту або серії робіт. Ці нотатки допомагають глядачам краще зрозуміти контекст, зміст і емоційне наповнення твору. Вступні нотатки художника

можуть бути представлені у вигляді короткого тексту на виставці, частини каталогу, опису онлайн-портфоліо або супровідного тексту для артбуків.

Основні елементи вступних нотаток художника:

- *концепція проєкту* – основна ідея, тема або меседж, який художник прагне передати;
- *натхнення* – джерела, що вплинули на створення роботи (природа, культура, особистий досвід);
- *технічний підхід* – використані матеріали, техніки та інструменти;
- *контекст і символіка* – пояснення значень і символів, що використовуються у творі;
- *емоційний аспект* – почуття, які художник прагне викликати у глядача;
- *цілі і завдання* – основна мета роботи, очікуваний вплив на аудиторію.

Г

Гайдлайн (від англ. «guideline») – це набір рекомендацій або правил, які допомагають у створенні, розробці або реалізації певних проєктів, продуктів чи процесів. У контексті дизайну, гайдлайни можуть містити в собі стандарти для візуального оформлення, типографіки, колірної палітри, а також принципи взаємодії з користувачем. Вони слугують для забезпечення узгодженості та якості в роботі команди, а також допомагають досягти бажаного результату.

Гамма колірна (Колірна гама) – обраний набір кольорів, що використовується у проєкті. Визначає настрої, стиль і візуальну цілісність

Гармонія – явище, що визначає співмірність окремих частин виробу з усім виробом та між собою, яке досягається насамперед єдністю пропорційних відношень.

Гарнітура шрифту – це поліграфічний термін, що об'єднує набір шрифтів, які відрізняються за розміром, зображенням, наявністю чи відсутністю зарубок на кінцях ліній, за співвідношенням розміром верхніх та нижніх виносних елементів, за густотою, але є близькими за характером і прикметними знаками малюнка. Назви гарнітур шрифтів, що використовуються в друкарнях, або склалися історично, або названі за іменами своїх авторів.

Геймдизайн – це процес створення концепції, механіки, правил, рівнів та візуального стилю відеоігор. Він охоплює всі аспекти розробки гри, від розробки сюжету і персонажів до налаштування балансу, взаємодії з гравцем та емоційного впливу. Геймдизайн поєднує мистецтво, психологію та технології для створення захопливих ігрових світів. Популярні інструменти для створення ігор включають Unity, Unreal Engine, Godot, GameMaker Studio та Construct. Геймдизайнери працюють у тісній співпраці з художниками, програмістами, сценаристами і тестувальниками для створення захопливих ігрових продуктів.

Основні елементи геймдизайну:

– *ігрова механіка* – правила, дії та взаємодії, що формують основний геймплей (наприклад, стрибки, стрільба, головоломки);

– *ігровий процес (Gameplay)* – загальний досвід гравця під час гри, включаючи виклики, цілі та прогрес;

– *сюжет і наратив* – історія, яка розвивається впродовж гри, мотивація персонажів;

- *рівні (Levels)* – структури та карти, що визначають простір і темп гри;
- *персонажі* – герої, антагоністи, NPC, їх зовнішній вигляд, здібності та особистості;
- *ігровий баланс* – підтримка справедливості і рівномірного рівня складності;
- *UI/UX-дизайн* – створення інтерфейсу, зручного для взаємодії з гравцем;
- *саунд-дизайн* – звуки, музика і звукові ефекти, що створюють атмосферу гри;
- *реіграбельність* – фактори, що спонукають гравця повертатися до гри.

Гейміфікація – це використання ігрових елементів, механік та принципів у неігрових контекстах для підвищення залученості, мотивації та ефективності взаємодії. Основна мета гейміфікації – зробити повсякденні завдання більш цікавими, викликати відчуття досягнення та змагання. Гейміфікація використовується у сфері освіти, бізнесу, маркетингу, фітнесу, мобільних додатках та навіть у корпоративному управлінні для підвищення продуктивності.

Основні компоненти гейміфікації:

- *бали і рейтинги* – система оцінки прогресу користувачів;
- *рівні і досягнення* – можливість отримувати нагороди за конкретні дії;
- *бейджі (значки)* – віртуальні нагороди за певні досягнення;
- *лідерборди (таблиці лідерів)* – відображення топ-результатів користувачів;
- *мотиваційні виклики* – завдання з чіткими цілями і дедлайнами;
- *прогрес-бари* – індикатори, що показують відсоток

виконаних завдань;

– *соціальна взаємодія* – змагання з іншими користувачами, підтримка і спільнота.

Гекс-код (HEX) – шістнадцяткове представлення кольору в цифровому дизайні (наприклад, #FF5733). Використовується у вебi, UI, презентаціях.

Генеративний дизайн (TouchDesigner, Processing) – це підхід до створення візуальних або інтерактивних об'єктів, який використовує алгоритми та програмування для автоматичного генерування форм, структур або візуалізацій. У контексті таких інструментів, як TouchDesigner і Processing, це означає, що можна створювати динамічні та інтерактивні роботи, використовуючи код для визначення правил і параметрів, за якими генеруються візуальні елементи.

TouchDesigner – це потужна платформа для створення інтерактивних медіа, яка дозволяє працювати з відео, звуком і 3D-графікою в реальному часі. Processing, з іншого боку, є середовищем програмування, яке спеціально розроблене для художників і дизайнерів, що дозволяє легко створювати візуалізації та інтерактивні проекти.

Обидва інструменти відкривають безліч можливостей для експериментів у сфері генеративного дизайну, дозволяючи художникам і дизайнерам втілювати свої ідеї в життя за допомогою коду.

Генерація контенту (Content Generation) – створення тексту, зображення, відео або анімації автоматизованими засобами (наприклад, через AI або алгоритми).

Геометричний стиль – дизайнерський підхід, що базується на використанні простих форм: кола, квадрати, трикутники. Часто зустрічається в логотипах та ілюстраціях.

Гіперпосилання – елемент інтерфейсу або тексту, що веде до іншого ресурсу, сторінки чи документа. Візуально може бути стилізований як кнопка, підкреслення тощо.

Гіперреалізм – стиль графіки або 3D, що прагне до максимально точної, деталізованої передачі реальності, іноді з надмірною точністю.

Гіф (GIF) - 8-бітний растровий графічний формат, що використовує до 256 чітких кольорів із 24-бітного діапазону RGB. Формат було розроблено компанією CompuServe у 1987 році, і з того часу набув широкої популярності у всесвітній павутині завдяки своїй відносній простоті та мобільності. Одними з головних особливостей формату є підтримка анімації та прозорості. Для стискання файлів використовує LZW-компресію.

Глітч-арт (Glitch art) – стиль у графіці чи відео, що імітує цифрові помилки, збої, артефакти. Використовується для створення естетики хаосу або кібертематики.

Гліфи – індивідуальні символи або знаки в шрифті: букви, цифри, знаки пунктуації, акценти, альтернативні варіанти.

Глобальне освітлення (Global Illumination) – симуляція непрямих джерел світла для фотореалістичного рендерингу.

Градація – (лат. gradation – поступове підвищення, від gradus – ступінь) – послідовність, поступовість у розташуванні будь-чого, послідовно розташовані етапи, ступені під час переходу від одного до іншого.

Градiєнт – це плавний перехід між двома або більше кольорами, відтінками або рівнями прозорості. Він використовується для створення глибини, об'єму та візуального інтересу в дизайні, а також для виділення елементів інтерфейсу, фону або кнопок. Градiєнти широко використовуються в графічному дизайні, вебдизайні, ілюстрації та мультимедіа для створення стильних і динамічних композицій.

Основні типи градiєнтів:

- *лінійний градiєнт* – перехід кольорів відбувається вздовж прямої лінії (наприклад, зверху вниз або зліва направо);
- *радіальний градiєнт* – кольори поширюються від центральної точки до країв у формі кола або еліпса;
- *конусний (кутовий) градiєнт* – кольори розподіляються по колу, нагадуючи сегменти пирога;
- *градiєнт за формою (Shape Gradient)* – плавний перехід уздовж форми або контуру об'єкта;
- *множинний градiєнт* – поєднання кількох градiєнтів для створення складних візуальних ефектів.

Графічна метафора – образ або символ, що передає абстрактну ідею абстрактною ідеєю, поняття чи емоцію через знайомі візуальні символи. Вона базується на принципах асоціативного мислення й використовується для підсилення

смислу, унаочнення та комунікації через образ. Графічна метафора – це візуальна поезія, де кожен образ говорить більше, ніж тисяча слів.

Приклади:

– *лампочка як символ ідеї* – уявне світло = народження думки;

– *корінь дерева як основа знань* – глибока структура під поверхнею;

– *людина в клітці як образ обмежень* – метафора психологічного чи соціального стану;

– *піщаний годинник як плин часу* – візуальне нагадування про скінченність.

Використовується у:

– *графічному дизайні* – постери, ілюстрації, логотипи.

– *рекламі* – для створення сильних візуальних образів, які легко запам'ятовуються.

– *соціальному мистецтві* – як засіб критики, іронії, алегорії.

– *книгах і навчальних матеріалах* – для пояснення складних понять через знайомі образи.

Графічний планшет – пристрій для малювання від руки на комп'ютері, який дозволяє точніше контролювати лінії, мазки та тиск.

Графічний редактор – програмне забезпечення для створення та редагування зображень — растрових або векторних (Photoshop, Illustrator, Figma тощо).

Грід (Grid) – сітка, що допомагає впорядкувати елементи

дизайну. Важливий інструмент у верстці UI, вебдизайні, поліграфії. Грід це сітка з вертикальних і горизонтальних напрямних, яка використовується у дизайні для організації та вирівнювання елементів у макеті. Грід допомагає створити структуровану, логічну, візуально збалансовану композицію.

Основне призначення гріда:

- забезпечити *порядок і ритм* у розміщенні елементів;
- полегшити *зчитування і сприйняття інформації*;
- створити *єдину систему візуального оформлення* (вебсайт, книга, постер, інтерфейс).

Компоненти гріда:

- *колонки (Columns)* – вертикальні блоки для контенту;
- *міжколонкові відступи (Gutters)* – простір між колонками;
- *рядки (Rows)* – горизонтальні лінії для побудови модульних сіток;
- *поля (Margins)* – зовнішні відступи від країв макета.

Види грідів:

- *мультиколонковий грід (Multicolumn grid)* – широко використовується у вебдизайні.
- *модульний грід (Modular grid)* – створює сітку з рівних прямокутників.
- *базовий грід (Baseline grid)* – вирівнює текст по загальній горизонталі.
- *ієрархічний грід* – нестандартна, контекстуально побудована сітка.

Приклад:

У вебдизайні популярний *12-колонковий грід*, бо він легко ділиться на 2, 3, 4 або 6 частин – гнучко адаптується під різні пристрої.

Використовується у:

- *графічному дизайні* (друковані видання, постери);
- *Веб- і UI-дизайні* (сайти, застосунки);

- *типографіки* (сітка для вирівнювання тексту);
- *архітектурі та інфографіки*.

Групова композиція – побудова сцен або ілюстрацій, де кілька об'єктів чи персонажів взаємодіють в єдиному візуальному просторі та об'єднані в єдину зорову та смислову структуру. Така композиція спрямована на взаємодію між елементами, створення динаміки, зв'язку, контексту чи наративу. Групова композиція – це візуальний діалог між об'єктами, що допомагає глядачеві зрозуміти не лише форму, а й контекст і зміст сцени.

Основні риси групової композиції:

- наявність двох або більше об'єктів, що утворюють єдину композиційну систему;
- елементи розміщені з урахуванням взаємодії, балансу та ієрархії візуального сприйняття;
- часто використовується для передачі взаємозв'язків: соціальних, емоційних, просторових.

Види групової композиції:

- *замкнена* – об'єкти утворюють цілісне кільце або центр (все «всерединою»);
- *відкрита* — композиція продовжується поза межами формату (дія «поза кадром»);
- *симетрична / асиметрична* – залежно від розташування та ваги елементів;
- *статична / динамічна* – чи передає композиція спокій або рух.

Приклади у:

- живописі: сцени з кількома персонажами (наприклад, «Тамна вечерея»);
- графічному дизайні: постер із групою людей, де кожен образ розміщено з урахуванням композиційного балансу;

– 3D-дизайні: сцена з кількома об'єктами (наприклад, міський пейзаж або натюрморт).

Групування об'єктів – функція, яка поєднує кілька елементів у єдину групу для зручнішої роботи та дозволяє керувати ними як єдиним цілим. Така дія широко використовується у графічному дизайні, верстці, 3D-моделюванні, презентаціях, UI/UX-дизайні. Групування об'єктів – це базовий, але надзвичайно важливий інструмент організації візуального простору.

Основні цілі групування:

– *зрощення редагування:* можна переміщувати, масштабувати, обертати всі об'єкти одразу;

– *збереження структури макета:* елементи, що належать до однієї функціональної групи (наприклад, кнопка + текст), зберігають взаємне положення;

– *покращення організації в документі:* полегшує навігацію серед шарів, блоків, кадрів.

Приклади у:

– *Figma* дизайнер групує іконку, заголовок і кнопку як один блок інтерфейсу.

– *Photoshop* можна групувати шари для впорядкування складного макета.

– *PowerPoint* групування дозволяє одночасно форматувати або анімувати кілька об'єктів.

– *Blender* – групування (через Collection або Parent) використовується для організації 3D-сцени.

Дії, пов'язані з групуванням:

– *Group / Ungroup* – об'єднати / роз'єднати об'єкти;

– *складені групи* – групи, що містять інші групи (ієрархічна структура);

– *Smart grouping* – автоматичне групування об'єктів за

логікою розташування чи взаємодії.

Гумористична анімація – анімація з комічним або сатиричним змістом. Часто застосовується в explainer-відео, рекламі, освітньому контенті.

Д

Датавізуалізація (Data Visualization) – перетворення числових даних у графіки, діаграми, інфографіку для легшого сприйняття. Популярна в дашбордах, інтерфейсах, презентаціях.

Двійковий код – це система кодування інформації, яка використовує лише два символи: **0** і **1**. Ця система лежить в основі цифрової техніки та комп'ютерних технологій, оскільки електронні пристрої працюють з двома основними станами — ввімкнено (1) і вимкнено (0). Двійковий код використовується в комп'ютерних процесорах, оперативній пам'яті, цифрових пристроях, мережевих протоколах і багатьох інших технологіях.

Основні характеристики двійкового коду:

– *простота* – використання лише двох символів спрощує апаратну реалізацію;

– *універсальність* – може використовуватися для представлення будь-яких типів даних (тексту, чисел, зображень, звуку);

– *комбінації* – кожен символ або байт може мати безліч комбінацій з нулів і одиниць (наприклад, 8 біт = 256 комбінацій);

– *базова система числення* – основа для побудови більш складних систем числення, таких як десяткова, шістнадцяткова і вісімкова.

Приклади кодування:

- літера **A** у двійковому коді (ASCII) – 01000001;
- число **5** у двійковій системі – 101;
- колір білий у RGB (255, 255, 255) – 11111111 11111111 11111111.

Декодування зображення – технічний процес перетворення стисненого (JPEG, PNG) файлу у візуальне зображення – виконується програмами, браузерами, медіаплеєрами.

Дешифрування (Decoding) – процес перетворення коду (даних, сигналу) у зрозумілу для користувача форму – важливий етап у роботі з мультимедійними форматами.

Дизайн-еталон – зразок або приклад найкращих практик у конкретному стилі, жанрі або продукті – використовується для натхнення та порівняння.

Дизайн-метафора – узагальнений образ або знайомий символ, який спрощує розуміння інтерфейсу або функції (наприклад, іконка «кошика» – видалення).

Дизайн-мислення (Design Thinking) – методика вирішення задач через емпатію до користувача, генерацію ідей, прототипування та тестування.

Дизайн-навігація – розробка зручних навігаційних рішень (меню, хедери, футери, кнопки) в інтерфейсах для інтуїтивного користування.

Дизайн-патерн (Design Pattern) – узагальнене розв’язання типових проблем проектування інтерфейсів чи структури – наприклад, «гамбургер-меню», «картка товару».

Дизайн-рев’ю – огляд і оцінка дизайн-рішень командою або клієнтом з метою поліпшення якості роботи.

Дизайн-система (Design System) – уніфікований набір стилів, компонентів, правил та гайдлайнів, що забезпечують послідовність візуальної мови бренду чи продукту.

Дизайн – (від англ. design – задум, проєкт, креслення, малюнок; – термін для позначення різних видів проектування, які формують естетичні й функціональні якості предметного середовища. У вузькому сенсі дизайн – це творча діяльність, художнє конструювання.

Дизайн у русі (Motion Design) – це форма візуального мистецтва, яка поєднує графіку, анімацію та відео для створення динамічних і привабливих візуальних ефектів. Він використовується в різних сферах, таких як реклама, кіно, телебачення, вебдизайн та соціальні медіа. Motion Design дозволяє передавати інформацію та емоції через рух, що робить контент більш інтерактивним і запам’ятовуваним. Якщо у вас є

ще питання про Motion Design або його застосування, не соромтеся запитувати!

Дизайн, преміум-дизайн – це підхід до створення продуктів або послуг, який акцентує на високій якості, естетичній привабливості та унікальності. Він передбачає використання найкращих матеріалів, інноваційних технологій та ретельного опрацювання деталей, щоб забезпечити не лише функціональність, але й емоційний зв'язок з користувачем. Преміум-дизайн часто асоціюється з ексклюзивністю та високою вартістю, адже він намагається створити враження розкоші та статусу.

Динаміка – це зміни в русі, силі або інтенсивності об'єктів у мультимедіа, графіці, анімації чи фізичних симуляціях, які додають реалістичності, драматизму і виразності візуальному контенту. Динаміка визначає, як об'єкти реагують на сили, взаємодіють між собою і змінюються в часі. Динаміка є важливим компонентом сучасного кіно, ігор, реклами та візуальних ефектів, оскільки вона додає відчуття реалістичності і підвищує емоційний вплив на глядача.

Основні аспекти динаміки:

- *фізична динаміка* – моделювання реальних фізичних процесів, таких як гравітація, тертя, зіткнення, вибухи;
- *симуляція рідин і газів* – створення води, диму, туману, вогню;
- *динаміка тканин* – реалістичне відтворення поведінки одягу, прапорів, шторму;
- *об'єкти, що розрушаються* – симуляція ламання, розколів, крихти;
- *пружність і жорсткість* – властивості м'яких і твердих

тіл;

- *динаміка частинок* – створення пилу, снігу, іскор, дощу;
- *анімаційна динаміка* – плавні переходи, розтягування і стиснення персонажів.

Популярні інструменти для роботи з динамікою:

- *Blender* – симуляції рідин, тканин, фізичних тіл;
- *Houdini* – передові симуляції для VFX, руйнування і частинок;
- *Maya* – динаміка волосся, тканин, частинок;
- *Unreal Engine і Unity* – фізичні симуляції для ігор і віртуальної реальності.

Динамічний контент – контент, який змінюється або оновлюється залежно від дій користувача або зовнішніх даних – наприклад, персоналізовані банери, новини, відео.

Дитальне масштабування (Responsive Scaling) – адаптація візуального контенту (графіки, UI) під різні екрани та пристрої без втрати якості або функціональності.

Діалогове вікно (Dialog Box) – елемент інтерфейсу, що з'являється поверх основного вікна для взаємодії з користувачем (повідомлення, запит, підтвердження).

Додаткові кольори – кольори, які розташовані навпроти на колірному колі. Створюють контраст і часто використовуються в інтерфейсах або брендингу для привернення уваги.

Домінанта – головна ідея, основна ознака або найважливіша складова частина чого-небудь.

Доповнена реальність (AR) – це технологія, яка накладає цифрові об'єкти (зображення, текст, відео, 3D-моделі) на зображення реального світу в режимі реального часу. Вона розширює сприйняття навколишнього середовища, додаючи в нього нові шари інформації, які користувач бачить через:

- камеру смартфона або планшета;
- спеціальні AR-окуляри чи гарнітури;
- інтерактивні екрани.

Ключові характеристики AR:

- поєднує реальність і віртуальні елементи;
- працює в реальному часі;
- реагує на рухи й положення користувача;
- створює ефект «вбудовування» цифрового в реальний світ.

Приклади використання:

- освіта: вивчення анатомії через 3D-моделі органів;
- маркетинг і реклама: віртуальна "примірка" меблів або одягу;
- ігри: наприклад, Pokémon GO;
- архітектура та дизайн: візуалізація проєктів у реальному просторі;
- медицина: навігація під час хірургічних процедур.

Доповнена реальність активно використовується в мультимедійному дизайні для створення інтерактивних презентацій, інфографіки, анімаційних експлейнерів і залучення аудиторії до глибшого взаємодійного досвіду.

Досвід користувача UX (User Experience) – це сукупність

вражень, відчуттів і взаємодії користувача з продуктом, сервісом або інтерфейсом. UX охоплює всі аспекти взаємодії, включаючи зручність використання, доступність, емоційне сприйняття та загальне задоволення від використання продукту.

Основні компоненти UX:

- *юзабіліті (Usability)* – простота та ефективність використання;
- *інтуїтивність* – логічна структура інтерфейсу, легкість навігації;
- *емоційний дизайн* – вплив дизайну на почуття користувача;
- *відгук і взаємодія* – швидкість реакції інтерфейсу на дії користувача;
- *доступність (Accessibility)* – можливість використання продукту людьми з різними можливостями;
- *задоволеність (Satisfaction)* – загальне враження користувача від взаємодії.

Драматургія в дизайні – підхід до побудови візуального нарративу із врахуванням емоційної напруги, кульмінації та розв’язки, щоб створити виразну, захоплюючу та логічно побудовану візуальну історію або взаємодію. Вона походить з театрального мистецтва, але широко застосовується у графічному, моушн-, веб-, UX/UI-дизайні, рекламі та візуальному сторітелінгу. Основною ідеєю є сценарій або дія, яка має початок, розвиток, напруження та фінал. Драматургія в дизайні – це про те, як «розповісти історію» не словами, а візуальними рішеннями. Вона дає можливість проектувати не просто красиві, а сильні й змістовні образи.

Ключові елементи драматургії в дизайні:

- *емоційний розвиток* – перехід від спокою до динаміки, від питання до відповіді;

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

- *контраст* – зіткнення форм, кольорів, ідей або ритмів;
- *інтрига* – візуальний елемент, що викликає цікавість (несподіване, незавершене, символічне);
- *кульмінація* – візуальна або смислова точка напруги, акцент;
- *розв'язка* – завершення, візуальне «звільнення», чіткий меседж.

Приклади у:

- *моушн-дизайні*: анімація, де починається з тиші, потім з'являються елементи, наростає ритм, а потім – фінальний меседж із логотипом.
- *плакати*: велике темне зображення + яскравий акцент = емоційний вибух.
- *UX-дизайні*: шлях користувача (user journey) теж має драматургію – очікування → взаємодія → результат.

Драматургія потрібна для:

- залучення уваги;
- побудова логіки сприйняття;
- підсилення смислу через емоцію;
- покращення запам'ятовування меседжу.

Друкована графіка – рід графічного мистецтва, який дає можливість розповсюджувати графічні твори шляхом тиражування численних рівнозначних примірників. Залежно від технічного способу виконання друку класифікується на ксилографію, ліногравюру, цинкографію, літографію, офорт тощо.

Е

Еквалайзер – інструмент для налаштування частотних характеристик звуку. Часто використовується в аудіодизайні відео, ігор, анімацій.

Екранізація контенту – візуальне втілення ідеї або сценарію у вигляді відео, анімації чи інтерактивного прототипу.

Екранна графіка – графічні елементи, що відображаються на екрані – титри, плашки, інтерфейсні компоненти, інтро, нижні треті тощо.

Експозиція – візуальний або змістовий акцент у композиції (у графіці, відео, фотографії). Також означає налаштування світла в кадрі.

Елемент – найменша складова частина будь-якої форми, те, що вже не ділиться на менші частини, звідси – елементарний, найпростіший. З елементів складаються деталі, а з деталей – фрагменти композиції.

Емоційний дизайн (Emotional Design) – проектування з урахуванням виклику позитивних емоцій – через колір, анімацію, звук, інтерфейсну взаємодію.

Емоційний тригер – це візуальний, звуковий або інтерактивний елемент, що спеціально використовується для викликання певної емоційної реакції у глядача чи користувача. Такі тригери застосовуються для підсилення впливу контенту, залучення уваги, формування емоційного зв'язку або мотивації до дії. створення глибшого контакту з аудиторією; ефективнішої передачі повідомлення; підсилення емоційного запам'ятовування продукту; формування поведінкових реакцій

(наприклад, клік, лайк, покупка).

Приклади емоційних тригерів у мультимедіа:

- колір: теплі тони (червоний, жовтий) можуть викликати енергію, збудження; холодні – спокій, меланхолію;
- музика: тривожна музика створює напругу, а лірична – співпереживання;
- голос: інтонації диктора можуть викликати довіру, захоплення або тривогу;
- зображення: обличчя дитини, сцени природи чи руйнувань – усе це має сильний емоційний вплив;
- анімація / відео: динаміка руху, монтаж, ритм кадрів впливають на рівень емоційного занурення;
- інтерактивність: реакція на дії користувача (візуальний або звуковий зворотний зв'язок) може викликати радість, цікавість або фрустрацію.

Емпатія в дизайні – здатність дизайнера глибоко розуміти емоції, потреби, мотивації та досвід користувача, щоб створювати людиноцентричні рішення, які справді відповідають очікуванням і контексту життя користувачів. Це не просто співчуття, а активне вживання в ситуацію іншої людини, її проблеми, болі, цілі. Емпатичний дизайнер не нав'язує своє бачення, а проектує з урахуванням реального досвіду користувача.

Прояви емпатії в дизайні:

- *UX-дослідження*: інтерв'ю, спостереження, анкетування;
- *побудова персон (User Personas)*: вигадані, але реалістичні образи користувачів з деталями про їхні потреби;
- *користувацькі сценарії (User journeys)*: як людина діє в конкретній ситуації;
- *дизайн-мислення (Design Thinking)*: емпатія – його перший етап.

Емпатія:

- підвищує зручність і доступність продукту;
- формує емоційний зв'язок між користувачем і дизайном;
- дозволяє створювати етичні, інклюзивні й ефективні рішення;
- допомагає уникати помилок, нав'язаних виключно зі «свого бачення».

Ескіз – підготовлений нарис до твору, що відображає пошуки якнайкращого втілення творчого задуму. Ескіз може бути виконаний у різній техніці. У процесі роботи над картиною, скульптурою тощо художник зазвичай створює декілька ескізів. Найбільш вдалі, із його погляду, він використовує надалі, розвиваючи та доповнюючи раніше знайдене рішення. Важлива риса ескізів – це швидкість виконання і значна узагальненість деталей зображення. Вона може бути продиктована художнім задумом, але може виявлятися і як недолік твору. У цьому випадку під ескізністю розуміють недостатню чіткість. У передачі змісту, у виразі ідейно-художнього задуму картини, недбалість виконання.

Ескізи-мініатюри – це невеликі, швидкі замальовки, що використовуються для розвитку початкових ідей, композиційних рішень або загальної концепції проєкту. Вони допомагають художникам, дизайнерам і аніматорам візуалізувати основні форми, структури та динаміку майбутньої роботи без занурення в деталі. Ескізи-мініатюри часто використовуються в концепт-арті, розкадруваннях, коміксах, анімації та графічному дизайні для швидкого генерування ідей і планування складних сцен.

Основні характеристики ескізів-мініатюр:

- простота і швидкість – створюються за короткий час

для фіксації ідей;

– *фокус на композиції* – акцент на основних формах, пропорціях і розташуванні елементів;

– *експерименти з ракурсами* – можливість швидко тестувати різні перспективи;

– *вільний стиль* – мінімум деталей і точності, лише загальний силует;

– *ідеї для майбутніх робіт* – слугують основою для детальніших концептів і фінальних ілюстрацій.

Естетика – наука про прекрасне в житті та мистецтві. Естетика вивчає основи і закономірності художньої творчості, відношення мистецтва до суспільного життя. У широкому значенні естетика це прекрасне, красиве.

Естетика інтерфейсу – візуальна привабливість дизайну користувацького інтерфейсу. Впливає на сприйняття, довіру та зручність взаємодії.

Ефект Паралаксу (Parallax Effect) – техніка в анімації або вебдизайні, коли фонові та передні елементи рухаються з різною швидкістю, створюючи глибину.

Ефекти переходу – графічні або анімаційні прийоми, що використовуються для зміни сцен, слайдів чи елементів (fade, wipe, zoom, blur тощо).

Є

Єдність композиції – цілісність графічної роботи або інтерфейсу, де всі елементи гармонійно взаємодіють і підтримують основну ідею.

Єдине візуальне середовище – концепція узгодженого стилю для бренду, продукту або цифрового простору – шрифти, кольори, анімації, ілюстрації.

Ємнісна взаємодія (Capacitive interaction) – тип сенсорної взаємодії в мультимедійних пристроях, що реагує на дотик пальців (смартфони, планшети, сенсорні столи).

Ємність контенту – кількість важливої інформації за смыслом, яку користувач здатен швидко сприйняти. Поняття важливе у веб, UX та медіаплатформах.

Ж

Жанр (від фр. genre – рід, вид) – підрозділ кожного виду мистецтва, зумовлений різноманітністю конкретних можливостей художнього осягнення дійсності, що диференціюються за різними класифікаційними ознаками (тематичними, структурними, функціональними тощо)

Жестова взаємодія (Gesture Interaction) – спосіб керування інтерфейсом або мультимедійним контентом за допомогою рухів рук чи пальців (наприклад, свайп, скрол, масштабування). Застосовується в сенсорних інтерфейсах, AR/VR та мобільних застосунках.

