

KOSTYUM DIZAYNI LOYIHASINI YARATISHDA IJODIY MANBADAN FOYDALANISH

Firdavsxon Qodiriy

Toshkent to‘qimachilik va yengil sanoat instituti talabasi

fkadiri1822@mail.ru

ANNOTATSIYA

Maqolada kostyum dizayni loyihasini yaratish usullari batafsil yoritilgan va ijodiy manbani o‘rganish orqali undan samarali foydalanish, ijodiy izlanishlar olib borish to‘g‘risida ma‘lumotlar berilgan. Ijodiy manba namunalari – dizaynerlar ijodiy ishlari keltirilgan va sharhlangan. O‘zbek milliy naqshlari haqida qisqacha bayon etilgan.

Kalit so‘zlar: ijodiy manba, loyihalash, evristika, assotsiatsiya, analogiya, bionika, antropotexnika, islamiy naqsh, girixlar.

ABSTRACT

The article describes in detail the methods of creating a costume design project and provides information on its effective use and creative research through the study of creative resources. Creative Source Examples - Designers 'creative work is quoted and commented on. A brief description of the Uzbek national patterns.

Keywords: creative source, project, heuristic, assotsatsion, analogy, bionic, antropotechnique, "islamiy" brief, girih.

KIRISH

Dizayner ijodiy faoliyati uchun ko‘p bilim sohalaridan ma‘lumotlarga ega bo‘lishi lozim. Ijodiy natijaga erishish uchun dizayner san‘at sohasi va fan yo‘nalishiga taalluqli bilimlarini o‘zlashtirishi lozim. San‘atni har bir turida g‘oyaviy-ijodiy asosi – kompozitsiyadir. Boshqacha aytganda, kompozitsiya orqali dizayner qiziqtirgan g‘oyani ifodalaydi. Ijodiy manbadan foydalanishni o‘rganish kostyum loyihasi kompozitsiyasini tuzishda zaruriy qonuniyatlarga amal qilish, ijodiy yondashuv va tasavvur qilish qobiliyatini oshirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Ijodiy manba – kostyum dizayni loyihasini yaratishda asosiy g‘oya qilib olingan va dizaynerni ilhomlantirgan vosita. Dizayner kostyum kolleksiyasini yaratishda ijodiy

manba sifatida har qanday tabiiy hodisalar, buyumlar, muhitning turli elementlari, dunyoda sodir bo‘layotgan voqealar, musiqa, rangtasvir, adabiyot, balet, teatr, sirk, kino, tomosha tadbirlari, etnik mavzular, me‘morchilik, muhandislik inshootlari, mashina detallari, turli mexanizmlar, maishiy buyumlar, amaliy san‘at asarlari (shisha, tosh, yog‘och, metall, keramika va b.), musiqa asboblari, yer fakturasi, yulduzli osmon, origami o‘yini, ekologiya, tarixiy, xalq va klassik kostyumlar, eklektika usuli, parodiya usuli, stilizatsiyalash usuli va h.k. bo‘lishi mumkin.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Ijodiy jarayon - bu mazmun va shakl birligini qidirishdir. Ba‘zan ijodiy vazifa yechilganda an‘anaviy usullarni qo‘llanishi qiziqarli yechimni bermaydi. Shuning uchun loyihalash jarayonida dizaynerning ijodiy faoliyatini intensivfikatsiyalashga yo‘naltirish kerak.

Butun jahon dizaynerlari dizaynni barcha sohalarida davrga munosib yangi mollarni yaratish uchun yangi g‘oyalarni qidirmoqda. Buyumlarni ishlab chiqaradigan firmalar dizaynerlardan qiziqarli bir g‘oyani emas, balki ajoyib, yangi cheksiz g‘oyalarni talab qilishadi. Bu ijodiy fantaziyani jadallashtirish usullarini yoki evristika usullarini qidirilishiga sabab bo‘ladi.

