

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

ДИПЛОМНА РОБОТА

перший (бакалаврський)

Освітній рівень

РОЗРОБКА СЕРІЇ ІНФОЗНАКІВ ДЛЯ ПАРКУ ІМ. МИХАЙЛА ЧЕКМАНА В М. ХМЕЛЬНИЦЬКОМУ

Галузь знань 02 Культура мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, група ГДР-18-1

Підпис

О. Березюк

Ініціали, прізвище

Керівник

Підпис

О.В. Бобровський

Ініціали, прізвище

Нормоконтролер

Підпис

С.А. Петрашук

Ініціали, прізвище

До захисту допускаю:

Зав. кафедри дизайну

Підпис

Е.В. Базилюк

Ініціали, прізвище

_____ 2022 р.

Хмельницький 2022 р.

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет _____ технологій і дизайну _____
Кафедра _____ дизайну _____
Освітній рівень _____ перший (бакалаврський) _____
Галузь знань _____ 02 Культура і мистецтво _____
(шифр і назва)
Спеціальність _____ 022 Дизайн _____
(шифр і назва)
Освітня програма _____ Дизайн _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____ дизайну _____

_____ Базилюк Е.В. _____

_____ 2022 року

**ЗАВДАННЯ
НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ**

_____ Березюк Олександр Олександрович _____

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ «Розробка серії інфознаків для парку ім. Михайла Чекмана в м. Хмельницькому» _____

Керівник роботи _____ Бобровський О.В., старший викладач _____

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «5» _____ лютого _____ 2022 р., № _____ 11

2. Строк подання студентом закінченої роботи _____ 14 червня 2022 року _____

3. Вихідні дані до роботи _____ вид графічного об'єкту –інфознака; тип – презентаційний; зміст роботи - _____ Розробка серії інфознаків для парку ім. Михайла Чекмана в м. Хмельницькому _____

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ. Обґрунтування вихідних даних до об'єкта проектування. Ретроспектива теми. Творча розробка дизайну об'єкта проектування. Висновки. Перелік джерел посилань. Додатки. _____

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) _____

_____ банер (1500x2000мм) _____

Анотація

дипломної роботи освітнього рівня «бакалавр»
на тему: «Розробка серії інфознаків для парку ім. Михайла Чекмана в м.
Хмельницькому»
студента групи ГДР-18-1 Березюка О.О.
керівник – к.т.н.,– старший викладач О.В. Бобровський

Обсяг пояснювальної записки – 39 с., 24 рис., 2 додатки. 12 джерел

Обсяг графічної частини – презентаційний банер (1500x2000мм)

Пояснювальна записка у 3-х розділах. В роботі проведено аналіз проектної ситуації, парку ім. М. Чекмана, історичний огляд ретроспективи виникнення інфознаків та огляд відомих піктограм, представлено характеристику та аналіз стилю інфознаків здійснено вибір та стилізацію основних композиційних елементів, принципів та засобів композиційного зв'язку в дизайн-проекті піктограм для парку, представлено концептуальну розробку дизайн-проекту піктограм, розроблено. В роботі виконано макет кари парку з позначками місць представлених піктограмами.

(дата)

(підпис)

ЗМІСТ

	С
Вступ	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта	6
1.1 Характеристика об'єкта проектування	6
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта	16
2 Ретроспектива теми	19
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулого ы сучасного)	19
2.2 Огляд відомих піктограм	23
3 Творча розробка дизайну об'єкта проектування	31
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування	31
3.2 Розробка варіантів творчих ідей	34
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта	
Проектування	35
Висновки	37
Перелік джерел посилання	39
Додаток А Розробка інфознаків для парку ім. Михайла Чекмана в м.	40
Додаток Б Розробка інфознаки в серидовищи	45
Додаток В Оформлення дипломного проекту на планшеті	47

					ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ					
Зм.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						
Розробив		Березюк О. О.			РОЗРОБКА СЕРІЇ ІНФОЗНАКІВ ДЛЯ ПАРКУ ІМ. МИХАЙЛА ЧЕКМАНА В М. ХМЕЛЬНИЦЬКОМУ		Арк.	Аркуш	Аркушів	
Перевірів.		Бобровський О.В.						4	39	
Рецензент.		Петрашук С. А.					ХНУ, гр. ГДР-18-1			
Н. контр.		Петрашук С. А.								
Затвер.		Базиліук Е. В.								

писаниці є безпосередніми передвісниками майбутнього письма

Тема концептуального проектування піктограм для парку імені Чекмана поєднує в собі як сучасні вимоги дографічного оформлення, що виконує функцію закладу інформування відвідувачив. Характеризується максимально простим зображенням об'єкта проектування.

Основні риси піктограм – чіткість форм, відкритий простір у зображенні, класична кольорова гама.

					<i>ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ</i>	<i>Лист</i>
						6
<i>Лист</i>	<i>№ докум</i>	<i>Підпись</i>	<i>Дата</i>			

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

7

<i>Лист</i>	<i>№ докум</i>	<i>Подпись</i>	<i>Дата</i>
-------------	----------------	----------------	-------------

У таких ситуаціях у центра уваги дизайну зображення є простота розуміння, однак може виникнути плутанина.

