



O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM
VAZIRLIGI
SHAROF RASIDOV NOMIDAGI
SAMARAQAND DAVLAT
UNIVERSITETI



Ro'yxatga olindi:
№ 6020600
2021 yil " " "

TASDIQLAYMAN"

Sardori rektori:
R.I. Xalmuradov



LOGOTIP DIZAYN

FAN DASTURI

Bilim sohasi:	100000-Gumanitar soha
Ta'lim sohasi:	60230600-Noshirlik ishi
Ta'lim yo'nalishi:	60230600 -Noshirlik ishi

Fan/modul kodi	O'quv yili	Semestr	ECTS – Kreditlar
LDM3003	202_202_	8	5
Fan/modul turi	Ta'lim tili	Haftadagi dars soatlari	
Majburiy fan	O'zbek	5	
Fan nomi	Auditoriya	Mustaqil	Jami
	mashg'ulotlari	ta'lim	(soat)
	(soat)	(soat)	
1.	Logotip dizayn	75	75
2.	Logotip dizayn	75	150

1. Fanning mazmuni

Fanni o'qitishdan maqsad - talabalarning kasbiy sohasida uchraydigan Logotip dizayn sohasidagi muammolarni bartaraf etish yo'llarini o'rgatish, bo'lajak kadr sifatida yetuk mutaxassis bo'lib yetishi uchun yetarlicha bilimlar berishdan iborat.

Fanning vazifasi –

- Logotip dizayn haqida ma'lumotlar berish;
- Har bir tashkilot va nashriyotlarda ularning funksional imkoniyatlari va analarini ifodalovchi logotiplarning ahamiyatini ko'rsatish;
- Logotiplarni ishlab chiqish va dizayn berish jarayonini, qayta ishlash metodologiyasini o'rgatish;

Logotip dizayni imkoniyatlarini ochib berish;

- Logotip dizayndan qanday hollarda va qanday maqsadlarda ishlatish tushunchalarini shakllantirishdan iborat.

II. Asosiy nazariy qism (ma'ruza mashg'ulotlari)

II.1. Fan tarkibiga quyidagi mavzular kiradi:

- 1-mavzu Logotip va logotip dizayni tushunchalari
- 2-mavzu Logotip yaratish bosqichlari
- 3-mavzu Logotip yaratuvchi dasturiy vositalar va ularning farqlari
- 4-mavzu Photoshop dasturida logotip yaratish
- 5-mavzu Photoshop dasturi yordamida logotipga dizayn berish
- 6-mavzu Corel Draw dasturi va uning interfeysi

7-mavzu CorelDraw dasturida sahifaning parametrlarini o'zgartirish

8-mavzu Corel Draw. Asboblar paneli bilan ishlash

9-mavzu Corel Draw dasturi shrift va matnlar bilan ishlash

10-mavzu Corel Drawda chiziqlar va egri chiziqlarni chizish

11-mavzu Corel Draw dasturida effektlarni qo'llash

12-mavzu Corel Draw dasturida ranglar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari

13-mavzu Corel Draw dasturida qatlamlar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari

14-mavzu Corel Draw dasturida konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari

15-mavzu Corel Draw dasturida konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari

16-mavzu Corel Drawda Transform Docker-dan foydalanish

17-mavzu Corel Draw kontur va to'ldirish standartlarini o'rnatish

18-mavzu Corel Draw ob'ektlarni birlashtirish va sindirish

19-mavzu Corel Drawda 3D logotiplarga dizayn berish

20-mavzu Corel Draw da mukammal logotip dizaynini ishlab chiqish

III. Amaliy mashg'ulotlari bo'yicha ko'rsatma va tavsiyalar.

Amaliy mashg'ulotlar uchun quyidagi mavzular tavsiya etiladi:

Kompyuter

1. Photosh dasturi yordamida logotip yaratish
2. Photosh dasturi yordamida logotipga dizayn berish
3. Corel Draw dasturi uskunalar paneli.