Живе відео (Live Video / Livestream) – формат мультимедійного контенту, що транслюється в реальному часі. Застосовується у стримах, вебінарах, подієвому дизайні, інтерактивних презентаціях.

Живий текст (Live Text) – текстовий контент, що може змінюватись або анімуватись у режимі реального часу (наприклад, в стрічках новин, інтерфейсах, відеографіці).

Живописна стилізація (Painterly Style) – використання ефектів або візуальних прийомів, що імітують ручний живопис у цифровому середовищі (наприклад, у 2D-анімації, графіці для ігор або артбуках).

Життєвий цикл користувача (User Lifecycle) – етапи взаємодії користувача з продуктом – від першого контакту до постійного використання або завершення взаємодії. Важливе поняття в UX-дизайні, гейміфікації та проектуванні цифрового досвіду.

Журнальна верстка (Magazine Layout) – стиль візуальної організації контенту, який базується на традиційних друкованих виданнях. Часто використовується у вебдизайні, діджитал-журналах, блогах та інтерфейсах з акцентом на типографію.

3

Задум – у галузі образотворчого мистецтва сформоване у творчій уяві митця конкретне та цілісне уявлення про загальні

риси змісту та форми художнього твору до початку його практичного втілення.

Заливка (Fill) – графічна техніка заповнення об'єкта кольором, градієнтом, текстурою або візерунком. Застосовується у векторній графіці, ілюстрації, анімації.

Замальовок – малюнок з натури, виконаний переважно поза майстернею (рідко в майстерні) з метою поповнення матеріалу для значнішої роботи або задля практичного вправлення. На відміну від відповідального за технічними засобами начерку, виконання замальовка може бути деталізованим.

Засоби виразності – художні або технічні способи, що застосовуються для створення емоційного або інформаційного впливу на глядача (композиція, ритм, колір, звук, динаміка тощо).

Заставка (Intro / Splash Screen) – коротка анімована сцена або екран, що передує основному вмісту. Використовується у відео, іграх, застосунках як елемент брендування чи завантаження.

Застосунок (Application / App) – програмний продукт, призначений для взаємодії з користувачем через графічний інтерфейс. У мультимедіадизайні – об'єкт дизайну, прототипування, UX-досліджень.

Застосування модульної сітки – використання системи координат для впорядкування візуального контенту. Допомагає досягти гармонії, читабельності та адаптивності в макетах.

Затримка кадру (Frame Delay) – інтервал між кадрами в анімації або відео. Впливає на ритм, плавність та сприйняття руху.

Зворотне кінематичне моделювання (ІК – Inverse Kinematics) – метод анімації, за якого кінцева точка скелета задається першою.

Звук – це механічні коливання, що поширюються у формі звукових хвиль через різні середовища (повітря, воду, тверді тіла) і сприймаються органами слуху людини або тварин. У мультимедійному дизайні звук використовується для створення атмосфери, підсилення емоційного впливу та забезпечення інтерактивності

Основні характеристики звуку:

– *частота* – визначає висоту звуку (низький або високий тон), вимірюється в герцах (Гц).

– *амплітуда* – інтенсивність або гучність звуку, визначає силу звукової хвилі.

– *тембр* – унікальне забарвлення звуку, яке відрізняє один звук від іншого.

– *тривалість* – час звучання звукового сигналу.

– *швидкість поширення* – залежить від середовища, в якому поширюється звук.

Згладжування (Smoothing) – процес усунення «гострих» граней або полігонів на поверхні для плавнішого вигляду.

Змінна типографіка (Variable Fonts) – сучасний формат шрифтів, який дозволяє регулювати товщину, ширину, нахил тощо з єдиного файлу. Актуальний у веб- та адаптивному дизайні.

Змішана реальність (MR – Mixed Reality) – поєднання фізичної та віртуальної реальності у єдиному середовищі, де цифрові об'єкти реагують на дії користувача та навколишній простір.

Знак (від грец. *sēméion* – знак) – умовний об'єкт (предмет або явище), який за певних умов несе певне смислове значення (може бути предметом, явищем, процесом або абстрактним поняттям). На відміну від образу, що відтворює реальні якості об'єкта, знак просто позначає або заміщує його, дозволяючи замінити його іншим знаком. Знак може бути копією об'єкта, його ознакою або його символом. Знакова система мистецтва визначається сукупністю суспільних, філософських, міфологічних, релігійних уявлень доби. Наука про властивості та смислові значення знаків і знакових систем називається семіотикою.

«Золотий перетин» – геометричне, математичне співвідношення пропорцій, при якому ціле так відноситься до своєї більшої частини, як велика частина відноситься до меншої.

Зорова ілюзія – створення враження візуальної зміни розміру, форми, кольору, пропорцій предметів за певних умов їхнього сприйняття.

Зорове сприйняття – це психофізіологічний процес, за допомогою якого людина отримує, розпізнає, інтерпретує та осмислює інформацію через органи зору. Воно є одним з основних каналів сприйняття реальності і відіграє ключову роль у дизайні, мистецтві, архітектурі, візуальних комунікаціях. Зорове сприйняття – основа композиції. Вдале поєднання кольорів, контрастів, форм і ритмів створює цілісне враження і впливає на емоції глядача – це ключ до ефективної візуальної комунікації, адже саме через зір ми найшвидше і найточніше сприймаємо інформацію.

Основні етапи зорового сприйняття:

- *фізичне сприйняття світла* (око реєструє світло, кольори, контури, рух);
- *нейронна обробка* (сигнали передаються до зорової кори головного мозку);
- *інтерпретація образів* (мозок зіставляє побачене з досвідом, пам'яттю, контекстом).

Компоненти зорового сприйняття:

- *форма;*
- *колір;*
- *світло і тінь;*
- *простір і глибина;*
- *рух;*
- *контраст і композиція.*

Особливості:

- *суб'єктивність* – кожна людина може сприймати одне й те ж по-різному;
- *контекстуальність* – значення візуального образу

залежить від навколишніх елементів;

– закони *гештальту* – принципи, за якими мозок групує візуальні елементи (наприклад, близькість, подібність, замикання).

Зум (Zoom) – ефект масштабування зображення або сцени. Може бути технічним (інструмент редагування) або візуальним прийомом в анімації та відео.

I

Ідентичність візуальна (Visual Identity) – сукупність візуальних елементів, що формують унікальний образ бренду: логотип, кольори, типографіка, графіка. Основа айдентики.

Ієрархія візуальна (Visual Hierarchy) – організація елементів дизайну за важливістю для правильного сприйняття інформації. Досягається через розмір, колір, контраст, розташування.

Іконографіка (Iconography) – система піктограм, яка слугує візуальними маркерами для інтерфейсів, інфографіки, презентацій. Допомагає у швидкому розпізнаванні функцій.

Ілюзія глибини (Depth Illusion) – спосіб, що створює враження тривимірності на площинній поверхні. Застосовується у 2D-анімації, UI-дизайні, ілюстрації.

Ілюзорність – схожість зображення з натурою, що межує з обманом зору. Іноді використовується як художній спосіб, наприклад, в монументальних розписах стель для створення враження більшої глибини простору і значніших розмірів приміщення. Нерідко ілюзорність виявляється в незвичайно точній передачі матеріальних якостей предметів. Унаслідок ілюзорності можуть бути втрачені художня виразність твору і глибина його змісту. Це буває коли у творі, достатньо серйозному і глибокому за задумом, прагнення до зовнішньої схожості затуляє головне.

Ілюстрація (від латинського *illustratio* – висвітлюю, наочно зображую) – малюнок у книзі, який розкриває і доповнює зміст твору, передає його настрої.

Види ілюстрацій:

– *художні* – створені митцем, часто мають авторський стиль;

– *наукові / навчальні* – схеми, діаграми, креслення, що пояснюють складні поняття;

– *технічні* – креслення, інструкції, що візуалізують пристрої або процеси;

– *інфографіка* – поєднує текст, цифри та графічні елементи.

Ілюстрація цифрова (Digital Illustration) – візуальний образ, створений у графічних редакторах. Використовується у вебдизайні, іграх, мобільних застосунках, презентаціях.

Ізометрія (від грец. *isos* – рівний, *metron* – вимір) у контексті графіки та 3D – це спосіб проектування тривимірних об'єктів на двовимірну площину, де всі три осі (X, Y, Z) нахилені під однаковим кутом (зазвичай 120° між собою) і

зберігають однаковий масштаб. Це створює візуальний ефект глибини без спотворення перспективи.

Основні риси ізометрії:

- відсутність перспективного скорочення (усі паралельні лінії залишаються паралельними);
- широко використовується у 2D-іграх, технічних кресленнях, піксель-арті;
- об'єкти виглядають об'ємними, але простими для побудови.

Приклади застосування:

- класичні відеоігри: *SimCity*, *Diablo II*, *Age of Empires*;
- UI-дизайн і іконки;
- ілюстрації та інфографіка.

Індивідуальний стиль – сукупність художніх особливостей, індивідуальної манери, властивих творчості митців, деколи окремому періоду їх творчості.

Інтерактивні візуалізації (Unity, WebGL, Three.js) – це цифрові графічні об'єкти, які дозволяють користувачам взаємодіяти з вмістом у реальному часі, змінюючи вигляд, поведінку або параметри об'єктів. Вони створюють більш захоплюючий і динамічний користувацький досвід, поєднуючи графіку, анімацію та програмну логіку. Такі технології широко використовуються у сфері мультимедійного дизайну для створення інтерактивних сайтів, віртуальних турів, освітніх платформ, рекламних кампаній та ігрових проєктів.

Основні технології для створення інтерактивних візуалізацій:

- *Unity* – потужний рушій для розробки 2D і 3D додатків, ігор, VR/AR-додатків та інтерактивних презентацій.

– *WebGL* – технологія для рендерингу 3D-графіки у браузері без використання додаткових плагінів, базується на OpenGL.

– *Three.js* – популярна JavaScript-бібліотека для створення інтерактивної 3D-графіки у веббраузерах, побудована на WebGL.

Інтерактивна модель продукту (Prototype) – це попередня версія продукту, створена для перевірки його функціональності, користувацького інтерфейсу та загальної концепції перед фінальною розробкою. Прототипи дозволяють виявити можливі проблеми, оцінити користувацький досвід (UX) і зібрати зворотний зв'язок від користувачів на ранніх етапах проекту. Прототипи створюються за допомогою інструментів, таких як Figma, Adobe XD, InVision, Axure та ProtoPie, і можуть варіюватися від простих каркасів (wireframes) до повноцінних інтерактивних макетів.

Основні характеристики прототипу:

– *інтерактивність* – можливість взаємодії з елементами продукту (кнопки, меню, посилання);

– *візуальна структура* – передає загальний вигляд інтерфейсу та розташування елементів;

– *функціональність* – моделює основні сценарії використання продукту;

– *тестування користувацьких сценаріїв* – дозволяє перевірити зручність використання та логіку навігації;

– *гнучкість* – можливість швидко вносити зміни на основі зворотного зв'язку.

Інтерактивність – це здатність цифрового контенту, додатків або медіа реагувати на дії користувача в реальному часі, забезпечуючи двосторонню взаємодію. Вона дозволяє

створювати більш залучаючий і персоналізований досвід, перетворюючи пасивного спостерігача на активного учасника. Інтерактивність активно використовується у вебдизайні, відеоіграх, мультимедіа, онлайн-навчанні, рекламі та цифровому маркетингу.

Основні форми інтерактивності:

– *клікабельні елементи* – кнопки, посилання, випадаючі списки;

– *анімації та мікровзаємодії* – візуальні ефекти у відповідь на дії користувача;

– *форми та опитування* – збір даних від користувача;

– *віртуальна і доповнена реальність (VR/AR)* – повне занурення у віртуальні світи;

– *інтерактивні відео* – вибір сценаріїв, інтерактивні підказки;

– *ігрові механіки* – виконання завдань, досягнення рівнів, збирання бонусів;

– *сенсорні інтерфейси* – взаємодія через дотик, жести або голосові команди;

– *персоналізація контенту* – адаптація інформації до інтересів користувача.

Основні переваги інтерактивності:

– підвищення рівня залученості;

– покращення користувацького досвіду (UX);

– збирання зворотного зв'язку;

– більше можливостей для творчості та експериментів.

Інтерактивна інфографіка – візуалізація даних, яка реагує на дії користувача. Часто використовується у вебдизайні, журналістиці, діджитал-проектах.

Інтерполяція (Interpolation) – метод розрахунку проміжних значень між ключовими кадрами (keyframes) в анімації. Використовується в tween-анімації, motion design, 3D. Вона визначає, як саме змінюється значення параметра (позиція, обертання, масштаб тощо) з часом. Інтерполяція – це математичне серце анімації, яке забезпечує плавність і природність рухів.

Простими словами:

Якщо в кадрі 1 м'яч знаходиться зліва, а в кадрі 30 – справа, то інтерполяція «домальовує» усі проміжні кадри, щоб м'яч плавно перемістився між цими точками.

Основні типи інтерполяції:

1. *Лінійна (Linear):*

– рух із постійною швидкістю від початкового до кінцевого значення;

– дає рівномірний, «механічний» рух.

2. *Плавна або сплайн-інтерполяція (Bezier / Spline / Smooth):*

– рух із прискоренням і уповільненням на початку й у кінці (ease-in, ease-out);

– найбільш природна для рухів персонажів, об'єктів.

3. *Стрибокподібна (Constant / Step):*

– немає проміжних змін: об'єкт «стрибком» переходить від одного стану до іншого.

– використовується для різких змін або "кадрової" анімації.

Застосовується у:

– *3D-програмах:* Blender, Maya, 3ds Max;

– *відеомонтажі та мушин-дизайні:* After Effects, Premiere Pro;

– *геймдизайні:* Unity, Unreal Engine.

Приклад:

В анімації обличчя інтерполяція між двома емоціями

(усмішка → здивування) створює плавний перехід між виразами.

Інтерфейс – це сукупність засобів і елементів, які забезпечують взаємодію користувача з програмним забезпеченням, пристроєм або цифровим продуктом. Інтерфейс створює середовище, в якому користувач може виконувати певні дії, отримувати інформацію та керувати функціями системи. Основне завдання дизайнера інтерфейсів – створити простий, інтуїтивний і зручний спосіб взаємодії користувача з продуктом, забезпечуючи позитивний користувацький досвід (UX).

Основні типи інтерфейсів:

– *графічний інтерфейс користувача (GUI)* – візуальні елементи, такі як кнопки, іконки, меню, вікна (наприклад, інтерфейс операційної системи Windows або мобільного додатку).

– *текстовий інтерфейс (CLI)* – взаємодія через текстові команди (термінал Linux, командний рядок Windows).

– *голосовий інтерфейс (VUI)* – управління через голосові команди (Siri, Alexa, Google Assistant).

– *жестовий інтерфейс* – управління за допомогою рухів і жестів (сенсорні екрани, VR-контролери).

– *тактильний інтерфейс* – використання тактильного зворотного зв'язку (вібрація, відчуття тиску).

Інтерфейс користувача UI (User Interface) – це набір візуальних і функціональних елементів, через які користувач взаємодіє з програмним забезпеченням, додатком, вебсайтом або пристроєм. Основна мета UI – забезпечити зручну, інтуїтивну та ефективну взаємодію користувача з цифровим продуктом.

Основні компоненти UI:

– *елементи навігації* – меню, вкладки, кнопки, посилання;

– *текстові блоки і типографіка* – шрифти, заголовки, абзаци, маркери;

- *форми взаємодії* – поля введення тексту, чекбокси, випадаючі списки;
- *графічні елементи* – іконки, зображення, ілюстрації;
- *анімація і мікровзаємодії* – візуальні ефекти для покращення користувацького досвіду;
- *колірна палітра і контраст* – вибір кольорів для покращення читабельності і емоційного сприйняття;
- *відгук системи* – повідомлення про помилки, вікна, що спливають, індикатори завантаження.

UI тісно пов'язаний з досвідом користувача (UX), оскільки добре продуманий інтерфейс є важливим компонентом позитивного користувацького досвіду.

Інтро (Intro) – короткий вступний фрагмент до відео, презентації або гри. Має сильну айдентику та допомагає створити настрій продукту.

Інфографіка – це візуальний спосіб подання інформації, даних або знань, що поєднує текст, графіку та діаграми для ефективного і зрозумілого сприйняття складної інформації. Вона використовується для структурування великих обсягів даних, виділення ключових моментів і полегшення розуміння складних тем. Інфографіка активно використовується в журналістиці, маркетингу, освіті, наукових дослідженнях і бізнесі для візуалізації аналітичних даних, результатів опитувань, інструкцій та презентацій.

Основні компоненти інфографіки:

- *заголовок* – чітке формулювання основної ідеї;
- *графічні елементи* – іконки, піктограми, ілюстрації, схеми;
- *діаграми та графіки* – кругові діаграми, гістограми,

лінійні графіки, карти;

– *кольорова схема* – підсилює візуальне сприйняття і допомагає виділити ключові дані;

– *типографіка* – вибір шрифтів для покращення читабельності та акцентів;

– *структура* – логічне розміщення елементів для полегшення навігації.

Історія, в якій залучений персонаж – це наративна структура, що зосереджується на розвитку персонажа, його мотиваціях, конфліктах і трансформаціях у процесі подій. Така історія будується навколо дій, рішень і емоцій персонажа, які рухають сюжет і формують головну тему твору. Такі історії використовуються у літературі, кіно, коміксах, іграх і мультимедіа, оскільки дозволяють створювати емоційно насичені сюжети, з якими глядач / читач може себе асоціювати.

Основні елементи такої історії:

– *пролог* – знайомство з персонажем і його світом;

– *мотивація* – цілі і бажання, які рухають персонажа вперед;

– *конфлікт* – перешкоди, з якими стикається герой;

– *розвиток* – зміни, які відбуваються з персонажем протягом сюжету;

– *кульмінація* – момент найбільшої напруги, коли герой робить ключовий вибір;

– *розв'язка* – завершення історії, підсумок подорожі героя.

– *епілог* – наслідки подій і трансформація персонажа.

Й

Ймовірні сценарії (User Scenarios) – опис можливих дій користувача у взаємодії з продуктом. Застосовується в UX-дизайні для створення зрозумілих та ефективних інтерфейсів.

К

Кадрування це процес вибору меж зображення або сцени у візуальному мистецтві (фото, відео, кіно, анімація). Іншими словами, кадрування – це те, що ми бачимо в кадрі, і як це подається. Кадрування – ключовий інструмент у візуальному сторітелінгу. Воно допомагає керувати емоціями та сприйняттям сцени.

Кадрування визначає:

- що потрапляє в поле зору камери або глядача;
- який настрій передається через композицію;
- де фокусується увага (на персонажі, предметі, фоні тощо).

Типи кадрування:

- *крупний план (close-up)* – акцент на обличчі або деталі;
- *середній план (medium shot)* – персонаж по пояс.
- *загальний план (wide shot)* – персонаж повністю, з фоном.
- *екстремальні плани* (надкрупний або загальний) — для особливого драматизму або масштабів.

Важливі аспекти:

- *композиція*: правило третин, симетрія, баланс.
- *кут знімання*: зверху, знизу, під кутом.
- *перспектива і фокус*: що в центрі уваги, а що ні.

Кадри в секунду (FPS) – це кількість зображень (кадрів), які відображаються за одну секунду у відео, анімації або грі. Це ключовий показник плавності руху.

Типові значення FPS:

- *24 FPS* – стандарт для кіно (кінематографічний вигляд).
- *30 FPS* – стандарт для телебачення та відео в інтернеті.
- *60 FPS* – плавніше зображення, популярне в іграх і YouTube.
- *120 FPS і більше* – використовується у високочастотних

іграх або для slow motion.

Чим більше FPS, тим плавніше рух, але й більше навантаження на процесор/відеокарту. Для геймерів 60+ FPS – бажаний мінімум для комфортної гри.

Каркас інтерфейсу (Wireframe) – це спрощене схематичне зображення інтерфейсу, яке відображає основну структуру, компоненти та функціональність майбутнього вебсайту, мобільного додатку чи програмного продукту. Каркас використовується на ранніх етапах розробки для планування логіки взаємодії, навігації та розміщення основних елементів інтерфейсу. Каркаси зазвичай створюються за допомогою інструментів, таких як Figma, Adobe XD, Sketch, Balsamiq або навіть простих графічних редакторів. Вони є важливим етапом у процесі UX-дизайну, дозволяючи перевірити зручність інтерфейсу до початку повномасштабної розробки.

Основні характеристики каркаса інтерфейсу:

– *простота* – відсутність деталей, акцент на структурі та функціях;

– *розміщення елементів* – розташування меню, кнопок, полів введення, зображень;

– *навігація* – основні шляхи пересування користувача по інтерфейсу;

– *ієрархія інформації* – виділення важливих блоків і акцентів;

– *функціональність* – відображення основних сценаріїв взаємодії.

Кастомізована графіка (або графічний кастомінг) – це процес зміни зовнішнього вигляду графічних елементів з урахуванням індивідуальних вподобань або потреб користувача.

Це може стосуватися:

- інтерфейсів програм і мобільних застосунків (іконки, кнопки, кольори);
- персонажів у відеоіграх (одяг, обличчя, аксесуари);
- 3D-моделей у віртуальних середовищах (текстури, форми, матеріали);
- візуального оформлення вебсайтів або презентацій.

Головна мета кастомінгу – зробити графіку більш особистою, унікальною або функціонально зручною для користувача. Часто використовується в дизайні, ігровій індустрії, VR/AR, веб-розробці та рекламі.

Кернінг (Kerning) – регулювання інтервалів між окремими літерами у слові. Важливий для читабельності та естетики типографії.

Кешування (Caching) – процес збереження даних у пам'яті пристрою або сервера для прискорення завантаження контенту. Важливо для мультимедійних сайтів.

Кіберпростір (Cyberspace) – віртуальне середовище, де відбувається цифрова взаємодія. У мультимедіа – контекст для проєктування віртуальної реальності, метасвітів.

Кільцева навігація (Loop Navigation) – поняття з UX: можливість користувача пройти по навігації циклічно, повертаючись у початкову точку без зупинки.

Кільцевий скролінг (Infinite Scroll) – UX-прийом, коли

контент автоматично підвантажується при прокручуванні сторінки. Часто використовується у соцмережах або стрічках новин.

Кістяк (Rig) – система «кісток», що використовується для анімації персонажів.

Кіфрейм анімації (Keyframe Animation) – система створення анімації через вказування ключових кадрів. Рух або зміни об'єкта обчислюються між ними автоматично.

Клавіша дії (Call-to-Action Button / СТА) – елемент інтерфейсу, який спонукає користувача до дії (натиснути, завантажити, купити). Важливий в UX/UI дизайні.

Ключові кадри (Keyframes) – це основні точки в анімації, які визначають початкові, проміжні та кінцеві стани руху або трансформації об'єкта. Вони задають важливі моменти, між якими програма автоматично розраховує проміжні значення, створюючи плавну анімацію. Ключові кадри є основою будь-якої анімації, оскільки визначають основні моменти руху і дозволяють створювати динамічні, реалістичні та художні сцени в мультимедіа, кіно і відеоіграх.

Основні характеристики ключових кадрів:

- *позиція* – координати об'єкта в просторі (X, Y, Z);
- *масштаб* – зміна розміру об'єкта;
- *ротація* – поворот об'єкта навколо осей;
- *прозорість (Opacity)* – зміна видимості об'єкта;
- *колір* – перехід між різними кольорами;

– *деформація* – зміна форми або вигину об’єкта;
– *світло і тіні* – налаштування інтенсивності та напрямку освітлення.

Основні типи ключових кадрів:

– *лінійні (Linear)* – рівномірний рух між кадрами;
– *плавні (Ease In/Out)* – прискорення або уповільнення на початку або в кінці руху;
– *стрибкові (Hold)* – різкий перехід без проміжних значень;
– *петльові (Loop)* — повторення циклічної анімації.

Основні інструменти для роботи з ключовими кадрами:

– *Adobe After Effects* – професійна анімація і композитинг;
– *Blender* – 3D-анімація і ключові кадри для персонажів;
– *Adobe Animate* – 2D-анімація для вебу;
– *Cinema 4D* – моушн-дизайн і 3D-анімація;
– *Unity, Unreal Engine* – ключові кадри для ігрових проєктів.

Книжкова графіка це розділ образотворчого мистецтва, що охоплює створення ілюстрацій, оформлення та художнього дизайну книги. Вона поєднує **візуальне мистецтво** з літературним текстом, щоб доповнити, підкреслити або інтерпретувати його зміст.

Основні елементи книжкової графіки:

– *ілюстрація* – малюнки, що супроводжують текст (напр., казки, романи, підручники).
– *віньєтки* – декоративні елементи на початку або в кінці розділів;
– *форзац, титульна сторінка, шмуцтитул* — художнє оформлення початку книги;
– *шрифт і верстка* – графічний стиль тексту також входить до складу загального оформлення.

Види ілюстрацій:

- *реалістичні* (наприклад, у наукових виданнях);
- *художні* (в дитячих книжках, казках);
- *гравюра, акварель, гуаш, цифрова графіка* – різні техніки.

Роль книжкової графіки:

- пояснює або візуалізує зміст;
- робить книгу більш привабливою;
- формує емоційне сприйняття твору.

Книжкова ілюстрація це художнє зображення, створене спеціально для супроводу тексту в книзі. Вона не лише прикрашає сторінки, а й допомагає розкрити зміст, візуалізувати події, персонажів або атмосферу твору. Книжкові ілюстрації – це міст між словом і зображенням, що пробуджує фантазію читача.

Основні функції книжкової ілюстрації:

- *пояснювальна* – допомагає краще зрозуміти текст, особливо в наукових чи дитячих книжках;
- *емоційна* – передає настрій, підсилює враження від прочитаного;
- *художня* – створює власний візуальний стиль книги;
- *освітня* – в навчальних виданнях ілюстрації сприяють засвоєнню інформації.

Типи книжкових ілюстрацій:

- чорно-білі або кольорові.
- повносторінкові, вбудовані в текст, **або** маленькі віньетки.
- виконані в різних техніках: акварель, гуаш, гравюра, олія, туш, цифрове малювання.

Часто зустрічається у:

- дитячих книгах;
- художньою літературі;

- підручниках;
- енциклопедіях.

Кодинг – це процес написання коду, тобто інструкцій, які комп’ютер виконує для виконання певних завдань. Це основа програмування, де розробники використовують різні мови програмування, такі як Python, Java, C++, JavaScript та інші, щоб створювати програми, веб-сайти, мобільні додатки та інші програмні рішення. Кодинг містить в собі не лише написання коду, але і його тестування, налагодження та оптимізацію.

Кольорокорекція (Color Correction) – процес технічного й естетичного вирівнювання кольору у відео чи зображенні для досягнення стилістичної єдності або атмосфери.

Колірна модель (Color Model) – система кодування кольору (наприклад, RGB, CMYK, HSL), що застосовується залежно від типу носія чи платформи.

Колірна палітра (Color Palette) – набір кольорів, обраний для дизайну продукту. Визначає настрої, впізнаваність, читається як частина айдентики.

Комікс (від англ. comic – смішний) – серія малюнків зі стислими текстами, які утворюють єдине оповідання. Розрізняють гумористичні, пригодницькі, фантастичні, та інші комікси.

Композитинг – це процес поєднання кількох візуальних елементів із різних джерел для створення фінального кадру або сцени. Цей метод використовується в кіно, анімації, відеопродукції та візуальних ефектах для створення складних, реалістичних або фантастичних сцен, які неможливо зняти одним кадром. Композитинг є ключовим етапом у виробництві візуальних ефектів і часто реалізується за допомогою програм, таких як Adobe After Effects, Nuke, DaVinci Resolve, Fusion та Blender.

Основні техніки композитингу:

- *ключування (Chroma Key)* – видалення зеленого або синього фону для заміни його іншими зображеннями або відео;
- *маскування* – ізоляція окремих елементів сцени для подальшої обробки;
- *трекінг (Motion Tracking)* – відстеження руху камери або об'єктів для точного поєднання графіки з реальним відео;
- *матчмувінг (Matchmoving)* – точне поєднання комп'ютерної графіки з живою зйомкою для створення реалістичного руху;
- *цифровий ротоскопінг* – ручне або напівавтоматичне виділення об'єктів кадру;
- *колірне коригування* – налаштування кольорів і тонів для досягнення єдності між елементами сцени;
- *3D-композитинг* – інтеграція тривимірних моделей із реальними зображеннями.

Композиція – структура твору, узгодженість його частин, що відповідає його змісту; пошуки шляхів і засобів створення художнього образу, якнайкращого втілення задуму художника. Зазвичай К. будується на підпорядкуванні головному сюжетно-тематичному центру всіх малозначущих композиційних

елементів; назва окремо взятого художнього твору, значного за змістом, добре продуманого та досконало виконаного.

Комп'ютерна графіка – це сфера мистецької діяльності, в якій комп'ютер використовується для створення, обробки та синтезу зображень, отриманих з реального світу (зображення, яке створюється у комп'ютерній графіці – перетворюється, оцифровується, обробляється і відображається з використанням обчислювальної техніки за допомогою апаратних і програмних засобів).

