بِسۡمِ اللّٰہِ الرَّحۡمٰنِ الرَّحِیۡمِ

اللہ کے نام سے شروع جو بڑا مہربان نہایت رحم فرمانے والا ہے

آرٹ اینڈ ماڈل ڈرائنگ

9

Web version of PCTB textbooks

پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور

جملہ حقوق بحق پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور محفوظ ہیں۔
اس کتاب کا کوئی حصہ نقل یا ترجمہ نہیں کیا جا سکتا اور نہ ہی اسے ٹیسٹ پیپرز، گائیڈ بکس، خلاصہ جات، نوٹس یا امدادی کتب کی تیاری میں استعمال کیا جا سکتا ہے۔

مصنّف

ڈاکٹر سعدیہ مرتضیٰ

لاہور کالج فار ویمن یونیورسٹی، لاہور

ایڈیٹر

محترمہ سدرہ لیاقت

لاہور کالج فار ویمن یونیورسٹی، لاہور

Web version of PCTB textbooks

ریویو کمیٹی

- پروفیسر احمد بلال: پروفیسر، یونیورسٹی کالج آف آرٹ اینڈ ڈیزائن، پنجاب یونیورسٹی، لاہور
- پروفیسر صائمہ شریف: اسسٹنٹ پروفیسر، گورنمنٹ پوسٹ گریجوایٹ کالج برائے خواتین، سمن آباد، لاہور
- سعدیہ ذکا: لیکچرار، حضرت عائشہ صدیقہ ماڈل ڈگری کالج، نکلسن روڈ، لاہور

ماہرِ زبان:
- ڈاکٹر جمیل الرحمان، سینئر ماہر مضمون (اردو)، پی سی ٹی بی، لاہور
- محمد ظہیر کاشر، ماہر مضمون (اردو)، پی سی ٹی بی، لاہور

نگرانِ طباعت:
- سیدہ انجم واصف، ماہر مضمون، پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ، لاہور

ڈائریکٹر (مسوّدات): محترمہ ریحانہ فرحت

ڈپٹی ڈائریکٹر (گرافکس) سیّدہ انجم واصف

فہرست

باب 1:	آرٹ اور ڈرائنگ کا تعارف	1
1.1	آرٹ کیا ہے؟	1
1.2	آرٹ اور ڈرائنگ کے بنیادی عناصر	2
1.3	بنیادی اشکال اور اجسام	5
1.4	آرٹ کے بنیادی اصول	6
باب 2:	ڈرائنگ اور خاکہ کشی "Sketching-1"	7
2.1	ڈرائنگ کی اہمیت اور استعمال	7
2.2	ٹولز اور میٹیریل	7
2.3	ڈرائنگ کی مشق	13
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 1 : بنیادی شکلوں کا مشاہدہ کریں	14
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 2: دوسڈول یا ایک جیسی اشیا کی ڈرائنگ	17
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 3: متناسب اشیا (Symmetrical Objects)	18
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 4: اسٹل لائف ڈرائنگ	19
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 5: پھلوں کے ساتھ ڈرائنگ	22
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 6: سخت اشیا کے ساتھ ڈرائنگ	27
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 7 : باغ اور باغیچوں میں استعمال ہونے والے اوزاروں کی اسٹل لائف	32
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 8: تازہ پھول	36
	ڈرائنگ کی مشق نمبر 9: لینڈ اسکیپ "Landscape"	40
باب 3:	پینٹنگ مشق-1	46
3.1	پینٹنگ کیا ہے؟	46
3.2	فریسکو پینٹنگ (Fresco Painting)	46
3.3	ٹیمپرا پینٹنگ (Tempra Painting)	47
3.4	آئل پینٹنگ (Oil Painting)	48
3.5	آبی رنگ اور گواش (Gouache)	48
3.6	ایکریلکس (Acrylics)	49

