

**Zəhra Hüseyn qızı SADIQOVA**  
Qərbi Kaspi Universitetinin,  
Email: zsadiqova1991@gmail.com

## **QRAFİK DİZAYN**

### **Xülasə**

Qrafik-dizayn sənətinin faydaları, xüsusiyyətləri, necə istifadə etmək olar? Hansı kompyuter proqramları öyrənmək lazımdır. Eyni zamanda bu məqalədə Qrafik- dizayn tarixi haqqında məlumatlara yer verilib. Qrafikada istifadə olunan kreativ və yaradıcı fikirləri hansı dizaynda istifadə etmək olar. Qrafik dizayn, tətbiq sahəsi kimi hər hansı vizual kommunikasiya sisteminə yönəlmiş müxtəlif bilik sahələrinə malikdir

**Açar sözlər:** qrafika, dizayn, Rəng, tipografiya.

**DOI:** 10.54414/YCKO1812

### **Giriş**

Qrafik dizayn bir peşədir, tətbiqi sənət və akademik intizamdır, onun fəaliyyəti xüsusi məqsədlərlə sosial qruplar xüsusi mesajlar ötürmək üçün nəzərdə tutulmuş visual kommunikasiyaların layihələndirilməsindən ibarətdir. Qrafikdizayn dizaynın və təsviri sənətin fənlərə-rası bir sahəsidir. Onun təcrübəsi əl və ya rəqəmsal alətlərdən istifadə edərək yaradıcılıq, innovasiya və yanal düşüncəni əhatə edir, burada vizual ünsiyyət üçün. Rabitə prosesində qrafik dizaynerin rolu mesajın kodlayıcısı və ya tərcüməçisidir. Onlar visual mətn və qrafiklərdən istifadə etmək adi haldır mesajların təfsiri, sifarişi və təqdimatı üzərində işləyirlər. Bir qayda olaraq, qrafik dizayn mətbəə estetikasından və mətnin kompozisiya düzülüşündən, ornamentasiyasından və təsvirindən istifadə edərək ideyaları, hissləri və münasibətləri yalnız dilin ifadə etdiyindən kənara çıxarır. Dizayn işi müştərinin tələbinə, şifahi və ya yazılı şəkildə linqvistik olaraq qurulan tələbə əsaslına bilər, yəni qrafik dizayn linqvistik mesajı qrafik təzahürə çevirir. Qrafik dizayn, tətbiq sahəsi kimi hər hansı vizual kommunikasiya sisteminə yönəlmiş müxtəlif bilik sahələrinə malikdir. Məsələn, bu, reklam strategiyaların da tətbiq oluna bilər və ya aviasiya dünyasında və ya kosmos tədqiqatlarında da tətbiq oluna bilər. Bu mənada, bəzi ölkələrdə qrafik dizayn yalnız eskiz və çertyojların istehsalı ilə əlaqələndirilir, bu düzgün deyil, çünki visual ünsiyyət onun tətbiq oluna biləcəyi çox sayda növ və siniflərin kiçik bir hissəsidir. Mənşəyi antik dövrdə və orta əsrlərdə olan qrafik dizayn tətbiqi

sənət kimi əvvəlcə 15-ci əsrdə Avropada çapın yüksəliş bumu və sənaye inqilabında istehlak mədəniyyətinin böyüməsi ilə əlaqələndirildi. Oradan 19-cu əsrdə reklamlarla sıx bağlı olan Qərbdə fərqli bir peşə kimi ortaya çıxdı və onun təkamülü 20-ci əsrdə möhkəmlənməsinə imkan verdi. Bu gün informasiya mübadiləsinin sürətli və kütləvi artımını nəzərə alsaq, xüsusilə yeni texnologiyaların inkişafı və onları inkişaf etdirən mühəndislərin səlahiyyətindən kənar insan faktorlarına diqqət yetirmək zərurəti ilə əlaqədar təcrübəli dizaynerlərə tələbat həmişəkindən daha böyükdür.

