باب 2

ڈرائنگ اور خاکہ کشی-I
(Drawing and Sketching-I)

2.1 ڈرائنگ کی اہمیت اور اس کے استعمال

ڈرائنگ ہاتھ سے تصویر بنانے کا عمل ہے جس میں مختلف گرافک عناصر (Graphic Elements) جیسے لائن، شیڈ اور اشیا کی سطح کو رنگت دینے کا عمل وغیرہ استعمال کیے جاتے ہیں۔ ان گرافک عناصر کو استعمال کرتے ہوئے کسی شے کو تین جہتی شکل دی جاسکتی ہے اور اس کے ساتھ ساتھ اس شے کی رنگت، ساخت اور اس کے اوپر روشنی اور سائے کا تصور بھی واضح کیا جاسکتا ہے۔ ڈرائنگ عام طور پر ایک ہی رنگ میں کی جاتی ہے یا پھر موضوع کی مناسبت سے دو یا تین رنگوں کا امتزاج بھی استعمال ہوسکتا ہے۔

ڈرائنگ کو مختلف مقاصد کے لیے استعمال کیا جاتا ہے اور آرٹ اینڈ ڈیزائن کی دنیا میں اسے نمایاں اہمیت حاصل ہے۔ مصوری اور پینٹنگ بنانے کے علاوہ اسے مختلف سائنسی علوم اور خاکہ کشی کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ اپلائیڈ آرٹس اور ڈرافٹنگ (Applied Arts and Drafting) کے لیے بھی استعمال کیا جاتا ہے۔ ڈرائنگ ہر طرح کے آرٹ کی بنیاد ہے۔

ڈرائنگ ایک پلانر (Planner) کی طرح مصوری، پرنٹنگ، ریلیف میں بنیادی شکلوں کی خاکہ کشی کا نام ہے۔ یہ عام طور پر کسی پینٹنگ کا ابتدائی مرحلہ ہوتا ہے جس میں اشیا کی خاکہ کشی ان کے سائز اور سمت کا تعین کرتے ہوئے کی جاتی ہے۔ لہٰذا ڈرائنگ لائنوں کے ذریعے سے شکلوں کی وضاحت کا ایک ایسا طریق کار ہے جو اشکال کے بنیادی ڈھانچوں کے ساتھ ساتھ اردگرد کے مقام اور چیزوں کے تعلق کو بھی واضح کرتا ہے۔

ڈرائنگ گرافک آرٹس میں ایک بنیادی تکنیک ہے۔ گرافک آرٹ کی کئی شکلیں جیسے نقاشی اور لتھوگرافی (Lithography) ڈرائنگ پر مبنی ہیں۔ یہ ایک ایسا غیر معمولی طریقہ کار ہے جس کے ذریعے سے ایک آرٹسٹ حقیقی چیزوں یا ماڈلز کی خاکہ کشی کرتے ہوئے کسی بھی ساخت کا مطالعہ کرتا ہے۔

ڈرائنگ کی کئی اقسام ہیں جو میڈیم، موضوع، صنف، مقصد اور تکنیک میں مختلف ہوسکتی ہیں۔ ایک ڈرائنگ آزادانہ طور پر ایک فن پارہ ہوسکتی ہے یا پھر کسی بھی دوسرے آرٹ جیسے پینٹنگ، گرافک آرٹ، مجسمہ سازی، عمارت سازی وغیرہ کے لیے ابتدائی خاکہ بھی پیش کرسکتی ہے۔ کسی بھی ہنرمند ڈرافٹسمین یا آرٹسٹ کی ابتدائی ڈرائنگ فنکارانہ معیار کی خوبصورتی اور خوبیوں کی حامل ہوتی ہے۔

2.2 ٹولز اور میٹریل (Tools and Material)

ڈرافٹنگ سیکھنے کے عمل کو بہتر بنانے کے لیے اس میں استعمال ہونے والے مواد کی وضاحت ضروری ہے۔ خوش قسمتی سے ڈرائنگ بنانے والا میٹیریل سستا ہونے کے ساتھ ساتھ بہت ساری ڈرائنگ کرنے کے قابل ہوتا ہے۔