Застосування піктографічного мовлення

1. Дитячі піктограми

Піктограми є важливим інструментом на ранніх етапах навчання, через це вони мають інше застосування в звичайному житті дітей . Наприклад, дитячі оповідання, ігри, якими часто користуються в дитячому садку [2].

Для того , щоб полегшити дітям усвідомлення правил, дотримування історії або трактування своїх процедур має велике значення застосування цих зображень.

Вони є головною часткою , яка допомагає усвідомити різноманітні явища , які вони зобов'язані пам'ятати, для того щоб навчитися писати та читати. (рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – Дитячі піктограми

2.Мови на основі піктограм

Китайське мовлення відрізняється тим, що його знаки збігаються з піктограмами. Ця система мови зустрічається також і в інших мовах наприклад, у японській.

Кожні знаки цих мов пред'являють ідеї чи конкретні об'єкти. Ці відображення зазвичай образні, тобто вони не призначенні для точного представлення понять, до яких посилаються.

За розрахунками китайською мовою існує понад 50 000 піктограм (рис. 1.2). Однак у сучасних мовах використовується лише близько 3000 символів, а в більш розумових мовах — до 10 000 символів.



Рисунок 1.2 – Мовна піктограма

3. Система DOT

Піктограми DOT походять із дослідження Міністерства транспорту США (DOT). Дослідження виявило потрібність стандартизованих наборів сигналів для всіх доріг у державі.

За допомогою цього Американський інститут графіки США підготував стандартизований набір піктограм.

Ця мова вийшла за межі світу і тепер застосовується в таких місцях, як аеропорти, вокзали, готелі та інше (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 – Піктограма залізничного вокзалу

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

11

4. Дорожні знаки

Дорожні знаки - ще один повсякденний приклад застосування піктографічного мовлення. В цій ситуації мовлення не може бути використане, через те що інформацію потрібно надати негайно, щоб будь-хто з водіїв мав можливість її усвідомити під час руху.

Ці види піктограм є загального типу (рис. 1.4). Це вказує на те, що кожен хто використовує їхні образи, має спільні значення та їх не можна інтерпретувати.



Рисунок 1.4 – Піктограма дорожнього знаку (не правильно оформлений підпис)

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

12

5. Фармацевтичні піктограми

Піктографічне мовлення застосовується теж у фармацевтичній діяльності з метою надати дані про споживання певних препаратів.

Цей засіб є сприятливий для тих, хто не користується розмовною мовою інформація про ліки важлива для того, щоб пацієнти та споживачі наркотиків могли використовувати свої ліки ефективно, правильно, ефективно та безпечно. Споживачі наркотиків мають доступ до великого кола джерел інформації. Достовірність цієї інформації важлива саме для пацієнтів, також низки зацікавлених сторін, які виписують рецепти, фармацевтів, інших медичних працівників, регуляторів охорони здоров'я і фармацевтичної промисловості (рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Фармацевтична піктограма

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

13

Ці малюнки застосовують для розкриття інформації про дозування препаратів, способи користування, частоту та профілактичні заходи.

6. Стандарт ISO 7001

Цей шаблон, виданий Міжнародною організацією зі стандартизації (ISO, аббревіатура англійською мовою).

Мета його – поділити низку загальнозживаних знаків, активно використаних у різних регіонах держави з різноманітними мовами корінних народів (рис. 1.6).

Ця сукупність піктограм є підсумком різноманітних випробувань в державах і культурах. Між ними знаки, що репрезентують парковки, санвузли і символи міжнародного доступу, що уподібнюють з інвалідним візком.



Рисунок 1.6 – Піктограма санвузла

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

14

7. піктограм CLP

Регламент CLP – це міжнародна система піктограм, розроблена для запобігання ризику хімічних продуктів.

Ці зображення охоплюють систему класифікації та маркування продуктів, для того що інформувати про їхні ризики для життєдіяльності людей та навколишнього середовища (рис. 1.7).



Рисунок 1.7 – Піктограма попередження ризиків хімічних продуктів

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

15

8.Комп'ютерні іконки

У сфері обчислювальної техніки значки – це мова піктограм, яка застосовується для рекомендування різноманітних складників графічної операційної системи.

Ці малюнки представляють собою папки, файли, програми та програми. Значок Windows графічний зображення об'єкта. Дії, що виконуються з мітками, фактично виконуються з об'єктами: відкриття та копіювання, видалення тощо. Системні значки на робочому столі, Мої документи, Мережне середовище, пристрої (диски, папки, принтери) належать до системи Windows (рис. 1.8).



Рисунок 1.8 – Піктограма комп'ютерна іконка

9. Самойлики

Смайлик - це черговість знаків, які репрезентують почуття людини.

На початку вони покликались на такі почуття, як сльози або сум, радість та інше ,тобто лише на людське обличчя. Але з певним періодом почали утворюватись нові та ускладнені смайлики (рис. 1.9).

Це зображення не було розроблене для змінювання словесної мови, а для доповнення її цифровими письмовими повідомленнями, такими як електронна , чат чи текстові повідомлення.

З іншої сторони, смайли – це малюнки, які перетворюються в зображення, які дають можливість піктограмам бути ще більш чіткішими.