### **Əsas mətn**

William Addison Dwiggins tez-tez 1922-ci il məqaləsində "qrafik dizayn" terminini ilk dəfə istifadə edən hesab olunur, baxmayaraq ki, bu, Mütəşəkkil Əmək, Əmək İttifaqlarının nəşri olan 4 iyul 1908-ci il sayında (cild 9, nömrə 27) görünür. San Fransisko, printerlər üçün texniki təhsil haqqında

### **Təşəbbüskar Həmkarlar İttifaqı**

Çapçılar arasında üstünlük təşkil edən, şübhəsiz ki, yüksək intellekt standartı, dizaynın elementar prinsipləri ilə onların bir çoxunun birlikdə böyüyəcək və qrafik dizayn və dekorasiya üzrə mütəxəssisə çevriləcəyinə əminlikdir. On il sonra, Kaliforniya İncəsənət və Sənətkarlıq Məktəbinin 1917-1918 kurs kataloqu Qabaqcıl

Dizayn və Yazı adlı kursu əvəz edən Qrafik Dizayn və Lettering adlı kursu elan etdi. Hər iki dərsi Frederik Meyer tədris edirdi

### **Qrafik dizaynın tarixi**

Həm uzun tarixində, həm də 20-ci və 21-ci əsrlərdə vizual ünsiyyətin nisbətən yeni partlayışında reklam, incəsənət, qrafik dizayn və təsviri sənət arasındakı fərq yoxa çıxdı. Onlar bir çox elementləri, nəzəriyyələri, prinsipləri, təcrübələri, dilləri və bəzən eyni xeyriyyəçi və ya müştərini bölüşürlər. Reklamda son məqsəd mal və xidmətlərin satışdır. Qrafik dizaynda “məhiyyət insan təcrübəsini sənədləşdirən artefaktlara məlumat, forma, fikir, ifadə və hisslərə nizam verməkdir”.

#### Çap tarixi

Çində, Tan sülaləsi dövründə (618-907) taxta bloklar toxuculuq üzərində çap etmək və daha sonra Buddist mətnləri təkrarlamaq üçün kəsildi. 868-ci ildə çap olunmuş Buddist kitab, məlum olan ən erkən çap olunmuş Çində 11-ci əsrdən başlayaraq, Song sülaləsi (960-1279) dövründə kitabları geniş şəkildə əlçatan edən daşınan tipli çapdan istifadə edərək daha uzun tumarlar və kitablar istehsal edildi. 15-ci əsrin ortalarında Almaniyanın Mainz şəhərində İohannes Qutenberq informasiyanın çap səhifələrinin daha sürətli sürətdə çoxaldılması üsulunu inkişaf etdirdi.

On doqquzuncu əsr-1849-cu ildə Henri Koul Böyük Britaniyada dizayn təhsilində əsas qüvvələrdən birinə çevrilərək, dizaynın əhəmiyyəti barədə hökuməti “Journal of Design and Manufacture”da məlumatlandırdı. O, Böyük Sərgini müasir sənaye texnologiyasının və Viktoriya dizaynının bayramı kimi təşkil etdi. 1891-ci ildən 1896-cı ilə qədər William Morris 'Kelmscott Press, divar kağızı və tekstil dizaynlarına əlavə olaraq, orta əsrlər və İntibah dövrü üslubunda əl işi kitablar yaradaraq İncəsənət və Sənətlər hərəkatı ilə əlaqəli qrafik dizaynda lider idi. Morrisin işi, Private Press hərəkatının qalan hissəsi ilə birlikdə Art Nouveau-ya birbaşa təsir etdi.

Uill H. Bradley tərəfindən tərtib edilmiş The Chap-Book-un 1895-ci il Şükran Günü nömrəsinin üz qabığı

Will H. Bradley, müxtəlif Art Nouveau üslublarında sənət əsərləri yaratması səbəbindən XIX əsrin sonlarında görkəmli qrafik dizaynerlərindən birinə çevrildi. Bradley The Chap-Book adlı ədəbi jurnal üçün təqdimat kimi bir sıra dizaynlar yaratdı. Onlardan biri 1895-ci ildə tamamlanan Şükran Günü posteridir. Plakat əyri

xətlər və formalar sistemini daxil etməklə tanınır. Plakatda düz rəngli təyyarələrdən istifadə etməklə Yapon çap üslublarından elementlər də götürülüb. Bradley-nin əsərləri ilham mənbəyi olduğunu sübut etdi, çünki bədii afişalar konsepsiyası iyirminci əsrin əvvəllərində daha adi hala çevriləcəkdir. Bundan əlavə, bədii afişalar reklam mövzusunun əhəmiyyətli bir tərəfinə çevriləcəkdir.