پنسل (Pencil)

لیڈ پنسل (Lead Pencil) ایک ایسا ٹول ہے جس سے ہر کوئی واقف ہے لیکن یہ کبھی بھی لیڈ (Lead) سے نہیں بنائی جاتی اس کو

Web version of PCTB textbooks

بنانے کے لیے گریفائٹ (Graphite) کا استعمال ہوتا ہے۔گریفائٹ پنسل کے کئی نمبر ہوتے ہیں جو اس کے سکے کی نرمی یا سختی کی نمائندگی کرتے ہیں۔ 9 ایچ (9H) نمبر کی پنسل سب سے سخت ہوتی ہے جو ہلکے نشان بناتی ہے جیسے جیسے نمبر 9 ایچ (9H) سے نیچے کی طرف آتے ہیں سکے کی سختی میں کمی آتی ہے یہاں تک کہ یہ نمبر صرف ایچ (H) پر ختم ہوجاتے ہیں اور ایچ بی (HB) نمبر کی پنسل نہ زیادہ سخت اور نہ زیادہ نرم ہوتا ہے۔عام طور پر یہ پنسل لکھنے کے کام آتی ہے جب کہ گریفائٹ کی ایک اور رینج بی (B) سے شروع ہو کر 9 بی (9B) تک جاتی ہے جس میں سکہ کافی نرم ہوتا ہے اور یہ نسبتاً گہرے سرمئی نشانات بناتی ہے۔

شکل 2.1: پنسل

یاد رکھیے! اوپر دی گئی تمام اقسام کی پنسلوں کا ایک اپنا سرمئی رنگ ہوتا ہے جسے ہاتھ کے دباؤ سے کنٹرول کیا جا سکتا ہے لیکن یہ اپنی صلاحیت سے زیادہ گہرا رنگ مہیا نہیں کر سکتیں۔ اگر گہرے رنگ کی ڈرائنگ کرنا مقصود ہو تو نرم سکے والی B گریڈ کی پنسل استعمال کرنی چاہیے۔اسی لیے عام طور پر اچھی ڈرائنگ کرنے کے لیے B، 2B یا کم از کم HB پنسل کا انتخاب کرنا چاہیے۔

گریفائٹ سٹک (Graphite Stick)

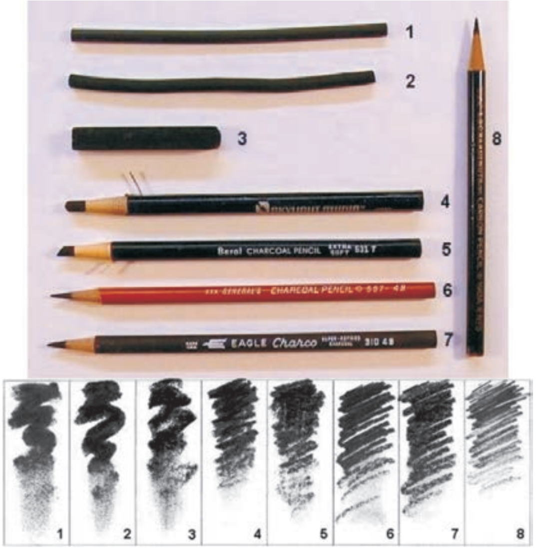
آج کل بہت سارے فن کار گریفائٹ سٹک کا استعمال کرتے ہیں۔ یہ دراصل عام گریفائٹ پنسلوں میں استعمال ہونے والے گریفائٹ کا ایک موٹا سکہ ہوتا ہے جو عام پنسل میں پائی جانے والی لکڑی کے بغیر ہوتا ہے۔لکڑی والی پنسل کی نسبت اس کے فوائد زیادہ تصور کیے جاتے ہیں۔ یہ بیرل کی طرح گول شکل میں موٹے سکے کی طرح ہوتی ہے جو پنسل کی طرح ایک طرف سے تراشی جا سکتی ہے اور اسے کسی تیز دھار چاقو کے ساتھ قلم کی طرح کاٹا بھی جا سکتا ہے۔اس طرح بیک وقت ایک ہی سکہ اپنی باریک نوک کے ساتھ باریک لائن لگانے کے کام آتا ہے جبکہ اس کا چوڑا اور نسبتاً بڑا حصہ بڑی اور چوڑی نوعیت کے نشانات اور لائنیں بنا سکتا ہے۔ساتھ ہی ساتھ اس کو تراشنے سے حاصل ہونے والا سرمئی پاؤڈر کسی بھی سطح پر ڈرائنگ کے کسی حصے کو مختلف ٹونز دینے کے کام آ سکتا ہے۔

