

Nashrlarning Grafik Dizaynini Loyihalash

*Shakirova Sevara Toxirjon qizi*¹

Annotatsiya: Maqolada nashrlarning grafik dizaynini talab darajasida loyihalash va ularni yaratish jarayoniga matbaa sohasining so‘nggi yutuqlarini qo‘llash tadqiq qilinadi. Nashrlarning grafik dizaynini loyihalash pre-production, production va post-production loyihalash bosqichlari yoritib beriladi.

Kalit so‘zlar: Grafik dizayn, pre-production, post-production, loyihalash, maqsadli auditoriya, divergent, konvergent.

Dunyo tajribasi ta’limda nashriyot tizimlari, zamonaviy dasturlar va texnologiyalarni joriy etish, ularni isloh qilish hamda noshirlarni tayyorlash mexanizmlarini takomillashtirish, uning yangicha tashkiliy shakl va usullarini ishlab chiqish, uni amaliyotga zudlik bilan tatbiq etishni taqozo qilmoqda. Jumladan, Yevropa Ittifoqi Parlament Assambleyasining qonunchilik yig‘ilishida ta’lim va madaniyat muassasalarida nashriyot-matbaa tizimlaridan foydalanishni kengaytirish bo‘yicha tavsiyasi zamonaviy ta’lim tizimini grafik muharrir dasturlari asosida tashkil etish hamda ularni qo‘llash kompetentligiga ega bo‘lgan kadrlarni tayyorlashga asos bo‘ldi.

Noshirlik sohasida zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalangan holda yuqori texnologik, grafik kompetensiyalarni rivojlantirishga qaratilgan ilmiy tadqiqotlar olib borilmoqda. Jumladan, YUNESKO hujjatlarida axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, xususan grafik texnologiyalar ta’lim olish uchun zamonaviy texnologiya sifatida xizmat qilishi mumkinligi, bunda raqamli texnologiyalar o‘quv jarayoniga oqilona joriy etilgan bo‘lishi va yangi ta’lim modellari bilan birga qo‘llanishi lozimligi ta’kidlanmoqda. Kasbiy faoliyatda nashriyot tizimlaridan foydalanishga qodir kompetentli, raqobatbardosh kadrlarni tayyorlash, oliy ta’lim muassasalarida zamon talablariga mos ta’lim tizimini yaratish, mutaxassislik fanlarini o‘qitishning mavjud shakl, metod, vositalari qatoriga axborot texnologiyalarni kiritish va ulardan samarali foydalanish metodikasini yaratish, grafik jarayonlarni loyihalash kompetentligi tarkiblarini aniqlash, uning shart-sharoitlari, mazmunini takomillashtirish dolzarb bo‘lib turibdi.

Mamlakatimiz mustaqillikka erishgan yillaridan boshlab oliy ta’lim tizimini tubdan isloh qilish, kadrlar tayyorlash sifatini keskin oshirish, xalqaro standartlar darajasiga mos raqobatbardosh oliy ma’lumotli noshirlik mutaxassislarini tayyorlash maqsadida keng ko‘lamli ishlar amalga oshirildi. Ta’lim va fan sohasini rivojlantirish maqsadida “uzluksiz ta’lim tizimini yanada takomillashtirish, sifatli ta’lim xizmatlari imkoniyatlarini oshirish, mehnat bozorining zamonaviy ehtiyojlariga mos yuqori malakali kadrlar tayyorlash siyosatini davom ettirish; ta’lim va o‘qitish sifatini baholashning xalqaro standartlarini joriy etish asosida OTM faoliyatining sifati hamda samaradorligini oshirish”² ustuvor vazifa sifatida belgilanayotganligi, bilimni egallashning zamonaviy metodikalarini ishlab chiqish, ta’lim olish jarayonini takomillashtirishda axborot texnologiyalardan foydalanish bugungi kunning muhim talabiga aylanmoqda.

Hozirgi kunga qadar noshirlik tizimida nashrlarning grafik dizaynini loyihalash va uni nashr etish jarayonlarini tizimli tashkil etishning turli masalalariga bag‘ishlab tadqiqotlar olib borilgan. Grafik nashrlarning dizaynini loyihalash va gazeta, jurnallarning verstkasini tayyorlash texnikasi bo‘yicha

¹ Toshkent davlat Alisher Navoiy nomidagi o‘zbek tili adabiyoti universiteti, Noshirlik ishi ta’lim yo‘nalishi 3-kurs talabasi

² 2017 – 2021 йилларда Ўзбекистон Республикасини ривожлантиришнинг бешта устувор йўналиши бўйича Ҳаракатлар стратегияси. Ўзбекистон Республикаси Президентининг ПФ-4947-сонли Фармони 1-илоvasи.