4. Chiroqli shriftlar 2020 | Best of 2020

5. Corel Draw dasturida ishlab. Matn effektlari

6. Corel Draw dasturida ishlab. Kollaj effekti

7. Corel Draw dasturida ishlab. Matnning shaffoflik effekti

8. Corel Draw dasturida ishlab. Matn maskirovkasi effekti

9. Rastri grafik ob'ektlarni vektorli grafikaga o'tkazish

10. Corel Draw dasturida ishlash. Shakllardan tasvir yaratish

11. Corel Draw dasturida ishlash. Bo'yoq effekti hodisasi

12. Corel Draw dasturida ishlash. Power Clip hodisasi

13. Corel Draw dasturida ishlash. Grunge effekti

14. Corel Draw dasturida ishlash. Pepsi logotipini chizish

15. Corel Draw dasturida ishlash. Google logotipini chizish

16. Corel Draw dasturida ishlash. Ayiqcha chizish

17. Corel Draw dasturida ishlash. 3D tasvirlar yaratish

IV. Mustaqil ta'lim va mustaqil ishlar

Mustaqil ta'lim uchun tavsiya etiladigan mavzular:

1. Logotip va logotip dizayni tushunchalari
2. Logotip yaratish bosqichlari
3. Logotip yaratuvchi dasturiy vositalar va ularning farqlari
4. Photosh dasturida logotip yaratish
5. Photosh dasturi yordamida logotipga dizayn berish
6. Corel Draw dasturi va uning interfeysi
7. Corel Draw dasturida shifanining parametrlarini o'zgartirish
8. Corel Draw. Asboblar paneli bilan ishlash
9. Corel Draw dasturi shrift va matnlar bilan ishlash
10. Corel Drawda chiziqlar va egri chiziqlarni chizish
11. Corel Draw dasturida effektlarni qo'llash
12. Corel Draw dasturida ranglar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari
13. Corel Draw dasturida qatlamlar bilan ishlashning qo'shimcha imkoniyatlari