Evrastika (grek. heurisiko - qidiraman, kashf etaman) - bu ma‘sul ijodiy fikrlashni o‘rganadigan fandır. Ijodiy jarayon juda murakkab va o‘ta xilma xil hodisa. Ijodiy tasavvurni rivojlanishi, loyiha ijodiy vazifalarni noan‘anaviy usullar bilan yechish, psixologik inersiyani yengish - bu evristik usullarning imkoniyatlaridir. Zamonaviy dizaynerlar ko‘pincha analogiya, assosiativ, kombinatsiyalash, inversiya va bu usullarga asoslangan oddiy evristik usullari bilan foydalanadi. Loyihalovchi evristik usullari bilan foydalanishni bilishi kerak. Turli evristik usullari bilan qo‘llanish natijasida dizaynerning ijodiy qobiliyatini va tashabussini professional yo‘nalishda fikrlash mantiq doirasini rivojlanishiga imkon beradi. Bu holda ijodiy qidirishni tartibga solish va jadallashtirishga imkon paydo bo‘ladi. Shu tarzda dizaynerni o‘qitish eng muhim maqsadi - bu har bir talaba loyihalash faoliyatida o‘z qobiliyatini ochishga va o‘z-o‘zini baholash qobiliyatini rivojlanishiga imkon berish va loyihaga qo‘yilgan vazifani yechish uchun individual usullarni ishlab chiqish. Dizayner faoliyatida qo‘llanish mumkin evristik usullarini ko‘rib chiqamiz.

Assotsiatsiya usuli g‘oyani vujudga kelish usullaridan biridir. Agar dizaynerlarning ijodiy tasavvuri tashqi muhitni turli g‘oyalarda qaratilsa, bu holda bu usul yaxshi natija berishi mumkin. Dizaynerni siymo-assosiasiyativ fikrlashini rivojlanishi, uni “o‘ylash apparatini” doimiy "harbiy tayyorgarlikka" olib kelishdir,

chunki bu o'qiyotgan ijodiy shaxsni muhim vazifalaridan biri. U tevarak atrof muhitiga tez ta'sirlanishi va u yerdan assosiatsiyani olishi kerak. Undan tashqari, zamonaviy dizaynda siymoli fikrlash loyihalashda prinsipial yangi uslub deb hisoblandi.

Dizaynerni assosiativ fikrlashi buyumli, abstrakt va psixologik assosiatsiyalarni obyekt yechimini grafik qidiruvga o'zlashtirishdi. Ijodiy jarayonda assosiativ fikrlash juda muhim. Shunday fikrlashga dizaynerning qobiliyat ijodining asosi bo'ladi, chunki har qanday san'at asari - bu xotirada tiklangan real dunyoni va buyumlarni assosiativ tasavvurlash natijasidir.

Kostyum dizayneri real borliqni qandaydir transformatsiya va o'zlashtirish natijasida kiyimda qo'llashi mumkin va barcha narsalarni olishi mumkin: mavzuli fragment yoki butunlay manbani. Kostyum loyihalashda ijodiy manba sifatida tabiat, voqealar, buyumlar bo'lishi mumkin. Libos dizaynerni shakl, hajmlar birikmasi, har xil tuzilishlarning birikmalari doimo qiziqtiradi.

Assosiatsiyalar har xil bo'lishi mumkin: buyumli, abstrakt, psixologik va noreal. Asfaltda ko'lmaklar, muzni yaltiraganligi, yo'lda yoki daladagi loyning fakturasi, yomg'ir tomchisi, derazada ayozning rasmlari va boshqalar – bular barchasi ixtiro qilish uchun ozuqa berishi mumkin. Darhaqiqat, dizaynerning fikri muayyan yo'nalishda bo'lishi uchun u doimiy professional mashqlar qilishi lozim.

Analogiya (o'xshash) usuli – qo'yilgan vazifani yechish usuli. Bu usulda tarixiy, xalq va milliy kostyumdan, muhandislik yechimlardan, me'moriy inshootlardan olingan o'xshash yechimlar yaratiladi. Dizayner ijodiy manbani sharhlash bilan uchrashadi va transformatsiya yordamida uni loyiha yechimiga aylantiradi. Bu usul keng va ko'pincha qo'llanadi, ayniqsa loyihalashda obyektning siymo yechimi qidirilganda yangi qiziqarli yechimlar ijodiy manbani ko'rinish alomatlaridagina emas, balki buyumni yaratish usulidan ham hosil bo'ladi: “bichilmagan va tikilmagan libos” usulini kostyum tarixidan o'zlashtirish mumkin (rimliklarning togasi, yopinchiqlar, hind ayollarning sarisi, indoneziya ayollarning sarong yubkasi va b.); “upakovka” usuli-tara va upakovka dizayni; “to'qish” usuli - amaliy-dekorativ san'at buyumlari va xalq kostyumi g'oya beradi; “hajmiy fakturani yaratish” usuli – o'simlik shakllar, gullar, barglar, ildizlar, po'stloqlardan va boshqa g'oyani olish mumkin; “katta shakllarni qismlarga bo'lish” usulini o'rta asr yarog'-aslahalari va modul loyihalashdan g'oyani olish mumkin.