شکل 2.2: پنسل

Web version of PCTB textbooks

چارکول(Charcoal)

یہ کاربونائزڈ (Carbonized) چارکول لکڑی سے حاصل ہوتا ہے۔ یہ نرم، سخت یا درمیانی نوعیت کا ہوتا ہے۔ عام طور پر یہ پنسل یا اسٹک Stick کی صورت میں ملتا ہے۔ چارکول سے بنائی جانے والی ڈرائنگ اور لائنیں دھول دار (Dusty) یعنی بھربھری یا آسانی سے مٹنے والی نوعیت کی ہوتی ہیں اس لیے ان کو پکا کرنے کے لیے عموماً کسی فیکسیٹو (Fixative) کی ضرورت ہوتی ہے تاکہ لائنیں نہ ہلکی ہوں اور نہ ہی مٹنے پائیں۔ چارکول سے بہترین نتائج حاصل کرنے کے لیے ایک کھردری نوعیت کے کاغذ کا استعمال ضروری ہے۔



شکل 2.3: چارکول کی سٹک اور پنسل اور ان کے اثرات

کلر پنسل(Colour Pencil)

کلر پنسل کو بھی گریفائٹ پنسل کی طرح بنایا جاتا ہے۔ اس میں گریفائٹ سکے کی جگہ ایک رنگ دار سکہ لگایا جاتا ہے۔ اس رنگ دار سکے کو بنانے کے لیے رنگ کو بائنڈر (Binder) اور کلے فلر (Clay Filler) کے ساتھ ملایا جاتا ہے اور پھر یہ مرکب موم (Wax) ملانے کے بعد سکے کی شکل میں ڈھالا جاتا ہے۔ موم (Wax) اس کی نوعیت کو چکنا کر دیتی ہے اور یہ رنگ بہ آسانی کسی کاغذ پر استعمال کیا جا سکتا ہے۔ اس کے علاوہ پیسٹل کلر (Pastel Colour) پنسل کی صورت میں دستیاب ہوتے ہیں جس میں سخت نوعیت کے رنگ لکڑی کے بیرل میں محفوظ کیے جاتے ہیں تاکہ پنسل کی طرح استعمال کیے جا سکیں لیکن پیسٹل کلر اوپر بیان کی گئی کلر پنسل کی نسبت دیرپا نہیں ہوتے۔ ان کو پکا کرنے کے لیے سپرے کی ضرورت پڑتی ہے۔

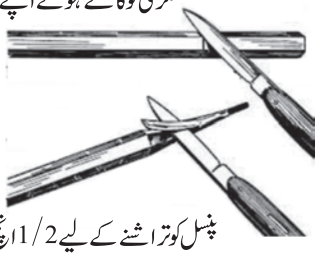
شکل 2.5: پیسٹل پنسل اور ان کا اثر

شکل 2.4: رنگین پنسل اور ان کا اثر

Web version of PCTB textbooks

شارپنرز (Sharpeners)