Iyirminci əsr- Boeing 747 təyyarəsi, onu Air Force One olaraq təyin edən cizgili. Mavi formalar, ABŞ bayrağı, prezident möhürü və Caslon hərfləri müxtəlif vaxtlarda, müxtəlif dizaynerlər tərəfindən, müxtəlif məqsədlər üçün hazırlanmış və dizayner Raymond Loewy tərəfindən bu təyyarənin eksteryer dizaynında birləşdirilmişdir. (sentyabr 2016)

1917-ci ildə Kaliforniya İncəsənət və Sənətkarlıq Məktəbinin direktoru və təlimatçısı Frederik H. Meyer “Qrafik dizayn və hərf” adlı dərsi öyrətdi. 1927-ci ildə nəşr olunan Raffe's Graphic Design, başlığında "Qrafik Dizayn" istifadə edən ilk kitab idi. London metrosundakı lövhə müasir dövrün klassik dizayn nümunəsidir. Bədii təhsili olmasa da, Frank Pik Underground Group dizayn və təbliğat hərəkatına rəhbərlik edirdi. İlk yeraltı stansiya işarələri 1908-ci ildə mərkəzdə mavi çubuq olan bərk qırmızı disk dizaynı və stansiyanın adı ilə təqdim edilmişdir. Stansiyanın adı ağ sans-serif hərfləri ilə yazılmışdı. 1916-cı ildə Pik Underground üçün yeni şrift dizayn etmək üçün Edvard Constonun təcrübəsindən istifadə etdikdə idi. Johnston, mərkəzdəki mavi çubuqda yazı tipini daxil etmək üçün Underground işarəsini və loqosunu yenidən dizayn etdi.

1920-ci illərdə sovet konstruktivizmi istehsalın müxtəlif sahələrində “intellektual istehsal” tətbiq edirdi. Hərəkat inqilabi Rusiyada fərdi sənəti faydasız hesab etdi və bununla da utilitar məqsədlər üçün obyektlər yaratmağa doğru irəlilədi. Onlar binalar, teatr dəstləri, plakatlar, parçalar, geyimlər, mebellər, loqolar, menyular və s. dizayn etmişlər.

Yan Tschichold 1928-ci ildə yazdığı "Yeni tipografiya" kitabında müasir tipografiyanın prinsiplərini kodlaşdırdı. Daha sonra o, bu kitabda müdafiə etdiyi fəlsəfəni faşist kimi rədd etdi, lakin o, təsirli olaraq qaldı. Tschichold, Bauhaus tipografları Herbert Bayer və Lászlo Moholy-

Nagy və El Lissitzky qrafik dizayna böyük təsir göstərdilər. Onlar iyirminci əsrdə istifadə edilən istehsalatdır. Texnikası və üslubi cihazların qabaqcılları oldular. Sonrakı illərdə müasir üslubda qrafik dizayn geniş qəbul və tətbiq qazandı.

İkinci Dünya Müharibəsindən sonrakı Amerika iqtisadiyyatı əsasən reklam və qablaşdırma qrafik dizayna daha çox ehtiyac olduğunu ortaya qoydu. 1937-ci ildə Alman Bauhaus dizayn məktəbinin Çikaqoya yayılması Amerikaya "kütləvi istehsal" minimalizmi gətirdi; "müasir" memarlıq və dizaynı qığılcımlandırır. Əsrin ortalarında müasir dizaynda görkəmli adlar arasında Univers və Frutiger şriftlərinin dizayneri Adrian Frutiger; Bauhaus prinsiplərini götürən və onları məşhur reklam və loqo dizaynında tətbiq edən Pol Rand, qrafik dizaynın alt hissəsi olan korporativ şəxsiyyətin əsas qabaqcıllarından birinə çevrilməklə yanaşı, Avropa minimalizminə unikal Amerika yanaşması yaratmağa kömək etdi. Alex Steinweiss albom qapağının ixtirasına görə hesab olunur; və 1950-1970-ci illər dövrünə xas olan sərt, lakin əlçatan tərdə posterlər hazırlayan Josef Müller-Brockmann. Peşəkar qrafik dizayn sənayesi istehlakçılığa paralel olaraq böyüdü. Bu, xüsusilə First Things First manifesti ilə qrafik dizayn icması daxilində narahatlıq və tənqidlərə səbəb oldu. İlk dəfə 1964-cü ildə Ken Qarland tərəfindən təqdim edilmiş, 1999-cu ildə Emigre 51 jurnalında "İlk şeylər First 2000" manifestosu olaraq yenidən nəşr edilmişdir. – məhsul marketingindən uzaqlaşaraq, yeni bir məna növünün kəşfi və istehsalına yönəlmiş təfəkkür. Müzakirələrin əhatə dairəsi daralır; o, genişlənməlidir. İstehlakçılıq mübahisəsiz davam edir; ona qismən, ifadə olunan digər perspektivlər tərəfindən etiraz edilməlidir. vizual dillər və dizayn resursları."Hər iki nəşr Rudy VanderLans, Erik Spiekermann, Ellen Lupton və Rick Poynor kimi praktikantların və mütəfəkkirlərin imzalarını cəlb etdi. 2000-ci il manifesti vizual mədəniyyətə dair güclü tənqidləri ilə tanınan Adbusters jurnalında da dərc olunub.