Web version of PCTB textbooks

3.7	پیسٹلز (Pastels)	50
3.8	سپرے پینٹس (Spray Paints)	50
3.9	مکس میڈیا (Mix Media)	51
3.10	ڈیجیٹل پینٹنگ (Digital Painting)	52
	پینٹنگ کی مشق نمبر 1: آبی رنگوں اور قلم سیاہی کا استعمال۔ چائے کی کیتلی اور کپ	54
	پینٹنگ کی مشق نمبر 2: آبی رنگ اور پکی مٹی کے گملے	61
	پینٹنگ کی مشق نمبر 3: رنگین شیٹ پر پیسٹل کے ساتھ لینڈ اسکیپ بنانا	73
باب 4:	گرافک ڈیزائن کا تعارف	80
4.1	کیلی گرافی یا فنِ خطّاطی	80
4.2	اُردو فنِ خطّاطی	80
4.3	انگریزی خطّاطی	104
4.4	پوسٹر سازی	114
4.5	ریپیٹ پیٹرن	116
	ٹیکسٹائل کے لیے ریپیٹ پیٹرن	116
	بارڈر ریپیٹ پیٹرن	119
	سرکلر ریپیٹ پیٹرن	121
	تصویری حوالہ جات	122
باب 5:	پاکستان میں فنِ تعمیر کی تاریخ	125
5.1	موہنجودڑو میں ایک بڑا حمام	125
5.2	جولین خانقاہ	126
5.3	مغلیہ دور کا شاہی قلعہ، لاہور	128
5.4	بادشاہی مسجد (74-1673)	134
5.5	محمد علی جناح رحمۃ اللہ علیہ کا مقبرہ	136
5.6	مینارِ پاکستان	140
باب 6:	جنوبی ایشیا میں مصوّری کی تاریخ	145
6.1	اجنتا کی غاروں میں فنِ مصوّری	145

Web version of PCTB textbooks

6.2	مغلیہ مصوّری	148
6.3	پاکستان کے باکمال مصوّر	152
i۔	حاجی محمد شریف	152
ii۔	عبدالرحمٰن چغتائی	153
iii۔	استاد اللہ بخش	155
iv۔	شاکر علی	157
v۔	صادقین	159
vi۔	ظہور الاخلاق	161
vii۔	اینا مولکا احمد	164
باب 7:	پاکستان کے ماہر خطّاط	169
7.1	صادقین	169
7.2	خورشید عالم گوہرِ عالم	174
7.3	گل جی	176
باب 8:	ٹیکسٹائل: بُنائی، چھپائی اور کڑھائی	178
8.1	بنائی	178
8.2	کھڈی	179
8.3	قالین	182
8.4	چھپائی	184
8.5	اجرک بلاک پرنٹنگ	189
8.6	کڑھائی	191
8.7	رلّی کا کام	197
	کتابیات	202
	امتحانات کل نمبر	204
	امتحانی سوالات کا نمونہ	205
	فرہنگ	213

Web version of PCTB textbooks

دیباچہ

یہ کتاب آرٹ اور ماڈل ڈرائنگ گریڈ 9 کے مضمون کے لیے پنجاب کریکولم اینڈ ٹیکسٹ بک بورڈ کے منظور شدہ نصاب کے مطابق تیار کی گئی ہے۔
اس کتاب میں پیش کیا گیا مواد اس موضوع کے عملی استعمال کی ضرورت کو پورا کرتا ہے۔ پیش کردہ مواد پاکستان میں آرٹ، ڈیزائن اور فنِ تعمیر کی ضرورت، پریکٹس اور متعلقہ تاریخ کو بھی بیان کرتا ہے۔ اس کے اغراض و مقاصد کی بہتر تفہیم کے لیے اس کتاب کو دو حصوں میں تقسیم کیا جا سکتا ہے۔ پہلے حصے (باب 1 سے 4 تک) کا مقصد موضوع کے عملی پہلوؤں کے بارے میں مناسب معلومات اور سمجھ فراہم کرنا ہے: جیسے ڈرائنگ اور اسکیچنگ، پینٹنگ اور ڈیزائن۔ دوسرے حصے (باب 5 سے 8 تک) کا مقصد پاکستان یا اس کے گرد و نواح میں موجود آرٹ، ثقافت اور قدیم تعمیراتی عمارتوں کے بارے میں معلومات فراہم کرنا ہے۔ ذیل میں ہر باب کی مختصر تفصیل پیش کی جاتی ہے:

