



MAVZU: GRAFIK DIZAYN ASOSLARI



rasul_atamuratov@mail.ru



+99890 111-95-96

Reja:

01

Chiziq

02

Shakl

03

Forma

04

Tekstura

05

Balans



Grafika dizayni asoslari tasviriyl san'atdan tortib zamonaviy web-interfeysgacha bo'lgan har qanday vizual muhit uchun asosdir. Shrift kabi kichik detallar ham kompozitsiyaning aksariyat qismini tashkil qilishi mumkin. Masalan, **chiziqlar, shakllar, formalar, tekstura va balans.** Ular alohida ko'rinishga o'xshamaydi, lekin birgalikda ular biz ko'radigan va yarata-digan deyarli barcha narsalarning bir qismidir.



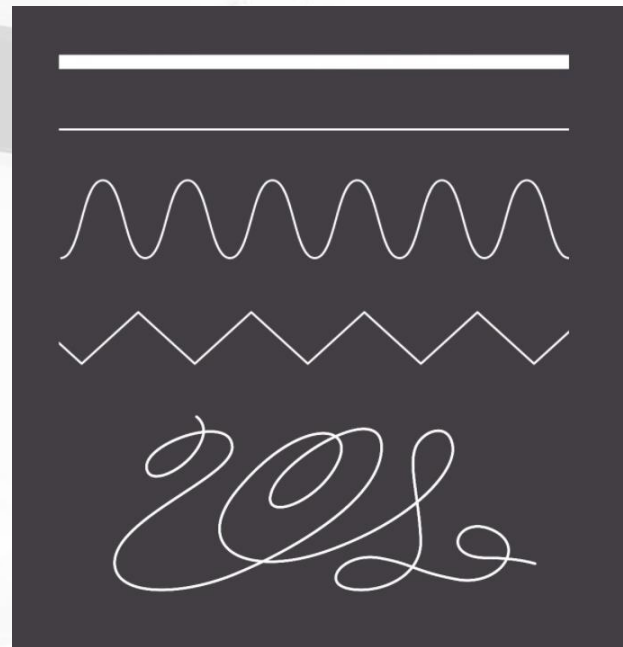
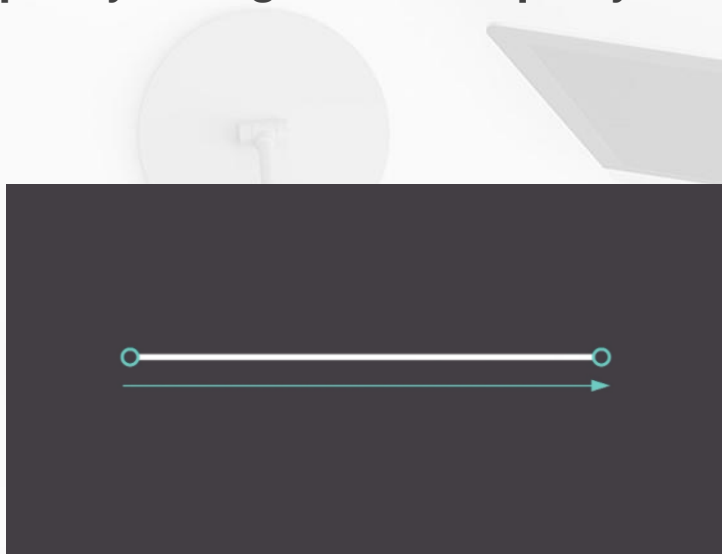
Reklama dizayni chiziqlar, shakllar, formalar va teksturaning balansli to'plami sifatida



Grafika dizayn qo'rqinchli bo'lishi mumkin, ayniqsa, siz o'zingizni rassom deb hisoblamasangiz. Yaxshiyamki, sizga turli xil oddiy elementlarni noldan yaratishni o'rgatadigan ko'p narsalar mavjud. Hammasining eng asosiy elementi bilan boshidan boshlaymiz.

Chiziq

Chiziq - bu 2 yoki undan ortiq nuqtalarni birlashtirgan figura. Chiziq **qalin** yoki **ingichka**, **to'liqinli** yoki **zigzag** bo'lishi mumkin.