#### *Rəng*

Qrafik dizayn yol nişanlarından tutmuş texniki sxemlərə və istinad kitabçalarına qədər bir çox tətbiqlərə malik ola bilər. Tez-tez brendinq məhsullarında və şirkət kimliyinin loqolar,

rənglər, qablaşdırma və mətn ki mi elementlərində istifadə olunur (həmçinin reklama baxın). Elmi jurnallardan tutmuş xəbər hesabatlarına qədər rəy və faktların təqdimatı çox vaxt qrafika və vizual məlumatın düşünülmüş kompozisiyaları ilə təkmilləşdirilir - informasiya dizaynı kimi tanınır. Vebin yaranması ilə interaktiv alətlərdə təcrübəsi olan informasiya dizaynerləri xəbərlərin fonunu göstərmək üçün getdikcə daha çox istifadə olunur. Məlumat dizaynına verilənlərin vizuallaşdırılması daxil ola bilər ki, bu da məlumatların vizual olaraq cəlbedici təqdimat şəklində şərh edilməsi və formalaşdırılması üçün proqramların istifadəsini nəzərdə tutur və informasiya qrafikası ilə birləşdirilə bilər.

#### *Bacarıqlar*

Qrafik dizayn layihəsi mövcud mətn, ornament və şəkillərin yaradıcı təqdimatını əhatə edə bilər. "Proses məktəbi" ünsiyyətlə bağlıdır; o, mesajların ötürüldüyü kanalları və medianı və göndəricilərin və qəbul edənlərin bu mesajları kodlaşdırıb deşifrə etdiyini vurğulayır. Semiotik məktəb mesajı qəbul edənlərlə qarşılıqlı əlaqədə məna yaradan işarələrin konstruksiyası kimi qəbul edir; agent kimi ünsiyyət.

#### *Tipoqrafiya:*

Tipoqrafiyaya tip dizaynı, tip qliflərinin dəyişdirilməsi və növün təşkili daxildir. Tip qlifləri (simvollar) illüstrasiya üsullarından istifadə etməklə yaradılır və dəyişdirilir. Növün təşkili yazı tiplərinin, nöqtə ölçüsünün, izləmə (istifadə olunan bütün simvollar arasındakı boşluq), kerning (iki xüsusi simvol arasındakı boşluq) və aparıcı (sətir aralığı) seçimidir.

Tipoqrafiyanı çapçılar, bəstəkarlar, mətbəəçilər, qrafika rəssamları, bədii rəhbərlər və kargüzarlıq işçiləri həyata keçirirlər. Rəqəmsal dövrə qədər mətbəə xüsusi bir peşə idi. Müəyyən şriftlər stereotipik anlayışları əlaqələndirir və ya onlara bənzəyir. Məsələn, 1942 Hesabatı yazı makinasına və ya vintage hesabat oxşar mətn yazan şriftdir.