14. Corel Draw dasturida konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari

15. Corel Draw dasturida konvertatsiya qilishning qo'shimcha imkoniyatlari

16. Corel Drawda Transform Docker-dan foydalanish

17. Corel Draw kontur va to'ldirish standartlarini o'rnatish

18. Corel Draw ob'ektlarni birlashtirish va sindirish

19. Corel Drawda 3D logotiplarga dizayn berish

20. Corel Draw da mukammal logotip dizaynini ishlab chiqish

21. Kompyuter grafikasi va dizayn turlari: vektorli, rastri, fraktal, 3D-grafika.

22. Tasvirlar turlari ularning tasnifi

23. Rastri grafikalar yordamida illyustratsiya plakatlarni yaratish

24. Photosh dasturining asosiy tushunchalari.

25. Photosh dasturida tasvirlar ustida amallar bajarish

26. Photosh dasturida ranglar va qatlamlar.

	27. Photoshop grafik muharririning qushimcha imkoniyatlari 28. Photoshop grafik muharririning filtrlar bilan ishlash 18. Photosh dasturi yordamida logotip yaratish 19. Photosh dasturi yordamida logotipga dizayn berish 20. Corel Draw dasturi uskunalar paneli. 21. Chiroyli shriftlar 2020 Best shrift 2020 22. Corel Draw dasturida ishlash. Matn effektlari 23. Corel Draw dasturida ishlash. Kollaj effekti 24. Corel Draw dasturida ishlash. Matnning shaffolik effekti 25. Corel Draw dasturida ishlash. Matn maskirofkasi effekti 26. Rastri grafik obyektlarni vektorli grafikaga o'tkazish 27. Corel Draw dasturida ishlash. Shakllardan tasvir yaratish 28. Corel Draw dasturida ishlash. Bo'yoq effekti hodisasi 29. Corel Draw dasturida ishlash. Power Clip hodisasi 30. Corel Draw dasturida ishlash. Grunge effekti 31. Corel Draw dasturida ishlash. Pepsi logotipini chizish 32. Corel Draw dasturida ishlash. Google logotipini chizish 33. Corel Draw dasturida ishlash. Ayoqcha chizish 34. Corel Draw dasturida ishlash. 3D tasvirlar yaratish
3.	V. Fan o'qitilishining natijalari (shakllanadigan kompetensiyalar) Fanni o'zlashtirish natijasida talaba: - Logotip dizayn texnologiyalari, ma'lumotlarning rasm ko'rinishiga kelganda xosil bo'luvchi va grafik dizayn dan foydalanish jarayonida paydo bo'luvchi xususiyatlari, Logotip dizayn jamiyat va uning taraqqiyotidagi o'rni, Logotip dizayn mexanizmlarini qo'llashga doir tasavvurga ega bo'lishi; - An'anaviy Logotip dizayn, ularning modellari va usuli loyihalashni, Logotip dizayn qayta ishlashni, ularni tahlil qilishni. Logotip dizayn mexanizmlarini qo'llashni bilishi va ularidan foydalana olishi; - Logotip dizayn orqali yaratgan logotiplarni o'rnatish, sozlash va ulardan foydalanish, Corel Draw va shu kabi dasturiy vositalar orqali mukammal logotiplar va ularning dizaynini loyihalash va ishlab chiqish ko'nikmalariga ega bo'lishi kerak.
4.	VII. Ta'lim texnologiyalari va metodlari: - ma'ruzalar; - interfaol keys-stadlar; - dialogik yondoshuv, - muammoli ta'lim; - Venna diagrammasi; - T-sxemas;

5. o'z-o'zini nazorat. VIII. Kreditni olish uchun talablar: Fanga oid nazariy va uslubiy tushunchalarni to'liq o'zlashtirish, tahlil natijalarini to'g'ri aks ettira olish, o'rganilayotgan jarayonlar haqida mustaqil mushohada yuritish va joriy, oralik nazorat shakllarida berilgan vazifa topshiriqlarni bajarish, yakuniy nazorat ishini topshirish	6. Asosiy adabiyotlar: - Justin Kozisek "Logo Design" New Expanded 2018 Version, 22 p "CorelDRAW technical suite 2020" CorelDRAW technical suite 2020 952 p - Quick Start Guide "CorelDRAW Graphics Suite 2021" CorelDRAW® Graphics Suite 2021 23 p "CorelDRAW X3 graphics suite" CorelDRAW X3 graphics suite Qo'shimcha adabiyotlar: - Grassroots Institute for Fundraising Training "Know logo" 2017, 44 p - Петров, CorelDraw 9: Справочник. - Москва: Бином, 2000 г. - Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г. - М.Буракова. CorelDraw 12. Москва, "ВЫВ-Петербург", 2004 г. Axborot manbalari (saytlar): https://www.youtube.com/channel/UCAxy1AxICqIPfelvZwFz8A https://www.udemy.com/course/coreldraw-quickstart https://www.udemy.com/topic/coreldraw/ https://www.skillshare.com/browse/coreldraw https://www.youtube.com/watch?v=iYDilUGOnv6A https://www.learnvern.com/coreldraw-tutorial
7. Fan dasturi Samarqand davlat universiteti O'quv-uslubiy kengashining 2022_yil - _dagi _-son bayonnomasi bilan ma'qullangan.	8. Fan/modul uchun mas'ullar: N.Sharopova – Sam DU «Axborotlashtirish texnologiyalari» kafedrasida assistenti
9. Taqrizchilar: A.R. Axatov – Sam DU Xalqaro hamkorlik bo'yicha prorektor, professor, t.f.d. (iehlki) Sh.T. Xadjaev – TATU Samarqand filiali dotsenti, t.f.n. (tashqi)	

Kafedra mudiri:

F.M. Nazarov

Fakultet dekani:

A. Pardayev

Kelishildi:

O'quv ishlar bo'yicha prorektor

A.S. Soliev