ABOUT ME

Hi, my name is Fran. I'm a freelance illustrator from New York. I specialize in textile, apparel, and product design.

Chiziq ko'pincha dizaynda, masalan, chizmalar yoki rasmlarda, teksturalar, modellar kabi grafik elementlarda uchraydi.

Matn tarkibida chiziqlar ham juda keng tarqalgan bo'lib, u yerda ular tarkibni ajratib ko'rsatish, ajratish yoki tartibga solish yoki hatto tomoshabinning ko'zini boshqarishi mumkin.



Chiziqlar bilan ishlashda **qalinligi, rangi, tuzilishi** va **uslubiga** e'tibor bering.



Ushbu kichik xususiyatlar sizning dizayningizni qanday qabul qilishiga muhim rol tutishi mumkin.



NO PARKING

EMPLOYEES ONLY



NO PARKING

EMPLOYEES ONLY

Chiziqlar eng koʻrinadigan joyda, masalan, matnda qanday yashirinishini koʻrib chiqing.

NO PA



Hatto bu yerda ham chiziqning xususiyatlari bilan tajriba oʻtkazib, siz butunlay boshqacha natijalarga erishishingiz mumkin.



Shakl



Shakl - bu chegaralarga ega bo'lgan har qanday ikki o'lchovli maydon. Misol uchun, aylana, kvadrat, uchburchak va shunga o'xshash hokazolar.

Shakllar ikkita asosiy toifaga bo'linadi - **geometrik** va **organik**.

GEOMETRIC



ORGANIC



Shakllar g'oyalarni vizual tarzda yetkazib berishning juda muhim qismidir. Shakllar tasvirlarga ahamiyat beradi va ularni tanib oladigan qiladi.

