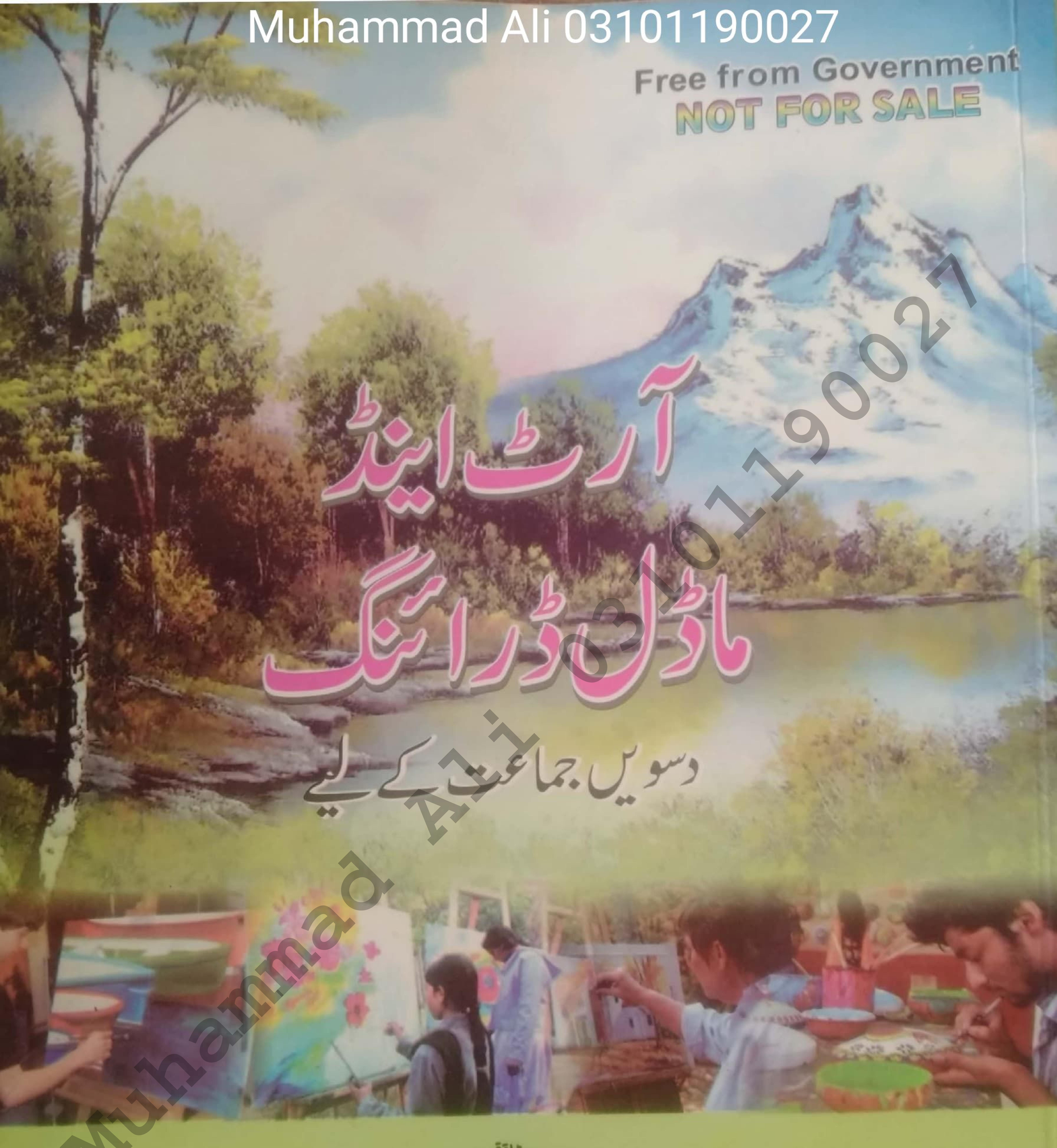
Muhammad Ali 03101190027

Free from Government
NOT FOR SALE

آرٹ اینڈ ماڈل ڈرائنگ

دسویں جماعت کے لیے



Muhammad Ali 03101190027

خیبر پختونخوا ٹیکسٹ بک بورڈ پشاور

جملہ حقوق بحق لیڈنگ بک پبلشرز، پشاور محفوظ ہیں۔

منظور کردہ: نظامت نصاب و تعلیم اساتذہ خیبر پختونخوا، ایبٹ آباد

بمطابق: قومی نصاب 2009

مراسلہ نمبر 681-83/NOC/SS-V مورخہ 03-02-2017

مصنف:۔ فیصل سلطان کوہزاد

مترجم:۔ احمد علی، اسسٹنٹ پروفیسر، گورنمنٹ کالج آف سائنس پشاور

نگران نظر ثانی کمیٹی: سید بشیر حسین شاہ ناظم نظامت نصاب و تعلیم اساتذہ خیبر پختونخوا، ایبٹ آباد

نظر ثانی:

1- ذوالفقار علی، اسسٹنٹ پروفیسر، جی پی جی سی نمبر ۱، ایبٹ آباد۔

2- لیاقت علی، سینئر ڈرائنگ ماسٹر، جی ایچ ایس جھنگڑا، ایبٹ آباد۔

3- سیدہ گل بی بی، سینئر ماہر مضمون (ڈیسک آفیسر) ڈی سی ٹی ای، ایبٹ آباد۔

4- محمد الیاس، ماہر مضمون، ٹیکسٹ بک بورڈ، پشاور

مدیر: محمد الیاس، ماہر مضمون، ٹیکسٹ بک بورڈ، پشاور

زیر نگرانی ور ہنمائی: رشید خان پائندہ خیل (چیئرمین)

سعید الرحمٰن (ممبر ای اینڈ پی) خیبر پختونخوا ٹیکسٹ بک بورڈ پشاور

تعلیمی سال: 2021-22

ویب سائٹ: www.kptbb.gov.pk

ای میل: membertbb@yahoo.com

فون نمبر: 091-9217159-60

NOT FOR SALE

فہرست

01 باب 1 ڈرائنگ، پینٹنگ اور ڈیزائن کی بنیاد (Fundamentals of Drawing, Painting and Design)

01 ☆ Use and care of art material آرٹ کے مواد کا استعمال اور دیکھ بھال

02 ☆ Use of sketch book سکیچ بک کا استعمال۔

17 ☆ Glossary فرہنگ

19 ☆ Exercise مشق

20 باب 2 آرٹ کے عناصر، ڈیزائن کے اصول، فنکارانہ اظہار کی صورتیں۔ (Elements of Art Principles of Desing; Forms of Arstics Expression)

21 ☆ Elements of art آرٹ کے عناصر

38 ☆ Principles of design ڈیزائن کے اصول

43 ☆ Composition کمپوزیشن

49 ☆ Thumb nail sketches تھمب نیل سکیچز

50 ☆ Visual art بصری آرٹ

54 ☆ Still life drawing سٹل لائف ڈرائنگ

58 ☆ Watercolour panting techniques واٹر کلر پینٹنگ کے طریقے

62 ☆ Portrait پورٹریٹ

74 ☆ Sculpture مجسمہ سازی

77 ☆ Applied Art اطلاقی آرٹ

NOT FOR SALE

Muhammad Ali 03101190027

☆	فرہنگ		81
☆	مشق		83
باب 3	آرٹ کی پذیرائی	(Art Appreciation)	85
☆	آرٹ کی تنقید کے چار مراحل	Four steps of Art Criticism	86
☆	برصغیر میں تاریخی فن پارے	Historical Art work in the sub-continent	89
☆	پاکستان کے نامور مجسمہ ساز	Master sculptor's of Pakistan	91
☆	ظروف سازی / کوزہ گری	Pottery / ceramics	93
☆	پاکستان کے نامور کوزہ گر	Master ceramist of Pakistan	95
☆	دھات کاری	Metal Work	97
☆	چوب کاری	Wood work	98
☆	فرہنگ	Glossary	99
☆	مشق	Exercise	100
باب 4	آرٹ کی تعلیم کے ذریعے زندگی کی مہارتیں	(Life Skills Through Art Education)	101
☆	آرٹ کے کام کی نمائش	Presentation of Art work	102
☆	نمائش کے رہنما اصول	Guidelines for presenting Art work	102
☆	بصری آرٹ بطور کیریئر	Career in visual Art	103
☆	فرہنگ	Glossary	106
☆	مشق	Exercise	107

☆☆☆☆

NOT FOR SALE

باب 1

ڈرائنگ، پینٹنگ اور ڈیزائن کی بنیاد

اس باب کے اختتام پر طلبہ اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- ☆ آرٹ کے مختلف مواد کو منتخب اور استعمال کر سکیں۔
- ☆ خشک اور تر میڈیم میں فرق کر سکیں۔
- ☆ خشک اور تر میڈیم کیلئے مناسب رنگ اور ٹیکسچر کا کاغذ استعمال کر سکیں۔
- ☆ آرٹ کے مواد اور اوزار کو احتیاط اور ذمہ داری کیساتھ استعمال اور محفوظ کر سکیں۔

آرٹ کے مواد کا استعمال اور دیکھ بھال:

1۔ سکیچ بک (Skatch Book)
2۔ مختلف اقسام کے کاغذ (Types of paper)
3۔ پنسل (Pencil)
4۔ شارپنر (Sharpener)
5۔ ریگ مال (Sand paper)
6۔ ربڑ (Eraser)
7۔ کاغذ کاٹنے والا چاقو (Cutter)
8۔ ڈرائنگ بورڈ (Drawing board)
9۔ کیلیں (میخ) اور بورڈ کلپس (Board clips)
10۔ کوئلے والی پنسل (charcoal)
11۔ فیکسیٹیو (Fixative)
12۔ پیسٹل (Pastels)
13۔ پیسٹل پیپر (Pastel Paper)
14۔ کریون (Crayon)
15۔ قلم اور روشنائی
16۔ واٹر کلر
17۔ واٹر کلر پیپر (Water colour paper)
18۔ پوسٹر کلر (Poster colours)
19۔ پیلٹ (Pallete)
20۔ برش (Brushes)
21۔ پانی رکھنے والا برتن (Water containers)

NOT FOR SALE

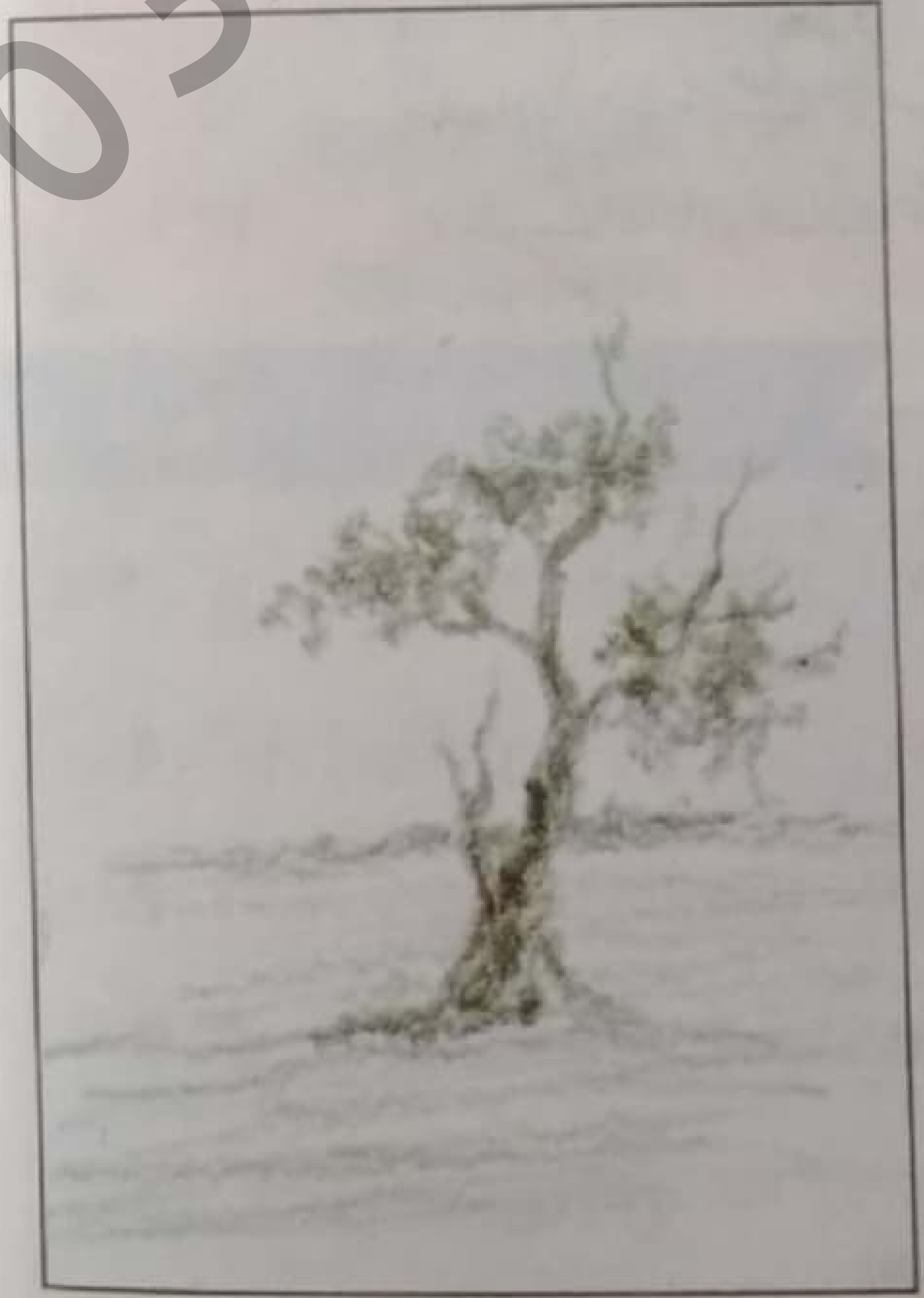
Muhammad Ali 03101190027

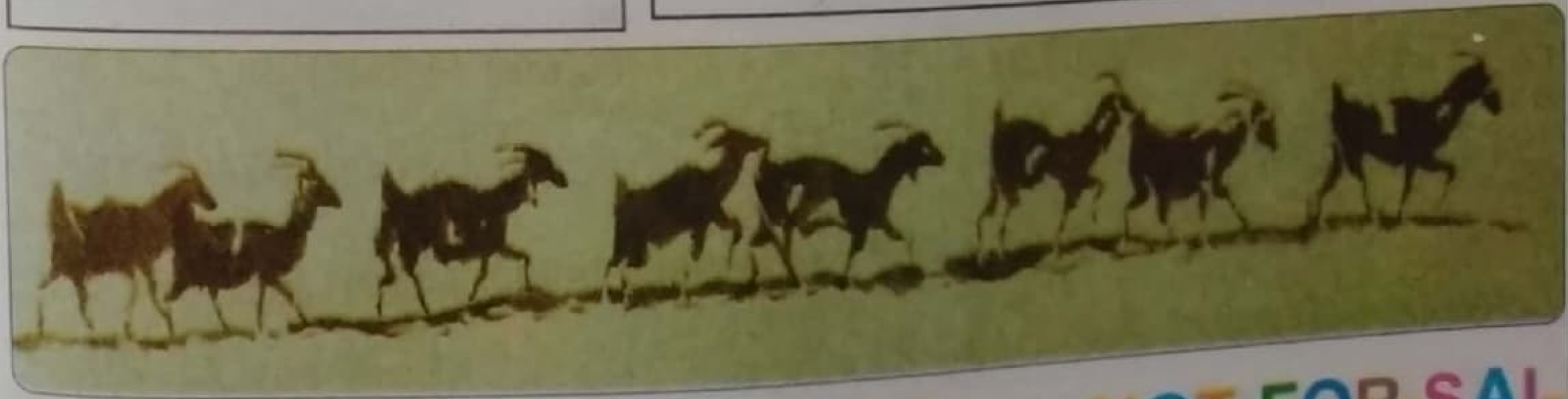
1۔ سکیچ بک کا استعمال (Use of Sketch Book)

ایک فنکار کیلئے سکیچ بک کی بہت اہمیت ہوتی ہے۔ فنی مہارتوں کی نشوونما کے لیے سکیچ بک کا استعمال بہت مددگار ثابت ہوسکتا ہے۔ اپنی سکیچ بک ہر جگہ اپنے پاس رکھیں آپ اس میں اپنے خیالات سکیچ کی صورت میں قلمبند کرسکتے ہیں۔ چھوٹے خاکے بناسکتے ہیں اور حتمی خاکوں کی تشکیل سے پہلے ابتدائی خاکے بناسکتے ہیں۔

سکیچ بک کے اندر بار بار مشق کرنا آپ کو اپنا منفرد انداز (Style) اختیار کرنے میں مدد دے سکتا ہے۔

مندرجہ ذیل خاکے (Sketches) مختلف فنکاروں کے سکیچ بک سے لیے گئے ہیں:





2۔ مختلف اقسام کے کاغذ (Types of Paper)

فنکار مختلف اقسام کے کاغذ استعمال کرتے ہیں کاغذ مختلف رنگوں میں ملتا ہے۔ یہ نرم ٹشو پیپر سے لے کر سخت گتے اور چمکدار سطح سے لے کر کھردری سطح والی تک کے تمام اقسام میں دستیاب ہوتا ہے۔ آپ اپنے کام کی نوعیت اور میڈیم کے استعمال کو مدنظر رکھ کر کاغذ کا انتخاب کریں۔

3۔ پنسل (Pencil)

آپ پہلے ہی سے گریفائیٹ کے مختلف اقسام کے پنسلوں کے بارے میں جان چکے ہیں۔ اس کے علاوہ رنگین پنسلیں، واٹر کلر، پیسٹل اور چارکول وغیرہ کی پنسلیں بھی پائی جاتی ہیں۔ آپ آئندہ اسباق میں ان کے بارے میں مزید جان جائیں گے۔

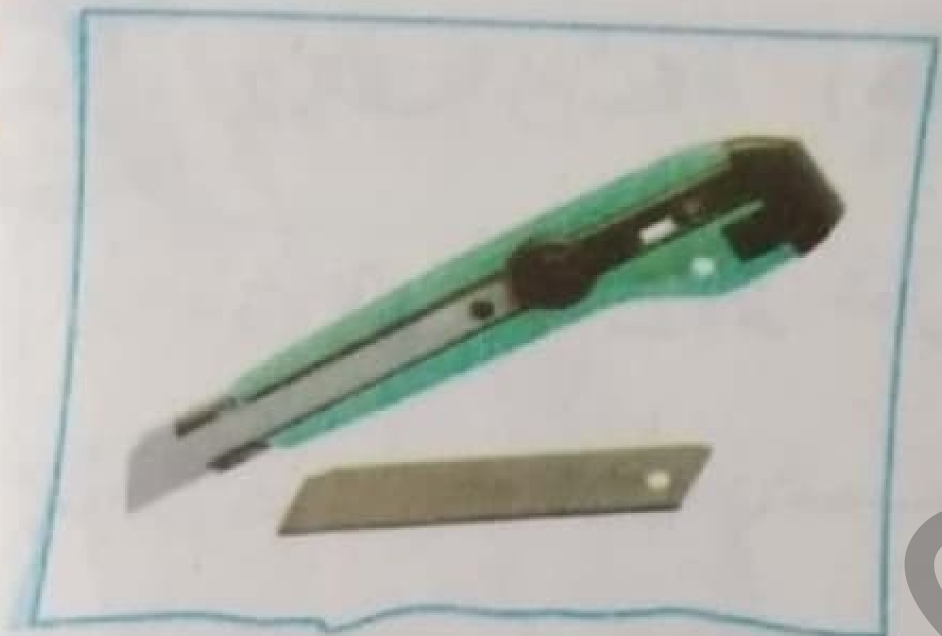
4۔ شارپنر (Sharpner)

شارپنر پنسل کو تیز کرنے والا ایک عام آلہ ہے۔ شارپنر کی ایجاد سے پہلے چاقو سے پنسل کو تیز کیا جاتا تھا۔ شارپنر نے اس کام کو آسان کردیا ہے۔

5۔ ربڑ (Eraser)

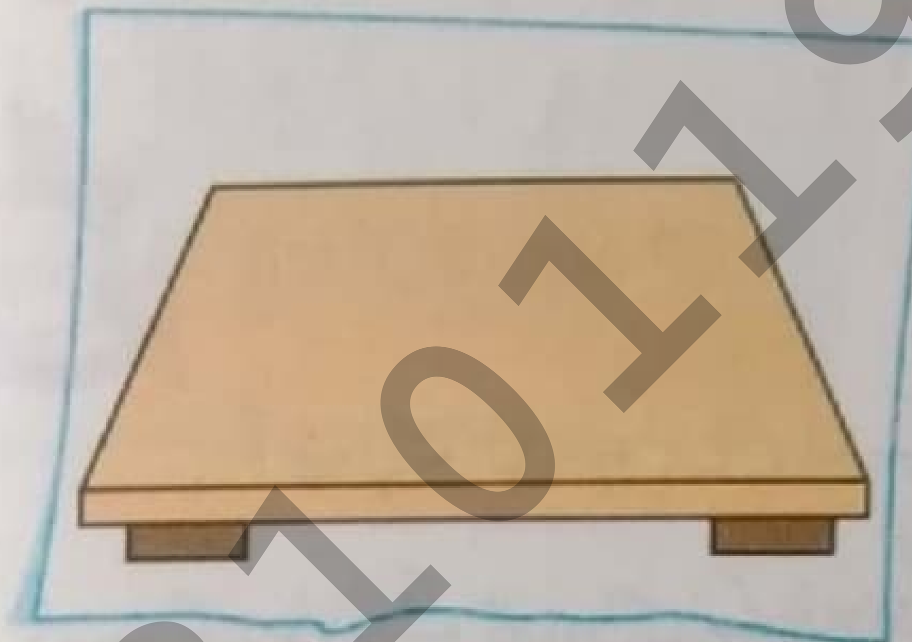
پنسل، پیسٹل یا چارکول پنسل کے غیر ضروری نشانات کو مٹانے کے لیے ربڑ استعمال کیا جاتا ہے۔ عمدہ معیار کا نرم ربڑ استعمال کریں مگر یاد رہے کہ جہاں تک ممکن ہو اس کا استعمال کم سے کم کریں۔

Muhammad Ali 03101190027



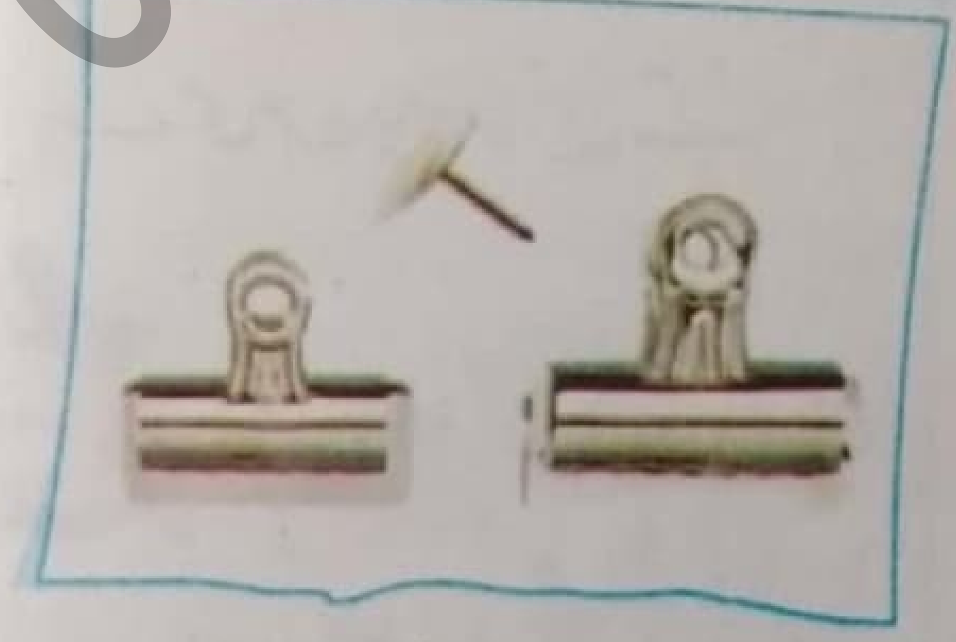
6۔ پیپر کٹر (Paper Cutter)

یہ ایک قسم کا بلیڈ ہوتا ہے۔ جو کاغذ کو کاٹنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ یہ اگر کند ہو جائے تو آپ اس کا بلیڈ تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کو استعمال کرتے وقت بہت احتیاط کرنی چاہیے تاکہ زخمی ہونے سے بچا جا سکے۔



7۔ ڈرائنگ بورڈ (Drawing Board)

یہ ایک ہلکا اور کھوکھلا لکڑی کا بورڈ ہوتا ہے۔ جو کہ مختلف سائز میں دستیاب ہوتا ہے۔ ڈرائنگ یا مصوری کرتے وقت اس پر کاغذ رکھا جا سکتا ہے۔

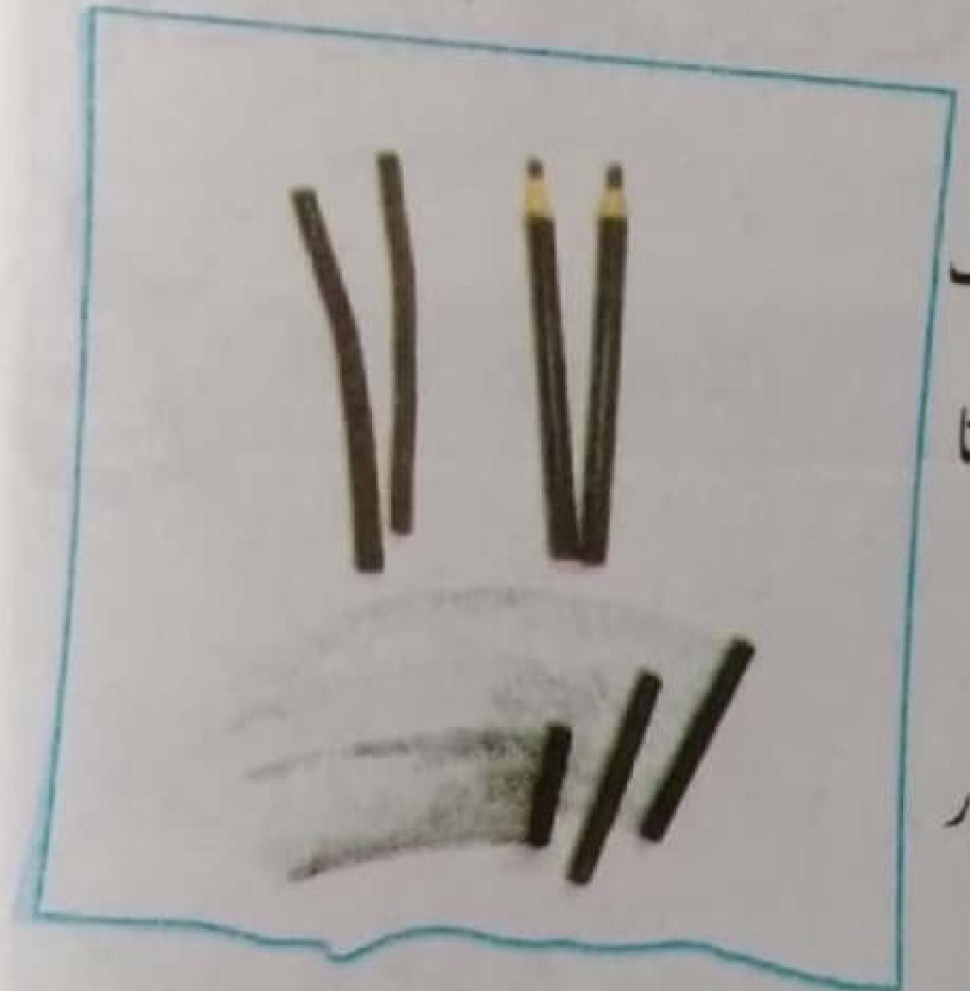


8۔ تھمب پن اور بورڈ کلپس (Tacks and Board clips)

تھمب پن اور بورڈ کلپس بورڈ پر کاغذ لگانے کیلئے استعمال ہوتے ہیں تاکہ کام کے دوران کاغذ نہ ہلے۔

9۔ چارکول (Charcoal)

اس کا پہلی دفعہ استعمال تیس ہزار سال قبل غاروں کے اندر ابتدائی مصوری میں ہوا۔ چارکول آج کل ڈرائنگ کا ایک دلچسپ میڈیم ہے۔ یہ تین قسموں میں پایا جاتا ہے جس میں سٹک اور پنسل سٹک شامل ہیں۔ آپ جلی ہوئی لکڑی کا عام کوئلہ بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ اکثر سفید چاک یا پیسٹل کو چارکول کیساتھ ملا کر تصویر میں روشنی کو اُجاگر کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ چارکول کی بنی ہوئی ڈرائنگ کو ایک خاص قسم کی سپرے کی مدد سے اپنی جگہ پر قائم رکھا جا سکتا ہے جسے فیکسیٹو سپرے کہتے ہیں۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ چارکول پاؤڈر کی طرح ہوتا ہے اور ان پر آسانی سے دھبہ لگ سکتا ہے۔



10۔ فکسیٹیو/ چپکانے والا (Fixative)

پنسل، خاص طور پر چارکول اور پیسٹل کے ذریعے بنائی گئی ڈرائنگ پر آسانی سے دھبے پڑ سکتے ہیں۔ لہٰذا دھبوں سے بچانے کے لیے ہم ان تصویروں پر فکسیٹیو سپرے کرتے ہیں۔ فکسیٹیو وارنش کی طرح ایک چمکدار سیال ہوتا ہے۔ یہ طلباء کو بہت مہنگا پڑتا ہے لہٰذا وہ اس کے نعم البدل کے طور پر ایک شفاف سپرے کا استعمال کر سکتے ہیں جو کہ رنگوں والے اور ہارڈ ویئر کی دکان پر دستیاب ہوتا ہے۔

11۔ پیسٹل (Pastels)

پیسٹل آرٹ کا ایک میڈیم ہے جو کہ رنگ دار پاؤڈر اور بائنڈر پر مشتمل ہوتا ہے۔ پیسٹل کی پنسلیں بھی دستیاب ہوتی ہیں۔ پیسٹل سے کی گئی ڈرائنگ پر فکسیٹیو سپرے کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔

12۔ کریون (Crayons)

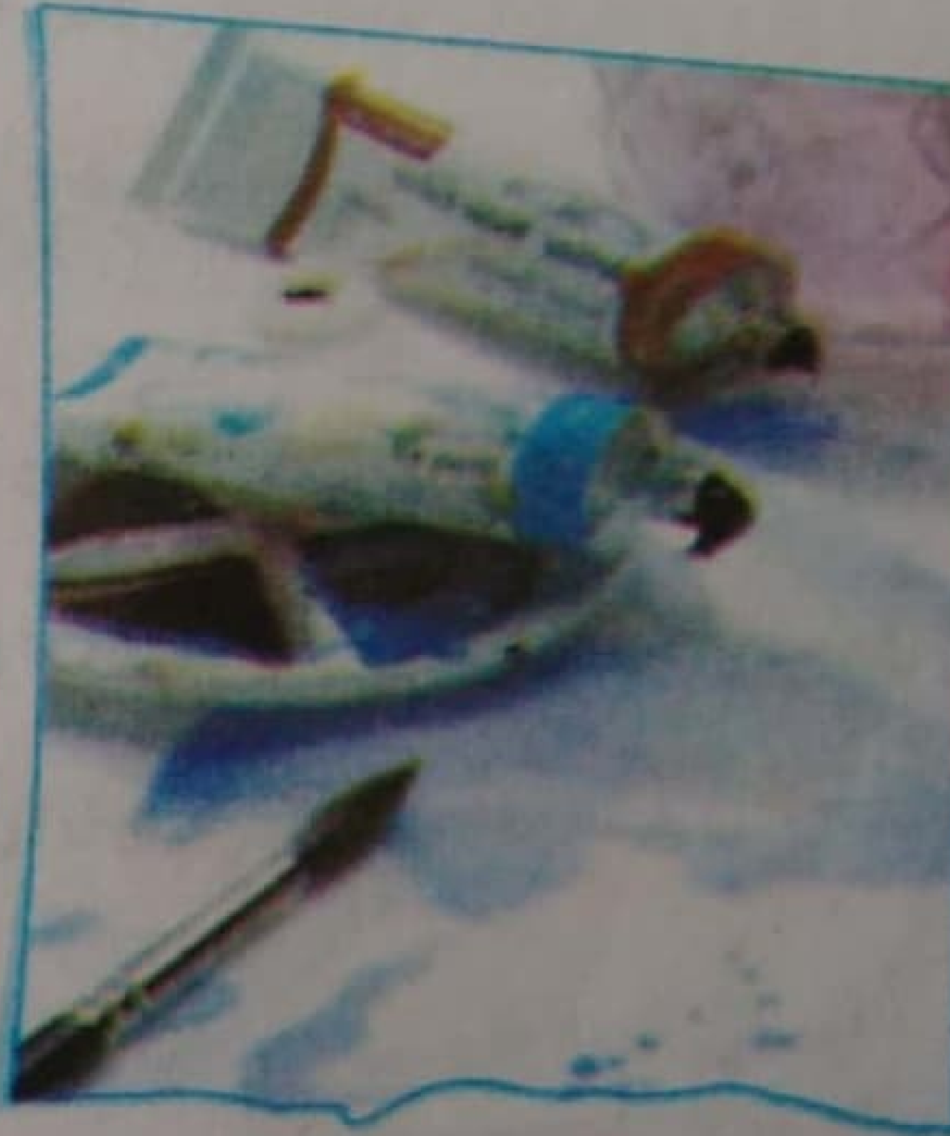
کریون یا رنگین چاک دو قسم کے ہوتے ہیں۔ مومی کریون اور روغنی کریون۔ بچوں کو یہ شوخ رنگوں والے چاک بہت پسند ہوتے ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

13۔ پین اینڈ اِنک (Pen and Ink)

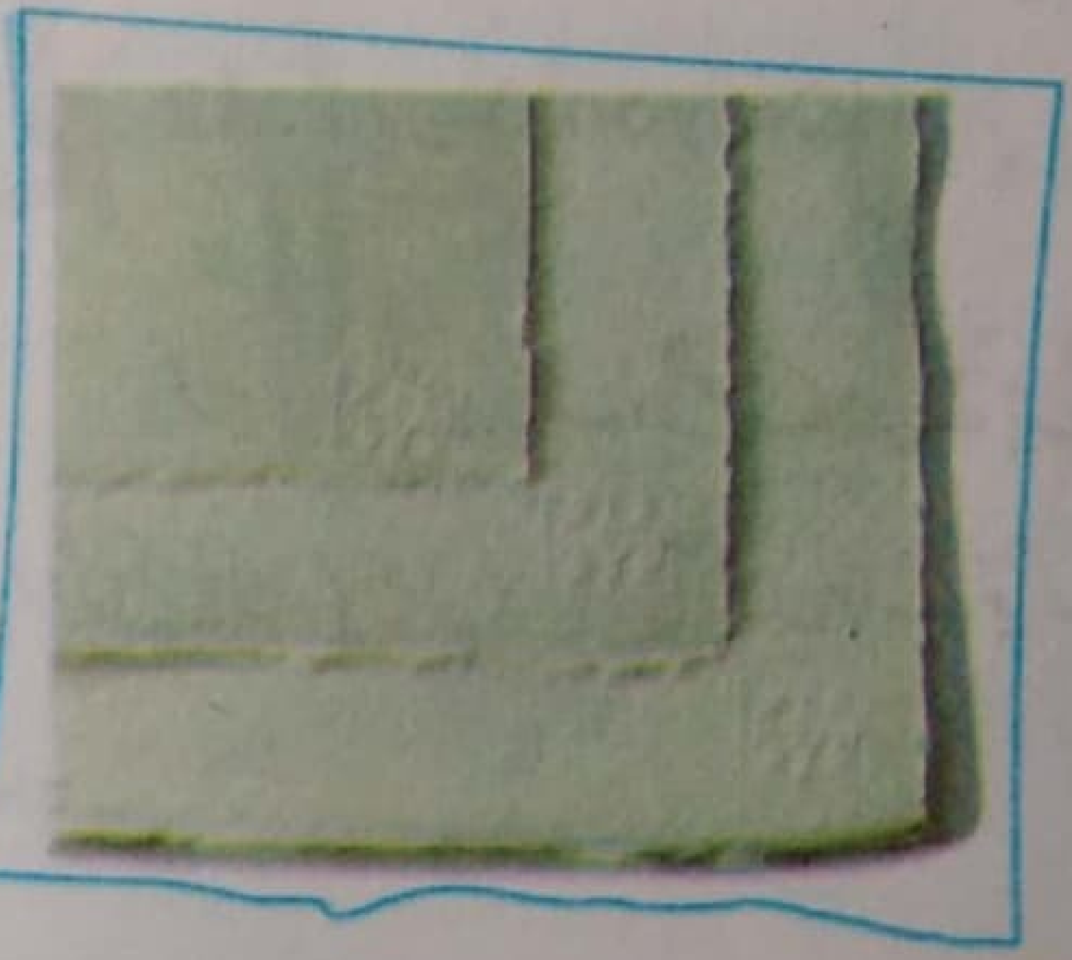
یہ ڈرائنگ کی ایک قسم ہے جس میں کالے یا دوسرے رنگ کی روشنائی کو فاؤنٹین کے ذریعے استعمال کیا جاتا ہے۔ اس کے علاوہ آپ قلم یا کوئی بھی نوکیلا آلہ روشنائی میں ڈبو کر استعمال کر سکتے ہیں۔ اس قسم کی ڈرائنگ میں روشنائی کے علاوہ واٹر کلر کا بھی استعمال کیا جا سکتا ہے۔ چونکہ پین اینڈ اینک ڈرائنگ میں غلطی کو مٹایا نہیں جا سکتا، اس لیے اس کے استعمال میں بہت احتیاط کرنی چاہیے۔ ایک نرم نوک والا پین جسے پوائنٹر کہا جاتا ہے، اس قسم کی ڈرائنگ کے لیے بہترین ہے۔

14۔ واٹر کلر (Water Colour)



واٹر کلر پینٹنگ بہت پرانی ہے۔ آرٹ میں اس کا باقاعدہ استعمال سولہویں صدی میں شروع ہوا۔ واٹر کلر مصوری کا ایک بہت دلچسپ میڈیم ہے شفافیت اس کی انفرادی خاصیت ہے۔ اس میں اگر سفید رنگ ملایا جائے تو یہ اپنی شفافیت کھو دیتا ہے جسے گواش (Gouache technique) تکنیک کے طور پر جانا جاتا ہے۔ اسے شوخ، تیز اور آرائشی مصوری کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

15۔ واٹر کلر کاغذ (Water Colour Paper)



عام کاغذ واٹر کلر کے لیے موزوں نہیں ہے۔ واٹر کلر کا کاغذ خصوصی طور پر اس مقصد کے لئے بنایا جاتا ہے۔ یہ کم پانی جذب کرتا ہے۔ واٹر کلر کاغذ عام طور پر مہنگا ہوتا ہے۔ اس لیے کھردری سطح والی سکالر شیٹ متبادل کے طور پر استعمال کی جا سکتی ہے۔

16۔ واٹر کلر پیلٹ (Water colour Pallete)

یہ پلاسٹک کی ٹرے ہوتی ہے جس میں بہت سے خانے ہوتے ہیں۔ اس میں رنگ ملائے جاتے ہیں۔ حقیقی رنگ دکھانے کے لیے اس کا سفید ہونا ضروری ہے۔ آپ کسی بھی غیر جاذب ہموار سطح کو بطور پیلٹ استعمال کر سکتے ہیں۔ شیشے کا ایک بڑا ٹکڑا بھی استعمال کیا جا سکتا ہے بشرطیکہ اس کے نیچے سفید شیٹ رکھی جائے۔

17۔ پانی والے برتن (Water Containers)

واٹر کلر کی مصوری کے لیے آپ کے پاس واٹر کلر کے دو برتن ہونے چاہیے مثلاً گلاس، پیالی، یا بوتل وغیرہ ایک کو برش دھونے کے لیے اور دوسرے کو پینٹ یا رنگ میں صاف پانی ملانے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں۔ یاد رکھیں رنگ ملانے کے لیے صرف صاف پانی استعمال کریں۔

18۔ واٹر کلر برُش (Water Colour Brushes)

واٹر کلر برُش عام طور پر جانوروں کے بالوں سے بنتے ہیں۔ لیکن چونکہ اس قسم کے برش مہنگے ہوتے ہیں اس لیے کچھ کمپنیاں کم قیمت برش بناتی ہیں۔ سب سے اعلیٰ معیار کے واٹر کلر برُش وہ ہوتے ہیں جو زیادہ پانی جذب کرنے کی صلاحیت رکھتے ہوں۔ واٹر کلر برُش مختلف سائزوں اور شکلوں میں ہوتے ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

واٹرکلر برش کو محفوظ رکھنے کے طریقے:

☆ برش میں رنگ کو خشک نہ ہونے دیں۔

☆ جب استعمال میں نہ ہوں تو برش خشک اور صاف رکھیں۔

☆ استعمال کے بعد خشک کر کے بالوں والے سرے جار سے باہر رکھیں۔

☆ اپنے واٹرکلر برش صرف واٹرکلر کی مصوری کے لیے ہی استعمال کریں۔

19۔ پوسٹر کلرز (Poster Colours)

پوسٹر کلر بھی واٹرکلر کی طرح بنیادی طور پر پانی ملا رنگ ہے۔ لیکن فرق صرف یہ ہے کہ پوسٹر کلر غیر شفاف جبکہ واٹرکلر شفاف ہوتا ہے۔ اس کو پتلا کر کے واٹرکلر کے طور پر استعمال کیا جاسکتا ہے۔ لیکن عام طور پر اس کو گاڑھا استعمال کیا جاتا ہے تاکہ یکساں طور پر کسی سطح کو رنگ کیا جاسکے۔ یہ چھوٹی بوتلوں میں ملتے ہیں۔

20۔ پوسٹر کلر کے برش (Poster Colours Brushes)

پوسٹر کلر کے برش تقریباً ویسے ہی ہیں جو کہ واٹرکلر میں استعمال ہوتے ہیں۔ لیکن یہ ذرا سخت ہوتے ہیں تاکہ گاڑھے پوسٹر کلر میں باآسانی استعمال ہوسکیں۔

آرٹ کے مواد کے استعمال کے لیے چند ہدایات:

☆ تمام طلبہ کے پاس اپنا مواد ہونا چاہیے۔

☆ اس بات کو یقینی بنائیں کہ مواد مضرِ صحت نہ ہو۔

☆ برش کو پانی میں نہ چھوڑیں۔ اس طرح یہ جلد خراب ہو جاتے ہیں۔

☆ تمام بوتلوں اور پینٹ کی ٹیوب کے ڈھکن استعمال کے بعد مضبوطی سے بند کرنا نہ بھولیں۔

☆ صرف ضروری مواد لیں۔

☆ خام خاکہ کھینچنے کے لیے سستا کاغذ استعمال کریں۔

☆ واٹرکلر کی ٹیوب سے صرف حسبِ ضرورت رنگ نکالیں۔

☆ ہر چیز کو ترتیب کے ساتھ ڈبہ یا تھیلے میں رکھنا نہ بھولیں۔

21۔ آرٹ کی اشیاء کی حفاظت کرنا

آرٹ کے مواد کو محفوظ رکھنے کے لیے ایک ڈبہ کی ضرورت ہوتی ہے۔ اچھے آرٹ سٹور میں اس مقصد کے لیے تیار ڈبے مل جاتے ہیں۔ ہر قسم کا مناسب ڈبہ چاہے جوتوں کا ہو استعمال کر سکتے ہیں۔ چارکول سٹکس، پنسلیں، ربڑ اور شارپنر وغیرہ کے لیے چھوٹا ڈبہ استعمال کریں۔ اس طرح مختلف مواد آپس میں گڈمڈ نہیں ہوں گے۔ تیز دھار مواد کو علیحدہ رکھیں۔

میڈیم: خشک اور تر (Medium: Dry and Wet)

پینٹنگ کے لیے استعمال ہونے والے میڈیم یا رنگ دو قسم کے ہوتے ہیں: خشک اور تر۔ خشک قسم میں پنسل، کریون پیسٹل اور چارکول پنسل وغیرہ جب کہ تر اقسام میں واٹرکلر، پوسٹر کلر، آئل کلر، پین اینڈ انک وغیرہ شامل ہیں۔

سکیچ بک کا استعمال:

یاد رکھیں کہ سکیچ بک بنیادی طور پر رَف سکیچ بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ بنیادی طور پر آپ کو اپنی آنکھوں اور ہاتھوں کے مابین ربط اور سکیچ کھینچنے کی مہارتوں کی مشق کرنی چاہیے۔

Muhammad Ali 03101190027

سکیچ بک کے استعمال کے لیے ہدایات:

☆ اپنی سکیچ بک اور پنسل یا پین ہر وقت اور ہر جگہ اپنے پاس رکھیں۔

☆ سکیچ بک زیادہ بڑی نہ ہو تا کہ ہر جگہ آسانی سے لے جائی جا سکے۔

☆ مخصوص چیزوں کی ڈرائینگ تک اپنے آپ کو محدود نہ کریں۔ بلکہ جو کچھ سامنے آئے اس کو بنائیں۔