Комп'ютерна 3D-графіка (CGI, 3-D-CGI або тривимірна комп'ютерна графіка) – це графіка, яка використовує тривимірне представлення геометричних даних (часто декартових), які зберігаються в комп'ютері з метою виконання обчислень і візуалізації цифрових зображень, зазвичай 2D зображення, але іноді 3D. Отримані зображення можна зберегти для подальшого перегляду (наприклад, анімація) або відобразити в реальному часі.

Конверсія – це термін, який використовується в різних контекстах, але зазвичай означає перетворення або зміну одного стану в інший. У маркетингу та бізнесі конверсія часто відноситься до процесу, коли потенційний клієнт виконує бажану дію, наприклад, купує товар, підписується на розсилку або заповнює форму. Вимірювання конверсії допомагає оцінити ефективність рекламних кампаній і веб-сайтів

Контент – це будь-яка інформація, що створюється,

публікується та поширюється через різні медіаформати для залучення аудиторії. Контент може бути текстовим, візуальним, аудіо- чи мультимедійним і використовується для інформування, розваг, навчання або просування брендів. Контент відіграє ключову роль у цифровому маркетингу, брендингу, навчанні та розважальній індустрії, впливаючи на формування громадської думки і поведінку користувачів.

Основні типи контенту:

– *текстовий контент* – статті, блоги, новини, дописи в соціальних мережах, сценарії;

– *візуальний контент* – фотографії, ілюстрації, інфографіка, меми;

– *відеоконтент* – фільми, рекламні ролики, навчальні відео, стріми;

– *аудіоконтент* – подкасти, музика, аудіокниги, саундтреки;

– *інтерактивний контент* – ігри, тести, інтерактивні інфографіки;

– *мультимедійний контент* – поєднання кількох форматів (відео з текстовими накладками, анімації).

Основні характеристики контенту:

– *цінність* – має бути корисним і цікавим для цільової аудиторії;

– *актуальність* – відповідає сучасним трендам і потребам користувачів;

– *якість* – висока візуальна, текстова або технічна складова;

– *оптимізація* – налаштований для пошукових систем (SEO) або соціальних платформ;

– *цілісність* – відповідає загальній стратегії бренду або проекту.

Контраст – поширений художній спосіб, який є зіставленням яких-небудь протилежних якостей, що сприяє їх посиленню. Тональний контраст – зіставлення світлого і темного. У композиційній побудові контраст є засобом, завдяки якому сильніше виділяється головне і досягаються велика виразність і гострота характеристики образів.

Контур (фр. contour, от ит. contorno), абрис (нім. Abriß – креслення) – лінія, що окреслює форму предмета. В образотворчому мистецтві зовнішні обриси й обрис фігури або предмета (а також групи фігур або предметів) як один із засобів художнього вираження: в цьому значенні термін «контур» належить до образотворчого мистецтва в широкому розумінні слова, що охоплює усі різновиди та технічні засоби цієї сфери. Контур – це сукупність ліній, що позначають найважливіші (переважно зовнішні) обриси зображення.

Контурна сітка (Wireframe) – візуальне представлення об'єкта у вигляді лінійної структури (без заливок).

Користувацький інтерфейс голосовий (VUI – Voice User Interface) – інтерфейс, у якому взаємодія з користувачем відбувається через голосові команди (наприклад, Alexa, Siri).

Користувацький шлях (User Journey) – сценарій взаємодії користувача з продуктом – від першого контакту до виконання цільової дії. Використовується в UX-дизайні.

Креатив (Creative) – ідея або візуальне рішення, яке виокремлює продукт у медіапросторі. Може охоплювати графіку, відео, копірайт та інтерактив.

Курсив – шрифт із заокругленими та похилими буквами, що імітує текст, написаний від руки. Його основне призначення – виділення певних слів або фрагментів тексту для надання їм логічного, емоційного чи стилістичного акценту. Курсив – це не просто стиль, а важливий інструмент типографіки, що формує читабельність і смислові акценти в тексті.

Основні ознаки курсива:

- нахилений текст (зазвичай праворуч);
- має плавні, «рукописні» риси, особливо у класичних шрифтах;
- часто використовується у друкованих виданнях, дизайні, рукописах та електронних документах.

Курсив використовується для:

- виділення іноземних слів: *status quo, déjà vu*;
- назви творів: *Війна і мир, 1984*;
- логічне або емоційне наголошення: *Саме він сказав правду*;
- цитати або внутрішній монолог: *«Що ж, усе скінчено», – подумав він.*

Костюм – це набір одягу, аксесуарів та елементів декору, який використовується для створення певного образу або стилю. Костюм може відображати соціальний статус, культурну належність, професію, епоху або характер персонажа, підкреслюючи його індивідуальність та роль у сцені. Костюми використовуються в кіно, театрі, телебаченні, циркових виставах, косплеї, історичних реконструкціях і тематичних

фотосесіях.

Основні функції костюма:

- *візуальна ідентифікація* – допомагає миттєво визначити персонажа або професію;
- *характеризація* – розкриває риси особистості, стиль життя і статус героя;
- *підкреслення контексту* – створює атмосферу певної історичної епохи або фантастичного світу;
- *підтримка сюжету* – підсилює драматичні моменти й розкриває мотивації персонажів;
- *функціональність* – забезпечує комфорт і зручність акторів під час знімання або виступів;
- *емоційний вплив* – викликає у глядача певні відчуття або асоціації.

Л

Лайтбокс (Lightbox) – модальне вікно або переглядач зображень, що відкривається поверх контенту. Часто використовується у вебгалереях або при збільшенні фото.

Лайтінг (Lighting) – умовне або реалістичне освітлення сцени в 2D/3D-графіці. Впливає на глибину, емоційність і настроїв візуального контенту.

Лейаут (Layout) – схема розташування візуальних елементів на сторінці або екрані. Визначає структуру, порядок читання та баланс між текстом і зображенням.

Лендінг (Landing Page) – односторінковий сайт,

створений для просування конкретного продукту або послуги. Має чіткий заклик до дії (СТА) та мінімалістичну навігацію.

Лінія (Leading Lines) – один з основних принципів композиції персонажа (маскота).Лінії доквілля (дороги, стіни, світло) ведуть погляд глядача до персонажа. Використовується для спрямування уваги та створення динаміки.

Лінійна перспектива – графічний прийом, що дозволяє створити ілюзію простору на площині. Часто застосовується у концепт-арті, ілюстраціях та дизайні сцен.

Лінійний монтаж (Linear Editing) – монтаж відео або аудіо за принципом послідовного додавання кадрів. Сучасний монтаж найчастіше є нелінійним, але термін застосовується у базовому відеоредагуванні.

Ліцензія (License) – правовий документ, що регулює використання мультимедійного контенту, шрифтів, програмного забезпечення, аудіо тощо.

Логотип – термін, що позначав у XIX ст.. невеликі друковані форми, що містили дві чи декілька часто вживаних букв (наприклад, замість «and» – &), створені з метою прискорення набору; пізніше так стали називатися адреси, назви чи торгові марки, відлиті у вигляді друкованої форми єдиним шматком. У наші дні це слово часто скорочують до слова «лого» і так іноді називають торгову марку (спеціальне зображення, яке репрезентує компанію чи організацію), що вносить певну плутанину.

Лого (скороч. від логотипа) – це графічний знак або символ, який використовується для ідентифікації компанії, бренду або продукту. Воно може включати текст, зображення або їх комбінацію і допомагає створити впізнаваність та асоціації у споживачів.

Логоанімація (Logo Animation) – анімоване представлення логотипа бренду, часто використовується у заставках відео або інтерфейсах мобільних додатків.

Локалізація інтерфейсу (UI Localization) – адаптація текстів і візуальних елементів цифрового продукту під мовні, культурні та регіональні особливості цільової аудиторії.

М

Мануали для користувачів – це інструкції, посібники або керівництва, що містять детальну інформацію про використання продукту, програмного забезпечення, пристрою або системи. Їх мета – допомогти користувачам зрозуміти, як працює продукт, які його основні функції, як розв'язати можливі проблеми та максимально ефективно використовувати його можливості. Мануали можуть бути створені у вигляді друкованих книг, PDF-файлів, інтерактивних посібників або відеоінструкцій. Вони відіграють важливу роль у покращенні користувацького досвіду (UX) та зменшенні навантаження на службу підтримки.

Основні компоненти мануалів:

- *вступ* – загальний опис продукту та його призначення;
- *технічні характеристики* – основні параметри, вимоги та можливості;
- *інструкції з налаштування* – покрокові вказівки для початку роботи;
- *керування функціями* – опис основних функцій і

можливостей продукту;

– *поради з безпеки* – правила використання для уникнення помилок чи поломок;

– *часті запитання (FAQ)* – відповіді на найпоширеніші запитання користувачів;

– *усунення несправностей* – можливі проблеми та способи їх вирішення;

– *технічна підтримка* – контактна інформація для звернення до служби підтримки.

Мappінг нормалей (Normal Mapping) – метод імітації рельєфу без зміни геометрії об'єкта.

Маскот – слово «маскот» прийшло із французької мови. Воно означало предмет, який приносить успіх. Маскот – унікальний елемент брендингу. Він допомагає компаніям зв'язатися з аудиторією на емоційному рівні. Суть маскота – це створення яскравого образу бренду, що запам'ятовується.

Основні визначення маскоту включають:

- візуальний символ компанії;
- персоніфікований представник бренду;
- інструмент комунікації з цільовою аудиторією.

На вигляд, маскоти діляться на три групи:

1. Антропоморфні персонажі (люди).
2. Тварини.
3. Рослини та вигадані істоти.

Маскоти можуть виконувати різні ролі.

1. Друг – створює зв'язок з аудиторією.
2. Експерт – показує професіоналізм бренду.
3. Супергерой – підкреслює переваги компанії.
4. Лиходій – привертає увагу конфліктністю.

5. Милый невдаха – викликає співчуття.

Вибір маскота є важливим для бренду. Наприклад, Роналд Макдоналд добре відомий серед дітей. Це показує, наскільки важливо правильно вибрати персонажа.

Маскоти можуть бути 2D чи 3D. Це дає їм більше можливостей у маркетингу.

Матеріал (Material) – набір візуальних властивостей поверхні об'єкта (колір, блиск, прозорість).

Матчкат (Match Cut) – це монтажний спосіб, при якому кадр переходить до іншого кадру зі схожою формою, рухом, кольором або композицією, створюючи плавний візуальний або смисловий перехід між двома різними сценами. Цей спосіб використовується для підкреслення символізму, посилення драматичного ефекту або створення візуальних аналогій між подіями. Матчкат є важливим інструментом в арсеналі режисерів і монтажерів, оскільки дозволяє створювати більш глибокі візуальні та смислові зв'язки між сценами.

Основні типи матчкатів:

– *матч за формою (Graphic Match Cut)* – перехід між кадрами зі схожими силуетами або формами.

– *матч за рухом (Action Match Cut)* – плавне продовження руху з одного кадру в інший.

– *матч за кольором (Color Match Cut)* – поєднання кадрів зі схожою колірною палітрою.

– *матч за композицією (Composition Match Cut)* – збереження схожого розташування елементів у кадрах.

– *матч за ідеєю (Thematic Match Cut)* – створення смислових або емоційних зв'язків між сценами.

Приклади відомих матчкатів:

- перехід від кістки до космічного корабля у фільмі «001: Космічна Одісея» (1968);
- сцена з потиском рук у «Громадянин Кейн» (1941);
- перехід від вертольота до лопаті вентилятора в «Апокаліпсис сьогодні» (1979).

Масштабованість (Scalability) – здатність графіки, інтерфейсу або системи правильно функціонувати на різних розмірах екранів або роздільній здатності.

Медіа-арт – напрям мистецтва, що поєднує новітні технології з творчістю: відеоарт, цифрові інсталяції, VR/AR-об'єкти, інтерактивні медіа.

Медіавивід (Media Output) – формат або тип кінцевого продукту: друк, відео, презентація, сайт, мобільний застосунок. Визначає технічні вимоги до дизайну.

Медіапланування – процес вибору каналів і форматів для розміщення візуального контенту (веб, соцмережі, презентації, відео).

Медіасередовище – це інформаційний простір, створений засобами масової інформації, цифровими платформами та мультимедійними технологіями, в якому відбувається обмін даними, ідеями та культурними смислами. Воно охоплює всі канали і формати передачі інформації, включаючи телебачення, радіо, пресу, інтернет, соціальні мережі, мобільні додатки та

віртуальні платформи. Медіасередовище відіграє ключову роль у формуванні громадської думки, соціальних трендів і культурних процесів, впливаючи на спосіб мислення та поведінку людей.

Основні характеристики медіасередовища:

- *цифрова комунікація* – передача даних через електронні пристрої;
- *інтерактивність* – можливість активної взаємодії користувачів із контентом;
- *мультимедійність* – поєднання тексту, зображень, відео, звуку та анімації.;
- *мережевий характер* – глобальне з'єднання людей і пристроїв;
- *персоналізація* – адаптація контенту до інтересів користувачів;
- *вірусність* – швидке поширення інформації через соціальні мережі;
- *мобільність* – доступ до контенту з будь-якої точки світу.

Медіафайл – файл, що містить мультимедійний контент – відео, зображення, звук. Використовується у дизайні сайтів, додатків, відеомонтажі.

Метатег (Meta Tag) – HTML-елемент, що описує дані сторінки. Важливий для оптимізації мультимедійного контенту у вебсередовищі.

Метамодерн – культурна парадигма, що поєднує елементи постмодернізму та щирого емоційного вираження. Впливає на

візуальні мови сучасного дизайну.

Метод сторітелінгу – спосіб подачі інформації через сюжет. У мультимедіа застосовується у відео, інфографіці, інтерфейсах, презентаціях.

Метаморфоза (у візуальному контексті) – плавне перетворення одного об'єкта в інший. Часто використовується в моушн-дизайні, анімації та відеоефектах.

Меш (Mesh) – сітка, з якої складається 3D-об'єкт.

Мікроанімація – це невеликі, тонкі анімації, які використовуються для покращення взаємодії користувача з інтерфейсом. Вони можуть мистити в собі такі елементи, як анімація кнопок при натисканні, підсвічування полів вводу або плавні переходи між екранами. Мікроанімації допомагають зробити інтерфейс більш інтуїтивним і приємним для користувача, надаючи візуальні підказки та зменшуючи відчуття затримки.

Мікрвзаємодії (Microinteractions) – невеликі, але значущі анімації або дії, що зворотно реагують на дію користувача (наприклад, лайк, перемикування тумблера).

Міміка – це сукупність виразних рухів м'язів обличчя, які передають емоції, настрої та реакції людини. Вона є важливим елементом невербальної комунікації, допомагає посилити зміст

сказаного і забезпечує глибше розуміння емоційного стану співрозмовника. Міміка використовується в театральному мистецтві, кінематографі, анімації, дизайні персонажів і навіть у сучасних технологіях розпізнавання облич для точнішої передачі емоцій.

Основні характеристики міміки:

- *емоційна виразність* – відображає почуття, такі як радість, смуток, гнів, страх, подив, відраза;
- *універсальність* – основні емоції розпізнаються людьми незалежно від культурного контексту;
- *швидкоплинність* – міміка змінюється миттєво залежно від ситуації;
- *автентичність* – часто відображає справжні почуття, навіть якщо слова їх приховують;
- *контекстуальність* – значення міміки може змінюватися залежно від ситуації та культурних норм.

Мінімалізм – дизайн-принцип, що базується на простоті, чистоті форм, обмеженій палітрі й мінімальній кількості елементів.

Mit (Meatspace) – термін, що означає «реальний фізичний простір», на протипагу віртуальному середовищу. Важливий для порівняння UX у VR/AR-додатках.

Мітинг (Design Meeting) – обговорення проєкту у команді дизайнерів, розробників, клієнта. Є ключовим етапом у процесі мультимедійного продакшну.

Мобільний додаток – це програмне забезпечення, яке розроблено для роботи на мобільних пристроях, таких як смартфони та планшети. Ці додатки можуть виконувати різноманітні функції, від ігор і соціальних мереж до фінансових сервісів і навчальних платформ. Вони зазвичай завантажуються з магазинів додатків, таких як Google Play або Apple App Store, і можуть працювати як в режимі онлайн, так і офлайн.

Мова фігур – це візуальна система символів, форм і образів, що використовується для передачі сенсів, емоцій та ідей без слів. Вона є основою візуальної комунікації і широко застосовується у графічному дизайні, мистецтві, архітектурі, анімації та кінематографі.

Основні елементи мови фігур:

– *геометричні форми* – кола, квадрати, трикутники, лінії, які мають універсальні символічні значення (коло – цілісність, квадрат – стабільність, трикутник – динаміка).

– *органічні форми* – природні, нерегулярні силуети, що передають живість і м'якість.

– *пропорції і масштаб* – співвідношення розмірів фігур для створення акцентів і глибини.

– *контраст і ритм* – поєднання різних форм для створення візуальної динаміки або гармонії.

– *розташування в просторі* – впливає на сприйняття композиції і балансу.

Модальний інтерфейс (Modal Interface) – інтерфейс, що передбачає взаємодію через модальні вікна. Важливо продумувати UX, щоб уникнути надмірної кількості модальних вікон.

Модель – об’єкт, предмет зображення, переважно жива натура, головним чином людина.

Модельний лист – це структурований шаблон, який використовується для систематизації та аналізу певної інформації. У контексті аналізу характеру героя, модельний лист часто застосовується для детального аналізу персонажів художніх творів, що допомагає глибше зрозуміти їхні мотиви, риси характеру та розвиток протягом сюжету.

Структура модельного листа для аналізу характеру героя:

1. Загальні відомості:

- ім’я персонажа – повне ім’я та можливі прізвиська;
- вік – точний або орієнтовний;
- соціальний статус – професія, становище в суспільстві;
- Зовнішність – опис зовнішніх рис та особливостей.

2. Характеристика:

- риси характеру – позитивні та негативні якості;
- поведінка – типові вчинки та реакції на події;
- мова – особливості мовлення, використання сленгу або діалекту.

3. Взаємодія з іншими персонажами:

- ставлення до інших: дружні, ворожі або нейтральні відносини;

- вплив на інших: як персонаж впливає на оточення.

4. Розвиток персонажа:

- зміни протягом сюжету: як персонаж еволюціонує або деградує;

- ключові події: події, що вплинули на трансформацію героя.

5. Авторська позиція:

- оцінка персонажа автором: як автор ставиться до героя;
- засоби творення образу: опис, портрет, вчинки, мова, взаємодія з іншими.

б. Особисте ставлення:

- власна оцінка персонажа: суб'єктивне ставлення до героя;
- актуальність образу: чи є персонаж актуальним у сучасному контексті.

Моделювання – передача об'ємно-пластичних та просторових властивостей предметного світу за допомогою світлотіньових градацій (малярство, графіка) або відповідною пластикою тривимірної форми (скульптура, зокрема у рельєфі). Моделювання здійснюється тоном (світлотінню), при цьому враховується і перспективна зміна форм.

Модульна сітка – система розмітки, яка допомагає впорядкувати елементи в дизайні. Особливо важлива для веб- і UI-дизайну.

Мокап (Mockup) – це реалістична модель або демонстраційний зразок дизайну, що показує, як кінцевий продукт буде виглядати в реальному контексті. Мокапи використовуються для презентації дизайну клієнтам, тестування інтерфейсів, перевірки візуальних концепцій та створення портфолію. Мокапи використовуються у вебдизайні, графічному дизайні, створенні логотипів, упаковки, реклами та друкованих матеріалів. Для їх створення часто використовують Photoshop, Figma, Adobe XD, Sketch, а також онлайн-сервіси, такі як Placeit або Smartmockups.

Основні характеристики макіів:

- реалістичність – максимально точно відтворюють зовнішній вигляд продукту;
- контекст – показують, як дизайн виглядатиме на реальних об'єктах (футболки, візитки, екрани смартфонів);
- простота редагування – дозволяють легко замінювати зображення та тексти;
- презентаційна функція – створюють професійне враження для клієнтів;
- візуалізація деталей – допомагають оцінити дрібні елементи дизайну;
- тестування концепцій – дозволяють побачити, як дизайн виглядатиме в реальних умовах.

Морфінг (Morphing) – зміна форми об'єкта через послідовні деформації.

Моушн-графіка – це вид анімації, який поєднує графічний дизайн і рух для створення динамічних візуальних ефектів. Вона використовується для передачі інформації, візуалізації даних, створення рекламних роликів, заставок, анімації логотипів та інтро для відео. Моушн-графіка фокусується не лише на естетиці, але й на ефективній комунікації ідей через рух.

Моушн-графіка дозволяє створювати стильні, динамічні та інформативні візуальні історії, які привертають увагу глядачів і підсилюють вплив контенту.

Основні елементи моушн-графіки:

- *текст і типографіка* – динамічне використання шрифтів і текстових ефектів;
- *форми і фігури* – абстрактні геометричні елементи;
- *анімаційні переходи* – плавні зміни між сценами або елементами;

– *іконки і піктограми* – графічні символи для швидкого передавання сенсу;

– *інфографіка* – анімовані діаграми, графіки та статистика;

– *маски і шейп-анімація* – створення складних форм і ефектів;

– *ефекти частинок* – пил, сніг, вибухи, світлові ефекти;

– *саунд-дизайн* – синхронізація звуків із візуальними подіями;

– *колірні переходи* – створення настрою і підсилення емоційного впливу.

Основні інструменти для створення моушн-графіки:

– *Adobe After Effects* – стандарт для анімації та композиції;

– *Cinema 4D* – тривимірна графіка і моушн-дизайн;

– *Blender* – безкоштовний інструмент для 2D і 3D-анімації;

– *Adobe Animate* – для векторної анімації;

– *Figma, Canva, LottieFiles* – для базових анімацій у вебдизайні.

Сфери застосування моушн-графіки:

– титри та заставки для фільмів і серіалів;

– рекламні ролики та трейлери;

– презентації та інфографіка;

– анімовані логотипи та брендинг;

– відео для соціальних мереж і YouTube.

Н

Навігація (Navigation) – система орієнтування користувача в інтерфейсі. Включає меню, кнопки, посилання, що забезпечують легкий доступ до вмісту.

Надбудова (Overlay) – графічний або функціональний шар, що накладається поверх основного контенту: меню,

повідомлення, модальні вікна, хедери.

Налаштування інтерфейсу (UI Customization) – можливість змінювати вигляд та поведінку інтерфейсу під індивідуальні потреби користувача (колір теми, шрифти, мова тощо).

Напрямна (Guide Line) – допоміжна лінія, що використовується у графічних редакторах для вирівнювання та побудови сітки при дизайні.

Наративний дизайн (Narrative Design) – побудова інтерактивного сюжету в іграх, відео або презентаціях, що реагує на дії користувача або глядача.

Насиченість кольору (Color Saturation) - інтенсивність кольору, що впливає на емоційне сприйняття дизайну. Висока насиченість робить кольори яскравими, низька – пастельними.

Натхнення (Inspiration) – початковий етап креативного процесу. Джерела натхнення в дизайні можуть включати природу, мистецтво, технології, культуру тощо.

Нарис – швидкий рисунок, у якому трактування форм зазвичай відрізняється значною узагальненістю, оскільки мета його – дати лише загальне уявлення про натуру. Нарис часто має самостійне значення, але може бути й підготовчим рисунком для картини.

Нейромережа (Neural Network) – алгоритм машинного навчання, який імітує роботу людського мозку. Застосовується у генеративному дизайні, створенні зображень, фільтрів, озвучення.

Нейродизайн (Neurodesign) – дизайн, що базується на дослідженнях нейропсихології. Його мета – викликати потрібні емоції та покращити сприйняття інформації.

Низькополігональна модель (англ. low-poly model) – це тривимірна комп'ютерна модель, що має відносно невелику кількість полігонів, зазвичай трикутників або чотирикутників, які утворюють її поверхню.

Основні характеристики:

Кількість полігонів – як правило, така модель має сотні або тисячі полігонів, на відміну від високополігональних моделей, які можуть містити мільйони.

Простота форм – форми низькополігональних моделей менш деталізовані, із помітними гранями й кутами.

Продуктивність – завдяки малій кількості полігонів такі моделі легко обробляються комп'ютерами, що робить їх особливо ефективними в реальному часі – у відеоіграх, VR/AR застосунках, мобільних додатках.

Естетика – у деяких випадках низькополігональні моделі використовуються не лише з практичною метою, а і як художній стиль, що апелює до мінімалізму або естетики ранніх 3D-ігор.

Сфера застосування – відеоігри, особливо мобільні та інді-ігри, VR/AR-додатки, прототипування у 3D-дизайні, анімація з обмеженими обчислювальними ресурсами, графічний дизайн, як стилістичний прийом.

Ноти сценарію (Script Notes) – позначки або коментарі в сценарії відео/анімації, які допомагають під час виробництва: таймінг, акценти, вказівки для монтажу.

Нейтральна композиція – композиційне рішення без вираженої динаміки, симетричне або врівноважене. Використовується для спокійного, збалансованого сприйняття.

Нетипова сітка (Asymmetrical Grid) – композиційна структура, яка не підпорядковується класичним правилам вирівнювання. Часто застосовується у креативному вебдизайні.

Нюанс – дуже тонкий відтінок або дуже легкий перехід від світла до тіні.

О

Обкладинка (Cover Design) – візуальне оформлення титульної сторінки друкованого або цифрового продукту: книги, журналу, альбому, відео чи онлайн-платформи.

Образ – візуальне втілення ідеї, емоції або концепції. У мультимедіа використовується для створення персонажів, сцен, ідентичності бренду.

Об'єкт дизайну – будь-який елемент, що є частиною візуальної композиції або взаємодії — іконка, кнопка, блок тексту, персонаж, фон тощо.

Об'єктивність візуального контенту – принцип нейтральності та точності подання інформації – особливо важливо в інфографіці, UX, UI-дизайні для зрозумілості користувача.

Об'єм (Volume) – відчуття тривимірності в зображенні, створене за допомогою світлотіні, текстури або моделювання форми.

Обрамлення (Framing) – сповіб у дизайні або відео, коли візуальні елементи або рамки акцентують на головному об'єкті в композиції.

Об'ємне моделювання (Volumetric Modeling) – моделювання не лише поверхні, а й внутрішньої структури об'єкта.

Оверлей (Overlay) – напівпрозорий шар, що накладається поверх іншого зображення чи відео. Використовується у відеомонтажі, UI-дизайні, презентаціях.

Око глядача (Eye Path) – передбачуваний маршрут руху погляду користувача по композиції. Важливий для ефективного розташування візуальних елементів.

Оптимізація зображень – процес зменшення розміру файлу без втрати якості. Важлива для швидкості завантаження сайтів, мобільних додатків і презентацій.

Оптичний центр – точка композиції, яка здається глядачеві центром, хоч і зміщена від геометричного центру. Використовується для гармонійного розташування об'єктів.

Оригінал-макет (Final Artwork / FA) – фінальна версія дизайну, підготовлена для друку або публікації. Містить точні кольори, шрифти, розміри, елементи.

Орієнтація екрану (Screen Orientation) – формат відображення – вертикальний (портрет) або горизонтальний (ландшафт). Має значення для мобільного дизайну, анімацій та презентацій.

Орнамент (від лат. ornamentum – прикраса) – візерунок, побудований на ритмічному повторі або чергуванні орнаментальних елементів, стилізованих тваринних чи рослинних мотивів. Це досить складна система, що komponується з різноманітних елементів, знаків, символів, які взаємодіють між собою та створюють цілісну енергетичну картину.

Освітлення (Lighting) – система джерел світла в сцені, що впливає на вигляд об'єктів.

П

Патерн – це шаблон або зразок, який використовується для вирішення певних завдань або проблем. У різних контекстах патерни можуть мати різні значення. Наприклад, у програмуванні патерни проєктування (design patterns) – це

загальноприйняті рішення для проблем, які часто зустрічаються у розробці програмного забезпечення. У мистецтві та дизайні патерни можуть стосуватися повторюваних елементів або мотивів.

Переходи (Transitions) – анімаційні або відеоефекти, що з'єднують кадри чи сцени, забезпечуючи плавність зміни. У UI-дизайні – між станами інтерфейсу.

Персонаж для відеоігор – це дійова особа у віртуальному світі гри, яка може бути керованою гравцем або комп'ютером (штучним інтелектом). Ці персонажі є ключовими елементами ігрового процесу, рухаючи сюжет, взаємодіючи з ігровим середовищем та іншими персонажами, і забезпечуючи гравцеві засіб для взаємодії зі світом гри. Створення персонажа для відеогри — це складний процес, який включає розробку його зовнішнього вигляду, характеру, передісторії, здібностей та анімацій. У багатьох іграх гравцям надається можливість кастомізувати своїх персонажів, змінюючи їх зовнішність, характеристики та навички.

Основні аспекти персонажів у відеоіграх:

– *Ігровий персонаж (Player Character – PC)* – це персонаж, яким безпосередньо керує гравець. У більшості випадків ігровий персонаж є головним героєм (протагоністом) історії. Гравець приймає рішення за цього персонажа, керує його діями та розвитком.

– *Неігровий персонаж (Non-Player Character – NPC)* – це персонажі, керовані комп'ютером. NPC можуть виконувати різноманітні функції:

– *Союзники або компаньйони* – допомагають гравцеві, надають підтримку в бою або виконують інші корисні дії.

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

– *Вороги або антагоністи* – створюють перешкоди та конфлікти для гравця. Головний антагоніст часто є ключовою фігурою, що протистоїть протагоністу.

– *Квестодавці* – надають гравцеві завдання та місії.

– *Торговці* – продають та купують предмети.

– *Інформатори* – надають важливу інформацію або розкривають частини сюжету.