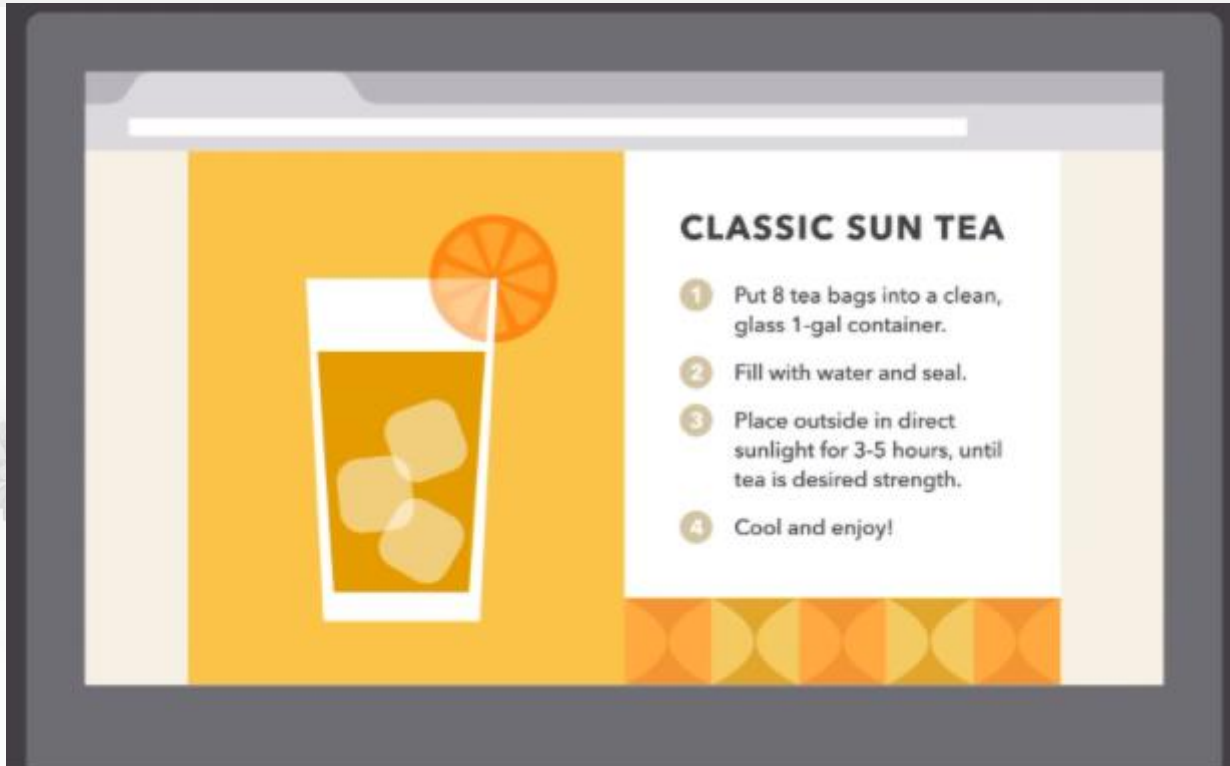


Geometrik va organik shakllarning tasviri

Ko'chadagi belgilar, simvollar va hatto abstrakt san'atni biz asosan shakllar tufayli tushunamiz.

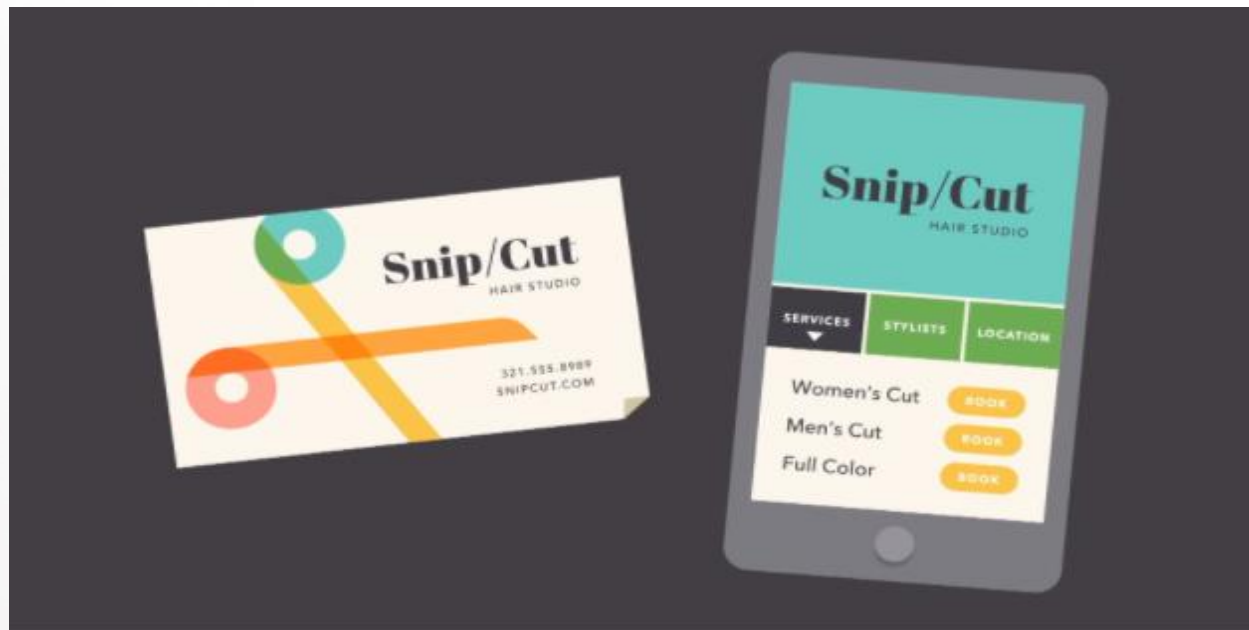


Shakllar kundalik dizaynda juda muhim o'rin tutadi. Ular sizga tarkib tuzishda va ajratishda, oddiy illuustrasiyalarni yaratishda va shunchaki ishingizga qiziqarli narsalarni qo'shishda yordam beradi.