☆ جس قدر ممکن ہو تیزی سے ڈرائینگ کریں۔

☆ آپ ایک صفحے پر بہت سے خاکے بھی بنا سکتے ہیں۔ چاہے ایک دوسرے کے اوپر ہی ہوں۔

☆ اپنی سکیچ بک میں آرٹ سے متعلقہ ذخیرۂ الفاظ بھی لکھیں۔

خود آزمائی

۱۔ سکیچ بک کے استعمال کے دو فوائد بیان کریں۔

۲۔ پنسلوں کی چار اقسام کے نام لکھیں۔

۳۔ کیا ہم پیپر کٹر کے بلیڈ کو تبدیل کر سکتے ہیں؟

۴۔ تھمب پن اور بورڈ کلپس کا استعمال بتائیں۔

۵۔ چارکول پہلی دفعہ کب استعمال ہوا؟

۶۔ چارکول کونسی تین قسموں میں پایا جاتا ہے؟

۷۔ فلکسیٹو کیا ہے؟

۸۔ کیا پیسٹل کو ہموار اور چمکیلی سطح پر استعمال کیا جا سکتا ہے؟

۹۔ کریون کی کون کون سی دو اقسام ہیں؟

۱۰۔ آئل پیسٹل کیا ہیں؟

۱۱۔ کیا واٹر کلر شفاف یا غیر شفاف ہوتے ہیں؟

۱۲۔ واٹر کلر پیلٹ کا رنگ کیسا ہوتا ہے؟

۱۳۔ واٹر کلر پینٹنگ کے لیے ہم دو برتن کیوں استعمال کرتے ہیں؟

۱۴۔ عام طور پر واٹر کلر برش کس چیز سے بنتے ہیں؟

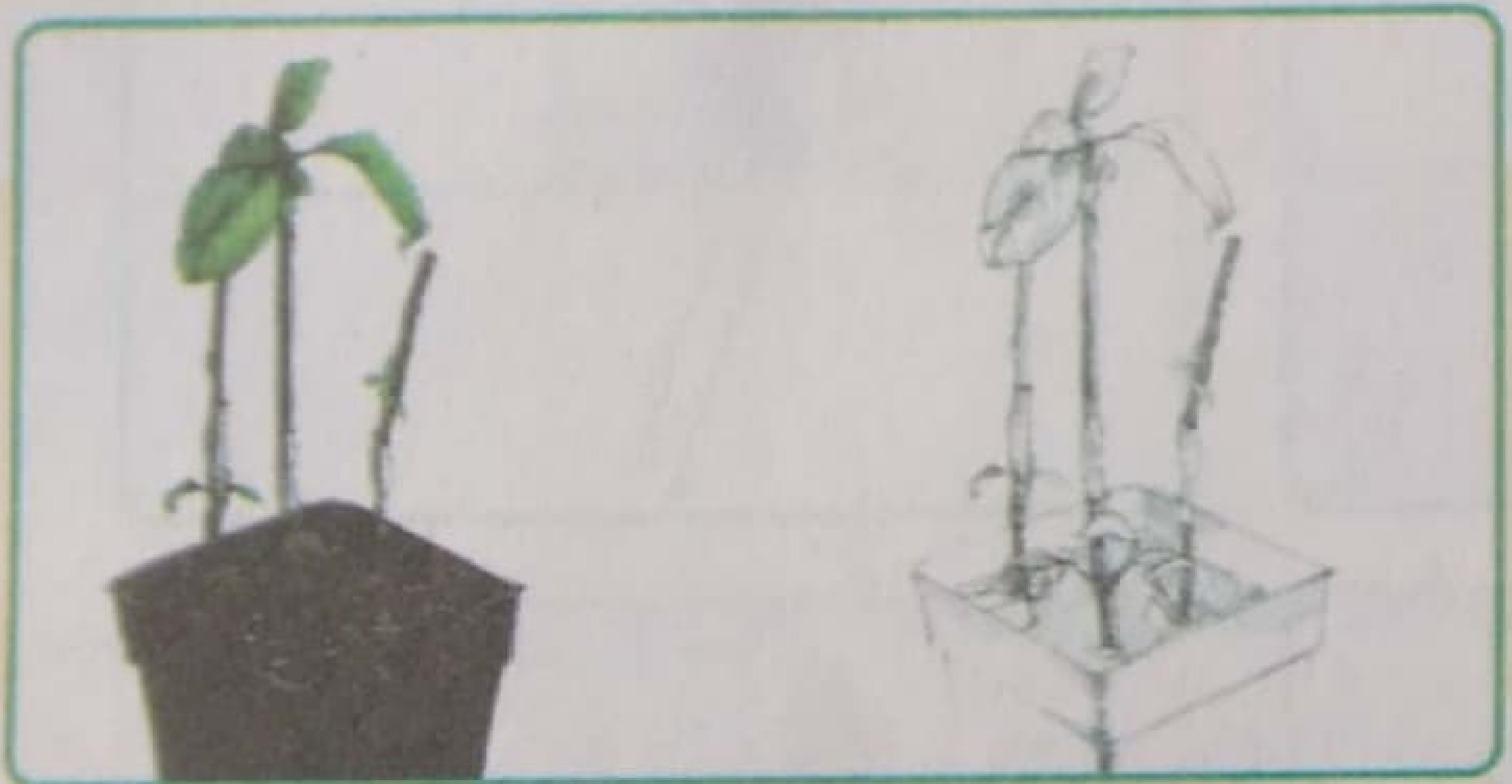
۱۵۔ واٹر کلر اور پوسٹر کلر میں کیا فرق ہے؟

۱۶۔ خشک اور تر میڈیم میں فرق بیان کریں۔

پودے کا مشاہدہ

سرگرمی نمبر: 1.1

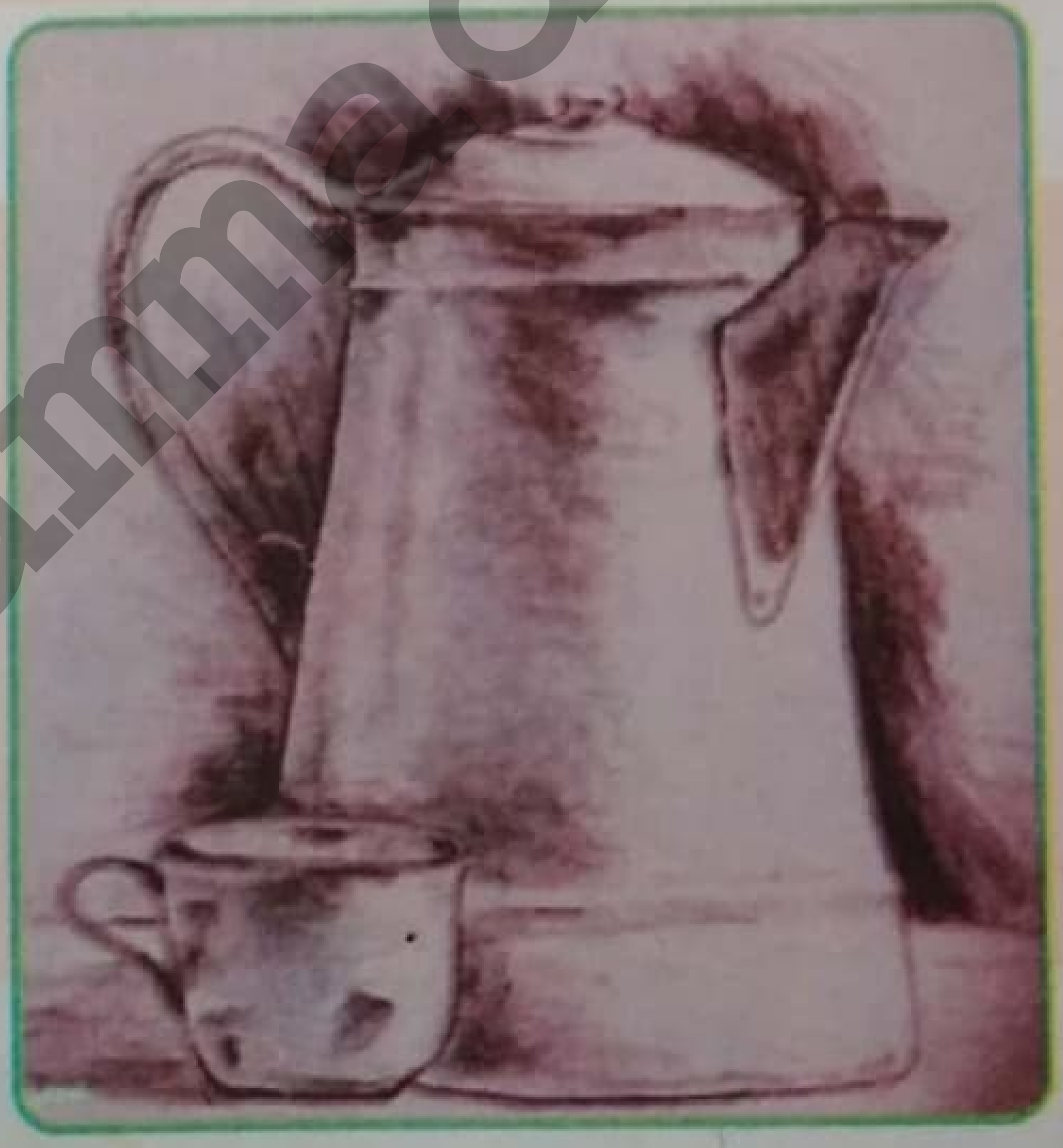
اپنی سکیچ بک اور پنسل یا پین ساتھ رکھیں۔ باہر جا کر کچھ پودے تلاش کر کے اُن کا مطالعہ کریں۔ ایک سادہ پودے یا اس کے ایک چھوٹے حصے کو منتخب کریں۔ اُس کے قریب بیٹھیں اور اس کا گہرا مشاہدہ کریں۔ اس کے پتوں کی جسامت اور اُس کے تنے کے زاویئے اور درمیانی خالی جگہ وغیرہ کا مشاہدہ کریں۔ (دیکھیں صفحہ نمبر 12)۔ اب آپ اپنی سکیچ بک کھولیں اور احتیاط سے خاکہ بنانا شروع کریں۔ مندرجہ ذیل مثالوں پر غور کریں۔



Muhammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 2.1

اب اپنی سکیچ بک میں چند سٹل لائف کمپوزیشنز کا مطالعہ کریں۔ سادہ اور غیر متحرک چیزوں کو ترتیب دیں۔ ان چیزوں پر پڑنے والی روشنی اور ترتیب پر خصوصی توجہ دیں۔ دی گئی مثالوں کا مشاہدہ کریں۔ یاد رکھیں آپ نے ان میں سے ڈرائینگ نہیں بنانی بلکہ صرف یہ تصور دینا ہے کہ آپ نے کیا کرنا ہے۔ خاکوں میں دی گئی مثالوں میں فرق کو بھی نوٹ کریں۔ آپ کو سکیچ بنانے اور شیڈنگ کے مختلف طریقوں کا بھی تجربہ کرنا چاہیے۔



ammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 3.1

کلر پنسل کی مدد سے کوئی سٹل لائف کمپوزیشن مکمل کریں۔

یاد رکھیں کہ ایک بہت سادہ کمپوزیشن بھی حیرت انگیز طور پر خوبصورت سٹل لائف ڈرائنگ بن سکتی ہے۔ مگر ترتیب اور سادگی کا خیال رکھیں۔ نیچے دی گئی ڈرائنگ پر غور کریں۔

یہ چارکول اور سفید پیسٹل سے بنائی گئی ہے۔ ایک بار پھر ذہن نشین کر لیں کہ آپ کو بہت تیزی سے سادہ اور رف ڈرائنگ بنانی ہے۔ زیادہ تفصیلی اور صاف ستھری قسم کی ڈرائنگ بنانے کی ضرورت نہیں۔ اپنے کام سے متعلق اصطلاحات بھی اپنی سکیچ بک میں نوٹ کریں۔

سرگرمی نمبر: 4.1

پیسٹل پیپر کے ایک چھوٹے ٹکڑے پر مختلف رنگوں کے پیسٹلز سے نشانات لگائیں۔ یاد رہے آپ نے کچھ بنانا نہیں ہے۔ محض کچھ نشانات لگانے ہیں۔ تاہم کمپوزیشن اور رنگوں کے انتخاب پر توجہ دیں تاکہ آخر میں بننے والی تصویر دلکش ہو۔ (اگر ایسا نہ ہو تو بھی کوئی مسئلہ نہیں)۔

آئل پیسٹل سے سٹل لائف (Still-Life) بنانا

پہلا مرحلہ: ابتدائی رنگوں سے بنیادی یا خام سکیچ بنائیں۔

Muhammad Ali 031011190027

دوسرا مرحلہ: مزید رنگوں کا اضافہ کریں۔ پس منظر میں رنگ اور ہلکے سے سائے بنائیں۔

تیسرا مرحلہ: مزید تیز رنگوں کا امتزاج بنائیں۔ سایوں کو گہرا کیجئے اور لکڑی کے ٹیکسچر کو نمایاں کریں۔

چوتھا مرحلہ: پس منظر پر کام کرتے ہوئے گہرے نیلے (Blue) اور بھورے (Brown) رنگ کا اضافہ کریں۔

پانچواں مرحلہ: آخر میں تصویر کی روشن جگہوں، منعکس روشنی اور رنگوں کے تضاد کو مزید نمایاں کریں۔

سرگرمی نمبر: 5.1

آئل پیسٹل سے اپنی مرضی کی کوئی بھی سٹل لائف ڈرائینگ بنائیں۔

فرہنگ

اسائنمنٹ / تفویض کردہ: (Assignment) کسی کو دیا گیا یا سپرد کیا ہوا کام

پس منظر: (Background) کسی ڈرائنگ یا تصویر میں مرکزی اشیاء کے پیچھے کا حصہ یا علاقہ

کُند: (Blunt) وہ چاقو، شارپنر یا تلوار وغیرہ جو تیز نہ ہو۔

غاروں کی مصوری: (Cave paintings) قدیم ترین مصوری جو پرانے زمانے کے غاروں کی دیواروں پر دریافت کی گئی۔

فیکسی ٹیو: (Fixative) ایک پتلا چمکیلا سیال جو چارکول سے بنائے گئے ڈرائنگ پر سپرے کیا جاتا ہے۔

تجرباتی خاکے: (Lose sketches) رَف خاکے۔ غیر حتمی خاکے۔ نامکمل خاکے

Muhammad Ali 03101190027

میڈیم (Medium): کسی فن پارے کو بنانے کے لیے جو مواد استعمال کیا جائے اُسے میڈیم یا ذریعہ کہتے ہیں۔ مثلاً چارکول، پنسل اور واٹر کلر پینٹنگ، ڈرائنگ کے میڈیم ہیں جبکہ گیلی مٹی، پلاسٹسین یا لکڑی مجسمہ سازی کے میڈیم ہیں۔

منفی جگہ (Negative space): تصویر میں اشیاء کے اردگرد اور درمیانی خالی جگہ۔

مشاہدہ (Observation): غور سے دیکھنا۔

غیر شفاف (Opaque): جس کے آر پار نہ دیکھا جا سکے۔

پیلٹ (Palette): وہ ٹرے جس میں رنگ ملائے جاتے ہیں۔

تھمب نیل سکیچ (Thumbnail sketch): وہ چھوٹے ابتدائی خاکے (Sketches) جو ایک فنکار اپنے حتمی کام کے لیے بہترین رنگوں اور کمپوزیشن کا انتخاب کرنے کے لیے بناتا ہے۔

منعکس روشنی (Reflected light): وہ روشنی جو اردگرد کی چیزوں سے منعکس ہو کر اُس چیز پر پڑتی ہے جو ہم بنا رہے ہوتے ہیں۔

سٹل لائف (Still life): بے جان اشیاء مثلاً کتابوں، برتنوں، پھولوں اور پودوں وغیرہ کی ڈرائنگ، مصوری اور فوٹوگرافی کرنا۔

ٹیکسچرڈ: (Textured) غیر ہموار یا کھردرا

شفاف (Transparent): کوئی چیز جس کے آر پار دیکھا جا سکے مثلاً پانی، شیشہ وغیرہ۔

قدر میں تضاد (Value contrast): قدر میں فرق۔ کسی رنگ کا گہرا (Dark)، اور ہلکا (Light) ہونے میں فرق۔

مشق

سوال 1: خالی جگہیں پُر کریں۔

1- چارکول اور پیسٹل ڈرائنگ پر .... سپرے کرنا ضروری ہے۔

2- .... واٹر کلر کی ایک منفرد خصوصیت ہے۔

3- واٹر کلر کاغذ کی جگہ ہم .... شیٹ بھی استعمال کر سکتے ہیں۔

4- سکیچ بک بنیادی طور پر .... بنانے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔

5- واٹر کلر پینٹنگ کے دوران آپ کو پانی کے .... برتنوں کی ضرورت ہوتی ہے۔

سوال 2: مختصر جوابات دیں۔

1- سکیچ بک کے استعمال اور اہمیت پر مختصر نوٹ لکھیں۔

2- پیسٹل اور چارکول ڈرائنگز پر فیکسیٹیو سپرے کرنا کیوں ضروری ہے؟

3- واٹر کلر پیلٹ کے بارے میں آپ کیا جانتے ہیں؟

4- واٹر کلر اور پوسٹر کلر میں کیا فرق ہے؟

5- خشک اور تر میڈیم پر نوٹ لکھیں۔

سوچیں: Creative Thinking

1۔ کتاب میں مذکورہ رنگوں کے علاوہ آپ روزمرہ کی اشیاء میں کہاں کہاں سے کون کون سے رنگ حاصل کر سکتے ہیں؟ (مثال: پودوں کے پتوں سے سبز رنگ)

2۔ کیا ہم کسی پینٹنگ میں سارے مذکورہ میڈیم (پنسل، واٹر کلر، پیسٹل، چارکول وغیرہ) استعمال کر سکتے ہیں؟ اپنے جواب (ہاں یا نہ) کی وضاحت کریں۔

Muhammad Ali 03101190027

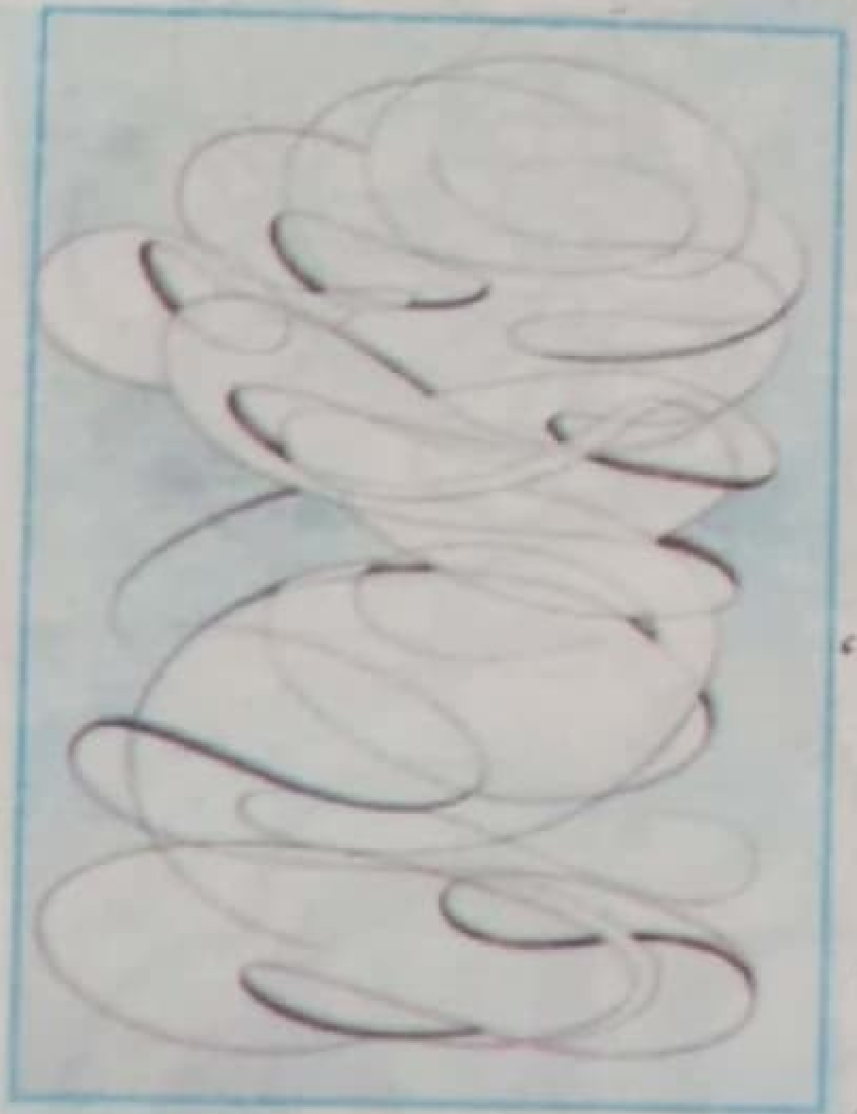
باب
2
آرٹ کے عناصر، ڈیزائن کے اصول، فنکارانہ اظہار کی صورتیں
(Elements of Art, Principles of Design Forms of Artistic Expression)

اس باب کے اختتام پر طلبہ اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

☆ آرٹ کے مختلف کاموں میں عناصر کی ترتیب اور استعمال پر خصوصی توجہ دے سکیں۔
☆ ڈیزائن کے اصولوں کے اطلاق میں مہارت دکھا سکیں۔
☆ مشاہدے اور ڈرائنگ میں حاصل شدہ مہارت کو معیاری فن پاروں کی تخلیق میں استعمال کر سکیں۔
☆ انسانی چہرے کے مختلف نقوش مثلاً آنکھ، ناک، کان اور منہ کا مشاہدہ اور درست ڈرائنگ کر سکیں۔
☆ سمجھ سکیں کہ پورٹریٹ کیا ہے۔
☆ ریلیف کو جان سکیں اور ریلیف کی تین اقسام، لو ریلیف (Low relief) ہائی ریلیف (High relief) اور کندہ کاری (Intaglio) کی پہچان کر سکیں۔
☆ سہ جہتی 3D آرٹ (مجسمہ سازی) اور دو جہتی 2D آرٹ (پینٹنگ) میں فرق کر سکیں۔
☆ سہ جہتی 3D آرٹ کے مختلف طریقوں مثلاً اضافہ کرنا (Additive)، تراشنا (Subractive) جوڑنا (Assemblage) کو سمجھ سکیں۔

آرٹ کے عناصر (Elements of Art)

آپ نے پچھلی جماعتوں میں آرٹ کے عناصر کے بارے میں پڑھا ہے۔ یہاں ہم زیادہ تفصیل کے ساتھ ان کا مطالعہ کریں گے۔



خط (Line)

خط آرٹ کا پہلا اور سب سے پُرانا عنصر ہے۔ خط ایک سطح پر حرکت کرنے والے نقطے (Dot) کا مسلسل اور متواتر نشان ہے۔ خطوط لمبے، چھوٹے، سیدھے، خمدار، عمودی، متوازی اور ترچھے ہو سکتے ہیں۔ یہ ٹھوس، نقطے دار، موٹے پتلے یا مختلف موٹائی کے بھی ہو سکتے ہیں۔

نئے فنکاروں کو چاہیے کہ وہ مختلف اقسام کے خطوط کھینچنے کی زیادہ سے زیادہ مشق کریں۔

سرگرمی: 1.2

ایسی چیزوں کی ایک فہرست بنائیں جن سے خط کھینچا جاسکتا ہے۔ اچھی طرح سوچیں۔ یہ ایسی چیزیں بھی ہو سکتی ہیں جنہیں آپ نے کبھی خط کھینچنے کے لیے استعمال کرنے کے بارے میں سوچا بھی نہیں ہوگا۔ جیسے کھانسی کے شربت میں ڈبوئی ہوئی انگلی یا لپ سٹک وغیرہ۔

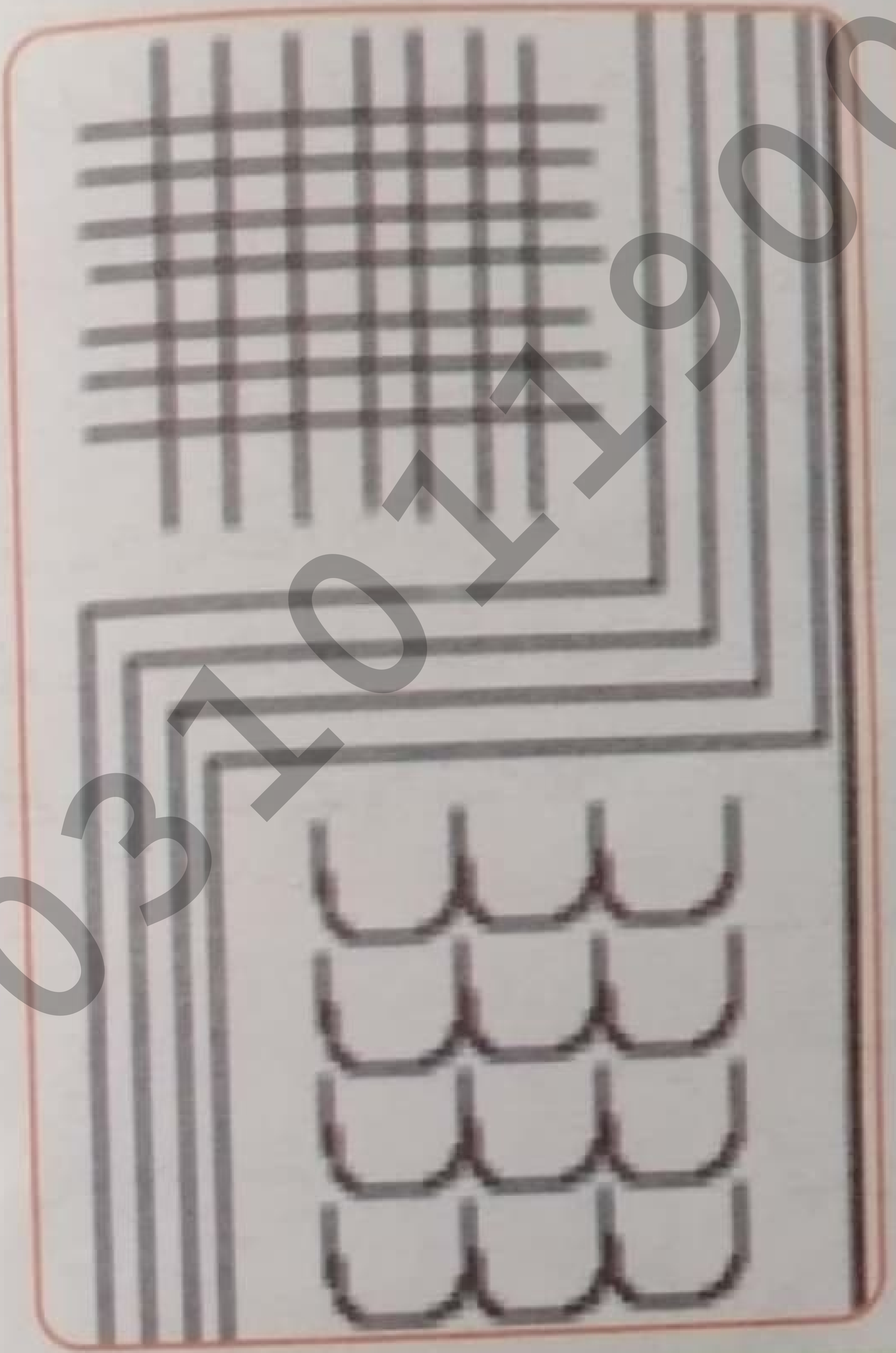
سرگرمی: 2.2

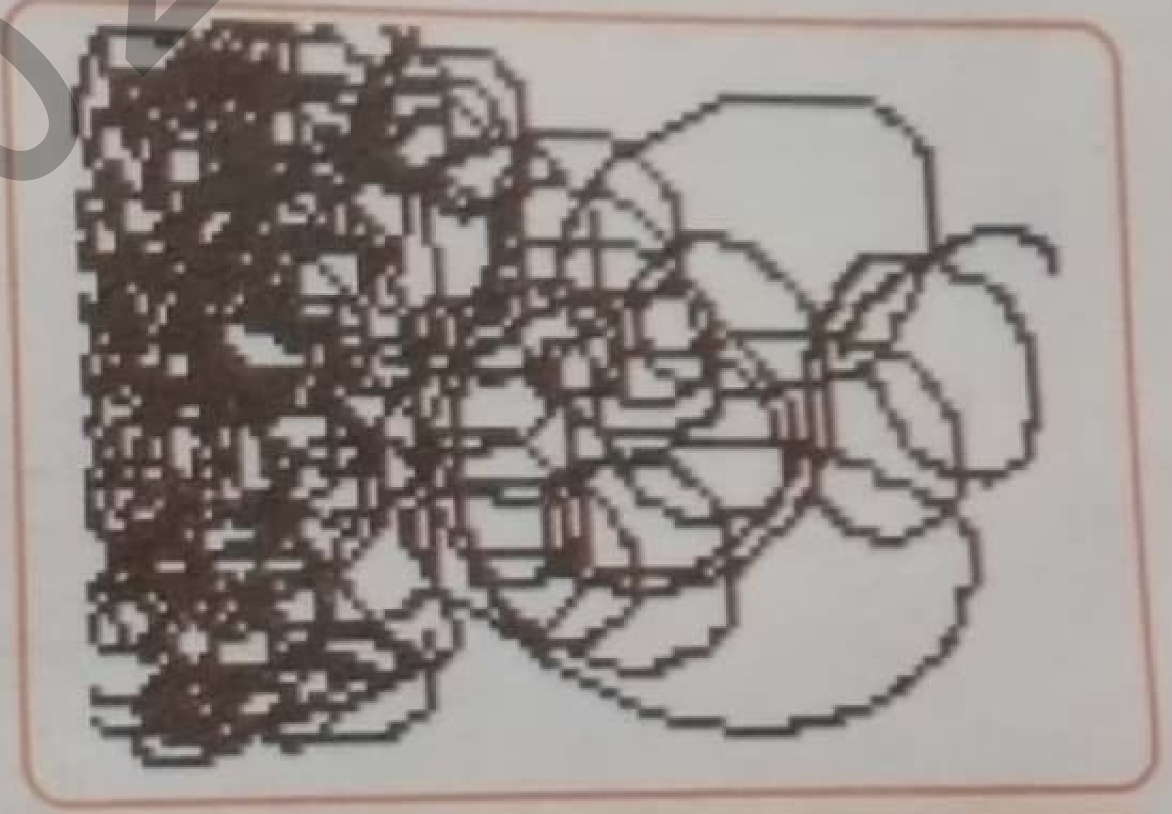
مختلف چیزوں سے ہر قسم کے خطوط کھینچنے کی مشق کریں۔

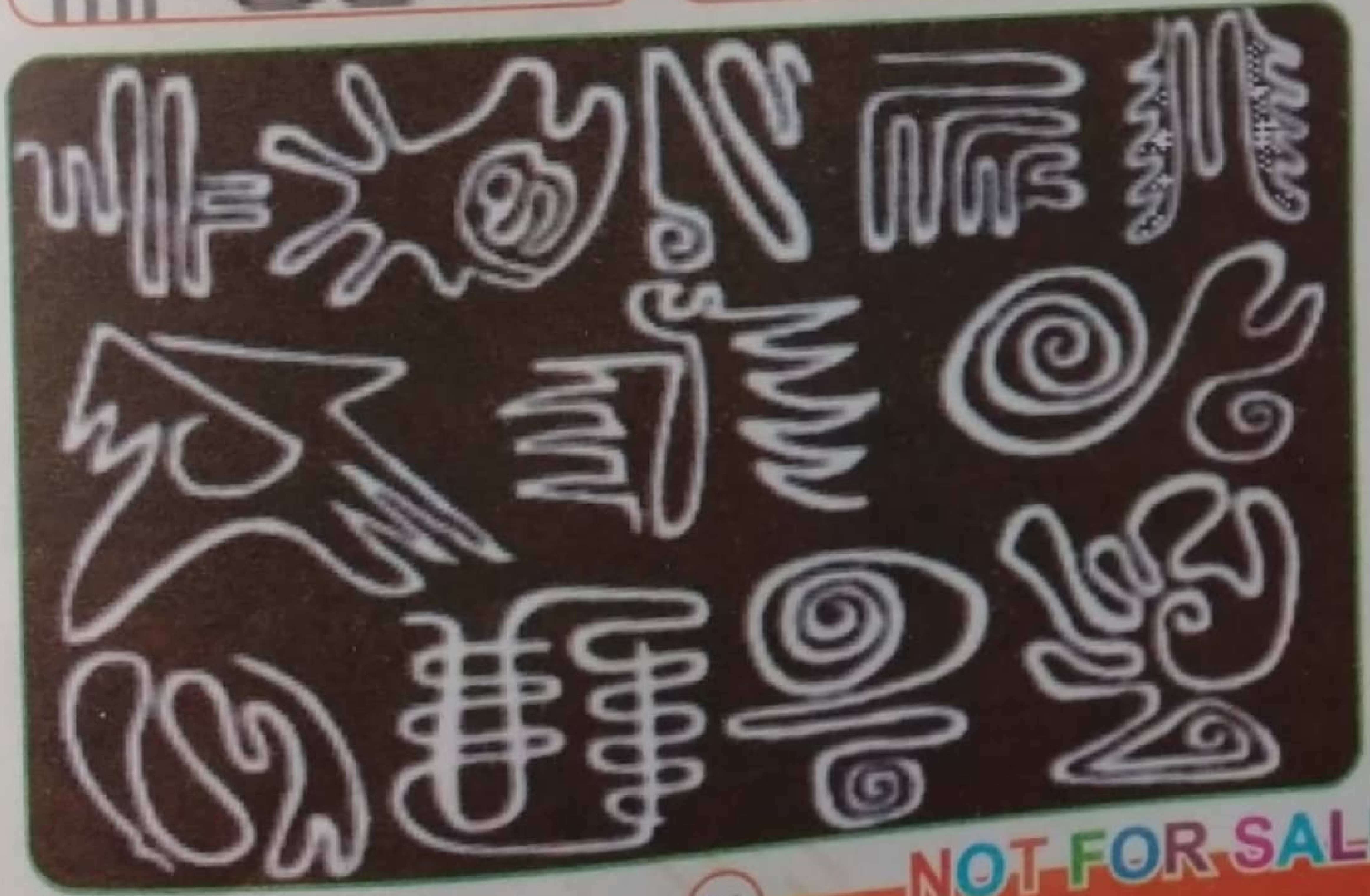
Muhammad Ali 03101190027

خطوط کے ڈیزائن (Line Designs)

خط ڈیزائن کا بنیادی عنصر ہے۔ مختلف خطوط سے بنائے گئے مختلف ڈیزائنز پر غور کریں۔

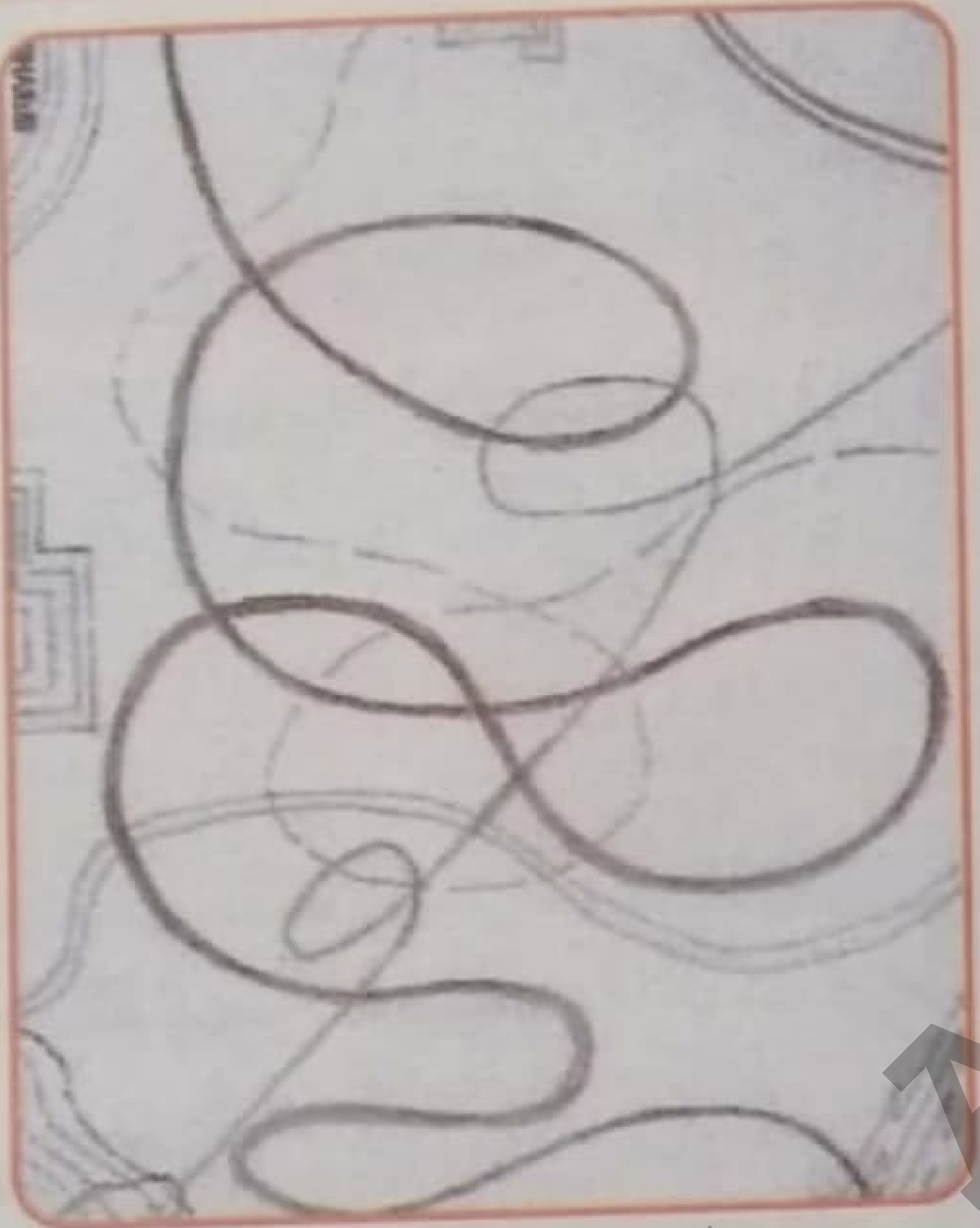






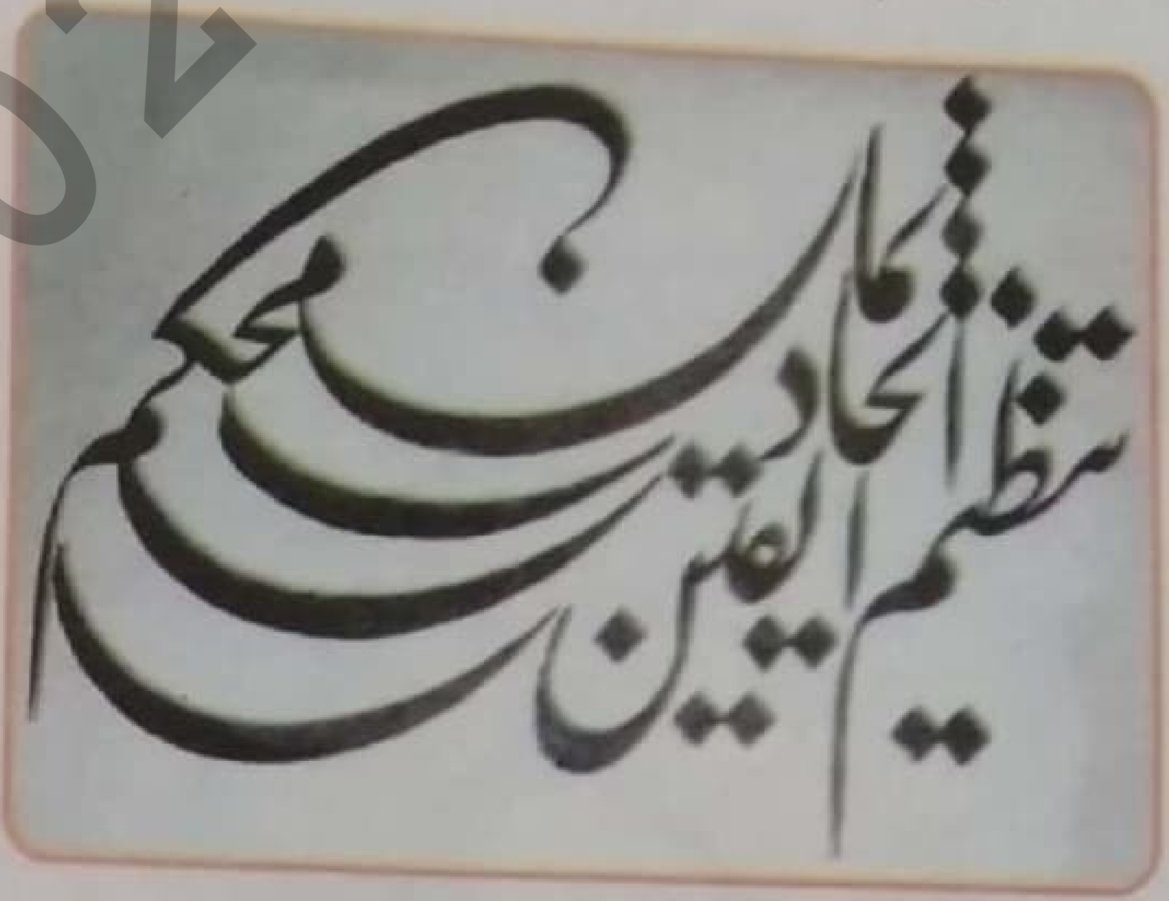
سرگرمی : 3.2

اپنی سکیچ بک کے ایک صفحے پر 2x3 انچ کی چند مستطیل شکلیں بنائیں۔ اس میں کھلے، متوازی، سیدھے، خمدار، ٹوٹے، گہرے، ہلکے، موٹے اور پتلے خطوط کی کمپوزیشنز بنائیں مندرجہ ذیل مثالوں کا مطالعہ کریں لیکن ان کی نقل نہ کریں۔



کیا آپ اُوپر والی کمپوزیشنز میں خطوط کی مختلف اقسام کی شناخت کر سکتے ہیں؟

Muhammad Ali 03101190027



نوٹ: یاد رہے کہ حروف تہجی بھی خطوط کی ایک قسم ہے۔

خط کی اقسام (Kinds of Line)

خط کی چند مزید اقسام مندرجہ ذیل ہیں۔

تاثراتی خطوط (Expressive Line)

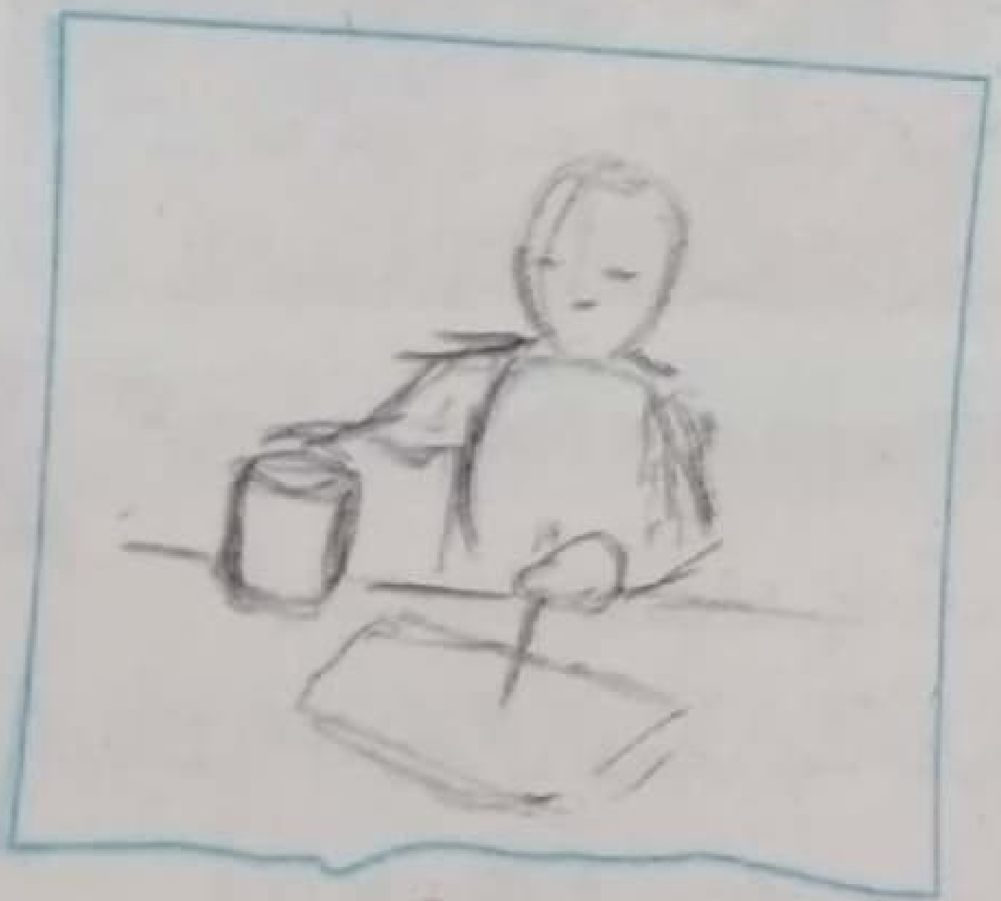
وہ خطوط جو فنکار کے جذبات یا احساسات سے براہ راست نکلتے ہیں، یہ خطوط ڈھیلے، اور توانائی سے بھرپور ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر نیچے دی گئی تصویر کو غور سے دیکھیں۔

سرگرمی نمبر: 4.2

مختلف پرندوں اور جانوروں کی تیزی سے کھینچی گئی لکیروں کے سکیچ بنائیں؟

اشاراتی خطوط (Gestural Lines)

یہ رَف سکیچ کی طرح تیزی سے کھینچی گئی لکیریں ہیں جو کسی چیز یا موضوع کی منفرد خصوصیات یا اشارے کو ظاہر کرتی ہیں۔ ان میں تفصیلات کم ہوتی ہیں۔ دی گئی مثالوں کو غور سے مطالعہ کریں۔



اشاراتی خطوط

Muhammad Ali 03101190027

مخفی خط (Implied Line)