Carty Binn³, Gerardus Blokdyk⁴, Dave Clayton⁵, Scott Kelby⁶, nashrlarning grafik dizaynini loyihalashga qo‘yiladigan talablar hamda nashr jarayonida foydalaniladigan amaliy dasturlar va ularning imkoniyatlari masalalari Robert Shufflebotham⁷, Brian Wood⁸, Robert Morrison⁹, gazeta va jurnallarni nashrga tayyorlash hamda ko‘p kolonkali matnli freymplar bilan ishlashga doir tadqiqotlar R.Atamuratov¹⁰, Z.Tohirov¹¹, N.N.Zaripov¹² kabilarning tadqiqotlarida o‘z aksini topgan. Ishimizni amalga oshirishda ushbu tadqiqotlar nazariy va metodik asos vazifasini bajaradi.

Shuningdek, Alisher Navoiy nomidagi ToshDO‘TAU Kompyuter lingvistikasi va raqamli texnologiyalar kafedrasida tomonidan chop qilinayotgan maqolalar to‘plamlari, ushbu kafedra tashkil qilayotgan respublika va xalqaro miqyosidagi ilmiy-amaliy anjuman materiallari, shuningdek, respublikamizda nashr qilinayotgan ilmiy jurnallarda noshirlik sohasi vakillari tomonidan olib borilayotgan izlanishlar muntazam ravishda yoritib boriladi.

Grafik dizayn — dizayn sohasining yo‘nalishlaridan biri bo‘lib, ma‘lum axborotni ijtimoiy guruhlariga yetkazish uchun vizual kontent yaratish, ularni tartiblash, loyihalashga xizmat qiladi. Grafik dizaynning asosiy maqsadi muammolarni aniqlash va ularni ijodkorlik bilan innovatsion va raqamli vositalar yordamida o‘zgartirish va to‘g‘ri talqin qilishdan iborat.

Bu soha vakillari, grafik dizaynerlar, vizual xabarlarini talqin qilish, ularni tartiblash va mijozga taqdim etish ustida ishlaydilar. Dizayn ishi mijozning talabiga asoslanishi mumkin, bu talab lingvistik jihatdan og‘zaki yoki yozma ravishda belgilanadi, ya‘ni grafik dizayner mijozning og‘zaki yoki yozma xabarini grafik ko‘rinishga aylantiradi.

Grafik dizayn qo‘llanish sohasiga ko‘ra har qanday vizual aloqa bilan bog‘liq turli xil sohalarga ega. Masalan, u reklama strategiyalarida qo‘llanilishi mumkin, aviatsiya sohasida yoki kosmik tadqiqotlarda ham qo‘llanilishi mumkin. Shu ma‘noda, ba‘zi mamlakatlarda grafik dizayn faqat eskiz va chizmalarni ishlab chiqarish bilan bog‘liq deb hisoblanadi, ammo bu noto‘g‘ri, chunki vizual aloqa uni qo‘llash mumkin bo‘lgan juda ko‘p turdagi sohalarning kichik bir qismi hisoblanadi.¹³

Grafik dizayn doirasida ko‘plab tarmoqlar mavjud. Xususan, tahririyat dizayni - kitoblar va davriy nashrlar (matbuot va jurnallar) kabilarning maketiga ixtisoslashgan dizayn sohasi.

Rasm dizayni - illyustrativ grafik kompozitsiyani loyihalash orqali matnni takomillashtirish yoki to‘ldirish bilan bog‘liq. Tasvirning o‘zi kitobning mazmuni bo‘lishi mumkin. Masalan, grafik romanlar.

Korporativ dizayn - kompaniyalar yoki muassasalarning korporativ imidjini rivojlantirish bilan shug‘ullanadigan soha. U logotiplar, ish yuritish materiallari va boshqalarni qamrab oladi.

Reklama dizayni - ma‘lum bir tovar yoki mahsulotni reklama qilishda qo‘llaniladigan dizayn.

Veb yoki UI dizayni - foydalanuvchi interfeysi (UI) ning veb-sahifalardagi loyihalari bilan shug‘ullanadi va ilovalar, uchta elementni ifodalaydi: tovarni reklama qilish, vizual jihat va tarkib.