Veb-sahifalarni loyihalashda oddiy shakllardan foydalanish

Shakllar juda muhimdir, chunki ular ko'p narsalar uchun asosdir. Ularni turli xil dizaynlarda izlashni o'rganing va yaqin orada siz ularni hamma joyda ko'ra boshlaysiz.



Forma

Agar shakl uch o'lchovli bo'lsa, biz uni forma deb ataymiz.

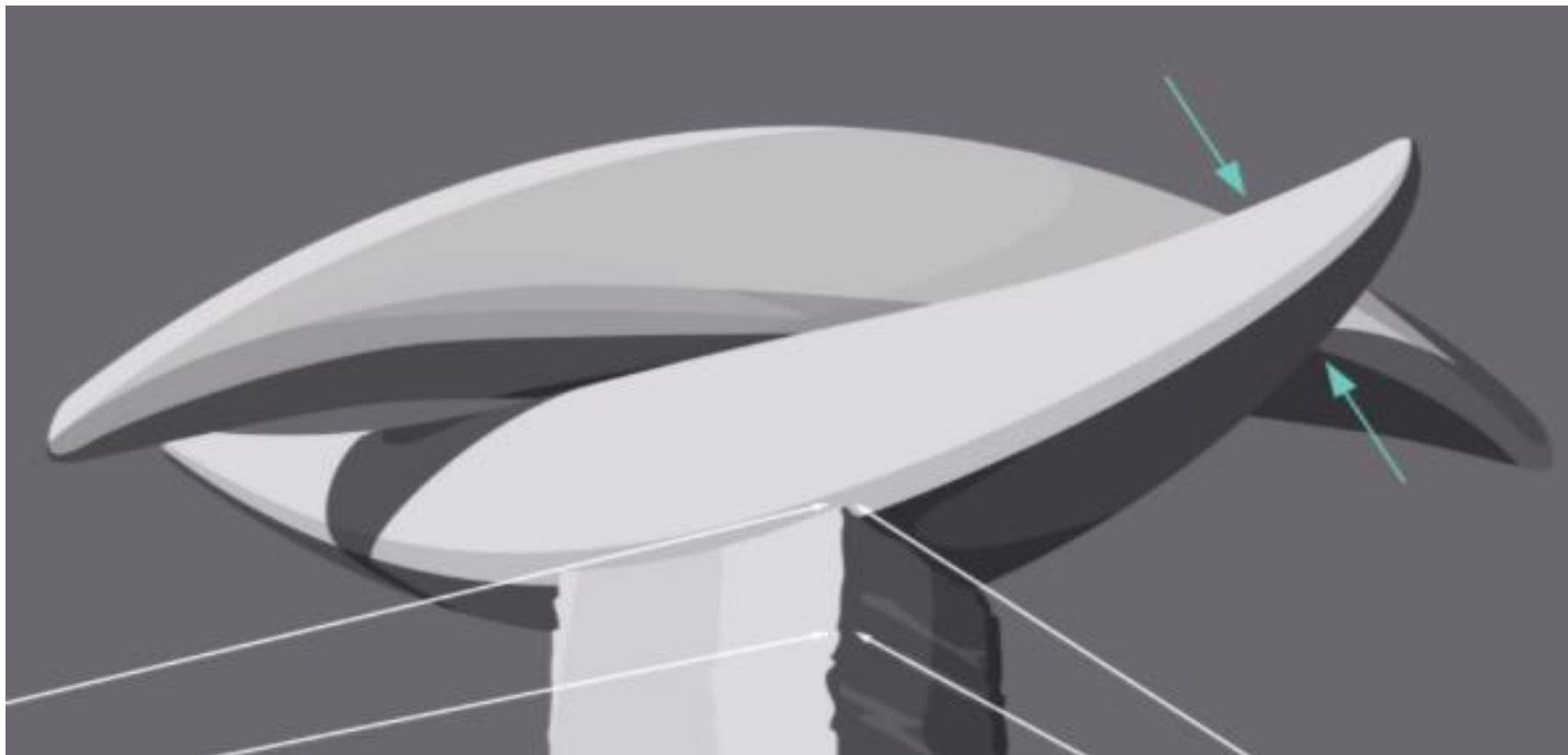


Forma

Formalar uch o'lchovli bo'lishi va haqiqiy dunyoda mavjud bo'lishi mumkin.