یہ ایک ایسا خط ہوتا ہے جو کہ ایک کمپوزیشن میں آرٹ کے اجزاء کو ایک قطار میں رکھنے سے بنتا ہے مخفی خط درحقیقت موجود نہیں ہوتا۔ بائیں جانب مثال کو ملاحظہ کریں۔ نوٹ کریں کہ حرف S دراصل لکھا نہیں گیا ہے۔ اس کے برعکس دوسرے خطوط کو اس طرح ترتیب دیا گیا ہے۔ کہ حرف S دکھائی دے رہا ہے جو کہ درحقیقت موجود نہیں ہے۔

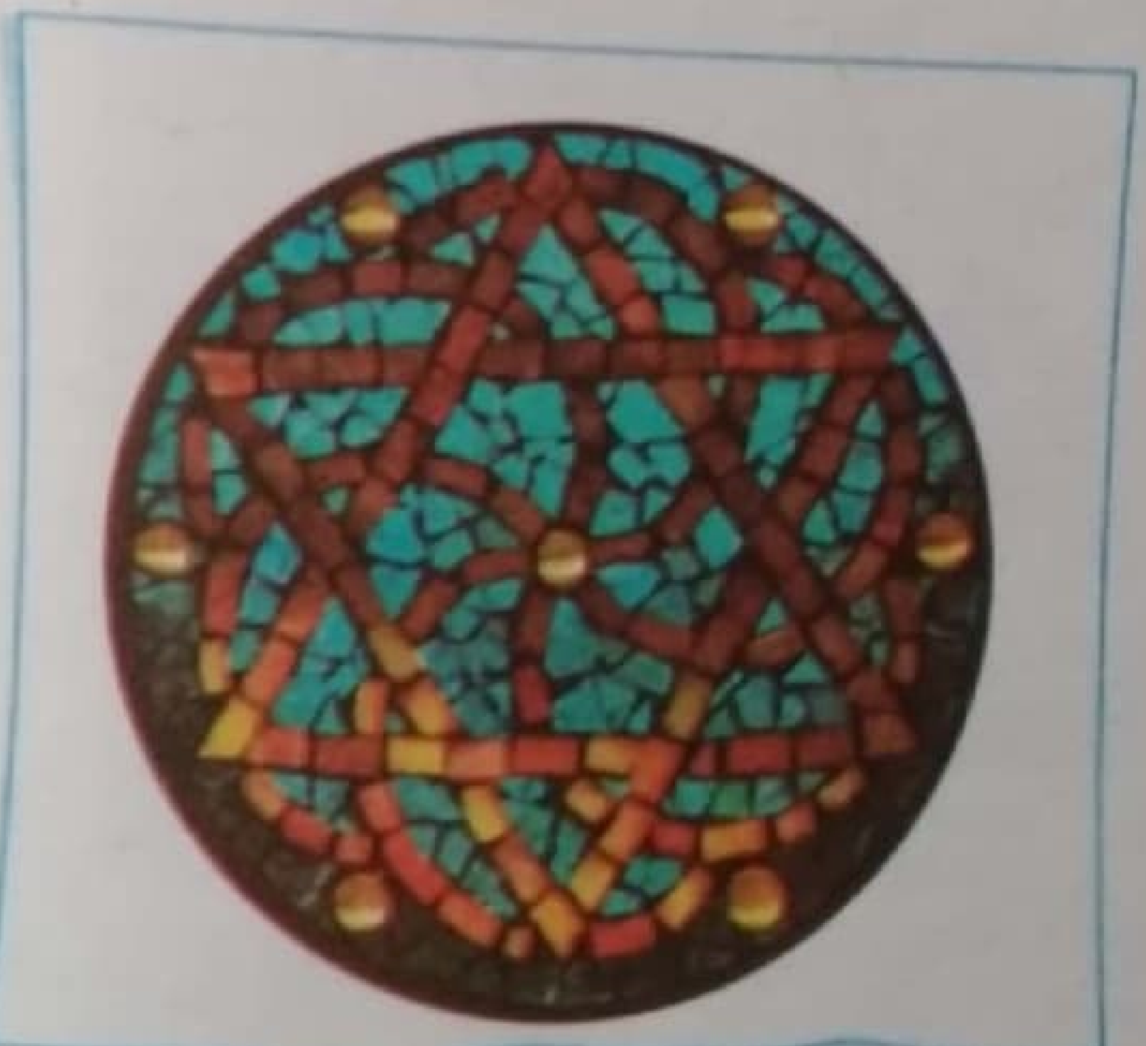
شکل اور فارم (Shape and Form)

شکل ایک ایسا رقبہ ہوتا ہے جو اپنے اردگرد سے رنگ یا ٹون وغیرہ کے لحاظ سے مختلف ہوتا ہے۔ عموماً اس کے گرد خاکے یا کنٹور کی لکیر بھی کھینچی جاتی ہے۔ اشکال دوجہتی (2D) ہوتی ہیں۔

فارم (Form) شکل کی وہ صورت ہے جس میں لمبائی اور چوڑائی کے علاوہ گہرائی بھی ہوتی ہے۔ اس وجہ سے یہ سہ جہتی (3D) ہوتی ہے۔

پچی کاری (Mosaic)

پچی کاری ایک فن ہے جس میں رنگین شیشے کے چھوٹے ٹکڑوں، پتھر یا دوسرے مواد سے تصویر سازی یا آرائشی نمونے بنائے جاتے ہیں۔



کولاج (Collage)

اس میں اخبارات کے چھوٹے ٹکڑے رنگین کاغذات یا کپڑا، دوسرے آرٹ کے کاموں کے ٹکڑے اور فوٹوگرافی وغیرہ چسپاں کرکے تصویریں بنائی جاتی ہیں۔

سرگرمی نمبر: 5.2

ایک سادہ کولاج کا نمونہ بنائیں۔

دو رنگوں کا ڈیزائن بنائیں جس میں اخبارات میں لیے گئے کالے اور سفید رنگ کے چھوٹے تراشے چسپاں کیے گئے ہوں۔

سرگرمی نمبر: 6.2

کولاج (Collage) آرٹ میں چھوٹی اور بڑی کئی ایک بنیادی شکلیں بنائیں۔

رنگ (Colour)

آپ رنگ کے بارے میں بنیادی باتیں جان چکے ہیں۔ کیا آپ کو درج ذیل اصطلاحات یاد ہیں؟

تیسرا رنگ (Tertiory colour)، یک رنگی (Monochromatic)، تکمیلی رنگ (Complementry colour)، شدت (Intensity)، ہیو (Hue)

الجھن کی صورت میں پچھلی جماعتوں کی کتب کا مطالعہ کریں یا اپنے اساتذہ اور دوستوں سے اس بارے میں بات چیت کریں۔

Muhammad Ali 03101190027

آپ نے ڈرائنگ اور مصوری میں رنگوں کو عملی طور پر استعمال کیا ہے۔ آئیں اب رنگوں کے بارے میں مزید سیکھیں۔

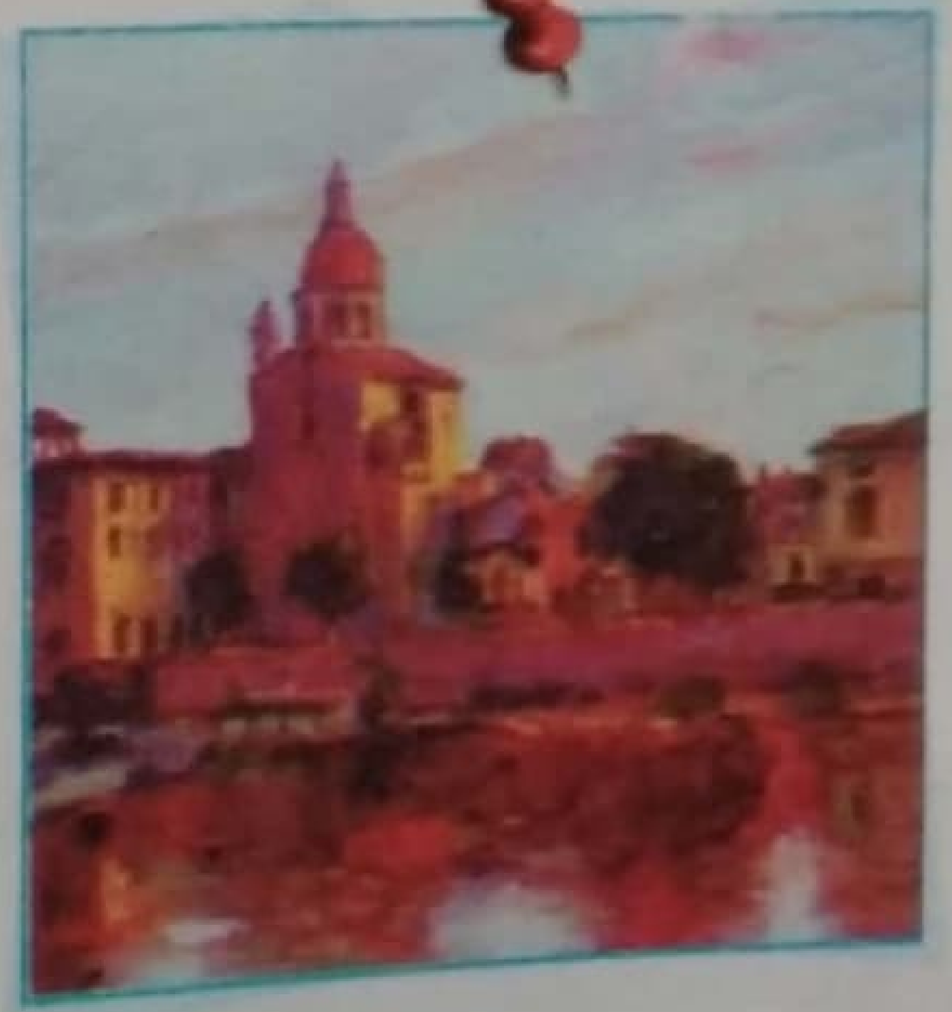
کھلی پیلٹ (Open Palette)

جب ایک فنکار مصوری میں تقریباً تمام رنگ استعمال کرتا ہے تو ہم کہتے ہیں کہ وہ کھلی پیلٹ استعمال کر رہا ہے۔

محدود پیلٹ (Limited Palette)

اس کے برعکس، جب ایک فنکار ارادی طور پر اپنے آپ کو مصوری میں چند رنگوں تک محدود کر لیتا ہے تو ہم کہتے ہیں کہ وہ محدود پیلٹ استعمال کر رہا ہے۔

کیا آپ بتا سکتے ہیں مندرجہ ذیل نمونوں میں کون سی پینٹنگ محدود پیلٹ سے کی گئی ہے؟



رنگ اور جذبات (Colour and Emotions)

رنگ جذبات کا اظہار کرتے ہیں۔ اگرچہ کچھ رنگوں کے جذباتی اثرات ہوتے ہیں لیکن زیادہ تر کے معانی مختلف ثقافتوں میں مختلف لیے جاتے ہیں۔ مثلاً چین میں موت کو سبز رنگ سے ظاہر کیا جاتا ہے۔ جبکہ مغرب میں اس کے لیے سیاہ رنگ علامت کے طور پر استعمال ہوتا ہے۔

علم نفسیات کے مطابق سرخ رنگ دیکھ کر فشارِ خون اور دل کی دھڑکن میں اضافہ ہو سکتا ہے جبکہ نیلا رنگ دیکھنے سے اس کے برعکس اثر ہوتا ہے۔

سرخ رنگ: خطرہ، تحریک، آگ، انقلاب، جوش، خون، لڑائی کی علامت ہے۔ ہماری ثقافت میں سرخ رنگ جشن منانے اور غصے کی علامت ہے۔ جبکہ انڈیا میں اس کو خالص پن کے طور پر پیش کیا جاتا ہے۔

نیلا رنگ: خاموشی، سنجیدگی، سچائی، شان وشوکت، استقلال، قوت۔ ایران میں نیلا رنگ آسمان اور روحانیت کے لیے استعمال ہوتا ہے جبکہ مغرب میں افسردگی اور اُداسی کو ظاہر کرتا ہے۔

بنفشی رنگ: دولت، شہنشاہیت، پیچیدگی، ذہانت۔

سیاہ رنگ: پروقار، طاقت، بغاوت۔ ہماری ثقافت میں بدقسمتی، ماتم، برائی اور جہالت کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

سفید رنگ: امن، خالص پن، صفائی، روشنی اور پارسائی کی علامت ہے۔

پیلا رنگ: گرم جوشی، سورج، روشنی، ہلکا پیلا رنگ ہو تو خوشی۔ جبکہ مغربی ثقافت میں موت، کمزوری اور ڈر کی علامت ہے۔

سبز رنگ: فطرت، تازگی، سبزہ، صحت اور حسد کی علامت ہے۔

گلابی رنگ: محبت، بچوں (بالخصوص بچیوں)، نزاکت کی علامت ہے۔

سنہرا رنگ دولت، طاقت اور شان و شوکت کی علامت ہے۔

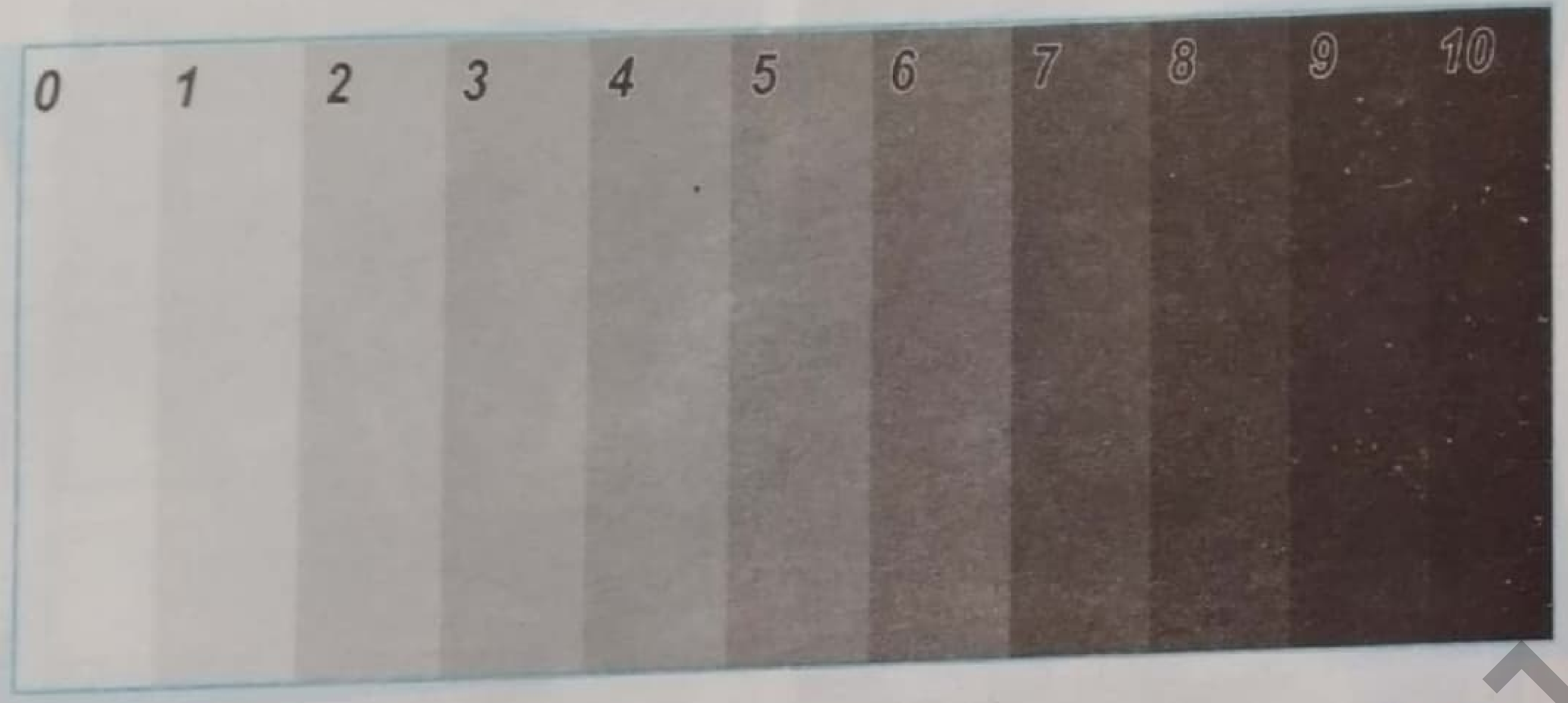
ٹیکسچر (Texture)

جیسا کہ آپ پچھلی جماعتوں میں پڑھ چکے ہیں ٹیکسچر کسی سطح کی وہ خصوصیت ہوتی ہے جس کو ہم چھو کر محسوس کر سکتے ہیں۔ مثال کے طور پر مندرجہ ذیل تصاویر پر غور کریں۔

اب مندرجہ ذیل تصاویر کا مطالعہ کر کے دیکھیں کہ کھردرا پن کیسے مختلف چیزوں میں استعمال ہوتا ہے۔

ویلیو/ٹون (Value / Tone)

ویلیو یا ٹون آرٹ کے کام میں رنگوں کے ہلکے یا گہرے پن کی طرف اشارہ کرتا ہے۔ یہ ڈرائنگ اور مصوری کا بہت اہم عنصر ہے۔ ویلیو کے ذریعے کسی تصویر میں سہ جہتی (3D) کا تاثر پیدا کیا جا سکتا ہے۔ ذیل میں ایک پیمانہ دیا گیا ہے جس میں سرمئی رنگ کے 9 ٹونز/ویلیوز سیاہ اور سفید رنگ کے درمیان میں دکھائے گئے ہیں۔



سرگرمی نمبر: 7.2

مندرجہ بالا ویلیو سکیل کو 2B پنسل کی مدد سے اپنی سکیچ بک میں بنائیں۔

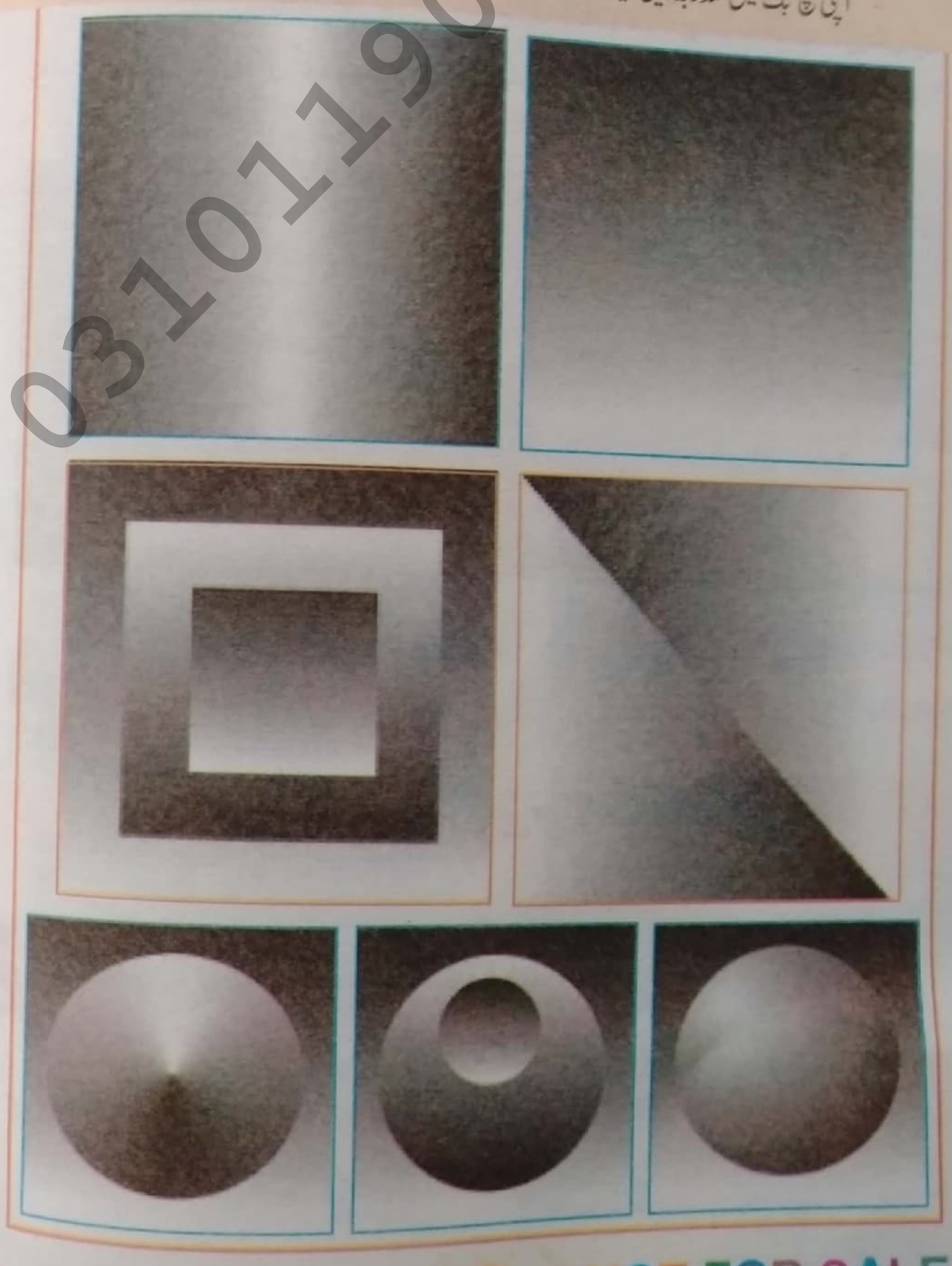
ویلیو اور ٹون کی مشق (Value / Tone Excerises)

اس کے لیے آپ کو پنسل کے استعمال پر عبور حاصل کرنا چاہیے۔ درج ذیل مشق پنسل سے مطلوبہ ویلیو پیدا کرنے میں آپ کی مدد کرے گی۔

Muhammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 8.2

اپنی سکیچ بک میں مندرجہ ذیل شیڈنگ کی مشق کریں۔ 2B یا اس سے بھی گہری پنسل استعمال کریں۔

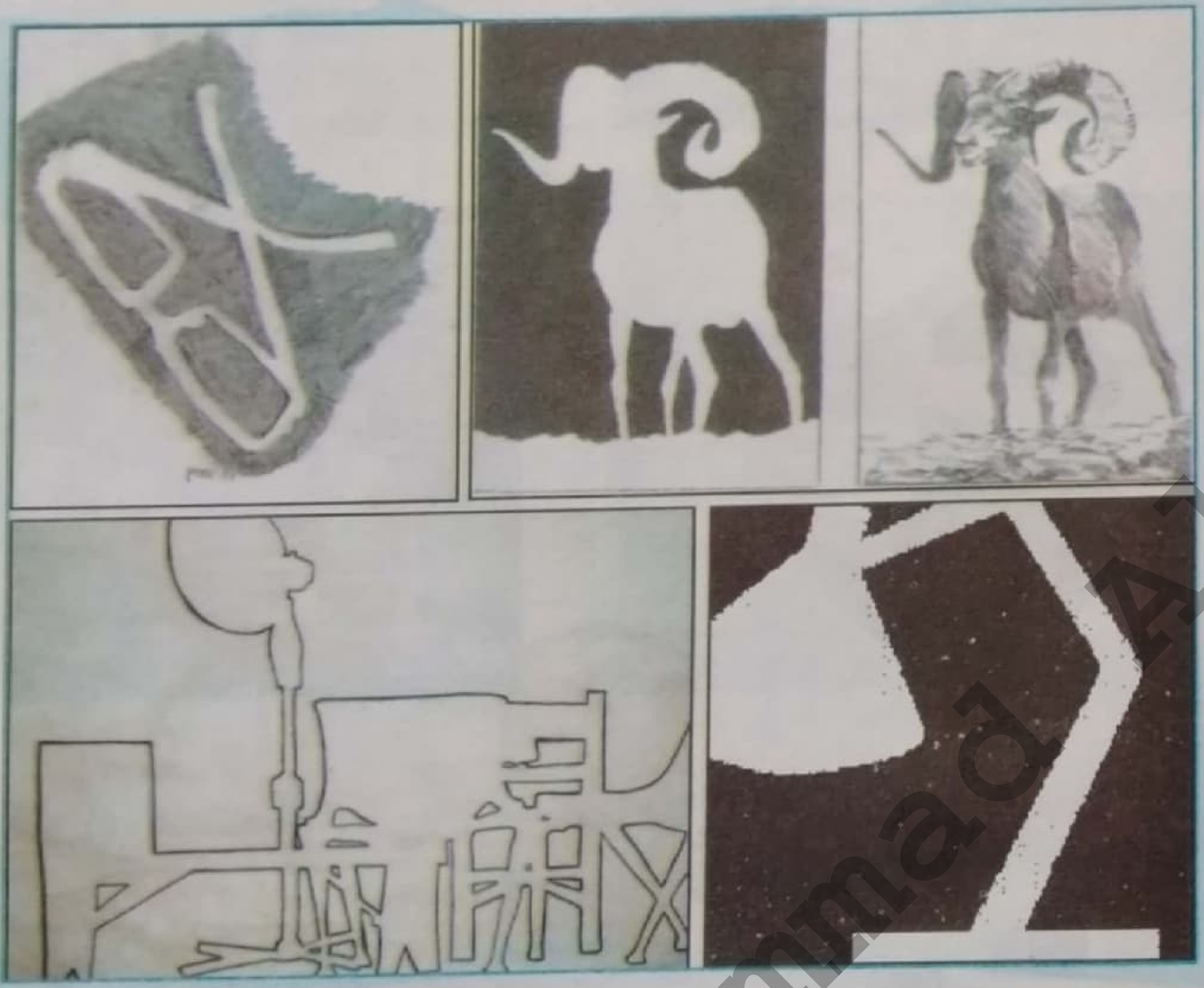


سپیس (Space)

آرٹ میں سپیس سے مراد کسی فن پارے میں اشیاء کی گھیری ہوئی جگہ اور اس کے اردگرد کی خالی جگہ یا فاصلہ ہے۔

مثبت اور منفی سپیس (Positive & Negative space)

اشیاء کی گھیری ہوئی جگہ کو مثبت سپیس جبکہ اردگرد کی خالی جگہ یا درمیانی فاصلے کو منفی سپیس کہتے ہیں۔ مثال کے طور پر مندرجہ ذیل تصاویر کا مطالعہ کریں۔



سرگرمی نمبر: 9.2

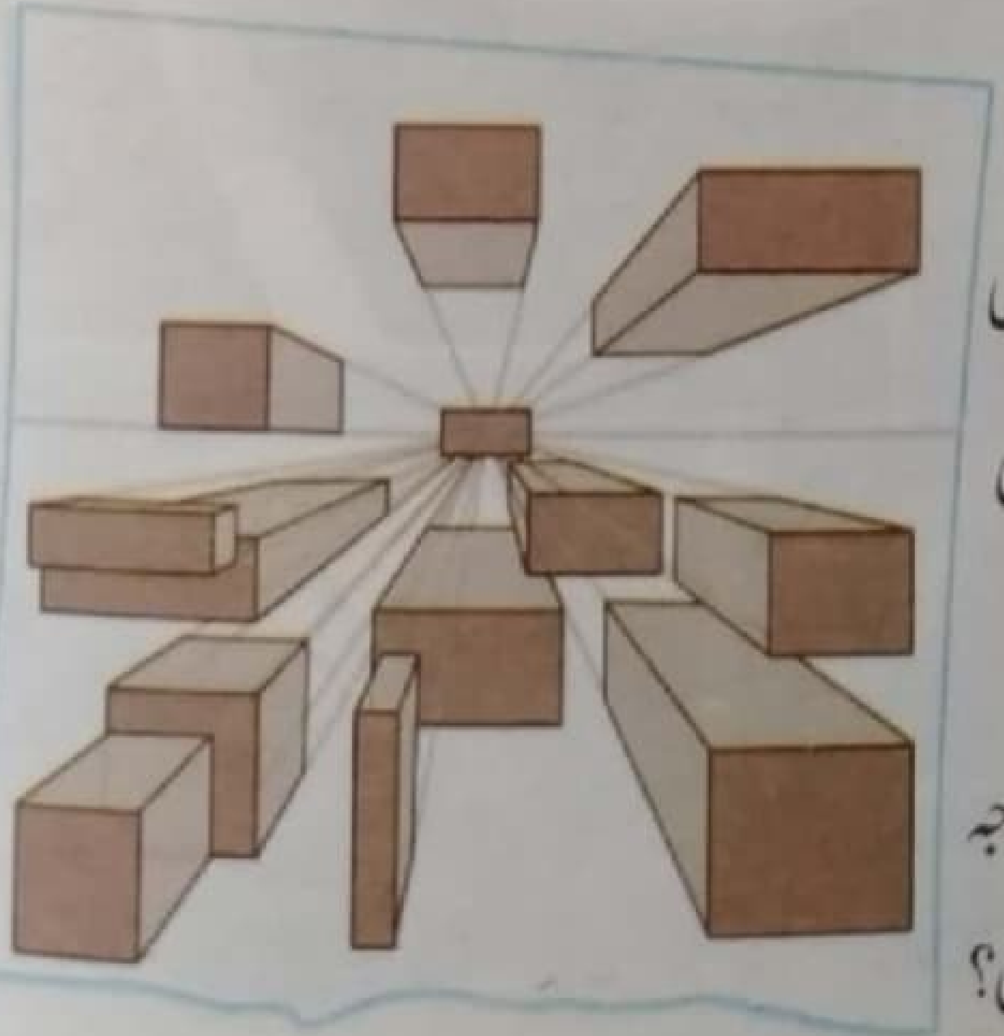
مندرجہ بالا تصاویر میں منفی سپیس کی نشاندہی کریں۔

Muhammad Ali 03101190027

ڈرائنگ اور مصوری میں سپیس دو جہتی (2D) ہوتی ہے جبکہ مجسمہ سازی یا فن تعمیر میں یہ سہ جہتی (3D) ہوتی ہے۔

مندرجہ ذیل تصاویر پر غور کریں۔

تناظر (Prespective)



تناظر ایک تکنیک ہے جو سہ جہتی (3D) اشیاء کو دو جہتی (2D) سطح پر اس طرح پیش کرتی ہے کہ وہ اصلی، صحیح اور قدرتی دکھائی دیتی ہیں۔ پرسپیکٹیو (Perspective) کی مدد سے ہم ہموار سطح پر گہرائی یا فاصلے کا تاثر پیدا کر سکتے ہیں۔ کیا آپ کو مندرجہ ذیل اصطلاحات یاد ہیں جو آپ نے پچھلی جماعتوں میں پڑھی ہیں؟

آئی لیول (Eye level)

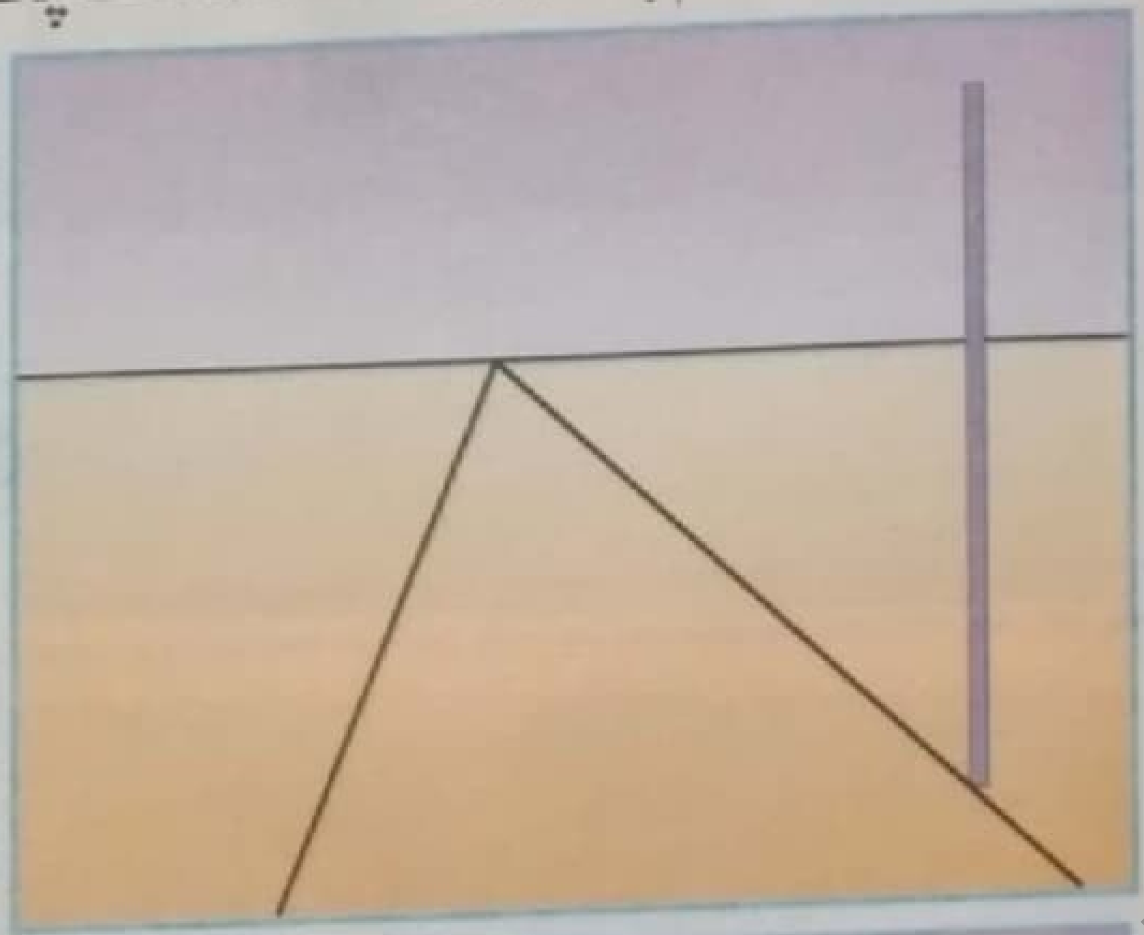
نقطۂ معدومیت (Vanishing Point)

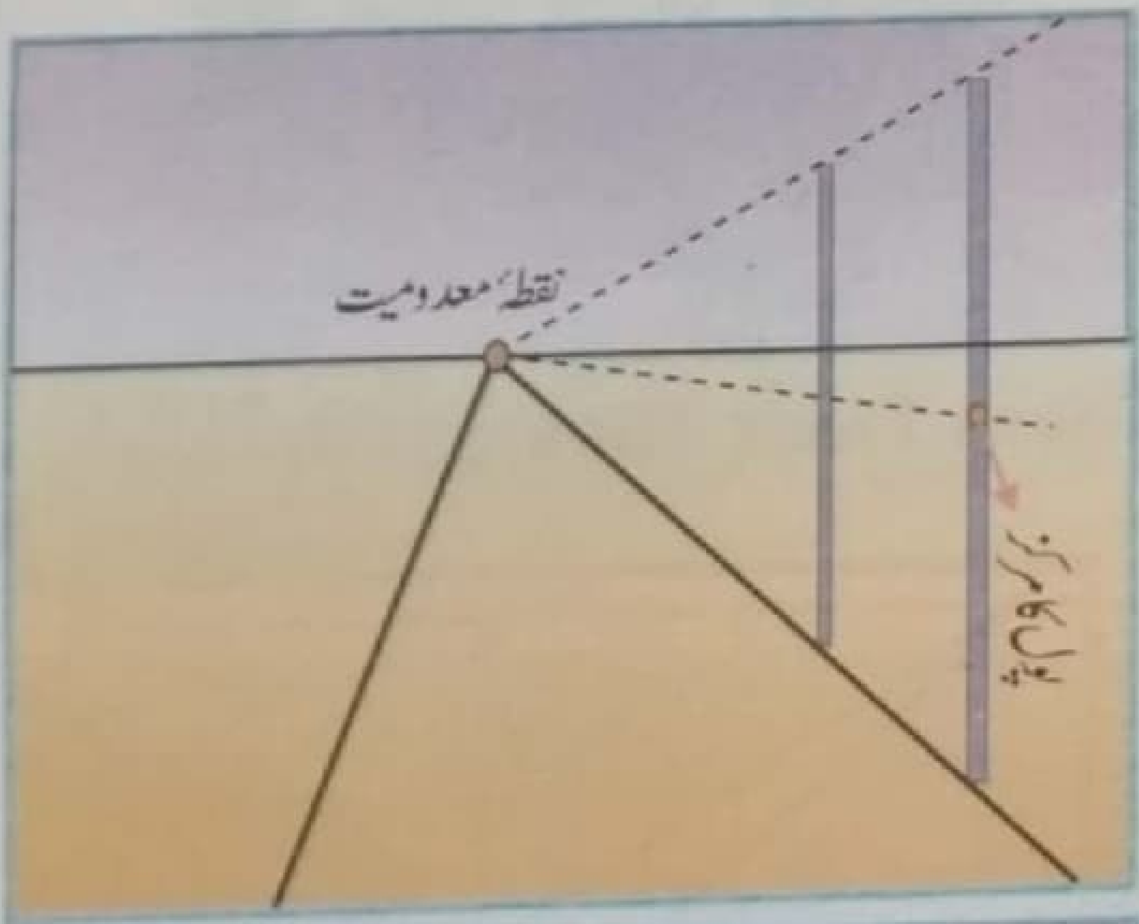
یک نقطی، دو نقطی، سہ نقطی تناظر (One, two & three point prespective)

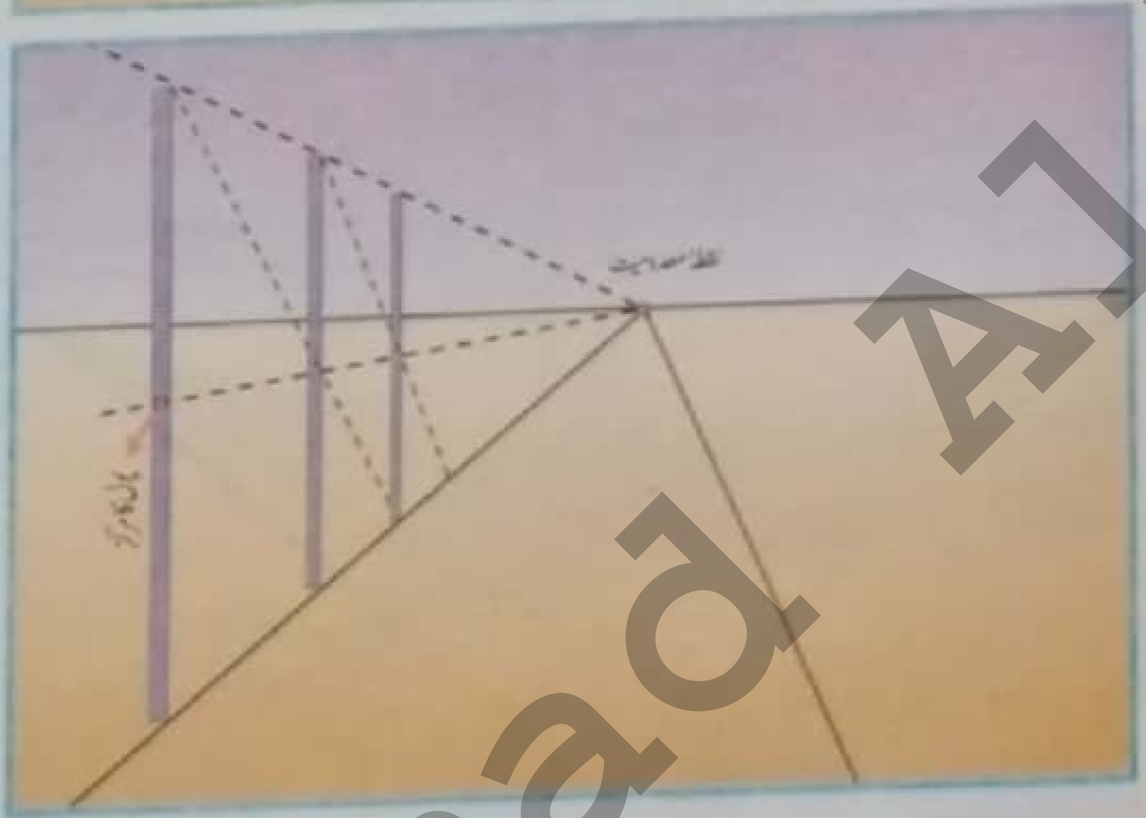
اس جماعت میں ہم تناظر کے مزید تصورات پڑھیں گے۔

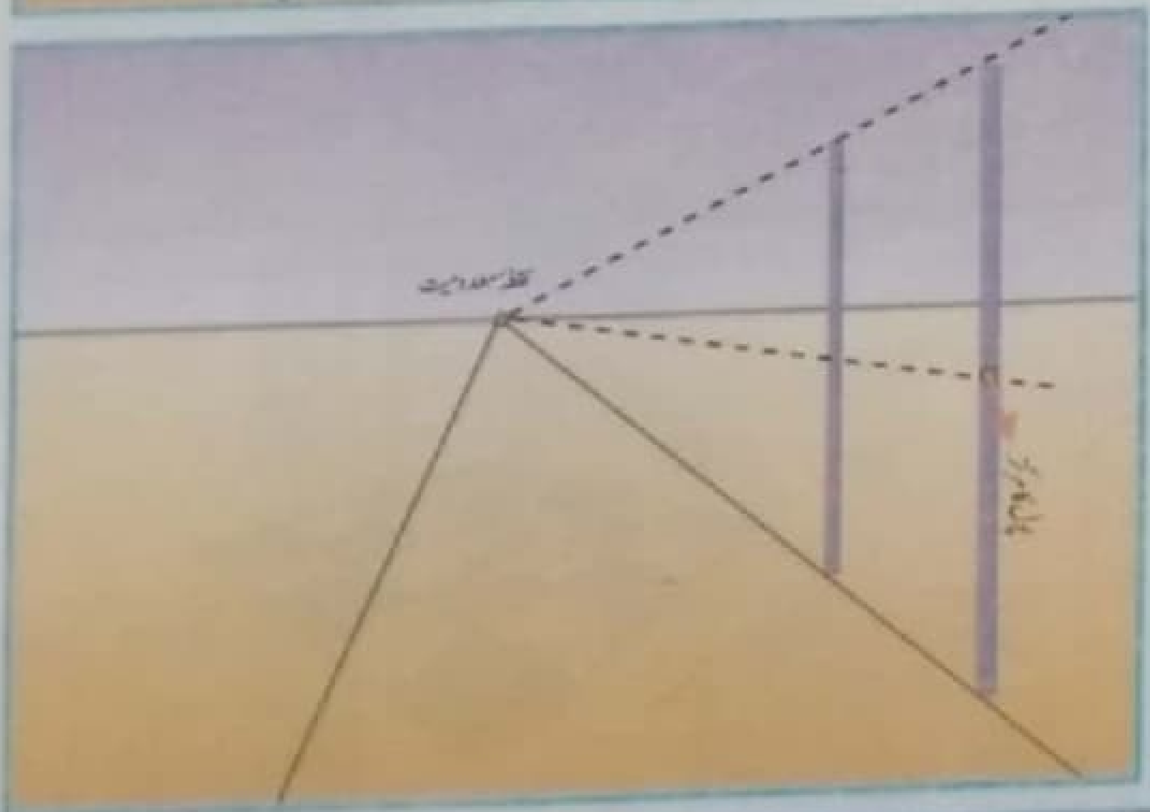
برابر فاصلے پر کھمبے

ذیل میں ہم پرسپیکٹیو کی مدد سے برابر فاصلے پر کھمبے بنانے کا طریقہ سیکھیں گے۔







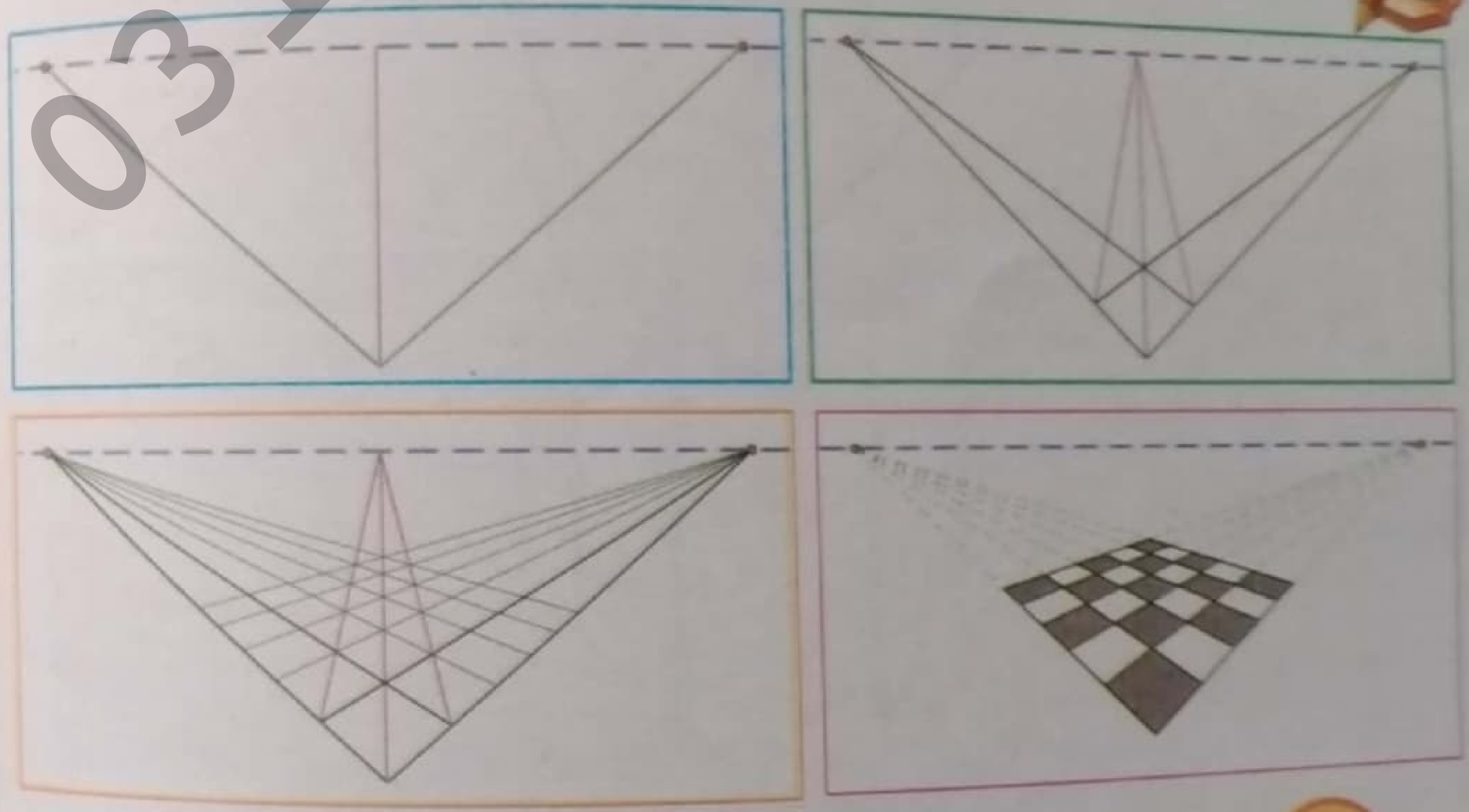


Muhammad Ali 03101190027

پس منظر میں مختلف فاصلوں پر اشیاء کی جسامت (Heights of Random Background objects)