باب 1: ایک تعارف ہے جو آرٹ کے عناصر اور آرٹ کے اصولوں کے بارے میں بنیادی معلومات بیان کرتا ہے۔

باب 2: ڈرائنگ اور اسکیچنگ کے بارے میں ہے۔ یہ باب مختلف طریقوں سے ڈرائنگ اور خاکہ نگاری کی مشق کے لیے متعدد مشقیں فراہم کرتا ہے جس سے طلبہ کی مہارت میں اضافہ ہو سکتا ہے اور وہ یہ سمجھ سکتے ہیں کہ وہ ڈرائنگ اور خاکے کی مشق کے ذریعے مطلوبہ تصاویر یا آرٹ کیسے حاصل کر سکتے ہیں۔

باب 3: پینٹنگ کی مشق کے بارے میں ہے۔ طلبہ اس کے ذریعے سے پینٹنگز کی اقسام کے بارے میں اپنے علم میں اضافہ کر سکتے ہیں۔ یہ باب مختلف مواد کے ساتھ پینٹنگ کی مشق کے لیے متعدد مشقیں بھی پیش کرتا ہے۔

باب 4: خطّاطی (لکھنے کا فن) کے دو طریقوں کے ساتھ ساتھ گرافک ڈیزائن کا ایک تعارف ہے۔ اس میں اردو اور انگریزی خطاطی کی متعدد مشقیں، پوسٹر سازی اور مختلف اقسام کی پیٹرن سازی شامل ہے۔

باب 5: پاکستان میں عہدِ قدیم سے لے کر موجودہ یادگاروں تک کچھ انتہائی اہم تاریخی عمارتوں کے بارے میں معلومات پیش کرتا ہے۔

باب 6: جنوبی ایشیا میں مصوّری کی تاریخ کا ایک مختصر جائزہ ہے اور پاکستان کے چند منتخب مصوّروں پر شذرات پیش کرتا ہے۔

باب 7: پاکستان میں چند اہم اور نمایاں خطّاطوں کے بارے میں معلومات فراہم کرنے پر مرکوز ہے۔

باب 8: پاکستانی دستکاری کا بیان ہے۔ یہ ٹیکسٹائل، بُنائی، پرنٹنگ اور کڑھائی کے بارے میں عام معلومات فراہم کرتا ہے۔

امید ہے کہ یہ کتاب طلبہ، اساتذہ اور آرٹ میں دل چسپی لینے والے حضرات کی بنیادی ضرورت کو پورا کرے گی۔ آپ کی تجاویز اور مفید مشوروں کا خیر مقدم کیا جائے گا۔

(ادارہ)

Web version of PCTB textbooks

باب
1

آرٹ اینڈ ڈرائنگ کا تعارف
(Introduction to Art and Drawing)

1.1 آرٹ کیا ہے؟

آرٹ ایک ایسا مضمون ہے جس کا تعلق مختلف قسم کی انسانی سرگرمیوں سے ہے۔ یہ تخلیقی نظریات اور آرٹ کے فن پاروں کی صورت میں انسانی جذبات، تصورات اور فنی مہارت کا اظہار کرتا ہے۔

عام طور پر اس کو مختلف اقسام میں تقسیم کیا جا سکتا ہے جیسے بصری آرٹس (Visual Arts): مصوری، ڈرائنگ، مجسمہ سازی، سرامکس، خطاطی اور گرافک ڈیزائن وغیرہ (2) پرفارمنگ آرٹس جس میں تھیٹر، ڈانس، موسیقی، فلم وغیرہ شامل ہیں۔