За допомогою цього розвитку включались все більш повні та виразні жести емоцій і характеристик людини.

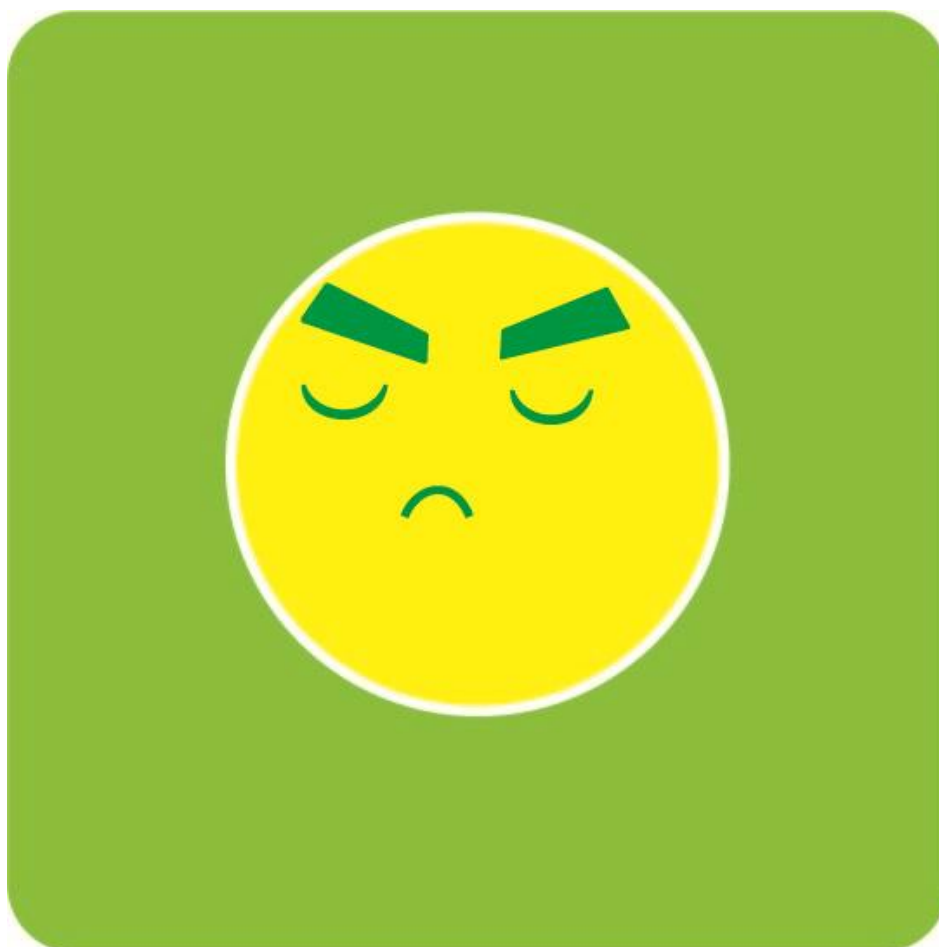


Рисунок 1.9 – Піктограма смайлики

Бачення – це лише половина основи для утворення інфознаків. Надалі незалежно досліджує схожі різновиди інформаційних знаків в парках, географічних локаціях та об'єктах парку, враховуючи сучасні візуальні тенденції у контексті конкретного проекту.

3. Розробка концепції

Побудова концептів інформаційних знаків розпочинається із формування семантичної області та зав'язків між об'єктами. Одним із перспективних способів є створення «хмари» загальних слів, на засадах яких утворюються візуальні піктограми. Спершу концепти існують у вигляді малюнків на бумазі. Наступний етап найліпші та найактуальніші брифи у варіантах чернетки піктограми вже в електронному вигляді.

4. Утворення чорнових варіантів

Добірні знаки інформаційних знаків зображаються в електронному вигляді для цього застосовують (Adobe Illustrator, програма для роботи з векторною графікою). На даному етапі детально опрацьовуються малюнки піктограм, досліджуються різноманітні колірні рішення та елементи. Вибирає оптимальне рішення – можливе положення по відношенню до графічного знаку, та її розмір. В типографічних логотипах (які містять лише текст або стилізовані написи) майже кожні літери обробляються та малюються окремі елементи (при необхідності), утворюючи простий напис у графічний елемент.

5. Оцінка та вибір варіантів

На даному етапі утворення інформаційних знаків здійснюється обчислення усіх отриманих різновидів. Керівник наукових робіт робить виправлення та рекомендації, відкидає неправильні варіанти. В результаті понад 2-3 практично завершених версій інформаційних знаків залишаються, які і будуть представлені [4].

Деякі племена вели своєрідні історичні хроніки, зарисовуючи найважливіші події кожного року. Європейців, на початку ХХ століття подорожували по Африці, вражало, що всі стіни хатин були прикрашені хитромудрим орнаментом. Жителі будинків постійно підновляли малюнки, тому ніде не було потьмяніли ліній або облупленою фарби. Виявилось, що цей орнамент - архів сімейної історії. У кожному будинку є свій орнамент, який розповідає про далеких предків, про події сім'ї тут живе. І все це в рисочки, точках, ламаних лініях і хитромудрих знаках. Американські індіанці в піктограмах зображали священних тварин - покровителів свого племені. Великою повагою користувався Вовк, котрий уособлював силу духу. Орла вважали захисником, який, літаючи високо в небі, попереджає подорожнього про небезпеку. Ворон був символом життєвої мудрості і знань. Цих тварин часто зображували разом на шаманських бубнах [7].