مندرجہ ذیل اشکال آپ کو دکھاتی ہیں کہ آپ کیسے کسی ساحل پر لوگوں کی جسامت کا صحیح اندازہ لگائیں گے۔

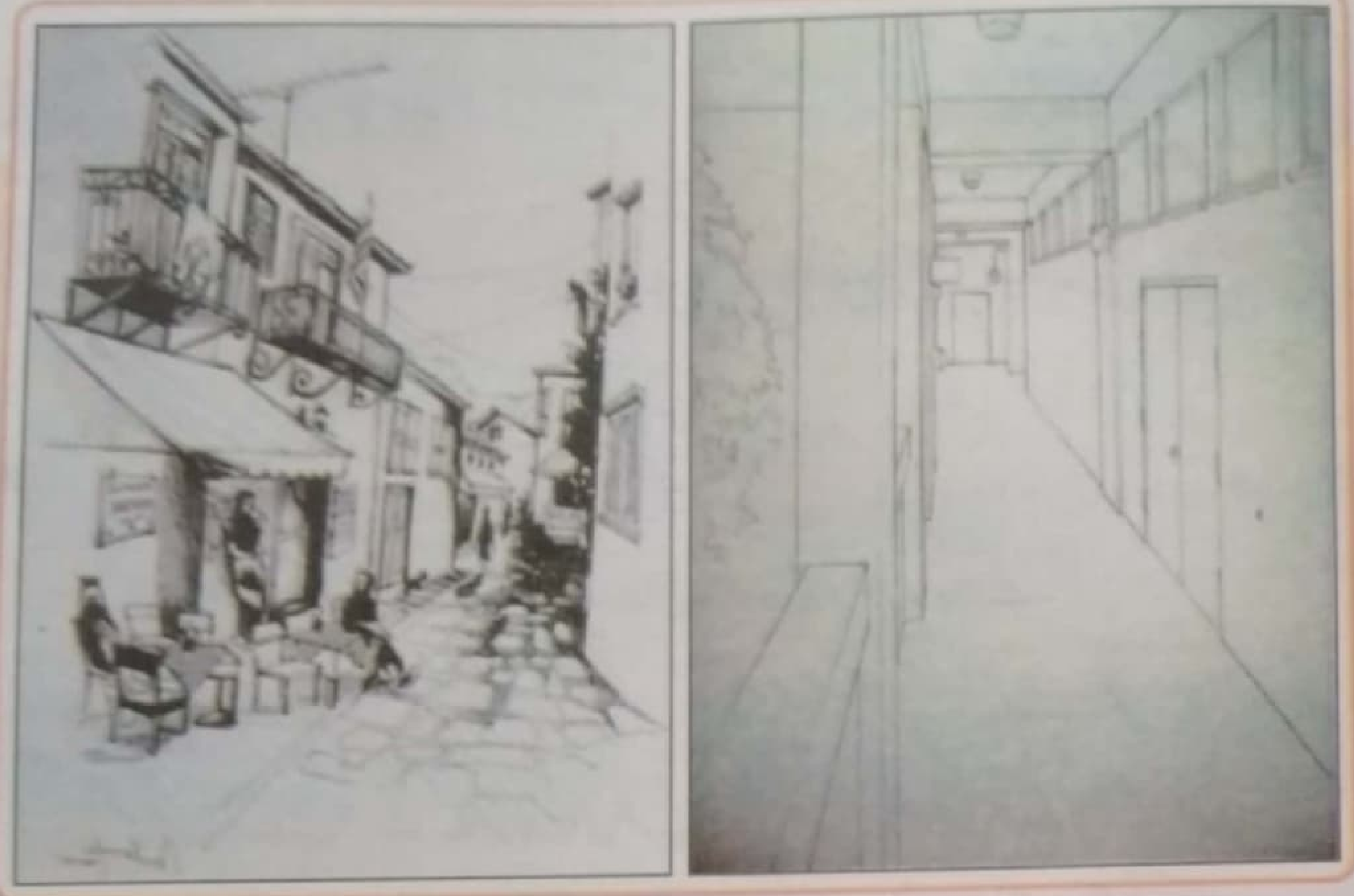
شطرنجی فرش کی ٹائلیں (Chess Floor Tiles)



سرگرمی نمبر: 10.2

اپنی سکیچ بک میں مندرجہ بالا تناظر کے تصورات کی مشق کریں۔ ان کو بغیر کسی اوزار کے بنائیں۔

تناظر کے اصولوں کے تحت بنائی گئیں مندرجہ ذیل تصاویر کا مطالعہ کریں۔



Muhammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 11.2

مندرجہ بالا تصاویر میں نقطہ معدومیت (Vanishing point) تلاش کر کے ان پر نشان لگائیں۔

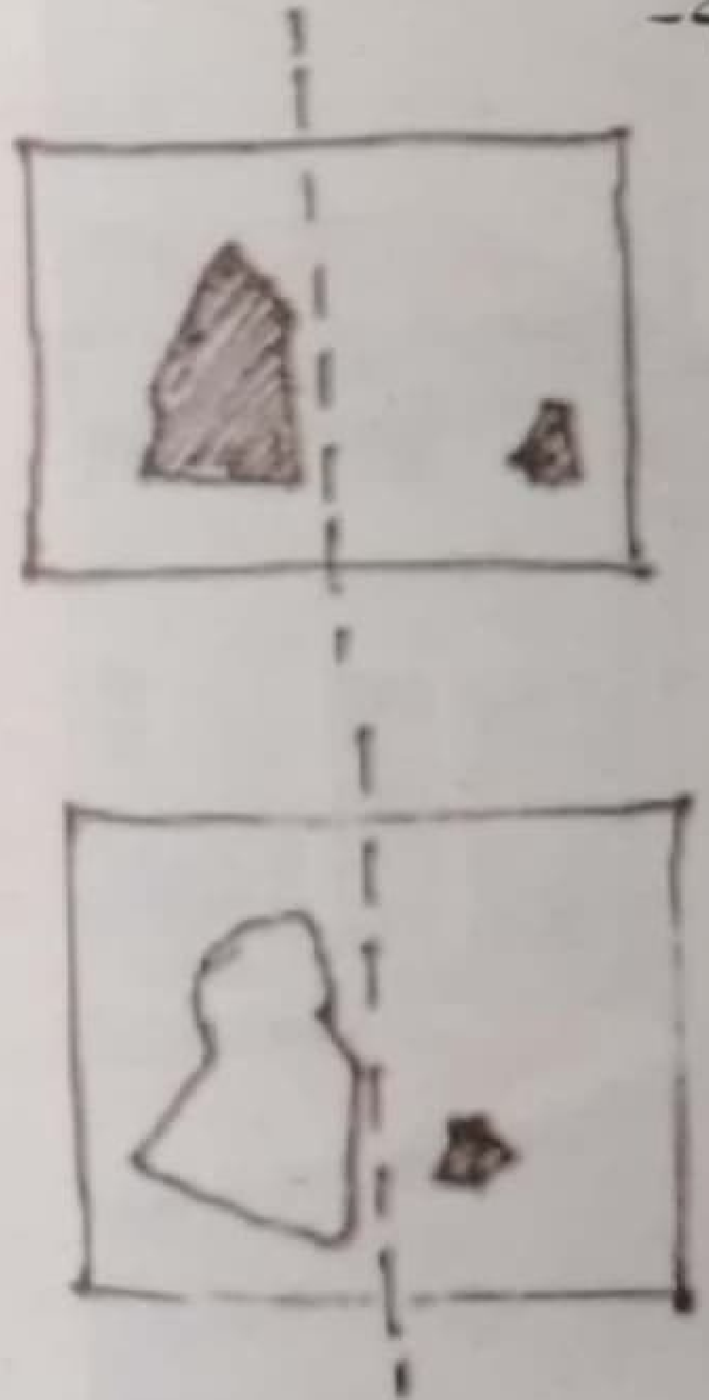
ڈیزائن یا کمپوزیشن کے اصول

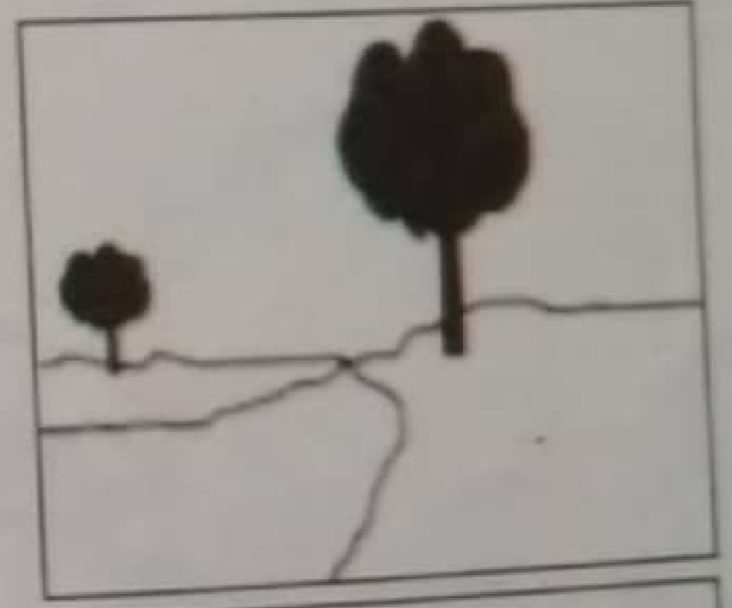
کسی ڈیزائن یا کمپوزیشن کو بناتے وقت مندرجہ ذیل اصولوں کو مدنظر رکھا جاتا ہے۔

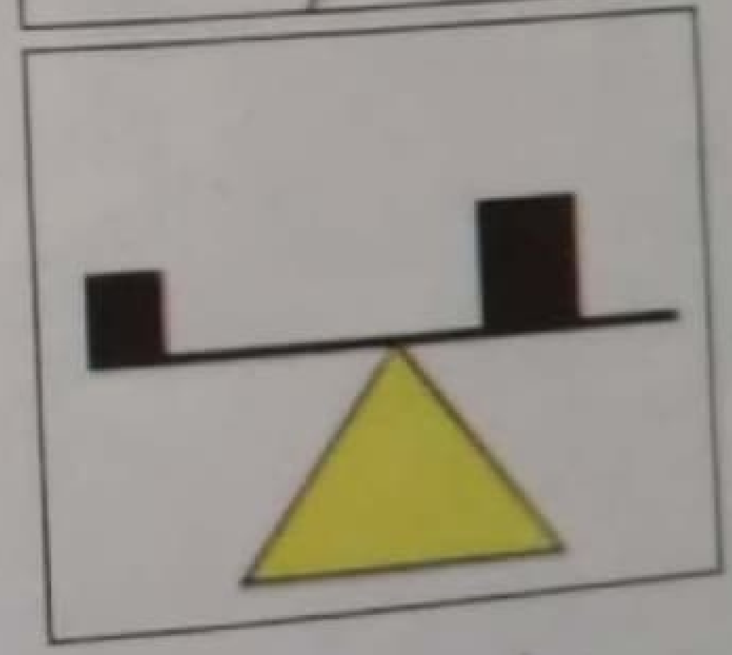
توازن (Balance)

کسی فن پارے میں آرٹ کے عناصر کو اس طریقے سے ترتیب دینا کہ فن پارے کا آدھا حصہ دوسرے آدھے حصے سے بڑا یا بھاری نظر نہ آئے توازن کہلاتا ہے۔ ڈیزائن میں توازن فزکس میں توازن کی طرح ہے۔

کسی فن پارے کے مرکز کے قریب ایک بڑی شکل کو کنارے پر ایک چھوٹی شکل کے ذریعے سے متوازن کیا جاسکتا ہے۔ ایک بڑی ہلکی ٹون والی شکل کو چھوٹی شوخ ٹون والی شکل سے متوازن کیا جاسکتا ہے۔







(کوئی شکل جتنی زیادہ شوخ ہوگی وہ اتنی ہی بھاری دکھائی دے گی)

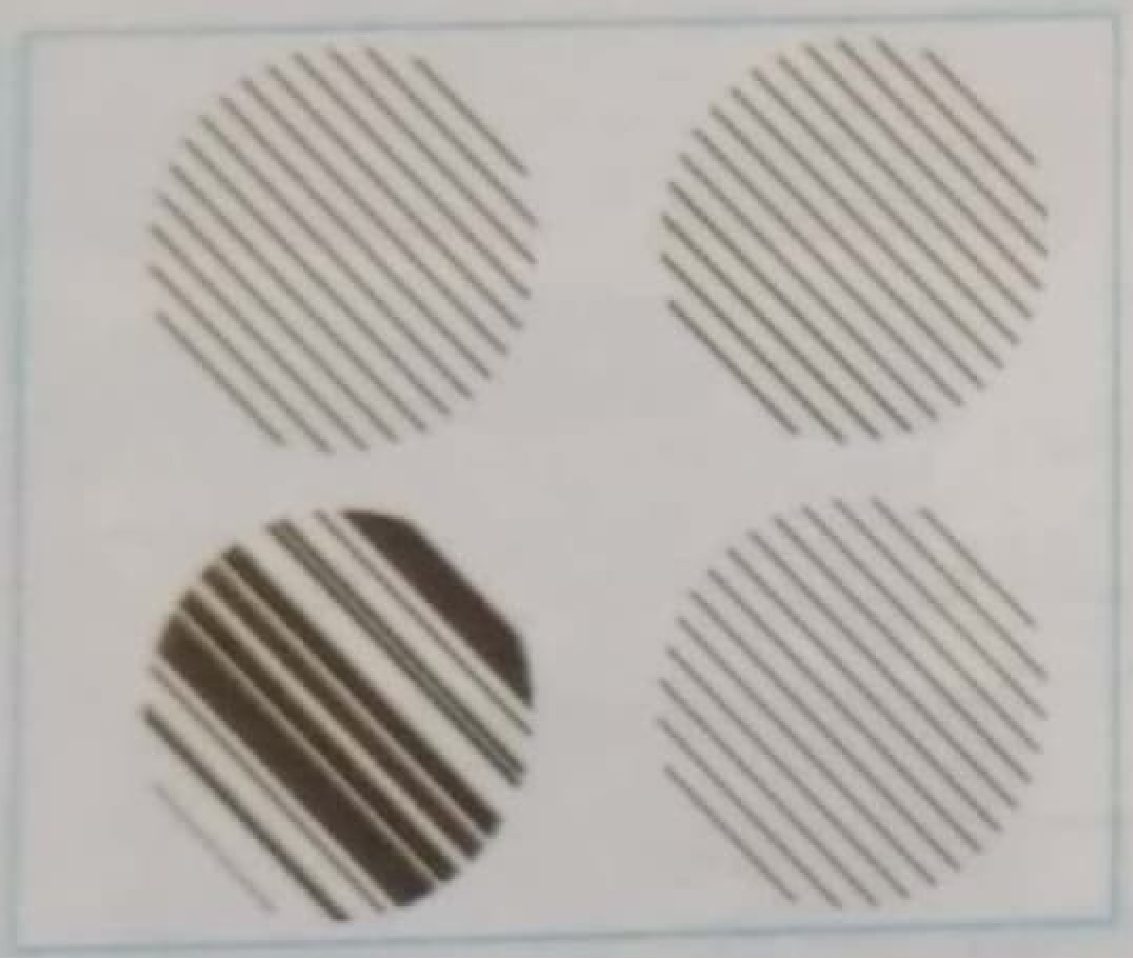
NOT FOR SALE

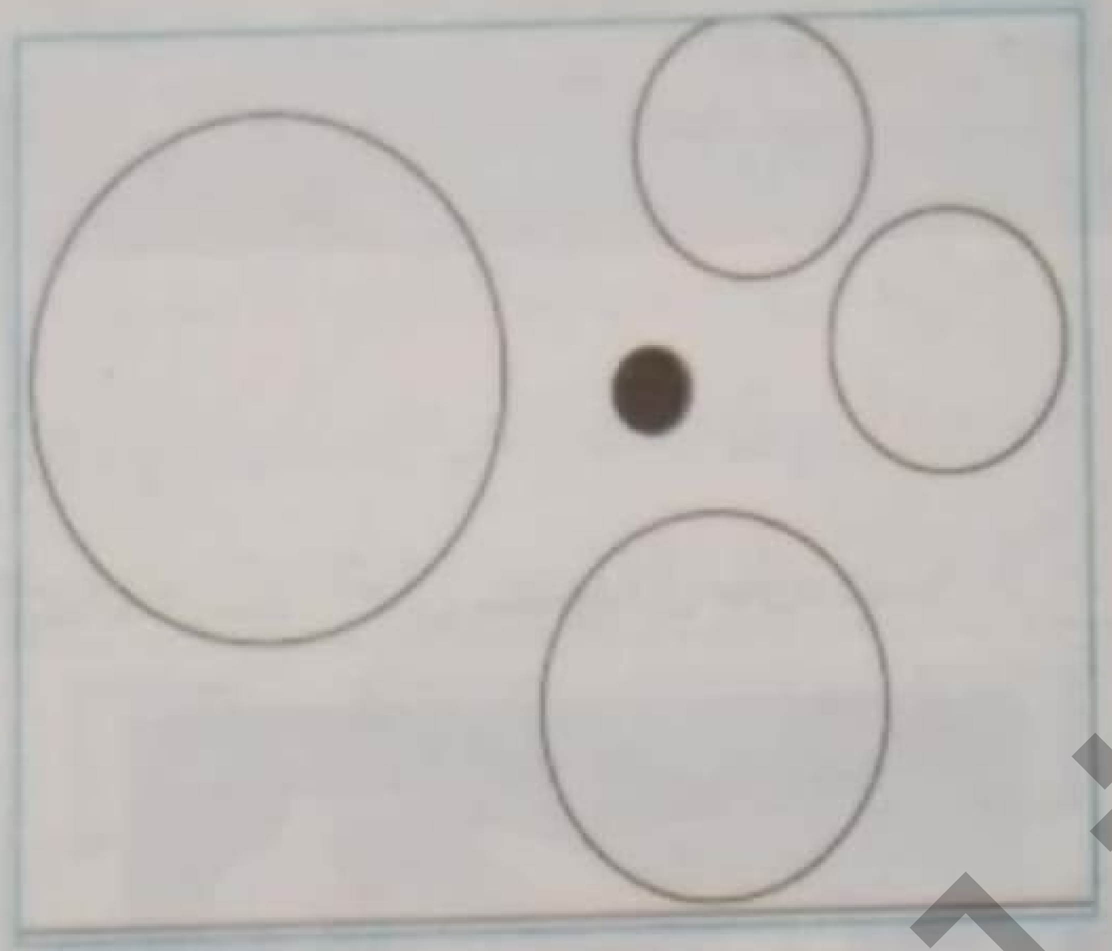
تاکید/فوقیت (Emphasis)

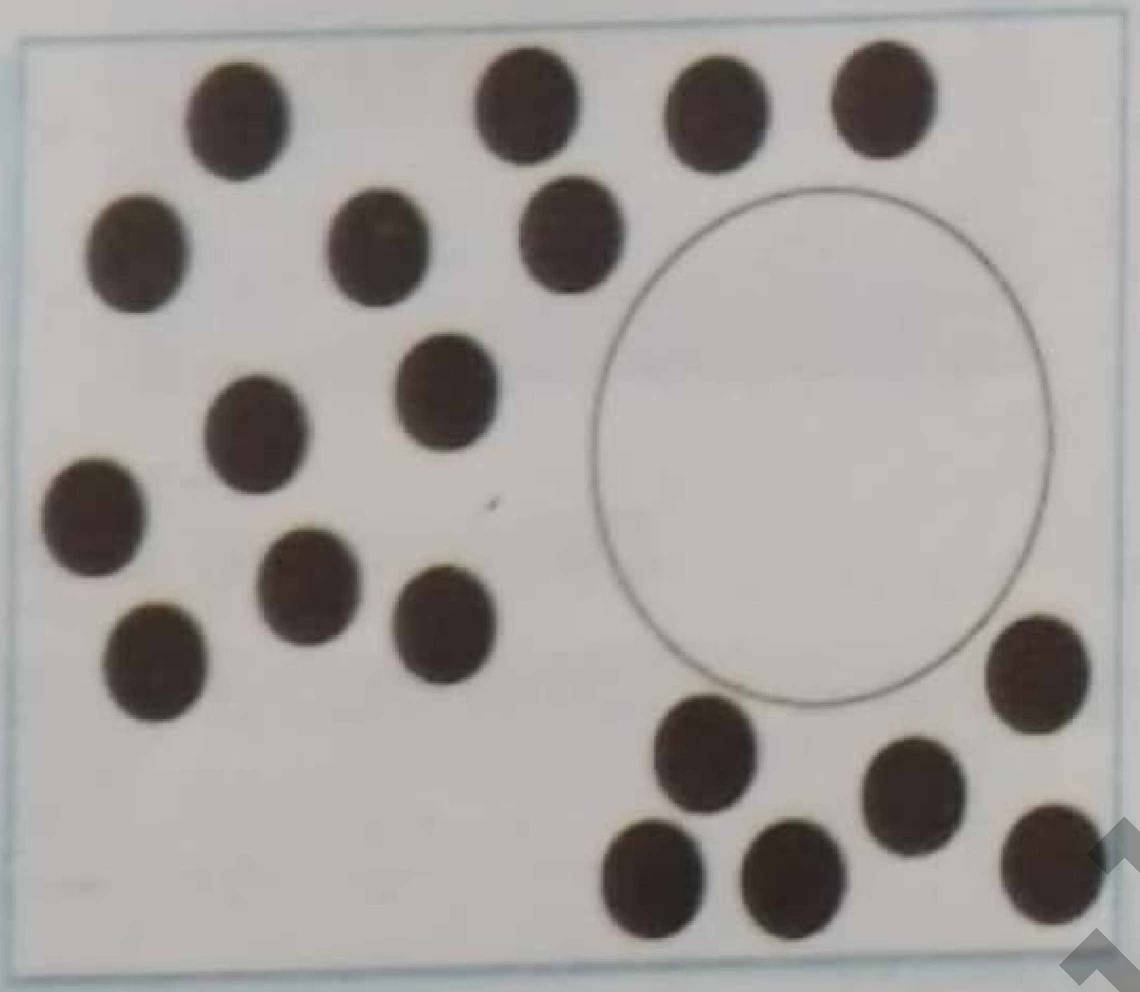
تاکید/فوقیت سے مُراد تصویر کے بعض حصوں کو مختلف طریقوں سے زیادہ اہمیت اور توجہ کا حامل بنانا ہے۔ اس حصے کو "مرکزی نقطہ (Focal point)" کہتے ہیں۔

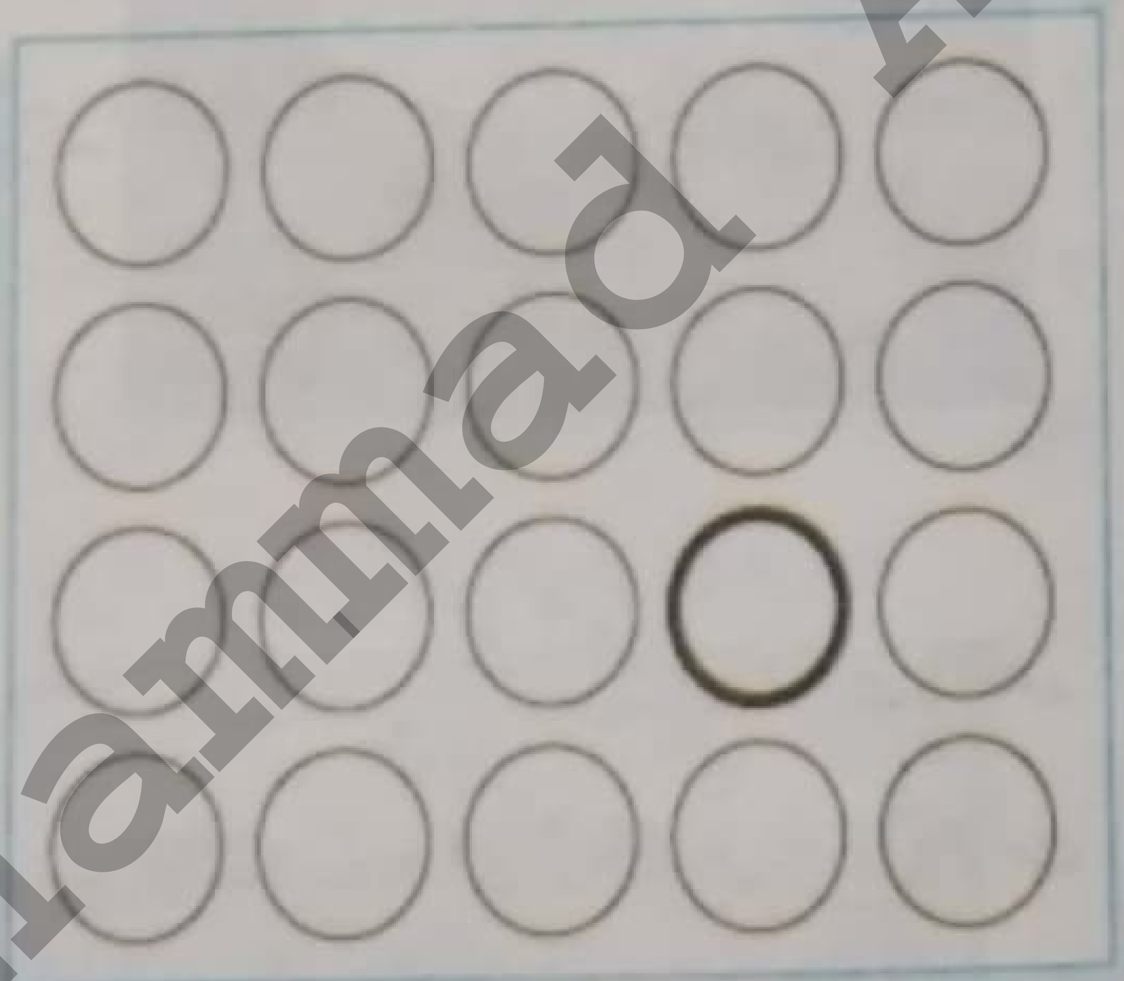
تاکید/فوقیت پیدا کرنے کے لئے تضاد، انفرادیت، محل وقوع، اور غیر معمولی پن استعمال کیا جاتا ہے۔

مثال کے طور پر مندرجہ ذیل تصاویر کا مطالعہ کریں۔ اور ان میں مرکزی نقطہ (Focal point) کی نشاندہی کریں۔









تاکید/فوقیت ایک تصویر میں الجھن اور اُکتاہٹ ختم کر کے دلچسپی اور کشش پیدا کرتی ہے۔

NOT FOR SALE

Muhammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 12.2

مندرجہ ذیل پینٹنگز میں مرکزی نقطہ (Focal point) ڈھونڈیں اور بحث کریں کہ وہ کیسے پیدا کیا گیا ہے۔

ہم آہنگی (Harmony)

کسی فن پارے میں ہم آہنگی شروع سے آخر تک ایک جیسے عناصر کے استعمال سے پیدا کی جاتی ہے۔

حرکت (Movement)

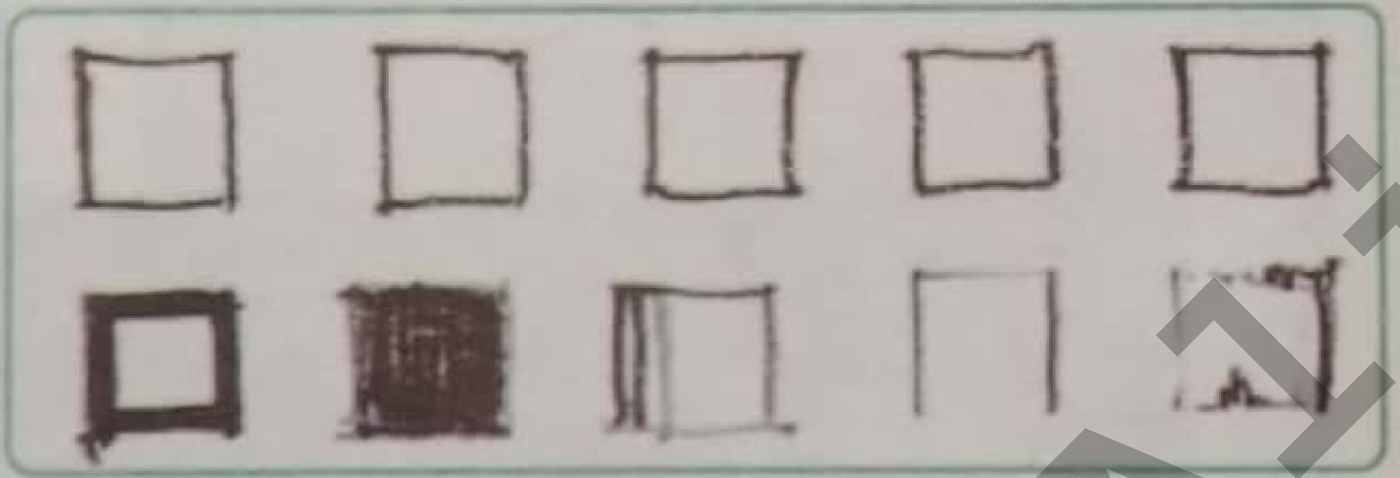
حرکت سے مراد وہ راستہ ہے جس سے کسی فن پارے کو دیکھتے ہوئے ہماری نظر گزرتی ہے۔ حرکت کا مقصد آنکھ کے سفر کے ذریعے آرٹ کے کام میں ہم آہنگی پیدا کرنا ہے۔ یہ پینٹنگ کے دوران کسی فنکار کی جسمانی حرکت یا موضوع (جس چیز کی تصویر بنائی جاتی ہے) کی حرکت کی طرف بھی اشارہ کرتی ہے۔

مثال کے طور پر مندرجہ ذیل پینٹنگز کا مشاہدہ کریں۔

تکرار یا ردھم (Repeatition or Rhythm)

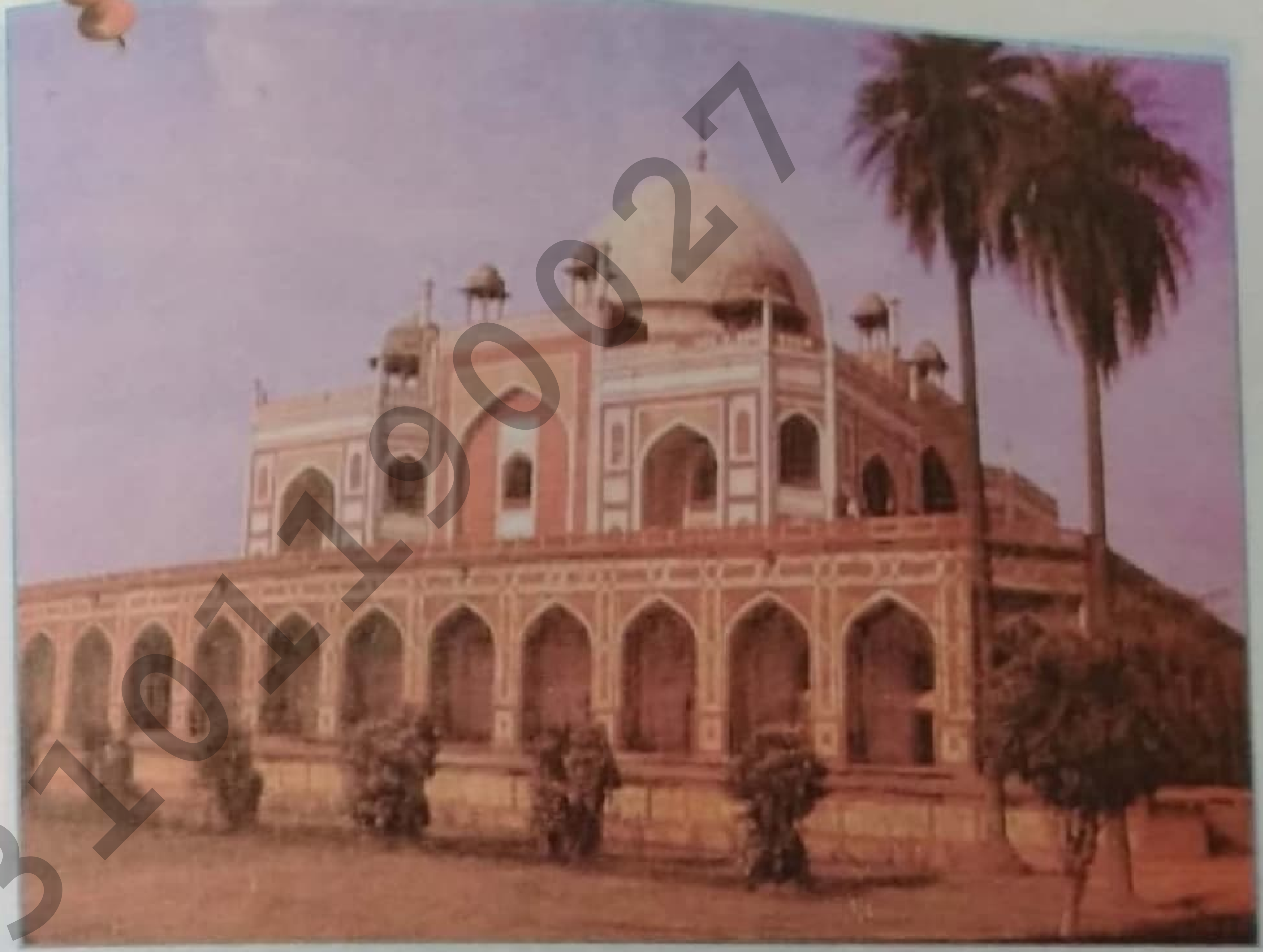
تکرار یا ردھم آرٹ کے کام میں استقامت پیدا کرتا ہے۔ آپ پہلے سے آرٹ میں تکرار کی اہمیت سے آگاہ ہیں لیکن ردوبدل کے بغیر تکرار اکتاہٹ پیدا کرتی ہے۔

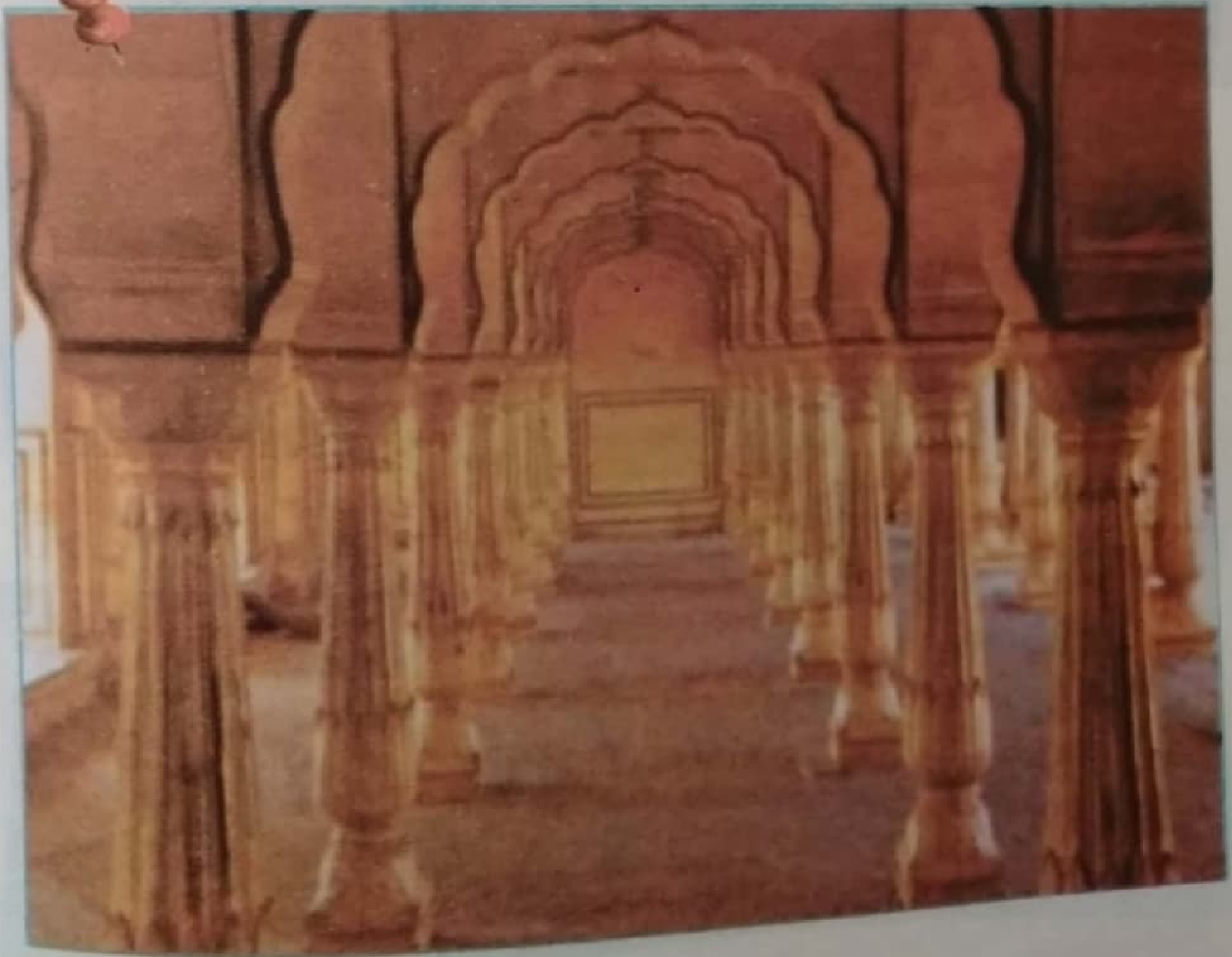
مندرجہ ذیل پانچ مربعے یکساں ہیں۔ اُن کو ایک ہی جھلک میں سمجھا جاسکتا ہے۔



جب ان میں تبدیلی کی گئی تو مربعے، اگرچہ یکساں ہیں، لیکن دیکھنے میں دلچسپ ہیں۔ ان کو ایک جھلک میں پرکھا نہیں جاسکتا ہے۔ ہر مربع اپنی انفرادی خصوصیت کی وجہ سے توجہ طلب ہے۔ اسی طرح کسی بھی دہرائے گئے عنصر میں دلچسپی پیدا کرنے کے لیے کسی حد تک تبدیلی پیدا کریں۔

تکرار ٹیکسٹائل ڈیزائن اور فنِ تعمیر میں بھی کثرت سے استعمال ہوتا ہے۔ مندرجہ ذیل تصاویر پر غور کریں۔



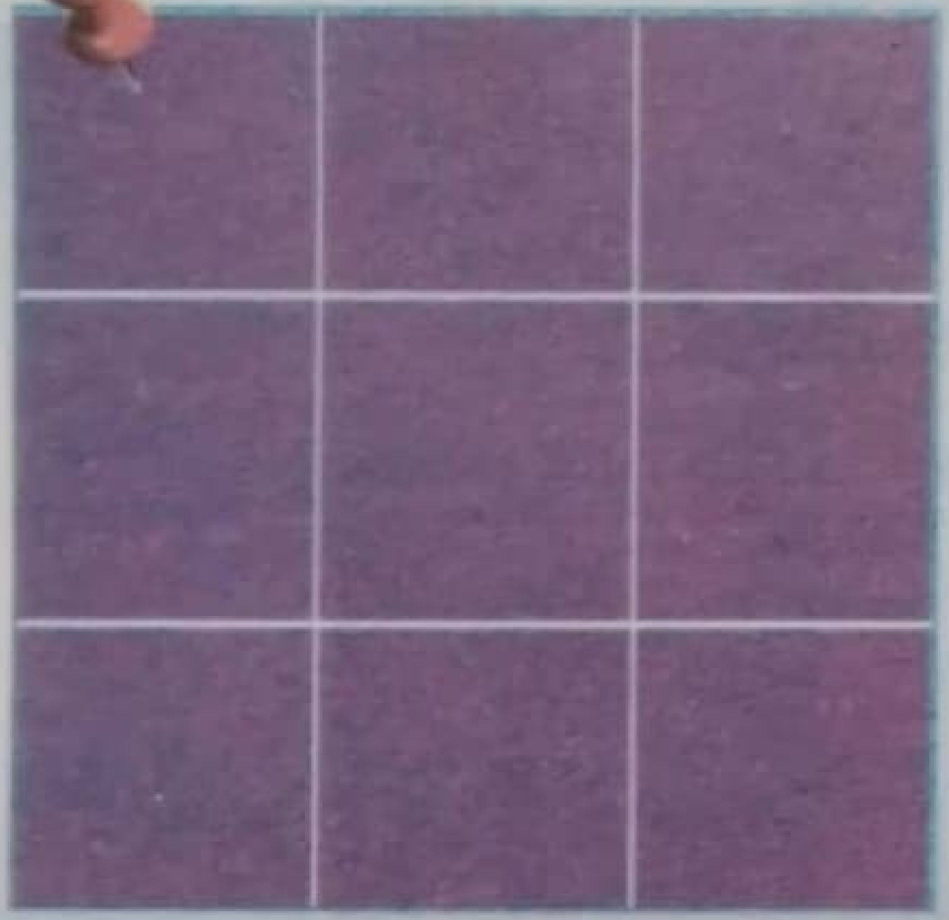


کمپوزیشن (Composition)

کمپوزیشن (Composition) سے مراد آرٹ کے عناصر کی خاص ترتیب ہے۔

سنہری حصہ یا تہائی کا اصول (Golden section or Rule of Third)

”تہائی کا اصول“ کمپوزیشن کا ایک بنیادی تصور ہے۔ اپنی پینٹنگ یا ڈرائنگ کی سطح پر عمودی اور افقی دو لکیریں کھینچ کر تین حصوں میں تقسیم کریں یہ لکیریں چار مقامات پر ایک دوسرے کو قطع کریں گی۔ ان نقاطِ انقطاع پر جو چیز بنے گی وہ تصویر میں زیادہ نمایاں اور دلکش نظر آئیگی۔ ان مقامات کو سنہری حصے کہتے ہیں۔



کمپوزیشن فارمیٹ (Composition Format)

کمپوزیشن فارمیٹ سے مُراد یہ ہے کہ آپ اپنے کاغذ یا کینوس کو عمودی یا افقی حالت میں رکھتے ہیں۔ عمودی حالت والے کینوس/ کاغذ کو پورٹریٹ فارمیٹ (Portrait format) کہا جاتا ہے۔ جبکہ افقی کو لینڈ سیکپ فارمیٹ (Landscape format) کہتے ہیں۔

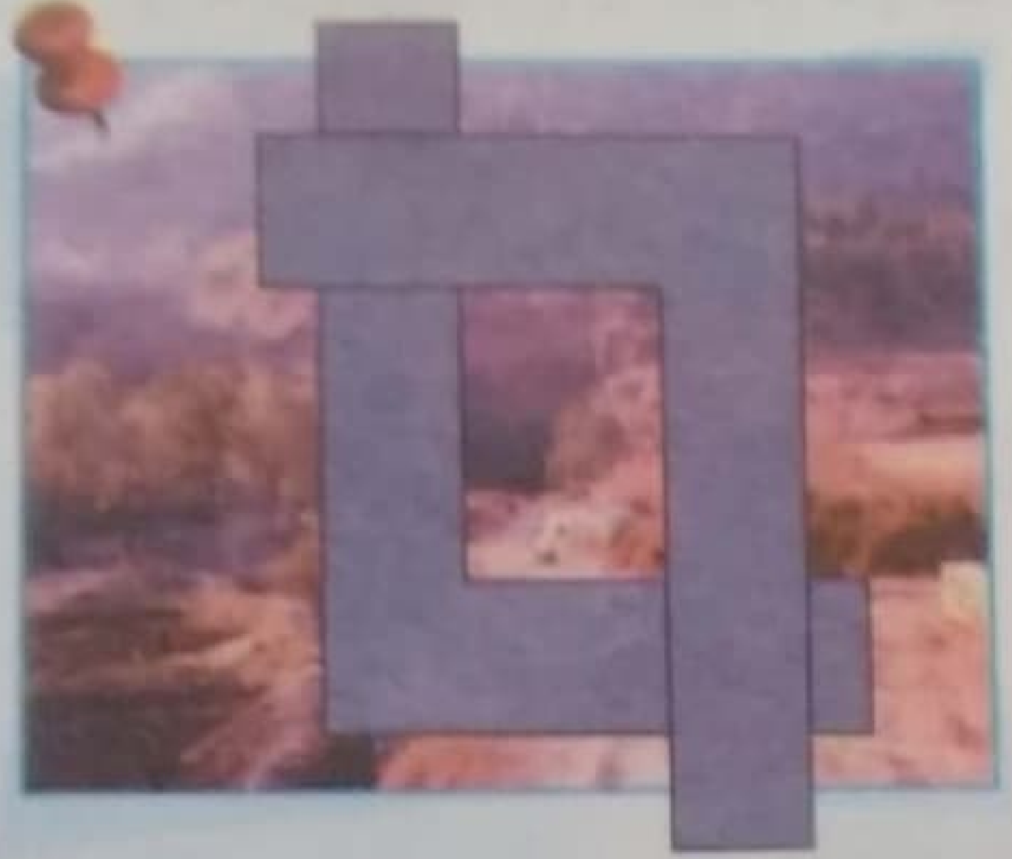
Muhammad Ali 03101190027

سرگرمی نمبر: 13.2

مندرجہ ذیل تصاویر میں چیزوں کو از سرِ نو ترتیب دے کر نئی دلچسپ کمپوزیشنز تخلیق کریں۔