شارپنر کسی بھی پنسل،کلر پنسل، پسٹل کلر پنسل یا چارکول کے سکے کوتراشنے کے لیے استعمال ہوتا ہے جس کے ذریعے سے ایک صاف اور تیز پوائنٹ حاصل کیا جا سکتا ہے۔شارپنر کی کئی اقسام ہوتی ہیں جس میں عام طور پر دستیاب ہونے والے پنسل شارپنر اور تیز دھار چاقو وغیرہ شامل ہیں۔عام شارپنر پنسل کے سکے کو گولائی میں کاٹتا ہے جبکہ کسی تیز دھار چاقو سے سکہ تراشنے پر بہترین نتائج حاصل کیے جاسکتے ہیں۔چاقو سے تراشنے پر سکے کو ایک خاص انداز میں لمبا، چھوٹا یا ترچھا کاٹا جاسکتا ہے جس سے ہر قسم کی چھوٹی،بڑی،موٹی یا پتلی لائنیں بنائی جاسکتی ہیں۔



شکل 2.6: شارپنرز

Web version of PCTB textbooks

ایریزر یا ربڑ (Rubber/Eraser)

ایریزر یا ربڑ ایک نرم پلاسٹک کا مادہ ہوتا ہے جو پنسل سے لگائی گئی لائنوں اور نشانوں کو صاف کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔اس کو ٹونز کو ہلکا کرنے یا پنسل سے کی گئی ڈرائنگ کے گہرے حصے میں روشنی کا تاثر (Highlight) دینے کے لیے بھی استعمال میں لایا جاسکتا ہے۔

شکل 2.7: ایریزر یا ربڑ

فکسیٹو (Fixative)

چارکول،پیسٹل کلر یا کسی بھی مٹنے والے میٹریل سے بنائی گئی تصاویر کو دیر تک برقرار رکھنے اور رنگوں کی شدت کو محفوظ کرنے کے لیے

فکسیٹو کا استعمال کیا جاتا ہے۔تاہم بازار سے ملنے والے فکسیٹو کو استعمال کرنے کے لیے اوپر لکھی گئی ہدایات پر عمل کرنا چاہیے۔ یاد رکھیے! ایک بار فکسیٹو استعمال کرنے کے بعد ڈرائنگ یا لائنوں کو تبدیل کرنا نہایت مشکل عمل ہے تاہم فکس کرنے کے بعد اس کے اوپر مزید تفصیل (Detail) بنائی جاسکتی ہیں۔لہٰذا ڈرائنگ کو فکس کرنے سے پہلے اس کی تمام لائنوں کو درست کرلیں کیوں کہ فیکسیٹو لگانے کے بعد غلطیوں کو سدھارا نہیں جاسکتا۔

شکل 2.8: فکسیٹو (Fixative)

کاغذ یا سطح:(Paper and Support)

کاغذ یا سطح کا انتخاب اس پر استعمال ہونے والے میٹریل کے حساب سے کیا جانا چاہیے۔کیونکہ کچھ کاغذ اور سطحیں کسی خاص میٹریل کے ساتھ استعمال کرنے میں زیادہ مناسب ہیں۔

عام طور پر کاغذ کی تین طرح کی سطحیں ہوتی ہیں: کھردری سطح کا موٹا کاغذ، ہموار سطح کا موٹا کاغذ اور عام ڈرائنگ پیپر۔

شکل 2.9: ڈرائنگ پیپرز/سپورٹ

کھردری سطح کے کاغذ چارکول اور پیسٹل کے استعمال کے لیے اور بولڈ قسم کا کام کرنے کے لیے موزوں ہے۔جبکہ ہموار سطح کا کاغذ، جو کہ ہاٹ پریسڈ طریقے سے تیار کیا جاتا ہے اور عام طور پر واٹر کلر، پینسل کلر، پین اینڈ انک، اور ڈرائنگ کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ ڈرائنگ پیپر سفید رنگ کا عام کاغذ ہے جو ڈرائنگ کرنے یا ابتدائی خاکوں کی مشق کے لیے استعمال میں لایا جاتا ہے اور بیان کیے گئے تمام