#### *Səhifənin tərtibatı*

#### *Kitab dizaynında qızıl bölmə*

Səhifənin tərtibatı a-da elementlərin (məzmun) düzülüşü ilə məşğul olursəhifə, məsələn, şəklın yerləşdirilməsi, mətnin tərtibatı və üslubu. Səhifə dizaynı həmişə çap materiallarında diqqət mərkəzində olub və son vaxtlar veb

səhifələr kimi displeylərə genişlənilib. Elementlər adətən növdən (mətn), şəkillərdən (şəkillərdən) və (çap mediası ilə) bəzən yer tutucu qrafiklərdən, məsələn, kalıp/ lazer kəsmə, folqa ştamplama və ya kor qabartma kimi mürəkkəblə çap olunmayan elementlər üçün dilinə kimi yer tutan qrafiklərdən ibarətdir.

#### Alətlər

1980-ci illərin ortalarında masa üstü nəşriyyat və qrafik sənət proqramları əvvəllər əl ilə icra edilən kompüter təsvirinin manipulyasiyası və yaradılması imkanlarını təqdim etdi. Kompüterlər dizaynerlərə tərtibat və ya tipografik dəyişikliklərin təsirlərini dərhal görməyə və ənənəvi medianın təsirlərini simulyasiya etməyə imkan verdi. Qələmlər kimi ənənəvi alətlər hətta kompüterlər yekunlaşdırmaq üçün istifadə edildikdə də faydalı ola bilər; dizayner və ya bədii rəhbər yaradıcılıq prosesinin bir hissəsi kimi çoxsaylı konsepsiyaların eskizini çəkə bilər. Stiluslardan əl rəsmlərini rəqəmsal şəkildə çəkmək üçün planşet kompüterlərdə istifadə oluna bilər.

#### Kompüter və proqram təminatı

Dizaynerlər kompüterlərin yaradıcılıq prosesini təkmilləşdirib-göstərməməsi ilə razılaşırlar. Bəzi dizaynerlər iddia edirlər ki, kompüterlər onlara çoxlu ideyaları tez və təfərrüatlı şəkildə tədqiq etməyə imkan verir, nəinki əl ilə göstərmə və ya yapılandırmaqla. Digər dizaynerlər rəqəmsal dizayndan məhdudiyətsiz seçimlərin heç bir aydın nəticəsi olmayan iflic və ya sonsuz təkrarlamalara səbəb ola biləcəyini tapsalar da.

Əksər dizaynerlər ənənəvi və kompüter texnologiyalarını birləşdirən hibrid prosesdən istifadə edirlər.

Əvvəlcə ideyanın həyata keçirilməsi üçün təsdiq almaq üçün əl ilə hazırlanmış maketlərdən istifadə edilir, cilalanmış vizual məhsul kompüterdə hazırlanır. Qrafik dizaynerlərin təsvirin yaradılması, tipografiya və tərtibat üçün proqram proqramlarında bacarıqlı olması gözlənilir. 1990-cı illərin əvvəllərindən bəri qrafik dizaynerlər tərəfindən istifadə edilən populyar və "sənaye standartı" proqram proqramlarının demək olar ki, hamısı Adobe Systems Incorporated şirkətinin məhsullarıdır. Son mərhələdə tez-tez Adobe Photoshop (şəkillərin redaktəsi üçün rastr əsaslı proqram) və Adobe Illustrator (rəsm üçün vektor əsaslı proqram) istifadə olunur.

Dünyadakı bəzi dizaynerlər CorelDraw-dan istifadə edirlər. CorelDraw, Corel Korporasiyası tərəfindən hazırlanmış və bazara çıxarılan vektor qrafikası redaktoru proqramıdır. Vektor qrafikalarını redaktə etmək üçün istifadə edilən açıq mənbə proqramı Inkscape-dir. Inkscape-də istifadə olunan əsas fayl formatı Ölçəklənəbilir Vektor Qrafikasıdır (SVG). Siz faylı istənilən başqa vektor formatında idxal və ya ixrac edə bilərsiniz. Dizaynerlər tez-tez onlayn dizayn verirlənlər bazalarından öz işlərində əvvəlcədən hazırlanmış rastr şəkilləri və vektor qrafikalarından istifadə edirlər. Raster şəkilləri Adobe Photoshop-da, vektor loqoları və illüstrasiyaları Adobe Illustrator və CorelDraw proqramlarında və son məhsul Adobe InDesign, Serif PagePlus və Quark XPress kimi əsas səhifə tərtibat proqramlarından birində yığıla bilər. Güclü açıq mənbə proqramları (pulsuzdur) həm peşəkarlar, həm də qeyri-adi istifadəçilər tərəfindən qrafik dizayn üçün istifadə olunur, bunlara Inkscape (vektor qrafikası üçün), GIMP (foto redaktə və təsvirin manipulyasiyası üçün), Krita (rəsm üçün) və Scribus (səhifənin tərtibatı üçün).