ویو فائینڈر (View Finder)

ویو فائینڈر ایک آلہ ہے جس کو فنکار بہترین کمپوزیشن منتخب کرنے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔ اگر آپ نے باہر کہیں منظر کشی یا خاکہ کشی کی ہو، خصوصاً قدرتی مناظر کی، تو آپ نے اپنے اردگرد پھیلے منظر میں سے مخصوص ٹکڑے کو منتخب کرنے میں مشکلات کا سامنا کیا ہوگا۔ ایک چھوٹا سا ویو فائینڈر اس مسئلے کو حل کرنے میں آپ کی مدد کر سکتا ہے۔



منظر بین (View Finder) بنانے کا طریقہ

درکار اشیاء:

6x6 مربع انچ کارڈ بورڈ، پیمانہ، پنسل، قینچی، دو پیپر کلپ، وغیرہ۔

پہلا مرحلہ:

پنسل اور پیمانے کی مدد سے کارڈ بورڈ کے کناروں کے قریب ایک انچ چوڑائی کی دو 'L' شکلیں بنائیں۔

(تصویر ملاحظہ کریں)۔

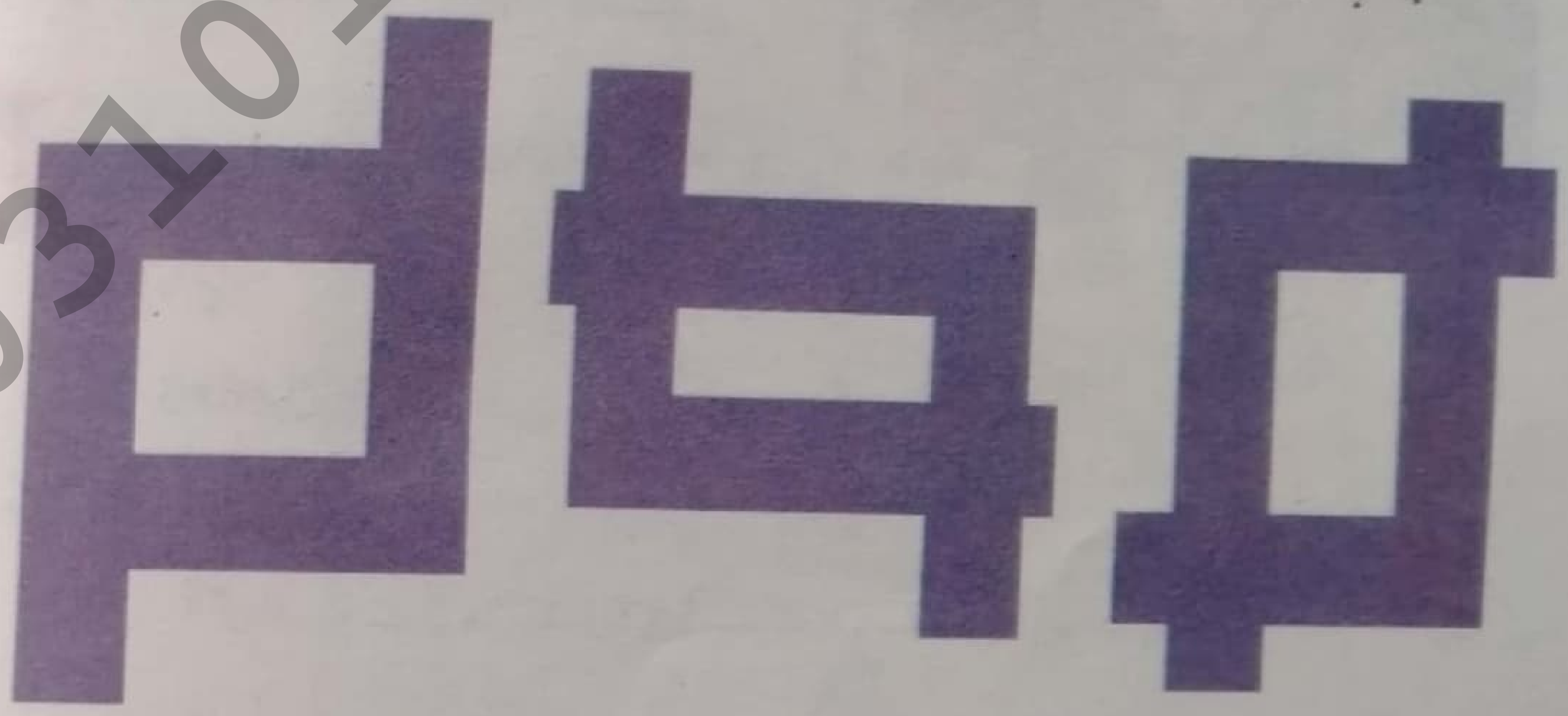
Muhammad Ali 03101190027

دوسرا مرحلہ:

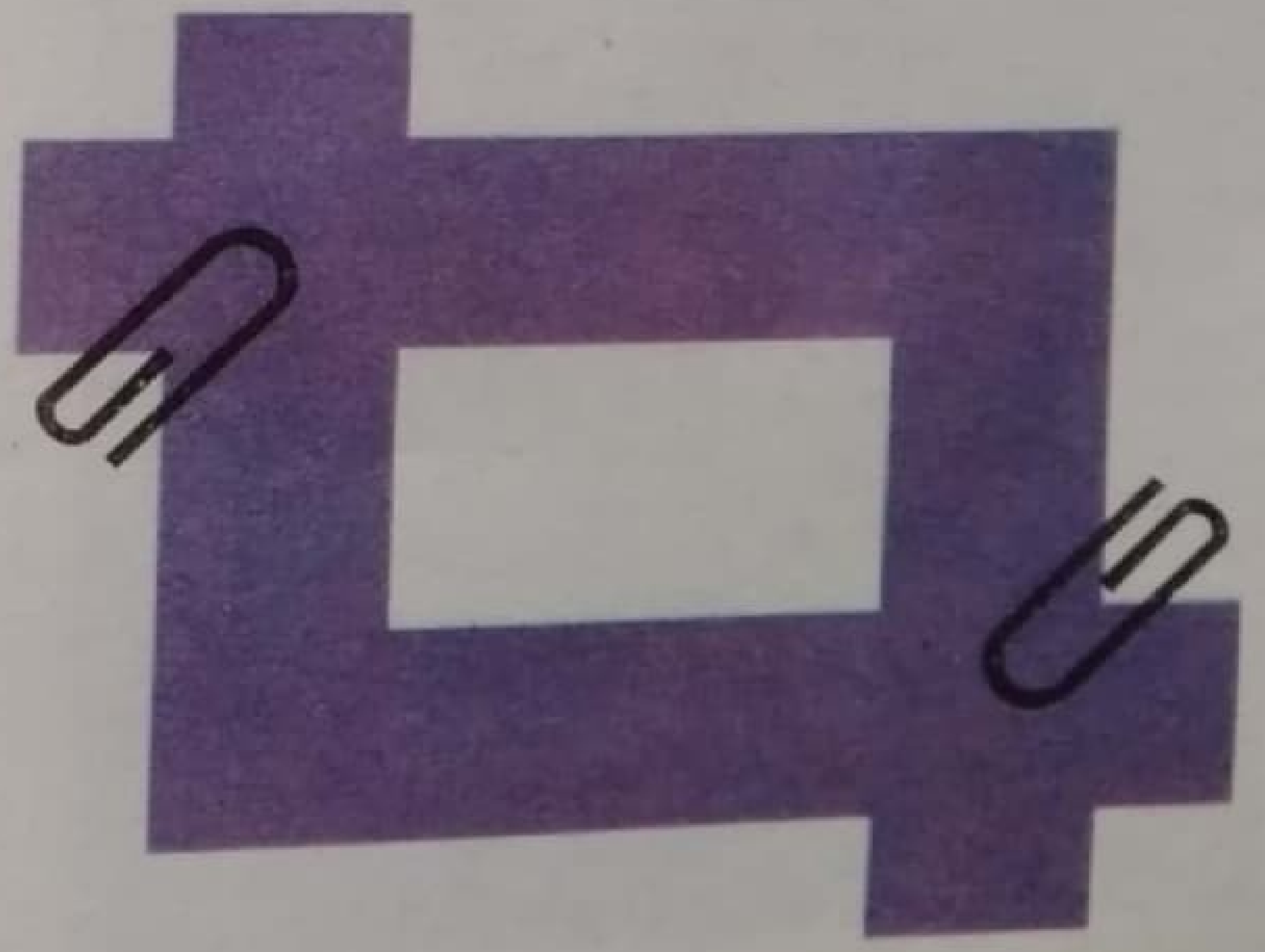
’L‘ کی شکل کو کاٹیں۔ اب آپ کے پاس دو نصف فریم ہیں۔ آپ کو اُس چھوٹے مربع کی ضرورت نہیں ہے جو آپ کے پاس رہ گیا ہے۔

تیسرا مرحلہ:

اب آپ ان دو ’L‘ شکل کی پٹیوں کو بدل بدل کر مختلف فریم بنا سکتے ہیں۔



اپنی پسند کے مطابق فریم بنا کر آپ پیپر کلپس کے ذریعے دونوں ’L‘ کو جوڑ سکتے ہیں تا کہ مطلوبہ فریم اُسی حالت میں برقرار رہے۔

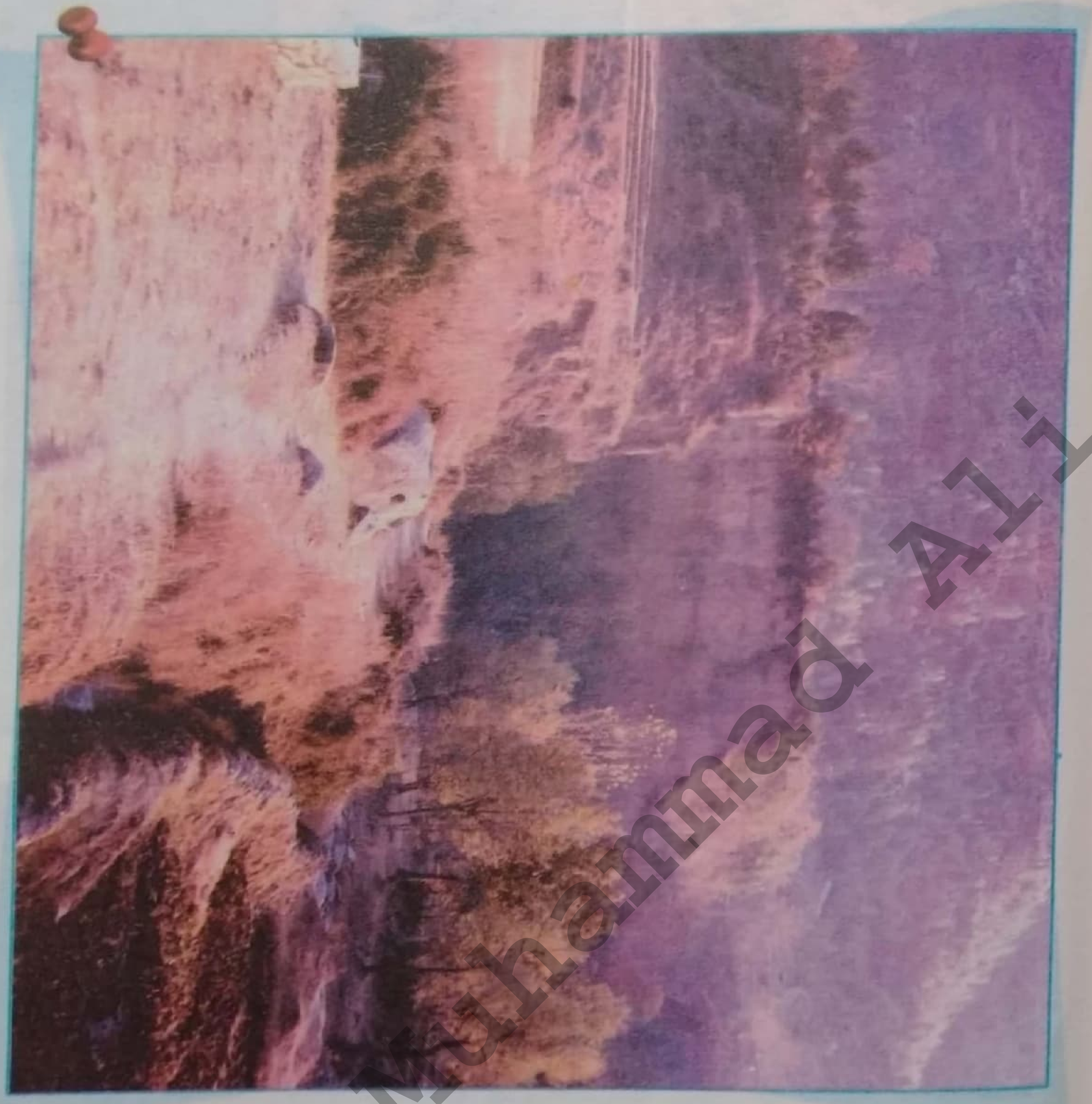


ویو فائینڈر کا استعمال

ڈرائنگ یا پینٹنگ بناتے وقت اچھی کمپوزیشن یا منظر منتخب کرنے کے لیے ویو فائینڈر ایک بہترین آلہ ہے۔

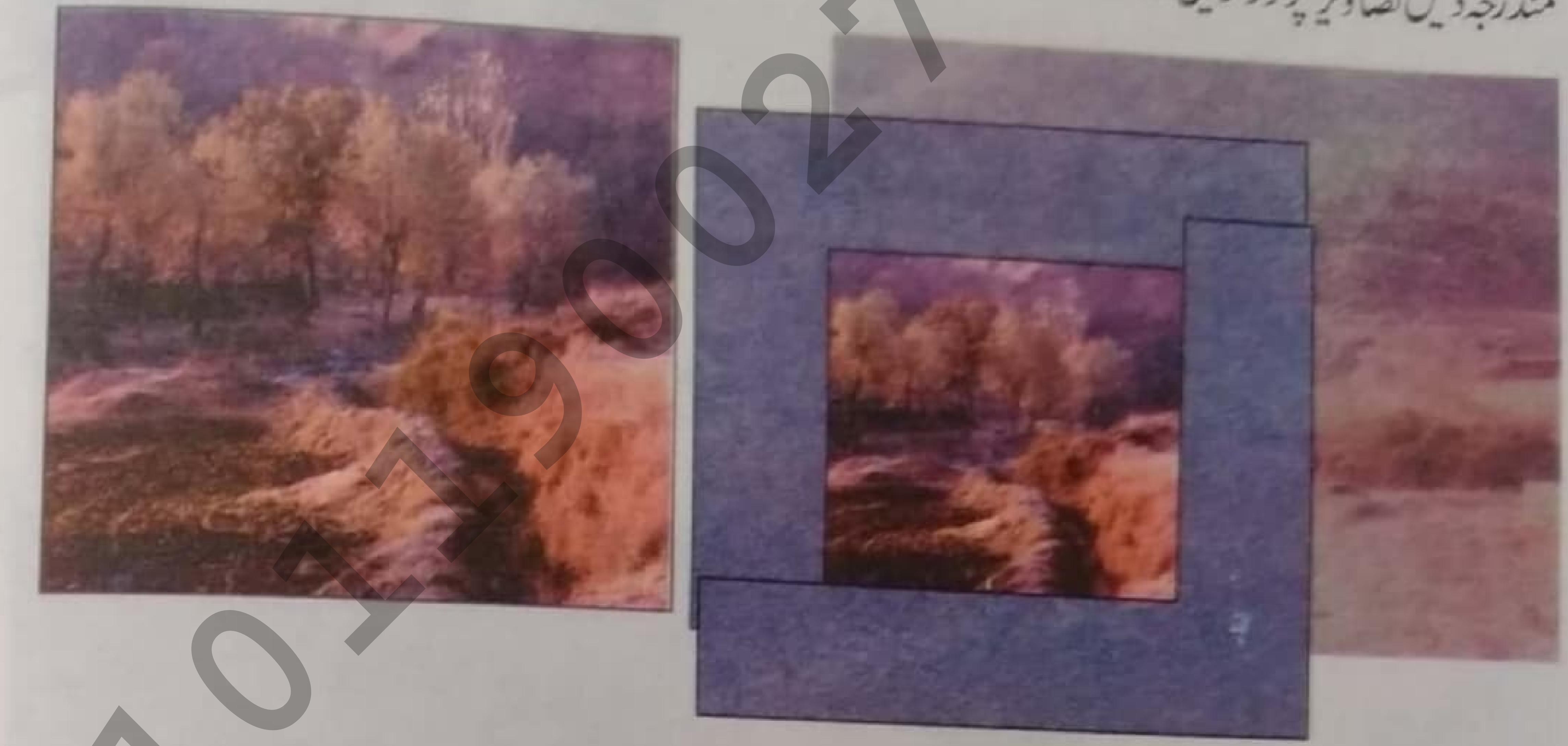
آیئے اس کو ایک تصویر پر استعمال کرتے ہیں۔

آئیں دیکھتے ہیں کہ کیسے ایک ویو فائینڈر مندرجہ ذیل تصویر میں آپ کو کئی مختلف اور بہتر کمپوزیشنز دے سکتا ہے۔



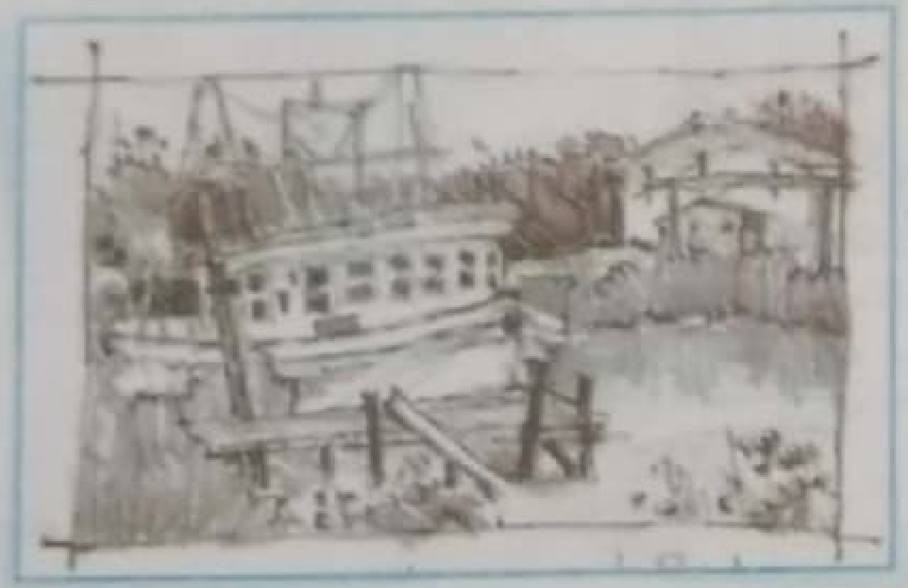
Muhammad Ali 03101190027

مندرجہ ذیل تصاویر پر غور کریں۔



تھمب نیل سکیچز (Thumbnail Sketches)

تھمب نیل سکیچز چھوٹے پیمانے کے خاکے ہوتے ہیں جن میں ہم کئی مختلف چھوٹی چھوٹی کمپوزیشنز بنا کر کافی وقت اور محنت بچا سکتے ہیں۔ ان کا سائز چند انچ ہی ہونا چاہیے۔ لیکن یہ ضروری ہے کہ ان کی لمبائی، چوڑائی کا تناسب وہی ہو جو آپ کی فائنل پینٹنگ کی ہو گی۔ بہت سے چھوٹے متناسب مستطیل بنا کر ان میں وہ ساری کمپوزیشنز بنائیں جو آپ کے ذہن میں آسکتی ہیں۔ مثال کے طور پر مندرجہ ذیل تھمب نیل سکیچز کا مشاہدہ کریں۔



Muhammad Ali 0310-1900027

چھوٹی چھوٹی تھمب نیل سکیچز میں مختلف رنگ بھر کے آپ اپنی فائنل پینٹنگ کے لیے رنگوں کے بہترین امتزاج کا انتخاب بھی کر سکتے ہیں۔

بصری آرٹس (Visual arts)

پچھلی جماعتوں میں آپ نے ڈرائنگ کے ابتدائی اصول سیکھے۔ اب آپ اگلے مرحلے کے اسباق کے لیے تیار ہیں۔

ویلیو ڈرائنگ (Value Drawing)

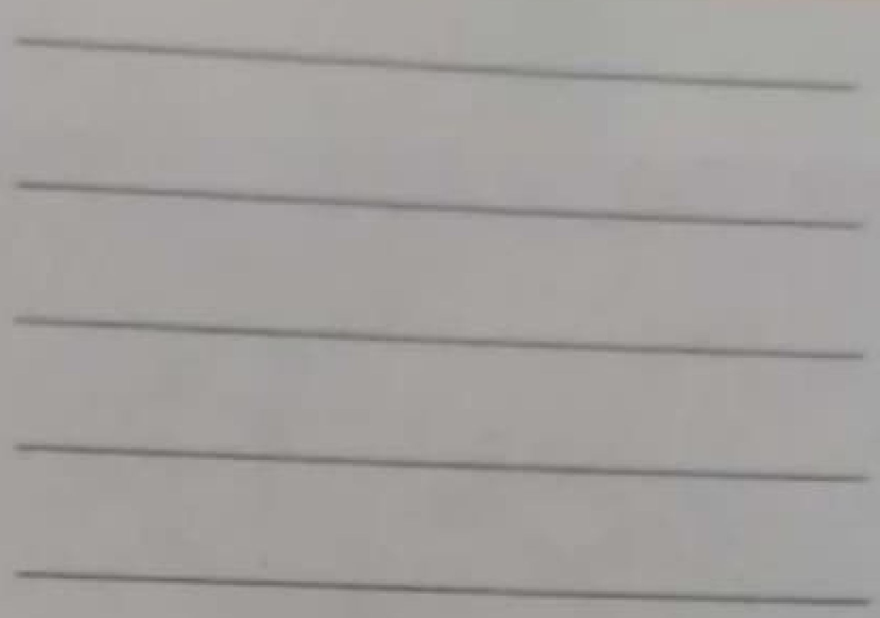
ویلیو ڈرائنگ کو ماس ڈرائنگ (Mass Drawing) بھی کہا جاتا ہے۔ اس قسم کی ڈرائنگ میں لکیروں کی بجائے شیڈنگ (Shading) پر زور دیا جاتا ہے۔ یہ بعد میں آئل کلرز کے استعمال میں بھی بہت مددگار ثابت ہوتا ہے۔

Muhammad Ali 03101190027

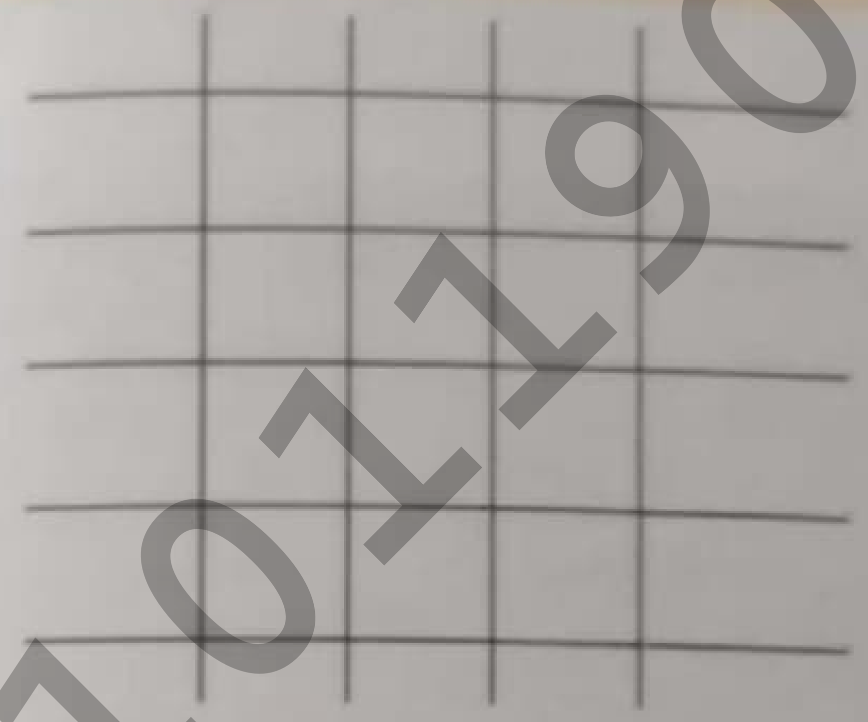
سرگرمی نمبر: 14.2

3D مخروط بنانا

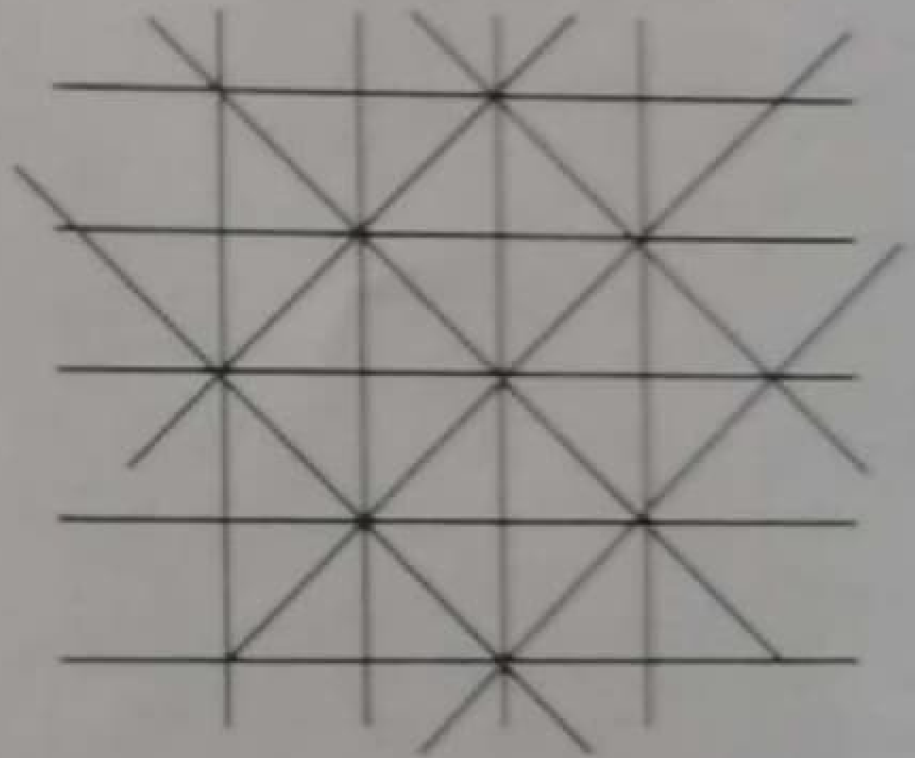
اشیاء: 2B پنسل، شارپنر، ربڑ وغیرہ۔



برابر فاصلے پر چند افقی متوازی لکیریں کھینچیں۔

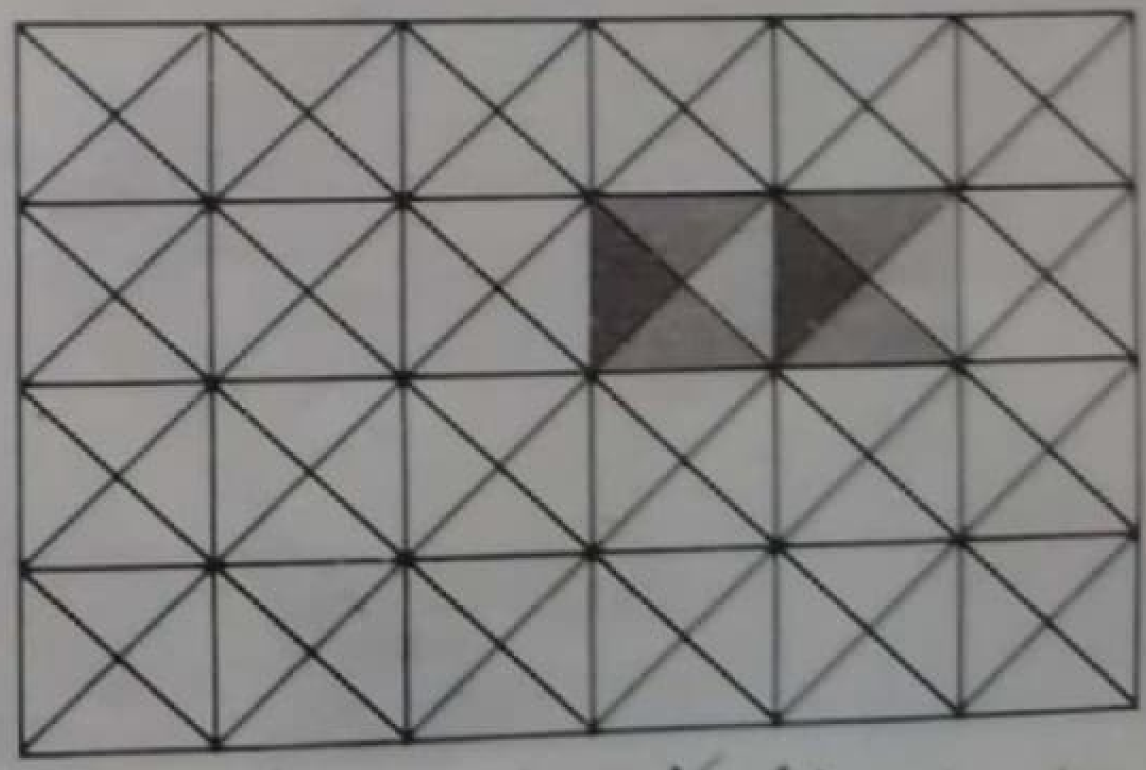


اُن کے اوپر کچھ متوازی عمودی لکیریں کھینچیں۔

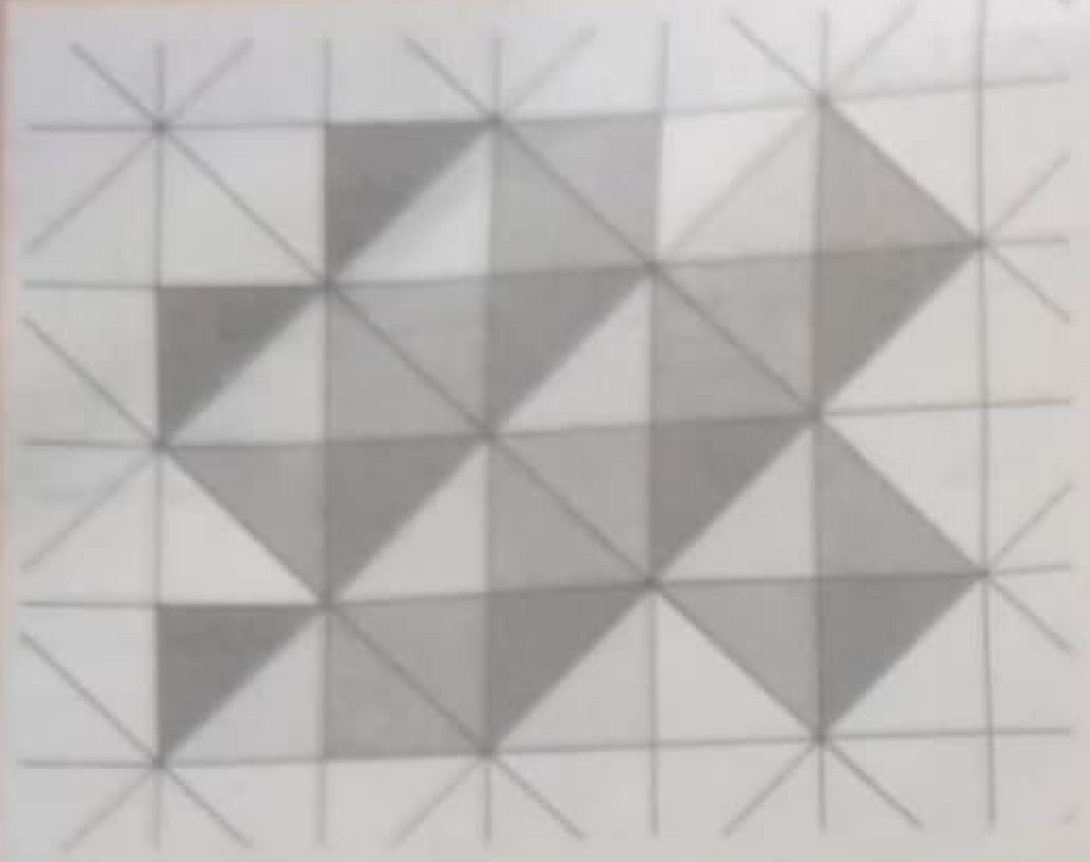


اب دائیں بائیں ترچھی لکیریں کھینچیں۔

شیڈنگ کا نمونہ۔



اب سارے خانوں کو نمونے کے مطابق شیڈ کریں۔



تمام مثلثوں کو دیے گئے نمونے کے مطابق شیڈ کریں۔

ویلیوڈرائنگ (Value Drawing) کی کچھ مزید مشقیں

ویلیوڈرائنگ کی ابتدا عموماً لائن ڈرائنگ کی صورت میں ہوتی ہے۔اس کے لیے اگرچہ 4B یا 6B پنسل بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ تاہم چارکول (Charcoal) اور سفید چاک ر پیسٹل (Pastel) بہترین ہیں۔ذیل میں ویلیو ڈرائنگ کا ایک نمونہ دیا گیا ہے۔غور کریں کہ کس طرح شیڈ اور سائے پر زور دے کر ناشپاتیوں کی جسامت کو واضح کیا گیا ہے۔ چمکدار حصے (Highlights) سفید چاک یا پیسٹل سے بنائے گئے ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

سٹل لائف ڈرائنگ (Still Life Drawing)

سابقہ معلومات کو استعمال کرتے ہوئے ایک ماڈل کا رَف خاکہ کھینچیں۔ تناسب اور توازن کو خاص توجہ دیں۔

گہرے، ہلکے اور درمیانے ٹونز یا شیڈ دیکھنے پر توجہ دیں۔

ماڈل پر پڑنے والے سائے کے بارے میں محتاط رہیں۔

تصویر کو مزید نکھاریئے اور ٹونز تضاد (Tonal contrast) کو مزید نمایاں کریں۔ ربڑ کے ذریعے چمکدار حصوں کا اضافہ کریں۔ زمین پر پڑنے والے سایہ کو نہ بھولیں تا کہ ماڈل ہوا میں معلق نہ لگے۔

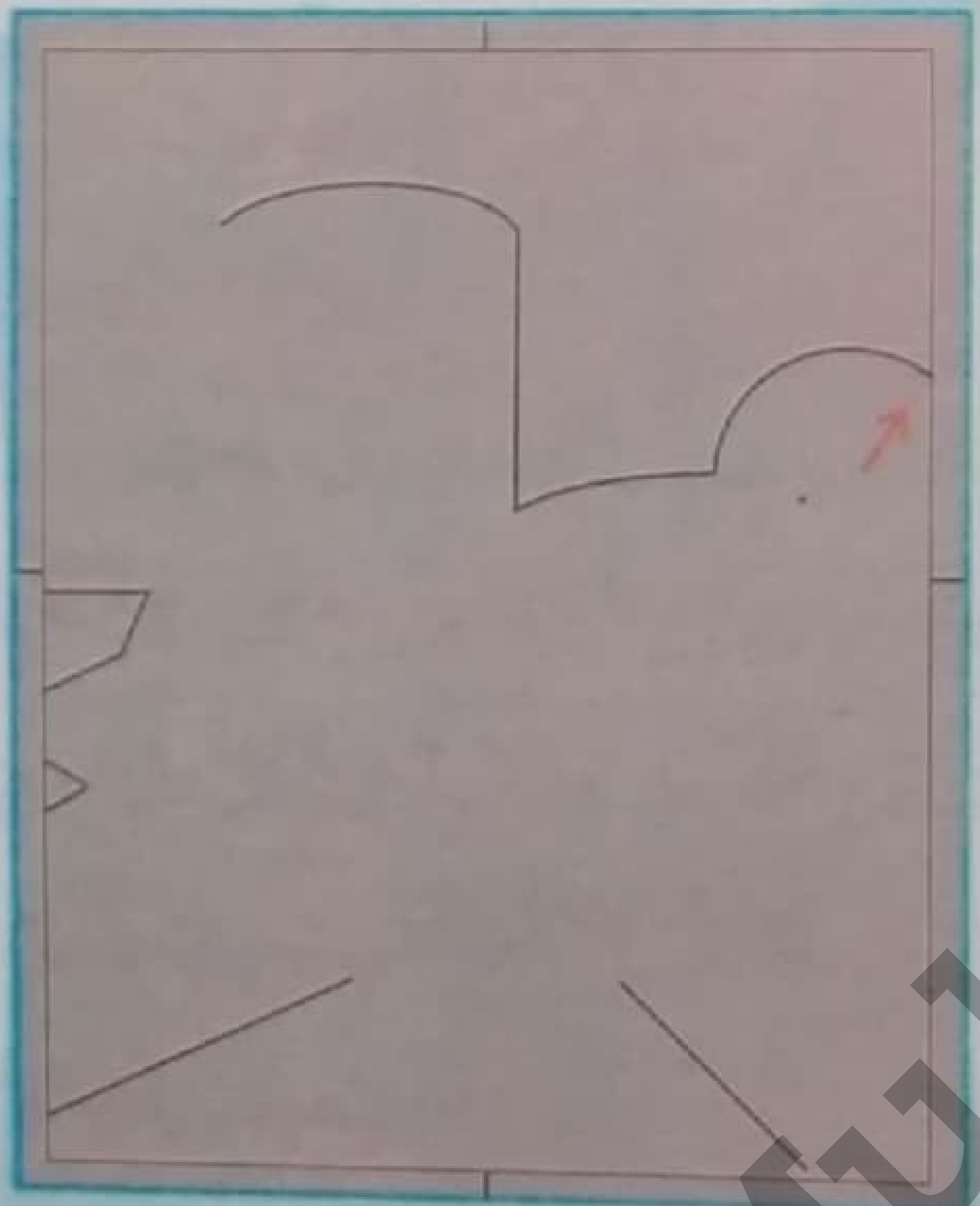
سٹل لائف ۲ (Still Life 2)

یہ انتہائی ضروری ہے کہ آپ اگر کمرے میں کام کر رہے ہیں تو مناسب روشنی کا بندوبست کریں۔

1۔ بہترین کمپوزیشن کے لیے ویو فائینڈر (View Finder) استعمال کریں۔

ویو فائینڈر کو اِدھر اُدھر حرکت دے کر بہترین کمپوزیشن تلاش کریں۔ پھر اپنے کاغذ پر اُسی تناسب کا مستطیل بنائیں۔

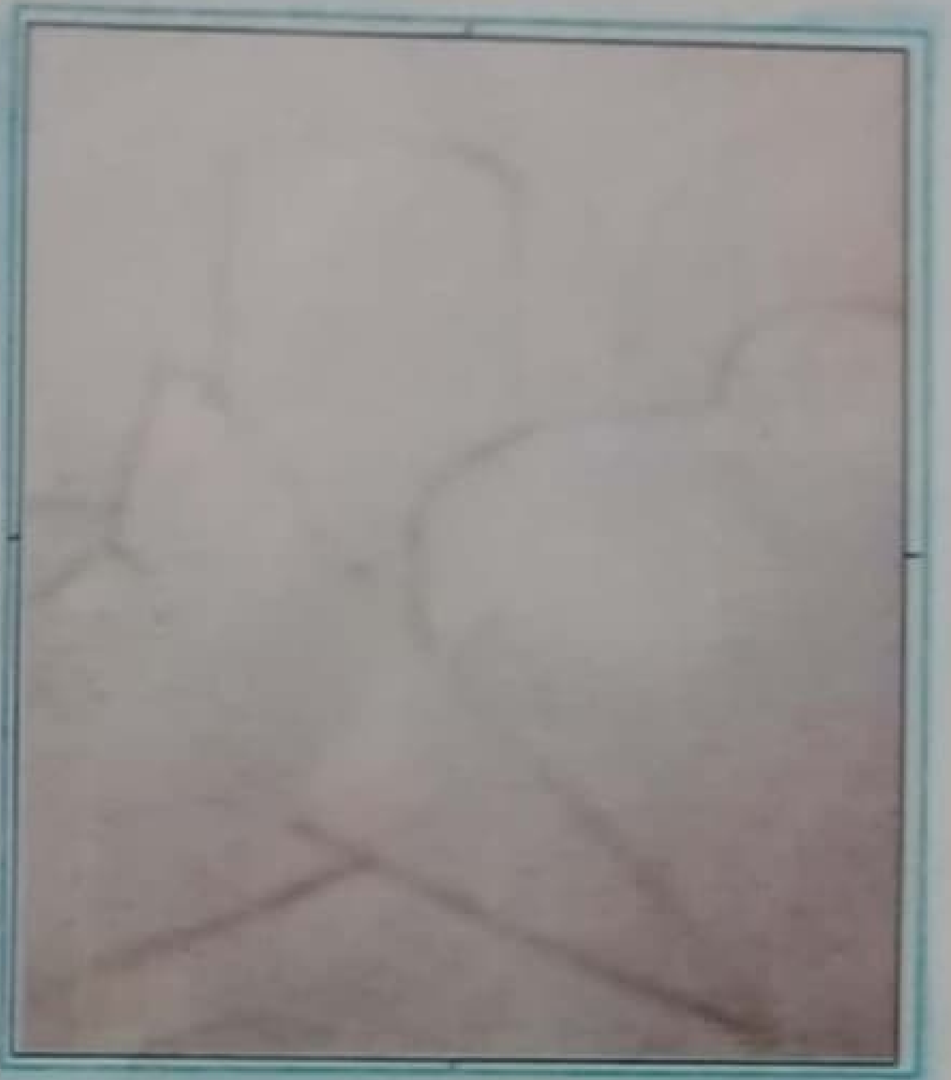
2۔ مستطیل کے کناروں کے ساتھ متصل چیزوں سے ڈرائنگ کی ابتداء کریں۔ یہ آپ کی ڈرائنگ کو ایک جگہ پر نصب کر دے گا اور بعد میں آپ کے سکیچ کو کناروں سے باہر جانے سے روکے گا۔ شیٹ اور منظر نما کے تمام اطراف کے درمیان نشانات لگا دیں۔ یہ آپ کے اندازے کو آسان اور درست کرنے میں مدد دے گا۔



Muhammad Ali 03101190027

3۔ پنسل سے لکیروں کے زاویے کو چیک کریں۔

ترچھی لکیروں کو غور سے دیکھنے کے لیے پنسل کو استعمال کریں۔ یہ بہت عمدہ طریقہ ہے۔ اس سے آپ اپنے صحیح زاویے بنا سکتے ہیں۔



4۔ کناروں سے اندر کی طرف ڈرائنگ کریں۔

کناروں سے مرکز کی طرف کام کریں یہاں تک کہ تمام لکیریں مل جائیں۔ یہاں صرف بنیادی خاکے بنائیں کوئی تفصیل یا شیڈنگ نہ کریں۔

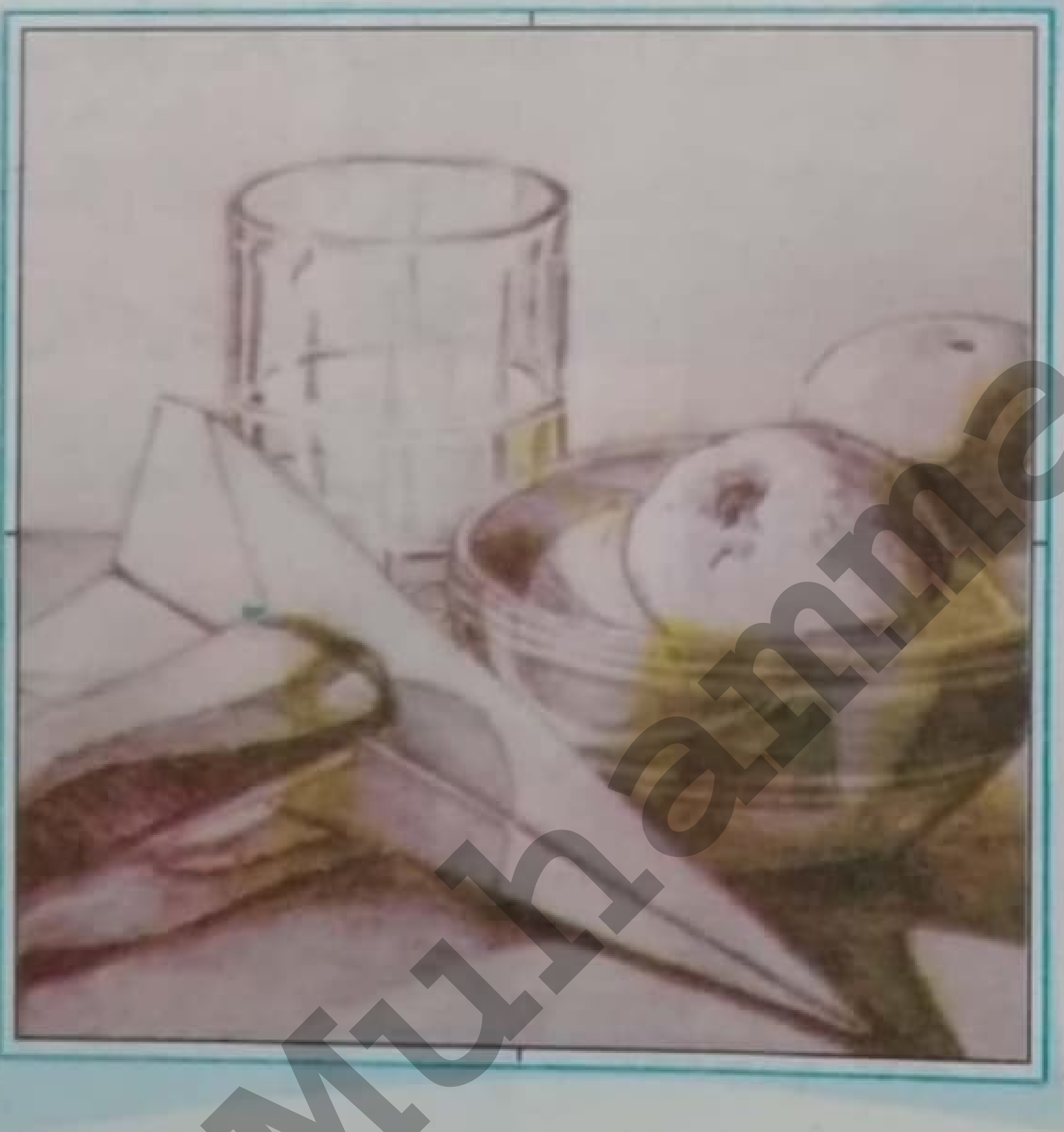
5۔ اب تفصیلات شامل کریں اور ماڈل کا مشاہدہ کرنے میں زیادہ وقت گزاریں۔

