

К. И. Маркевич

Витебский государственный технологический университет, Республика Беларусь, г. Витебск
 Научный руководитель: Н. Н. Самутина

СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПИКТОГРАММ

Пиктограмма – это знак, упрощенное стилизованное графическое изображение. Появилась до изобретения алфавита в виде изображений, которые упрощали восприятие. В настоящее время имеет узкоспециальную и второстепенную роль, используется как понятный универсальный язык, быстро воспринимается, передает содержание сообщения и может отражать слово, предложение или текст [1].

Целью работы является системный анализ визуальных коммуникаций с использованием пиктограмм. Задачи: рассмотреть сферы использования пиктограмм, принципы их разработки, проанализировать свойства, изучить восприятие пиктографических знаков на примере пиктограмм компьютерных приложений.

В результате решения первой задачи исследования при анализе литературных источников определено, что пиктограммы сопровождают нас в каждой сфере деятельности: компьютерные технологии (элементы графического интерфейса обозначения сайтов и программ, ярлыки); дорожно-транспортное движение; обозначения общественных мест; международные отношения (олимпийская символика, гербы, и флаги и др.) [2, 3].

Установлены виды пиктограмм: иконические (схожие с изображенным предметом или явлением) и символические (не имеющие внешнего сходства).

Учеными выявлено, что для распознавания смысла нужно сначала выучить значение образов. Для понимания пиктограммы она должна обладать следующими свойствами:

- однозначность контекста, уникальность формы;
- понятность и прорисовка сюжета, минимальность детализация;
- разборчивость, усиление контраста и соответствие целевой аудитории;
- стандартность стилистики и эстетическая привлекательность;
- соответствие цветовой схеме и возможность работы в монохромном режиме.

Определены достоинства пиктограмм: они увеличивают скорость поиска элементов взглядом; служат хорошими индикаторами важности элементов; ускоряют обучение. Почти все пиктограммы – это идеограммы, которые изображают какой-то смысл, ассоциирующийся с предметом или понятием [4, 5].

В исследовании используется сравнительно-сопоставительный метод анализа.

Анализ проводился на примере пиктограмм компьютерных приложений. При этом рассмотрены комплексные показатели художественно-графического решения по образно-художественной концепции, информативности и рациональности художественно-графической концепции, а также по композиционному решению. Исследовались своеобразие общего художественного замысла, оригинальность и целостность впечатления, информативность, читабельность и структурированность графики и другие.

IOS старых версий предлагала пользователю четко ограниченные кнопки. Последние версии обладают элементами интерфейса без визуальных границ, только смысловой значок. Сейчас это преимущественно условные изображения без объема, часто выполненные в тонких линиях. Нарисованные попиксельно графические элементы имели грубую точечную структуру. Со временем значительно увеличивалось количество отображаемых цветов, что отразилось на виде иконок.

Универсальный язык ориентирования в программной среде крайне важен. Современные программные продукты нуждаются в навигации как в посреднике взаимодействия человека со средой.

Цвет – одно из самых эффективных визуальных средств. Кодирование цветом очень важно. В работе подтверждено, что чистые цвета быстрее привлекают внимание в следующей

последовательности: красный, желтый, зеленый, синий. При естественном освещении более выразительными оказываются теплые цвета, чем холодные.

В работе нашли отражение и ранее полученные результаты:

- наиболее значимые характеристики объекта должны отображаться контуром;
- симметричные символы легче усваиваются и запоминаются;
- лучше прочитываются: на черном – желтый и белый элемент, черный – на желтом и оранжевом;
- трудно распознаются синий и фиолетовый.

В результате работы подтверждено, что пиктограмма – это новый способ коммуникации, позволяющий избавиться от языкового барьера и дающий возможность легко и быстро усвоить информацию, упростить общение и обучение.

Список литературы

1. Самутина Н. Н., Соснина А. М. Семиотика городской среды // Тезисы докладов 51-й Междунар. науч.-технич. конфер. препод. и студ. Витебск: УО «ВГТУ». 2018. С. 180–181.
2. Лазарева А. А., Самутина Н. Н. Анализ проблемы организации средств визуальной коммуникации зон культурного и интеллектуального отдыха // Тезисы докладов 53-й Междунар. науч.-технич. конфер. препод. и студ. Витебск: ВГТУ, 2020. С. 209–210.
3. Войтович В. С., Самутина Н. Н. Дизайн-проект социального пространства // Материалы Междунар. науч.-технич. конференции «Инновационные технологии в текстильной и легкой промышленности». Витебск: ВГТУ, 2019. С. 101–104.
4. Войтович В. С., Самутина Н. Н. Дизайн-проект социального пространства ГУО «Средняя школа № 34 г. Витебска» // Материалы докладов 52 Междунар. науч.-технич. конфер. препод. и студ. в 2 т. Т. 2. Витебск: ВГТУ, 2019. С. 98–100.
5. Ясюкович Д. А., Самутина Н. Н. Анализ проблемных аспектов дизайна дорожных знаков // Матер. междунар. науч. форума обучающихся «Молодежь в науке и творчестве» (8 апреля 2020 г.). В 6 ч. Ч. 2. Междунар. науч.-практич. конфер. «Изобразительное, декоративно-прикладное искусство и дизайн: традиции и современность»: сб. науч. статей / Отв. ред. Н. В. Осипова. Гжель: ГГУ, 2020. С. 194–195.