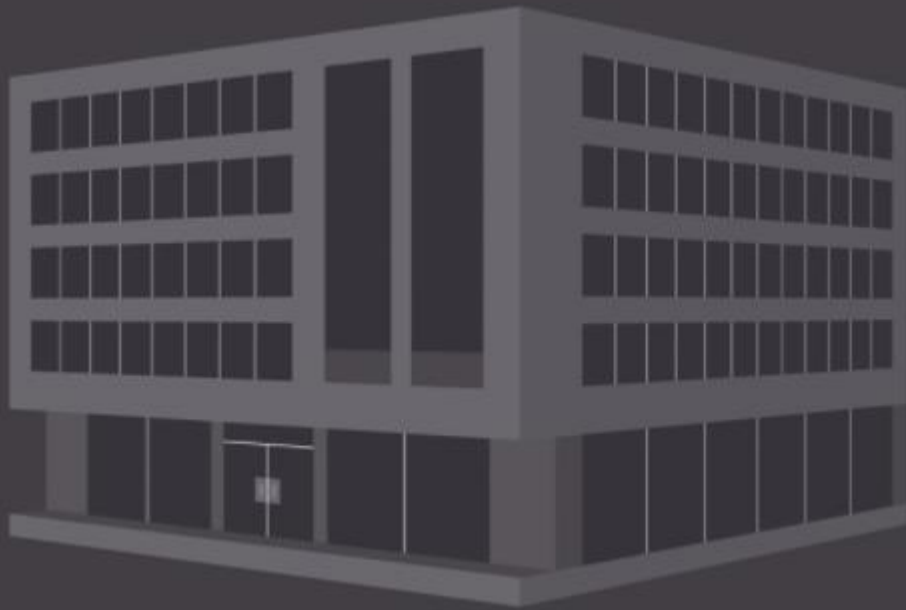


Biroq, formalar uch o'lchamli bo'lishi shart emas. Ularni illyustratsiya orqali tushuntirish mumkin. Bunday illyuziyasini yaratish uchun yorug'lik va soya texnikasidan foydalanish yetarli.



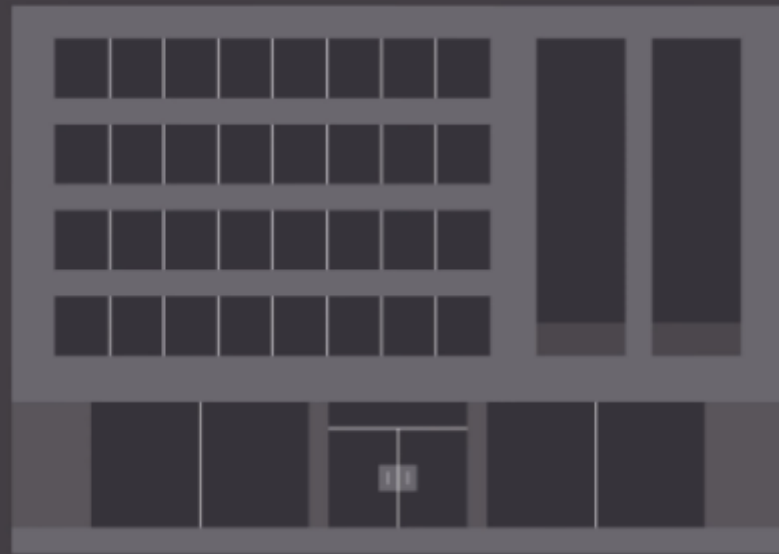
Ikki o'lchovli dizaynda forma reallikga imkon beradi. Misol uchun quyidagi rasmda vizualizatsiya, yorug'lik va soyadan foydalanilgan holatlarda bir xil bo'lmaydi.





3D bino to'rtburchaklar
to'plamidan boshqa narsa
emas.