– *Фонові персонажі* – створюють атмосферу та наповнюють ігровий світ життям.

– *Протагоніст* – головний герой історії, навколо якого розгортаються основні події. Гравець зазвичай асоціює себе з протагоністом.

– *Антагоніст* – головний супротивник протагоніста, який створює основний конфлікт у грі. Добре прописаний антагоніст робить сюжет більш напруженим та цікавим.

Типи персонажів за їхньою роллю та здібностями (особливо поширено в рольових іграх – RPG):

– *Танк* – персонаж з високим рівнем здоров'я та захисту, основне завдання якого – привертати увагу ворогів та витримувати велику кількість шкоди, захищаючи інших членів команди.

– *ДД (Damage Dealer) / Дамагер* – спеціалізується на завданні максимальної шкоди ворогам за короткий проміжок часу. Можуть бути ефективними як у ближньому, так і в дальньому бою.

– *Хілер / Цілитель (Healer) / Священник* – відповідає за лікування та підтримку союзників, відновлюючи їхнє здоров'я та накладаючи позитивні ефекти.

– *Сапорт / Підтримка (Support)* – персонажі, які посилюють союзників або послаблюють ворогів за допомогою різноманітних здібностей (контроль натовпу, бафи, дебафи).

– *Розвідник / Шахрай (Rogue / Scout)* – часто спеціалізуються на прихованості, швидкості, знешкодженні

пасток, зломі замків та завданні раптової шкоди.

– *Mag / Чарівник (Mage / Wizard)* – використовують магичні заклинання для атаки, захисту або підтримки. Можуть мати різні спеціалізації (наприклад, вогняна магія, лід, ілюзії).

Значення персонажів у відеоіграх:

– *засіб взаємодії* – персонажі є основним інструментом, через який гравець взаємодіє з ігровим світом;

– *рушій сюжету* – дії, мотивації та стосунки персонажів рухають історію вперед;

– *емоційний зв'язок* – гравці часто формують емоційну прив'язаність до персонажів, особливо до протагоніста, співпереживаючи їхнім успіхам та невдачам;

– *ідентифікація* – персонажі дозволяють гравцям приміряти на себе різні ролі та переживати унікальний досвід;

– *атмосфера та занурення* – добре пророблені персонажі роблять ігровий світ більш живим, правдоподібним та захопливим.

Перспектива – допоміжна наукова дисципліна, що вивчає закономірності зображення предметного світу відповідно до його зорового (оптичного) сприйняття. Абриси, форми, забарвлення предметів змінюються залежно від розміщення предмета в просторі щодо зорового сприйняття людиною. Саме через ці зміни сприймаються сталі, дійсні якості самого предмета. Лінійна перспектива уможливило правильну побудову абрисів предмета при будь-якому з положень. Перспектива повітря визначає зміну кольору, контури та ступені освітленості предметів, виникає в міру віддалення натури від очей спостерігача, унаслідок збільшення світло-повітряного прошарку між спостерігачем і предметом. Із загальних термінів перспективи особливо важливі в художній практиці: горизонт, точка зору, центральна точка зору, кут зору.

Підкладка (Background Layer / Underlay) – графічна основа для основних елементів. Може бути текстурною, кольоровою, світловою — формує атмосферу дизайну чи сцени.

Піксель (Pixel) – найменший елемент растрового зображення на екрані. Складається в мозаїку, з якої формується повна картинка.

Піксель-арт (Pixel Art) – стиль цифрової графіки, що імітує вигляд старих відеоігор. Використовується в ігровому дизайні, NFT, ретро-анімації.

Піктограма (Pictogram) – умовне зображення, яке передає інформацію за допомогою спрощеного знака. Використовується в іконографії, інфографії, навігації.

Плагін (Plugin) – додатковий модуль до програми, який розширює її функціональність. У дизайні плагіни використовуються у Figma, Photoshop, After Effects тощо.

Плагін (Plugin) – додатковий модуль або розширення для функціоналу 3D-програми.

Пластичність – у творах різних видів мистецтва: особлива краса, цілісність, тонкість і виразність моделювання і колірною вирішення форм, багатство колірних тональних переходів, а також гармонійний взаємозв'язок і виразність мас, форм, їхніх ліній і силуетів у композиції.

Плашка (Label / Banner) – графічний елемент для виділення тексту чи акценту на екрані. Часто використовується у відео, UI-дизайні, телебаченні.

Пляма – важливий засіб виразності пластичних мистецтв, місце поверхні зображення, що вирізняється за тоном або кольором від інших частин поверхні; є базовим елементом техніки рисування. Пляма виявляє зображувальні можливості площини. Поєднання різних за конфігурацією плям обумовлює характер форми.

Подача (Pitch / Presentation Style) – візуальне й словесне оформлення проєкту для замовника, інвестора або команди. Містить візуали, анімацію, відео, текст, логіку викладення.

Поза персонажа – це положення тіла персонажа, яке відображає його емоційний стан, характер, наміри та динаміку в конкретний момент сцени. Вона є важливим засобом невербальної комунікації, що допомагає передати внутрішній світ героя, створити впізнаваний силует і посилити драматичний ефект сцени. Пози персонажів активно використовуються в анімації, коміксах, іграх, театральному мистецтві та кінематографії для створення живих і переконливих образів.

Основні аспекти пози персонажа:

– *силует* – чіткі контури, що дозволяють легко розпізнати персонажа навіть без деталей;

– *баланс і вага* – правильний розподіл ваги тіла для реалістичності;

– *експресія та емоції* – відображення настрою та почуттів;

– *динаміка руху* – передача енергії та руху через нахили та вигини тіла;

- *індивідуальність* – відображення характеру і стилю персонажа;
- *контекст* – відповідність ситуації, часу і місця дії.

Позиціонування бренду (Brand Positioning) – візуальне й стратегічне представлення бренду в медіапросторі: місце у свідомості аудиторії, тональність, стиль, цінності.

Полігон (Polygon) – базовий структурний елемент 3D-моделі, найчастіше трикутник або чотирикутник.

Постеризація – це графічний ефект, при якому зображення спрощується шляхом зменшення кількості кольорів і перетворення плавних градієнтів на чіткі колірні області з різкими переходами. Цей сплісб створює стильний, контрастний вигляд, схожий на плакати або комікси, і часто використовується для художніх робіт, обкладинок альбомів, рекламних матеріалів і сучасних ілюстрацій. Постеризація може бути як художнім прийомом, так і технічним інструментом для підготовки зображень до друку на трафаретних машинах або у техніці шовкографії.

Основні характеристики постеризації:

- *обмежена палітра* – використання кількох основних кольорів;
- *різкі контури* – чіткі межі між кольоровими зонами;
- *втрата дрібних деталей* – зменшення кількості градієнтів і текстур;
- *графічний стиль* – ефект нагадує ручний друк або шовкографію;
- *візуальний акцент* – виділення основних форм і силуетів.

Застосування постеризації:

- створення постерів і рекламних плакатів;

- стилізація фотографій і ілюстрацій;
- візуальна айдентика брендів;
- вебдизайн і дизайн інтерфейсів;
- оформлення музичних обкладинок і обкладинок коміксів.

Популярні інструменти для створення постеризації:

- *Adobe Photoshop* – використання фільтрів і шарів для обмеження кольорів;
- *Procreate* – стилізація малюнків для планшетів;
- *Illustrator* – векторна постеризація;
- *Canva, Figma* – базові ефекти для швидкої стилізації.

Постпродакшн – це кінцевий етап виробництва відео, фільмів, анімації, ігор або мультимедійних проєктів, під час якого відбувається обробка відзнятого матеріалу, додавання візуальних ефектів, монтаж, корекція кольору, саунд-дизайн і фінальний рендеринг. Постпродакшн забезпечує завершення творчого задуму і підготовку контенту до випуску. Популярні програми для постпродакшну включають Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, After Effects, Nuke, Avid Media Composer і Pro Tools.

Основні етапи постпродакшну:

- *монтаж відео* – вибір найкращих кадрів, їх обрізка, з'єднання і створення послідовності сцен;
- *корекція кольору і кольорокорекція* – налаштування колірної палітри для створення потрібного настрою;
- *додавання візуальних ефектів (VFX)* – композитинг, трекінг, анімація, CGI;
- *саунд-дизайн* – запис і обробка звукових ефектів, музики, діалогів;
- *озвучка і дубляж* – запис голосів акторів для локалізації або створення мультфільмів;
- *фолі-звуки* – створення реалістичних звуків для

підтримки атмосфери сцени;

– *титри і графіка* – додавання текстових елементів, анімації логотипів, інфографіки;

– *мастеринг* – фінальне налаштування звуку і зображення для досягнення високої якості;

– *рендеринг* – фінальна обробка сцени для створення готового відео або анімації;

– *експорт і форматування* – підготовка матеріалу для різних платформ і носіїв.

Портфоліо (Portfolio) – добірка найкращих робіт дизайнера або студії. Важливий елемент самопрезентації та професійного просування.

Пошаровість (Layering) – організація елементів у вигляді шарів у графічному чи відеоредакторі. Дозволяє створювати складні сцени, анімації, редагувати окремі частини.

Правки це зміни, які вносяться до тексту, зображення, відео, дизайну чи будь-якого іншого творчого або технічного продукту з метою покращення, уточнення або виправлення помилок.

Правки бувають:

– *текстові* – виправлення граматичних, стилістичних або фактичних помилок.

– *графічні* – зміна кольору, композиції, елементів на зображенні.

– *редакторські* – скорочення, уточнення або перебудова структури твору.

– *клієнтські* – побажання або вимоги замовника під час

розробки дизайну, відео, сайту тощо.

Пре-візуалізація (Pre-Vis) — це попереднє візуальне планування складних сцен для фільмів, анімації, відеоігор або рекламних роликів. Вона використовується для створення чорнових версій кадрів з мінімальною деталізацією, щоб режисери, оператори та художники могли оцінити композицію, динаміку руху камери, монтажні рішення та візуальні ефекти перед початком основного знімання або анімації.

Основні інструменти для пре-візуалізації: Blender, Maya, Unreal Engine, Cinema 4D, Houdini, а також спеціалізовані платформи, такі як ShotGrid або FrameForge.

Пре-візуалізація є критично важливим етапом у виробництві великих кінопроектів, таких як «Аватар», «Зоряні війни», «Володар перснів» та блокбастерів Marvel.

Основні цілі пре-візуалізації:

- *тестування композиції* – оцінка ракурсів, масштабів і розміщення об'єктів;
- *розрахунок хронометражу* – визначення тривалості сцен і ритму монтажу;
- *оптимізація руху камери* – планування траєкторій та кутів знімання;
- *аналіз візуальних ефектів* – попередня оцінка складності CGI і композитингу;
- *планування екшн-сцен* – перевірка координування каскадерів, трюків і спецефектів;
- *економія бюджету* – зменшення витрат на перезнімання та виправлення помилок;
- *комунікація між відділами* – створення спільного бачення сцени для всіх учасників знімальної групи.

Презентація – це спосіб подання інформації, ідей або проєктів перед аудиторією з використанням візуальних, текстових, аудіо- та мультимедійних засобів. Презентації можуть бути живими виступами, відеороликами або інтерактивними демонстраціями, які допомагають ефективно донести основні меседжі та досягти поставлених цілей. Презентації активно використовуються в бізнесі, освіті, маркетингу, наукових дослідженнях і творчих проєктах для чіткої та переконливої комунікації.

Основні елементи презентації:

– *вступ* – знайомство з темою і встановлення контакту з аудиторією;

– *основна частина* – виклад ключових ідей, фактів, аргументів та прикладів;

– *візуальні матеріали* – слайди, графіки, інфографіка, зображення, відео;

– *заключна частина* – підсумки, заклик до дії або обговорення.

– *технічне забезпечення* – використання проєкторів, моніторів, інтерактивних дошок;

– *зворотний зв'язок* – можливість ставити запитання або обговорювати матеріал.

Програмний пакет для дизайну – це набір комп'ютерних програм (або одна комплексна програма), призначених для створення, редагування, управління та візуалізації дизайнерських проєктів у різноманітних галузях. Такі пакети надають інструменти, необхідні для реалізації творчих ідей та технічних завдань. Вибір програмного пакета залежить від конкретних завдань дизайнера, його рівня навичок, бюджету та операційної системи. Багато професіоналів використовують комбінацію декількох програм для досягнення найкращих

результатів.

Основні характеристики та призначення:

– *спеціалізація* – програмні пакети часто орієнтовані на конкретні галузі дизайну, пропонуючи відповідний набір інструментів та функцій;

– *інструментарій* – включають широкий спектр інструментів для малювання, моделювання, верстки, прототипування, рендерингу, анімації та аналізу;

– *ефективність* – дозволяють автоматизувати рутинні завдання, підвищити точність та прискорити процес розробки дизайну;

– *колаборація* – багато сучасних пакетів підтримують спільну роботу над проектами в режимі реального часу.

Типи програмних пакетів для дизайну та популярні приклади:

Залежно від сфери застосування, програмні пакети для дизайну можна умовно поділити на декілька основних категорій:

1. Графічний дизайн:

Призначення: створення логотипів, ілюстрацій, брендингу, рекламних матеріалів, обробка фотографій, дизайн друкованої продукції.

Типи графіки:

– Растрова графіка (робота з пікселями, ідеально для фотографій та деталізованих зображень). Adobe Photoshop – галузевий стандарт для редагування фотографій та створення растрової графіки.

– GIMP (GNU Image Manipulation Program) – безкоштовна альтернатива Photoshop з відкритим кодом.

– Procreate – популярна програма для цифрового малювання на iPad.

– Krita – екоштовний редактор для цифрового живопису та ілюстрацій.

– Векторна графіка (зображення на основі математичних

формул, масштабуються без втрати якості, ідеально для логотипів та іконок) – Adobe Illustrator, лідер у створенні векторної графіки та ілюстрацій.

– CorelDRAW – популярний пакет для векторного дизайну, особливо в поліграфії.

– Affinity Designer – сучасний та потужний векторний редактор.

– Inkscape – безкоштовний векторний редактор з відкритим кодом.

Онлайн-інструменти для швидкого дизайну:

– Canva: Простий у використанні онлайн-редактор з великою кількістю шаблонів для соціальних мереж, презентацій, постерів тощо.

– VistaCreate (раніше Crello): Схожий на Canva сервіс з багатою бібліотекою шаблонів.

2. Веб-дизайн:

Призначення: проєктування візуального вигляду та структури веб-сайтів і веб-додатків.

Популярні програми:

– Figma – провідний хмарний інструмент для веб-дизайну, прототипування та спільної роботи.

– Adobe XD – програма для дизайну інтерфейсів, прототипування та створення користувацького досвіду.

– Sketch – популярний векторний редактор для macOS, орієнтований на UI/UX дизайн.

– Часто використовуються також інструменти для графічного дизайну (Photoshop, Illustrator) для створення окремих елементів.

3. UI/UX Дизайн (Дизайн інтерфейсів користувача та досвіду користувача):

Призначення: розробка зручних, інтуїтивно зрозумілих та приємних у використанні інтерфейсів для веб-сайтів, мобільних додатків та програмного забезпечення. Включає створення

вайрфреймів, прототипів, тестування юзабіліті.

Популярні програми:

– Figma – широко використовується для UI/UX завдяки своїм можливостям для спільної роботи та прототипування.

– Adobe XD – комплексне рішення для дизайну та прототипування інтерфейсів.

– Sketch – популярний серед дизайнерів інтерфейсів, особливо для екосистеми Apple.

– InVision – платформа для створення інтерактивних прототипів та спільної роботи.

– Axure RP – потужний інструмент для створення складних інтерактивних прототипів.

– Balsamiq – інструмент для швидкого створення вайрфреймів (макетів з низькою деталізацією).

4. 3D-дизайн та моделювання, анімація:

Призначення: створення тривимірних моделей об'єктів, персонажів, оточення для ігор, кіно, реклами, промислового дизайну, архітектури; створення анімації та візуальних ефектів.

Популярні програми:

– Blender – безкоштовний програмний пакет з відкритим кодом для 3D-моделювання, скульптингу, анімації, рендерингу, композитингу та відеомонтажу.

– Autodesk Maya – професійний стандарт для 3D-анімації, моделювання та візуальних ефектів у кіно та ігровій індустрії.

– Autodesk 3ds Max – потужна програма для 3D-моделювання, анімації та візуалізації, популярна в архітектурі та ігровому дизайні.

– Cinema 4D – відома своїм інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, часто використовується для моушн-графіки та візуалізації.

– ZBrush – спеціалізована програма для цифрового скульптингу та деталізації моделей.

– SketchUp – простий у використанні інструмент для 3D-

моделювання, популярний в архітектурі, дизайні інтер'єрів та плануванні.

– Fusion 360 (Autodesk) – хмарна платформа для 3D CAD, CAM та CAE, орієнтована на промисловий дизайн та інженерію.

5. *Архітектурний дизайн та САПР (Системи Автоматизованого Проектування / CAD – Computer-Aided Design):*

Призначення: створення точних 2D-креслень та 3D-моделей для будівель, інженерних споруд, машинобудування та інших технічних галузей. BIM (Building Information Modeling) – інформаційне моделювання будівель.

Популярні програми:

– Autodesk AutoCAD – один з найвідоміших та широко використовуваних САПР для 2D та 3D проектування.

– Autodesk Revit – провідний інструмент для BIM, дозволяє створювати інтелектуальні моделі будівель.

– ArchiCAD – популярне BIM-рішення для архітекторів.

– SolidWorks – потужний САПР для 3D-моделювання в машинобудуванні.

– FreeCAD – безкоштовний параметричний 3D-моделер з відкритим кодом.

6. *Дизайн інтер'єрів:*

Призначення: планування та візуалізація просторів, розміщення меблів, вибір оздоблювальних матеріалів.

Популярні програми:

– SketchUp Pro – широко використовується для швидкого 3D-моделювання інтер'єрів.

– Autodesk 3ds Max (з V-Ray) – для фотореалістичної візуалізації інтер'єрів.

– Planner 5D – онлайн-інструмент для планування будинків та дизайну інтер'єрів.

– Sweet Home 3D – безкоштовна програма для дизайну інтер'єру з можливістю 3D-перегляду.

Проект (від лат. «кинутий вперед») – технічне рішення у вигляді креслень, розрахунків, макетів різноманітних об’єктів, що передує їх здійсненню в натурі.

Промт – це інструкція або запит, який користувач подає штучному інтелекту (ШІ), генеративній моделі чи програмі, щоб отримати певну відповідь, дію або результат. У буквальному сенсі з англійської *prompt* означає «підказка» або «заклик до дії». Промт – це мова спілкування з ШІ.

Термін застосовується у:

генеративному ШІ (як ChatGPT, Midjourney, DALL·E):

– текстовому описі, який задає тему, стиль або завдання для моделі;

– чим точніше і детальніше сформульований промт, тим якісніший результат;

програмуванні:

– промт – це текстовий запит або вивід у консолі, який очікує введення від користувача;

геймдизайні:

– промт – коротка підказка на екрані, яка інформує гравця про можливу дію.

Добре сформульований промт:

– визначає контекст і стиль результату;

– дозволяє моделі точно зрозуміти завдання;

– дає змогу керувати креативним процесом навіть без технічних навичок.

Пропорція – міра частин, співвідношення розмірів частин один до одного і до цілого. В образотворчому мистецтві пропорція визначається не тільки побудовою форм фігур і предметів, але і композиційною побудовою творів. До пропорції

належать знаходження відповідного формату площини аркуша, відношення розмірів зображень до фону, відношення мас, угруповань, форм один до одного тощо.

Прототип (Prototype) – інтерактивна модель майбутнього інтерфейсу, додатку або вебсайту. Прототипи тестуються на юзабіліті до фінального дизайну.

Профайл кольору (Color Profile) – набір параметрів, що визначає, як кольори відображаються на різних пристроях. Має значення для точності друку і екранної передачі.

Профайл персонажа (Character Profile) – опис ключових характеристик вигаданого героя — вік, риси, стиль, поведінка. Використовується в ігровому дизайні, анімації, сторітелінгу.

Процес обчислення зображення (Rendering) – Процес обчислення зображення, або рендеринг, – це технологічний процес, який перетворює 3D-моделі та сцени у 2D-зображення. Це може містити в собі обчислення освітлення, текстур, кольорів та інших візуальних ефектів, щоб створити реалістичне або стилізоване зображення. Рендеринг використовується в різних сферах, таких як комп'ютерна графіка, анімація, відеоігри та візуалізація архітектури.

Псевдооб'єм (Fake 3D / Isometric Style) – імітація тривимірності в 2D-дизайні шляхом використання світлотіні, нахилів або ізометричної сітки.

Р

Розкадрування сцени (Storyboard) – це візуальний план, який використовується для ілюстрації ключових моментів у фільмі, анімації або іншому візуальному проєкті. Він складається з серії малюнків або зображень, які показують послідовність дій, композицію кадрів, а також важливі деталі, такі як рухи камер або зміни в сценах. Розкадрування допомагає режисерам, сценаристам і художникам візуалізувати ідеї, організувати роботу над проєктом і забезпечити зрозумілість для всієї команди. Це важливий етап у процесі створення візуального контенту.

Ракурс – перспективне скорочення живих і наочних форм, що значно змінює їхній зовнішній вигляд. Ракурс буває обумовлений точкою зору на натуру (вигляд зверху, знизу, на близькій відстані тощо), а також самим положенням натури в просторі.

Рандомність (випадковість), англ. «randomness» – це властивість подій, процесів або послідовностей, яка характеризується відсутністю закономірності, передбачуваності або певного порядку. Подія чи результат вважаються випадковими, якщо їх неможливо правдиво передбачити заздалегідь, навіть знаючи всі попередні умови або результати. Випадковість (рандомність) – це фундаментальне поняття, що описує непередбачуваність та відсутність закономірностей, яке має важливе значення у багатьох галузях науки, техніки та повсякденного життя.

Ключові характеристики випадковості:

– *непередбачуваність* – основна риса, де неможливо точно визначити наступний елемент послідовності або результат

окремого випробування.

– *відсутність патернів* – у випадковій послідовності немає легко discernible (розпізнаваних) закономірностей чи циклів. Знання попередніх елементів не допомагає передбачити наступні.

– *статистична рівномірність (часто, але не завжди)* – у багатьох випадках (наприклад, ідеальна гральна кістка) кожен можливий результат має однакову ймовірність появи при великій кількості випробувань.

Випадковість використовується у:

– *криптографії* – генерація надійних ключів шифрування, створення протоколів безпеки;

– *іграх* – генерації карт, випадкових подій, поведінки персонажів, розподілу здобичі;

– *моделювання та симуляції* – імітації складних систем (фізичних, економічних, біологічних), де присутній елемент невизначеності;

– *статистики та дослідженнях* – формуванні вибірок, проведення рандомізованих контрольованих випробувань;

– *мистецтві та музиці* – алгоритмічна генерація контенту;

– *лотереї та азартних іграх* – забезпеченні чесності та непередбачуваності результатів.

Растрова графіка (Raster Graphics) – формат у фотографії та цифровому живописі. Протиставляється векторній графіці.

Реактивний інтерфейс (Reactive Interface) – інтерфейс, що динамічно реагує на дії користувача — кліки, наведення, прокрутку — за допомогою мікроанімацій або ефектів.

Реалізм (Realism) – художній підхід до зображення об'єктів максимально наближеним до реального світу. Часто застосовується в 3D, іграх, анімації.

Ребро – це у комп'ютерній графіці та 3D-моделюванні ребро є лінійним сегментом, що утворюється між парою вершин, і зазвичай є складовою частиною багатокутників (наприклад, трикутників або чотирикутників), які формують поверхню об'єкта.

Іншими словами, ребро – це «лінія» між двома точками (вершинами) в просторі, яка разом з іншими ребрами формує геометричну структуру 3D моделі.

Ребрендинг – це процес зміни образу, позиціювання або візуальної ідентичності бренду, з метою покращення його сприйняття аудиторією, адаптації до нових ринкових умов або оновлення цінностей компанії. Ребрендинг – це не просто зміна логотипа, а глибока стратегічна робота <https://ukr-mova.in.ua/perevirka-tekstu> ад тим, як сприймається бренд зсередини та ззовні.

Ребрендинг може включати:

- нове лого або редизайн старого;
- зміна назви бренду (неймінг);
- оновлення колірної палітри, типографіки, фірмового стилю;
- зміна слогана або тональності комунікації;
- розробка нового вебсайту, упаковки, рекламних матеріалів;
- зміна стратегії бренду, місії, цінностей.

Ребрендинг потрібен для:

- зміни цільової аудиторії;
- виходу на нові ринки або міжнародну арену;
- зміну застарілого візуального стилю;
- зміну негативної репутації або скандалу;
- злиття або перезапуску компанії;
- щоб відрізнитися від конкурентів.

Успішний ребрендинг:

- *McDonald's* – від фаст-фуду до «здоровішого» образу;
- *Apple* – від технічного бренду до lifestyle-компанії;
- *Укрпошта* – новий логотип, цифрові сервіси, сучасна айдендика.

Редагування таймлайну (Timeline Editing) – монтаж відео або анімації у часовій шкалі. Передбачає розміщення кліпів, переходів, ефектів у правильному порядку.

Реєстраційна сітка (Grid / Layout Grid) – система вирівнювання елементів на сторінці або екрані. Забезпечує гармонійну композицію, читаємість та структуру.

Реклама – це багатогранне поняття, що охоплює діяльність зі створення та поширення інформації з метою популяризації товарів, послуг, ідей, осіб чи організацій, щоб привернути увагу та сформувані або підтримати інтерес до них з боку цільової аудиторії.

Етимологія та законодавче визначення:

Слово «реклама» походить від латинського «reclamare», що означає «гукати раз у раз», «повторно вигукувати». Відповідно до законодавства України, реклама – це інформація про особу чи товар, розповсюджена в будь-якій формі та в будь-який спосіб і

призначена сформуванню або підтримати обізнаність споживачів реклами та їх інтерес щодо таких особи чи товару.

Основні цілі та завдання реклами:

– *інформування* – донесення до аудиторії відомостей про існування продукту, його характеристики, переваги, ціну, місця продажу тощо;

– *переконання* – формування позитивного ставлення до продукту чи бренду, спонування до вибору саме цього товару серед конкурентів, зміна споживчих звичок;

– *нагадування* – підтримання обізнаності про товар чи бренд, закріплення його образу в пам'яті споживачів, особливо для товарів зі сталим попитом;

– *залучення уваги* – виділення продукту на тлі інформаційного шуму;

– *створення бажання* – формування потреби або бажання придбати товар чи скористатися послугою;

– *стимулювання збуту* – безпосереднє заохочення до покупки, збільшення обсягів продажів;

– *формування іміджу* – створення та підтримка позитивного образу бренду, компанії чи особи;

– *підвищення лояльності споживачів* – побудова довгострокових відносин з клієнтами.

Функції реклами:

– *інформаційна* – надання споживачам даних про товари та послуги;

– *економічна* – стимулювання попиту та товарообігу, сприяння конкуренції та розвитку ринку;

– *маркетингова* – невіддільна частина комплексу маркетингових комунікацій, що допомагає просувати товари та послуги;

– *комунікаційна* – встановлення зв'язку між виробником / продавцем та споживачем;

– *соціальна* – вплив на формування певних стандартів

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

споживання, цінностей та поведінкових моделей у суспільстві, може сприяти поширенню корисних звичок (соціальна реклама);

- *психологічна* – вплив на емоції, мотивацію та самооцінку споживачів;

- *естетична* – деякі види реклами можуть мати художню цінність та впливати на естетичні смаки.

Види реклами:

За метою:

- *комерційна (економічна)* – спрямована на отримання прибутку шляхом просування товарів та послуг;

- *соціальна* – має на меті привернути увагу до суспільно значущих проблем (здоров'я, екологія, безпека), пропагує позитивні цінності та моделі поведінки, не має на меті отримання прибутку;

- *політична* – використовується для популяризації політичних діячів, партій, ідей та залучення електоральної підтримки.

За завданнями:

- *інформативна (оповіщувальна)* – розповідає про нові товари, послуги, події;

- *агітаційна (переконувальна)* – формує перевагу до певного бренду, переконує зробити покупку;

- *порівняльна* – прямо чи опосередковано порівнює товар з товарами конкурентів;

- *нагадувальна* – підтримує інтерес до вже відомого товару.

За місцем та способом розміщення (каналами поширення):

Реклама в ЗМІ (медійна реклама):

- *телевізійна реклама* – відеоролики, спонсорські заставки, рекламні передачі;

- *радіореклама* – аудіоролики, рекламні програми.

Реклама в друкованих виданнях:

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

– *зовнішня реклама* – білборди, сітілайти, вивіски, реклама на транспорті, брендмауери, світлові табло тощо.

Інтернет-реклама (цифрова реклама):

– *контекстна реклама* – оголошення, що відображаються відповідно до пошукових запитів користувача або тематики веб-сторінки (наприклад, Google Ads);

– *банерна (медійна) реклама* – графічні або анімовані блоки на сайтах;

– *таргетована реклама в соціальних мережах* – показ реклами певним групам користувачів на основі їхніх демографічних даних, інтересів, поведінки;

– *SEO (Search Engine Optimization)* – комплекс заходів для підвищення видимості сайту в результатах пошукових систем;

– *реклама на YouTube та інших відеохостингах* відеоролики перед, під час або після основного відео;

– *Email-маркетинг* – розсилка рекламних пропозицій електронною поштою;

– *тизерна реклама* – оголошення, що інтригують, що не розкривають товар повністю.