نئے مصوروں کی ایک عام غلطی یہ ہے کہ وہ زیادہ وقت کاغذ کو دیکھتے رہتے ہیں۔ درحقیقت تقریباً ایک تہائی وقت آپ اپنے ماڈل کو دیکھنے میں صرف کرنا چاہیے۔ جتنا زیادہ آپ مشاہدہ کریں گے اتنا زیادہ آپ بہتر کام کر سکیں گے۔ وقت اور مشق کے ساتھ آپ کی یہ عادت پختہ ہو جائے گی۔

6۔ گہرے سے بتدریج ہلکے شیڈ کریں۔

پہلے گہرے سائے کو شیڈ کرنا شروع کریں۔ سایہ دار اطراف پر منعکس (Reflected light) نظر انداز نہ کریں۔ ان کو نسبتاً روشن چھوڑ دینے سے آپ کی ڈرائنگ زیادہ سہ جہتی (3-D) نظر آئے گی۔ گہرے سائے مکمل ہو جائیں تو پھر بتدریج ہلکے ٹونز شیڈ کریں۔

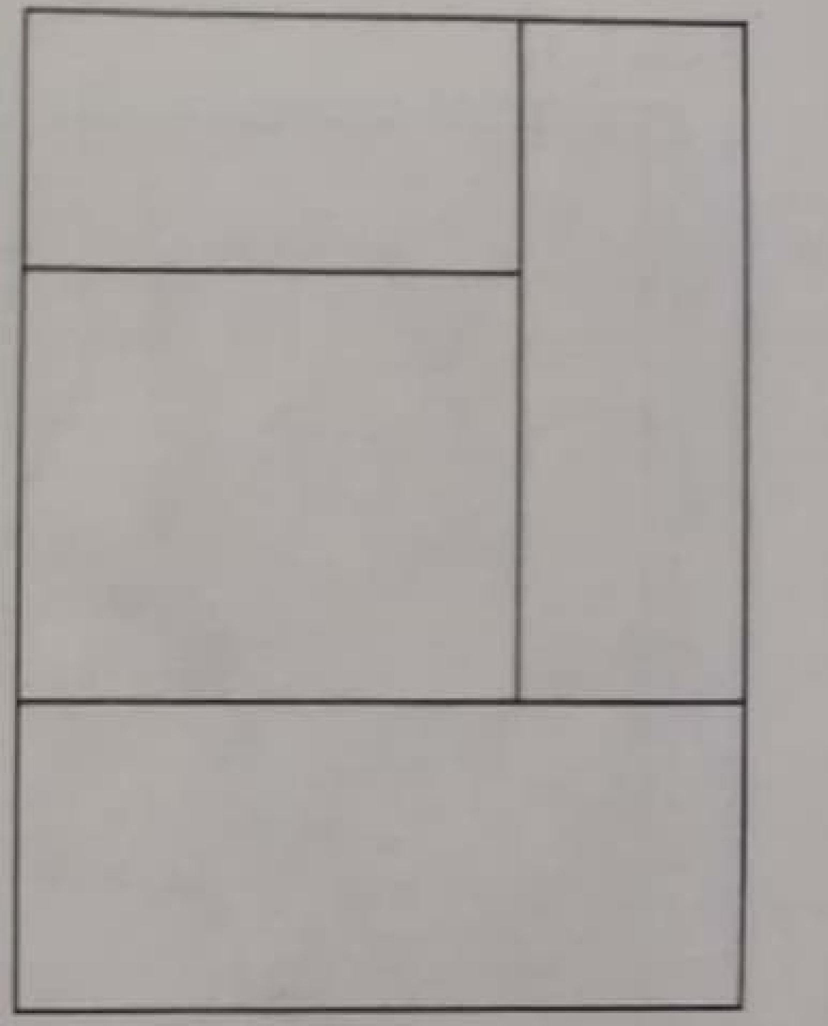
نیچے آپ مکمل ڈرائنگ دیکھ سکتے ہیں۔



Muhammad Ali 03101190027

واٹر کلر پینٹنگ کے طریقے (Watercolour painting techniques)

اپنے سکیچ بک کے ایک صفحے کو تقریباً چار حصوں میں تقسیم کریں۔ سادہ طریقے پر عمودی اور افقی تقسیم کرنے کی



بجائے مختلف بناوٹ کے چار مستطیل بنائیں۔ اب واٹر کلر برش کو صاف پانی میں ڈبوئیں اور ایک مستطیل میں بے ترتیب سٹروکس لگائیں۔ تقریباً پورے مستطیل کو گیلا کریں تاہم کچھ حصے بغیر چھوئے رہنے دیں۔ برش پر دباؤ تبدیل کرتے رہیں جس سے مختلف موٹائی کے سٹروکس (Strokes) لگیں گے اور جگہ جگہ مختلف مقدار میں پانی استعمال ہوگا۔ اب گیلی جگہوں پر مختلف گاڑھے رنگ لگائیں اور ان کو آپس میں گھل ملنے دیں رنگوں کو آپس میں برش سے نہ ملائیں تاہم صفحے کو مختلف زاویوں پر جھکاتے ہوئے آپ ان ملاپ کو کنٹرول کر سکتے ہیں۔ اگرچہ ہم بے ترتیب اشکال کی پینٹنگ بنا رہے ہیں پھر بھی کمپوزیشن کے اصولوں کا خیال رکھیں تاکہ آخر میں ایک خوبصورت، ہم آہنگ اور متوازن پینٹنگ بنے۔ اس مشق کا مقصد یہ ہے کہ آپ برش کا استعمال سیکھ لیں۔ اور اپنے تصور اور تخلیقی صلاحیتوں کو پروان چڑھائیں۔

قدرتی منظر۔ موسمِ خزاں (Landscape of Autumn)

پہلا مرحلہ:

سکیچ کے بغیر پینٹنگ شروع کریں۔
آسمان، پانی اور زمین دکھانے کے لیے رنگ کے ڈھیلے سٹروکس لگائیں۔

ناہموار سٹروکس آسمان کی چوٹی پر بادلوں کو ظاہر کرتے ہیں

یاد رکھیں اُفق پر خاکی سلیٹی رنگ آسمان کی گہرائی کا تاثر دے رہا ہے۔

دوسرا مرحلہ:

گاڑھے زرد رنگ سے بے ترتیب پتوں کو پینٹ کریں۔ پتوں میں تھوڑے سے سُرخ رنگ کا اِدھر اُدھر اضافہ کریں۔

قدرتی اور حقیقی تاثر دینے کے لیے پتوں کے بے ترتیب کناروں پر خصوصی توجہ دیں۔

پتوں کے بیچ کہیں کہیں خالی جگہیں بھی چھوڑیں۔

تیسرا مرحلہ:

پتوں کے اندر شیڈز (shades) کے لیے سرخ رنگ کے کچھ مزید گہرے سٹروکس (strokes) کا اضافہ کریں۔

Muhammad Ali 03101190027

چوتھا مرحلہ:

شاخوں اور تنے کو گہرا بھورا اور ہلکا بادامی
دیں (شاخوں سے شروع کریں)۔ اپنی توجہ
ں کی قدرتی شکل پر مرکوز رکھیں۔

پانچواں مرحلہ:

نیلے اور سرخ رنگ کے ملاپ سے تنے
اخوں پر سائے کا تاثر دیں۔ نسبتاً چھوٹے
ں سے پتوں کے اندر چھوٹی شاخیں بنائیں۔

چھٹا مرحلہ:

آخری مرحلہ میں درختوں کے نیچے
زمین پر پڑنے والے سائے کا اضافہ کریں اب
آپ کی پینٹنگ مکمل ہے۔

سیب کو تین مرحلوں میں رنگ دینا

ایک سیب کو مناسب روشنی میں کھڑکی کے قریب رکھیں۔ جہاں ہلکی روشنی دائیں طرف سے آرہی ہو۔

رف سکیچ (Rough sketch)

آسانی کے لیے سیدھی لکیروں سے سیب اور اُس کے سائے کا سکیچ بنائیں۔

رنگ کی پہلی تہہ

چمکدار جگہ (Highlight) کو چھوڑتے ہوئے زرد رنگ کی ایک تہہ لگائیں۔ جہاں سایہ پڑ رہا ہے وہاں تھوڑا گہرا بھورا رنگ دیں۔ اور مزید کام کرنے سے پہلے اسے خشک ہونے دیں۔

رنگ کی دوسری تہہ

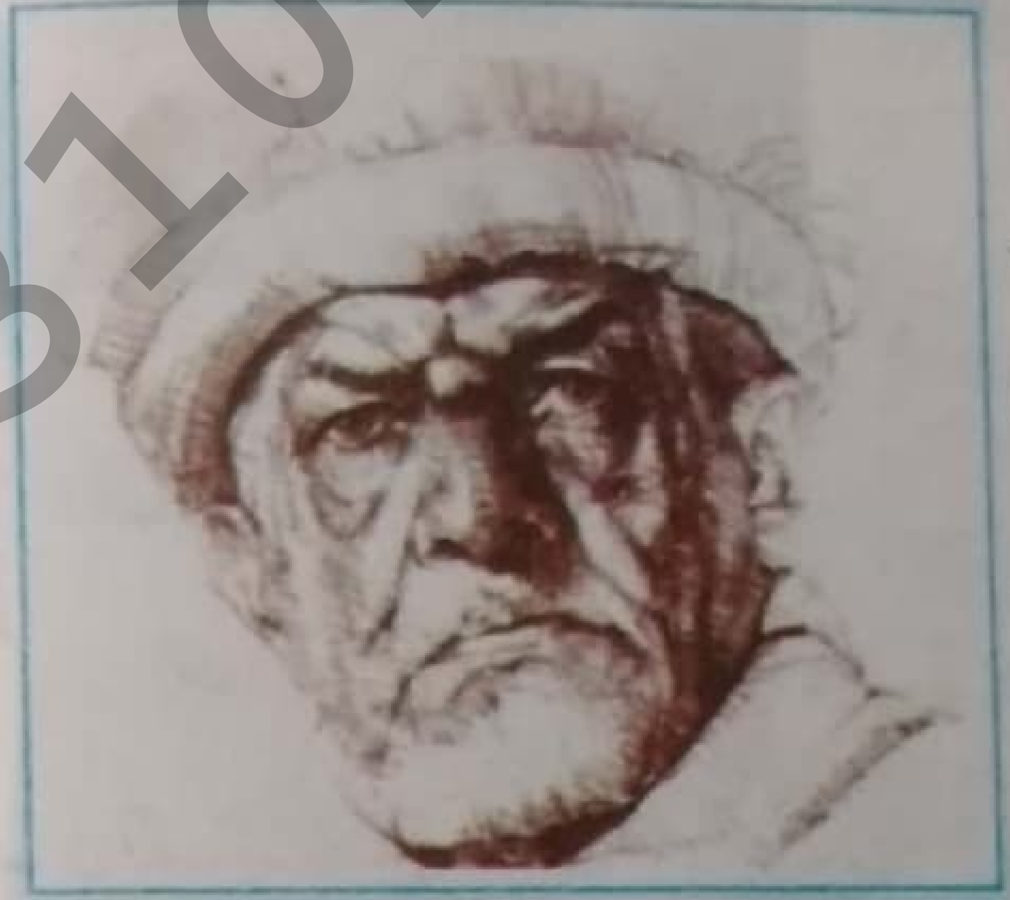
تین ابتدائی رنگوں کو ملا کر بننے والے سرمئی رنگ سے سائے کو شیڈ کریں۔ برش کو پہلو کے بل (Side-ways) اس طرح استعمال کریں کہ اس کی نوک سائے کے سامنے کی جانب ہوتا کہ اگلا حصہ زیادہ تاریک ہو اور دور ہونے پر مدھم ہوتا نظر آئے۔ اب سیب کے روشن حصے کو زردی مائل سبز رنگ کی تہہ لگائیں۔ اور خشک ہونے دیں۔

Muhammad Ali 03011300027

منعکس روشنی اور گہرے ترین حصے

روشن حصے کو چھوڑتے ہوئے سایہ دار حصے میں گہرا بھورا رنگ لگائیں۔ منعکس روشنی کے لیے مخصوص حصوں کو نسبتاً کم گہرا چھوڑ دیں۔ پھر برش کی نوک سے سیب کے تنے اور اس کے اردگرد دبی ہوئی جگہ کو گہرا شیڈ دیں۔

پورٹریٹ (Portrait)

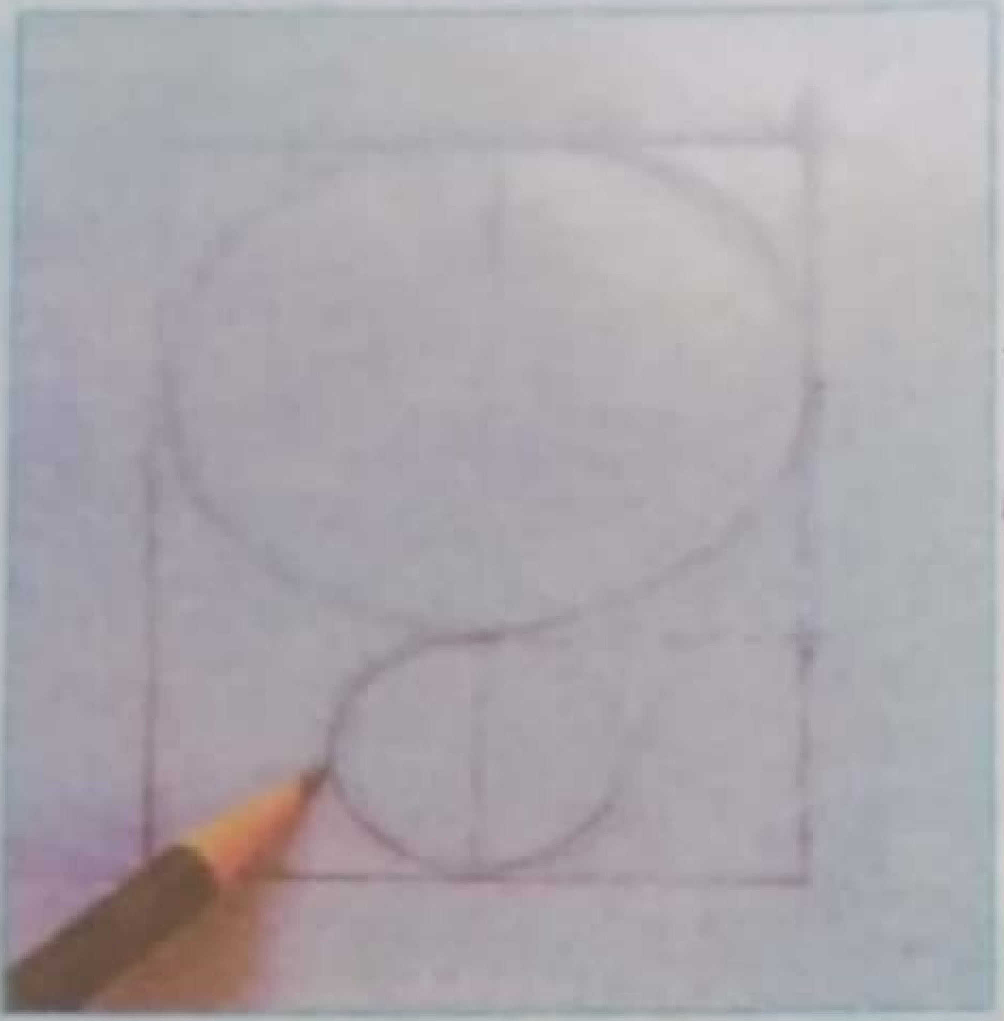


ڈرائنگ، پینٹنگ یا فوٹوگراف جس میں خاص طور پر کسی شخص کا چہرہ دکھایا گیا ہو پورٹریٹ کہلاتا ہے۔ پورٹریٹ بنانا اور پینٹ کرنا مصوری کا سب سے دلچسپ موضوع ہے۔ نیچے پورٹریٹ بنانے کا ایک سادہ طریقہ مرحلہ وار دیا گیا ہے۔

سر کی شکل (Head Shape)

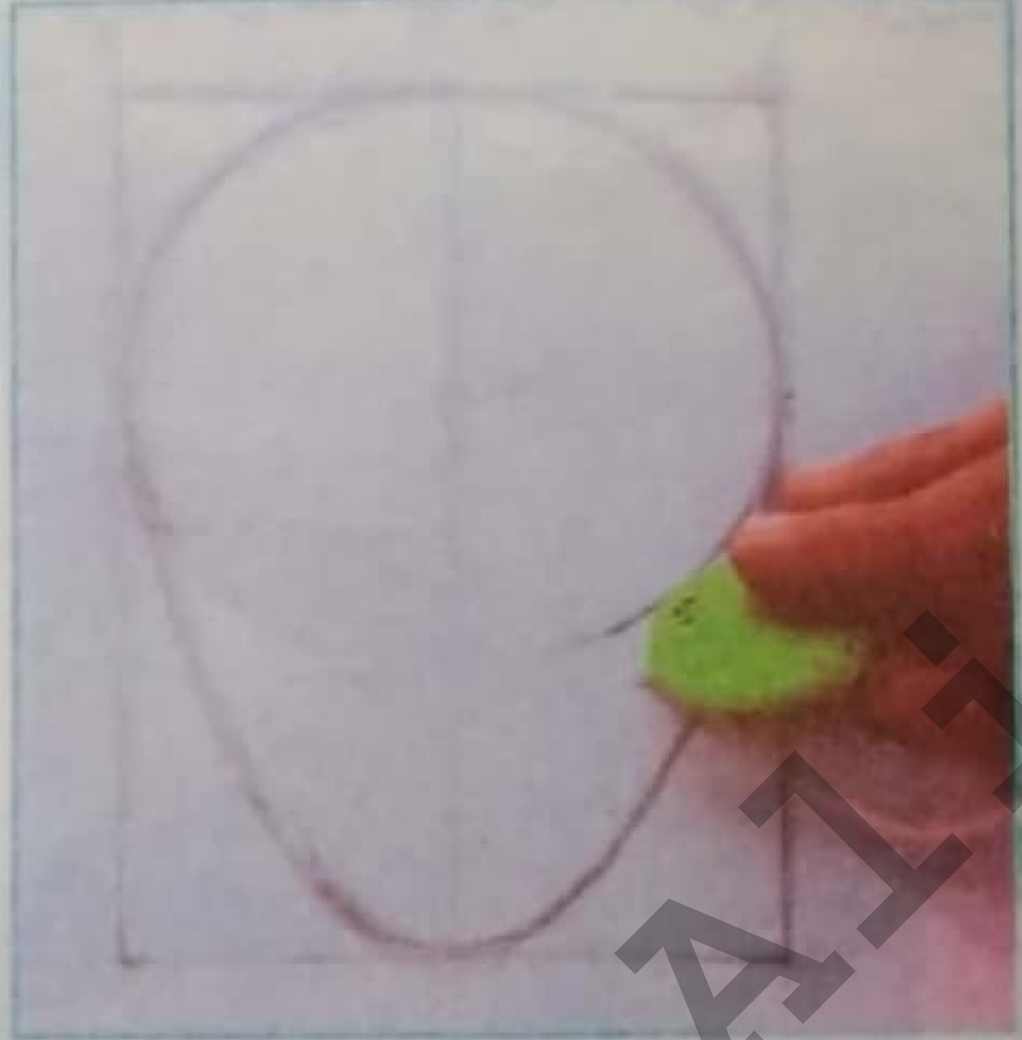
مرحلہ نمبر ۱:

یہ بہت ضروری ہے کہ سر کی بنیادی شکل درست بنائی جائے۔ یاد رہے کہ انسانی سر کی لمبائی اس کی چوڑائی سے ڈیڑھ گنا زیادہ ہوتی ہے۔ اس لیے اسی تناسب کا ایک مستطیل بنائیں۔ (دائیں طرف تصویر کو دیکھیں)



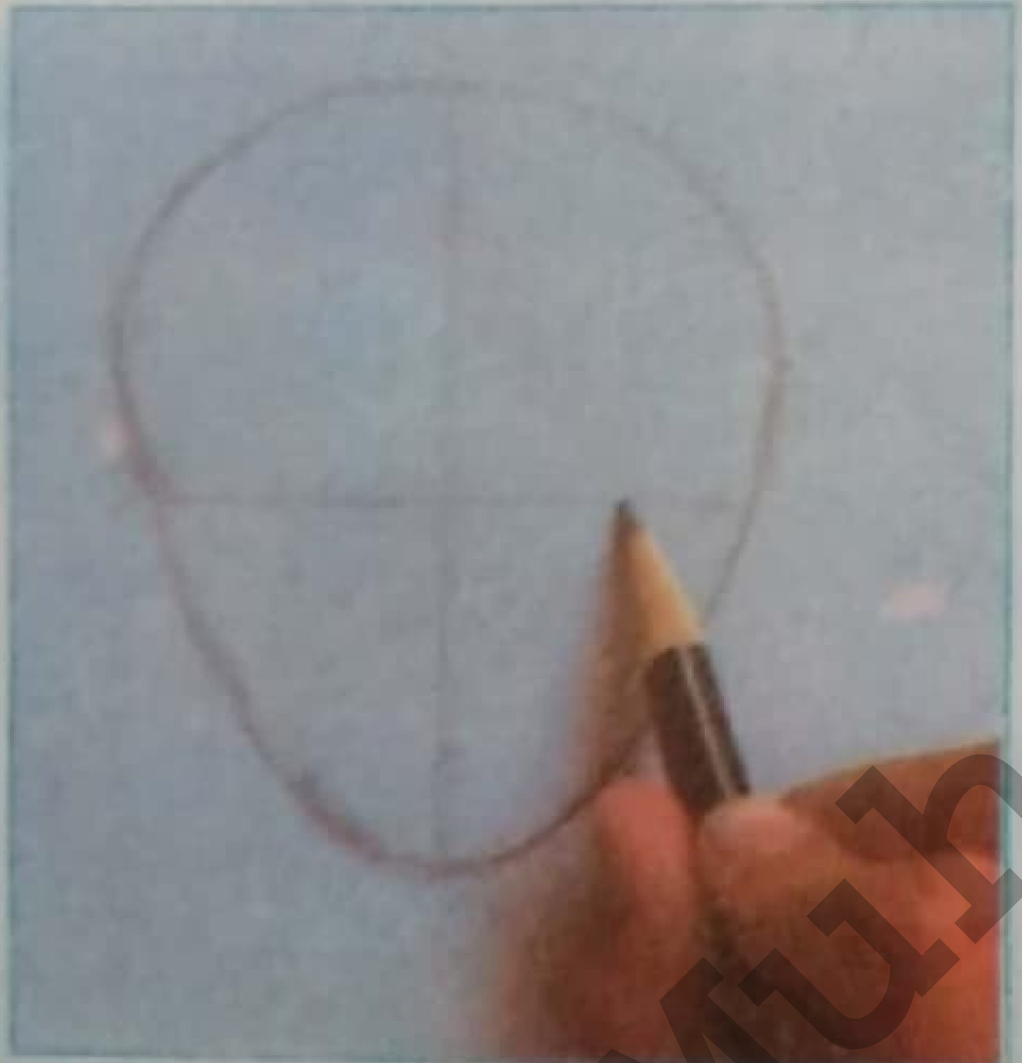
مرحلہ نمبر ۲:

مستطیل کے درمیان میں ایک عمودی لکیر کھینچیں۔ اب دی گئی تصویر کے مطابق دو دائرے بنائیں۔ اوپر والا دائرہ نیچے والے دائرے سے دوگنا ہو۔



مرحلہ نمبر ۳:

اب دونوں دائروں کو تصویر کے مطابق ملائیں تاکہ اس سے انڈے کی شکل بن جائے۔ اس بات کا خیال رکھیں کہ انڈے کا تناسب دائیں اور بائیں دونوں طرف یکساں ہو۔ اضافی لکیروں کو مٹا دیں۔

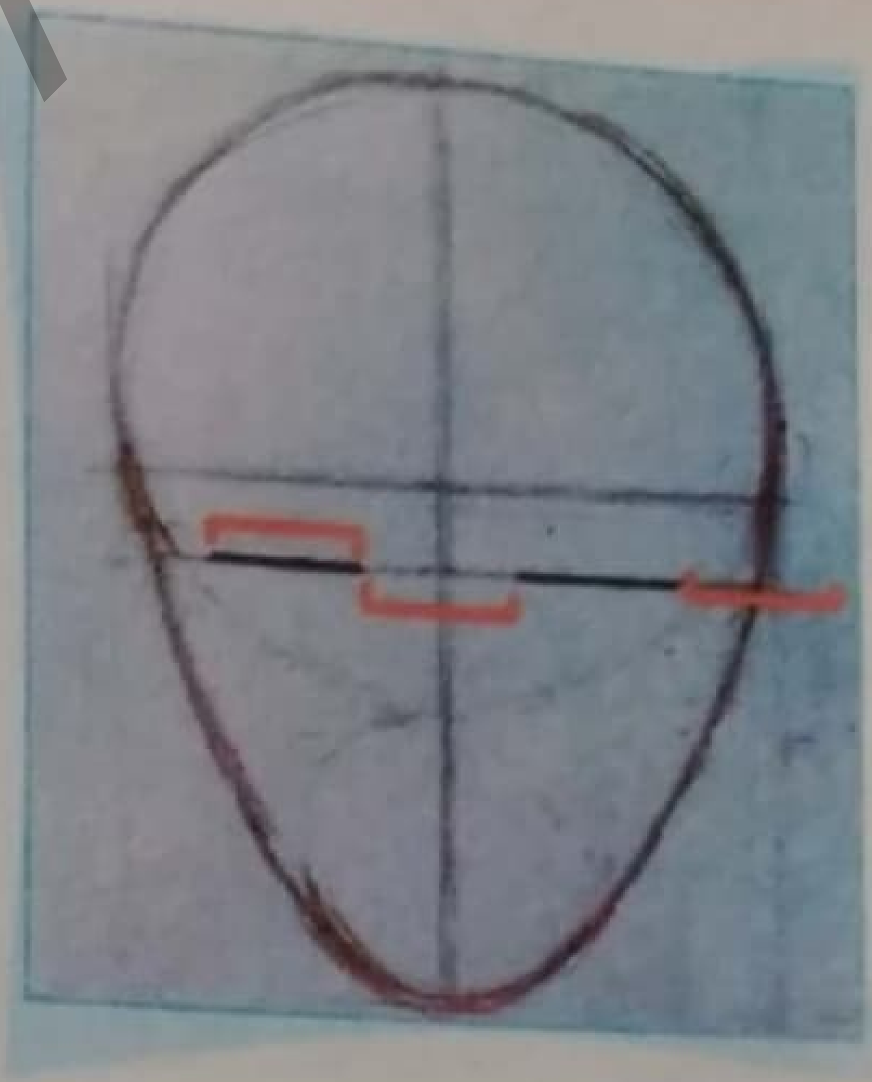


مرحلہ نمبر ۴:

اب مستطیل کو مٹا دیں اور درمیان میں ایک افقی لکیر کھینچ لیں۔ یہاں ہم آنکھیں بنائیں گے۔ یہ عام طور پر غلط تصور ہے کہ آنکھیں ایک تہائی سر کی بالائی جانب ہوتی ہیں۔ ایسا نہیں ہے بلکہ یہ درمیان میں ہوتی ہیں۔

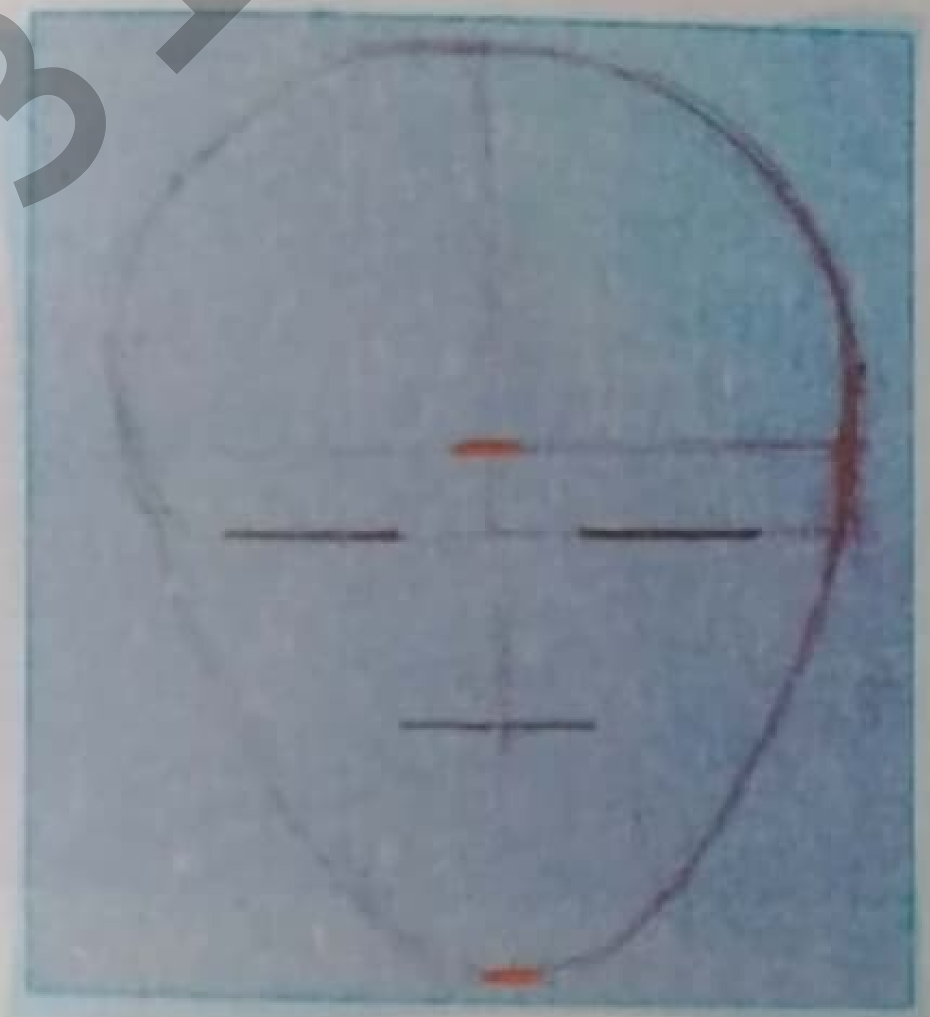
Muhammad Ali 03101190027

مرحلہ نمبر ۵:



افقی لکیر پر دو چھوٹی اُفقی لکیریں آنکھوں کے نشانات کے طور پر کھینچیں۔ آنکھوں کی جسامت پر غور کریں۔ دونوں آنکھوں کا درمیانی فاصلہ ایک آنکھ کی لمبائی کے برابر اور اطراف میں فاصلہ آدھی آنکھ کے برابر ہو۔ یہ بھی خیال رکھیں کہ دونوں آنکھوں کا فاصلہ مرکز سے برابر ہو۔ آنکھوں سے اوپر بھوؤں کے لیے ایک اور افقی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ نمبر ۶:

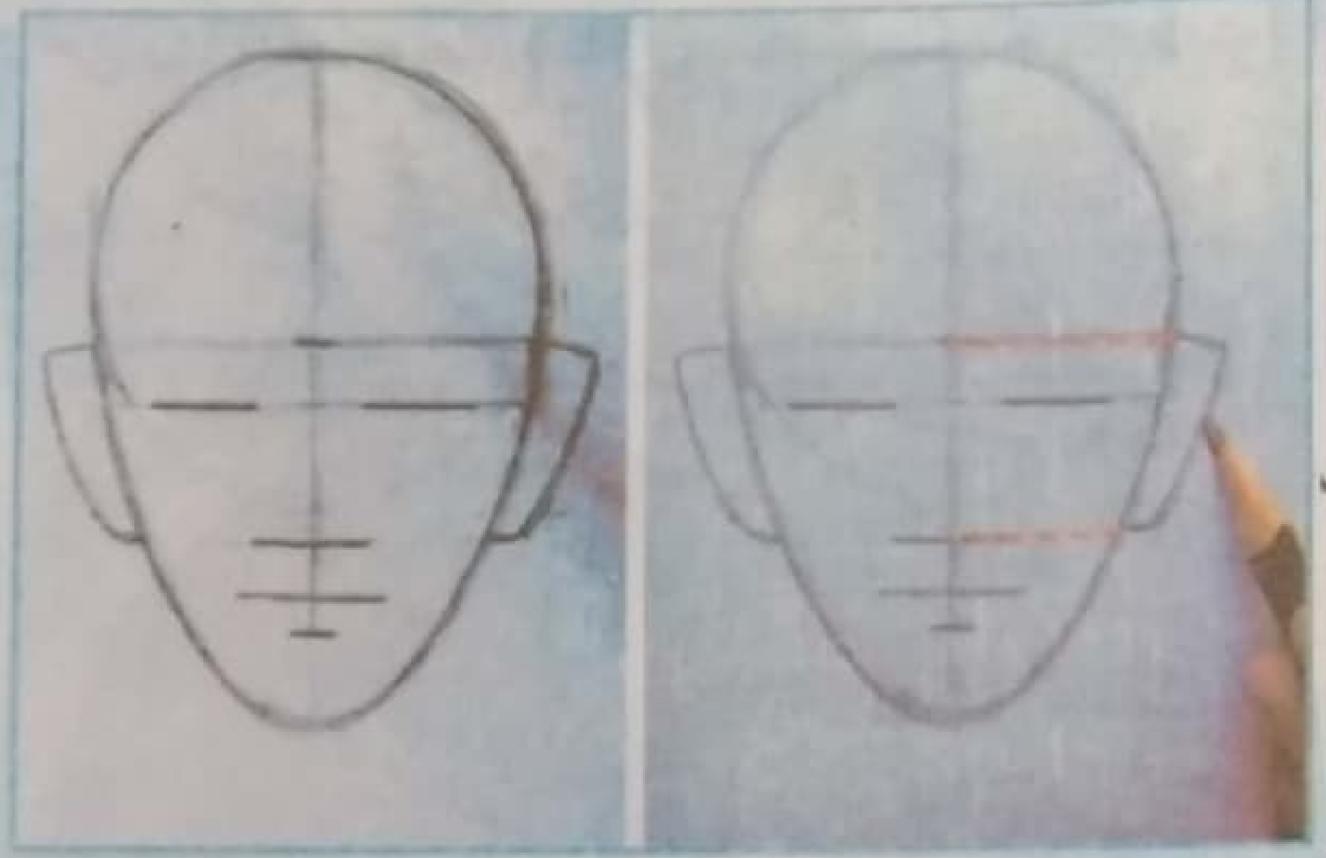


ٹھوڑی اور بھوؤں کے بالکل درمیان ناک کے لیے نشان لگائیں۔ ناک کی لمبائی آنکھوں کے برابر ہونی چاہیے۔ ناک کے لیے عمودی لکیر نہ کھینچیں۔

مرحلہ نمبر ۷:

منہ بنانے کے لیے ناک اور ٹھوڑی کے بیچ سے تھوڑا اوپر ایک نشان لگائیں۔ اس کی لمبائی ناک سے تھوڑی سی زیادہ ہو۔ یہ دونوں ہونٹوں کی درمیانی لکیر ہے۔ اِس سے ذرا نیچے ہونٹ کے لیے ایک نسبتاً چھوٹی لکیر کھینچیں۔

مرحلہ نمبر ۸:



آخر میں کانوں کا اضافہ کریں۔ کانوں کی لمبائی آنکھوں کی بھوؤں سے ناک تک ہوتی ہے۔

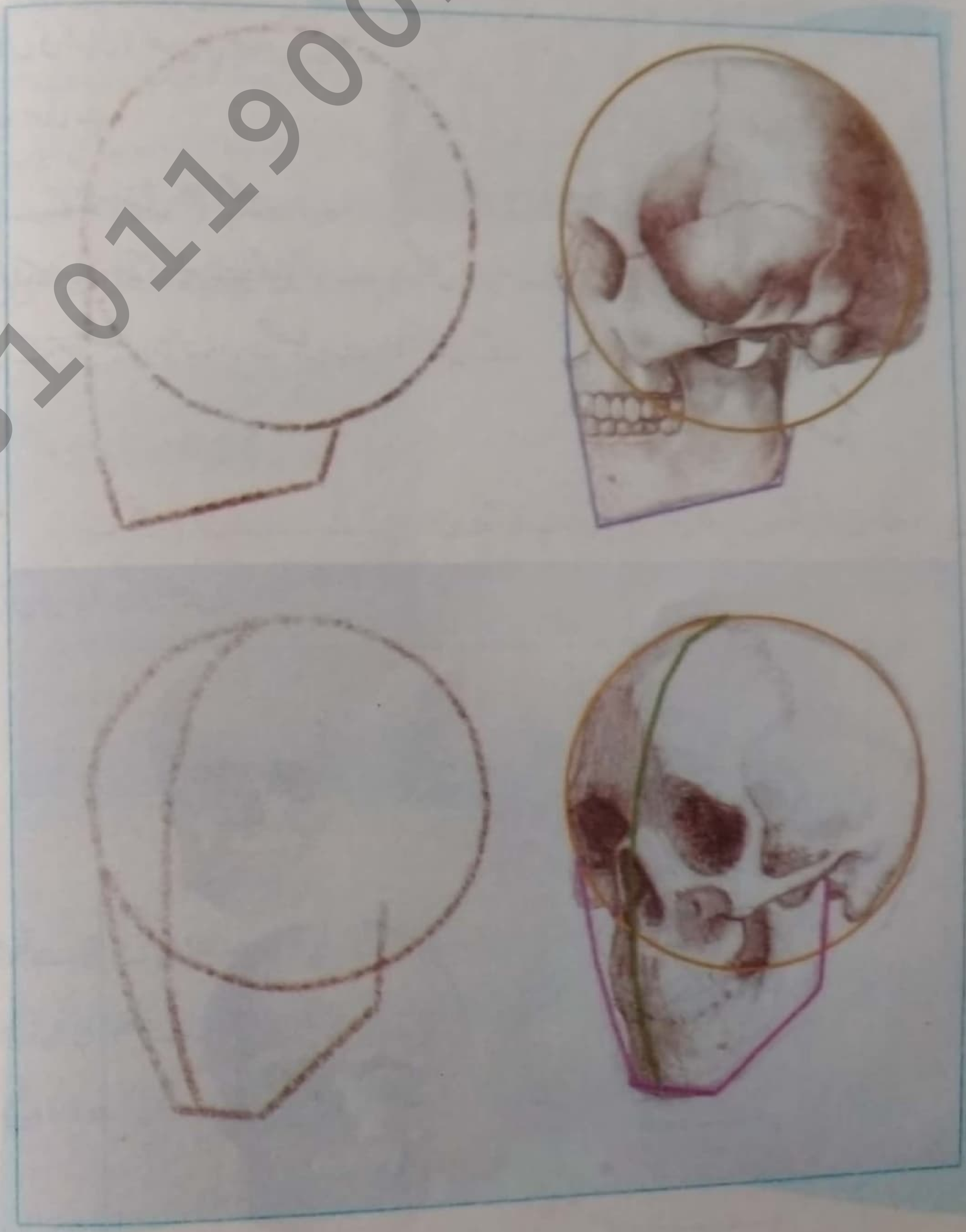
چہرے کے تمام نقوش مثلاً آنکھیں، ناک اور منہ کو ایک سادہ سیدھی لکیر سے دکھایا گیا ہے۔ یاد رکھیں کہ یہ صرف نقوش کے صحیح مقام اور جسامت بتاتے ہیں۔ آگے چل کے ہم آنکھیں، ناک اور منہ تفصیل سے بنانا سیکھیں گے۔

کھوپڑی (Skull)

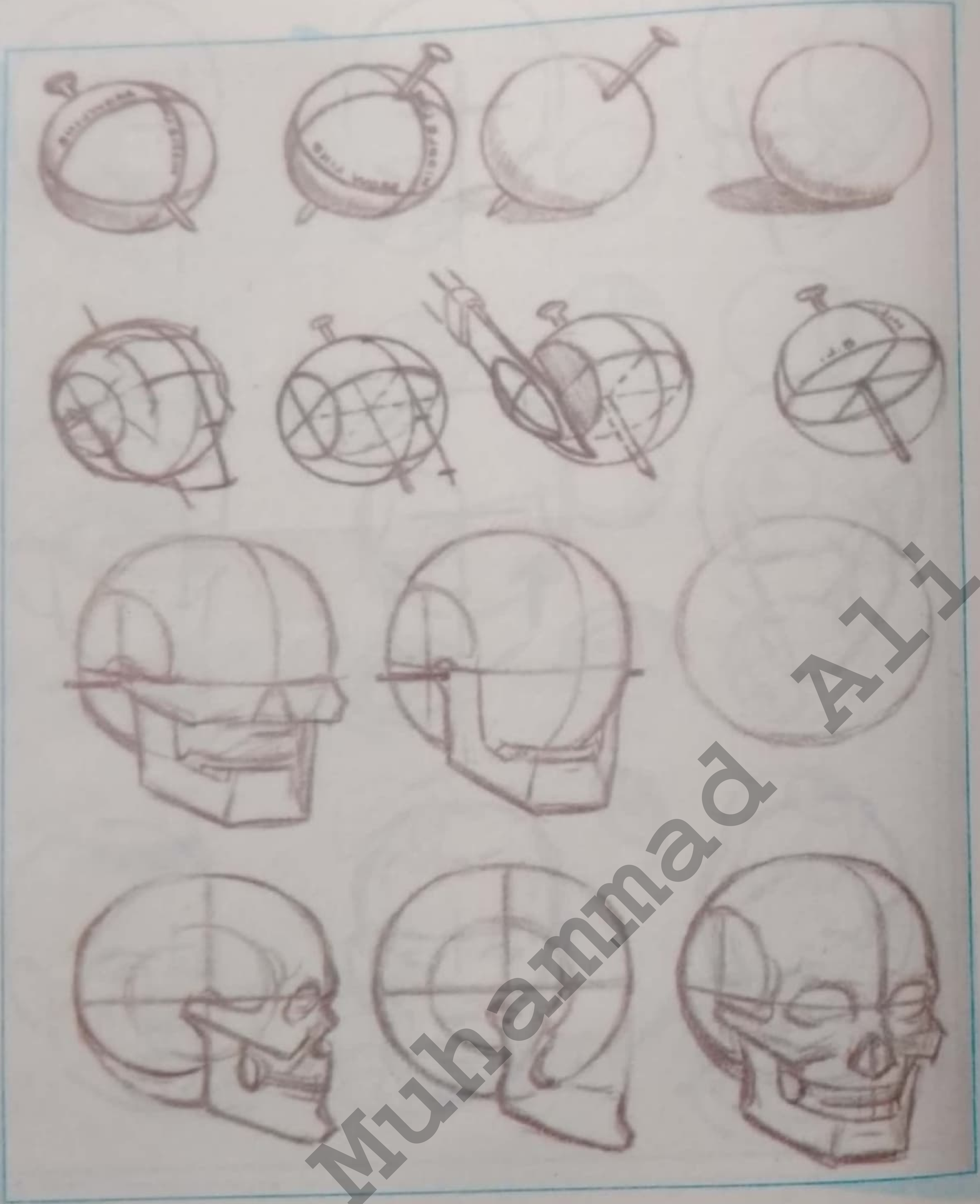
ایک اچھی پورٹریٹ بنانے کے لیے ضروری ہے کہ آپ سر کی ہڈیوں یعنی کھوپڑی کا اچھی طرح مشاہدہ کریں اور اُن کی ساخت کو سمجھیں۔