Web version of PCTB textbooks

شکل 2.10: ڈرائنگ بورڈ

شکل 2.11: ایڈجسٹ ٹیبل ایزل

کاغذ سفید یا رنگین دونوں دستیاب ہوتے ہیں۔ رنگین کھردری سطح کے کاغذ پیسٹل، چاک، چارکول اور رنگین پینسل کے استعمال کے لیے مثالی ہیں۔ ڈرائنگ بورڈ اور ایزل کاغذ کو مناسب انداز میں ڈرائنگ بورڈ پر فکس کرنے سے ڈرائنگ کے عمل کو آسان بنایا جاسکتا ہے جس کے لیے ڈرائنگ بورڈ کے ساتھ ایک ایڈجسٹیبل میز یا ایزل کا استعمال موزوں ہے۔

شکل 2.12 (الف): مختلف قسم کے ایزلز (Easels)

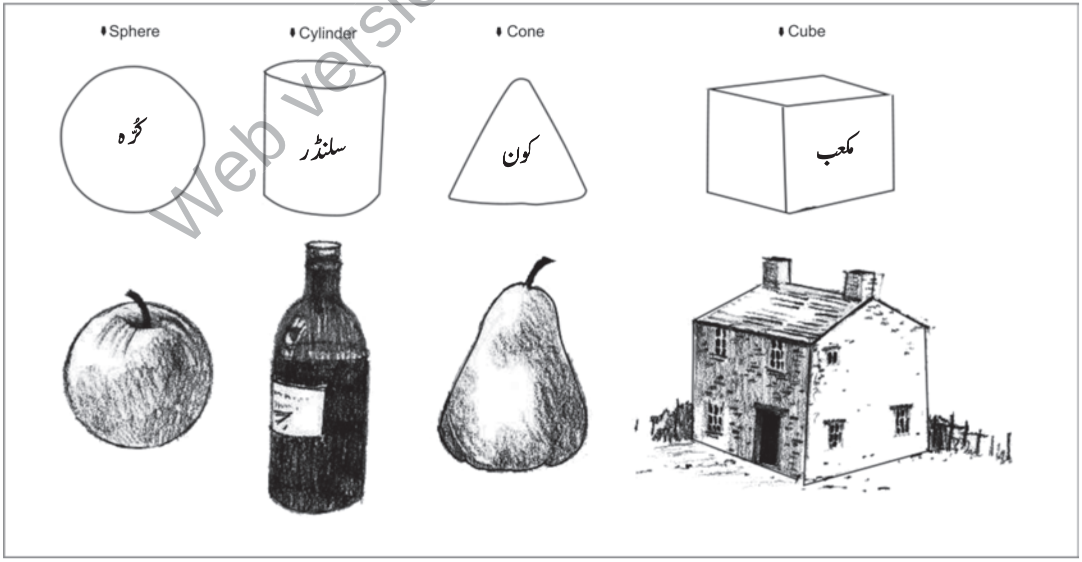
Web version of PCTB textbooks

شکل 2.12 (ب): مختلف قسم کے ایزلز(Easels)

2.3 ڈرائنگ کی مشق

ڈرائنگ پریکٹس کرتے ہوئے طلبہ مختلف قسم کے انداز سیکھیں گے جو کسی بھی موضوع کی مناسبت سے بہتر ڈرائنگ بنانے میں ان کی مدد کریں گے۔

سب سے پہلے طلبہ کسی بھی شے کا غور سے مشاہدہ کریں گے اور اس کی بنیادی شکل کا اندازہ لگاتے ہوئے اس کا خاکہ بنائیں گے۔ نیچے دی گئی تصویر طلبہ کو کسی بھی بنیادی شکل یا ساخت کی شناخت کرنے میں مدد دے گی۔



شکل 2.13: ڈرائنگ پریکٹس

Web version of PCTB textbooks

نوٹ: کلاس میں ڈرائنگ شروع کرانے سے پہلے طلبہ سے بات چیت کیجیے کہ کوئی چیز کیسی دکھائی دیتی ہے۔ ہمارے اردگرد مختلف چیزیں بنیادی شکلوں کی صورت میں دیکھائی جاسکتی ہیں۔ کچھ ایسی اشیا کا انتخاب کریں جو بنیادی شکلوں کی حامل ہوں اور انھیں ایک خاص انداز میں طلبہ کے سامنے آراستہ کریں۔