Analoglardan o'zlashtirilgan dastlabki g'oya amalga oshiriladi. Shunday loyihalash usuli funksional loyihalashga mansub, ya'ni buyumni loyihalashni emas, balki usulni.

Masalan, loyihalash: choynakni emas, suvni qaynatadigan usulni; kalishni emas, suv o'tkazmaydigan poyabzalni.

Bionik usuli bionika konkret obyektlarni tahlilidan iborat. Masalan, hasharotlar qanotlarini tahlil etib, yangi o'ralish shakllarni, ustki kiyimlarni qavatlanishini, detallar transformatsiyasini yaratish mumkin. Ba'zi hasharotlarni nurlanishi ichiga yoritgich o'rnatilgan poyabzalni yaratish g'oyasini tug'diradi. Dizaynda bionik yondashish o'zgacha konstruktiv buyumlarni, yangi xususiyatli fakturalarni hosil qilishga imkon beradi. Undan tashqari, bu usul dizayner e'tiborini tabiat obyektlarini diqqat bilan o'rganishga; odatda qiziqarli g'oya, prinsip va usulni ko'rishga imkon beradi. Bunda ijodiy shaxsni tashqi dunyo, odamni yashash muhit bilan bog'langanligi ayonidir.

Antropotexnika usuli - odamni fizik imkoniyatlariga mos yangi buyumlarni loyihalash usulidir. Hattoki, avangard modellarida ham odam tana proporsiyalari, buyumning qulayligi inobatga olinishi kerak. Masalan, cho'ntaklarni joylanishi foydalanishga qulay bo'lishi kerak, sumkaning taqilmasi bir qo'l bilan ochilishi kerak.

O'yin usuli modada o'yin fursatini nazarda tutadi, o'yin esa doimo innovatsion faoliyat bilan bog'liq. O'yin moda namunalari va siymolarini o'zgarishiga olib boradi va qidirishni rag'batlantiradi. O'yin uchun jarayonni o'zi muhim, qayerda buyumni transformatsiya va yakuniga yetkazmaslik asosi qo'yiladi. Erkin ruh, teatrallik, tavrakkal va ermak - bular barchasi zamonaviy dizayn elementlari. XXI asr libos kolleksiyalarida o'yin usuli ko'pincha qo'llanadi: dekonstruksiya, eklektika va boshqalarda.

Ijodiy manba tanlashda izlanish

Ijodkor g'oyalarni ilk uchqunini turli xildagi holatlardan va buyumlardan, ya'ni muzeyga borganda, baxtli marosimlarda va abstrakt holatlarda olishi mumkin. Ijodiy jarayon ketma-ketligi qog'ozga tushirilganda umumiy xulosani hosil qiladi. Agarda ijodiy manba mavzusi Qadimgi Misr bo'lganda, bunda ko'plab tarixiy manbalar, qo'lyozma va adabiyotlar, muzey eksponatidagi liboslar to'plami haqidagi ma'lumotlar bazasini to'plash, o'rganib chiqish, tahlil qilish zarur. Mavzuga oid filmlar ko'rib, undagi tarixiy libos elementlarini kuzatish, natijada yillar davomida moda san'atiga ta'sir etuvchi misr liboslari elementlarini tahlil etish, masalan, 1700 yillarda Suriya va Misrda Napoleon hukmdorligidan Britaniya mustamlakasi davriga qadar bo'lgan vaqt oralig'idagi Misr liboslari elementlarining o'zgarishiga ta'sir etuvchi omillar tahlil qilinadi. Yuqoridagi tavsiyalar ijodiy jarayonda g'oyani mukammal ishlab chiqarishga turtki hisoblanadi. Izlanishlar hayratlanarli, natija esa aksincha bo'lishi ham mumkin.

Loyihaning izlanish jarayoni juda muhim hisoblanib, unda g'oyaning yakuniy natijagacha bo'lgan yo'lni (yoki rivojlanishni) ko'rsatadi va qoidaga asosan rasmlar,

chizmalar, eskizlar, sxemalar, miniatyuralar, rejalar konstruksiyalar (xususan, to'liq bo'lmagan yoki tajribali bo'lgan), turli usul va jarayonlarni izlash, aralash faktura va materiallar ko'lami, ko'rgazma va galereyalar tashrif buyurilib, undan olingan eskizlar va annotatsiya qilingan broshyuralar suratlari, rasmlar orqali o'z aksini topgan ilk ma'lumotlar, Rassomlar va modelyerlarning mos ishlarining olingan nusxalarini o'z ichiga oladi.