Muhammad Ali 03101190027

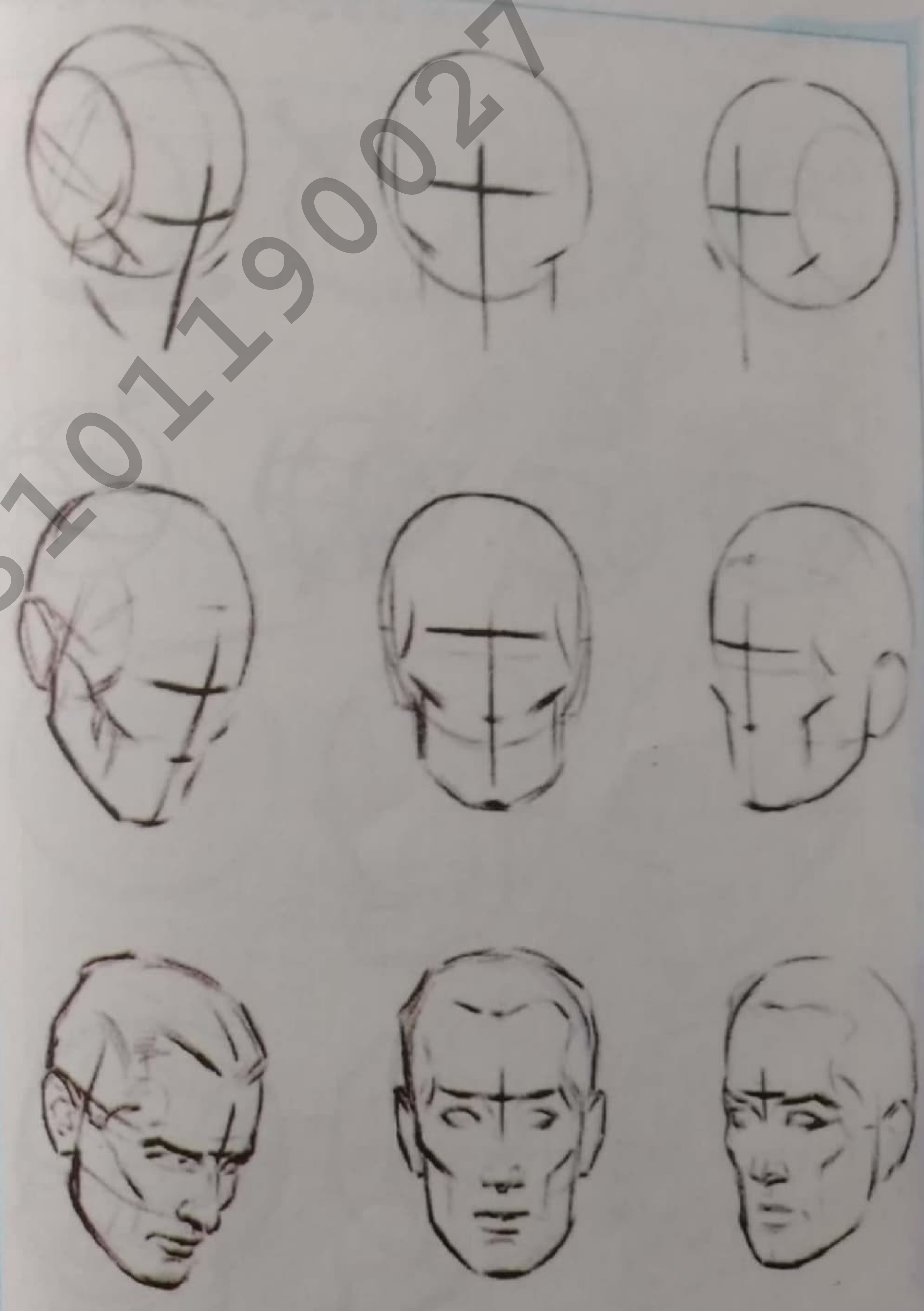
پہلے کھوپڑی کی ایک سادہ شکل بنائیں۔ بعد میں اس میں تفصیلات کا اضافہ کریں۔ غور کریں کہ نیلی لکیریں کھوپڑی کو تین برابر حصوں میں تقسیم کر رہی ہے۔



مندرجہ ذیل مثالوں کا مطالعہ کریں اور اپنی سکیچ بک (Sketch book) میں اس کی مشق کریں۔

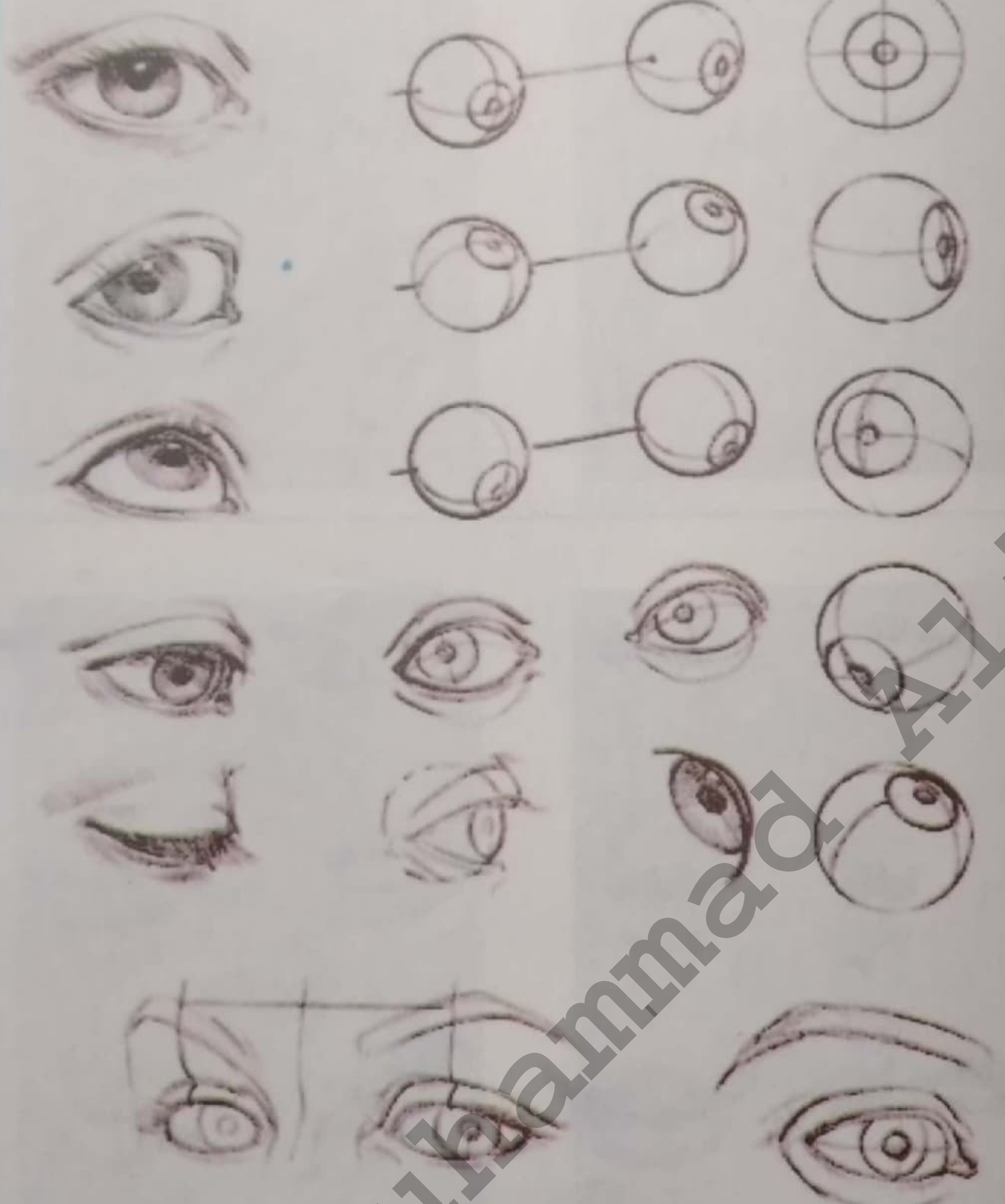


Muhammad Ali 03101190027

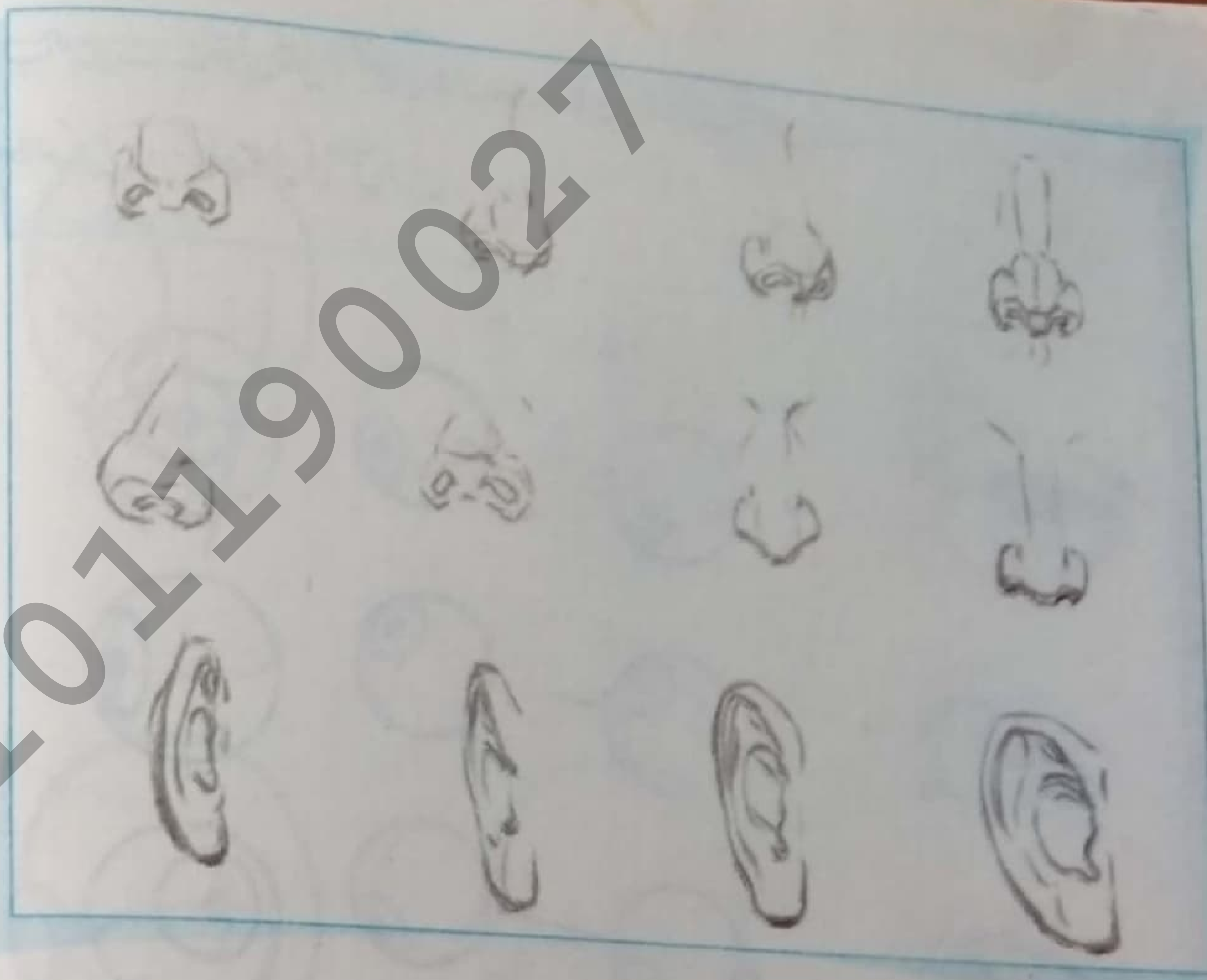


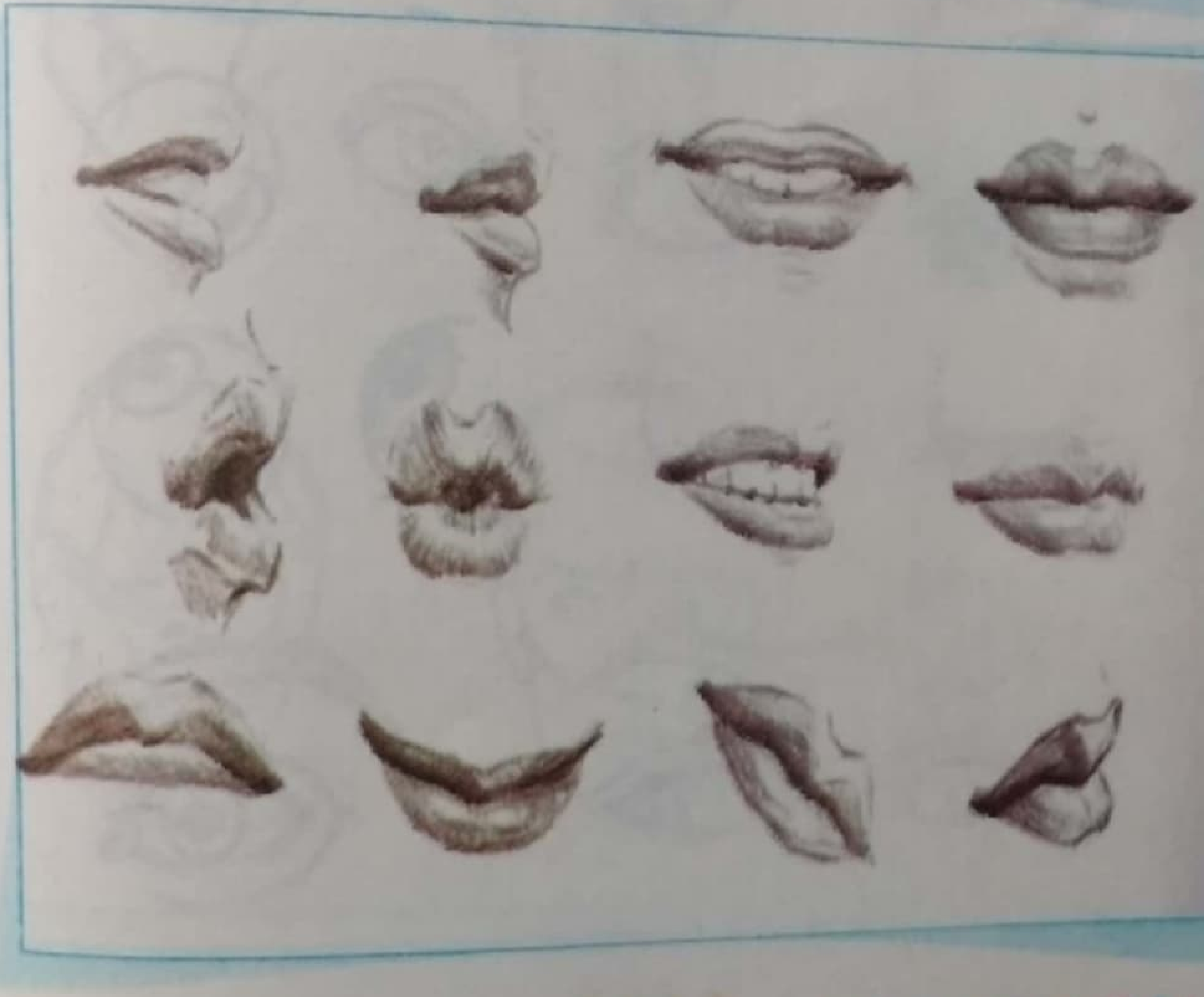
اب ہم چہرے کے نقوش یعنی آنکھیں، ناک، منہ اور کان کی ڈرائینگ سیکھیں گے۔

مطالعہ کریں اور مندرجہ ذیل کی مشق کریں۔



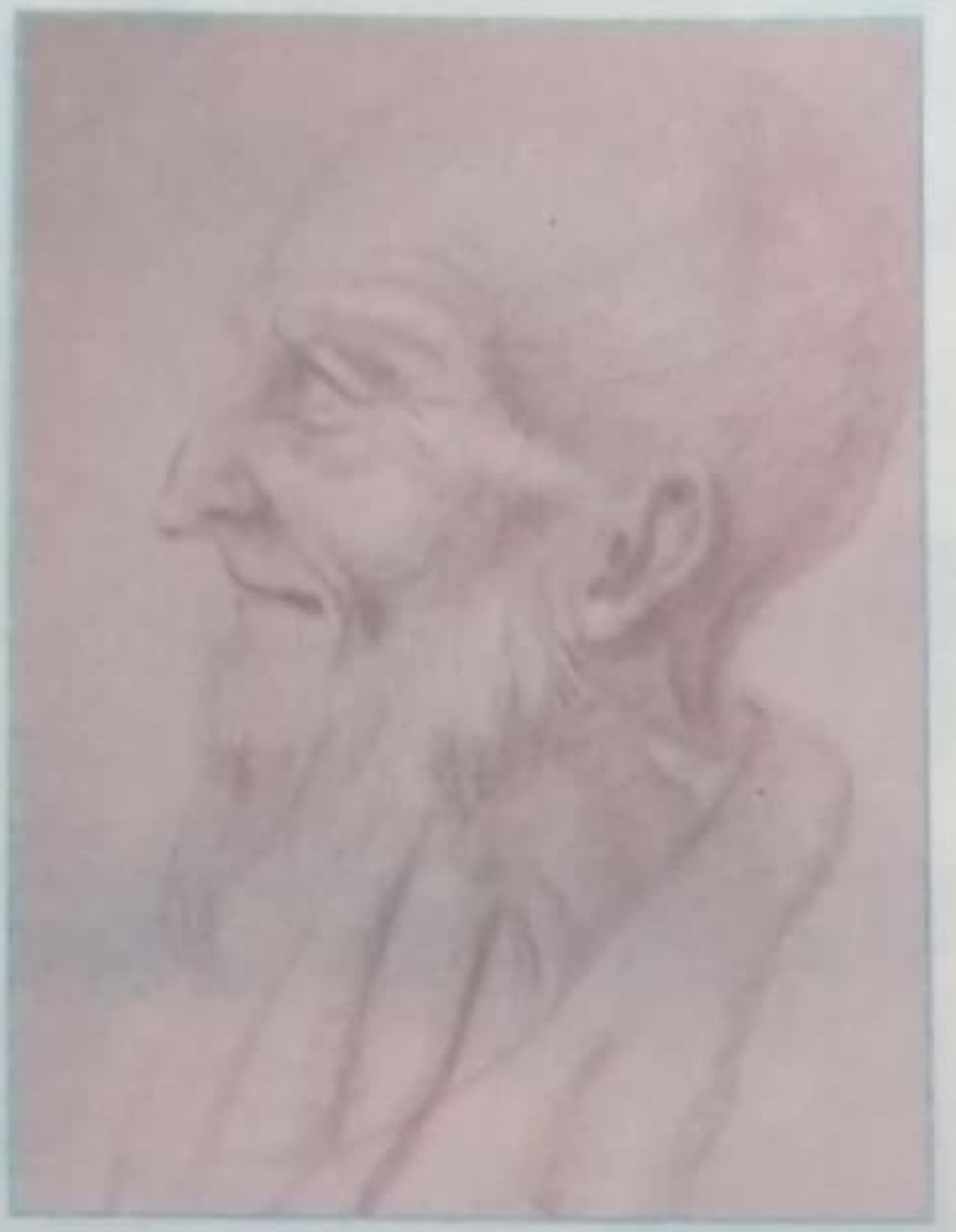
Muhammad Ali 03101190027





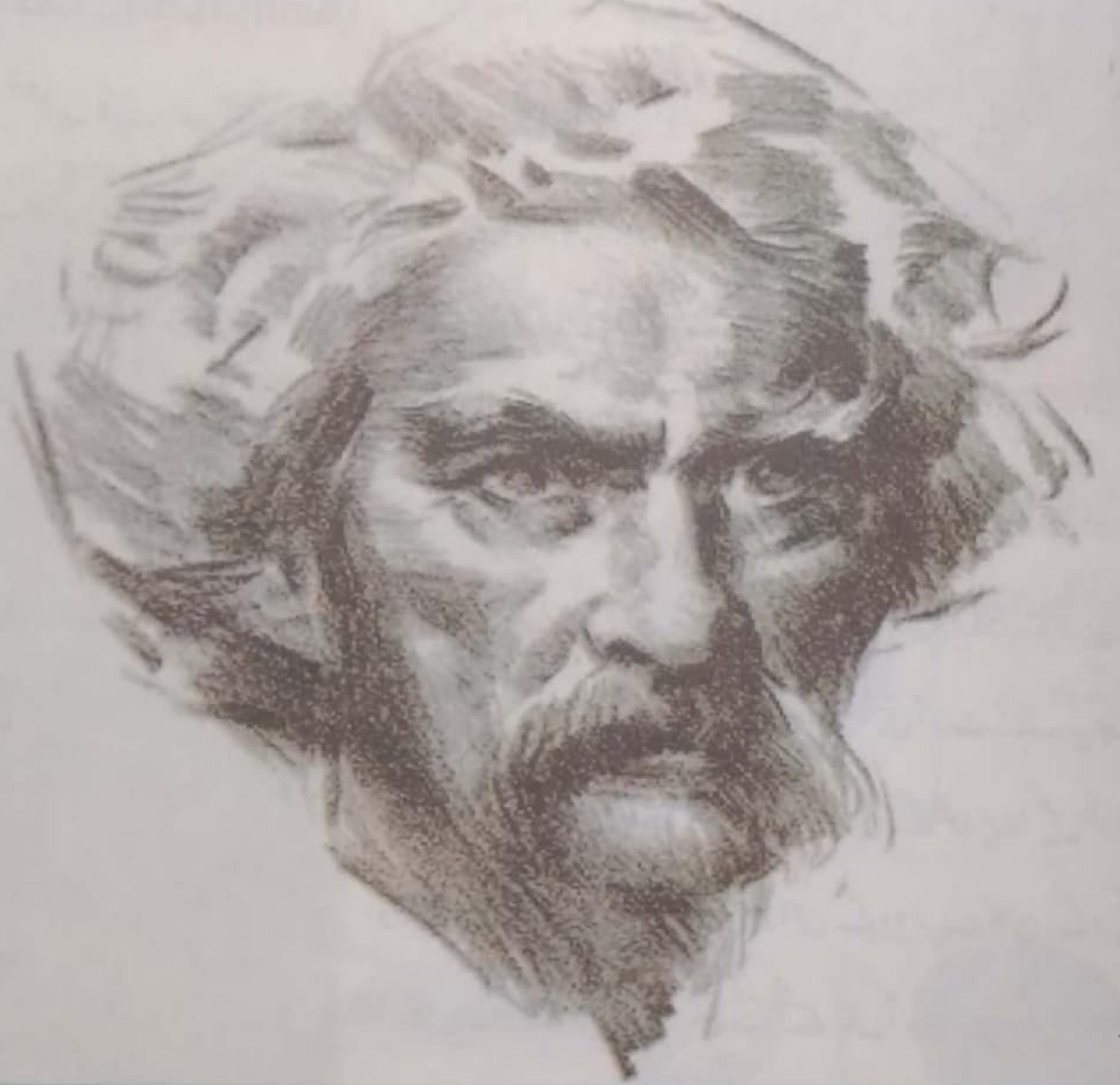
NOT FOR SALE

اب غور سے مندرجہ ذیل مکمل پورٹریٹس (Portraits) کا مشاہدہ کریں۔



Muhammad Ali 03101190027

NOT FOR SALE



سرگرمی نمبر: 15.2

تمام پورٹریٹس کا مطالعہ کر کے اپنی سکیچ بک میں ان کی نقل کریں۔

سرگرمی نمبر: 16.2

کہیں سے انسانی چہرے کی تصویروں کے مطابق کم از کم دو پنسل پورٹریٹ بنائیں۔

دو دو بچے آمنے سامنے بیٹھ کر ایک دوسرے کی پورٹریٹ بنائیں۔

Muhammad Ali 03101190027

مجسمہ سازی (Sculpture)

مجسمہ ایک سہ جہتی (3D) آرٹ ہے۔ یہ سخت مواد مثلاً سنگِ مرمر، دھات، شیشہ یا لکڑی وغیرہ سے بنایا جاتا ہے۔ نرم مواد جیسے مٹی، ٹیکسٹائل، پلاسٹک پولی مر اور موم وغیرہ بھی اس کی تیاری میں استعمال ہوتا ہے۔

مجسمہ سازی آرٹ کے ایک قسم ہے جس میں ڈرائنگ یا پینٹنگ کی طرح حقیقت، خیالات اور جذبات کا اظہار کیا جاتا ہے۔ ڈرائنگ یا پینٹنگ دراصل دو جہتی آرٹ (2D) ہے جس میں سہ جہتی (3D) تاثر پیدا کیا جا سکتا ہے۔ اس کے برعکس مجسمہ درحقیقت سہ جہتی آرٹ ہے۔ یہ جگہ گھیرتا ہے اور ہر طرف سے دیکھا جا سکتا ہے۔ (مثال کے طور پر دائیں طرف تصویر کو دیکھیں)۔ اگر یہ ڈرائنگ ہوتی تو اس کے دوسرے کان کے دیکھنے کا کوئی امکان نہ ہوتا۔ لیکن ایک مٹی کے مجسمے میں آپ اس کے اردگرد جا کر اس کے تمام اطراف دیکھ سکتے ہیں۔ آپ اس کو اپنے ہاتھوں سے چھو کر محسوس کر سکتے ہیں۔ لیکن آپ پینٹنگ میں یہ نہیں کر سکتے۔

اُبھرا ہوا مجسمہ (Sculpture in Relief)

یہ مجسمہ سازی کی ایک تکنیک ہے۔ Relief کی اصطلاح لاطینی لفظ لیو (Levo) سے ماخوذ ہے جس کا معنی ہے "اُبھرا ہوا"۔ ریلیف مجسمہ کا مثبت حصہ (Positive area) منفی حصے (Negative area) کی نسبت اُبھرا

ہوا ہوتا ہے۔ مجسمہ ساز دراصل چھینی سے منفی جگہ (Negative area) کو چھید کر مثبت شکل کو ابھارتا ہے۔

کم اور زیادہ اُبھار (Low and high Relief)

ریلیف یا اُبھار کے مختلف درجے ہیں جن کا انحصار مجسمہ کا سطح سے اُٹھان پر ہوتا ہے۔ اونچی ریلیف وہ ہے جس میں 50% سے زیادہ گہرائی دکھائی جائے۔ اس کے برعکس کم ریلیف میں تصویر یا عکس بنیاد سے تھوڑا سا ہی اُبھرا ہوتا ہے۔ دی گئی تصاویر پر غور کریں۔

High Relief

Low Relief

گول مجسمہ (Sculpture in Round)

ایسے مجسمہ کو غیر متصل (Free standing sculpture) بھی کہا جاتا ہے۔ اس کو تمام اطراف سے دیکھا جا سکتا ہے۔

کندہ کاری (Intaglio)

کندہ کاری دراصل اُبھار یا ریلیف کے اُلٹ یا متضاد ہے۔ ریلیف کے برعکس کندہ کاری میں مثبت حصے کو کندہ کیا جاتا ہے۔ اس طرح منفی حصہ اُبھرا ہوا جبکہ مثبت حصہ گہرا نظر آتا ہے۔

Muhammad Ali 03101190027

مجسمہ بنانے کی مندرجہ ذیل تین بنیادی مراحل ہیں۔

ماڈل بنانا (Additive or Modelling)

اس طریقے میں مواد کا آہستہ آہستہ اضافہ کر کے مجسمہ مکمل کیا جاتا ہے۔ اس مقصد کے لیے نرم مواد جیسے مٹی، موم، پوٹی مروغیرہ کا استعمال کیا جاتا ہے۔

تراشنا (Subtractive or carving)

تراشنا مجسمہ سازی کا ایک پرانا طریقہ ہے۔ یہ ٹھوس بلاک سے شروع ہوتا ہے۔ مجسمہ ساز چھینی اور دوسرے اوزاروں سے اردگرد کے مواد کو تراشتا ہے تاکہ تصویر کو اُبھارے یا نمایاں کرے۔ تراشنے کے لیے روایتی مواد پتھر، ماربل اور لکڑی ہے۔

جوڑنا یا تعمیر کرنا (Construction or Assemblage)

اس طریقے میں اردگرد کی بنائی ہوئی چیزوں کو جوڑ کر مجسمہ بنایا جاتا ہے۔ یہ ایک جدید تکنیک ہے۔

سرگرمی نمبر: 17.2

روزمرہ زندگی میں اپنے اردگرد مجسموں کی مثالیں تلاش کر کے ان کی ایک فہرست بنائیں۔

چکنی مٹی سے مجسمہ سازی (Sculpting with oil based clay)

چکنی مٹی مختلف قسم کے تیل، موم اور معدنیات کے ملاپ سے بنائی جاتی ہے۔ ان میں ایک پلاسٹیسین (Plasticine) ہے۔ یہ آرٹ اور کتابوں کے سٹوروں پر دستیاب ہوتی ہے۔ چونکہ تیل پانی کی طرح جلدی بخارات میں تبدیل نہیں ہوتا۔ اس لیے لمبے عرصے تک نرم رہتا ہے۔ چکنی مٹی پانی میں غیر حل پذیر ہے۔ اس کو دوبارہ استعمال کیا جا سکتا ہے۔ اس لیے نوعمر فنکاروں میں مجسمہ سازی کا یہ مواد بہت مقبول ہے۔ یہ بہت سے رنگوں میں دستیاب ہے اور نقصان دہ بھی نہیں ہے۔

ماڈل بنانے کے لیے خود چکنی مٹی بنانا (Make your own Modelling clay)

چکنی مٹی مہنگی ہوتی ہے اور جہاں آپ رہتے ہیں ہوسکتا ہے وہاں یہ دستیاب بھی نہ ہو۔ آپ اسے خود بھی بنا سکتے ہیں۔ اس کے لیے درکار تمام ضروری مواد آپ کو اپنے باورچی خانے میں مل سکتا ہے۔

آپ کو مندرجہ ذیل چیزوں کی ضرورت ہوگی۔

- 3 کپ میدہ (آٹا)
- 1/4 کپ نمک
- 1 کپ پانی۔ ایک چمچ تیل۔ کھانے کا رنگ (لازمی نہیں)

ترکیب:

میدہ کو نمک میں ملا دیں اس میں پانی، رنگ اور تیل کو آہستہ آہستہ سے ملائیں۔ اگر آمیزہ بہت سخت ہو تو مزید پانی ملائیں اور زیادہ لیس دار ہو تو مزید آٹا ملائیں۔

اطلاقی آرٹس (Applied Arts)

یہ آرٹس کی وہ اقسام ہیں جو انسان کی مادی ضروریات کو پورا کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔

کمرشل آرٹ / گرافک ڈیزائن

کمرشل آرٹ کا مطلب وہ آرٹ ہے جو کمرشل یا تجارتی مقاصد کے لیے تخلیق کیا جاتا ہے۔ اس میں

Muhammad Ali 03101190027

کتابوں کی ڈیزائننگ، اشتہارات، سائن بورڈز (Sign boards)، پوسٹر، تجارت کو ترقی دینے کے لیے نمائش وغیرہ شامل ہیں۔

پوسٹر:

پوسٹر عام طور پر ایک بڑی پینٹنگ، تصویر، نوٹس یا اشتہار ہوتا ہے جس میں عموماً لکھائی بھی ہوتی ہے۔ کافی عرصہ سے پوسٹروں کو عوامی جگہوں پر آویزاں کیا جاتا ہے۔ ان کو اس طرح ڈیزائن کیا جاتا ہے۔ کہ گزرنے والوں کی توجہ کو اپنی طرف کھینچیں۔ ان کے مندرجہ ذیل مقاصد ہوتے ہیں۔

i۔ پروپیگنڈا (Propaganda)

ii۔ اشتہار بازی (Publicity)

iii۔ معاشرتی آگاہی (Social Awareness)

اچھا پوسٹر بنانا یقیناً ایک پُرلطف مگر محنت طلب کام ہے۔

اچھے پوسٹر کی خوبیاں

قابل پڑھائی: (Readable)

ایک اچھے پوسٹر کے لیے ضروری ہے کہ اس کی تحریر

- ☆ باسانی پڑھی جا سکے۔
- ☆ بہت چھوٹی نہ ہو۔
- ☆ پس منظر کے مقابلے میں الفاظ نمایاں ہوں۔

منظم ترتیب: (Well organised)

پوسٹر میں تمام عناصر مثلاً تحریری مواد، تصویر، رنگ اور ٹیکسچر وغیرہ مناسب ترتیب سے ہوں۔ پس ڈیزائن کے اصولوں کو اپنی ضرورت کے مطابق پوسٹر میں استعمال کریں۔

مناسبت:

پوسٹر کو کتاب کی طرح نہیں پڑھا جاتا۔ مطالعہ سے پتہ چلتا ہے کہ پوسٹر 11 سے 15 سیکنڈ تک دیکھنے والے کی توجہ حاصل کر سکتا ہے۔ پس اس کو نمایاں اور مختصر بنائیں۔ جو لوگ اس میں واقعی دلچسپی رکھتے ہوں وہ آپ سے بعد میں اس پر تفصیل سے بات کر سکتے ہیں۔

چند عام تجاویز

- ☆ آپ کو اپنے ناظرین کی نفسیات کا علم ہونا چاہیے تاکہ آپ ان کو مؤثر طریقے سے باخبر رکھ سکیں۔
- ☆ تھمب نیل سکیچز (Thumbnail sketches) بنائیں۔
- ☆ متن کو اتنا بڑا رکھیں کہ کم از کم چھ فٹ کے فاصلے سے پڑھا جا سکے۔
- ☆ اہم چیزوں کو نمایاں رکھیں۔
- ☆ لکھائی جاذب، سادہ اور واضح ہو۔
- ☆ انتہائی دلکش ہو۔

سرگرمی نمبر: 18.2

استاد کی جانب سے دیے گئے عنوان پر 12x18 انچ کا پوسٹر بنائیں۔

Muhammad Ali 03101190027

وضاحتی تصویر (Illustration)

وضاحتی تصویر وہ ڈرائنگ، پینٹنگ اور فوٹو ہوتی ہے جس سے کسی متن جیسے کہانی، نظم یا اخباری اداریہ کی وضاحت ہو سکے۔

آپ نے اس کو بچوں کی کہانی کی کتابوں میں دیکھا ہوگا۔

سرگرمی نمبر: 19.2

ایک مختصر کہانی لکھ کر اس کی دو وضاحتی تصویریں بنائیں۔

فرہنگ

متضاد قدر: قدر میں فرق/ٹون

افقی: 0° یا 180° زاویہ پر ہو۔

عمودی: 90° زاویہ پر ہو۔

وتر: عمودی اور افقی کے درمیان زاویہ

مُضمر۔خط: معنوی خط درحقیقت موجود نہیں ہوتا لیکن آرٹ کے عناصر کی وجہ سے آنکھیں اور دماغ اس کا ادراک کر لیتی ہے۔

کاشی کاری (Mosaic): پتھر، شیشے یا رنگین کاغذ کے ٹکڑوں سے تصویر بنانا۔

تیسرے درجے کے رنگ (Tertiary colours): ابتدائی اور ثانوی رنگ مختلف تناسب سے ملا کر تیسرے درجے کا رنگ پیدا ہوتا ہے۔

یک رنگی: ایک ہی رنگ کی تصویر

متضاد رنگ: وہ رنگ جو رنگوں کے پہیے پر بالکل ایک دوسرے کے آمنے سامنے ہوں۔

قدر (Value): کسی رنگ کا گہرا (Dark) اور ہلکا (Light) ہونا۔

ہیُو (Hue): رنگ

ساخت (Texture): کسی سطح کا ملائم یا کھردرا ہونا۔

مثبت جگہ (Postive space): تصویر میں وہ جگہ جو اشیا نے گھیری ہوتی ہے

منفی جگہ (Negative Space): تصویر میں وہ جگہ جو اشیا کے اردگرد اور درمیان میں ہو۔

تناظر (Perspective): سہ جہتی 3D اشیاء اور مناظر کو دو جہتی 2D سطح پر حقیقت پسندانہ انداز میں بنانا۔

Muhammad Ali 03106130027

منظر بین (View Finder)	ایک آلہ جو ایک فن کار اپنے فن پارے کے لیے استعمال کرتا ہے۔
بے جان اشیا (Still life)	بے جان اشیا مثلاً کتابوں، برتنوں، پھلوں اور پودوں وغیرہ کی ڈرائنگ، مصوری اور فوٹو گرافی کرنا۔
بصری آرٹ (Visual Arts)	مصوری، ڈرائنگ اور گرافک ڈیزائن میں ایک فنکار اپنے خیالات اور احساسات کو عملی جامہ پہناتا ہے اس کو بصری آرٹ کہتے ہیں۔
اقدار کی ڈرائنگ (Valuing Drawing)	وہ ڈرائنگ جو اقدار پر زور دیتی ہے۔
پتے (Foliage)	وہ ڈرائنگ جو درخت کی شاخوں کے پتوں سے متعلق ہو۔
شبیہ (پورٹریٹ)	وہ ڈرائنگ، مصوری یا فوٹوگرافی جس میں کسی انسان یا جانور کے چہرے کی نقاشی ہو۔
کھوپڑی (Skull)	جسمانی ڈھانچے کا بالائی گول حصہ یعنی سر۔
گول مجسمہ سازی (Sculpture in the round)	وہ مجسمہ سازی جو تمام اطراف سے دیکھی جا سکے۔
ابھری ہوئی مجسمہ سازی (Sculpture in Relief)	وہ مجسمہ سازی جس کی تصویر زمینی سطح سے ذرا ابھری ہوئی ہو۔
کندہ کاری (Intaglio)	ابھرے ہوئے کے برعکس، کھودے ہوئے ڈیزائن سے چھاپنے کا عمل۔
پگھلا کر مجسمہ سازی	وہ مجسمہ سازی جو دھات کو پگھلا کر کی جاتی ہے۔
اطلاقی آرٹ (Applied art)	عملی آرٹ
وضاحتی تصویر (Illustration)	نقشہ یا خاکہ جو کتاب، رسالے یا مضمون کے ساتھ شامل ہو۔

مشق

سوال 1: خالی جگہوں کو پر کریں۔

1- خط ایک سطح پر حرکت کرنے والے .... کا نشان ہے۔

2- .... کسی سطح کی وہ خصوصیت ہے جسے ہم چھو کر محسوس کر سکتے ہیں۔

3- .... رنگوں کے ہلکے یا گہرے پن کی طرف اشارہ کرتا ہے۔

4- پینٹنگ دو جہتی جبکہ مجسمہ .... ہوتا ہے۔

5- .... کی مدد سے ہم ہموار سطح پر گہرائی کا تاثر دے سکتے ہیں۔

6- کمپوزیشن سے مراد آرٹ کے .... کی خاص ترتیب ہے۔

7- چہرے کی ڈرائنگ کو .... کہتے ہیں۔

سوال 2: مختصر جوابات دیں۔

1- پچی کاری (Mosaic) کیا ہے؟

2- مثبت اور منفی سپیس سے کیا مراد ہے؟

3- تناظر (Perspective) پر مختصر نوٹ لکھیں۔

4- آرٹ میں فوقیت (Emphasis) سے کیا مراد ہے؟

5- منظر بین (Veiw Finder) کیا ہے؟

6- تھمب نیل (Thumbnail Sketch) پر مختصر نوٹ تحریر کریں۔

7- ویلیو ڈرائنگ (Value Drawing) کیا ہے؟

8- پورٹریٹ سے کیا مراد ہے؟

9- مجسمہ (Sculpture) پر نوٹ لکھیں۔

Muhammad Ali 03101190027

10- ریلیف مجسمہ (Relief Sculpture) کی کونسی دو قسمیں ہیں۔

11- اطلاقی آرٹس (Applied Arts) سے کیا مراد ہے؟

12- پوسٹر کے بنیادی مقاصد کون کون سے ہیں؟

13- وضاحتی خاکے (Illustration) سے کیا مراد ہے؟

سوال3: تفصیلی جوابات دیں۔

1- خط (Line) اور اسکی اقسام پر تفصیلی نوٹ لکھیں۔

2- کمپوزیشن (Composition) کیا ہے؟ اس کے اصول تفصیل سے بیان کریں۔

3 مجسمہ کی اقسام پر تفصیلی نوٹ تحریر کریں۔

4- پوسٹر (Poster) کیا ہے؟ اسکے مقاصد اور ایک اچھے پوسٹر کی خوبیاں تفصیلاً بیان کریں۔

تخلیقی سوچ: Creative Thinking

1- کیا یہ لازمی ہے کہ نقطہ معدومیت (Vanishing Point) ہمیشہ آئی لیول (Eye Level) پر بنے گا؟ اپنے جواب کی وضاحت کریں۔

2- ویو فائنڈر (View Finder) میں کسی منظر کا مشاہدہ کرنے سے منظر دوہرا کیوں نظر آتا ہے؟

باب 3

آرٹ (فن) کی پذیرائی

(Art Appreciation)

اس باب کے اختتام پر طلبہ اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

☆ آرٹ پر تنقیدی جائزہ کے چار مراحل کا اطلاق کر سکیں۔

☆ اپنے ارد گرد تاریخی اہمیت کے حامل مقامات کی نشاندہی کر سکیں۔

☆ برصغیر کے تاریخی اور عصری آرٹ بالخصوص مجسم سازی، کوزہ گری، دھات کاری اور چوب کاری کے متعلق جان سکیں۔

☆ پاکستان کے نامور مجسم ساز اور کوزہ گروں کے متعلق جان سکیں۔

☆ آرٹ کی اصطلاحات استعمال کرتے ہوئے آرٹ ورک پر زبانی یا تحریری طور پر بحث کر سکیں۔

Muhammad Ali 03101190027

آرٹ پر تنقید کے مراحل (Steps of Art Criticism)

جارجیا یونیورسٹی کے ایک پروفیسر ایڈمنڈ فلڈ مین (Edmund Feldman) نے آرٹ کے کام کا جائزہ لینے کے چار مراحل پر مبنی آسان طریقہ بتایا ہے۔

1۔ بیان (Description): آرٹ کے کام میں کیا دیکھا جا سکتا ہے؟

2۔ تجزیہ (Analysis): ان چیزوں کا آپس میں کیا تعلق ہے؟

3۔ وضاحت (Interpretation): پہلے دو مراحل کی بنیاد پر فن پارے کا عنوان اور معنی کیا ہیں؟

4۔ فیصلہ / حتمی رائے (Judgement): پہلے تین مراحل کے تناظر میں فن پارے کے متعلق اپنی رائے پیش کرنا۔

ایک پینٹنگ کا تنقیدی مطالعہ

یہ پینٹنگ کراچی کے ایک مصور سلمان فاروقی کی ہے۔ آئیں مندرجہ بالا نکات کو ذہن میں رکھتے ہوئے اس پر تنقید کرتے ہیں۔

NOT FOR SALE

بیان (Description)

پہلے ہم فن پارے کے متعلق بنیادی معلومات بیان کرتے ہیں۔ یعنی فن پارے کا نام، آرٹسٹ کا نام، میڈیم، جسامت (Size) وغیرہ۔ دوسرا یہ کہ فن پارہ کیسا دکھائی دیتا ہے؟ یہ کس چیز سے بنا ہے؟ آپ اس میں کیا دیکھتے ہیں؟ اس میں کون سے ٹیکسچرز (Textures)، شکلیں اور رنگ شامل ہیں؟ یاد رکھیں یہ تمام حقائق ہیں اور ہم نے ابھی تک اس میں اپنی رائے شامل نہیں کی ہے۔

اگر آپ ایک منظم طریقہ پر چلنا چاہتے ہیں تو آرٹ کے عناصر جیسے کہ لکیر، شکل، فارم (Form)، رنگ، ٹیکسچر (Texture) اور ویلیو (Value) کو تلاش کر کے ان کی وضاحت کریں۔

پہلا مرحلہ کچھ اس طرح گا:

یہ ایک قدرتی منظر (Landscape) ہے۔ لیکن اس میں زمین دکھائی نہیں دیتی کیونکہ مصور نے عمارتوں کا وہ حصہ پینٹ کیا ہے جو زمین سے اوپر ہے۔ اس پینٹنگ میں دونوں طرف کچھ عمارتیں جبکہ بیچ میں ایک بڑا سورج نظر آ رہا ہے۔ اِدھر اُدھر کچھ درخت بھی ہیں۔ یہ دن کا وقت ہے۔ اس میں بجلی کے کچھ کھمبے اور تاریں بھی نظر آ رہی ہیں۔ پرندے تاروں پر بیٹھے ہیں۔ مطلع صاف ہے۔ رنگ شوخ اور متضاد ہیں یعنی نیلے اور نارنجی۔ اشکال کی آوٹ لائن موٹی اور گہری ہے۔ یہ منظر نیم حقیقت پسندانہ (Semi realistic) ہے۔ اس میں کوئی انسان، جانور اور گاڑی وغیرہ نظر نہیں آ رہی۔ عمارتوں کے نچلے حصوں پر پڑتے ہوئے سائے دوسری عمارتوں کو ظاہر کر رہے ہیں جو تصویر میں شامل نہیں ہیں۔ پھر بھی ہمیں اُنکی موجودگی کا پتہ چلتا ہے۔

تجزیہ (Analysis)

اب یہ بتائیں کہ مذکورہ بالا تمام چیزوں کا آپس میں کیا تعلق ہے؟ اور مندرجہ بالا حقائق کو منظم یا یکجا اور جدا کر کے ایک دوسرے سے کیسے جوڑا گیا ہے۔

Muhammad Ali 03101190027

اس پینٹنگ میں تازہ اور شوخ رنگ لگائے گئے ہیں جس کے نتیجے میں یہ دیکھنے والے میں خوشی کا احساس پیدا کرتی ہے۔ تصویر میں رنگ کے قوی تضاد سے کام لیا گیا ہے جیسے نیلے آسمان کے مقابلے میں پیلا نارنجی سورج اور عمارتیں۔ فنکار نے ان متضاد رنگوں کا بڑی مہارت سے استعمال کیا ہے حالانکہ ان کا استعمال ایک مشکل کام ہے۔

اس پینٹنگ میں ایک اور بڑی دلچسپ چیز یہ ہے کہ فن کار نے ہر چیز کی وضاحت چوکور شکل میں کردی ہے جو کہ اُن کا منفرد انداز ہے۔ حتیٰ کہ سورج بھی سیدھی لکیروں اور زاویوں سے مل کر بنا ہے جو کہ باقی چوکوروں کے ساتھ ہم آہنگ ہے۔ آرٹسٹ کا انداز کیوب ازم (Cubism) سے متاثر ہے جو کہ 20ویں صدی کی ابتدا میں آرٹ کی ایک تحریک تھی۔ چونکہ اس انداز میں پیچیدہ چیزوں کو سادہ چوکور شکلوں میں ڈھالا جاتا ہے۔ لہٰذا ہمیں اس پینٹنگ میں باریک تفصیلات نہیں ملتیں۔

عمارتوں کی اطراف کی لکیروں کو غور سے دیکھنے سے پتہ چلتا ہے کہ مصور نے تناظر یعنی (Perspective) کی طرف زیادہ توجہ نہیں دی۔

وضاحت (Interpretation)