Відомо велику кількість найдавніших символів художнього мистецтва. Наприклад, круг – знак сонця (солярний символ), хвиля (меандр) – символ води, зигзаг – символ блискавиці та живлющого зливи, хрест, свастика – знаки вогню. При цьому значення тих самих символів історично мінливі. Зміст змінюється, форми залишаються. Приклади: символіка хреста, свастики такі знаки, як трикутник, коло, квадрат одночасно є образотворчими та символічними архетипами, наприклад, в архітектурі. У образотворчому мистецтві символ виникає протягом об'єднання плану змісту і плану вираження — уявлення, що у підсвідомості особи за допомогою символу та її іконічної (художньої) формі. В підсумку об'єднання символ, який не представляє певний об'єкт, стає його представником [8].

Художня течія, що виникла в результаті загострення такого іконографічного процесу, називають символізмом. У культурі ХХ століття відмінності понять знакам та символу поступово стиралися. У символічно. Символами часто називають образи та персонажі античної міфології, елементи орнаменту, алегорії, емблеми. Тому необхідно розділяти загальні поняття символізму та символічного мислення та спеціально створювані

прийшла до нас з буддійської культури. Тінь-Ян є втіленням східного вчення та китайської медицини. Домінуючим роз тлумаченням визнають рівновагу, тобто баланс , гармонію між жіночим і чоловічим началом, добром і злом(рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Їнь Ян

Маген Давид (Зірка Давида). На даний період ми вважаємо цей знак винятково єврейський, який появився у Індії приблизно в Бронзовому столітті, та означав Анахату – чакру, яка відкриває все красиве і відповідає за кохання. На сьогоднішній день цей знак можна побачити в різноманітних культурах. До прикладу, в ісламі ті самі шестикутні зірочки зображуються на вуалі, що покриває головну святиню в Мекці. Зірка Давида асоціювалась з євреями з середньовіччя, проте в той період даний знак був більш поширеним в арабських трактатах. Оскільки знак був ілюстрований на родинному гербі царя Давида, який жив в Ірані, зірку назвали Маген Давид. Також нею користувався і Генріх Гейне, який так підписував свої статті (рис. 2.2). Сім'я Ротшильдів включила також даний символ в свій герб. Пізніше Маген Давид став символом сіоністів.

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

25



Рисунок 2.2 – Маген Давид (Зірка Давида)

Колесо з 8 спицями В різноманітних релігійних обрядах цей знак позначав різне, проте найбільш поширене тлумачення має , як доля , сонце, рух по колу, фортуна. Термін «Колесо Фортуни» міцно увійшов у повсякденне життя. Він походить від самого цього символу. Воно радикально показано у вигляді стилізованого колеса (рис. 2.3) з вісьмома спицями (іноді з п'ятьма, шістьма) та увійшло до складу 8 благих знаків.



Рисунок 2.3 – Колесо з 8 спицями



Рисунок 2.6 – Півмісяць

Двоголовий орел. Двоголовий орел – це солярний символ , що уособлює світло і сонце у Стародавньому Шумері (рис. 2.7). Під час утворення перших держав двоголовий орел був єдиним найпоширенішим знаком імперії . Здобув визнання знак як герб Римської імперії, династії Педологів (Візантія) і Золотої Орди. На сьогоднішній день цей символ можна побачити на гербах різних країнах.



Рисунок 2.7 – Двоголовий орел

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

28

Олімпійські кільця. Олімпійські кільця – це найзнаменитіший спортивний символ. На даний період існує кілька тлумачень: п'ять кілець – п'ять континентів, п'ять кілець як п'ять навичок, якими має володіти всі учасники змагань. Проте існує інше значення, в якому п'ять кольорів мають значення п'ять стихій, які огортають людину (рис. 2.8).



Рисунок 2.8 – Олімпійські кільця

Серп і молот. Це не старий символ, який з'явився у світі із комуністичним рухом. Він був винайдений у 1918 році і означав селянство (серп) і робітничий клас (молот). На даний час його сприймають як знак комунізму (рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Серп і молот

майданчику збирається молоде суспільство. І діти, і дорослі отримують задоволення від розваг на атракціонах. Зимою цей район перетворюється на центр розваг. У 1949 році був створений цей парк, тоді його площа була 40 гектарів. У 1949 році в Проскурові утворили даний парк культури і відпочинку імені Чекмана, який мав назву Комсомольським. Його створювали звичайні люди, які у вихідні дні виходили туди і вручну копали ставки на Південному Бузі. Було створено острів, нагорнули люди, щоб не вивозити викопану землю. Через певний період в парку викопано канали, з метою осушити болото, яке знаходилось біля ріки Пласкої, також було висаджено дерева.