Kostyum dizaynida ijodiy yondashuv

Har bir dizayner o'z faoliyatining muayyan bosqichida tarixiy va xalq an'analari bilan ilhomlanib, ijodiy manbalarga murojaat qiladi.

Ekzotik mamlakatlarning madaniyati ko'p badiiy uslublarda g'oya o'zlashtirish moda tarixida doimo bo'lgan. XX asr modasi ko'pincha etnik va tarixiy manbalarga murojaat qilgan. Klassik shaklni va egzotik xalqlardan o'zlashtirilgan bezakni birga qo'shib, modellarni barpo etadigan dizaynerlar avlodi paydo bo'ldi, masalan, J.P.Gotening "eskimos" kolleksiyasi.

1970-yillardan boshlab kostyum dizaynerlari kolleksiyalarida "milliy ruhni" etnografik ma'noda namoyon etish emas, balki qadrlanadigan bo'ldi, chunki modada "baynal-minal uslub" kontekstida, ya'ni millatdan qat'iy nazar barcha insonlarga mos. Masalan, Angliyada tahsil olgan, Italiyada ishlayotgan turk dizayneri R.Ozbekni har xil sharoitga mo'ljallangan kolleksiyalarida etnik ruhiyat ijodiy manbaa bo'lgan. Yapon dizaynerlarning kolleksiyalarida bunday muvafaqiyat aynan kiyimga, shaklga, material va naqshga sharqona munosabati bildirilgan va yevropa an'anasi, konstruksiyasi bilan birga organik qo'shilganda va shu asosda qo'llanilgan mutlaqo yangi kiyim yaratilganda namoyon bo'ldi.

O'zbekiston dizaynerlari o'z ijodida an'anaviy matolar ni (xon-atlas, shoyi, beqasam va adrasni), bezak, aksessuarlar va taqinchoqlarni keng qo'llashadi. Ular milliy kiyimlarga yangi xayot berishadi va milliy matolardan zamonaviy liboslarni taqdim etishadi.

Moddiy madaniyat an'analari boshqa xalqlarning, ayniqsa "ekzotik" mintaqalarning zamonaviy dizaynerlari e'tiborni ham jalb etmoqda. Yangi dizayn paydo bo'lishiga boshqa madaniyatlar amalda bitmas-tuganmas manbadir. Insonni, ayniqsa, g'arbdagilarning barchasi noma'lum, ajoyib, kundalikda uchramaydigan, odatdan farqlanadigan "ekzotika" doimo jalb etgan.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

Dizaynerlar faoliyatida ijodiy manba

Loyihalash jarayonida “Topilma Tasvirlar”, analoglar, jurnallar, foto rasmlar jamlanmasi ijodiy manba bo‘lib xizmat qiladi. Chet el talabalarining ijodiy ishlaridan quyida namunalar keltirilgan:



Bryoni Cook va Dodie Smit tomonidan yaratilgan eskiz “Copture Costle” nomlanib, bunda 1950 yildagi “make do” nostalgiya ko'rinishidagi yorqin ranglar va qushlar tasviri ijodiy manba sifatida ko'rishimiz mumkin.



Amerika Interkontenental universiteti talabasi Karen Fehr havorang va qizg'ish ranglar birikmasidan hosil bo'lgan faktura yuzalaridan ilhomlamib, to'plam loyihasini ishlab chiqdi. Bunda loyihaning tajriba natijalari, matoga ishlov berish, gul bosish, jarayoni tasvirlangan. Faktura yuzalari va mato teksturasini uyg'unlashgan holatida matolarga ishlov



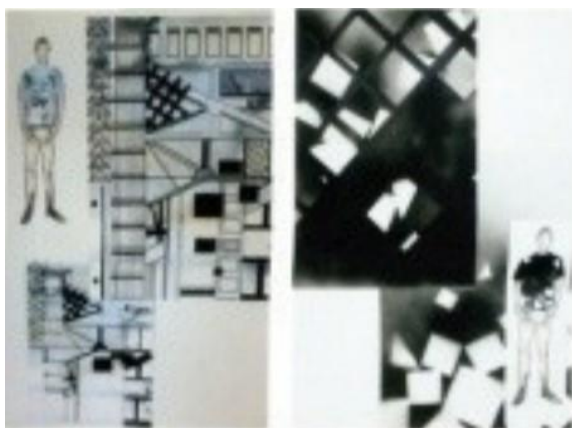
berilgan. Mato va ushbu usuldan foydalanish libos to'plamini yaratishdagi elementar g'oyalarni paydo qildi.