انٹریکٹیو میڈیا (Interactive Media) آرٹس میں آڈیو اور ویڈیو گیمز، اشتہارات، متحرک تصاویر اور ڈیجیٹل میڈیا (Digital Media) شامل ہیں۔ اس کے علاوہ ادب، فن تعمیر، ٹیکسٹائل، تاریخ وتنقید، جمالیات اور فلسفے کا مطالعہ بھی اس کی حد میں شامل کیے جاتے ہیں۔ سترھویں صدی تک آرٹ کو سائنس اور دستکاری سے الگ نہیں سمجھا جاتا تھا لیکن دورِ جدید میں آرٹ کو فنونِ لطیفہ (Fine Arts) کے طور پر اس کی جمالیاتی، آرائشی، تخلیقی اور تصوّراتی خصوصیات کی بنا پر ایک الگ درجہ دے دیا گیا ہے۔

مؤخرالذکر معنی کے حساب سے لفظ آرٹ متعدد چیزوں کا حوالہ دے سکتا ہے۔

(i) تخلیقی مہارت کا مطالعہ
(ii) تخلیقی مہارت کو استعمال کرنے کا عمل
(iii) تخلیقی مہارت کی پیداوار
(iv) تخلیقی مہارت کے ساتھ سامعین اور ناظرین کا تجربہ

(v) **تخلیقی فنون:** یہ قسم دراصل آرٹ کی متعدد سمتوں کی نشاندہی کرتی ہے جیسے آرٹ کے ذریعہ پیغام رسانی، ماحول کی عکاسی اور علامتوں، اشاروں کنایوں اور رنگوں کے ذریعے احساسات اور نظریات کو بیان کرنا وغیرہ۔

آرٹ بطور آرٹ دراصل نظم وضبط کا ایک ایسا مجموعہ ہے جو معاشرے میں افراد کے احساسات، جذبات، عقائد اور خیالات کو مختلف قسم کی تشبیہات اور استعاروں کی شکل میں اجاگر کرتا ہے۔ اس میں تصاویر، مختلف قسم کی اشیا اور کسی جگہ کو مخصوص معنوی انداز میں پیش کرتے ہوئے فن پاروں کو تخلیق کیا جاتا ہے۔

کانٹ (Kant) جیسے فلسفی کی نظر میں سائنس اور آرٹس کو اس طرح سمجھا جاسکتا ہے کہ سائنس علم کے دائرے کو واضح کرتی ہے جب کہ آرٹ معاشرے میں اظہارِ خیال کی آزادی کی نمائندگی کا نام ہے۔

Web version of PCTB textbooks

1.2 آرٹ اور ڈرائنگ کے بنیادی عنصر

i- لائن یا لکیر (Line)

لائن زیادہ تر ڈرائنگ میٹریل یا ٹولز کے ذریعے سے باریک نشان بنانے کو کہتے ہیں۔ آرٹ میں استعمال ہونے والے ٹولز اور میٹریل کسی بھی ساخت کو واضح کرنے کی بجائے لائن کو بآسانی بنا سکتے ہیں اور یقیناً ڈرائنگ کا لفظ خاکہ کشی یا لکیروں کے ذریعے نقش بنانے سے وابستہ سمجھا جاتا ہے۔ فطرت میں لکیریں موجود ہیں لیکن کسی بھی چیز کی وسعت یا شکل ظاہر کرنے کے لیے لائن کو ایک گرافک ٹول کی طرح استعمال کیا جاتا ہے۔ دوسرے لفظوں میں لائن خلا میں چیزوں کی پوزیشن کی نشاندہی کرتی ہے۔ جہاں ایک چیز ختم اور دوسری شروع ہوتی ہے۔ ڈرائنگ میٹریل کے استعمال سے قطع نظر، ایک سادہ لائن کسی چیز کی شکل واضح کرنے کے علاوہ بہت کچھ کرسکتی ہے۔ لائن پتلی یا موٹی، بھاری یا ہلکی، ترچھی یا سیدھی، مستقل یا ٹوٹی ہوئی ہوسکتی ہیں۔ ان سب سے نہ صرف کسی چیز کی شکل بلکہ اس پر پڑنے والی روشنی کی سمت، کوالٹی اور سطح کے معیار اور ساخت کی وضاحت کرنے میں مدد ملتی ہے۔ لائنوں کی مدد سے کسی بھی چیز کو حیرت انگیز حد تک مؤثر اور واضح دکھایا جاسکتا ہے۔ بظاہر لائنوں کے استعمال سے کسی چیز کی بیرونی شکل کی وضاحت کی جاتی ہے لیکن ایک خاص انداز میں ان کے استعمال سے کسی شے کی ہیئت، وسعت اور اندرونی ساخت کو واضح کیا جاسکتا ہے۔