Протягом до 1967 року площу було збільшено парку до 60 гектарів. Тоді там утворились павільйони, заасфальтовані доріжки було побудовано міст зі сторони тодішньої Примакова. Також утворили різноманітні атракціони наприклад, «Воздушная карусель», «Русские качели», «Петля Нестерова» для багатьох були улюблені.

Парк був перейменований у 2008 році на «Парк культури і відпочинку імені Михайла Чекмана» для того щоб увінчати пам'ять Михайла Чекмана, який був мером Хмельницького. В парку імені Чекмана робить зоокуточок, фонтан, облаштовані велодоріжки, квіткові алеї, все це можна побачити на розроблений карті (рис.3.1). Також почали відновлюватись дитячі майданчики у 2019 році. Було встановлено гойдалки, сучасне гумове покриття, батути, каруселі і канатний комплекс. Ті хто відвідував зоокуточку могли погодувати тваринок, купивши корм. Було це запроваджено з лютого 2021 року [11].

Вже 2021 році у парку ім. Чекмана посадять близько 10 тисяч різноманітних квітів, які будуть радувати своєю красою. В парку імені Чекмана відбувається реставрація Колеса огляду, яке планують відкрити в найближчий час. Реставроване колесо огляду зможе подарувати дивовижні емоції одночасно 80 пасажиром.



Рисунок 3.1 – Кара парку ім. Чекмана

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

32

3.2 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування

Піктограми - це образні зображення реальних або значущих об'єктів (рис.3.2). Зображення будуть нереальними та орієнтуватись на образні малюнки та в загальному відрізняти інфознаки одних від одного.

Ключові елементи, яким зобов'язана дотримуватись піктограми, є:

- Простота: уникайте деталей, які не є суттєвими елементами розрізнення піктограм.
- Розбірливість та графічні елементи:, щоб малюнок можна було ідентифікувати.
- Довідковість: на малюнку правильно відображало об'єкт.
- Розуміння: це має бути зрозумілим усім.

Окрім цього, потрібно засвідчити, що піктографічне письмо активно використовується у статистиці. Метою є те , що потрібно представити кількісну інформацію легко та з певним дизайном.

Порівнюючи гештальтпсихологію візуальний образ зрівнюються з образами (шаблонами свідомості). Проте для збереження та представлення моделей різноманітних об'єктів потребувало б запам'ятовування багато інформації. Знаходження та визначення загальних понять та принципів консолідації зменшить різноманітність інформації до обсягу , який відповідає здатності мозку до сприйняття. Лише найхарактерніші ознаки зберігаються в систематичному форматі і можуть використовуватись при необхідності для відтворення всього зображення, всіх його елементів та зовнішнього вигляду .



Рисунок 3.2 – Джерело творчості

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Оцінювання та відбір варіантів

На цьому етапі створення інфознаку відбувається оцінювання всіх одержаних варіантів (рис. 3.3). Огляд а порівнянням між собою вихідних даних внесення незначних змін та рекомендації наукового керівника, відбраковує невдалі варіанти. У підсумку залишається близько 6 практично фіналізованих варіантів інфознаку (рис. 3.4).

