



## FUTBOLKAGA GRAFIK TASVIR CHOP QILISHNING INTERNET DIZAYNI

<sup>1</sup>Axmedov E.Yu.

(MSc, assistent, Dasturiy injiniring kafedresi, Muhammad Al-Xorazmiy nomidagi TATU Urganch filiali, +998974567912)

<sup>2</sup>Samandarov A.B.

(4 kurs talabasi Muhammad Al-Xorazmiy nomidagi TATU Urganch filiali)

<https://www.doi.org/10.5281/zenodo.8026083>

### ARTICLE INFO

Received: 05<sup>th</sup> June 2023

Accepted: 11<sup>th</sup> June 2023

Online: 12<sup>th</sup> June 2023

### KEY WORDS

Animatsiya, dizayn, onlayn format, statik, gifanimatsiya, illyustratsiya, kolleksiya, integratsiya, ranglar sxemasi, idrok, super qahramon, tendentsiya.

### ABSTRACT

*T-Shirt Designs - bu mijozga futbolkani loyihalash va dizaynlashtirilgan futbolkani xarid qilish imkonini beruvchi dasturiy vosita. Ushbu loyiha mijozlar uchun xizmatlarni taqdim etadi. Mijozlar kiyim dizayni uchun dizaynni loyihalash va grafikani saqlab olishi mumkin. Dizaynni grafikalar, matnlar yoki yuklangan rasmlar bilan moslashtirish mumkin. Online printed T-Shirt dizaynini yaratish uchun birinchi navbatda maxsus grafik dizayn dasturini o'rnatiladi. Bunda o'z dizayningizni yaratish to'g'ri shablonni topish yoki shunchaki grafik bilan boshlash va o'z fotosuratlaringiz va matnlaringizni qo'shish kabi osondir.*

So'nggi yillarda kiyimlar dizaynida rasm ishlatish keng tarqaldi, bunda barcha sohalardan kerakli yoki reklama ma'lumotlarini o'z ichiga oladi. Hozirgi vaqtda kitob nashrlari onlayn formatlarga o'tmoqda, shuningdek, hali to'liq multfilmlar bo'lmagan animatsion asarlar soni ko'paymoqda, ammo ular endi statik rasmlar (gifanimatsiyasi) deb hisoblanmaydi. Bolaning hayoti ota-onasi tavsiflab bergan multfilm va tasvirlar bilan chambarchas bog'liq. [1]

Ijobiy, uyg'un illyustratsiyalar va sevimli multfilm qahramonlari bolada ijobiy javoblarni keltirib chiqaradi, ilgari ko'rilgan narsalarni tanib olish jarayoni kuchayadi, shuning uchun bolalar kolleksiyalarida rasmlardan foydalanish tijorat maqsadlarida foydalidir.

Turli xil tasvirlar bolaning shaxsiyatini rivojlantirishga va uning jamiyatga integratsiyalashuviga hissa qo'shadi, vizual muhitni shakllantiradi. Bunday tasvirlarning elementlari orasida yozuvlar, shiorlar, logotiplar ham bor [2].

Bolalar kiyim dizaynini loyihalashtirishda bir nechta umumiy qoidalarni keltirish mumkin:

1. Kiyim qulay bo'lishi kerak, harakatga to'sqinlik qilmasligi kerak.
2. Tabiiy matolardan foydalanish afzaldir.
3. Ranglar sxemasida kattalar assortimentiga qaraganda yorqinroq ranglar ustunlik qilishi kerak.
4. Animatsion qahramonlar va illyustratsiyalar bilan bosma nashrlar bolalarning e'tiborini tortadi.



5. Bolalar uchun kiyim nafaqat bolalarning, balki ularning ota-onalarining didiga ham mos kelishi kerak.

### **Bolalar kiyimlari dizaynidagi bosma rasmlarni o'rganish**

"Uy kiyimlari" toifasiga ko'pincha futbol kalar, shimlar va shortilar, kombinezonlar, uyqu kiyimlari, paypoqlarni kiritish mumkin.