ii- رنگ یا رنگت (Hue / Color)

رنگ کو آرٹ کا سب سے زیادہ طاقتور عنصر سمجھا جاتا ہے۔ اس میں زبردست اظہار کی خوبیاں پائی جاتی ہیں۔ رنگ اور استعمال سے واقفیت کسی بھی فن پارے کی تخلیق کے لیے اہم ترین سمجھی جاتی ہے۔ ڈیزائن کے لفظ رنگ یا رنگت سے مراد تمام رنگوں یعنی سرخ، نارنجی، پیلا، نیلا، سفید، سیاہ، بنفشی وغیرہ ہر ممکن امتزاج ہے۔ کسی بھی رنگ اور رنگت کو اس کی ویلیو کے لحاظ سے بیان کیا جاسکتا ہے۔

ویلیو کو رنگ کی ہلکی یا گہری رنگت کی بنیاد پر سمجھا جاسکتا ہے اور اسے آرٹسٹ یا ڈیزائنر کے لیے بہت اہم ٹول سمجھا جاتا ہے کیونکہ اس سے کسی بھی شے یا ڈیزائن کی شکل اور ساخت کو واضح اور پرکشش بنایا جاتا ہے۔

بنیادی رنگ تین ہیں جنہیں کسی بھی دوسرے رنگ سے بنانا ممکن نہیں وہ رنگ سرخ، پیلا اور نیلا ہیں۔

بنیادی رنگوں کو ملا کر بنائے جانے والے رنگ 'ثانوی رنگ' کہلاتے ہیں۔ مندرجہ ذیل جدول میں بنیادی رنگوں کے امتزاج سے بننے والے ثانوی رنگوں کی ترکیب واضح کی گئی ہے۔

پیلا	+	نیلا	=	سبز
نیلا	+	سرخ	=	جامنی
سرخ	+	پیلا	=	نارنجی

جدول 1.1: بنیادی رنگوں سے بنائے جانے والے ثانوی رنگ

Web version of PCTB textbooks

ثانوی رنگوں کے اختلاط سے مزید رنگ پیدا ہو سکتے ہیں جو نیچے دیے گئے کلر ویل (Color Wheel) میں دکھائے گئے ہیں۔

شکل 1.1: بنیادی رنگوں سے بنائے جانے والے ثانوی رنگ

ہر رنگ مختلف قسم کے ٹنٹ (Tint) تیار کر سکتا ہے۔ ایک رنگ کی ہلکی سے گہری حد تک مختلف قسم کے شیڈز کو ویلیو (Value) کہا جاتا ہے۔

iii- ٹون / ویلیو (Tone / Value)

رنگوں کی ویلیو یا ٹونز کے ذریعے سے کسی بھی شکل کی ساخت کو واضح کیا جاتا ہے۔ یہ سیکھنا ضروری ہے کہ کس طرح اس کے استعمال سے دو جہتی (Two Dimensional) شکلیں تین جہتی (Three Dimensional) شکلوں کا روپ لے لیتی ہیں۔ اس مقصد کے لیے رنگوں کی ویلیوز کو چیزوں کی لمبائی، چوڑائی اور گہرائی واضح کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