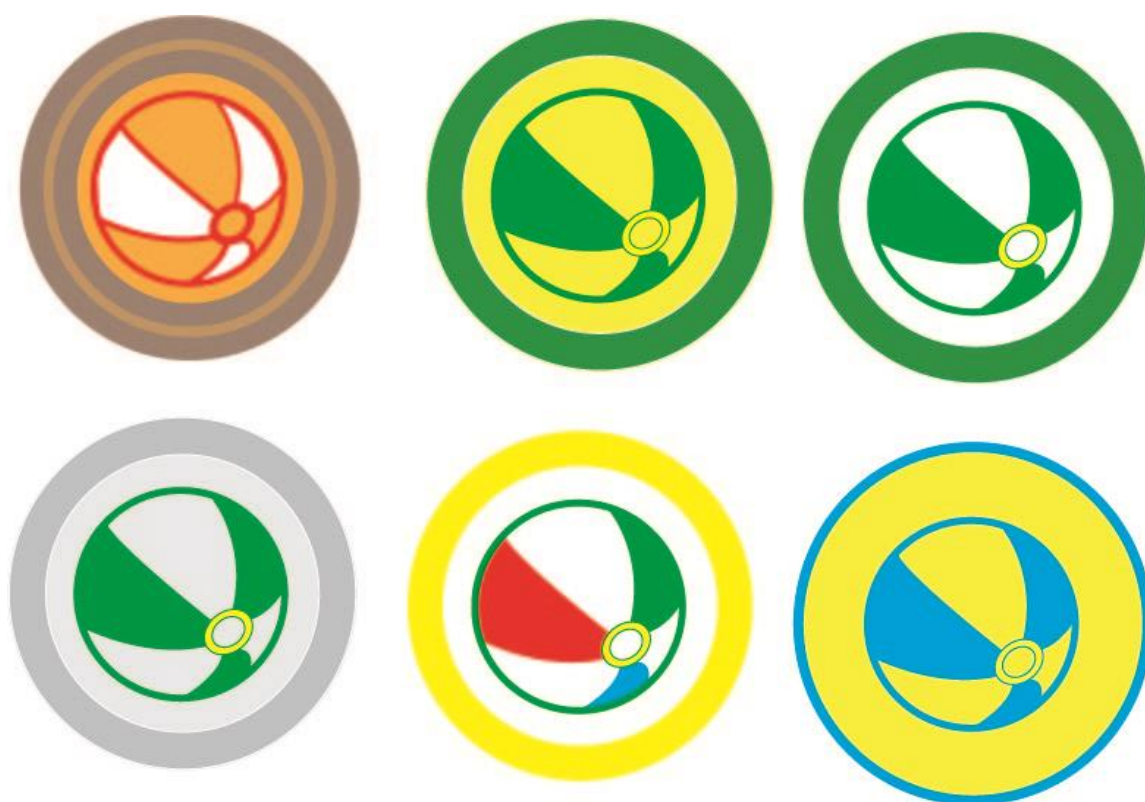


Рисунок 3.3 – Фіналізовані варіантів інфознака

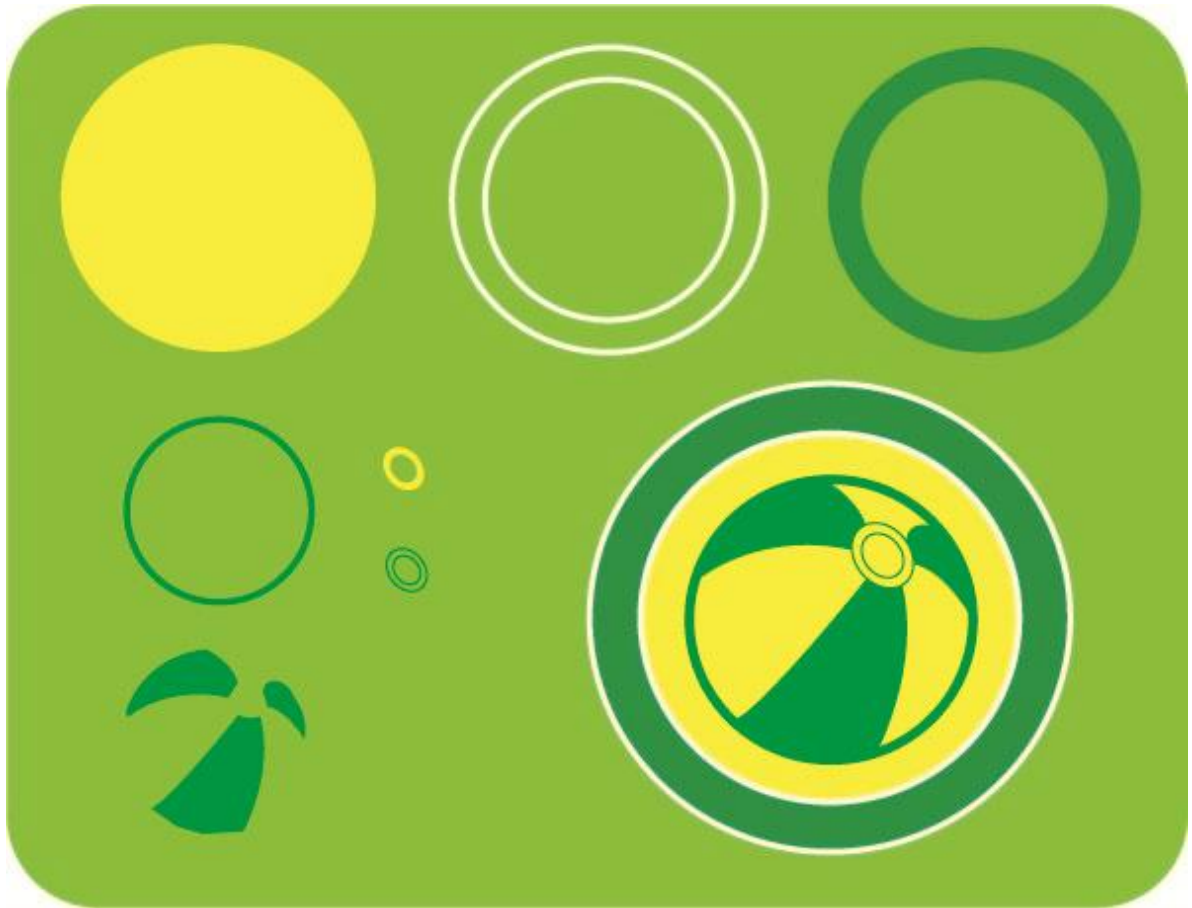


Рисунок 3.4 – Складові інфознака


Фірмові кольори бренду – це жовтий, зелений, білий. Ці кольори є загальними для кольорового оформлення піктограм. Для виробів, які не вимагають повнокольорового друку. Можливий варіант друку з палітри СМУК, проте це може відзначитись на коштовність виробів. Палітра RGB застосовується для визначення кольорів у цифрових просторах наприклад, веб-сторінки, презентації та інше. Кольори сприяють у людей різноманітні враження. Наприклад, червоний і оранжевий колір збуджують. Вони мотивують людей до активної діяльності. Жовтий колір також є чудовим мотиватором. Цей колір спокійніший і заспокійливіший, порівняно з яскраво червоним забарвленням. Проте він може надовго задержати замовників, які хоч раз купляли продукцію компанії. А зелене забарвлення порівнюється зі здоров'ям та активним способом життя. Отже, загальними кольорами було вибрано зелений жовтий і білий (рис. 3.5).