Axborotlar sig'imining ko'payishi va texnik imkoniyatlarning kengayishi bilan ko'plab yangi stilistik yo'nalishlar paydo boldi. Zamonaviy dizaynerlar uchun tanlash va ishlab chiqish uchun katta imkoniyatlarga ega. Biroq, bolalar tasvirlarni kattalarga qaraganda boshqacha qabul qilishlarini hisobga olish kerak. Idrok etish jarayonining o'zi sezgi organlarining retseptorlari yuzalari ta'sirlanishi natijasida yuzaga keladigan vaziyatlar va hodisalarning yaxlit aksidir. Bolaning idroki yoshi ulg'aygan sari o'zgaradi, shundan kelib chiqadiki, turli yosh guruhlarida bir xil vizual tasvirni turli yo'llar bilan o'qish mumkin. Futbol kalarini dizaynini yaratishda ushbu xususiyatlarni hisobga olish kerak. Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun eng muhimi tan olish jarayoni, ya'ni ularga allaqachon tanish bo'lgan tasvirlar orqali javob topadi [3].

Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun quyidagilar muhimdir: illyustratsiyalar aniq va sodda shakllarga ega bo'lishi; yaxshi tushuna oladigan; tafsilotlar bilan ortiqcha yuklanmagan; haqiqatga mos keladigan hayvonlar misolida rangga ega bo'lishi kerak.

Maktab yoshidagi bolalar (6-14 yosh) vizual tasvirlarni idrok etishda ma'lum tajribaga ega bo'lib, stilizatsiya va istiqbolni tushunishga ko'proq mos keladi. Fikrlashning rivojlanishi uchun ma'lum bir yosh guruhida tushunish mumkin bo'lgan mantiqiy va rang gradatsiyalari bilan dizayn yaratish mumkin. Biroq, bolalar hali ham ko'proq tabiiy tasvirlarni afzal ko'rishadi, bu esa hozirgi dizayn marketing kolleksiyalariga to'liq mos keladi [4].

Kiyimdagi bosma grafika nafaqat xotirada ma'lum javoblarni keltirib chiqaradigan tasvir sifatida, balki tasavvurni rivojlantirish sifatida ham ishlatilishi mumkin. Shu sababli tijorat jihatdan muvaffaqiyatli bo'lgan bu super qahramonlar filmlar va multfilmlarning asosiy qahramonlari tasvirlari bo'lib, ular dizayn marketing kolleksiyalariga mavjud. Maktabgacha yoshdagi bu tendentsiya ota – onalarning u yoki bu obrazlarga bo'lgan muhabbati va farzandining eng yaxshi bo'lishini orzu qilish bilan bog'liq, ham superqahramon, hamda kelajakda bolaning bu qahramonlarga taqlid qilishi istagi paydo bo'ladi.

Bolalar kiyimidagi grafika turli xil variantlarda ishlatilishi mumkin. Eng keng tarqalgan o'zgarish – bu bitta rasmni futbol kalarining ma'lum bir qismiga joylashtirish, agar rasm kichkina bo'lsa grafikani markazga, agarda yozuv bolsa chapda yozuv va o'rtada grafika, xalatlarda chap qismida bosma grafika joylashtiriladi [5].

Tadqiqot natijalariga ko'ra rasmlarni bir nechta toifalarga bo'lish mumkin, ya'ni:

1. Hayvonlarning rasmlari.
2. Floristik motivlar.
3. Geometrik naqshlar.
4. Marvel, Disney, DreamWorks studiyalarining multfilm qahramonlari.

"Bolalar" yosh guruhi uchun (3 oy – 5 yosh) eng dolzarblari oddiy geometrik naqshlar, multfilm qahramonlari kiyimning markazida yoki oldiga qo'yilgan hayvon rasmlarini keltirish mumkin. "8-14 yoshdagi o'g'il bolalar va qizlar" guruhida tasvirlarni stilizatsiya qilish joizdir, nashrlarga floristik motivlar qo'shiladi. Yosh toifalari bo'yicha bo'linish mahsulotga



bosmalarni joylashtirishda sezilmadi. Uyg'unlashgan, ijobiy chizmalar nafaqat diqqatni jalb qiladi, balki bolaning shaxsiyatini rivojlantirishga ham hissa qo'shadi.

## References:

1. Макарова Т.Л., Лакизенко Е.Д. Принт в дизайне детской одежды – новый виток в истории современной иллюстрации//Научный журнал «Костюмология», 2020 №4
2. Makarova T.L., Loskutnikova P.A. Font in costume design as a conceptual element of the image // Costumology, 2020, No. 2
3. Ананьев Б.Г., Рыбалко Е.Ф. Особенности восприятия пространства у детей. – М., 1964. – 267 с.
4. Guiton P. T-shirt 360. – М.: Enlightenment, 2006. – 476 p.