ٹون (Tone) کی وضاحت کسی شے پر پڑنے والی روشنی کے معیار، مقدار اور سمت سے ہوتی ہے۔ یہ رنگ کی شدت اور شے کی سطحی ساخت سے متاثر ہو سکتی ہے۔ ٹونز (Tones) کو سمجھنے کا آسان طریقہ یہ ہے کہ کسی بھی شے کی بلیک اینڈ وائٹ تصویر کو غور سے دیکھیں۔ آپ دیکھیں گے کہ کسی بھی چیز کی ساخت کو واضح کرنے کے لیے ایک ہی رنگ کے بہت سارے ہلکے اور گہرے شیڈز یا ٹونز استعمال ہوتے ہیں اور انھیں ٹونل ویلیو کہا جاتا ہے۔

یہ ویلیوز سفید سے لے کر سیاہ تک کے تمام شیڈز کے ساتھ میل کھاتی ہیں۔ (نیچے دی گئی تصویر کا جائزہ لیں) نیلی، سرخ، سبز یا کسی بھی رنگ کی کوئی بھی شے جب بلیک اینڈ وائٹ تصویر میں دیکھی جاتی ہے تو اس میں کسی بھی رنگ کی ٹونل ویلیوز اسی طرح نظر آتی ہیں جیسے نیچے دی

شکل 1.2 ٹونل ویلیو

Web version of PCTB textbooks

گئی تصویر میں دیکھی جاسکتی ہیں۔

ٹون ماحول اور اس کے مزاج کی عکاسی میں بھی مدد کرتی ہیں۔ کسی بھی چیز کو شیڈ کرنے یا رنگوں کے ذریعے ساخت کو واضح کرنے کے لیے مختلف تکنیکیں (Techniques) اپنائی جاتی ہیں اور ان کا انحصار ڈرائنگ یا آرٹ ورک بنانے کے لیے مختلف قسم کے میٹریل پر ہوتا ہے۔

گریفائٹ (Graphite) غالباً ٹون کو اخذ کرنے کے لیے سب سے آسان میٹریل ہے گریفائٹ سے بننے والی نرم سکے کی پنسل کی مدد سے ہاتھ کے دباؤ کو مناسب انداز میں استعمال کرتے ہوئے ہلکے سرمئی سے گہرے سرمئی رنگ کی ٹونز کو بآسانی بنایا جاسکتا ہے۔

ایک طریقے کے مطابق پنسل کو ہلکے ہاتھ سے پکڑ کر دور دور نشان لگانے سے ہلکی ٹونز بنائی جاسکتی ہیں جبکہ اسی پنسل کو نسبتاً مضبوط پکڑ کے ساتھ استعمال کرتے ہوئے قریب قریب نشان لگائے جائیں تو گہری ٹونز بنائی جاسکتی ہیں۔ پنسل کو سکے سے دور پکڑنے پر ہلکی اور کم دباؤ والی ٹونز بنائی جاتی ہیں جبکہ پنسل کو سکے کے قریب سے پکڑنے سے اس سے مزید گہری اور واضح ٹونز اخذ کی جاسکتی ہیں۔ اس مشق کو کسی بھی رف کاغذ پر بار بار دہرائیں تاکہ پنسل اور اس سے بنائی جانے والی ٹونز سے واقفیت ہو سکے۔ لیکن یاد رکھیے کہ ہلکی ٹونز کو گہری ٹونز کی نسبت آسانی سے بنایا جاسکتا ہے اس لیے ہمیشہ ہلکی ٹونز کو پہلے اور گہری ٹونز کو بعد میں بنائیں۔

iv- ٹیکسچر (Texture) بناوٹ یا سطح کی ساخت

ٹونز کسی بھی شے کی ساخت یا شکل کو واضح کرتی ہیں جبکہ ٹیکسچر اس شے کی سطح کی خصوصیات کو بیان کرتا ہے۔ ہر چیز کا مخصوص ٹیکسچر ہوتا ہے جیسے گلاس اور سرامکس کی چیزیں چکنی اور چمکدار اور سیدھی سطح کی ہوتی ہیں جبکہ لکڑی سخت اور کھردری خصوصیات کی حامل ہے اور پتھر کی سطح بھی سخت، کھردری، ملائم یا چمکدار ہوسکتی ہے۔ لہٰذا تمام اشیا کی سطح کی خصوصیات کو ٹیکسچر کہا جاتا ہے۔