Лист	№ докум	Підпись	Дата	


ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист


35



CMYK 6 3 96 0
RGB 249 234 56



CMYK 90 21 100 3
RGB 86 149 74



CMYK 0 0 0 0
RGB 255 255 255

Рисунок 3.5 – Основні кольори для інфознаків

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

36

ВИСНОВКИ

Інформаційне середовище будується на основах семантичного аналізу реальності. Інформація стає інформацією, коли вона зрозуміла, а для цього треба щоб більшу частину повідомлення складали стереотипні еталони смислу. На основі ознак образів (форм) найбільш визначальних предметів оточуючих свідомістю первісної людини, були визначені еталони інформаційного повідомлення.

Виконано аналіз стану проектування, історичний огляд піктограми, що дозволило спроектувати декілька концепцій піктограм для парку Чекмана, який відповідає сучасним вимогам.

Подано характеристику і композиційний аналіз, як стилю піктограм та охарактеризовано походження слова, здійснено вибір і стилізацію основних композиційних елементів для гармонійності об'єкта, що проектувався, а також принципів та засобів композиційного зв'язку, що лягли в основу розвитку піктограм в дизайн проекті.

Розроблено декілька творчих концепцій дизайн-проекту парку та створено карту розміщень об'єктів елементами плавних ліній до додає легкості піктограмам, яка втілює сучасну концепцію функціональності та передає атмосферу комфорту, шляхом використання композиційних елементів, головно з яких є лінія, її реалізовано в багатьох складових піктограми, а саме: в облаштуванні вигляду об'єкта проектування, зокрема в карті їх розміщень.

Спроектований дизайн-проект піктограм парку, розроблено конструкторсько-технологічну документацію проекту парку, яка об'єктів «Інформаційно вказівні знаки».

Виконано макет декоративного розміщення та макет конструкції інформативно-вказівних знаків в масштабі.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1 Вікіпедія : вільна енциклопедія [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. – Українська вікіпедія, 2004. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0> (дата звернення 21.05.2022). – Пікограма.

2 Thpanorama [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. – 2022. – Режим доступу: <https://ua.thpanorama.com/articles/cultura-general/ques-el-lenguaje-pictografico-caractersticas-tipos-y-usos-principales.html>. (дата звернення 28.05.2022). – Що таке мова піктограми? Характеристики, типи та основні використання.

3 Sintelon [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. – 2021. – Режим доступу: <http://www.sintelon.com.ua/shho-take-piktogrami-i-shho-voni-oznachayut/> (дата звернення 28.05.2022). – Методи розробки інфознака.

4 Economy [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. – 2022. – Режим доступу: <https://uk.economy-pedia.com/> (дата звернення 13.06.2022). – Правила розробки інфознака.

5 Стародавні піктограми. Що таке піктограма в давнину і в наш час? Значення піктограм в сучасному світі. О спецодежде и СИЗ. Защита для глаз и лица. URL: <https://499c.ru/uk/drevnie-piktogrammy-что-такое-piktogramma-v-drevnosti-i-v/> (дата звернення: 02.06.2022).

6 Книгарня Знак [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. – Мистецька книгарня Знак, 2019. – Режим доступу: <https://faqkr.com/osvita/36259-shho-take-piktogramma-v-davninu-i-v-nash-chas.html>. (дата звернення 12.05.2022). – Що таке піктограма в давнину і в наш час.

					ДРДЗ. 2018038.01.15.ПЗ			
Змн.	Арк.	№ Документа	Підпис	Дата				
Розроб.		Березюк О. О.			Розробка серії інфознаків для парку ім. Михайла Чекмана в м. Хмельницькому	Літ.	Арк.	Аркуші
Перевір.		Петрацук С.А.					4	37
Реценз.		Бобровський О.В				ХНУ ст. гр. ГДР-18-1		
Н.Контр.		Петрацук С.А.						
Затверд.		Базиліук Е.В.						

7 Sintelon. Знак [Електронний ресурс] : [веб-сайт]. – Електронні дані. –Sintelo Ковролін для різних приміщень. URL: <http://www.sintelon.com.ua/shho-take-piktogrami-i-shho-voni-oznachayut/>. (дата звернення: 03.06.2022). – Що таке піктограми і що вони означають?

8 Піктограма: Історіографічний аспект та сучасний розвиток
Автори: Андрій Георгійович Зінченко, Валентин Анатолійович Голіус, Олександр Миколайович Левадний Журнал: Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство» Випуск: 45Рік:2021 Сторінки:11—17

9 Єрмоленко Л. Ю. Піктограми як засіб інтернаціоналізації лексики. Мовні і концептуальні картини світу. 1999. [Вип. 2]. С. 109–113.