پینٹنگ کو دیکھ کر آپ کیا محسوس کرتے ہیں؟ یہ آپ کو کیا سوچنے پر مجبور کرتی ہے؟ آپ کا کیا خیال ہے کہ مصور آپ سے بطور ناظر کیا کہنے کی کوشش کر رہا ہے؟ چونکہ یہ مرحلہ پہلے دو کے مقابلے میں بحث کے لیے وسیع اور دراصل اس میں کوئی غلط اور صحیح جواب نہیں ہے۔ اس لیے یہ زیادہ اہم اور پُر لطف مرحلہ ہے۔ یہ ایک خوش کن احساس پیدا کرتا ہے۔ رنگ شوخ اور جاندار ہیں۔ بجلی کی تاروں کی بے ترتیب لکیریں باقاعدہ جیومیٹریکل اشکال کا تضاد ہیں اور ساکن مستطیلوں کے بیچ حرکت کا احساس پیدا کر رہی ہیں۔ نیز یہ دیکھنے والے کی نظر کو پوری پینٹنگ میں گھمانے میں بھی مدد کرتی ہیں۔

یہ پینٹنگ ہمیں دکھاتی ہے کہ ایک فنکار کی نظر کتنی مختلف اور منفرد ہو سکتی ہے اور کیسے وہ اپنی ایک الگ دنیا تخلیق کر سکتا ہے یا کیسے وہ بیرونی اور اپنی اندرونی دنیا کا ملاپ کرتا ہے۔ یہ ارد گرد کی دنیا کو ایک نئے انداز سے دیکھنے پر اُبھارتی ہے۔

NOT FOR SALE

فیصلہ / حتمی رائے (Judgement)

مجموعی طور پر یہ ایک دلچسپ فن پارہ (Art work) ہے جسے بہت مہارت سے بنایا گیا ہے۔ اس کو بہترین انداز میں کمپوز (Compose) کر کے ہم آہنگ کیا گیا ہے۔ اس کے شوخ رنگ بہت پُر لطف ہیں۔ کمپوزیشن (Composition) نہایت عمدہ ہے۔ ساخت بہترین ہے میں بطورِ تنقید نگار اس تکنیکی مہارت کا معترف ہوں جس کے نتیجے میں ایسی عمدہ تخلیق وجود میں آئی۔

برصغیر میں تاریخی فن پارے (Historical Art works in Subcontinent)

برصغیر میں فنونِ لطیفہ اور آرٹ کی تاریخ قدیم اور بھری پڑی ہے۔ زمانہ قدیم سے ہی برصغیر میں مقامی اور بیرونی اثرات رہے ہیں جنہوں نے یہاں کے فنون کی تشکیل میں اپنا کردار ادا کیا۔ فنون میں مصوری، فنِ تعمیر، ادب، موسیقی، رقص، زبانیں اور سینما شامل ہیں۔

وادیٔ سندھ کی مہریں (Indus seals)

وادیٔ سندھ کی تہذیب موجودہ مغربی پاکستان اور شمال مشرقی ہندوستان میں قریباً ۲۵۰۰ تا ۱۹۰۰ قبل مسیح میں پھلی پھولی۔ موہنجودڑو اور ہڑپہ جو کہ سندھ اور پنجاب میں ہیں، اسی تہذیب کی باقیات ہیں۔ "وادیٔ سندھ کی مہروں" کی اصطلاح اُن مہروں کے لیے استعمال ہوتی ہے جو وادیٔ سندھ کی زبان کی خصوصیات کی مشابہ علامات پر مشتمل ہیں۔

ان مہروں کے تقریباً دو ہزار ٹکڑے مختلف جگہوں سے دریافت ہوئے ہیں جن میں زیادہ تر چوکور اور مستطیل شکل کے ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

راہب بادشاہ (Priest King)

۱۹۲۷ء میں ایک عمارت میں ایک بیٹھے ہوئے آدمی کا مجسمہ ملا۔ عمارت میں اینٹوں سے غیر معمولی نقاشی کی گئی تھی اور دیوار میں ایک طاقچہ بھی تھا۔ اگرچہ اس شہر پر کسی راہب یا بادشاہ کی حکمرانی کے کوئی ثبوت نہیں ملے تاہم ماہرین آثار قدیمہ (Archaeologists) نے اس شاندار مجسمے کو ''راہب بادشاہ'' کا نام دیا ہے۔

حجم:

اونچائی: ۱۷.۵ سنٹی میٹر، چوڑائی ۱۱ سنٹی میٹر۔ قومی عجائب گھر، کراچی۔

فاقہ کش بدھا (Fasting Buddha)

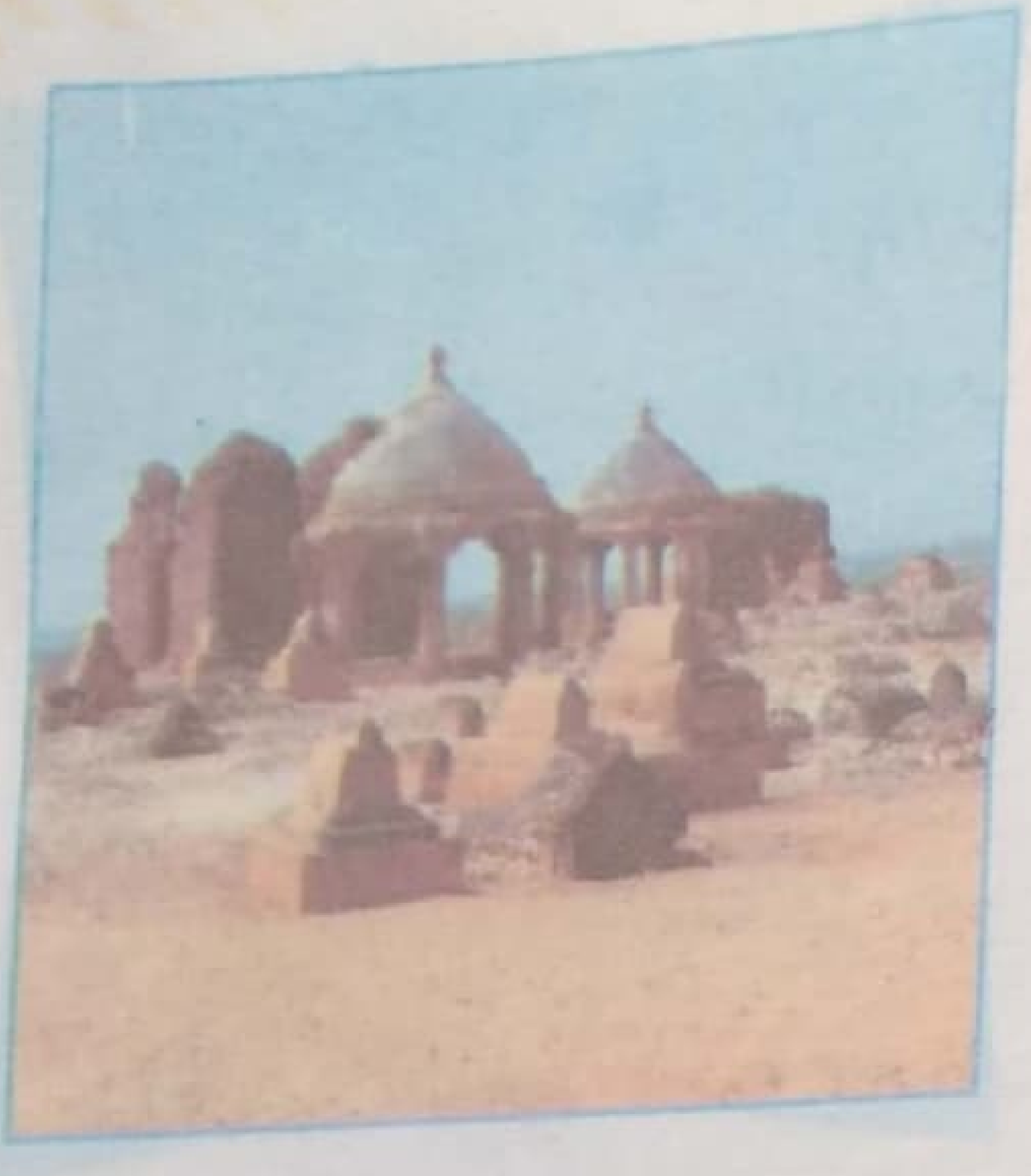
یہ مجسمہ پتھر کو تراش کر بنایا گیا ہے۔ نوجوان شہزادہ سدھارتھ (گوتم بدھ) اپنی شاہانہ زندگی چھوڑ کر حق کی تلاش میں نکلا اور چھ سال تک سخت مذہبی جسمانی اور ذہنی ریاضت کی اور اُس کا خوب صورت جسم پگھل کر چمڑے اور ہڈیوں کے ڈھانچے میں تبدیل ہوگیا۔ آخر کار اُس نے پینتیس سال کی عمر میں روحانی روشنی حاصل کی اور ''بدھا'' (یعنی ایسا انسان جسے روحانی روشنی مل گئی ہو) بن گیا۔

چوکنڈی کا قبرستان

چوکنڈی کا قبرستان کراچی سے 29 کلومیٹر مشرق کی طرف واقع ہے۔

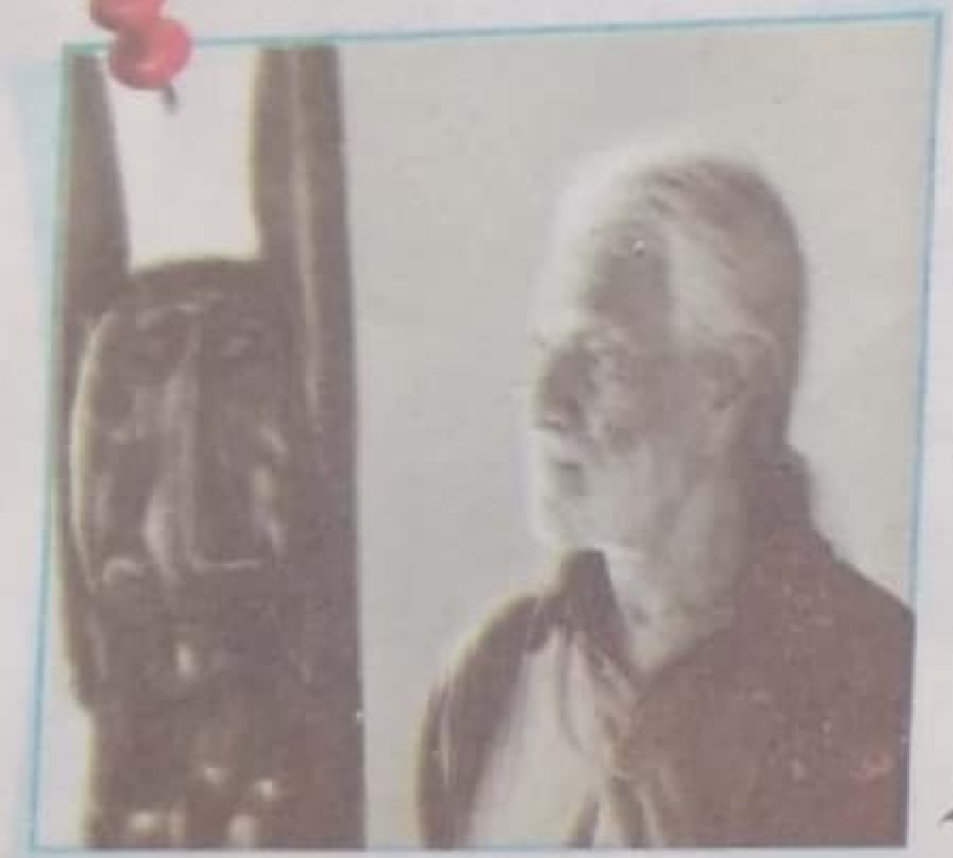
چوکنڈی کے مزار اپنے پیچیدہ اور نفیس تراش کی وجہ سے مشہور ہیں۔ عمومی خیال یہ ہے کہ یہ ''جوکھیو'' قبیلے کا آبائی قبرستان تھا۔ یہ مقبرہ پندرہویں اور اٹھارویں صدی عیسوی کے دوران مُغل دورِ حکومت میں بنا۔

مکلی کی پہاڑی



مکلی کی پہاڑی دنیا کے سب سے بڑے قبرستانوں میں سے ایک ہے۔ اس کا قطر تقریباً آٹھ کلومیٹر ہے یہ کراچی سے 98 کلومیٹر مشرق میں واقع ہے اور تقریباً 1,25,000 مقامی حکمرانوں، مقدس صوفیوں اور دوسرے لوگوں کی آخری آرام گاہ ہے۔ مکلی ٹھٹھہ (سندھ) کے نواح میں واقعہ ہے۔ اسے ۱۹۸۱ء میں عالمی تاریخی ورثہ کی فہرست میں شامل کیا گیا۔

پاکستان کے نامور مجسمہ ساز



شاہد سجاد

شاہد سجاد پاکستان کے سب سے مشہور مجسمہ ساز ہیں۔ آپ ۱۹۳۶ء کو مظفر نگر برٹش انڈیا میں پیدا ہوئے۔

شاہد سجاد ایک خود آموز مجسمہ ساز ہیں جنہوں نے اپنی پیشہ ورانہ زندگی کا آغاز ۱۹۵۵ء میں ایڈورٹائزنگ سے کیا۔ انہوں نے ۱۹۶۰ء سے ۱۹۶۳ء تک موٹر سائیکل پر جنوب مشرقی ایشیا، مشرق وسطی اور یورپ کا سفر کیا۔ پیرس میں وہ ایک فرانسیسی فن کار پال گوجن (Paul Gaugin) کے لکڑی پر کندہ کاری سے بہت متاثر ہوئے۔ انہوں نے چین اور جاپان کے دورے بھی کیے اور ایک جاپانی مجسمہ ساز اکیو کاٹو (Akio kato) کی زیرِ نگرانی موم اور تانبے کی ڈھلائی (Casting) کا قدیم اور متروک فن سیکھا۔ اس جاپانی مجسمہ ساز کو شاہد سجاد اپنا واحد اُستاد تسلیم کرتے ہیں۔ آپ کی پہلی انفرادی نمائش (Solo Exhibition) ۱۹۶۴ء کو

Muhammad Ali 03101190027

کراچی آرٹس کونسل میں منعقد ہوئی۔ آپ نے اپنے لکڑی اور کانسی (Bronze) کے کام کی ایک اور نمائش کراچی آرٹس کونسل میں ۱۹۷۴ء کو منعقد کی۔ ۱۹۷۷ء میں قومی نمائش منعقدہ اسلام آباد میں آپ نے پہلا انعام جیتا۔ آپ کو ۱۹۸۲ء میں مجسمہ سازی میں قومی انعام دیا گیا۔ شاہد سجاد کا بنایا ہوا ایک مجسمہ جس کا عنوان ''عورت کرب میں'' ہے کو سیول اولمپک سکلپچرل پارک (Seul Olympic Sculpture Park) میں مستقل طور پر نصب کیا گیا ہے۔

رابعہ زبیری

رابعہ زبیری پاکستان کی صف اول کی مجسمہ ساز ہیں۔ آپ نے بہت سے قومی ایوارڈ حاصل کیے۔ آپ نے اپنی زندگی آرٹ اور پاکستان میں ...کی تعلیم کے لیے وقف کر رکھی ہے۔

رابعہ زبیری کو ۱۹۶۱ء میں ہندوستان کے شہروں کلکتہ اور دہلی میں منعقدہ نیشنل یوتھ آرٹ نمائش میں اعلیٰ ایوارڈ سے نوازا گیا۔

پاکستان میں رابعہ زبیری کے کام کو قومی سطح پر سراہا گیا اور ۱۹۸۶ء، ۱۹۸۷ء، ۱۹۸۸ء کو ایوارڈ سے نوازا گیا۔

۱۹۹۶ء میں آپ کو ساتویں قومی آرٹ نمائش میں اعلیٰ ایواڈ دیا گیا۔ ۲۰۰۳ء میں پاکستان نیشنل کونسل آف آرٹس نے آپ کو لائف ٹائم اچیومنٹ کا ایوارڈ (Life time achievement award) بھی دیا۔

آپ کا ایک یادگار مجسمہ ''عالمی امن کے لیے اپیل'' (Plea For Universal Peace) نیشنل گیلری آف آرٹس اسلام آباد کی زینت ہے۔

کوزہ گری (Pottery / Ceramics)

ظروف سازی رکوزہ گری غیر دھاتی مواد جیسے مٹی یا پورسلین (Porcelain) سے گلدان، پیالے (Bowls) یا دیگر قسم کے آرائشی برتن بنانے کا فن ہے۔ ان برتنوں کو آگ میں پکا کر پختہ کیا جاتا ہے۔ کوزہ گری اور چمکدار برتن سازی پاکستان کے قدیم ترین فنون میں سے ہیں جو کہ ڈھائی ہزار قبل مسیح کے وادیٔ سندھ کی تہذیب سے چلے آرہے ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

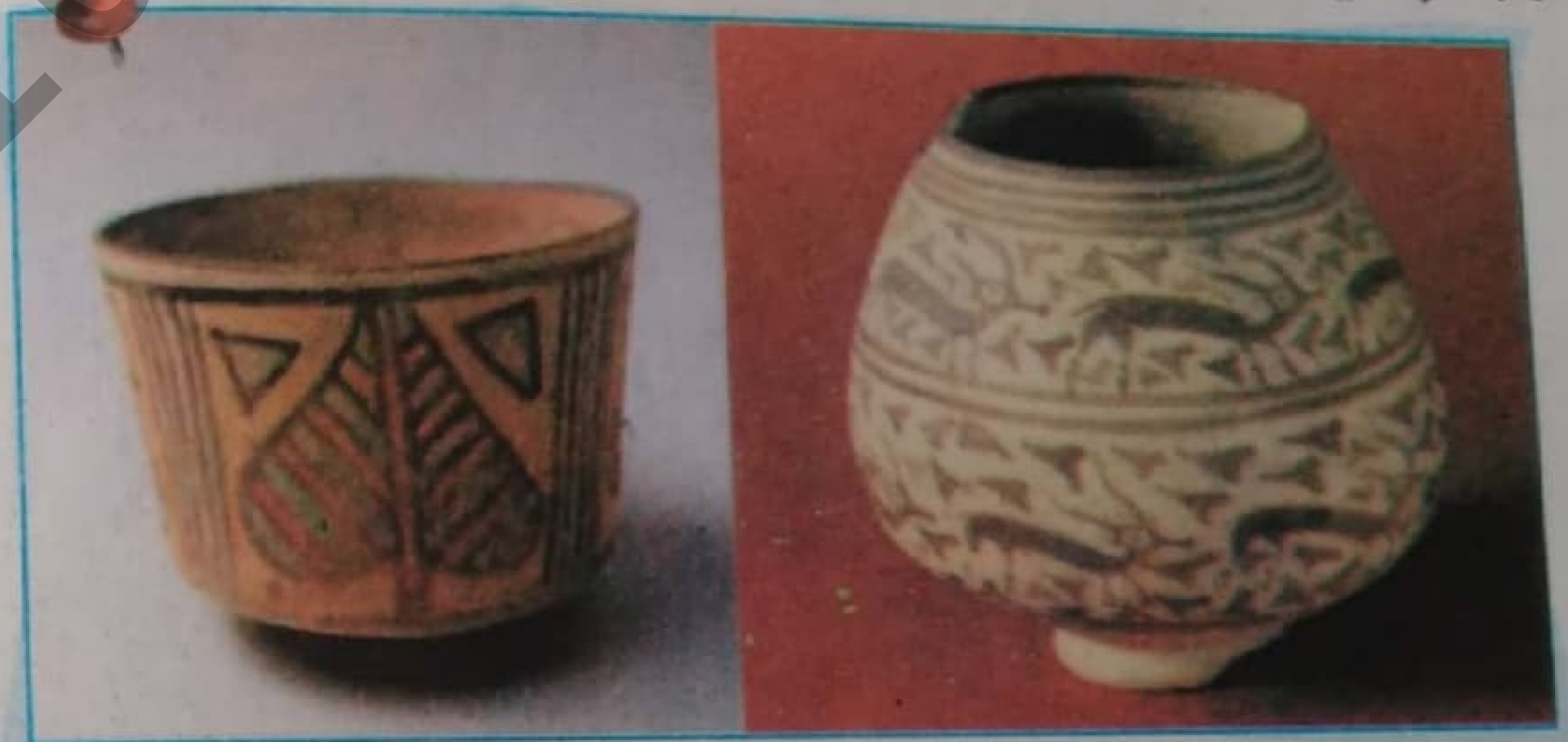
پاکستان کے نامور کوزہ گر

میاں صلاح الدین (۱۹۳۸ تا ۲۰۰۶)

میاں صلاح الدین کو پاکستان میں پہلا کوزہ گر فنکار کہا جاتا ہے۔ بقول ان کے اُنہیں کوزہ گری کی تحریک اُن کے آبائی، قصبے قصور (پنجاب) سے ملی جہاں بہت سے کمہار (مٹی کے برتن بنانے والے) تھے۔ انہوں نے اپنی ابتدائی تعلیم ۱۹۵۸ء میں گورنمنٹ ہائی سکول قصور سے حاصل کی۔ بعدازاں انہوں نے نیشنل کالج آف آرٹس (NCA) لاہور میں داخلہ لیا۔ یہاں پر انہوں نے ایک جاپانی کوزہ گر سے تعلیم حاصل کی۔ انہوں نے ۱۹۶۳ء میں نیشنل کالج آف آرٹس میں پڑھانا شروع کیا۔ ۱۹۶۵ء میں اُنہیں فل برائٹ (Full bright) وظیفہ دیا گیا۔ وہ ۱۹۹۸ء کو نیشنل کالج آف آرٹس سے بحیثیت سربراہ شعبہ (Head of the Department) کے اپنے عہدے سے ریٹائر ہوئے۔ اُن کا کچھ کام ذیل میں دیا گیا ہے۔

(وادیٔ سندھ تہذیب کی کوزہ گری (۳۳۰۰ سے ۱۳۰۰ قبل مسیح)

وادیٔ سندھ کی تہذیب دریائے سندھ کے اردگرد پھلی پھولی جو ہندوستان اور پاکستان میں ہے۔



(مہرگڑھ بلوچستان کے کوزہ گری کے نمونے)

(جادی پیالہ یا برتن ۸اویں صدی کا سفید جادی سرخ اور سبز چمکدار مینا کاری، سونا اور جوہرات)

Muhammad Ali 03101190027

NOT FOR SALE

شہرزاد عالم

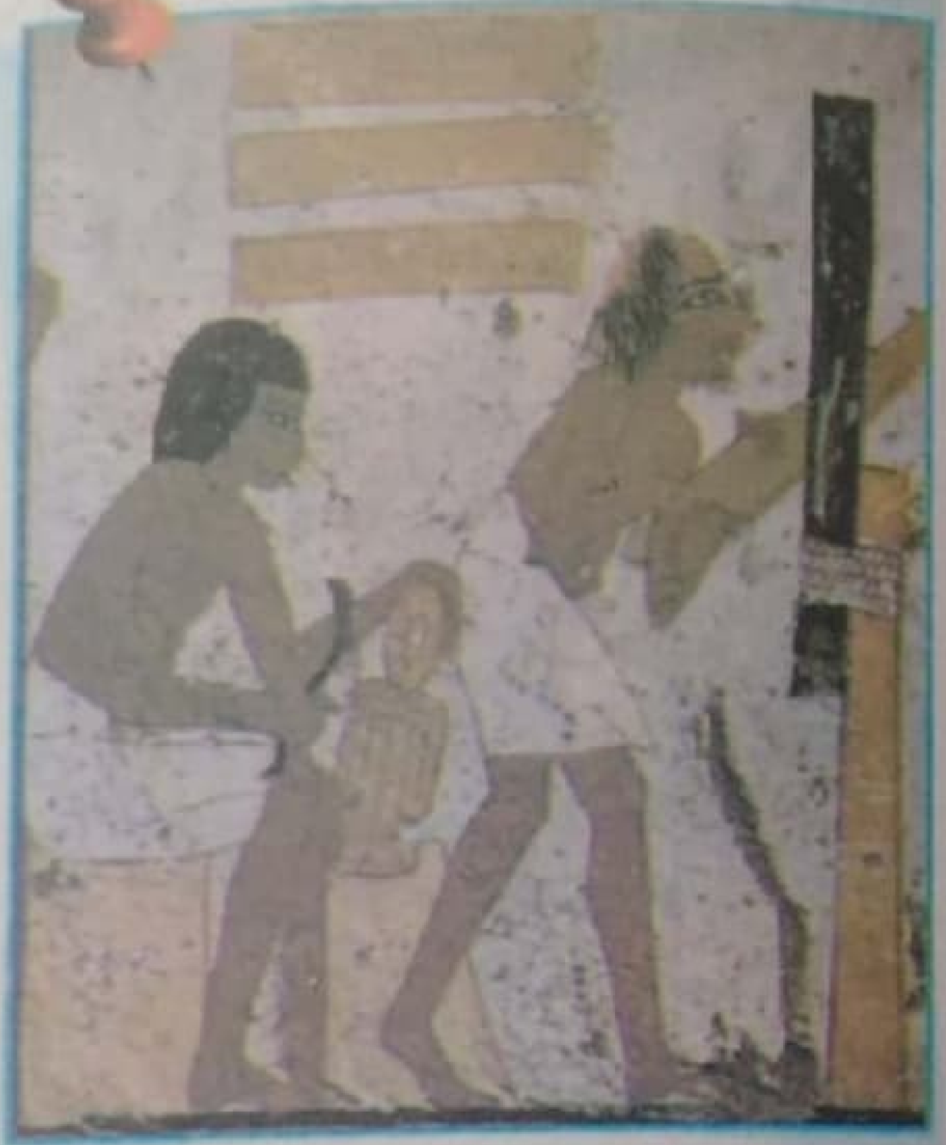
عالمی شہرت یافتہ پاکستانی خاتون کوزہ گر ۱۹۴۷ء کو لاہور میں محمد عالم (سابق پاکستانی ٹینس کھلاڑی) کے ہاں پیدا ہوئیں۔ آپ نے ڈیزائنگ اور کوزہ گری میں بی۔ اے فائن آرٹس (BFA) کی ڈگری نیشنل کالج آف آرٹس لاہور سے حاصل کی۔ یہاں آپ نے پاکستان کے پہلے کوزہ گر میاں صلاح الدین سے تعلیم حاصل کی۔ ۱۹۷۱ء میں آپ کی شادی ایک مشہور پاکستانی مصور ظہور الاخلاق سے ہوئی۔ آپ نے اپنے کام کی نمائش دنیا بھر میں کی۔ ذیل میں ان کا کچھ کام دکھایا گیا ہے۔

NOT FOR SALE

دھات کاری (Metal Work)

دھات کاری سے مُراد دھات سے فن پارے بنانا ہے۔

وادیٔ سندھ کے سکے



قدیم مصر کا لکڑی کا کام

چوب کاری (Wood Work)

چوب کاری سے مُراد لکڑی سے کوئی چیز بنانا یا تراشنا ہے۔ پتھر اور مٹی کی طرح لکڑی اُن قدیم ترین مواد میں سے ہے جنہیں ابتدائی انسانوں نے استعمال کیا۔ چوب کاری دو طرح کی ہوتی ہے۔ اطلاقی (Functional) اور آرائشی (Decorative)۔

عملی/اطلاقی چوب کاری (Functional Wook Work)

عملی/اطلاقی چوب کاری وہ ہوتی ہے جو بنیادی طور پر کسی مقصد یا ضرورت کے لیے کی جاتی ہے مثلاً فرنیچر، یا تعمیراتی اجزاء مثلاً کھڑکیاں، دروازے اور الماریاں وغیرہ۔

NOT FOR SALE

آرائشی چوب کاری (Decorative Wood Work)

لکڑی کا وہ کام جس کا کوئی عملی مقصد نہیں ہوتا بلکہ یہ خالصتاً جمالیاتی ذوق کے لیے کیا جاتا ہے۔ آرائشی چوب کاری کہلاتا ہے۔ آرائشی چوب کاری کے دو بنیادی تیکنیک تراشنا (Carving) اور پیوندکاری (Inlay) ہیں۔ مثال کے طور پر مندرجہ ذیل تصاویر کا مشاہدہ کریں۔

Muhammad Ali 03101190027

فرہنگ

آرکیالوجی: علم آثار قدیمہ، قدیم چیزوں کا علم۔

تہذیب: خوش اخلاقی، شائستگی، سوسائٹی کے اصول و رسم و رواج، صفائی، اصلاح۔

تنقید: جانچ پرکھ۔ کلام کی خوبیاں اور خامیاں

ہندسی مصوری: بیسویں صدی کی ابتدائی آرٹ کی تحریک جس میں پیچیدہ شکلوں کو چوکور شکلوں وغیرہ میں ڈھالا جاتا ہے۔

قدرتی نظارہ (Landscape): زمین کے قطعہ کی ڈرائنگ، مصوری یا فوٹوگرافی جس میں قدرتی عناصر پانی، درخت، پہاڑ اور پہاڑیاں وغیرہ ہوں۔

سلطان: شاہ، بادشاہ، اعلیٰ، حکمرانی، فرمان روا۔

طاقچہ: دیوار میں بنا ہوا خانہ جسمیں مجسمہ رکھتے ہیں۔

پادری: مذہبی پیشوائی کے منصب پر فائز۔

سنگ تراش: مجسمہ بنانے والا۔

باقاعدہ: قاعدہ یا اصول کے مطابق۔

مشق

سوال 1: خالی جگہوں میں مناسب الفاظ لکھیں۔

1۔ کسی فن پارے پر تنقید کے .... مراحل ہیں۔

2۔ وادئ سندھ کی تہذیب .... سال پُرانی ہے۔

3۔ گوتم بدھ کا اصل نام .... تھا۔

4۔ گوتم بدھ نے .... سال کی عمر میں "بدھا" کا مرتبہ حاصل کیا۔

5۔ .... دنیا کے قدیم ترین قبرستانوں میں سے ایک ہے۔

6۔ شاہد سجاد پاکستان کے مشہور ترین .... ہیں۔

7۔ .... کو پاکستان کا پہلا کوزہ گر فنکار مانا جاتا ہے۔

8۔ چوب کاری سے مراد .... سے کوئی چیز بنانا ہے۔

سوال 2: مختصر جوابات تحریر کریں۔

1۔ راہب بادشاہ (Priest King) پر مختصر نوٹ لکھیں۔

2۔ آرٹ پر تنقید کے چار مراحل کے نام کیا ہیں؟

3۔ مکلی کی پہاڑی کہاں واقع ہے؟

4۔ چوب کاری (Wood work) کسے کہتے ہیں؟ اس کی اقسام پر نوٹ لکھیں۔

سوال 3: تفصیلی جوابات دیں۔

1۔ مشہور مجسمہ ساز شاہد سجاد کے بارے میں آپ کیا جانتے ہیں؟

2۔ تنقید کے چار مراحل پر تفصیل سے تبصرہ کریں۔

تخلیقی سوچ: Creative Thinking

1۔ آرٹ پر تنقید اچھی بات ہے یا بری؟ اپنے جواب کی وضاحت کریں۔

2۔ ہماری زندگی میں آرٹ کی کیا اہمیت ہے؟

آرٹ کی تعلیم کے ذریعے زندگی کی مہارتیں

(Life Skills Through Art Education)

اس باب کے اختتام پر طلبہ اس قابل ہو جائیں گے کہ وہ:

- ☆ یہ جان سکیں کہ آرٹ کا کام دیکھنے والوں کے خیالات پر کس طرح اثر انداز ہوتی ہے۔
- ☆ ایک اچھی نمائش کی اہمیت کو واضح کر سکیں۔
- ☆ جان سکیں کہ مناسب جائے وقوع آرٹ کے کام کو نمایاں کرتی ہے
- ☆ آرٹ کے مختلف کیریرز (Careers) کا ادراک کر سکیں۔

Muhammad Ali 03101190027

آرٹ کے کام کی نمائش (Presentation of Art Work)

آرٹ کی نمائش ایک تخلیقی اور مفید عمل ہے۔ جس کے اس کے اپنے چیلنج ہوتے ہیں اور آپ کو اس کے لئے مناسب منصوبہ بندی کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔

تصویر کو ماونٹ / فریم کرنا (Strip and Window Mounting)

پٹی کے حاشیے کے لئے ہم موزوں رنگ کے موٹے کاغذ کی چار پٹیاں سیدھی اور صفائی سے کاٹتے ہیں۔ پھر اُنہیں ڈرائنگ یا پینٹنگ کے گرد لگاتے ہیں۔ کھڑکی حاشیہ لگانے کیلئے پہلے مطلوبہ تصویر سے تھوڑی چھوٹی کھڑکی موٹے کاغذ یا لکڑی سے بناتے ہیں اور پھر تصویر کو کھڑکی کے پیچھے سے چپکاتے ہیں۔ ہم جانتے ہیں کہ چیزوں کو مناسب اور شائستہ انداز سے پیش کرنا اُس چیز کے بارے میں لوگوں کے ادراک اور رائے پر خوشگوار اثر ڈالتا ہے۔ یہی بات فن پاروں کے بارے میں بھی صحیح ہے۔

فن پاروں کی نمائش کے رہنما اصول (Guidlines for exhibition of art work)

☆ فن پاروں کو مناسب بلندی پر آویزاں کریں تاکہ ناظر کی آنکھ کی سطح کے برابر ہو اور ناظر کو اُنہیں دیکھنے کے لئے سر کو اوپر نہ اُٹھانا پڑے۔

☆ آرٹ کی نمائش کے لئے مناسب روشن جگہ کا انتخاب کریں۔

☆ فن پاروں کو ایسے ترتیب دیں تاکہ میسر جگہ سے زیادہ سے زیادہ فائدہ اُٹھایا جاسکے۔

☆ کام ایسے انداز میں ترتیب دیں جو مجموعی طور پر خوشگوار تاثر دے۔

☆ 3D کام یعنی مجسمے اور کوزہ گری کے نمونے ہموار جگہ پر سجائیں۔

☆ ہموار سطح کو سجانے کے لیے کپڑا استعمال کیا جاسکتا ہے۔

☆ 3D فن پاروں کے گرد اتنی جگہ چھوڑیں تاکہ ناظر اُنہیں ہر زاویہ سے دیکھ سکے۔

☆ تار لگانے کیلئے کنڈے فریم کے اوپر سے نیچے تقریباً ایک تہائی فاصلے پر لگائیں۔

☆ کاغذ پر بنے فن پاروں کو پہلے حاشیے لگائیں پھر فریم کریں۔

☆ حاشیے کی چوڑائی کام کے فن پارے کی جسامت کی مناسبت سے ہونی چاہیے۔ لیکن دو انچ سے کم نہ ہو۔ بڑے حاشیے عموماً اچھے لگتے ہیں۔ حاشیہ نیچے سے تھوڑا چوڑا ہوسکتا ہے۔ (ایک عمدہ حاشیہ اوپر سے 3 انچ اور نیچے سے 4 انچ ہوتا ہے)۔

☆ حاشیے کا رنگ فن پارے کے رنگ سے ہم آہنگ ہونا چاہیے۔ اگر تصویر کے رنگ مدہم ہوں تو حاشیے کا رنگ شوخ نہ رکھیں ورنہ تصویر کی بجائے دیکھنے والے کی نظر حاشیے پر جائے گی۔

☆ کُھردری سطح کے حاشیے اچھے لگتے ہیں اور فن پارے کو ایک منفرد خصوصیت دیتے ہیں۔

☆ اوریجنل پینٹنگ (Original Paintings) کو کبھی بھی دھوپ، گرم ہوا یا حرارت والی جگہ میں نہ رکھیں۔

☆ اس بات کو یقینی بنائیں کہ پینٹنگ صحیح طور پر دیوار پر آویزاں ہے۔

بصری آرٹ سے متعلقہ پیشے (Career in Visual Arts)

بصری آرٹ میں مختلف اور دلچسپ پیشے موجود ہیں۔ ان میں سے چند ایک مندرجہ ذیل ہیں۔

Muhammad Ali 03101190027

گرافک ڈیزائننگ (Graphic Designing)

گرافک ڈیزائنر کو آرٹ کے اصولوں اور عناصر کا علم اور تجربہ ہوتا ہے۔ جس کی مدد سے وہ کمپنیوں کے لئے اشتہار، پیکجز (Packages)، پوسٹرز، کتابچے، لیٹر ہیڈ وغیرہ ڈیزائن (Design) کرتے ہیں۔ گرافک ڈیزائنر ٹیلی ویژن اور فلم سٹوڈیو، اشتہاری ایجنسیوں، رسالوں کے طباعت خانوں وغیرہ میں کام کرتے ہیں۔ اس میدان کی ایک شاخ کمپیوٹر گرافک ڈیزائن ہے۔ مختلف خصوصیات کے کئی ڈیزائننگ سافٹ ویئرز دستیاب ہیں۔ ایک کمپیوٹر گرافک ڈیزائنر کو سافٹ ویئر پر مکمل عبور حاصل ہونا چاہیے۔ نیز اُسے ڈیزائننگ سافٹ ویئرز سے بہتر کام لینے کے لئے ڈیزائن کے بنیادی عناصر کے استعمال میں بھی مہارت ہونی چاہیے۔

صنعتی ڈیزائن (Industrial Design)

صنعتی ڈیزائنر عوامی اور نجی استعمال ہونے والی اشیاء ڈیزائن کرتا ہے۔ جوتے، گھڑیاں، کھلونے، موبائل سیٹ، فریج، کمپیوٹر، ٹیلی ویژن سیٹ، موٹر سائیکل اور کار وغیرہ ان ہزاروں چیزوں میں سے ہیں جن کو صنعتی ڈیزائنر ڈیزائن کرتے ہیں۔

فنِ اشتہار سازی (Advertising Art)

ان کا کام ایسے بصری (Visual) اور ویڈیو اشتہار بنانا ہے۔ جن سے عوام کو چیزوں کی خریداری کے لیے آمادہ کیا جاسکے۔ اشتہاری فن کار ٹیلی ویژن کے کمرشل، رسالوں کے اشتہارات اور بڑے اشتہاری بورڈ (Bill boards) ڈیزائن کرتا ہے۔

پیکج ڈیزائننگ (Package Designing)

پیکج ڈیزائنر صنعتی مال کے لیے برتن اور ڈبے ڈیزائن کرتا ہے۔ ڈیزائنر 3D ڈیزائن کی مہارت استعمال کر کے ایسا دلکش پیکج بناتا ہے جس میں صنعتی اشیاء بخوبی سما سکیں۔ پیکج کی بیرونی سطح پر پیداوار اور کمپنی کا نام اس طریقے سے دکھایا جاتا ہے جو خریدار کے لیے جاذب نظر ہوتا ہے۔

انٹیریئر ڈیزائننگ (Interior Designing)

انٹیریئر ڈیزائنر گھروں، ہوٹلوں، دفاتر، سکولوں وغیرہ کے اندرونی حصے (Interior) ڈیزائن کرتا ہے۔ ڈیزائنر فرش، دیواروں، فرنیچر کی آرائش اور ترتیب اور روشنی کے انتظام پر غور کرتا ہے۔ وہ چیزوں کی شکل، رنگ اور جسامت پر بھی توجہ مرکوز کرتا ہے۔ انٹیریئر ڈیزائنر پردوں، قالینوں، باورچی خانوں اور غسل خانوں کے ڈیزائن کے انتخاب میں بھی گاہک کی مدد کرتا ہے۔

Muhammad Ali 03101190027

فرہنگ

اشتہار: مشہور کرنا، اطلاع۔ اعلان

جمالیات: مطالعہ حسن

آلات/آلہ: اوزار/وزر

بل بورڈ: شارع عام پر اشتہاروں وغیرہ کے لیے لگا ہوا بڑا بورڈ

تخفیف کرنا: کسی شے میں کمی کرنا۔

خارجی: باہر کی طرف کا۔

قیاس کرنا: ہم خیال بنانا۔

متناسب: صحیح تناسب

افادیت: فائدہ

بصری: جو دیکھی جاسکے۔

مشق

سوال 1: خالی جگہیں پُر کریں۔

1- پینٹنگ کو آنکھ کی سطح پر .... کرنا چاہیے۔

2- آرٹ کی .... ایک تخلیقی اور مفید عمل ہے۔

3- .... ڈیزائنر صنعتی مال کے لئے برتن اور ڈبے ڈیزائن کرتا ہے۔

4- حاشیے کا رنگ فن پارے کے رنگ سے .... ہونا چاہیے۔

5- بڑے اشتہاری بورڈ کو .... کہتے ہیں۔

سوال 2: فن پاروں کی نمائش (Art exhibition) کے رہنما اصولوں میں سے کوئی سے دس اصول تحریر کریں۔

سوال 3: گرافک ڈیزائننگ پر نوٹ لکھیں۔

سوال 4: ایک انٹیریئر ڈیزائنرز کا کیا کام ہوتا ہے؟

NOT FOR SALE

Muhammad Ali 03101190027

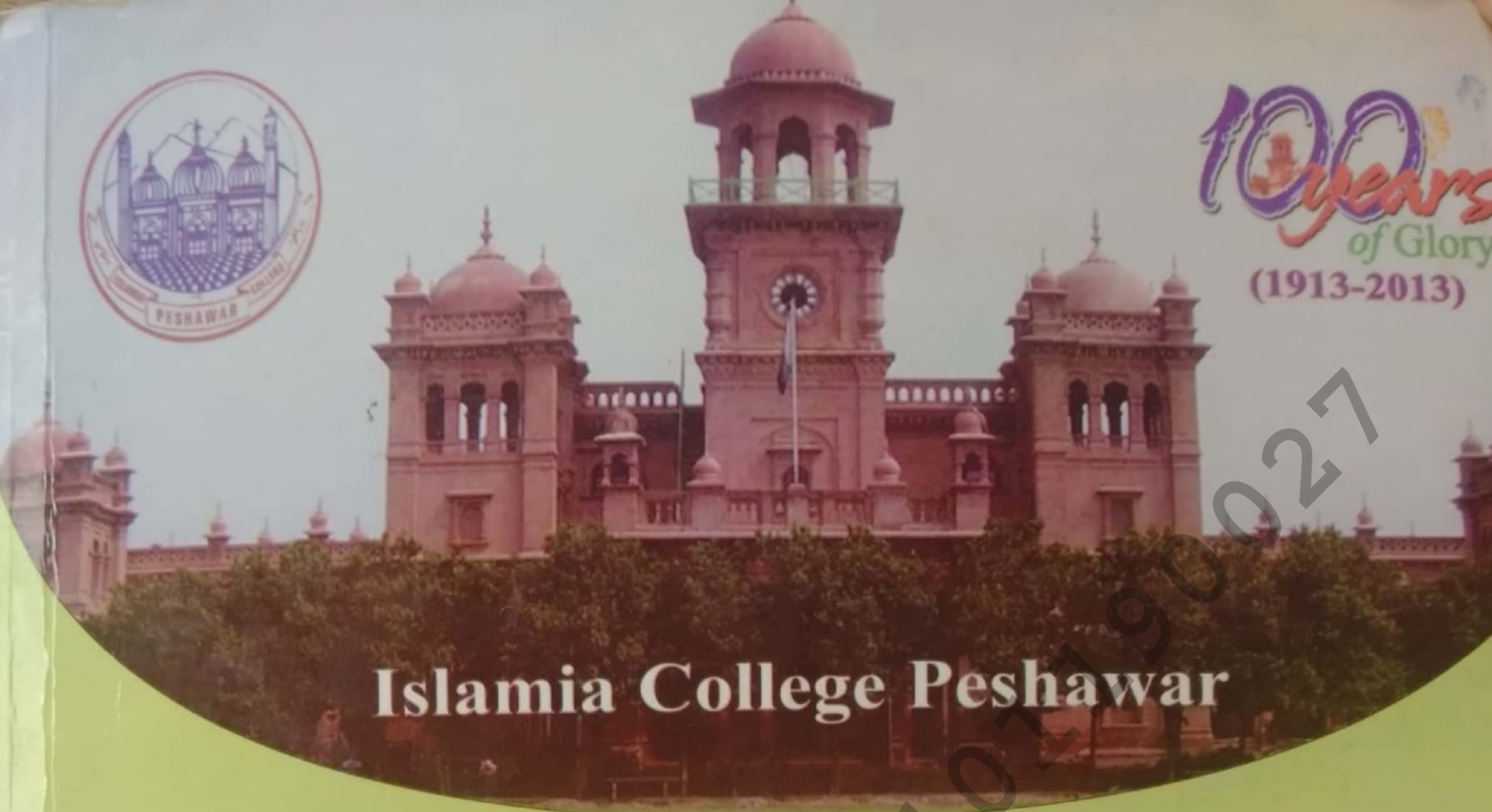
مومن تو آپس میں بھائی ہیں
تو اپنے دو بھائیوں میں صلح کرادیا کرو
اور اللہ سے ڈرتے رہو
تاکہ تم پر رحم کیا جائے۔

(سورۃ الحجرات: ١٠)

کچھ مصنف کے بارے میں

فیصل سلطان کوہ زاد تھانہ مالاکنڈ ایجنسی میں 1977 کو پیدا ہوئے۔ آپ نے 2003 میں پشاور یونیورسٹی کے فائن آرٹ ڈیپارٹمنٹ سے MFA کی ڈگری حاصل کی۔ اس کے بعد سے آپ بطور فن کار اور آرٹ ٹیچر کام کر رہے ہیں۔

NOT FOR SALE
Muhammad Ali 03101190027



Islamia College Peshawar

قومی ترانہ

پاک سَر زمین شاد باد   کشورِ حَسین شاد باد
تو نشانِ عَزمِ عالی شان   ارضِ پاکستان
مرکزِ یقین شاد باد
پاک سَر زمین کا نظام   قُوتِ اُخوتِ عوام
قوم ، ملک ، سلطنت   پائندہ ، تابندہ باد
شاد باد منزلِ مُراد
پرچمِ سِتارہ و ہلال   رَہبرِ ترقی و کمال
ترجُمانِ ماضی شانِ حال   جانِ اِستقبال
سایۂ خدائے ذُوالجلال

NOT FOR SALE

Muhammad Ali 03101190027

LEADING BOOKS PUBLISHER
University Road Peshawar

Printer	Quantity	Code No
Qaumi Kutab Khana	21,163	PSP/QKK-56-205-2122 (O)