ڈرائنگ کی مشق نمبر 1

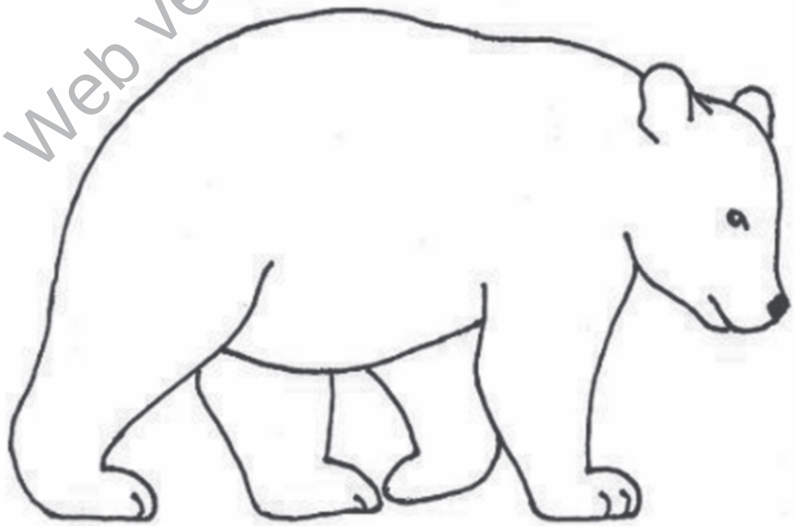
بنیادی شکلوں کا مشاہدہ

سامان: 1۔ پنسل 2۔ ڈرائنگ پیپر 3۔ ایریزر (Eraser) یا ربڑ

4۔ بنیادی شکل کی کوئی چیز یا کسی چیز کی تصویر جس کی ڈرائنگ بنائی جا سکے۔

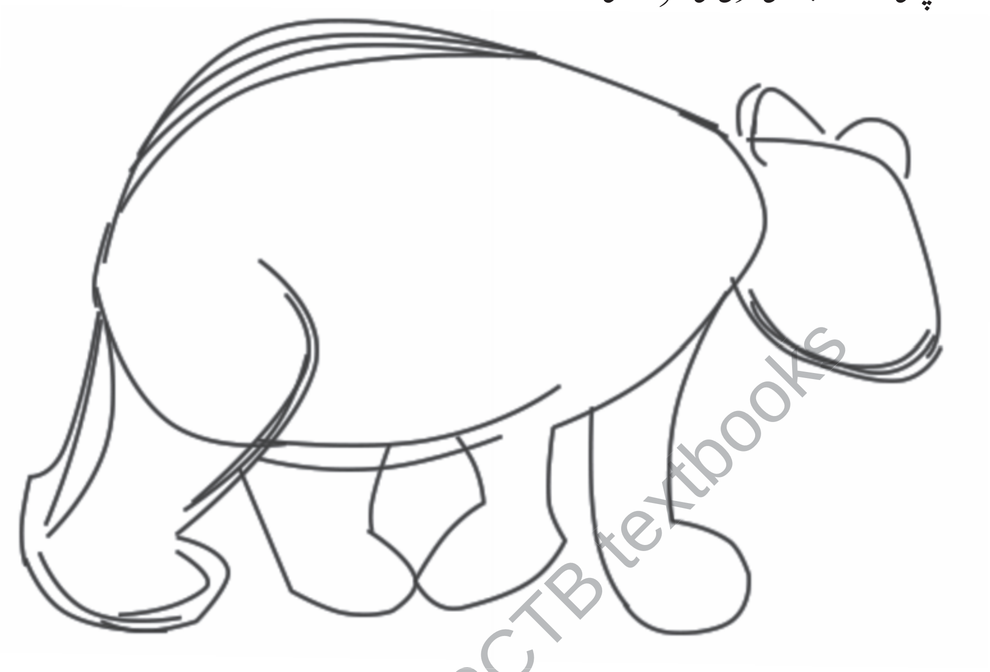
نوٹ: پیارے طلبہ اپنے کمرے کی چیزوں کا غور سے مشاہدہ کیجیے، کیا آپ کو کوئی دائرہ نما چیز نظر آتی ہے؟ (دائرہ نما چیزوں میں دروازوں کے گول ہینڈل، لائٹ بلب، دوسرے طلبہ کے سر (Head) وغیرہ ہو سکتے ہیں) کیا آپ کو اپنے اردگرد کوئی مربع شکل نظر آتی ہے؟ (مربع شکل میں دیوار پر لگی تصویروں کے فریم، کھڑکیاں اور ان کے شیشے یا دروازے وغیرہ شامل ہو سکتے ہیں) اسی طرح مثلث نما چیزوں کے بارے میں آپ کی کیا رائے ہے؟