Mavzuda faktura yuzalarini uyg'unligi boyitishda qo'l mehnati bilan ishlangan Hind qog'ozidan foydalanilgan, siluet va hajm shakllanishida shakl va strukturasi orqali yaratildi. Mato yuzasidagi tasvirlar va to'qilishidan ilhomlanib, qiytim bo'laklaridan xosil bo'lgan to'qima matoda to'qima ipdan foydalanilgan ifodani ko'rsatib bergan. Dekorlarni ishlab chiqishda munchoq, Parij plasteri va bo'yoqlardan zamonaviy betakror interpretaniya usuli paydo bo'ldi.



Quyida: Bu tasvirlar ijodiy manba asosida yaratilgan, liboslarda tajriba va g'oyaning rivojlanishi aks ettirilgan.

Endi boshqa dizayner talabalarining ishlarini ko'rib chiqamiz:



Sara Koningam gullagan daraxt ijodiy manba sifatida olib, ranglar va rangli to'qima iplar, kashta aks ettirgan. Mato dag'al bo'lgani tasviridagi siymo o'zgacha ko'rinishga ega. Kashta iplari ranglarni aniq tasvirlashda to'g'ri tanlov bo'ladi.

Dizayner Robert Atkinsning ijodiy manba sifatida arxitektura va uning detallarga qiziqishini qoralama eskiz va setka tuzilishdagi eskizlar orqali ko'rsatadi. Erkaklar kiyimining for eskizi va printlari yangi g'oyalar o'ylab topishda katta yordam beradi.



tasvirini palitrasi iplarida bilan gul



Ushbu namuna Brayton Universiteti talabasining ijodiy ishi bo'lib, bunda oddiy rasmlardan foydalanilgan. Stakandagi sharbat tasviri o'z ifori va ranglarni o'zida aks etadi. To'qima ipning ingichka va notekis shakli, o'lchami spontalikni hosil qilib, qo'l mehnatidagi namuna sifatini aks ettiradi.

O'zbekistonda ijodiy manba — milliy naqshlar

O'zbekiston dunyoda o'zining yuksak madaniyati, ko'hna tarixi va go'zal me'morchilik namunalari bilan nom qozongan davlatdir. Samarqand, Buxoro, Xiva, Shahrisabz, Termiz, Toshkent, Qo'qon va boshqa shaharlardagi me'morchilik va xalq amaliy san'ati yodgorliklari o'tmish ajdodlarimiz yaratgan barkamol, takrorlanmas va tarixan bebaho san'at asarlarining namunalari hisoblanib, xalqimizning va shu bilan birga jahon madaniyatining durdonalaridan bo'lgan badiiy va madaniy me'rosini tashkil

etadi. Xalq amaliy bezak san'ati kishilarning ma'naviy olamini boyitadi, badiiy didini shakllantiradi, ruhiyatini tarbiyalaydi. Shuning uchun ham o'zbek xalq amaliy san'ati kishilarni badiiy, axloqiy, umuminsoniy qarashlarini tarbiyalab, ularning ilmiy dunyoqarashlarini shakllantirishda hamda madaniy darajasini yuksaltirishda eng zarur manbalardan biri hisoblanadi. O'tmishda ota-bobolarimiz qurgan muhtasham binolar hozirgi kungacha maftunkor jilvasini yo'qotmay kelmoqda.