Друкована рекламна продукція (поліграфічна реклама):

– *пряма реклама (Direct Mail)* – адресне розсилання рекламних матеріалів поштою;

– *реклама на місці продажу (POS-матеріали)* – оформлення вітрин, цінники, шелфтокери, wobлери, стенди;

– *сувенірна реклама* – нанесення логотипів та рекламної інформації на різноманітну продукцію (ручки, чашки, футболки тощо).

Рекламний ролик (Promo Video / Commercial) – коротке відео для просування продукту, послуги або події. Часто створюється з використанням моушн-дизайну, 3D-графіки та відеознімання.

Рекурсія в дизайні (Recursion) – принцип візуальної повторюваності, коли один і той самий мотив або структура вкладені одна в одну. Застосовується для побудови патернів, естетичних ефектів.

Рендеринг – це процес перетворення тривимірної сцени або моделі в фінальне двовимірне зображення або відео з усіма текстурами, світлом, тінями, ефектами та матеріалами. Це один із ключових етапів у створенні комп'ютерної графіки, анімації, візуальних ефектів (VFX) і архітектурної візуалізації. Популярні програми для рендерингу: Blender, Autodesk Maya, 3ds Max, Cinema 4D, Unreal Engine, V-Ray, Arnold, Redshift, KeyShot.

Основні види рендерингу:

– *реалістичний рендеринг* – створення максимально реалістичних зображень із точним відтворенням матеріалів, освітлення та тіней;

– *нереалістичний рендеринг (NPR)* – стилізовані зображення, що імітують малюнок, комікси або аніме;

– *інтерактивний рендеринг* – реальний час обробки зображення для використання у VR/AR;

– *фотореалістичний рендеринг* – найвищий рівень деталізації, що максимально наближає зображення до фотографії.

Основні фактори, що впливають на рендеринг:

– *якість освітлення* – глобальне освітлення, відбиття, рефракції;

– *текстури та матеріали* – створення реалістичних поверхонь;

– *кількість полігонів* – деталізація 3D-моделей;

– *постобробка* – корекція кольорів, додавання ефектів і фільтрів;

– *швидкість і продуктивність* – залежить від потужності

процесора і відеокарти.

Рендер-ферма (Render Farm) – група комп'ютерів, які паралельно обробляють рендеринг для пришвидшення процесу.

Респонсивний дизайн (Responsive Design) – метод створення інтерфейсів, що автоматично адаптуються до розміру екрана: смартфон, планшет, ПК. Важливий у веб- і UI-дизайні.

Ресурси (зображення, звуки, анімації) (Assets) – це цифрові компоненти або файли, які використовуються при розробці програмного забезпечення, вебсайтів, відеоігор та інших мультимедійних проєктів для створення візуального та звукового наповнення, а також інтерактивних елементів. Ці ресурси є будівельними блоками, з яких складається кінцевий продукт, і відіграють ключову роль у формуванні користувачького досвіду, атмосфери та функціональності.

Іншими словами, асети – це всі ті окремі частини вмісту, які розробники та дизайнери збирають разом, щоб створити цілісний цифровий продукт.

Основні типи ресурсів (Assets), на прикладі зображень, звуків та анімацій:

1. **Зображення (Images)** – статичні візуальні елементи, які використовуються в найрізноманітніших аспектах цифрових проєктів:

– *текстури* – зображення, які накладаються на поверхню 2D або 3D моделей для надання їм реалістичного вигляду, кольору та деталей (наприклад, текстура дерева для столу, шкіри для персонажа);

– *спрайти (Sprites)* – двовимірні зображення, що часто

використовуються для персонажів, об'єктів, ефектів у 2D-іграх або для елементів інтерфейсу. Спрайт може бути частиною «спрайт-аркуша» (sprite sheet), де зібрано кілька кадрів анімації одного об'єкта;

– *іконки (Icons)* – маленькі символічні зображення, що представляють функції, програми, файли або категорії в інтерфейсах користувача;

– *фони (Backgrounds)* – зображення, що створюють задній план для сцен, рівнів гри, веб-сторінок або екранів додатків;

– *елементи інтерфейсу користувача (UI Elements)* – кнопки, слайдери, панелі, рамки та інші графічні компоненти, з якими взаємодіє користувач;

– *концепт-арти (Concept Art)* – попередні візуалізації, що допомагають визначити стиль, атмосферу та дизайн персонажів, локацій та інших елементів проєкту перед початком повноцінної розробки.

2. ***Звуки (Sounds)*** – аудіоелементи, що додають глибину, реалізм та емоційне забарвлення цифровим продуктам:

– *звукові ефекти (SFX – Sound Effects)* – короткі звуки, пов'язані з певними діями чи подіями (наприклад, звук кроків, пострілу, натискання кнопки, сповіщення);

– *музика (Music)* – мелодії та композиції, що створюють настрій, підкреслюють важливі моменти або просто слугують фоновим супроводом, можуть бути як короткі музичні петлі (loops), так і повноцінні треки;

– *ембієнт (Ambient Sounds)* – фонові звуки оточення, що створюють атмосферу певного місця (наприклад, шум лісу, гул міста, звуки дощу);

– *голосові записи (Voice-overs / VO)* – мова персонажів, дикторський текст, інструкції або будь-які інші записані голосові повідомлення.

3. ***Анімації (Animations)*** – послідовності зображень або змін параметрів об'єктів, що створюють ілюзію руху:

2D Анімації:

– *спрайтова анімація* – послідовна зміна спрайтів (кадрів) для створення руху 2D-об'єктів;

– *скелетна анімація (2D Skeletal Animation)* – створення «скелета» для 2D-персонажа або об'єкта та анімування руху його окремих «кісток» (частин).

3D Анімації:

– *анімація персонажів* – надання руху 3D-моделям персонажів (ходьба, біг, стрибки, міміка).

– *анімація об'єктів* – ух або трансформація неживих 3D-об'єктів (наприклад, відчинення дверей, політ космічного корабля);

– *анімація інтерфейсу користувача (UI Animations)* – плавні переходи, поява та зникнення елементів інтерфейсу для покращення користувацького досвіду.

Візуальні ефекти (VFX – Visual Effects) – анімовані ефекти, що додають динаміки та видовищності (наприклад, вибухи, магичні закляття, іскри, дим).

Інші важливі типи ресурсів (Assets):

– *3D Моделі* – тривимірні об'єкти, що представляють персонажів, предмети, будівлі, елементи оточення;

– *шрифти (Fonts)* – набори символів певного стилю, що використовуються для відображення тексту;

– *відео (Video Clips)* – готові відеофрагменти, що можуть використовуватися як катсцени, фонові елементи або інформаційні вставки;

– *скрипти (Scripts)* – фрагменти коду, що визначають логіку, поведінку об'єктів та інтерактивність (наприклад, скрипти на C# в Unity, JavaScript на вебсайтах);

– *матеріали (Materials)* – у 3D-графіці визначають, як поверхня моделі реагує на світло (наприклад, матовість, блиск, прозорість);

– *шейдери (Shaders)* – програми, що виконуються на

графічному процесорі (GPU) для контролю над тим, як рендеряться пікселі, дозволяючи створювати складні візуальні ефекти.

У процесі розробки ефективно управління асетами є дуже важливим. Це включає організацію файлів, контроль версій, оптимізацію розміру та формату для забезпечення продуктивності, а також забезпечення узгодженості стилю всіх ресурсів. Для цього часто використовуються системи контролю версій (наприклад, Git) та спеціалізовані інструменти для управління проектами та ресурсами.

Таким чином, ресурси (зображення, звуки, анімації та інші) є фундаментальними частинами будь-якого сучасного цифрового проекту, визначаючи його зовнішній вигляд, звучання, відчуття та загальну якість.

Ретопологія (Retopology) – оптимізація сітки для покращення анімації або продуктивності.

Ретроестетика (Retro Aesthetic) – дизайн-стиль, що імітує естетику минулих десятиліть (80-ті, 90-ті). Часто використовується в моушн-дизайні, геймдизайні та брендінгу.

Ретуш (Retouch) – обробка фотографій або зображень з метою покращення зовнішнього вигляду, усунення дефектів, зміни деталей.

Референс – це зразок або приклад, на який орієнтуються художники, дизайнери, аніматори та інші творчі професіонали під час створення своїх робіт. Референси використовуються для

натхнення, точнішої передачі деталей, стилю або атмосфери, а також для вивчення анатомії, перспективи та текстур. Референси допомагають уникнути творчих помилок, заощаджують час і покращують якість фінального проекту, забезпечуючи точнішу передачу задуму.

Основні типи референсів:

- *візуальні референси* – фотографії, картини, скетчі, кадри з фільмів, 3D-моделі;
- *стильові референси* – приклади художніх стилів, колірних палітр, шрифтів;
- *анатомічні референси* – зображення людей, тварин, міміки, пози, рухи;
- *тематичні референси* – архітектура, природа, історичні костюми, транспорт;
- *тональні референси* – приклади освітлення, тіней, контрастів;
- *динамічні референси* – відео, GIF-анімації або фрагменти кінематографічних сцен.

Рисунок (англ. drawing, фр. dessin, нім. Zeichnung, іт. disegno) – зображення, що виконується від руки за допомогою графічних засобів: контурної лінії, штриха, плями. Різними поєднаннями цих засобів у рисунку досягаються пластичні моделювання, тональні та світлотіньові ефекти.

Ритм – особливість композиційної побудови твору. Простим видом ритму є рівномірне чергування або повторення яких-небудь частин (предметів, форм, елементів візерунка, кольорів тощо).

Рівновага – один із засобів гармонізації форми, разом з акцентуванням та роботою над визначенням пропорцій, полягає в порівнянні зорової ваги маси, розміру різних елементів – залежно від зайнятого ними місця в загальній композиції художнього твору. Здорова рівновага не є геометричною рівністю, вона завжди динамічна, тому що пов'язана з асиметрією зображуваного простору та ритмом.

Риг (Rig) – цифровий скелет для анімування персонажа або об'єкта. Забезпечує керування рухами у 2D/3D анімації.

Рігінг – (від англ. rigging «оснащення») – це процес створення цифрового «скелета» та системи управління для 3D-моделі або 2D-персонажа, що дозволяє аніматору контролювати їхні рухи та деформації. Це ключовий етап у підготовці моделі до анімації в кіно, іграх, рекламі та інших візуальних медіа.

Суть рігінгу:

Уявіть 3D-модель персонажа – спочатку це статична «скульптура». Щоб «оживити» її, тобто надати можливість рухатися, змінювати пози, виражати емоції, необхідно створити внутрішню структуру, подібну до скелета та м'язів у живих істот. Цю структуру та систему її контролю і називають *рігом* (rig).

Основні цілі та завдання рігінгу:

– *забезпечення рухливості* – створення можливості для моделі згинатися, розгинатися, повертатися та виконувати складні рухи;

– *контроль деформацій* – забезпечення правильної та реалістичної зміни форми моделі під час руху (наприклад, як згинається лікоть або розтягується шкіра);

– *зручність для аніматора* – надання аніматору інтуїтивно

зрозумілих та ефективних інструментів (контролерів) для керування моделлю, не взаємодіючи безпосередньо зі складною геометрією моделі чи її кістками;

– *автоматизація рухів* – можливість налаштування складних залежностей, коли рух одного елемента автоматично викликає рух інших (наприклад, згинання пальців при стисканні кулака).

Ключові компоненти ріга:

1. *Кістки (Bones) або Суглоби (Joints)* – це основні елементи скелетної структури. Вони утворюють ієрархічну систему (батьківсько-дочірні зв'язки), де рух «батьківської» кістки впливає на всі «дочірні». Наприклад, кістка плеча впливає на кістку передпліччя, а та, своєю чергою, на кістки кисті. Розташування кісток має відповідати анатомії (якщо це жива істота) або механіці (якщо це технічний об'єкт) моделі.

2. *Контролери (Controls/Controllers)* – це спеціальні об'єкти (зазвичай прості геометричні форми, криві або іконки), які аніматор використовує для маніпулювання кістками. Замість того, щоб виділяти та обертати кожну кістку окремо, аніматор взаємодіє з контролерами, які вже налаштовані для керування певними частинами тіла чи обличчя. Контролери роблять процес анімації значно простішим та ефективнішим.

3. *Скіннінг (Skinning) або Прив'язка ваги (Weight Painting)* – це процес «прив'язки» геометрії 3D-моделі (її поверхні, або «шкіри») до створеного скелета. Для кожної вершини (vertex) моделі визначається, наскільки сильно на неї впливає кожна з найближчих кісток. Цей «вплив» називається вагою. Правильне налаштування ваг є критично важливим для реалістичної деформації моделі під час руху, щоб уникнути небажаних розтягнень, зламів або проникнення геометрії.

4. *Обмеження (Constraints)* – це правила, які накладаються на кістки або контролери для обмеження їхнього руху або створення залежностей. Наприклад, обмеження може

не дозволяти ліктю згинатися у неприродний бік або змушувати очі персонажа автоматично слідкувати за певним об'єктом.

5. Системи кінематики (Kinematics Systems):

– пряма кінематика (Forward Kinematics – FK) – положення кінцевого елемента ланцюга кісток визначається обертанням кожного суглоба в ланцюгу, починаючи від кореневого, наприклад, щоб підняти руку персонажа, потрібно послідовно обернути плече, потім лікоть, потім зап'ястя;

– інверсна кінематика (Inverse Kinematics – IK) – аніматор задає положення кінцевого елемента ланцюга (наприклад, кисті або стопи), а програма автоматично розраховує обертання всіх проміжних суглобів (ліктя, плеча) для досягнення цього положення, що дуже зручно для анімації взаємодії з об'єктами або поверхнями.

Процес рігінгу (загальні етапи):

– *аналіз моделі* – вивчення геометрії моделі, її передбачуваних рухів та потреб анімації;

– *створення скелета* – розміщення кісток (суглобів) всередині моделі відповідно до її структури;

– *налаштування ієрархії кісток* – встановлення батьківсько-дочірніх зв'язків між кістками;

– *створення контролерів* – розробка зручних елементів управління для аніматора;

– *прив'язка контролерів до кісток* – налаштування логіки взаємодії контролерів зі скелетом.;

– *скіннінг (прив'язка ваги)* – призначення впливу кісток на геометрію моделі, це часто ітеративний процес, що вимагає точного налаштування;

– *налаштування обмежень та кінематики* – застосування FK/IK систем, обмежень руху для більш складного та контрольованого руху;

– *тестування ріга* – перевірка функціональності ріга аніматором, виявлення та виправлення помилок.

Рігінг використовується:

- анімаційне кіно та мультфільми – для «оживлення» персонажів (людей, тварин, фантастичних істот) та об'єктів;
- *відеоігри* – для створення рухомих персонажів (гравця, NPC), ворогів, тварин, а також анімованих об'єктів оточення;
- *візуальні ефекти (VFX)* у кіно та на телебаченні – для інтеграції анімованих цифрових елементів у реальні знімання;
- *реклама* – для створення анімованих персонажів та демонстрації продуктів;
- *віртуальна та доповнена реальність (VR/AR)* – для створення інтерактивних анімованих аватарів та об'єктів;
- *медична візуалізація та наукові симуляції* – для демонстрації анатомічних рухів або складних процесів.

Ріггер – це спеціаліст, який створює та налаштовує ріг. Ця професія вимагає поєднання технічних знань (розуміння математики, скриптингу) та художнього бачення (розуміння анатомії, механіки руху). Якісний ріг є фундаментом для якісної анімації, значно полегшуючи роботу аніматорів та дозволяючи створювати виразні та правдоподібні рухи.

Роздільна здатність (Resolution) – кількість пікселів у зображенні по вертикалі та горизонталі. Визначає якість зображення: чим вища роздільна здатність — тим чіткіше зображення.

Розкадрування руху (Motion Breakdown) – детальний розбір руху в анімації на окремі фази: початок, прискорення, пікова дія, завершення. Допомагає створити виразну анімацію.

Розмиття (Blur) – графічний ефект, що зменшує чіткість зображення. Використовується для створення глибини, акцентів, фокусування уваги.

Рондомність (випадковість), англ. «randomness» – це властивість подій, процесів або послідовностей, яка характеризується відсутністю закономірності, передбачуваності або певного порядку. Подія чи результат вважаються випадковими, якщо їх неможливо правдиво передбачити заздалегідь, навіть знаючи всі попередні умови або результати. Випадковість (рондомність) – це фундаментальне поняття, що описує непередбачуваність та відсутність закономірностей, яке має важливе значення у багатьох галузях науки, техніки та повсякденного життя.

Ключові характеристики випадковості:

– *непередбачуваність* – основна риса, де неможливо точно визначити наступний елемент послідовності або результат окремого випробування.

– *відсутність патернів* – у випадковій послідовності немає легко discernible (розпізнаваних) закономірностей чи циклів. Знання попередніх елементів не допомагає передбачити наступні.

– *статистична рівномірність (часто, але не завжди)* – у багатьох випадках (наприклад, ідеальна гральна кістка) кожен можливий результат має однакову ймовірність появи при великій кількості випробувань.

Випадковість використовується у:

– *криптографії* – генерація надійних ключів шифрування, створення протоколів безпеки;

– *іграх* – генерації карт, випадкових подій, поведінки персонажів, розподілу здобичі;

– *моделювання та симуляції* – імітації складних систем

(фізичних, економічних, біологічних), де присутній елемент невизначеності;

– *статистики та дослідженнях* – формуванні вибірок, проведення рандомізованих контрольованих випробувань;

– *мистецтві та музиці* – алгоритмічна генерація контенту;

– *лотереї та азартних іграх* – забезпеченні чесності та непередбачуваності результатів.

Роудмапа проєкту (Roadmap) – візуалізований план реалізації проєкту в часі – етапи, дедлайни, задачі. Часто використовується в дизайн-командах.

С

Сабдівайдінг (Subdivision) – підвищення деталізації сітки через розбиття полігонів.

Сайт – це сукупність вебсторінок, що об'єднані однією темою, дизайном і адресою в Інтернеті (доменним іменем), доступна користувачам через веббраузер або віртуальний простір, де розміщена інформація, доступна онлайн: тексти, зображення, відео, анімація, кнопки, меню тощо. Сайт – це обличчя організації або людини в цифровому середовищі.

Основні компоненти сайту:

– домашня сторінка (головна) – перше, що бачить користувач;

– навігація – меню для зручного переміщення по сайту;

– контент – інформація: тексти, зображення, відео, таблиці;

– дизайн і структура – візуальне оформлення та логіка розміщення елементів;

– функціональність – форми, кошики, зворотний зв'язок,

Типи сайтів:

- інформаційні (новини, енциклопедії);
- корпоративні (представлення компаній);
- інтернет-магазини (e-commerce);
- блоги та портфоліо;
- сервісні (державні послуги, онлайн-сервіси);
- освітні (курси, навчальні платформи).

Як працює сайт:

- користувач вводить адресу сайту (наприклад, gptonline.ai);
- браузер надсилає запит на сервер, де зберігається сайт;
- сервер надсилає сторінку назад у вигляді HTML, CSS, JavaScript;
- браузер виводить сайт на екран.

Саунд-дизайн — це процес створення, запису, обробки та інтеграції звукових ефектів, музики та голосів для різних мультимедійних проєктів, таких як фільми, відеоігри, анімація, подкасти та віртуальна реальність. Саунд-дизайн забезпечує емоційний вплив, підкреслює атмосферу сцени та створює унікальний звуковий стиль проєкту. Основні інструменти для саунд-дизайну включають Pro Tools, Ableton Live, Logic Pro, FL Studio, Audacity, Adobe Audition та спеціалізовані бібліотеки звуків, такі як Soundly, Splice і Boom Library.

Основні елементи саунд-дизайну:

- *звукові ефекти (SFX)* – короткі звуки, що підсилюють дії або події (вибухи, кроки, клацання);
- *атмосферні звуки (Ambience)* – фонові звуки, що створюють відчуття простору (шум міста, лісу, космосу);
- *фолі-звуки (Foley)* – створення реалістичних звуків вручну для точного відтворення рухів персонажів;
- *діалоги та голоси (Voice Acting)* – озвучка персонажів,

нарративні вставки;

– *музичний супровід* – саундтреки, теми персонажів, лейтмотиви;

– *звукові дизайни (Soundscapes)* – комплексні звукові композиції для створення настрою;

– *аудіоефекти* – реверберація, затримка, дисторшн, фільтри для створення унікальних звучань;

– *бінауральний звук* – ефект просторового звуку для VR/AR-додатків.

Світло (Light) – джерело освітлення в сцені (точкове, направлене, HDRi тощо).

Світлотінь (Shading) – спосіб передавання освітлення та тіней на поверхнях.

Сеттинг – це загальне середовище, час і місце, в якому розгортаються події історії, фільму, гри або іншого творчого твору. Він створює контекст для сюжету та впливає на настрій, атмосферу і розвиток персонажів. Сеттинг є важливим інструментом для створення переконливих історій, оскільки впливає на дії персонажів і сприйняття аудиторії.

Основні компоненти сеттингу:

– *географічне розташування* – місце дії (місто, країна, планета);

– *часовий період* – історична епоха, майбутнє чи вигаданий час;

– *фізичне оточення* – ландшафти, архітектура, погода, природа;

– *соціальне середовище* – культура, традиції, суспільні

відносини;

– *політичний і економічний контекст* – вплив на життя персонажів;

– *атмосфера* – загальний тон і настроїв (гнітючий, загадковий, веселий);

– *технологічний рівень* – від примітивних умов до високотехнологічних світів.

Синематика – це короткі кінематографічні сцени або відеоролики, що використовуються в комп'ютерних іграх для розкриття сюжету, поглиблення атмосфери та посилення емоційного впливу на гравця. Вони створюються з використанням високоякісної графіки, анімації, саунд-дизайну та кінематографічних способів, щоб забезпечити ефект повноцінного кіно. Синематики часто використовуються в таких ігрових серіях, як *Assassin's Creed*, *World of Warcraft*, *Final Fantasy*, *Halo* та *The Witcher* для створення епічних моментів і глибшого занурення в ігровий світ.

Основні функції синематики:

– *сюжетне розкриття* – введення в історію, розвиток персонажів, ключові сюжетні повороти;

– *емоційний вплив* – створення напруги, драми, епічності або комічних моментів;

– *візуальна демонстрація* – показ великих битв, катастроф або важливих подій, які важко відтворити в реальному ігровому процесі;

– *перехід між рівнями* – використовується для логічного зв'язку між різними частинами гри;

– створення атмосфери – передача настрою і стилістики ігрового світу;

– *рекламна функція* – використовується в трейлерах для просування гри.

Типи синематик:

- *пререндерені* – створені заздалегідь з використанням високоякісної графіки (Blender, Maya, 3ds Max);
- *ігрові (In-Game Cinematics)* – створені на основі реального ігрового рушія (Unity, Unreal Engine);
- *гібридні* – поєднують реальні знімання з комп'ютерною графікою.

Символ – знак пов'язаний із предметністю у такий спосіб, що предмет розкривається лише через інтерпретацію знаку.

Символізм – це художній напрям і стиль у мистецтві, літературі, дизайні та культурі, який використовує символи для вираження глибоких ідей, емоцій і абстрактних понять. Символи можуть бути об'єктами, образами, кольорами або формами, які мають приховане значення і викликають асоціації у глядача або читача. Символізм активно використовується в образотворчому мистецтві, поезії, кінематографії, театральних постановках і дизайні для створення глибших, багатозначних смислів

Основні риси символізму:

- *метафоричність* – використання символів для передачі складних ідей;
- *багатозначність* – один символ може мати різні значення залежно від контексту;
- *емоційність* – акцент на внутрішніх переживаннях, почуттях і настроях;
- *містичність і загадковість* – часто звертається до тем підсвідомого, мрій і таємниць;
- *інтуїтивність* – символи розраховані на глибоке емоційне сприйняття;
- *ідеалізм* – прагнення передати невидимі аспекти реальності.

Симетрія – розмірність, повна дзеркальна відповідність у розташуванні частин цілого відносно середньої лінії, центра. Симетрія може виникнути щодо центра (променева або радіальна симетрія) чи осі (середньої лінії – для площинних фігур, площини – для об’ємних). Така симетрія називається дзеркальною. Симетрія разом із ритмом та пропорціями в мистецтві є одним з основних засобів гармонізації форми. Порушення симетричної будови об’єктів, яким властива симетрія, називається асиметрією.

Сітка (Grid) – структура вирівнювання елементів у дизайні. Допомагає створювати гармонійні, логічно впорядковані макети в UI, поліграфії, вебі.

Скінінг (Skinning) — процес прив’язки сітки моделі до скелета.

Скелет екрана (Skeleton Screen) – тимчасова візуальна заглушка (placeholder), що показується під час завантаження контенту. Позитивно впливає на користувацький досвід.

Скетчинг (Sketching) – швидке створення ескізів для візуалізації ідей. Один із перших етапів розробки персонажів, інтерфейсів чи сюжетів.

Скетчнотинг (Sketchnoting) – візуальні нотатки, що поєднують текст, ілюстрації та інфографіку. Використовується для творчої фіксації ідей або пояснення складної інформації.

Складність (Complexity) – рівень насиченості дизайну елементами. Важлива характеристика композиції — впливає на сприйняття, навігацію та естетику.

Скрипт (Script) – сценарій для відео, анімації чи інтерактивного контенту. Може також означати програмний код для автоматизації процесів у дизайні чи анімації.

Скрінкаст (Screencast) – запис екрана комп'ютера або мобільного пристрою із голосовим супроводом. Часто використовується для туторіалів або демонстрації роботи інтерфейсів.

Скріншот (Screenshot) – знімок екрана, що використовується для фіксації стану інтерфейсу, помилок або для презентації дизайн-рішень.

Скролінг (Scrolling) – вертикальне або горизонтальне прокручування контенту на екрані. У мультимедійному дизайні важливо враховувати поведінку скролінгу для зручності навігації та візуальної динаміки.

Смарт-об'єкт (Smart Object) – функція у Photoshop, що дозволяє редагувати зображення без втрати якості. Зручно для роботи з шаблонами або повторюваними елементами.

Соцмережі – це онлайн-платформи, які дозволяють користувачам створювати профілі, обмінюватися контентом,

спілкуватися з іншими людьми, знаходити однодумців і будувати спільноти за інтересами. Вони поєднують в собі елементи медіа, комунікацій та соціальної взаємодії, надаючи користувачам можливість створювати та поширювати власний контент. Популярні соцмережі включають Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, LinkedIn, Pinterest та YouTube.

Основні функції соцмереж:

- *створення профілю* – персональна сторінка з інформацією про користувача;
- *обмін контентом* – текст, фото, відео, аудіо та посилання;
- *месенджери та чати* – обмін приватними та груповими повідомленнями;
- *групи та спільноти* – об'єднання користувачів за інтересами;
- *стрічка новин* – персоналізований потік оновлень від друзів та підписок;
- *вподобання, коментарі, репости* – взаємодія з контентом;
- *аналітика і статистика* – інструменти для оцінки ефективності контенту.

Спецефекти (VFX, Visual Effects) – це технології та способи, які використовуються для створення або покращення візуальних елементів у фільмах, серіалах, відеоіграх, рекламі та анімації. Вони дозволяють відтворювати сцени, які складно або неможливо зняти в реальних умовах, додаючи фантастичні елементи, масштабні катастрофи, фантазійні світи або інші складні візуальні явища. Спецефекти відіграють ключову роль у створенні сучасних блокбастерів, таких як «Аватар», «Зоряні війни», «Марвел» і відеоігор, як-от «The Last of Us», «Cyberpunk 2077» та «God of War».

Основні типи спецефектів:

– CGI (*Computer-Generated Imagery*) – створення тривимірних об'єктів і середовищ за допомогою комп'ютерної графіки;

– *комполитинг* – поєднання кількох шарів відео або зображень для створення фінальної сцени (наприклад, зелений екран);

– *трекінг (Tracking)* – відстеження руху камери або об'єктів для точного поєднання CGI та живого знімання;

– *ротоскопінг* – виділення і вирізання персонажів або об'єктів з фону;

– *симуляції* – створення фізичних явищ, таких як вибухи, дим, вода, вогонь, волосся;

– *матт-пейнтинг (Matte Painting)* – створення масштабних фонів або пейзажів;

– *динамічні частинки (Particle Systems)* – ефекти пилу, снігу, іскор, магії;

– *кінетичні ефекти* – уповільнення (*slow motion*), прискорення (*time-lapse*), заморожування кадру (*freeze-frame*);

– *мокап (Motion Capture)* – захоплення рухів акторів для створення реалістичної анімації персонажів.

Популярні інструменти для створення спецефектів:

– *Adobe After Effects* – для композитингу та анімації.

– *Blender* – для 3D-графіки та симуляцій.

– *Nuke* – професійний інструмент для композитингу.

– *Houdini* – для складних симуляцій і процедурної анімації.

– *Autodesk Maya* – для створення 3D-анімації та спецефектів.

– *Unreal Engine* – для реального часу візуалізації та віртуальних продакшн.

Сплайни (Splines) – криві, які використовуються у 2D/3D-моделюванні для побудови складних форм і анімаційних траєкторій.

Сповільнення (Slow Motion) – ефект у відео чи анімації, що уповільнює рух для створення драматичного або деталізованого моменту.

Спрайт (Sprite) – графічний об'єкт у відеоіграх або 2D-анімації, який рухається або анімується незалежно від фону.

Спрайт-лист (Sprite Sheet) – зображення, що містить кілька кадрів спрайтів для анімації. Економить ресурси при рендері в іграх і вебі.