Asosiy formalar sizning ishingizga
reallik rangini qo'shishi mumkin. Agar
me'yorida ishlatilsa, bu juda kuchli
ta'sir vositasi hisoblanadi.



Tekstura

Tekstura - bu sirtning fizik xossasi. Xuddi formaga o'xshab, u uch o'lchovli bo'lishi mumkin (ko'rishingiz va tegizishingiz mumkin bo'lgan narsalar) yoki haqiqiy dunyoda qanday ko'rinishda bo'lsa, uni modellashtirish mumkin.





Dizaynda tekstura tekis tasvirlarga chuqurlik va taktika qo'shadi. Obyektlar ishlatilgan elementlarga qarab silliq, qo'pol, qattiq yoki yumshoq ko'rinishi mumkin.

Teksturalar ajoyib fon rasmini yaratishga yordam beradi va loyihaga qiziqarli ko'rinish beradi.





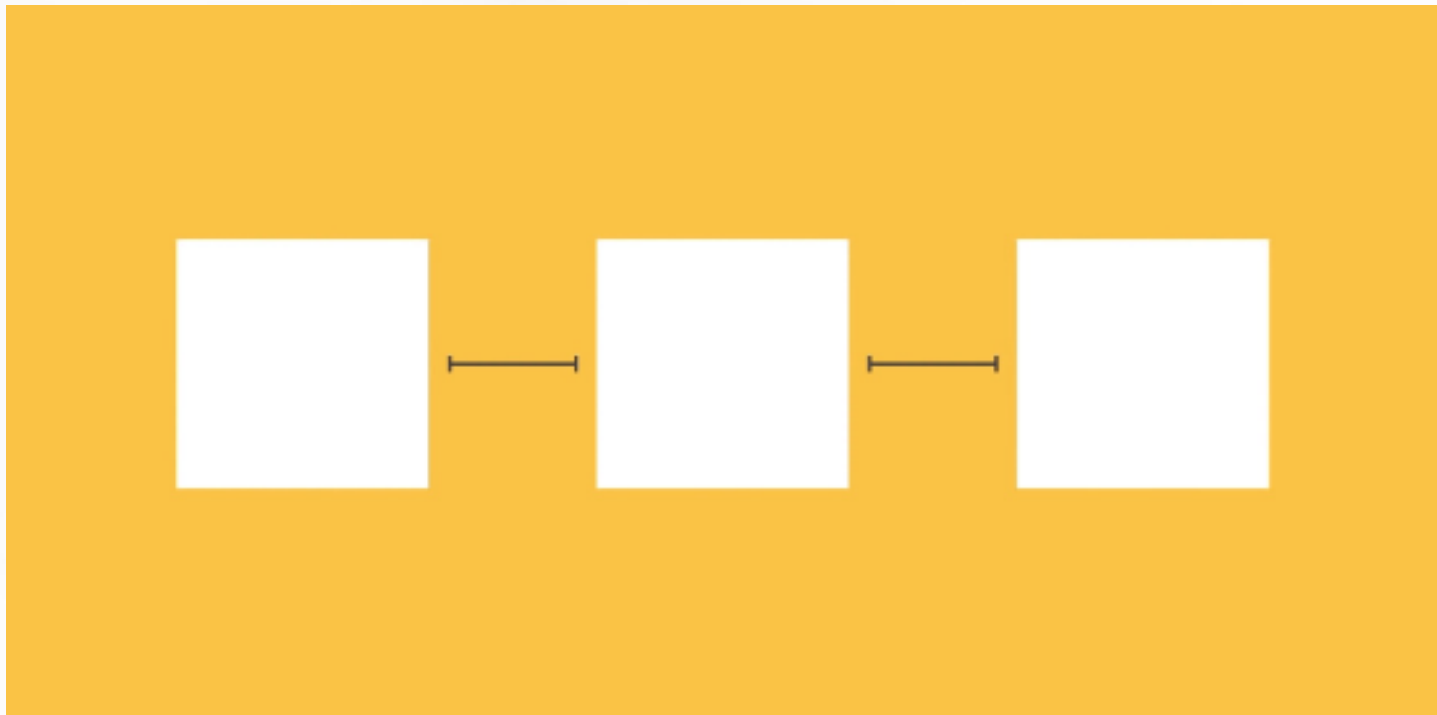
Agar diqqat bilan qarasangiz, noyob shriftlar yoki piktogramma kabi narsalarda ham teksturalarni koʻrishingiz mumkin.