جب آپ ڈرائنگ شروع کریں تو مناسب ہوگا کہ سب سے پہلے اس شے کی بنیادی شکل کا تعین کر لیں اور اس بنیادی شکلوں کو نرمی کے ساتھ ہلکی لائنیں لگاتے ہوئے بنائیں تاکہ فائنل ڈرائنگ بناتے ہوئے اس کو مٹایا جا سکے مثال کے طور پر اگر آپ نیچے دیے گئے ریچھ کی ڈرائنگ پریکٹس کرتے ہیں تو اس کے جسم کی مناسبت سے ایک بڑی بیضوی شکل بنائیں۔ ایک چھوٹی بیضوی شکل اس کے سر کے لیے، دو دائرے اس کے کانوں کے لیے مستطیل شکل اس کے پیروں اور پنجوں کے لیے دائرے بنائیں۔



Web version of PCTB textbooks

1۔ آپ کی ڈرائنگ کچھ اس طرح کی نظر آئے گی۔



2۔ نیچے دیے گئے کُتے کی ڈرائنگ کو غور سے دیکھیں اور اندازہ لگائیں کہ آپ کو کون سی بنیادی شکلیں نظر آتی ہیں۔ صرف ان بنیادی شکلوں کو بنا لیجیے۔ بنیادی شکلوں کو بناتے ہوئے باقی تفصیلات (Details) کی پروا کیے بغیر اس بات کا خیال رکھیں کہ کون سی بنیادی شکل دوسری بنیادی شکل سے کہاں ملتی ہے جیسے: کہاں کان سر سے ملتے ہیں یا ٹانگیں باقی جسم سے کہاں ملی ہوئی ہیں۔

Web version of PCTB textbooks

3۔ آپ کی ڈرائنگ کچھ ایسی دکھائی دے سکتی ہے۔

4۔ اب آپ یہ سیکھ چکے ہیں کہ بنیادی شکلوں کا مطالعہ کس طرح کیا جاتا ہے۔ اب آپ بنیادی لائنوں کی طرف متوجہ ہوں۔ جو سیدھی، ترچھی یا خم دار ہو سکتی ہیں۔ سیدھی لائنوں کا مشاہدہ کرنے کے لیے آپ دروازوں کے کنارے، دیواروں کے کونے یا کتابوں کی ساخت کا جائزہ لے سکتے ہیں۔ خم دار لائنیں تو ہر جگہ دیکھی جا سکتی ہیں جیسے ایک سیب میں، ہونٹوں کی مسکراہٹ میں، ایک کان کی بناوٹ میں۔
اب پھر سے چھوٹے کتے کی ڈرائنگ کے ابتدائی خاکے کی طرف متوجہ ہوں، اس پر بنائی گئی بنیادی شکلوں کے اوپر ڈرائنگ کرتے ہوئے مزید لائنوں کا اضافہ کریں۔ اس بات کا خاص خیال رکھیں کہ کہاں لائنیں سیدھی ہیں اور کہاں خم دار۔