Статичність – у протилежність динамічності – стан спокою, нерухомість, рівновага. Статичність може відповідати задуму образного вирішення твору. Проте іноді статичність викликана невмінням художника передати рух.

Стейт (State) – стан елемента інтерфейсу в UI-дизайні (наприклад, «hover», «pressed», «disabled»). Визначає поведінку кнопок, полів тощо.

Стилізація – підпорядкування художнього зображення умовним, орнаментальним формам; стилізація звична в декоративно-прикладному мистецтві; стилізація також і наслідування зовнішнім формам якого-небудь певного художнього стилю, наприклад, стилізація під античність.

Стиль – це сукупність характерних ознак, прийомів і художніх засобів, що відрізняють твори певного митця, культурної епохи або напряму в мистецтві, дизайні, архітектурі,

літературі та музиці. Стиль відображає унікальний спосіб вираження ідей, емоцій та концепцій, формуючи впізнаваний візуальний, текстовий або музичний почерк. Приклади стилів: бароко, модерн, мінімалізм, кубізм, готика, конструктивізм, хай-тек, ретро, поп-арт. Стиль може змінюватися залежно від епохи, культурних впливів і технологічних інновацій.

Основні характеристики стилю:

- *єдність і цілісність* – гармонійне поєднання елементів в одному творі;
- *індивідуальність* – відображення особистого бачення автора;
- *типові риси* – характерні форми, кольори, текстури, композиційні прийоми;
- *контекст і час* – залежність від історичних, культурних і соціальних умов;
- *емоційне забарвлення* – створення певного настрою або атмосфери;
- *функціональність* – у дизайні стиль часто визначає, як продукт сприймається і використовується.

Стильова палітра – набір кольорів, форм, шрифтів, які використовуються в межах одного проєкту для створення цілісної візуальної мови.

Сторінка лендінгу (Landing Page) – окрема вебсторінка, створена з метою презентації та просування одного продукту чи ідеї. Має сильний візуальний і маркетинговий акцент.

Стоп-моушн анімація – це техніка покадрової анімації,

при якій фізичними об'єктами (наприклад, фігурками, предметами, ляльками) маніпулюють, перемішуючи або змінюючи їх невеликими кроками між окремими фотографіями. Після послідовного відтворення цих кадрів створюється ілюзія плавного руху. Стоп-моушн анімація має унікальний, трохи ривковий стиль руху, який часто використовується у мультфільмах, рекламі, музичних кліпах і короткометражних фільмах.

Основні характеристики стоп-моушн анімації:

- об'єкти знімають по одному кадру за раз, кожного разу трохи змінюючи їх положення;
- частота кадрів зазвичай становить 12, 15 або 24 кадри в секунду – чим більше кадрів, тим плавніший рух;
- для створення 1 секунди анімації при 24 кадрах потрібно зробити 24 окремі знімки;
- можна анімувати будь-які фізичні об'єкти: від кавових зерен і одягу до ляльок і пластилінових фігурок;
- існують різні види стоп-моушн, наприклад, глеймація (анімація з м'яких глиняних фігурок) та піксіляція (коли в кадрі рухаються живі актори, позуючи покадрово)

Для знімання використовують камеру, штатив і спеціальне програмне забезпечення (наприклад, Dragonframe), що допомагає контролювати процес і створювати якісну анімацію

Сторіс – це короткий формат контенту, який зазвичай використовується в соціальних мережах, таких як Instagram, Facebook або Snapchat. Це можуть бути фотографії або відео, які зникають через 24 години після публікації. Сторіс дозволяють користувачам ділитися моментами зі свого життя в реальному часі, а також взаємодіяти з підписниками через опитування, питання та інші інтерактивні елементи.

Сторітелінг – це мистецтво розповіді історій, яке використовується для емоційного залучення аудиторії, передавання інформації, цінностей, ідей або досвіду в цікавій та запам'ятовуваній формі. У дизайні, маркетингу, мистецтві чи освіті сторітелінг – потужний інструмент комунікації, який дозволяє створити зв'язок між контентом і глядачем/користувачем. Сторітелінг – це не просто вигадана історія, а стратегічний інструмент, який робить інформацію людиною, змістовною та ефективною.

Ключові елементи сторітелінгу:

- *герой* – той, хто проходить шлях або стикається з викликами;
- *мета* – чого герой прагне досягти;
- *конфлікт / випробування* – перешкоди, що створюють напругу;
- *розв'язка* – вирішення ситуації або мораль;
- *емоційний резонанс* – почуття, які переживає глядач/читач.

Сторітелінг використовується у:

- *маркетингу* – розповіді про бренд, клієнтський досвід;
- *мультимедіа* – відео, анімація, ігри, інтерфейси;
- *освіті* – інтерактивні лекції, історії замість сухих фактів;
- *журналістиці* – репортажі, які «оживляють» події;
- *соціальних мережах* – пости з особистими чи емоційними сюжетами.

У дизайні сторітелінг допомагає:

- створити цілісну візуальну концепцію;
- побудувати логіку взаємодії користувача з продуктом;
- підвищити залучення до контенту або сервісу.

Сюжет – це послідовність подій і дій, що розгортаються у творі літератури, кіно, театру, ігор або мультимедійних проєктів.

Він визначає логіку розвитку історії, взаємодію персонажів, конфлікти, кульмінації та розв'язки, створюючи емоційне напруження і тримаючи увагу глядача або читача. Сюжет є основою для створення захопливих і впливових історій, що тримають увагу аудиторії та викликають емоційний відгук.

Основні елементи сюжету:

– *експозиція* – знайомство з персонажами, місцем дії та основними обставинами;

– *зав'язка* – подія, що запускає головний конфлікт або пригоду.

– *розвиток подій* – серія дій і взаємодій персонажів, що ведуть до кульмінації;

– *кульмінація* – момент найбільшої напруги, де вирішується основний конфлікт;

– *розв'язка* – завершення основних сюжетних ліній, вирішення конфліктів;

– *епілог* – підсумок або наслідки подій для персонажів.

Основні типи сюжетів:

– *лінійний* – події розгортаються у хронологічному порядку;

– *нелінійний* – події подаються з відступами в часі або паралельними лініями;

– *циклічний* – історія, що повертається до початкової точки;

– *епізодичний* – складається з окремих, слабо пов'язаних між собою сцен;

– *інтерактивний* – розвиток сюжету залежить від вибору гравця або глядача.

Сюрреалізм (Surrealism) – художній стиль, що використовує абсурд, фантастичні образи та несподівані поєднання. Часто застосовується у креативному моушн-дизайні.

Т

Таймлайн (Timeline) – це шкала часу, що використовується в програмах для відеомонтажу, анімації, музичного продакшну та створення спецефектів для впорядкування кліпів, аудіодоріжок, ефектів і ключових кадрів. Вона дозволяє організувати послідовність подій, контролювати тривалість сцен і точно синхронізувати звук із зображенням. Таймлайн є важливим інструментом для створення професійних відео, фільмів, ігор і мультимедійних проєктів, оскільки дозволяє чітко контролювати послідовність подій і налаштування ефектів.

Основні елементи таймлайна:

- *трекі (доріжки)* – окремі лінії для відео, аудіо, тексту, ефектів;
- *ключові кадри (Keyframes)* – точки змін параметрів, таких як позиція, масштаб, прозорість;
- *маркери (Markers)* – позначки для важливих моментів у проєкті;
- *кліпи* – відрізки відео або аудіо, які можна редагувати;
- *транзішени (Transitions)* – плавні переходи між кліпами;
- *ренджі (Ranges)* – виділені частини для швидкого редагування;
- *часові коди (Timecodes)* – точне відображення часу для синхронізації;
- *пострічка часу (Playhead)* – покажчик поточного положення відтворення.

Основні функції таймлайна:

- організація послідовності кліпів;
- додавання спецефектів і переходів;
- синхронізація звуку і зображення;
- точне налаштування руху та анімації;
- контроль швидкості відтворення (сповільнення, прискорення);

– налаштування кольорокорекції та постобробки.

Популярні інструменти з таймлайном:

– *Adobe Premiere Pro* – професійний відеомонтаж;

– *Final Cut Pro* – інструмент для кіно- та телевізійного виробництва;

– *DaVinci Resolve* – кольорокорекція і монтаж;

– *After Effects* – анімація і спецефекти;

– *Blender* – 3D-анімація і монтаж;

– *Pro Tools, Ableton Live* – для аудіомонтажу і музичного

продакшну.

Таргетинг (Targeting) – процес налаштування рекламного або мультимедійного контенту для певної цільової аудиторії. Важливий для ефективної взаємодії з користувачем.

Текстура (Texture) – зображення, яке накладається на 3D-об'єкт для додавання деталей.

Темплейт (Template) – готовий шаблон для макетів, презентацій, відео чи сайтів, який використовується як основа для швидкого створення продукту.

Тестування юзабіліті (Usability Testing) – процес перевірки зручності використання інтерфейсу або мультимедійного продукту з реальними користувачами.

Тестовий рендер (Test Render) – проміжна візуалізація сцени чи кадру, що дозволяє оцінити освітлення, композицію, анімацію перед фінальним рендером.

Тестовий друк – це попередній (пробний) варіант друкованої продукції, який створюється для перевірки якості перед запуском основного накладу. Його мета – виявити та усунути помилки, неточності або технічні проблеми до фінального друку.

Тестовий друк проводиться для:

- перевірити кольори, контраст, яскравість;
- переглянути розміщення елементів дизайну;
- оцінити якість паперу, шрифтів, обрізки;
- виявити друкарські або верстальні помилки.

Використовується у:

- поліграфії (книги, журнали, упаковка);
- дизайні (афіші, візитки, банери);
- видавництві – перед масовим друком книг чи брошур.

Типи тестового друку:

- *цифровий пробний друк (digital proof)* – швидкий і недорогий спосіб перевірки;
- *контрактний друк (contract proof)* – точна кольоропроба для узгодження з друкарнею.

Техніка колажу (Collage Technique) – метод поєднання різних зображень, елементів, текстур для створення нового візуального цілого. Широко використовується у графічному дизайні та моушн-графіці.

Технічний бриф – це документ, який містить детальний опис вимог, цілей і технічних параметрів проекту, необхідних для його успішної реалізації. Він слугує інструкцією для дизайнерів, розробників, продюсерів та інших членів команди, допомагаючи чітко зрозуміти очікування замовника і забезпечити ефективну комунікацію між усіма учасниками

процесу. Технічний бриф є критично важливим документом на етапі планування проєкту, оскільки забезпечує чітке розуміння задач і мінімізує ризик непорозумінь між замовником і виконавцем.

Основні компоненти технічного брифу:

- *мета проєкту* – короткий опис цілей і завдань;
- *цільова аудиторія* – характеристика користувачів або клієнтів, для яких створюється продукт;
- *технічні вимоги* – платформа, формати файлів, роздільна здатність, обсяг даних;
- *функціональні можливості* – основні функції, інтерактивність, анімація, ефекти;
- *дизайнерські вимоги* – стилістика, колірна палітра, шрифти, брендбук;
- *терміни та дедлайни* – ключові дати та етапи реалізації проєкту;
- *бюджет* – фінансові обмеження і загальна вартість.
- *референси* – приклади робіт, що можуть слугувати орієнтиром;
- *ключові контакти* – особи, відповідальні за затвердження проєкту.

Технічні вимоги – це набір критеріїв, специфікацій і параметрів, яким повинен відповідати продукт, проєкт або система для успішної реалізації. Вони визначають технічні аспекти розробки, функціональність, продуктивність, сумісність і якість кінцевого результату. Технічні вимоги є важливою частиною планування проєктів у сфері розробки програмного забезпечення, дизайну, мультимедіа, інженерії та інших технологічних галузях, оскільки вони забезпечують чітке розуміння задач і кінцевих цілей.

Основні компоненти технічних вимог:

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

- *функціональні вимоги* – що продукт повинен робити (основні функції, інтерактивність, сценарії використання);
- *нефункціональні вимоги* – продуктивність, безпека, масштабованість, доступність;
- *технічні характеристики* – роздільна здатність, формат файлів, обсяг пам'яті, потужність процесора;
- *сумісність* – підтримка різних операційних систем, пристроїв і браузерів;
- *інтеграція* – взаємодія з іншими програмами або сервісами;
- *інтерфейс користувача* – вимоги до дизайну, кольорових схем, шрифтів;
- *безпека* – захист даних, контроль доступу, шифрування;
- *тестування і контроль якості* – критерії успішного проходження тестів;
- *документація* – вимоги до супровідних матеріалів і технічних брифів;
- *терміни виконання* – строки реалізації та ключові етапи проєкту.

Технічне завдання – це документ, який містить опис вимог до проєкту або продукту, що розробляється. Він визначає цілі, функціональні можливості, технічні характеристики, а також обмеження і критерії оцінки результатів. Технічне завдання допомагає забезпечити чітке розуміння між усіма учасниками проєкту, включаючи замовників, розробників і тестувальників.

Типографіка – це мистецтво та наука оформлення тексту, яке включає вибір і комбінування шрифтів, розмірів, відступів, інтервалів, кольорів та структури тексту з метою покращення

читабельності, візуальної привабливості та ефективної передачі інформації. Типографіка – це не просто «вибір гарного шрифту», а візуальна мова, яка впливає на сприйняття контенту і формує емоційний зв'язок з читачем.

Основні елементи типографіки:

- шрифт (Typeface): візуальний стиль літер (наприклад, Times New Roman, Helvetica);
- кегль (розмір шрифту): висота літер;
- інтерліньяж (line height): відстань між рядками;
- кернінг (kerning): відстань між окремими літерами;
- трекінг (tracking): загальна щільність тексту;
- вирівнювання: ліве, праве, по центру або по ширині.

Типографіка виконує кілька функцій:

- *читабельність* – щоб текст було легко сприймати;
- *візуальна ієрархія* – розділення заголовків, підзаголовків, основного тексту;
- *емоційність* – передача тону або настрою через стиль шрифту;
- *айдентика* – підтримка бренду або стилю проєкту.

Де використовується:

- друкована продукція (книги, газети, журнали);
- вебдизайн і мобільні додатки;
- реклама і маркетингові матеріали;
- відео та анімація;
- айдентика бренду.

Типографічна концепція – це продумана система використання шрифтів та інших типографічних елементів, яка визначає візуальний стиль, ритм, ієрархію та характер текстового оформлення в проєкті. Вона задає правила, як саме текст буде виглядати, сприйматися та взаємодіяти з іншими візуальними елементами.

Типографічна концепція включає:

- *вибір шрифтів* – основний, додатковий, акцентний;
- *ієрархія тексту* – заголовки, підзаголовки, основний текст, підписи;
- *стилістика* – класична, мінімалістична, авангардна, технологічна тощо;
- *розміри шрифтів* – їх пропорції та масштабування;
- *інтервали та відступи* – між літерами, рядками, абзацами;
- *колірна палітра тексту*;
- *вирівнювання та композиція* – розміщення текстових блоків у просторі;
- *ритм і динаміка* – як візуально «рухається» текст на сторінці чи екрані.

Типографічна концепція потрібна для:

- збереження стилістичної цілісності проєкту (друкованого чи цифрового);
- створення візуальної ієрархії, яка керує увагою читача;
- формування впізнаваності бренду або дизайнерської мови;
- покращення читабельності та користувацького досвіду.

Приклади застосування:

- у дизайні сайтів і мобільних застосунків;
- у створенні книг, журналів, каталогів;
- у фірмовому стилі компанії;
- у мультимедіа – відео з титрами, інфографікою, анімацією.

Тіні (Shadows) – темні області, створені об'єктами, що перекривають світло.

Тіньові карти (Shadow Maps) — метод створення тіней у сцені шляхом проєкції з джерела світла.

Тіктокізація дизайну – термін, що позначає вплив динамічного, швидкого й вертикального контенту TikTok на підходи до мультимедіа, особливо у форматах відео, сторіс і реклами.

Тілт-шейк (Tilt-Shift) – фотографічний та відеоефект, що створює ілюзію мініатюрного світу. Використовується для художнього акцентування об'єктів у мультимедіа.

Тінь (Shadow) – візуальний ефект, який додає глибини, реалізму або динаміки в композиції. Може бути натуральною, стилізованою чи графічною.

Тон (Tone) – загальний настрій або колірна насиченість зображення чи сцени. Визначає емоційне враження від мультимедійного твору.

Тональна сітка – градаційна шкала від світлого до темного, яка використовується для побудови композицій з глибоким просторовим відчуттям.

Транзишн (Transition) – ефект переходу між сценами чи елементами у відео, анімації, презентаціях. Важливий для візуальної плавності та стилістичної єдності.

Трансформація (Transformation) – зміна розміру, форми, обертання або положення об'єкта у 2D / 3D-графіці чи анімації.

Трафарет (Stencil) – шаблон або контур, який використовується для обмеження області малювання чи рендерингу. Часто застосовується в дизайні шрифтів, текстур.

Трек-мат (Track Matte) – техніка в моушн-дизайні, коли один шар використовує непрозорість іншого для створення маски або складних анімацій.

Трекінг – це процес відстеження руху об'єктів або камери у відеоматеріалі для точного поєднання комп'ютерної графіки з живим зніманням. Трекінг дозволяє створювати реалістичні візуальні ефекти, накладати текстури, додавати тривимірні моделі та інтегрувати віртуальні елементи в реальні сцени. Трекінг є ключовою технологією у виробництві фільмів, ігор, доповненої реальності (AR) та візуальних ефектів. Популярні інструменти для трекінгу включають Adobe After Effects, Nuke, Mocha, Blender, Boujou та PFTrack.

Основні типи трекінгу:

– *2D-трекінг* – відстеження руху об'єкта в площині кадру (горизонтально і вертикально), використовується для додавання статичних елементів;

– *3D-трекінг* (камера-трекінг) – відстеження руху камери для створення повноцінної тривимірної сцени з реалістичною перспективою;

– *планарний трекінг* – визначення руху пласкої поверхні, корисний для накладання текстур або інтерфейсів;

– *мокап-трекінг (Motion Capture)* – відстеження рухів людей або об'єктів для створення анімацій;

– *рототрекінг (Rotoscoping)* – поєднання трекінгу з маскуванням для точного виділення об'єктів.

Трекінг об'єкта (Object Tracking) – технологія, що дозволяє «прив'язати» графічні елементи до рухомого об'єкта у відео. Часто використовується у VFX та AR.

Тріммінг – це процес обрізки та коригування тривалості відео- або аудіофайлів для видалення зайвих фрагментів, покращення ритму монтажу та точного налаштування часу кадрів. Тріммінг дозволяє створювати більш динамічні, лаконічні та професійно відредаговані матеріали. Інструменти для тріммінгу часто доступні у популярних відеоредакторах, таких як Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, DaVinci Resolve, iMovie, а також у мобільних додатках, таких як InShot, CapCut і VN Video Editor.

Основні завдання тріммінгу:

– *видалення зайвих моментів* – усунення непотрібних пауз, помилок або дублів;

– *синхронізація* – точне налаштування відео до музики або діалогів;

– *покращення ритму* – створення плавних переходів між кадрами;

– *оптимізація тривалості* – скорочення матеріалу для конкретних платформ (Instagram, TikTok, YouTube);

– *фокус на головному* – акцентування на ключових моментах сцени;

– *підготовка до фінального монтажу* – очищення матеріалу для ефективнішої роботи на наступних етапах.

Тривимірне моделювання (3D Modeling) – створення об’ємних цифрових об’єктів.

Тригери (Triggers) – події або умови, які запускають анімації або ефекти у 3D-сцені.

У

Узгодження освітлення (Light Matching) – це процес пристосування або налаштування освітлення 3D-об’єктів у сцені таким чином, щоб воно гармоніювало з джерелами світла в реальному або віртуальному середовищі. Основна мета – досягнення візуальної єдності та реалістичності зображення. Light Matching – це ключ до фотореалістичного композитингу, без нього 3D-об’єкти виглядатимуть «чужими» у сцені.

Використовується у:

- *композитингу* при поєднанні 3D-елементів із відео або фотографією (наприклад, додавання 3D-моделі в реальне відео);
- *рендерінгу сцен* – щоб усі об’єкти виглядали так, ніби вони освітлені одними й тими ж джерелами;
- візуалізації продуктів, архітектури, щоб симулювати природне чи штучне світло у спосіб, який відповідає заданим умовам.

Включає:

- Аналіз напрямку, кольору й інтенсивності світла;
- підбір параметрів тіней (глибина, м’якість);
- узгодження колірної температури освітлення;
- роботу з HDRI-картами (для освітлення на основі реального середовища).

Приклад:

Якщо у фотографії джерело світла справа і трохи зверху, то 3D-модель, яку вставляють у цю сцену, повинна мати таке ж

напрямне світло, щоб виглядати природно. Це і є узгодження освітлення.

Увімкнення інтерактивності – використання елементів взаємодії – кнопок, переходів, ігор, гіперпосилань — у мультимедійному продукті для підвищення залученості користувача.

Умовна графіка – графічні елементи, що передають абстрактні, символічні або метафоричні значення (наприклад, схематичні зображення чи піктограми).

Умовне кодування кольором – використання кольорів для маркування або групування елементів у дизайні, з метою полегшення орієнтації та інтерпретації.

Універсальний дизайн (Universal Design) – підхід до створення продуктів, доступних для максимально широкого кола користувачів незалежно від їхніх фізичних можливостей, віку чи середовища.

Унікальна графіка – рід графічного мистецтва, орієнтований на створення графічного твору як єдиного та неповторного. До неї належать рисунок, монотипія, аплікація, фотомонтаж тощо.

Унікальний користувацький досвід (Unique UX) –

створення виняткового й запам'ятовувального досвіду взаємодії з мультимедійним продуктом, що виділяє його серед конкурентів.

Упаковка – це матеріал або конструкція, що використовується для захисту, зберігання, транспортування та презентації товарів. Вона виконує як практичну, так і естетичну функції, впливаючи на сприйняття бренду та рішення покупців. Упаковка може бути різноманітних форм і матеріалів, включаючи картон, пластик, скло, метал, тканину та біорозкладні матеріали. Вона відіграє важливу роль у формуванні першого враження про продукт і впливає на споживчі рішення.

Основні функції упаковки:

- *захист продукту* – збереження від пошкоджень, вологи, пилу та забруднень;
- *зручність використання* – легкість відкриття, зберігання та повторного використання;
- *маркетинг і реклама* – привернення уваги споживачів та підвищення впізнаваності бренду;
- *інформаційна функція* – надання необхідної інформації про товар (склад, термін придатності, спосіб використання);
- *екологічність* – можливість повторного перероблювання або вторинного використання;
- *ідентифікація бренду* – відображення фірмового стилю та цінностей компанії.

Уповільнення (Slow Motion / Slo-mo) – техніка відеомонтажу, коли рух уповільнюється для акцентування або створення драматичного ефекту.

Упорядкування контенту – організація текстових, візуальних та інтерактивних елементів у зручну й логічну структуру, що полегшує сприйняття інформації.

Управління увагою – прийоми композиції та анімації, що спрямовують зорову увагу глядача на ключові елементи (через контраст, ритм, рух тощо).

Урівноваження (лат. *stagnatio* – стагнація) – засіб гармонізації композиції художнього твору. Його також називають пондерацією (лат. *ponderatio* – зважування, принцип важеля). Результатом урівноваження є досягнення зорового балансу сил, стабільності, відчуття співрозмірності, гармонії та взаємозв'язаності. Рівновага може бути досягнута за принципом координації, коли кожен елемент, взаємодіє з іншим, сам по собі врівноважений (статична рівновага характерна, наприклад, для античної традиції), або субординації, коли нестійкі самі по собі елементи взаємно врівноважують один одного (динамічна рівновага характерна, наприклад, для мистецтва бароко).

Утилітарний інтерфейс – функціональний дизайн інтерфейсу, зосереджений на простоті, ефективності та зручності без зайвих декоративних елементів.

Уточнення концепції – креативний або технічний етап, на якому візуальна ідея набуває більшої конкретики через референси, ескізи або словесні описи.

Уява – здатність свідомості створювати образи, уявлення, ідеї та маніпулювати ними; відіграє ключову роль у таких психічних процесах, як моделювання, планування, творчість, гра, людська пам'ять. Різновид творчої уяви – фантазія.

Уявлення асоціативне в мистецтві – здатність особистості асоціативно співвідносити предмети та явища навколишнього світу, продуктивна конструювати через уявлення їх нові, нетривіальні зв'язки, що відрізняються багатозначністю та відсутністю звичних шаблонів і стереотипів сприймання.

Ф

Фідбек (Feedback) – візуальна, звукова або тактильна відповідь інтерфейсу на дії користувача. Ключовий елемент в UX-дизайні для підтвердження взаємодії.

Фільтр (Filter) – цифровий ефект або налаштування, що змінює зовнішній вигляд зображення або відео – наприклад, кольорова корекція, шум, розмиття тощо.

Фізичний рушій (Physics Engine) – програмний модуль, що симулює фізичні взаємодії у 3D-середовищі.

Фірмовий стиль – це сукупність візуальних і змістових елементів, які формують унікальний образ бренду і забезпечують його впізнаваність на ринку. Він відображає цінності компанії, її місію та характер, допомагаючи створити емоційний зв'язок з клієнтами. Фірмовий стиль є важливим елементом брендингу, оскільки створює цілісне сприйняття

компанії, виділяє її серед конкурентів та підвищує довіру споживачів.

Основні елементи фірмового стилю:

– *логотип* – графічний символ або знак, що ідентифікує бренд;

– *фірмові кольори* – специфічна палітра, асоційована з брендом;

– *типографіка* – набір шрифтів, що використовується для текстових матеріалів;

– *фірмові шаблони* – дизайн документів, презентацій, візиток;

– *слоган* – коротке гасло, яке підкреслює основну ідею бренду;

– *графічні елементи* – іконки, патерни, ілюстрації, що підсилюють впізнаваність;

– *тон комунікації* – стиль і манера спілкування з аудиторією;

– *упаковка та етикетки* – дизайн упаковки товарів;

– *фірмовий звук* – аудіоідентифікація, така як джінгли або звукові логотипи.

Фірмові кольори – обрана колірна палітра, яка використовується у всіх візуальних матеріалах. Наприклад, червоний у Coca-Cola, синій у Facebook.

Флеш-анімація (Flash Animation) – анімація, створена за допомогою Adobe Flash (застаріла, але історично важлива технологія для вебанімацій).

Флет ілюстрація – це стиль графічного дизайну, який

характеризується простими формами, яскравими кольорами та відсутністю об'ємних ефектів, таких як тіні або градієнти. Цей стиль часто використовується в веб-дизайні, мобільних додатках та рекламних матеріалах, оскільки він дозволяє створювати зрозумілі та привабливі візуальні образи. Флет ілюстрації зазвичай мають мінімалістичний підхід, що робить їх легкими для сприйняття.

Флет дизайн – це стиль графічного дизайну, який акцентує на простоті, чистоті та функціональності. Він характеризується використанням плоских елементів без об'ємних ефектів, таких як тіні, градієнти або текстури. Основні риси флет дизайну включають яскраві кольори, прості форми та чітку типографіку.

Флет дизайн став популярним у вебдизайні та мобільних додатках, оскільки він забезпечує легкість сприйняття та зручність у використанні. Цей стиль допомагає зосередити увагу користувачів на контенті та функціональності, а не на візуальних ефектах.

Фокусна точка (Focus Point) – центральний або головний елемент композиції, який привертає увагу глядача. Створюється через колір, контраст, рух або розмір.

Фолі-звуки ((Foley) – це звукові ефекти, що створюються вручну для точного відтворення реальних шумів і звуків, які супроводжують дії персонажів у фільмах, серіалах, мультфільмах, відеоіграх та анімації. Ці звуки записуються окремо від основних діалогів і додаються на етапі постпродакшену для посилення реалістичності сцени. Фолі-звуки створюються в спеціально обладнаних студіях, де

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

звукорежисери використовують різні предмети, матеріали та інструменти для досягнення максимально природного звучання.

Основні характеристики фолі-звуків:

– *реалістичність* – точне відтворення звуків, які глядач очікує почути (кроки, шелест одягу, дзвін скла);

– *синхронізація* – звуки повинні точно відповідати рухам і діям на екрані;

– *креативність* – використання нестандартних предметів для створення потрібних звуків (кришталеві келихи для дзвону, целофан для імітації вогню);

– *збагачення атмосфери* – створення об'ємного і реалістичного звукового середовища;

– *емоційний вплив* – підсилює драматизм або комічність сцен.

Типові приклади фолі-звуків:

– кроки на різних поверхнях;

– шурхіт одягу або плащів;

– дзвін скла або посуду;

– витягування меча з піхов;

– ляпаси, удари, падіння;

– шелест листя або трави.

Фонова анімація – анімаційні елементи, які не є головними в кадрі, але доповнюють сцену, створюючи глибину та атмосферу.

Фонове зображення (Background) – основний візуальний шар, який служить тлом для основних елементів інтерфейсу чи сцени. Може бути статичним або анімованим.

Форма (Shape) – базова графічна одиниця у візуальному

дизайні. Визначає структуру, стиль і сприйняття об'єктів.

Формат відео (Video Format) – тип кодування відеофайлу, що впливає на якість, розмір та сумісність. Наприклад: MP4, MOV, AVI тощо.

Формат зображення (Image Format) – тип файлу для графіки – PNG, JPEG, SVG, WEBP тощо. Визначає якість, прозорість, розмір та підтримку анімації.

Формат файлу (File format) – тип структури для збереження 3D-об'єкта (наприклад, obj, fbx, gltf). 2D-об'єкта (jpeg, .png, .tiff, pdf).