Ko'pchilik maqbaralarda boy va xilma-xilligi bilan farq qiladigan geometrik naqshlardan, ko'p hollarda shakl berilgan g'ishtlardan, loydan yasab naqsh o'yilgan, so'ng pechda pishirilgan terrakota plitalardan foydalanilgan. Binolarning tashqi qismiga esa quyma ganch ishlari bajarilgan. Movarounnahrda ganchkorlik san'ati, ayniqsa ravnaq topgan, me'morchilikning asosiy bezagi darajasiga ko'tarilgan. Ayniqsa, maqbaralarning peshtoqlari devor va ravoqlar ganch-naqshlar bilan juda nafis bezatilgan. Naqshlar murakkablashib bordi. Ularning yangi nusxalarida ramzlari, timsoliy tasvirlar, va hattotlik san'ati namunalari naqadar mo'lligini ko'ramiz. Har bir chizilgan naqshda o'ziga hos ma'no bo'lgan. O'simliksimon "islimiy" naqsh boylik va farovonlikni, novda va yaproqlar esa to'kinchilik va bahor chog'ida uyg'onishni bildiradi. Ozbekiston territoriyasida arxeologik qazishmalar shuni ko'rsatadiki, naqshlar ichida geometrik naqsh ko'p ishlatilgan. Girihtar (Xandasiy naqsh)- forscha "chigal, tugun" degan ma'noni beradi. Girihtar -to'rtburchak, uchburchak va boshqa elementlardan tashkil topgan geometrik murakkab naqsh turi. Milliy naqshlarimiz g'oyatda boy mazmunga ega. Turar joy va jamoat binolarining devor hamda shiftlariga solingan naqshlar insonni hayratga soladi. Bu go'zal naqshlar ajoyib naqqoshlar tomonidan yaratilgan bo'lib, asrlar davomida bunyod topdi, rivojlandi, me'morchilik hamda tasviriy san'at rivoji bilan bog'langan holda takomillashib bordi.

Ayollar liboslar to'plamini yaratishda ijodiy manbaa sifatida milliy me'morchilikdagi naqqoshlik elementlari namuna qilib olib kelinadi. XV asrda qurilgan Ulug'bek madrasasining peshtoqisiga marmardan o'yib ishlangan bezak va koshinlar ijodiy manbaa sifatida qo'llaniladi. Milliy me'morlik amaliy bezak san'ati namunalari o'rganilib, ulardan naqsh elementlaridan olinib dizaynerlar tomonidan uslublashtirilgan holda yangi zamonaviy naqsh kompozitsiyalari, shakli yaratilib libos eskizlariga tadbiiq etiladi. Milliy me'moriy binolardan olingan naqsh elementlari liboslarga transformatsiya yo'li bilan ko'chirilgan.

XULOSA

Ijodiy manbadan foydalanishda dizaynerning fikrlashi ixtisos yo'nalishga oid rivojlansa va dizayner o'zi quyidagi xususiyatlarga ega bo'lsa, loyihalash shundagina

foydali natija beradi: masalani aniq ko‘rish va ifodalash qobiliyati bo‘lishi lozim; qisqa vaqt davomida ko‘p g‘oyalarni tez ishlab chiqishi lozim; ajoyib yechimlarni topish; berilgan muammoga oid juda zo‘r yechimlarni tez o‘ylab chiqish mahorati bo‘lishi lozim. Homaki eskizlardan kelib chiqqan holda, bir to‘xtamga kelingan tanlangan eskizni yaratiladi. G‘oyani qog‘ozga ko‘chirish jarayonida, avval bir qancha qoralama eskizlar ishlab chiqiladi. Eskiz ishlash jarayonida dizayner o‘z g‘oyasini yanada takomillashtirishga va g‘oyani tub ma‘nosi va mohiyatini chuqurroq ko‘rsatib berishga ega bo‘ladi.

Loyihalana yotgan kompozitsiyani topish uchun dizaynerni ijodiy jarayonida reja mavjud bo‘lishi lozim: g‘oyani paydo bo‘lishi va masalani qo‘yish; ma‘lumotni yig‘ish va to‘plash, ijodiy manbani tanlash; kuchni konsentrasiyalash, intensiv ishlash, har xil evristik va loyihalash usullaridan foydalanish; tanaffus etish, diqqatni chetga tortish va bir necha vaqt o‘tgandan so‘ng yana yechimga qaytish, yangi nuqtai nazar bilan uni baholash; fikrning ravshanlashuvi - yakuniy optimal yechimni hosil qilish.

REFERENCES

1. X.X. Kamilova, N.A. Isahojayeva, K.R. Fuzailova, “Kostyum kreativ grafikasi” (5150900 Dizayn (kostyum) va 5320900 Yengil sanoati buyumlari konstruksiyasini ishlash va texnologiyasi (tikuv buyumlari) yo‘nalishlarida tahsil oluvchi bakalavr talabalari uchun darslik), 2017
2. X.X. Komilova, U.A. Vohidova. “Loyihalash”, 2017
3. Г.К. Хасанбоева, “Костюм дизайни” (5150900 Дизайн (“Либос дизайни”) йўналиши, 5150901 Дизайн (“Либос дизайни”) ва 5А320902 “Тикув бумлар технологияси ва конструкциясини ишлаш” мутахассислар талабалари учун мулжалланган дарслик), 2013