Faqat haddan oshib ketmaslik uchun ehtiyot boʻling - bitta dizayndagi haddan tashqari tekstura tezda zerikarli boʻlishi mumkin.

DISTRESSED FONTS

Balans

Balans - bu obyektlarning teng taqsimlanishi.



Boshqacha qilib aytganda, obyektlardan biri tomoshabinning ko'zini qanchalik o'ziga jalb qiladi. Ko'p omillar muvozanatga ta'sir qilishi mumkin.

Masalan, **rang**.



.. hajm.



.. miqdori.



..va obyektlar orasidagi **bo'shliq**.



Balansni o'zlashtirish yangi boshlanuvchilar uchun qiyin bo'lishi mumkin, chunki bu ozgina sezgi talab qiladi.

Yaxshiyamki, dizayndagi turli xil printsiplar o'rtasidagi farqni tushunishga yordam beradigan ko'plab misollar mavjud:



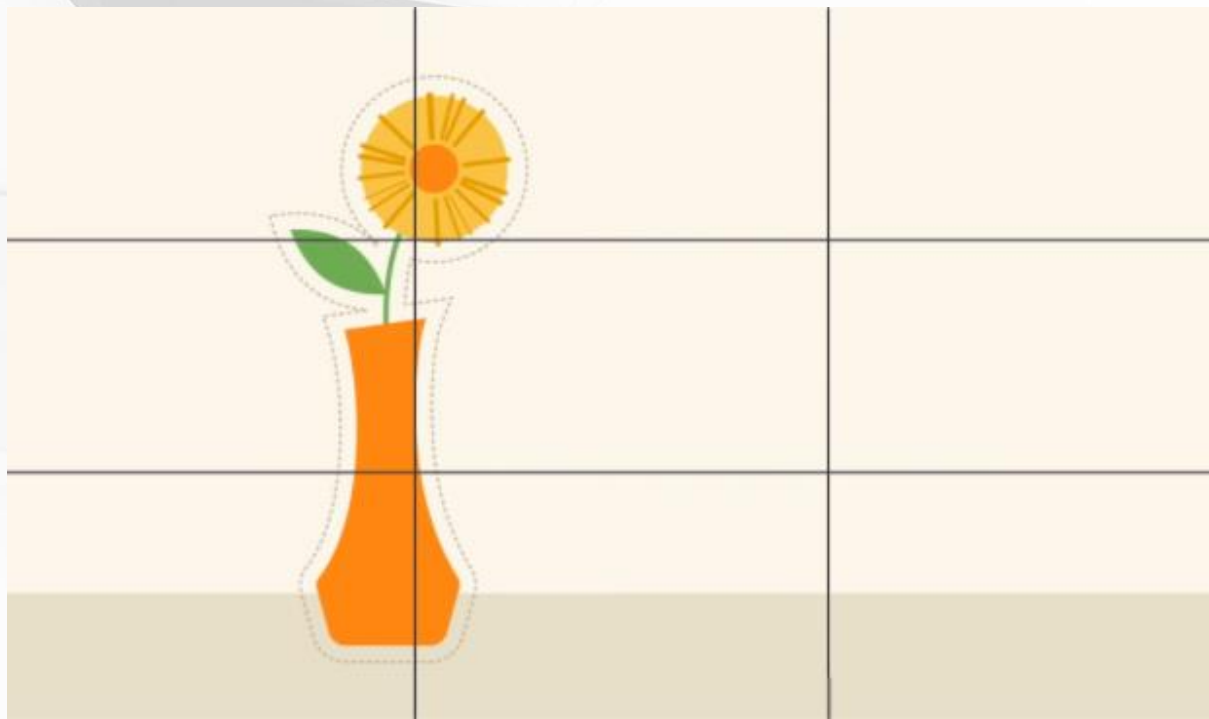
Nosimmetrik dizayn - vertikal o'qning har ikki tomonida bir xil joylashtirilgan dizayn. Balansli ko'rinadi.