³ “EVERYTHING ADOBE INDESIGN: A-Z Mastery Guide for Exploring Everything You Need to Master the Features of Adobe InDesign + Professional Hacks, Tips & Tricks for Online and Desktop Publishing” – Independently published (July 21, 2022), 162 pages

⁴ “Adobe InDesign The Ultimate Step-By-Step Guide” – 5STARCOOKS (April 5, 2018), 124 pages

⁵ Dave Clayton, Scott Kelby. “How Do I Do That In InDesign?” – Rocky Nook (December 10, 2019), 312 pages

⁶ How Do I Do That In InDesign?” – Rocky Nook (December 10, 2019), 312 pages.

⁷ “InDesign in easy steps 3rd Edition” – In Easy Steps Limited (August 24, 2021), 192 pages.

⁸ “Adobe Indesign Cs2 Hands-on Training: includes Exercise Files & Demo Movies PAP/CDR Edition” – Peachpit Pr (January 1, 2020), 510 pages.

⁹ “Adobe indesign 2023 for starters” – Independently published (February 14, 2023), 66 pages.

¹⁰ R.Atamuratov. Noshirlik ishi ta‘lim yo‘nalishi uchun “Raqamli sahifalash” fanining o‘quv dasturi

¹¹ Nashr jarayoni asosiy bosqichlari [Matn] : darslik / Z.T. Taxirov - Toshkent: Tafakkur Bo‘stoni, 2015. -272 b

¹² N.N.Zaripov «Kompyuter grafikasi» O‘quv qo‘llanma – Buxoro, BuxDU, 2020. 200 b.

¹³ А.Н.Архангельский, Л.Ф.Борусьяк, А.Ф.Гаврилов, А.А.Новикова. Цифровое книгоиздание. Издательские решения. Ридеро, 2016. – 211 стр.



UX dizayni - “foydalanuvchi tajribasi” ni loyihalash uchun mas’ul bo‘lgan dizayn bo‘limi (Foydalanuvchi tajribasini loyihalash yoki UX), tizim, foydalanuvchi va kontekst o‘rtasidagi o‘zaro ta’sirni hisobga olgan holda UX dizayni sanoat dizayni sohasiga yaqinlashadi.

3D dizayn / animatsiya - uch o‘lchamli yoki harakatdagi vizual obyektlarni loyihalash uchun javobgardir.

Loyihalash jarayonining har bir bosqichi ikki qismni o‘z ichiga oladi:

Divergent (keng) va konvergent (tor).

Bosqichlar juda ko‘p sonli variantlarni ishlab chiqarish bilan boshlanadi, so‘ngra saralash diqqat markazida bo‘ladi. Har bir bosqich oxirida oraliq natijani olish mumkin: nashrning tuzilishi, prototipi, dizayn yechimi va boshq. Oxirgi mahsulot oraliq natijalardan hosil bo‘ladi.

Nashrlarning grafik dizaynini loyihalash 3 bosqichga asoslanadi.

1. Pre-production
2. Production
3. Post-production

Pre-production. Bu grafik dizayn mahsulotini tayyorlashdan oldingi bosqich. Bu bosqich maqsad aniq, o‘rganishlar o‘tkazilgan, yo‘nalish belgilangan va unga doir materiallar, dasturlar tayyorlangan paytda tugaydi.

Konsepsiya ishlab chiqish. Konsepsiya tayyorlash davomida grafik dizayn mahsuloti aynan nima yo‘nalishda tayyorlanayotganligini bilish muhim. Bu bosqich to‘liq bajarilishi uchun quyidagi savollarga batafsil javoblar izlash kerak.

Loyiha nima haqida?

Maqsadli auditoriya kim?

Qanday raqobatchilar bor?

Loyiha qaysi dasturda yaratiladi?

Tugallash uchun qancha vaqt ketadi?

Yaratish davomida qanday resurslar kerak bo‘ladi?

Production. Bu jarayon pre-production bosqichida tayyorlangan materiallar va o‘rganishlar asosida amaliyot bajarishdir. Prototiplash. Bu jarayon eksperimental bo‘lib, dizayn guruhlarini g‘oyalarni qog‘oz yoki raqamli kabi aniq shakllarda amalga oshiradi. Quyidagilardan tashkil topadi:

Loyihaning asosiy tuzilishi;

Sujet va qahramonlar;

Jarayonning ochib berilishi;

Eskizlar;

Loyiha dizayni. Bu jarayon yuqoridagi 2 bosqich asosida umumiy dizayn ustida ishlash hisoblanadi. O‘z ichiga quyidagilarni oladi:

Dastlabki sinovlar o‘tkazish;

Tadqiqot: Muvafaqqiyatli dizaynlardan namunalar ko‘rish va tahlil qilish.