یہاں ہر ایک آرٹسٹ اس مسئلے سے دوچار ہوتا ہے کہ اس نے ایک ہی میٹریل استعمال کرتے ہوئے دونوں طرح یعنی نرم اور کھردری ٹیکسچر والی اشیا کو بنانا ہوتا ہے۔ اس کام کو سرانجام دینے کے لیے ایک آرٹسٹ میٹریل کے ساتھ ساتھ اپنی ذہانت کا استعمال بھی کرتا ہے اور مختلف قسم کی تکنیکیں ایجاد بھی کرتا ہے جو کسی بھی شے کی سطح کی خصوصیات اور اس کی ساخت کو پر اثر انداز میں پیش کرسکیں۔

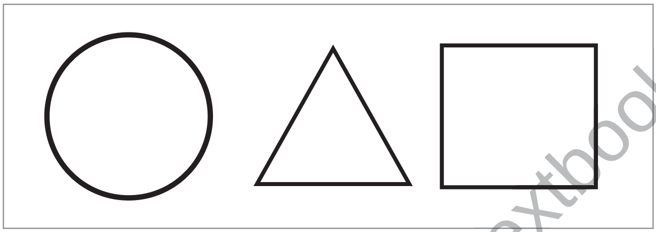
ربڑ بھی ایک کارآمد ٹول کی طرح ٹیکسچر کو اخذ کرنے میں مددگار ثابت ہوسکتا ہے۔ گریفائٹ پنسل سے بنائی گئی ٹونز پر ربڑ (Eraser) کے ساتھ نشانات بنائے جاسکتے ہیں جو دیکھنے میں ایک مشکل عمل ہے لیکن بار بار مشق کے بعد اس تکنیک سے کئی طرح کے نشانات اور ٹیکسچر بنائے جاسکتے ہیں۔

کاغذ کی سطح کا انتخاب بھی ٹیکسچر کو واضح کرنے میں معاون ثابت ہوسکتا ہے جیسے: لکڑی یا پتھر کی سخت اور کھردری سطح، کھردرے کاغذ پر بڑی آسانی اور بہترین طریقے سے دکھائی جاسکتی ہے جبکہ گلاس یا سرامکس کی سیدھی چمکدار سطح کو دکھانے کے لیے کسی ہموار کاغذ کا استعمال مناسب ہے۔ اس لیے کاغذ کا انتخاب اس پر بنائی جانے والی تصویر کے مطابق کیا جانا ضروری ہے۔