Fərdi kompüterlərin meydana çıxmasından bəri bir çox qrafik dizaynerlər adətən Qrafik istifadəçi interfeysi (GUI) adlandırılan bir mühitdə interfeys dizaynı ilə məşğul olurlar. Son istifadəçi interaktivliyi tərtibat və ya interfeysin dizayn baxımından nəzərdən keçirildiyi zaman bura veb dizayn və proqram təminatının dizaynı daxildir. Vizual ünsiyyət bacarıqlarını istifadəçi qarşılıqlı əlaqəsi və onlayn brendinq anlayışı ilə birləşdirən qrafik dizaynerlər tez-tez veb saytın və ya proqram tətbiqinin görünüşünü və hissini yaratmaq üçün proqram tərtibatçıları və veb tərtibatçıları ilə işləyirlər. İnterfeys dizaynının mühüm aspekti ikon dizaynıdır.

İstifadəçi təcrübəsi dizaynı (UX) istifadəçilərə mənalı və müvafiq təcrübələr təqdim edən məhsulların yaradılmasının öyrənilməsi, təhlili və inkişafıdır. Bu, brendinq, dizayn, istifadəyə yararlılıq və funksiya aspektləri daxil olmaqla, məhsulun əldə edilməsi və inteqrasiyasının bütün prosesinin yaradılmasını nəzərdə tutur.

Təcrübəli qrafik dizayn ünsiyyət bacarıqlarının qurulmuş mühitə tətbiqidir. Qrafik dizaynın bu sahəsi praktikantlardan istehsal edilməli olan fiziki qurğuları başa düşməyi və binalarla eyni



ətraf mühit şəraitinə tab gətirməyi tələb edir. Beləliklə, bu, dizaynerləri, istehsalçıları, şəhər planlaşdırıcıları, memarları, istehsalçıları və tikinti qruplarını əhatə edən intizamlar arası əməkdaşlıq prosesidir.

Təcrübəli qrafik dizaynerlər insanların binalar və məkanla qarşılıqlı əlaqəsi zamanı qarşılaşdıqları problemləri həll etməyə çalışırlar (buna ekoloji qrafik dizayn da deyilir). Ekoloji qrafik dizaynerləri üçün təcrübə sahələrinə misal olaraq yol tapmaq, yerləşdirmə, brend mühitlər, sərgilər və muzey nümayişləri, ictimai qurğular və rəqəmsal mühitlər göstərilə bilər.

Qrafik ic simvolları çox vaxt funksional və anonim olur, bunu ABŞ Milli Park Xidmətindən olan bu piktoqraflar göstərir. Qrafik dizayn karyera yolları yaradıcılıq spektrinin bütün hissələrini əhatə edir və tez-tez üst-üstə düşür. İşçilər dizayn xidmətləri, nəşriyyat, reklam və ictimaiyyətlə əlaqələr kimi xüsusi tapşırıqları yerinə yetirirlər. 2017-ci ilə qədər orta əmək haqqı ildə 48,700 dollar təşkil etmişdir. Sənaye daxilindəki əsas iş adları çox vaxt ölkəyə xasdır. Bunlara qrafik dizayneri, bədii rəhbər, yaradıcı direktor, animator və giriş səviyyəli istehsal rəssamı daxil ola bilər. Xidmət edilən sənayedən asılı olaraq, vəzifələr "DTP əməkdaşı" və ya "Qrafik rəssam" kimi müxtəlif adlara malik ola bilər. Məsuliyyətlər illüstrasiya, fotoqrafiya, animasiya, vizual effektlər və ya interaktiv dizayn kimi xüsusi bacarıqları əhatə edə bilər.

Onlayn layihələrin dizaynında məşğulluğun 2026-cı ilə qədər 35% artacağı, qəzet və kitab dizaynı kimi ənənəvi mediada məşğulluğun isə 22% azalacağı gözlənilirdi. Qrafik dizaynerlərdən daim yeni texnika, proqram və metodları öyrənmələri gözlənilir.