Assimetrik dizayn - bu biroz boshqacha yechim bo'lib, unda tarkibiy qismlar teng ravishda taqsimlanmagan, ammo kompozitsiya muvozanatli bo'lib qoladi, chunki u tomoshabinning e'tiborini asosiy elementlarga qaratadi.

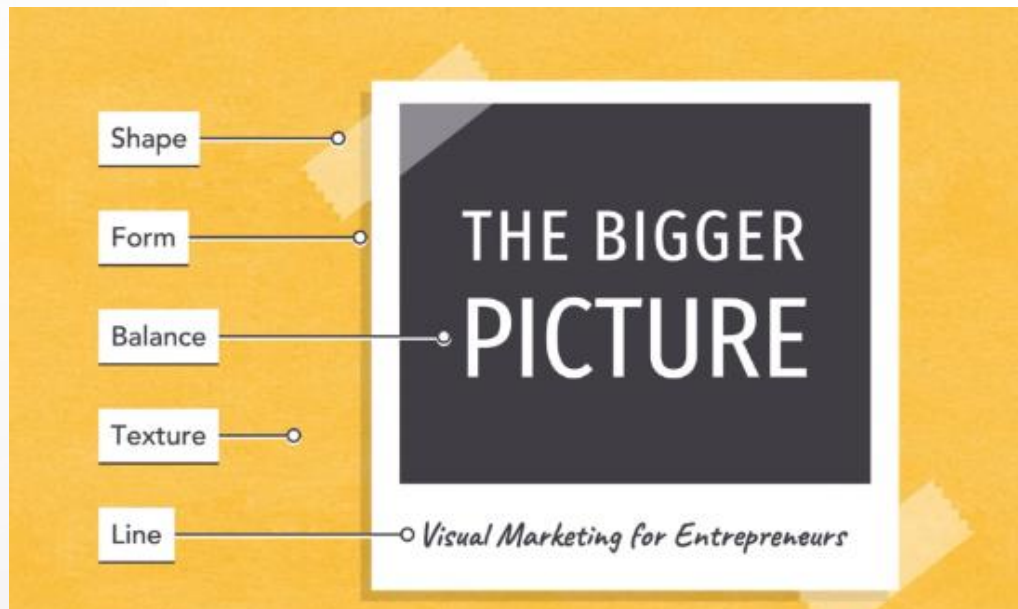


Balansda, shuningdek, "**uchlik qoidasi**" yoki "**oltin nisbati**" deb nomlangan uslub mashhurdir . Bunda rasmning tarkibi **3x3** gacha bo'lgan tarmoqqa bo'linadi va tasvirning markazlashtirilgan nuqtalari ushbu satrlardan biriga yaqin yoki to'g'ridan-to'g'ri uning ustiga joylashtiriladi va qolgan bo'shliq bilan vizual muvozanatni yaratadi. Tadqiqotlarga ko'ra, biz ushbu tasvirni o'ziga jalb qiladi, chunki inson ko'zi tabiiy ravishda kompozitsiya dizayniga qarab ma'lum bir naqshga amal qiladi. Ko'p odamlar, shu jumladan dizaynerlar va fotosuratchilar, uchdan bir qismi qoidasi deb nomlangan strategiyadan foydalanadilar.



Dizayn o'z mohiyatiga ko'ra narsalarning to'liq rasmini ko'rishga o'rgatadi, boshqacha qilib aytganda, **dizayn asoslari** - bu katta rasm, har bir kompozitsiyani tashkil etadigan ko'plab kichik detallarni qadrlashni o'rganish.

Ushbu tushunchani o'zingizning grafikangizni yaratish yoki ishingizni yaxshilashning oson usullarini izlashdan qat'i nazar, deyarli har qanday loyihada qo'llash mumkin.





**E'tiboringiz
uchun rahmat!**