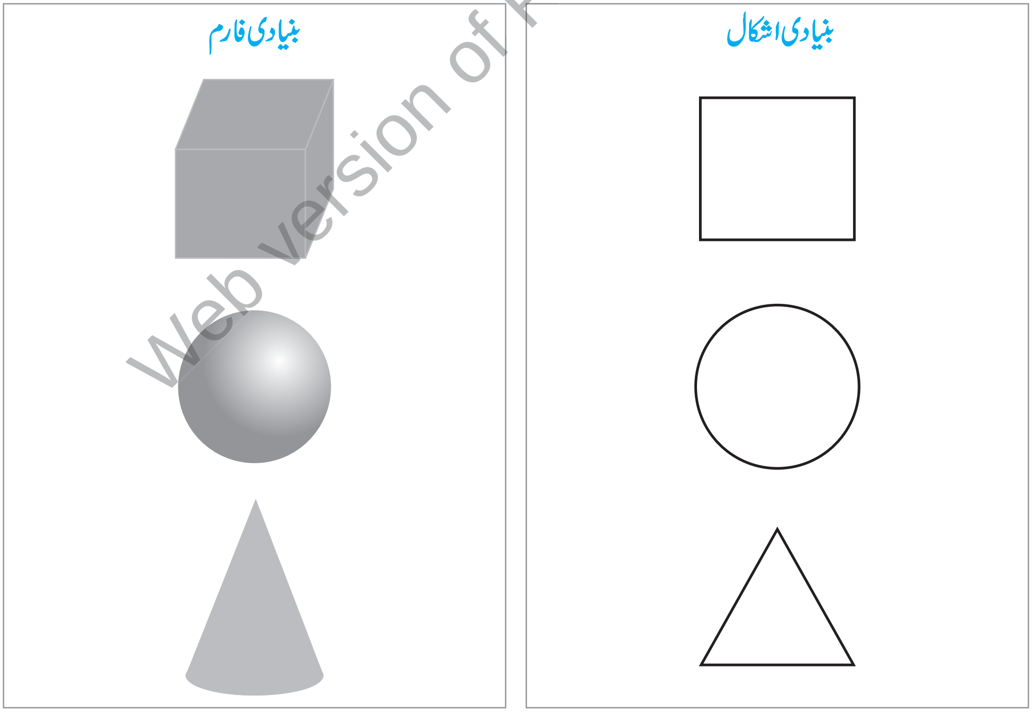
Web version of PCTB textbooks

1.3 بنیادی اشکال اور اجسام

بنیادی شکلیں دو جہتی شکلیں ہوتی ہیں یہ دائرہ، مثلث، اور مربع ہیں۔ باقی تمام اشکال اوپر دی گئی بنیادی اشکال کی مختلف حالتیں اور ان کے امتزاج سے وجود میں آتی ہیں۔ کسی بھی چیز کو کسی بنیادی شکل کی صورت میں دیکھنا ایک ایسا عمل ہے جو اس چیز کو نہایت سادہ طریقے سے کسی بنیادی شکل میں منتقل کر سکتا ہے۔ اس طرح سے کسی بھی شکل کو اس کی ساخت اور حجم کی پروا کیے بغیر آسانی سے ایک بنیادی شکل میں بنایا جا سکتا ہے۔



بنیادی اجسام تین جہتی اشکال کے ہوتے ہیں جو بنیادی اشکال سے ماخوذ ہوتے ہیں۔ ان (بنیادی اشکال) کے امتزاج سے بنیادی اجسام بنائے جاتے ہیں جیسا کہ سلنڈر کی فارم بنانے کے لیے دو دائروں کے ساتھ مستطیل یا مربع شکل کو جوڑا جاتا ہے۔



شکل 1.3 شکلیں

Web version of PCTB textbooks

مربع، مستطیل، مثلث، کون، سیلنڈر، دائرہ یا بیضوی دائرہ وہ تمام اشکال ہیں جو کسی شے کی ڈرائنگ بنانے میں مددگار ثابت ہوتی ہیں۔ ان معلومات کی بنا پر مختلف بے جان اشیا کی تصویر کشی (Still Life)، منظر کشی (Landscapeses) یا کوئی بھی مخصوص موضوع پر تصاویر کو بہتر طریقے سے بنایا جاسکتا ہے۔

1.4 آرٹ کے بنیادی اصول

آرٹ کے بنیادی اصول عام طور پر آرٹ کے بنیادی عناصر کو استعمال کرنے سے متعلق رہنمائی فراہم کرتے ہیں یعنی ایک فنکار کن اصولوں کی بنیاد پر بنیادی عناصر یعنی لائن (Line)، رنگ (Colour)، ٹیکسچر (Texture)، ساخت، اشکال اور فارم (Shapes and Forms) کو اپنے فن پارے میں استعمال کرتا ہے۔ آرٹ کے آٹھ اصول درج ذیل ہیں:

1۔ تال، لَے یا روانی (Rhythm)
2۔ توازن (Balance)
3۔ ہم آہنگی (Harmony)
4۔ ملاپ (Unity)
5۔ تناسب (Proportion)
6۔ مختلف اقسام (Variety)
7۔ زور یا وزن (Emphasis)
8۔ تحریک (Movement)

یہ اصول فنکار کی تمام عناصر کو استعمال کرنے کی صلاحیت پر منحصر ہیں۔

Web version of PCTB textbooks