Qrafik dizaynerlər dizayn məsləhətləri və ya brendinq agentlikləri kimi sənayeyə xüsusi ayrılmış şirkətlərdə, digərləri nəşriyyat, marketinq və ya digər kommunikasiya şirkətlərində işləyə bilər. Xüsusilə fərdi kompüterlərin tətbiqindən sonra bir çox qrafik dizaynerlər dizayn yönümlü olmayan təşkilatlarda daxili dizaynerlər kimi çalışırlar. Qrafik dizaynerlər müstəqil olaraq da işləyə bilər, öz şərtləri, qiymətləri, ideyaları və s. Qrafik dizayner adətən bədii rəhbərə, yaradıcı direktora və ya böyük media yaradıcısına hesabat verir. Dizayner daha yaşlı olduqda, dizayna daha az vaxt sərf edir və digər dizaynerləri brend

inkışafı və korporativ şəxsiyyətin inkışafı kimi daha geniş yaradıcı fəaliyyətlərə yönəltməyə və yönləndirməyə daha çox vaxt sərf edirlər. Onlardan tez-tez müştərilərlə daha birbaşa əlaqə qurmaları, məsələn, brifinqlər götürmək və tərcümə etmək gözlənilir.

Crowdsourcing yaradıcı iş Wired Magazine-dən Jeff Howe ilk dəfə 2006-cı ildə "Crowdsourcing-in yüksəlişi" adlı məqaləsində "crowdsourcing" terminindən istifadə etmişdir. Bu, qrafik dizayn, memarlıq, geyim dizaynı, yazı, illüstrasiya və s. kimi yaradıcı sahələri əhatə edir. Tapşırıqlar fərdlərə və ya qrupa təyin edilə bilər və konvergent və ya divergent kimi təsnif edilə bilər. Divergent tapşırığın nümunəsi poster üçün alternativ dizaynların yaradılmasıdır. Konvergent tapşırığın nümunəsi bir poster dizaynını seçməkdir. Şirkətlər, Başlanğıclar, Kiçik bizneslər və Sahibkarlar dizayn kraudsorsinqindən çox faydalanıblar, çünki bu, onlara əvvəllər xərclədikləri büdcənin bir hissəsində böyük qrafik dizaynlar əldə etməyə kömək edir. Crowdsourcing vasitəsilə loqo dizaynını əldə etmək ən çox yayılmışlardan biridir. Dizayn kraudsorsinq məkanında fəaliyyət göstərən əsas şirkətlər ümumiyyətlə dizayn müsabiqəsi saytları adlanır.

#### ƏDƏBİYYAT SİYAHISI:

1. *Vise, Kristen. "An Interdisciplinary Approach to Graphic Design". College of Liberal Arts. Archived from the original on 14 April 2021. Retrieved 13 October 2021.*
2. *Quintela, Pedro. "From the shadow to the centre: Tensions, contradictions and ambitions in building graphic design as a profession" (PDF). University of Coimbra. Archived from the original (PDF) on 7 August 2022. Retrieved 7 August 2022.*
3. *Khaled Nabil, Al-Momani (25 August 2020). "Characteristics of Design as an Academic and Creative Discipline". Kne Social Sciences. Ural Federal University: 294–298. doi:10.18502/kss.v4i11.7560. S2CID 221710217. Archived from the original on 26 August 2022.*
4. *Bravo, Rafael Ángel (4 March 2016). "Vigencia de la Bauhaus en la formación*

*académica de los diseñadores gráficos*" [Currency of the Bauhaus in the academic training of graphic designers] (in Spanish). Francisco José de Caldas District University. Archived from [the original](#) on 16 June 2020.

5. <sup>^</sup> ["Graphic Design"](#). College of the Sequoias. Archived from [the original](#) on 28 August 2017. Retrieved 26 August 2022.

6. <sup>^</sup> ["Professional Graphics Design"](#). Scholar IT Institute. Archived from [the original](#) on 26 August 2022. Retrieved 26 August 2022.

7. <sup>^</sup> Wong, Wucius (1995). *Principles of Form and Design*.