Фотографія (від грецького світло та пишу) – сукупність різноманітних науково-технічних засобів і технологій, які мають на меті реєстрацію одиничних довготривалих зображень об'єктів за допомогою світла.

Фотомистецтво – різновид художньої творчості, в основі якого лежить використання виразних можливостей фотографії.

Фототипія (від грец. phos – світло і typos – відбиток) – вид плоского друку зі скляної або металевої пластини, покритої світлочутливим хроможелатиновим шаром; на пластину фотографічним шляхом наноситься зображення; при друці фарба змочує лише елементи зображення.

Фрактал – графічний елемент, що повторюється в масштабі. Використовується для створення складних геометричних або органічних форм.

Фрейм (Frame) – окреме зображення або кадр у відеоряді чи анімації, що є одиницею виміру руху або часу в мультимедіа.

Фреймрейт (Frame Rate) – кількість кадрів, що відображаються за одну секунду (FPS – frames per second). Визначає плавність відео або анімації.

Функціональний дизайн – дизайн, який перш за все служить практичній меті, забезпечуючи зручність, ефективність і простоту взаємодії.

Футер – це нижня частина веб-сторінки або документа, яка зазвичай містить важливу інформацію, таку як авторські права, посилання на політику конфіденційності, контактні дані, навігаційні посилання або соціальні медіа. Футер допомагає користувачам знайти додаткову інформацію та навігацію, коли вони прокручують сторінку донизу. Він є важливою частиною дизайну сайту, оскільки забезпечує зручний доступ до корисних ресурсів

X

Характер персонажа (Character Design) – розробка зовнішнього вигляду, поведінки та емоційних рис героя для анімації, гри чи відео. Ключовий аспект сторітелінгу.

Характерний стиль (Signature Style) – унікальний візуальний почерк дизайнера, художника або бренду, що відрізняє його роботи від інших.

Хедер (Header) – верхня частина інтерфейсу сайту або програми, що містить логотип, навігацію або контактні елементи. Важливий елемент UI/UX-дизайну.

Хендлетинг (Hand Lettering) – мистецтво ручного малювання літер, відмінне від каліграфії. Часто використовується в постерах, брендингу, відеографіці.

Хештег (Hashtag) – текстовий маркер (зі знаком #), що допомагає категоризувати контент у соцмережах. Використовується для пошуку та просування мультимедійного контенту.

Хітмепінг (Heat Mapping) – аналітичний інструмент, що показує, де користувачі найчастіше клацають або наводять курсор. Допомагає вдосконалити UX-дизайн.

Художні засоби – всі образотворчі елементи та художні засоби, які використовує художник для вираження змісту твору. До них належать: композиція, перспектива, пропорції, світлотінь, колір, штрих, фактура тощо.

Хостинг (Hosting) – онлайн-сервіс для зберігання та доступу до вебсайтів, відео чи іншого мультимедійного контенту.

Хореографія руху (Motion Choreography) – планування та дизайн анімаційних рухів елементів у мультимедіа. Часто використовується в моушн-дизайні та UI-анімаціях.

Хромакей (Chroma Key) – технологія відеомонтажу, яка дозволяє замінювати фон за допомогою зеленого або синього екрана. Широко використовується у кіно, телебаченні та відеопродакшені.

Художнє конструювання – процес вирішення проєктного завдання з використанням категорійного апарату дизайну: розробка концепції, виділення конкретних цілей проєктування (моделювання, макетування та ін.), розробка проєктної документації.

Художня манера (іт. maniera від лат. manus – спритність рук) – індивідуальний художній почерк митця, сукупність неповторних стилістичних і технічних особливостей творчості митця. Термін використовується також у широкому значенні типових засобів роботи в певному виді мистецтва (живописна манера, графічна манера)

Художній образ – форма відображення дійсності, яка виявляє загальне через конкретне, індивідуальне, що виникає у

творчому процесі та втілюється в матеріальній формі.

Художній стиль (лат. *stulus* – стрижень) – структурна єдність образної виразності та способів художньої виразності, яка народжується практикою розвитку різних видів мистецтва; характеристика епохи, різних художніх напрямів та індивідуальної манери митця.

Ц

Цикл розробки (Development Cycle) – етапи створення мультимедійного продукту — від ідеї до фінального релізу. Включає планування, прототипування, дизайн, тестування і запуск.

Цитування (у візуальному контексті) – використання впізнаваних стилів, форм, образів з інших творів у новому дизайні або проєкті. Часто застосовується як візуальна алюзія або стилістична гра.

Цифрова ідентичність (Digital Identity) – візуальне і смислове представлення особистості чи бренду в цифровому просторі. Складається з логотипа, візуального стилю, профілю у соцмережах тощо.

Цифрова ілюстрація – графічне зображення, створене за допомогою цифрових інструментів (графічних планшетів, програм тощо). Широко використовується в коміксах, іграх, мушн-дизайні.

Цифрова трансформація дизайну – процес переходу традиційного дизайну до цифрових форматів. Включає адаптацію контенту, інтерфейсів та методів взаємодії до онлайн-середовища.

Цифрове портфоліо – збірка мультимедійних робіт дизайнера, оформлена у цифровому форматі (PDF, вебсайт, інтерактивна презентація).

Цілісність зображення – необхідна найважливіша якість витвору мистецтва, що сприяє його більшій художній і образній виразності. Цілісність зображення полягає у відповідності різних його частин один одному, у підпорядкуванні окремого – загальному, другорядного – головному, частин (деталей) – цілому, а також у єдності засобів виконання.

Цільове повідомлення – ключовий меседж, який несе в собі мультимедійний контент. Визначає, що саме має бути донесене до глядача/користувача.

Цільова аудиторія – це група людей, для яких призначений певний продукт, послуга, контент або рекламна кампанія. Цільова аудиторія визначається на основі спільних характеристик, інтересів, поведінкових моделей та потреб, що допомагає створити більш точні і ефективні маркетингові стратегії. Цільова аудиторія може бути поділена на кілька сегментів для точнішого налаштування маркетингових кампаній і персоналізації контенту. Розуміння своєї аудиторії допомагає створювати продукти, які краще відповідають потребам клієнтів

і ефективніше досягають комерційних цілей.

Основні характеристики цільової аудиторії:

– *демографічні показники* – вік, стать, рівень доходу, освіта, місце проживання;

– *психографічні характеристики* – інтереси, цінності, стиль життя, особисті вподобання;

– *поведінкові особливості* – звички, способи взаємодії з продуктом, частота покупок;

– *потреби і мотивації* – основні проблеми, які продукт допомагає вирішити;

– *цілі і болі клієнтів* – те, що стимулює або перешкоджає прийняттю рішень;

– *цифрові вподобання* – канали комунікації (соціальні мережі, сайти, мобільні додатки).

Ціннісна пропозиція (Value Proposition) – коротке формулювання переваг продукту/бренду для цільової аудиторії. У мультимедіа має візуальний і смисловий рівні подання.

Цінності бренду – ідеї, переконання та принципи, які він транслює (напр., екологічність, інноваційність, доступність).

Цифровий простір, цифрове середовище – це віртуальний простір, створений за допомогою інформаційних і комунікаційних технологій, у якому відбуваються соціальні, освітні, культурні, бізнесові та творчі взаємодії між людьми, організаціями та системами. Цифровий простір – це нова реальність, у якій ми навчаємось, працюємо, творимо та комунікуємо.

Основні характеристики цифрового простору:

- *доступність* – у будь-який час і з будь-якої точки світу через інтернет;
- *інтерактивність* – можливість зворотного зв'язку, комунікації, участі;
- *мультимедійність* – поєднання тексту, зображень, відео, анімації, звуку;
- *динамічність* – постійне оновлення й розвиток контенту;
- *глобальність* – відсутність географічних бар'єрів для інформаційного обміну.

Приклади цифрового середовища:

- *соціальні мережі* (Facebook, Instagram, TikTok);
- *освітні платформи* (Coursera, Prometheus, Moodle);
- *онлайн-маркетплейси* (Amazon, Rozetka);
- *ігрові простори* (Steam, Roblox, Fortnite);
- *інформаційні портали, блоги, форуми;*
- *цифрові архіви та бібліотеки.*

Значення цифрового простору:

- створює нові формати культури та освіти;
- змінює способи спілкування, навчання, споживання контенту;
- сприяє цифровій трансформації суспільства;
- формує нові норми поведінки та етики у віртуальному світі.

Цифрові інструменти – це програмне забезпечення, онлайн-платформи та додатки, які використовуються для створення, обробки, збереження, аналізу та передачі інформації в цифровому форматі. Вони значно спрощують роботу в освіті, бізнесі, дизайні, медіа та інших галузях. Цифрові інструменти – це невіддільна частина цифрової грамотності та базова вимога до професіонала майже в будь-якій сфері.

Приклади цифрових інструментів:

- офісні програми: Google Docs, Microsoft Word, Excel;
- графічний та мультимедійний дизайн: Adobe Photoshop, Figma, Canva;
- інструменти для відео та анімації: Adobe Premiere Pro, After Effects, Powtoon;
- комунікація та організація: Zoom, Slack, Trello, Notion;
- онлайн-освіта: Moodle, Google Classroom, Kahoot;
- аналітика та дослідження: Google Analytics, Tableau, SPSS.

Основні функції цифрових інструментів:

- оптимізація процесів і зменшення ручної праці;
- спільна робота в режимі реального часу;
- автоматизація задач (планування, звітність, презентації);
- підвищення ефективності навчання чи роботи;
- доступ до ресурсів і даних з будь-якого місця.

Ч

Час відгуку (Response Time) – проміжок часу між дією користувача і реакцією системи. Критичний параметр у веб- і мобільному дизайні для забезпечення позитивного UX.

Часова шкала (Timeline) – візуальне представлення тривалості подій, сцен або анімаційних елементів. Активно використовується у відеоредакторах, редакторах анімації та під час моушн-дизайну.

Чат-бот – інтерактивний інтерфейс у вигляді текстового або голосового спілкування. У мультимедійному дизайні – це об'єкт UI/UX-дизайну, що покращує досвід користувача.

Чекліст (Checklist) – перелік необхідних дій, елементів чи перевірок під час створення мультимедійного продукту. Часто використовується для контролю якості.

Читабельність (Readability) – рівень зручності для сприйняття тексту. Враховує шрифт, інтерліньяж, контраст і структурування в мультимедійних матеріалах.

Чіткість (Clarity) – якість візуального або інформаційного сприйняття. Чіткий дизайн забезпечує легке розуміння і зменшує когнітивне навантаження на користувача.

Чорно-білий стиль – візуальна стилістика, яка використовує лише градації сірого. Часто застосовується для створення емоційного впливу або виокремлення форми.

Чутливість до контексту – здатність дизайну адаптуватися або відповідати конкретним умовам використання: платформі, культурі, аудиторії.

Чорновий монтаж – це перша стадія редагування відео, на якій створюється попередня версія фільму або відео. На цьому етапі монтажер збирає всі зняті матеріали, включаючи відео, звук і графіку, у приблизному порядку, щоб отримати загальне уявлення про структуру та зміст фінального продукту. Чорновий монтаж може містити в собі різні варіанти сцен, переходів і ефектів, але не є остаточним варіантом.

Цей етап дозволяє виявити проблеми, внести зміни та отримати зворотний зв'язок від команди або замовника перед переходом до фінального монтажу, де будуть додані деталі, корекції кольору та звуку.

Ш

Шаблон (Template) – готова структура або формат для створення візуального чи інформаційного контенту (презентацій, постів, відео тощо). Значно пришвидшує процес дизайну.

Шапка сайту (Header) – верхня частина вебінтерфейсу, що містить логотип, меню навігації, пошук, контактну інформацію. Має важливе значення для зручності користування сайтом.

Шар (Layer) – один із основних елементів у програмах для роботи з графікою та відео. Шари дозволяють редагувати окремі елементи незалежно один від одного.

Швидкий прототип (Rapid Prototype) – ранній візуальний варіант інтерфейсу або продукту, створений для швидкого тестування ідей. Важливий етап UX/UI-проектування.

Швидкість кадру (Frame Rate) – кількість кадрів, які відтворюються за секунду в анімації чи відео. Вимірюється в FPS (frames per second). Впливає на плавність руху та сприйняття.

Шейдери – це невеликі програми, що визначають, як поверхня об'єктів виглядає у 3D-сценах, створюючи різноманітні візуальні ефекти, такі як освітлення, тіні, відблиски, прозорість, текстури та інші оптичні явища. Вони працюють на графічних процесорах (GPU) і є ключовим елементом рендерингу у відеоіграх, анімації та комп'ютерній графіці. Шейдери є важливою частиною графічного рендерингу і дозволяють створювати захопливі візуальні ефекти в іграх, віртуальній реальності (VR), кіно та 3D-анімації.

Основні типи шейдерів:

- Vertex Shader – обробляє координати кожної вершини 3D-моделі, визначає її положення у просторі;
- Fragment (Pixel) Shader – відповідає за обчислення кольору кожного пікселя, текстуру, прозорість і тіні;
- Geometry Shader – створює або модифікує геометрію об'єктів у реальному часі;
- Compute Shader – використовується для складних обчислень, не пов'язаних з рендерингом;
- Tessellation Shader – ділить полігони на менші частини для створення більш деталізованих моделей;
- Post-Processing Shader – накладає фільтри і ефекти після основного рендерингу (блюр, кольорокорекція, контраст).

Основні функції шейдерів:

- відтворення складних матеріалів (метал, скло, вода, шкіра);
- імітація фізичних ефектів (рефракція, відбивання, розсіювання світла);
- генерація процедурних текстур і патернів;
- створення спецефектів (вогнь, вибухи, дим, частинки);
- реалістичне освітлення та тіньові ефекти;
- підтримка фізично коректного рендерингу (PBR).

Популярні інструменти для створення шейдерів:

- *Unity Shader Graph*;
- *Unreal Engine Material Editor*;
- *Blender Shader Editor*;
- *HLSL (High-Level Shading Language)*;
- *GLSL (OpenGL Shading Language)*;
- *ShaderToy* – платформа для експериментів з шейдерами.

Шейп-анімація (Shape Animation) – тип анімації, при якій змінюється форма об'єкта. Застосовується у моушн-дизайні та композитингу для динамічної трансформації графіки.

Ширина колонки (Column Width) – параметр у типографії, що впливає на читабельність тексту. У мультимедійних макетах важливий для побудови сітки й організації тексту.

Шрифт – (нім. Schrift, англ. type, фр. caractères) – графічний рисунок букв і знаків, що становить єдину стилістичну та композиційну систему. Створений художником, характеризується образністю, графічністю, декоративністю. Розрізняють шрифт рукописний, який пишуть пером або пензлем на м'якому матеріалі; рисований, виконаний від руки пензлем на особливих місцях для спеціальних цілей; гравійований, який висічено на дереві, металі, каменю або гравюрних дошках; набірний, слова якого складаються з літер і друкуються в тиражних виданнях.

Штрих – один з образотворчих засобів у рисунку. Кожен штрих є лінією, проведеною одним рухом руки. Засоби роботи

штрихом різноманітні. Використовуються штрихи різної сили, довжини та частоти, покладені в різних напрямках. При цьому залежно від характеру роботи штрихи можуть виглядати як окремі лінії або зливатися в суцільну пляму.

Шум (Noise) – візуальний ефект або дефект у зображенні, що імітує випадкові варіації яскравості або кольору. Може використовуватись як художній прийом або бути артефактом.

Щ

Щільність пікселів (PPI – Pixels Per Inch) – кількість пікселів на один дюйм екрана або зображення. Визначає деталізацію та чіткість виводу графіки на екрані чи під час друку.

Щітка (Brush) – інструмент у графічних і 3D-редакторах для нанесення кольору, текстур, рельєфу. Може мати різні форми, жорсткість і текстури.

Щокадрова анімація (Frame-by-Frame Animation) – тип анімації, в якій кожен кадр створюється окремо. Застосовується для досягнення плавних рухів і художньої стилізації (наприклад, у 2D-анімації).

Щоденник розробника (Devlog) – формат документування процесу створення мультимедійного проєкту (особливо в ігровій індустрії). Містить нотатки, ескізи, технічні оновлення, демонстрації прогресу.

Ю

Юзер (User) – кінцевий користувач цифрового продукту чи інтерфейсу. У фокусі UX/UI дизайну завжди знаходиться комфорт, зручність і досвід саме для юзера.

Юзабіліті (Usability) – зручність і ефективність використання інтерфейсу або продукту. Оцінюється за простотою навігації, логікою взаємодії та інтуїтивністю. Один з ключових принципів UX-дизайну.

Юзерфлоу (User Flow) – сценарій або схема дій, які виконує користувач у продукті — від початкової точки до досягнення цілі (наприклад, оформлення замовлення). Візуалізується як діаграма для оптимізації UX.

Юзер-інтерфейс (UI, User Interface) – графічне середовище, з яким взаємодіє користувач: кнопки, меню, іконки, типографіка, колір. UI-дизайн відповідає за вигляд, структуру та візуальну логіку інтерфейсу.

Юзер-персона (User Persona) – умовний профіль типового користувача продукту, який створюється для кращого розуміння його потреб, поведінки та очікувань. Один з інструментів UX-досліджень.

Юнікод (Unicode) – міжнародний стандарт кодування символів, який охоплює більшість писемностей світу. Важливий для відображення тексту в мультимедіа на різних платформах.

Я

Ядро бренду (Brand Core) – ключова ідея, філософія, цінності й обіцянка бренду, що лежить в основі всієї візуальної та комунікаційної стратегії. У мультимедійному дизайні допомагає будувати цілісні образи.

Якість зображення (Image Quality) – показник чіткості, деталізації, контрастності та кольорової точності графіки або відео. Визначається роздільною здатністю, PPI, рівнем стиснення тощо.

Якірний елемент (Anchor Element) – візуальний об'єкт, який притягує увагу користувача і допомагає зорієнтуватися в композиції чи інтерфейсі. Важливий для побудови ієрархії та фокусування уваги.

Японський стиль (Japan Style) – візуальна естетика, натхненна японською культурою: мінімалізм, гармонія, чистота форм, каліграфія, елементи манги чи аніме. Часто використовується в сучасному веб- і графічному дизайні.

Яскравість (Brightness) – характеристика світлової інтенсивності зображення або елементів графіки. Впливає на сприйняття глибини, настрою та зручності перегляду.

2D (Two-dimensional) – двовимірна графіка або анімація. Включає ілюстрації, спрайти, інтерфейси без глибини. Найчастіше використовується в іграх, інфографіці, відео.

3D-анімація – це процес створення тривимірних об'єктів і персонажів, які можуть рухатися, взаємодіяти та змінюватися у віртуальному просторі. На відміну від традиційної 2D-анімації, 3D-анімація використовує об'єкти з об'ємом, глибиною та реалістичним освітленням, що робить її ключовим інструментом у кінематографі, ігровій індустрії, рекламі та візуалізації. Популярні програми для 3D-анімації включають Blender, Autodesk Maya, Cinema 4D, 3ds Max, Houdini та Unreal Engine.

Основні етапи створення 3D-анімації:

- *моделювання (Modeling)* – створення тривимірних форм і об'єктів;
- *текстурування (Texturing)* – додавання кольору, текстур і матеріалів для реалістичного вигляду;
- *rigging (Rigging)* – створення внутрішнього каркасу або «скелета» для анімації персонажів;
- *анімація (Animation)* – створення рухів, включаючи ключові кадри, кінематику і симуляції;
- *симуляції (Simulations)* – моделювання фізичних явищ, таких як дим, вода, тканини, волосся;
- *освітлення (Lighting)* – налаштування джерел світла для створення атмосфери і тіней;
- *рендеринг (Rendering)* – перетворення 3D-сцени в фінальне зображення або відео;
- *композитинг (Compositing)* – поєднання рендерів з іншими візуальними елементами.

3D-дизайн – це процес створення тривимірних об'єктів,

сцен і середовищ, які мають об'єм, глибину і просторові характеристики. На відміну від плоских 2D-зображень, 3D-дизайн дозволяє створювати реалістичні моделі, які можна оглядати з будь-якого кута, анімувати, взаємодіяти з ними та використовувати у віртуальних світах. Популярні інструменти для 3D-дизайну включають Blender, Autodesk Maya, 3ds Max, Cinema 4D, ZBrush, Unreal Engine та SketchUp.

Основні етапи 3D-дизайну:

– *моделювання (Modeling)* – створення тривимірних форм за допомогою полігонів, сплайнів або скульптингу.

– *текстурування (Texturing)* – нанесення матеріалів, кольорів і текстур для додання деталізації та реалістичності.

– *rigging (Rigging)* – створення внутрішнього каркасу для анімації персонажів або механізмів.

– *анімація (Animation)* – додавання руху та динаміки об'єктам.

– *освітлення (Lighting)* – налаштування джерел світла для створення атмосфери і реалістичних тіней.

– *рендеринг (Rendering)* – перетворення 3D-сцени у фінальне зображення або відео.

– *постобробка (Post-Processing)* – корекція кольорів, додавання спецефектів та композитинг.

Сфери застосування 3D-дизайну:

– *анімація і VFX* – створення спецефектів і персонажів для фільмів;

– *архітектурна візуалізація* – моделювання будівель і інтер'єрів;

– *ігрова індустрія* – розробка персонажів, об'єктів і рівнів;

– *реклама і маркетинг* – створення продуктів і інтерактивних презентацій;

– *віртуальна і доповнена реальність (VR/AR)* – розробка інтерактивних віртуальних середовищ.

3D друк – це технологія виготовлення тривимірних об'єктів шляхом пошарового нанесення матеріалу на основі цифрової 3D-моделі. Процес полягає у поступовому створенні об'єкта шар за шаром за допомогою спеціального пристрою – 3D-принтера, який може використовувати різні матеріали, такі як пластик, метал, смола, кераміка тощо. Це інноваційний процес створення фізичних об'єктів з цифрових моделей шляхом послідовного додавання матеріалу, що відкриває широкі можливості для індивідуалізації та швидкого прототипування

Ця технологія, відома також як адитивне виробництво або швидке прототипування, дозволяє створювати складні геометричні форми, які важко або неможливо виготовити традиційними методами. Вона значно скорочує час і вартість виготовлення деталей, а також зменшує кількість відходів матеріалу.

3D друк широко застосовується в різних сферах, включаючи інженерію, медицину (для виготовлення індивідуальних протезів і імплантатів), дизайн, архітектуру, виробництво товарів широкого вжитку та навіть кулінарію. Отже, 3D друк.

4K / 8K – стандарти ультрависокої роздільної здатності екранів чи відео. 4K = 3840×2160 пікселів, 8K = 7680×4320. Важливі в постпродакшн та відеодизайні.

60 FPS (Frames per Second) – кількість кадрів за секунду у відео чи анімації. Відповідає за плавність. 24 FPS — кіношній стандарт, 60 FPS — для ігор, інтерактиву.

API (Application Programming Interface) – інтерфейс програмування додатків — набір інструкцій, що дозволяє

взаємодію між софтом. Важливо для інтеграції мультимедійного контенту.

AR/VR-дизайн – це процес створення інтерактивних віртуальних середовищ та об'єктів для доповненої реальності (AR) і віртуальної реальності (VR). Він поєднує елементи тривимірної графіки, анімації, інтерактивності та дизайну користувацького інтерфейсу для створення реалістичних цифрових світів, що захоплюють. Популярні інструменти для створення AR/VR-контенту включають Unity, Unreal Engine, Blender, 8th Wall, Vuforia та Spark AR.

Основні відмінності:

– *AR (Augmented Reality, доповнена реальність)* – інтеграція віртуальних елементів у реальне середовище через екран смартфона, планшета або окуляри AR (наприклад, HoloLens, Magic Leap);

– *VR (Virtual Reality, віртуальна реальність)* – повне занурення користувача у цифрове середовище з використанням VR-шоломів (Oculus Quest, HTC Vive, Meta Quest) та спеціальних контролерів.

Основні компоненти AR/VR-дизайну:

– *3D-моделі та текстури* – створення реалістичних об'єктів і середовищ;

– *інтерактивність* – можливість взаємодії з об'єктами в реальному часі;

– *просторовий звук* – створення аудіоефектів, що відповідають положенню користувача;

– *просторове відстеження* – трекінг рухів користувача та об'єктів;

– *інтерфейс користувача (UI)* – адаптовані елементи керування для AR/VR-середовища;

– *реалістична фізика* – симуляція гравітації, зіткнень і руху об'єктів.

CGI (Computer-Generated Imagery) – це комп'ютерна графіка, створена за допомогою 3D-моделювання, анімації та рендерингу для відтворення реалістичних або фантазійних об'єктів, персонажів, середовищ і спецефектів. CGI використовується в кіно, відеоіграх, рекламі, віртуальній реальності (VR), доповненій реальності (AR) та архітектурній візуалізації. CGI є основою сучасного кінематографа і відеоігор, забезпечуючи створення візуальних світів, що вражають, реалістичних персонажів і фантастичних спецефектів, як-от у «Аватарі», «Володарі перснів», «Грі престолів» та блокбастерах Marvel.

Основні аспекти CGI:

- *3D-моделювання* – створення тривимірних об'єктів із полігонів, точок і ребер;
- *текстурування* – додавання матеріалів, кольорів і деталей поверхням моделей;
- *анімація* – створення руху об'єктів і персонажів;
- *рендеринг* – перетворення 3D-сцени у фінальне зображення або відео;
- *симуляції* – відтворення реалістичних фізичних явищ (вода, дим, вогонь, тканини);
- *композитинг* – поєднання CGI з живим зніманням для створення складних сцен;
- *моушн-кепчер (Motion Capture)* – захоплення рухів акторів для реалістичної анімації;
- *шейдери* – створення складних візуальних ефектів для поверхонь;
- *фотореалізм* – досягнення максимальної візуальної схожості з реальним світом.

Популярні інструменти для створення CGI:

- *Blender* – безкоштовний інструмент для моделювання, анімації та рендерингу;
- *Autodesk Maya* – стандарт індустрії для 3D-анімації та

візуальних ефектів;

– *Cinema 4D* – популярний інструмент для моушн-графіки.

– *Unreal Engine, Unity* – для реального часу та інтерактивних проєктів;

– *Houdini* – потужний інструмент для процедурних симуляцій і спецефектів;

– *3ds Max* – широко використовується в архітектурній візуалізації.

Keyframe (ключовий кадр) – це кадр у часовій шкалі анімації, в якому зафіксовано певне положення, стан або значення параметра 3D-об'єкта (наприклад, позиція, обертання, масштаб, прозорість тощо). Keyframe – це основа анімації, яка дозволяє «оживити» будь-який 3D-об'єкт через часову шкалу.

Keyframe:

– задає контрольну точку в анімації;

– усі проміжні зміни між keyframes програма розраховує автоматично – це називається інтерполяція;

– дозволяє послідовно змінювати стан об'єкта у часі.

Приклад:

Якщо задати keyframe на кадрі 1, де куб знаходиться зліва, і ще один – на кадрі 60, де куб справа, то програма автоматично створить плавний рух куба між цими точками.

Типові властивості, для яких використовуються keyframes:

– *Трансформації* – положення (location), обертання (rotation), масштаб (scale);

– *властивості матеріалів* – прозорість, колір, блиск;

– *світло і камера* – інтенсивність, напрямок, позиція;

– *контролери персонажів* – рух кінцівок, міміка.

Використовується у:

– *3D-анімації* (Blender, Maya, 3ds Max);

- відеомонтажі (After Effects, Premiere Pro);
- ігрових рушіях (Unity, Unreal Engine).

PR – це зв'язки з громадськістю, тобто система стратегічної комунікації між організацією та її цільовими аудиторіями з метою формування, підтримки та покращення публічного іміджу. PR – це голос вашого бренду у світі.

Основні завдання PR:

- створення позитивного іміджу бренду, компанії чи особистості;
- інформування громадськості про діяльність організації;
- управління репутацією у кризових ситуаціях;
- налагодження відносин із медіа, партнерами, клієнтами;
- формування громадської думки через публічні події, пресрелізи, соцмережі тощо.

Інструменти PR:

- пресрелізи та пресконференції;
- виступи публічних осіб, інтерв'ю;
- співпраця з журналістами та блогерами;
- соціальні мережі, контент-маркетинг;
- організація подій, корпоративних заходів, благодійних акцій.

Результат ефективного PR:

- довіра та лояльність аудиторії;
- впізнаваність бренду;
- підтримка під час змін чи криз;
- конкурентна перевага на ринку.

CMS (Content Management System) – система керування контентом. Наприклад: WordPress, Webflow. Дозволяє керувати вебсайтами без знання коду.

DPI / PPI (Dots per Inch / Pixels per Inch) – показники щільності пікселів. Визначають якість зображення при друці або на екрані. Важливі в графічному та мультимедійному дизайні.

GIF (Graphics Interchange Format) – формат короткої анімації або зображення. Часто використовується для мікроанімацій, мемів, іконок в UI.

MVP (Minimum Viable Product) – мінімально життєздатний продукт. Найпростіша версія цифрового продукту з базовим функціоналом для тестування UX/UI.

QR-код – к'юар-код (скорочено від англ. quick response code, «код швидкої відповіді») – матричний код (двовимірний штрих-код), розроблений і представлений японською компанією «Denso-Wave» в 1994 році. Основна перевага QR-коду – це легке розпізнавання сканувальним обладнанням (в тому числі й фотокамерою мобільного телефона), що дає можливість використання в торгівлі, на виробництві, в логістиці.

Ray tracing (трасування променів) – це метод фотореалістичного рендерингу, який моделює поведінку світла в сцені шляхом відстеження шляхів променів світла від камери до об'єктів і далі – до джерел світла. Ray tracing – це золотий стандарт фотореалізму в 3D-графіці.