Post-production jarayoni tayyor loyihani

Yopiq testlash

Ochiq testlash

Sotuv orqali namoyish etish hisoblanadi.



Xulosa qilib aytadigan bo‘lsak, nashrlarning grafik dizaynini loyihalash davomida qo‘yilgan talablar to‘g‘ri bajarilishi lozim. Bu nashrlarning bir tomondan sifatini oshirsa, ikkinchi tomondan marketingining asosi hisoblanadi. Bu esa, eng avvalo, dizaynga borib taqaladi. Chunki ko‘p sonli matn terish xatolarining paydo bo‘lishi, shriftlarning noto‘g‘ri tanlanishi, matnning juda tor ustunlarda joylashishi va boshqa ko‘plab matn terish va joylashtirish xatolari ba’zi nashrlarni o‘qishning imkonsiz bo‘lishiga olib keldi.

1990-yilda birinchi EyeTrack tadqiqoti natijalari shuni ko‘rsatdiki, o‘quvchilarning 80%i birinchi navbatda chiziqning umumiy ko‘rinishiga (dizaynga), 75%i fotosuratga, keyin esa sarlavhalarga qarashadi. Shu bilan birga, matnlarga asosiy e‘tibor 25% ni tashkil qiladi.¹⁴

Shunday bo‘ladiki, siz jurnal yoki gazetani olasiz, lekin uni umuman o‘qiy olmaysiz. Ko‘rinishidan, mavzu dolzarb va matnlar potensial qiziqarli, lekin hech bo‘lmaganda biron bir dizaynning yo‘qligi, bepul klipartlardan olingan fotosuratlar va savodsiz tartib - barchasi, sizni umuman o‘qimaslikka undaydi. Kontent (haqiqiy tarkib) yonida dizayn muvaffaqiyatli gazetaning eng muhim elementidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. “Noshirlik faoliyati to‘g‘risida” gi 2021-yil 26-noyabr, O‘RQ-731-son farmoni. Manba: <https://lex.uz/docs/-5743059>
2. “Ommaviy axborot vositalari mustaqilligini ta‘minlash hamda davlat organlari va tashkilotlari axborot xizmatlari faoliyatini rivojlantirish bo‘yicha qo‘shimcha chora-tadbirlar to‘g‘risida”gi O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining qarori, 27.07.2019 yildagi PQ-4366-son Manba: <https://lex.uz/docs/-5743059>
3. Nashr jarayoni asosiy bosqichlari [Matn] : darslik / Z.T. Taxirov - Toshkent: Tafakkur Bo‘stoni, 2015. -272 b.
4. N.N.Zaripov. «Kompyuter grafikasi» O‘quv qo‘llanma – Buxoro, BuxDU, 2020. 200 b
5. R.Atamuratov. Noshirlik ishi ta‘lim yo‘nalishi uchun “Raqamli sahifalash” fanining o‘quv dasturi
6. Robert Morrison. “Adobe indesign 2023 for starters” – Independently published (February 14, 2023), 66 pages.
7. Brian Wood. “Adobe Indesign Cs2 Hands-on Training: includes Exercise Files & Demo Movies PAP/CDR Edition” – Peachpit Pr (January1, 2020), 510 pages.
8. Robert Shufflebotham. “InDesign in easy steps 3rd Edition” – In Easy Steps Limited (August 24, 2021), 192 pages.
9. Kelly Anton, Tina DeJarld. “Adobe InDesign Classroom in a Book (2023 release)” – Adobe press (December 16, 2022), 448 pages.
10. Stephen Laskevitch “Adobe InDesign CC: A Complete Course and Compendium of Features (Course and Compendium, 1)” – Rocky Nook (May 27, 2019), 400 pages.
11. Matt Vic. “Adobe InDesign 2023 for Beginners & Prof. Users: The Complete Illustrative User Guide to Learn and Master Adobe InDesign 2023 for All Users” – Independently published (April 13, 2023), 300 pages.
12. D.Wyse. “Adobe InDesign: Complete and Concise Adobe InDesign Crash” – Independently published (July 4, 2022), 275 pages.
13. Curtis Campbell. “Adobe InDesign 2023 Guide: The Complete Beginners Manual with Latest Tips & Tricks to Master Amazing New Features, Tools, Layout and Updates in Adobe InDesign 2023” – Independently published (November 26, 2022), 256 pages.

¹⁴ Ярош О.Б., Калькова Н.Н., Реутов В.Е. Управление визуальным вниманием потребителя в условиях информационной асимметрии // Управленец. 2020. №5.