ДОДАОК А



Рисунок А.1 – Інфознаки для парку

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

40



Рисунок А.2 – Інфознаки для парку

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

41



Рисунок А.3 – Інфознаки для парку

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ



Рисунок А.4 – Інфознаки для парку



Рисунок А.5 – Інфознаки для парку

Лист	№ докум	Підпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

44

ДОДАТОК Б



Рисунок Б.1 – Инфознаки в парку



Рисунок Б.2 – Инфознаки в пар

Лист	№ докум	Подпись	Дата	

ДРДЗ. 2018064.01.01.ПЗ

Лист

45

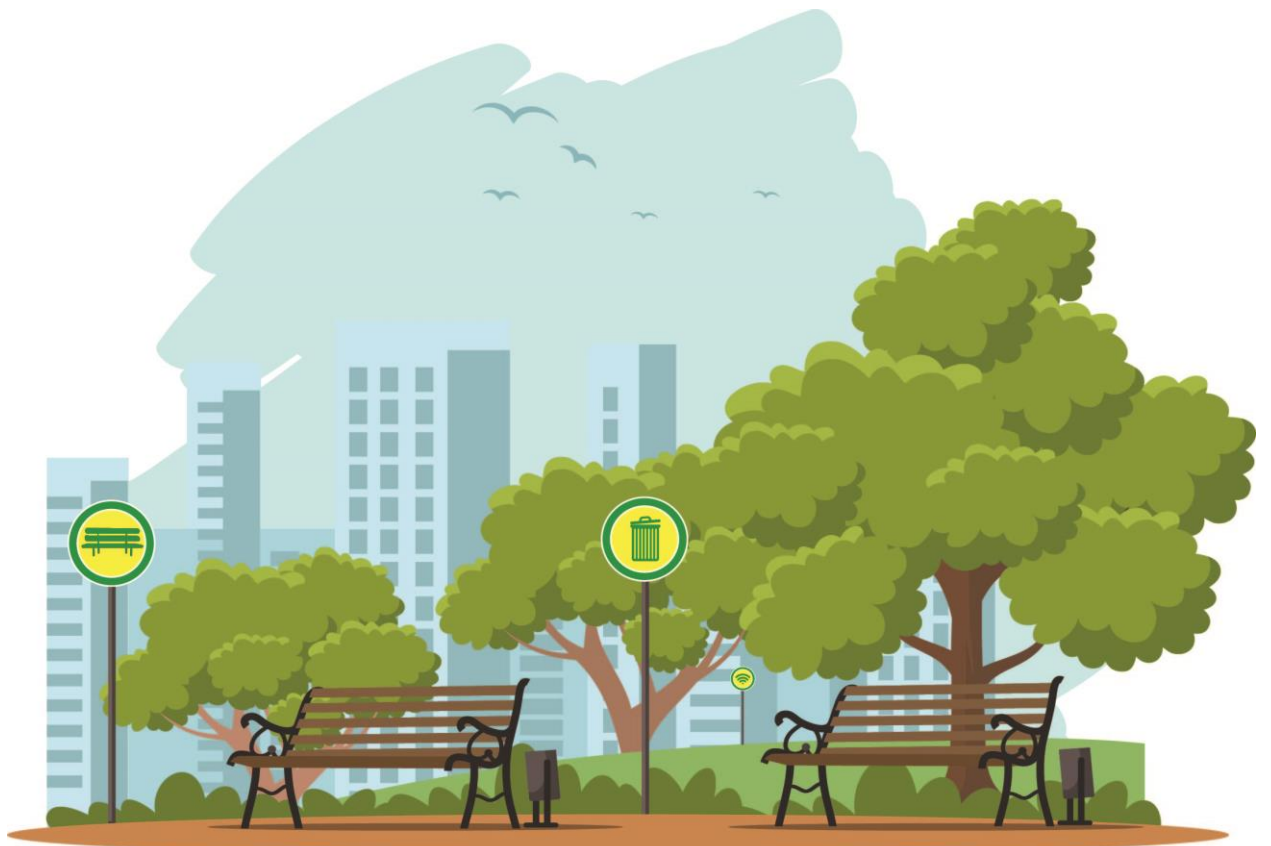


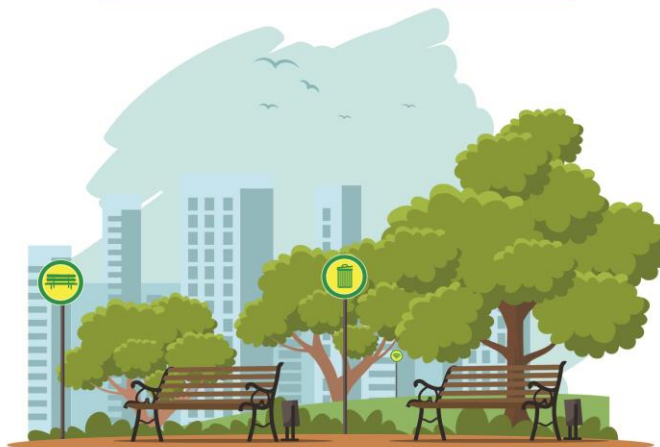
Рисунок Б. 3 – Инфознаки в парку

ДОДАТОК В

ОФОРМЛЕННЯ ПАРКУ



ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ ПАРКУ



КАРТА ЗОН ПАРКУ



ПІКТОГРАМИ ДЛЯ ПАРКУ ЧЕКМАНА



Рисунок Б.2 –Планшет з піктограмами для парку ім. Чекмана