Працює як:

1. Віртуальні промені випускаються від камери через кожен піксель.
2. Якщо промінь потрапляє в об'єкт, розраховується:

- колір поверхні;
- освітлення;
- тінь;
- відбиття (reflection);
- заломлення (refraction).

3. Для цього використовуються додаткові промені (вторинні, глобальні) – це дозволяє симулювати реалістичне освітлення, тіні, прозорість, блиск, віддзеркалення тощо.

Основні переваги:

- фотореалізм (тіні, світло, матеріали виглядають природно);
- правильна взаємодія світла з різними поверхнями;
- підтримка ефектів, як-от каустика, глобальне освітлення.

Недоліки:

- висока обчислювальна вартість, яка потребує потужного обладнання.
- раніше використовувався переважно для статичних зображень, зараз – і в реальному часі (завдяки RTX-графіці, наприклад в Unreal Engine чи Blender).

Приклад застосування:

У рендері продукту зі скла з водою ray tracing дозволяє точно передати заломлення світла, тіні, внутрішнє віддзеркалення.

Rigging (*rigging*) – це процес створення скелетної структури (rig) для 3D-моделі, який дозволяє анімувати її частини — рухати, згинати, обертати тощо. Це один із ключових етапів підготовки 3D-персонажів до анімації. Rigging – це «анатомія» 3D-моделі, що дає їй життя. Без «rig» персонаж залишається статичною скульптурою.

Rigging включає:

- скелет (*armature / skeleton*) – набір «кісток» (*bones*), які

вставляються всередину моделі;

– зв'язування кісток (*hierarchy*) – побудова ієрархії руху: наприклад, рука з'єднана з плечем, палець – з долонею;

– *контролери (controllers)* – елементи управління, які спрощують анімацію (наприклад, повзунки для обличчя);

– *обмеження (constraints)* – правила руху, які імітують реальні фізичні обмеження (наприклад, коліно згинається лише в один бік);

– *skinning (прив'язка сітки)* – процес приєднання мешу моделі до кісток, щоб при русі скелета рухалася і сама модель.

Використовується у:

– *3D-анімації* (мультфільми, CGI);

– *відеоіграх* (реальний час, керування персонажами);

– *віртуальній реальності* (реакція моделі на рухи);

– *кінематографі* (моделі персонажів, істот, техніки).

Приклад:

Створення персонажа в Blender: після моделювання тіла йде етап *rigging* – додаються кістки для рук, ніг, голови, далі – *skinning*, і тепер персонаж готовий до анімації.

Reels – це формат відео в Instagram, який приносить хороший результат у просуванні та не вимагає багато часу. На відміну від IGTV та стрічки, його придумали лише для вертикального розташування смартфона. Reels нагадують формат відео популярного TikTok'а, тільки на базі Instagram, де є нескінченна стрічка та розумні алгоритми, що відстежують ваші інтереси. Переваги Reels у тому, що відео не пропадає через 24 години, як Stories, а зберігається в окремій стрічці.

Skimming – це процес прив'язки сітки 3D-моделі (мешу) до її скелетної структури (*rig*), щоб модель рухалась разом із

кістками під час анімації. Це один з ключових етапів у створенні анімаційованих персонажів або об'єктів. Skinning – це міст між моделлю й анімацією, що перетворює статичну форму на рухомий об'єкт.

Після того як для моделі створено скелет (**rig**), необхідно «сказати» програмі, які частини сітки відповідають за які кістки. Це і є skinning.

Основні поняття:

– *ваги вершин (vertex weights)* – значення, які вказують, наскільки сильно кожна вершина моделі пов'язана з конкретною кісткою;

– *області впливу (influence zones)* – ділянки сітки, які «підкоряються» руху певної кістки;

– *автоматичне vs ручне skinning* – можна призначити зв'язки автоматично (наприклад, *automatic weights* у Blender), або налаштувати вручну для точності.

Приклад:

Якщо кістка «передпліччя» згинається, то при коректному skinning м'яко згинається й сама рука персонажа, без деформацій чи «заломів».

Skinning гарантує:

– *плавну та природну анімацію* (особливо у складних місцях – коліна, плечі, пальці);

– *контроль над деформаціями сітки*;

– *експорт у гейм-рушії без технічних проблем*.

SMART-технології – це інтегровані цифрові рішення, які використовують сенсори, програмне забезпечення, інтернет-з'єднання та штучний інтелект для автоматизації процесів, аналізу даних і покращення взаємодії між пристроями. SMART-технології створюють інтелектуальні системи, що можуть самостійно реагувати на зміни в середовищі, навчатись і

адаптуватись до потреб користувачів. SMART-технології змінюють підхід до управління ресурсами, покращують якість життя і роблять повсякденні процеси більш ефективними.

Основні характеристики SMART-технологій:

- *автоматизація* – виконання завдань без участі людини;
- *підключення до мережі (IoT)* – обмін даними між пристроями через Інтернет;
- *аналіз даних* – збір, обробка та використання великих обсягів даних (Big Data);
- *штучний інтелект (AI)* – адаптація та навчання на основі отриманих даних;
- *взаємодія в реальному часі* – миттєва реакція на зміни в оточенні;
- *персоналізація* – налаштування під індивідуальні потреби користувача.

Приклади SMART-технологій:

- *розумний дім (Smart Home)* – автоматизація освітлення, клімат-контролю, безпеки;
- *розумні міста (Smart Cities)* – оптимізація трафіку, управління енергією, моніторинг навколишнього середовища;
- *промисловий IoT (IIoT)* – автоматизація виробництва, моніторинг обладнання;
- *SMART-освіта* – інтерактивні навчальні платформи, віртуальні класи, персоналізоване навчання;
- *розумні пристрої* – смартгодинники, фітнес-трекери, розумні телевізори.

Timeline – це шкала часу, яка використовується у програмах для 3D-дизайну, анімації, відеомонтажу та композитингу для керування анімаційними подіями, ключовими кадрами та тривалістю сцен. Timeline – це серце анімації, де поєднуються час, рух і творчість.

Основне призначення:

- відображати послідовність подій у часі;
- дозволяти керувати рухом, змінами об'єктів, ефектами;
- синхронізувати рухи, звуки та інші елементи сцени.

Таймлайн містить:

- *ключові кадри (Keyframes)* – точки на шкалі, в яких зафіксовано зміни властивостей (позиція, обертання, масштаб тощо);
- *діапазон часу (Frame range)* – вказує початок і кінець анімаційної послідовності;
- *кадри (Frames)* – умовні одиниці часу, у яких відбуваються зміни (наприклад, 24 кадри в секунду);
- *шари або доріжки (Tracks)* – окремі лінії на таймлайні для різних об'єктів або властивостей.

Приклад:

У Blender таймлайн дозволяє розмістити ключові кадри для обертання куба між кадрами 1 і 50. Після цього куб плавно обертатиметься у вказаному діапазоні.

Застосування у:

- *3D-анімації* – для керування рухом персонажів, камер, світла;
- *відеоредакторах (Premiere, After Effects)* – для монтажу відео та спецефектів;
- *гейм-дизайні* – для налаштування анімацій у сценах.

UV-розгортка (UV Mapping) – це процес перенесення 3D-моделі у двовимірний простір для того, щоб на неї можна було накласти текстуру (зображення, візерунок, матеріал). UV-розгортка – це міст між 3D-геометрією та 2D-зображенням, без якого неможливе точне текстурування моделей.

U i V – це координати на 2D-площині (аналог X і Y), які відповідають точкам на поверхні 3D-об'єкта.

Координати *XYZ* використовуються в 3D-просторі, а *UV* – у 2D-текстуруванні.

UV-розгортка працює як:

- модель розрізається в певних місцях (створюються «шви» – *seams*);
- об'єкт «розгортається» у площину, як паперова фігурка;
- ця площинна сітка використовується для точного накладання текстури;
- кожна точка моделі отримує відповідні *UV*-координати.

Приклад:

Щоб нанести принт на футболку персонажа в 3D, спершу треба зробити *UV*-розгортку моделі, потім на 2D-розкладці нанести зображення, яке візуально «ляже» на 3D-фігуру.

Використовується у:

- *3D-графіці та геймдизайні* – для деталізації моделей;
- *анімації* – для створення реалістичних персонажів;
- *візуалізації* – для нанесення логотипів, візерунків, зношування матеріалу тощо.

UX/UI-дизайн – це процес створення цифрових продуктів, орієнтований на забезпечення зручного, інтуїтивного та естетично привабливого користувацького досвіду. Він поєднує дві основні дисципліни:

UX-дизайн (User Experience) – розробка структури, логіки та сценаріїв взаємодії користувача з продуктом, зосереджена на його потребах, очікуваннях і зручності використання. Основна мета *UX*-дизайнера – зробити продукт максимально зрозумілим, ефективним і приємним для користувача.

UI-дизайн (User Interface) – створення візуальної частини інтерфейсу, що включає компоненти, такі як кнопки, іконки, шрифти, кольори та макети. *UI*-дизайнер відповідає за естетичне оформлення і візуальну привабливість інтерфейсу.

Основні елементи UX/UI-дизайну:

- дослідження користувачів – вивчення потреб і поведінки цільової аудиторії;
- інформаційна архітектура – логічна структура контенту;
- прототипи та каркаси (*Wireframes*) – ранні моделі інтерфейсів для перевірки ідей;
- інтерактивні макети – створення реалістичних прототипів для тестування;
- типографіка і колірна палітра – вибір шрифтів і кольорів для покращення візуального сприйняття;
- тестування користувачів – перевірка зручності та функціональності інтерфейсу.

VFX (візуальні ефекти, композитинг, трекінг) – це процес створення і додавання цифрових або практичних ефектів до відео, кіно чи анімації, які неможливо або дуже складно зняти в реальних умовах. VFX використовується для створення фантастичних сцен, реалістичних симуляцій і візуальних трюків, які значно розширюють можливості кіновиробництва та мультимедіа. Популярні інструменти для створення VFX включають Adobe After Effects, Nuke, Blender, Houdini, Autodesk Maya та Cinema 4D.

Основні компоненти VFX:

- композитинг – поєднання кількох візуальних елементів із різних джерел у єдиний кадр, включаючи зелений екран (*chroma key*), маскування і шарове накладення;
- трекінг (*Tracking*) – відстеження руху об'єктів або камери для точного поєднання реальних і цифрових елементів у сцені;
- CGI (*Computer-Generated Imagery*) – створення тривимірних об'єктів, персонажів і середовищ за допомогою

комп'ютерної графіки;

– *симуляції* – моделювання фізичних явищ, таких як вибухи, дим, рідини, вогонь або волосся;

– *ротоскопінг* – виділення об'єктів кадру для подальшого редагування або заміни фону;

– *матчмувінг (Matchmoving)* – точне поєднання 3D-об'єктів з реальним відео для створення реалістичних сцен;

– *корекція кольору* – налаштування відтінків і контрасту для гармонійного поєднання елементів.

Джерела: [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Чат GPT, 11, 12].

ПРЕДМЕТНИЙ ПОКАЖЧИК

Аватар	4	Блендинг	22
Авторинг	4	Блокінг	24
Адаптивний дизайн	4	Блок-схема	23
Айдентика	5	Боді-мова	25
Акcesуари та реквізит для мультимедіа	5	Бренд	26
Акцент	6	Брендинг	27
Аналогові носії	6	Брендові матеріали	26
Анізотропія	9	Бриф	28
Аніматик	7	Вбудовані медіа	29
Анімаційна панель	10	Вебанімація	29
Анімаційна шкала часу	9	Вебдизайн	29
Анімаційний експлейнер	11	Вебплатформа	31
Анімаційний фільм	12	Вебсайт	30
Анімаційний цикл	12	Векторизація	31
Анімація	7	Векторна графіка	31
Ар-брют	13	Вертолінг	32
Артбук	13	Вершина	33
Артдирекція	14	Високополігональна модель	32
Асет	14	Відгук інтерфейсу	32
Асиметрія	15	Відеоарт	32
Асоціативна мапа	15	Відеогра	34
Аудіобрендинг	16	Відеографіка	34
Аудіовізуальна інсталяція	16	Відеоселементи інтерфейсу	35
Аудіовізуальне мистецтво	16	Відеозаставка	35
Аудіодизайн	16	Відеоредактор	35
Багаточаровість	18	Візуальна ідентифікація	37
Базова анімація	16	Візуальне перевантаження	35
Базова сітка	17	Візуальний скетчинг	35
Баланс	19	Візуальний сторітелінг	37
Бекграунд	20	Візуальні елементи	36
Бета-версія	21	Візуальні ефекти	35
Бета-тестування	21	Віртуальна реальність	38
Бібліотека	21	Віртуальний персонаж	38
Біндінг	21	Вісь руху	39
Бітрейт	22	Воксель	39
		Вступні нотатки художника	39

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Гайдлайн	40	Дизайн-патерн	52
Гамма колірна	40	Дизайн-рев'ю	52
Гармонія	41	Дизайн-система	52
Гарнітура шрифту	41	Динаміка	53
Геймдизайн	41	Динамічний контент	54
Гейміфікація	42	Діалогове вікно	54
Гекс-код	43	Додаткові кольори	54
Генеративний дизайн	43	Домінанта	55
Генерація контенту	43	Доповнена реальність	55
Геометричний стиль	44	Досвід користувача UX	55
Гіперпосилання	44	Драматургія в дизайні	56
Гіперреалізм	44	Друкowana графіка	57
Гіф	44	Еквалайзер	57
Глітч-арт	44	Екранізація концепту	58
Гліфи	44	Екранна графіка	58
Глобальне освітлення	45	Експозиція	58
Градація	45	Елемент	58
Градiєнт	45	Емоційний дизайн	58
Графічна метафора	45	Емоційний тригер	58
Графічний планшет	46	Емпатія в дизайні	59
Графічний редактор	46	Ескіз	60
Грід	46	Ескізи-мініатюри	60
Групова композиція	48	Естетика	61
Груповання об'єктів	49	Естетика інтерфейсу	61
Гумористична анімація	50	Ефект Паралаксу	61
Детальне масштабування	54	Ефекти переходу	61
Датавізуалізація	50	Єдине візуальне середовище	62
Двійковий код	50	Єдність композиції	62
Декодування зображення	51	Ємнісна взаємодія	62
Дешифрування	51	Ємність контенту	62
Дизайн	52	Жанр	62
Дизайн у русі	52	Жестова взаємодія	62
Дизайн, преміум-дизайн	53	Живе відео	63
Дизайн-еталон	51	Живий текст	63
Дизайн-метафора	51	Живописна стилізація	63
Дизайн-мислення	51	Життєвий цикл користувача	63
Дизайн-навігація	52	Журнальна верстка	63
		Задум	63
		Заливка	64

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Замальовок	64	Ймовірні сценарії	76
Засоби виразності	64	Кадри в секунду	77
Заставка	64	Кадрування	77
Застосування модульної сітки	65	Каркас інтерфейсу	78
Застосунок	64	Кастомізована графіка	78
Затримка кадру	65	Кернінг	79
Зворотнє кінематичне моделювання	65	Кешування	79
Звук	65	Кіберпростір	79
Згладжування	66	Кільцева навігація	79
Змінна типографіка	66	Кільцевий скролінг	79
Змішана реальність	66	Кістяк	80
Знак	66	Кіфрейм анімації	80
Золотий перетин	66	Клавіша дії	80
Зорова ілюзія	67	Ключові кадри	80
Зорове сприйняття	67	Книжкова графіка	81
Зум	68	Книжкова ілюстрація	82
Ідентичність візуальна	68	Кодинг	83
Ієрархія візуальна	68	Колірна модель	83
Ізометрія	69	Колірна палітра	83
Іконографіка	68	Кольорокорекція	83
Ілюзія глибини	68	Комікс	83
Ілюзорність	69	Комп'ютерна	
Ілюстрація	69	3D-графіка	85
Ілюстрація цифрова	69	Комп'ютерна графіка	85
Індивідуальний стиль	70	Композитинг	84
Інтерактивна інфографіка	72	Композиція	84
Інтерактивна модель продукту	71	Конверсія	85
Інтерактивні візуалізації	70	Контент	85
Інтерактивність	71	Контраст	87
Інтерполяція	73	Контур	87
Інтерфейс	74	Контурна сітка	87
Інтерфейс користувача		Користувацький інтерфейс	
UI	74	голосовий	87
Інтро	75	Користувацький шлях	87
Інфографіка	75	Костюм	88
Історія, в якій залучений персонаж	76	Креатив	88
		Курсив	88
		Лайтбокс	89
		Лайтінг	89

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Лейаут	89	Модульна сітка	100
Лендінг	89	Мокап	100
Лінійна перспектива	90	Морфінг	101
Лінійний монтаж	90	Моушн-графіка	101
Лінія	90	Навігація	102
Ліцензія	90	Надбудова	102
Лого	91	Налаштування	
Логоанімація	91	інтерфейсу	103
Логотип	90	Напрямна	103
Локалізація інтерфейсу	91	Наративний дизайн	103
Мануали для користувачів	91	Нарис	103
Маппінг нормалей	92	Насиченість кольору	103
Маскот	92	Натхнення	103
Масштабованість	94	Нейродизайн	104
Матеріал	93	Нейромережа	104
Матчкат	93	Нейтральна композиція	105
Медіа-арт	94	Нетипова сітка	105
Медіавивід	94	Низькополігональна модель	104
Медіапланування	94	Ноти сценарію	105
Медіасередовище	94	Нюанс	105
Медіафайл	95	Об'єкт дизайну	105
Метамодерн	95	Об'єктивність	
Метаморфоза	96	візуального контенту	106
Метатеґ	95	Об'єм	106
Метод сторітелінгу	96	Об'ємне моделювання	106
Меш	96	Обкладинка	105
Мікроанімація	96	Образ	105
Мікровзаємодії	96	Обрамлення	106
Міміка	96	Оверлей	106
Мінімалізм	97	Око глядача	106
Міт	97	Оптимізація зображень	106
Мітинг	97	Оптичний центр	107
Мобільний додаток	98	Оригінал-макет	107
Мова фігур	98	Орієнтація екрану	107
Модальний інтерфейс	98	Орнамент	107
Модель	99	Освітлення	107
Модельний лист	99	Патерн	107
Моделювання	100	Переходи	108
		Персонаж для відеоігор	108

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Перспектива	110	Реклама	127
Підкладка	111	Рекламний ролик	130
Піксель	111	Рекурсія в дизайні	131
Піксель-арт	111	Рендеринг	131
Піктограма	111	Рендер-ферма	132
Плагін	111	Респонсивний дизайн	132
Пластичність	111	Ресурси	132
Плашка	112	Ретопологія	135
Пляма	112	Ретроестетика	135
Подача	112	Ретуш	135
Поза персонажа	112	Референс	135
Позиціонування бренду	113	Риг	137
Полігон	113	Рисунок	136
Портфоліо	115	Ритм	136
Постеризація	113	Рівновага	137
Постпродакшн	114	Ріггер	140
Пошаровість	115	Ріггінг	137
Правки	115	Роздільна здатність	140
Пре-візуалізація	116	Розкадрування руху	140
Презентація	117	Розкадрування сцени	124
Програмний пакет для дизайну	117	Розмиття	141
Проект	122	Рондомність	141
Промт	122	Роудмапа проекту	142
Пропорція	122	Сабдівайдінг	142
Прототип	123	Сайт	142
Профайл кольору	123	Саунд-дизайн	143
Профайл персонажа	123	Світло	144
Процес обчислення зображення	123	Світлотінь	144
Псевдооб'єм	123	Сеттинг	144
Ракурс	124	Символ	146
Рандомність	124	Символізм	146
Растрова графіка	125	Симетрія	147
Реактивний інтерфейс	125	Синематика	145
Реалізм	126	Сітка	147
Ребретинг	126	Скелет екрана	147
Ребро	126	Скетчинг	147
Редагування таймлайну	127	Скетчнотинг	147
Реєстраційна сітка	127	Скінінг	147
		Складність	148

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Скрипт	148	Тінь	163
Скрінкаст	148	Тіньові карти	163
Скріншот	148	Тон	163
Скролінг	148	Тональна сітка	163
Смарт-об'єкт	148	Транзишн	163
Соцмережі	148	Трансформація	164
Спецефекти	149	Графарет	164
Сплайни	150	Трекінг	164
Сповільнення	151	Трекінг об'єкта	165
Спрайт	151	Трек-мат	164
Спрайт-лист	151	Тривимірне моделювання	166
Статичність	151	Тригери	166
Стейт	151	Тріммінг	165
Стилізація	151	Увімкнення інтерактивності	167
Стиль	151	Узгодження освітлення	166
Стильова палітра	152	Умовна графіка	167
Стоп-моушн анімація	152	Умовне кодування кольором	167
Сторінка лендінгу	152	Універсальний дизайн	167
Сторіс	153	Унікальна графіка	167
Сторітелінг	154	Упаковка	168
Сюжет	154	Уповільнення	168
Сюрреалізм	155	Упорядкування контенту	169
Таймлайн	156	Управління увагою	169
Таргетинг	157	Урівноваження	169
Текстура	157	Утилітарний інтерфейс	169
Темплейт	157	Уточнення концепції	169
Тестовий друк	158	Уява	170
Тестовий рендер	157	Уявлення асоціативне в мистецтві	170
Тестування	157	Фідбек	170
Техніка колажу	158	Фізичний рушій	170
Технічне завдання	160	Фільтр	170
Технічний бриф	158	Фірмовий стиль	170
Технічні вимоги	159	Фірмові кольори	171
Типографіка	160	Флет дизайн	172
Типографічна концепція	161	Флет ілюстрація	171
Тіктокізація дизайну	163	Флеш-анімація	171
Тілт-шейк	163		
Тіні	162		

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Фокусна точка	172	Цифровий простір, цифрове	
Фолі-звуки	172	середовище	180
Фонова анімація	173	Цифрові інструменти	181
Фонове зображення	173	Цілісність зображення	179
Форма	173	Цільова аудиторія	179
Формат відео	174	Цільове повідомлення	179
Формат зображення	174	Ціннісна пропозиція	180
Формат файлу	174	Цінності бренду	180
Фотографія	174	Час відгуку	182
Фотомистецтво	174	Часова шкала	182
Фототипія	174	Чат-бот	182
Фрактал	175	Чекліст	183
Фрейм	175	Читабельність	183
Фреймрейт	175	Чіткість	183
Функціональний		Чорно-білий стиль	183
дизайн	175	Чорновий монтаж	183
Футер	175	Чуливість до	
Характер персонажа	175	контексту	183
Характерний стиль	176	Шаблон	184
Хедер	176	Шапка сайту	184
Хендлетинг	176	Шар	184
Хештег	176	Швидкий прототип	184
Хітмепінг	176	Швидкість кадру	184
Хореографія руху	177	Шейдери	185
Хостинг	177	Шейп-анімація	186
Хромакей	177	Ширина колонки	186
Художнє		Шриффт	186
конструювання	177	Штрих	186
Художні засоби	176	Шум	187
Художній образ	177	Щільність пікселів	187
Художній стиль	178	Щітка	187
Художня манера	177	Щоденник розробника	187
Цикл розробки	178	Щокадрова анімація	187
Цитування	178	Юзабіліті	188
Цифрова ідентичність	178	Юзер	188
Цифрова ілюстрація	178	Юзер-інтерфейс	188
Цифрова		Юзер-персона	188
трансформація дизайну	179	Юзерфлоу	188
Цифрове портфоліо	179	Юнікод	188

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Ядро бренду	189	Keyframe	195
Якірний елемент	189	MVP	197
Якість зображення	189	PR	196
Японський стиль	189	QR-код	197
Яскравість	189	Ray tracing	197
2D	190	Reels	199
3D друк	192	Rigging	198
3D-анімація	190	Skinning	199
3D-дизайн	190	SMART-технології	200
4K / 8K	192	Timeline	201
60 FPS	192	<i>U i V</i>	202
API	192	<i>UI-дизайн</i>	203
AR/VR-дизайн	193	UV-розгортка	202
CGI	194	UX/UI-дизайн	203
CMS	196	<i>UX-дизайн</i>	203
DPI / PPI	197	VFX	204
GIF	197		

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 3d друк у сучасному світі. URL: <https://neor.ua/novyny/3d-druk-u-suchasnomu-sviti/>
2. QR-код. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/QR-%D0%BA%D0%BE%D0%B4>
3. Адитивні технології або 3D-друк. URL: <https://salo.li/56725ca>
4. Комп'ютерна 3D-графіка. URL: <https://salo.li/55e6D28>
5. Мистецький словник-довідник «Мистецтво – від А до Я». URL: <https://naurok.com.ua/mistECKiy-sloVnik-dovidnik-mistECTvo---vid-a-do-ya-21484.html>
6. Пасічний А. М. Образотворче мистецтво. Словник-довідник, Тернопіль. Навчальна книга – Богдан, 2003. 214 с.
7. Словник мистецтвознавчих термінів. URL: <https://art.lib.kherson.ua/sloVnik-mistETstVOznAvChih-terminiv.htm>
8. Словник термінів. URL: https://web.posibnyky.vntu.edu.ua/icgn/15sidlecka_Istoriya_ukrayins_koyi_kulturi/p8.html
9. Словник термінології сучасного мистецтва. URL: <https://prostory.net.ua/ua/krytyka/510-sloVnyk-terminolohii-suchasnoho-mystETstva>
10. Сотська Г., Шмельова Т. Словник мистецьких термінів. – Херсон: Видавництво «Стар», 2016. 52 с.
11. Термінологічний словник-довідник з будівництва та архітектури / Шмиг Р. А., Боярчук В. М., Добрянський І. М., Барабаш В. М.; за заг. ред. Р. А. Шмига. Львів, 2010. 176 с.
12. Чат GPT. URL: <https://chatgpt.com/g/g-mzFm1dKjW-chat/c/682c5756-aeb8-800c-ab7f-87242236f85d>
13. Чат GPT. URL: <https://gptonline.ai/ru/chatgpt-online/>
14. Шевнюк О. Л. Словник термінів образотворчого

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

мистецтва. Навчальний посібник, Видання 2-ге, виправлене і доповнене. К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. 100 с.

15. Що таке 3D друк та для чого він потрібен? URL: <https://easy3dprint.com.ua/uk/shho-take-3d-druk/>

16. Що таке 3D друк? URL: <https://pro3d.com.ua/a358911-scho-take-druk.html>

17. Що таке Reels у Instagram? Як їх створити? URL: <https://shapoval.agency/shho-take-reels-u-instagram-yak-yih-stvoryty-ostanni-onovlennya/>

ПРО УКЛАДАЧІВ

Касьян Тетяна Костянтинівна – викладач Черкаського державного бізнес-коледжу з 2023 р., канд. пед. наук (2016), з 2023 року доцент та завідувач кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін.

У 1982 р. закінчила факультет декоративно-прикладного мистецтва Московського текстильного інституту зі спеціальності «Мистецьке оформлення і моделювання творів текстильної і легкої промисловості» і здобула кваліфікацію «Художник-технолог».

З 1991 р. член Національної спілки художників України. У 2005 р. Указом Президента присуджено почесне звання «Заслужений художник України». У 2011 р. отримала вчене звання доцента кафедри образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва. У 2016 р. захистила дисертацію на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.01 Загальна педагогіка та історія педагогіки.

Учасниця біля 50 міжнародних, всеукраїнських, регіональних та понад 30 персональних виставок, має біля 70 наукових публікацій, а також публікацій навчально-методичного характеру.

ВАКУЛЕНКО Ольга Вікторівна – викладач Черкаського державного бізнес-коледжу з 2015 року, спеціаліст першої категорії. Закінчила магістратуру Черкаського державного технологічного університету (2009 р.) за спеціальністю «Графічний дизайн» та аспірантуру Харківської державної академії дизайну і мистецтв за спеціальністю 17.00.07 Дизайн (2017 р.).

Член громадської організації «Українська творча спілка «Три крапки» Викладає дисципліни: «Основи дизайн-діяльності», «Анімаційний дизайн», «Вступ до моушн-дизайну», «Композиційна організація форми», «Проектування упаковки», «Вебдизайн», «Основи типографіки», «Додрукарська підготовка» та «UI/UX дизайн». Автор численних фахових публікацій та учасник Міжнародних виставок та конференцій. Автор методичних видань.

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового дизайну

Манзенко Іван Володимирович – викладач Черкаського державного бізнес-коледжу. Викладає дисципліни: «Основи рисунку», «Проектування упаковки», «Додрукарська підготовка», «Інформатика та основи комп'ютерної графіки».

У 2021 р. закінчив Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького, спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денна форма навчання. У 2022 р. закінчив Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького, спеціальність «023 образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», денна форма навчання. Автор та співавтор наукових та навчально-методичних видань, учасник художніх виставок та науково-практичних конференцій.

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

*Тлумачний словник-довідник понять і термінів з цифрового
дизайну*

Навчальне видання

**КАСЬЯН Тетяна Костянтинівна
ВАКУЛЕНКО Ольга Вікторівна
МАНЗЕНКО Іван Володимирович**

**Тлумачний словник-довідник
понять і термінів з цифрового дизайну**

Комп'ютерний набір Т. К. Касьян

Підписано до друку _____ 2024 р. Формат 60x84¹/₁₆.

Папір офсетний. Гарнітура Times New Roman. Друк
офсетний.

Умов. друк. арк. 2,1. Тираж 50 прим. Зам. № 387

За довідками з питань реалізації
звертатись за тел. (0472) 64-05-15