8. <sup>^</sup> Eveleth, Rose (25 July 2014). ["How Graphic Design Can Make Flying Just a Little Bit Safer"](#). *nautil.us*. Nautilus. Archived from the original on 11 November 2020. Retrieved 3 January 2021.

9. <sup>^</sup> Junkunc, Ashley (22 October 2019). ["NASA needs more than just rocket scientists"](#). *udayton.edu*. University of Dayton. Archived from the original on 20 October 2021. Retrieved 14 October 2021.

10. <sup>^</sup> Monaghan, Heather (4 March 2021). ["We Are NASA: Reese Patillo, Junior Animator/Graphic Designer \(Contractor\)"](#). *nasa.gov*. National Aeronautics and Space Administration (NASA). Archived from the original on 14 October 2021. Retrieved 14 October 2021.

11. <sup>^</sup> Meggs, Philip B. ["Graphic design"](#). *Britannica*. Archived from [the original](#) on 18 July 2015. Retrieved 16 March 2022.

12. <sup>^</sup> Raffel, Burton; Thomson, Ellen Mazur (1 January 1997). ["The Origins of Graphic Design in America, 1870–1920"](#). Yale University Press. p. 85. ISBN 978-0-300-06835-1.

13. <sup>^</sup> Frascara, Jorge (1988). *Diseño y Comunicación*.

14. <sup>^</sup> Shaw, Paul (1984). ["Tradition and Innovation: The Design Work of William Addison Dwiggins"](#). *Design Issues*. 1 (2): 26–41. doi:10.2307/1511497. ISSN 0747-9360. JSTOR 1511497.

15. <sup>^</sup> Paul Shaw, [Blue Pencil no. 46—Yet more on the early history of the term "graphic design"](#) Archived 27 November 2021 at the [Wayback Machine](#), 1 June 2020.

16. <sup>^</sup> Paul Shaw, ["The Definitive Dwiggins no. 81—Who Coined the Term 'Graphic Design'? Archived 2021-11-27 at the Wayback Machine"](#), *Blue Pencil*, 7 January 2018.

17. <sup>^</sup> Meggs, Philip B., 'A history of graphic design'. New York: Van Nostrand Reinhold, 1983

18. <sup>^</sup> Wilkinson, Endymion (2000). *Chinese History*. Cambridge: Harvard University Asia Center. p. 450. ISBN 0674002490.

19. <sup>^</sup> ["Treasures of the McDonald Collection – Special Collections & Archives Research Center"](#). *scarc.library.oregonstate.edu*. Retrieved 3 July 2022.

20. <sup>^</sup> Hellinga, Lotte (24 August 2011). ["The Gutenberg Revolutions"](#). In Eliot, Simon; Rose, Johnathan (eds.). *A Companion to the History of the Book*. John Wiley & Sons. pp. 207–219. ISBN 978-1-4443-5658-8.

21. <sup>^</sup> ["V&A · William Morris: literature and book design"](#). Victoria and Albert Museum. Retrieved 3 July 2022.

22. <sup>^</sup> ["V&A · William Morris textiles"](#). Victoria and Albert Museum. Retrieved 3 July 2022.

**Захра Гусейн кызы САДЫГОВА**  
магистрант Западно-Каспийского Университета,  
Департамент дизайна  
E-mail: [zsadigova1991@gmail.com](mailto:zsadigova1991@gmail.com)

## ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

### Резюме

Преимущества, особенности искусства графического дизайна, как им пользоваться? Какие компьютерные программы следует изучить? В то же время в эту статью была включена информация об истории графического дизайна. Креативные и креативные идеи, использованные в графике, можно использовать в любом дизайне. Графический дизайн имеет различные области знаний, ориентированные на любую систему визуальной коммуникации как на область применения.

**Ключевые слова:** графика, дизайн, цвет, типографика.

**Zahra Huseyn gizi SADYGOVA**  
Master's student of Western Caspian University,  
Department of Design  
E-mail: [zsadigova1991@gmail.com](mailto:zsadigova1991@gmail.com)

## GRAPHIC DESIGN

### Summary

Benefits, features of graphic design art, how to use it? What computer programs should you learn? At the same time, information about the history of graphic design was included in this article. Creative and creative ideas used in graphics can be used in any design. Graphic design has various fields of knowledge focused on any visual communication system as an application field.

**Keywords:** graphics, design, Color, typography.

**Daxil olub:** 02.11.2023