5۔ جب آپ اس ڈرائنگ کو آگے بڑھائیں تو یاد رکھیں بنیادی شکلوں کو ہو بہو بنانے کی بجائے کتے کی جسامت کے مطابق بنائیں۔ بنیادی شکلیں صرف آپ کی رہنمائی کریں گی کہ لائنوں کی سمت کیا ہوگی۔ (اوپر دی گئی ڈرائنگ میں آپ مطالعہ کر سکتے ہیں کہ بنیادی شکلوں کو ابھی بھی دیکھا جا سکتا ہے۔) کئی خم دار اور سیدھی لائنیں لگانے کے بعد، جب مطلوبہ ڈرائنگ کی صورت واضح ہو جائے تو بنیادی شکلوں کی ہلکی ڈرائنگ یا غیر ضروری لائنیں مٹا دیں۔

Web version of PCTB textbooks

ڈرائنگ کی مشق نمبر 2

سڈول یا ایک جیسی اطراف والی اشیا کی ڈرائنگ (Drawing Symmetrical Objects)

شکل 2.14: متناسب گل دستے

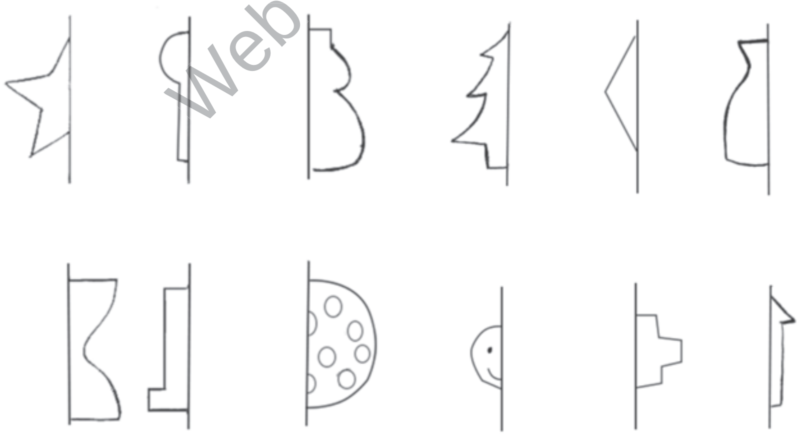
سامان:

1- پنسل
2- ڈرائنگ پیپر
3- ربڑ (Eraser)
4- کسی بوتل، مرتبان یا گل دان کی تصویر
5- یا کوئی بھی گھریلو استعمال کی شے جس کی ڈرائنگ بنانا مطلوب ہو۔

ساکت اشیا جیسے پھول، برتن، پھل، پرانے جوتے، مختلف اوزار اور کھلونے وغیرہ کی تصویر کشی سٹِل لائف (Still Life) کہلاتی ہے اور اس کے لیے اشیا کا انتخاب لامحدود ہوسکتا ہے۔ اس طرح کی تصویر کشی یا ڈرائنگ کرتے ہوئے سڈول اشیا کی ڈرائنگ کی مشق کافی مددگار ثابت ہوگی۔ سڈول اشیا ایسی اشیا ہوتی ہیں جو دونوں اطراف سے، دائیں اور بائیں جانب سے ایک جیسی ہوتی ہیں۔ اگر آپ ایسی شے کی تصویر کے عین درمیان ایک سیدھی لائن اوپر سے نیچے کی طرف لگا دیں تو ایک طرف کی ڈرائنگ دوسری طرف کی ڈرائنگ کا ہو بہو نمونہ ہوگی لیکن اس کی سمت اس کے بالکل الٹی ہوگی جیسے کسی شے کا عکس آئینہ میں ہو بہو ہر سمت میں مختلف نظر آتا ہے۔ تصاویر میں دیے گئے گل دان اور مرتبان کا مشاہدہ اوپر دی گئی معلومات کے حساب سے کیا جاسکتا ہے اس طرح کی ڈرائنگ کو مرر ڈرائنگ (Mirror Drawing) کہا جاتا ہے۔

مرر ڈرائنگ کی مشق (Mirror Drawing Practice)

نیچے دی گئی اشیا کی ڈرائنگ کو دیکھیں۔ ان کا آدھا حصہ پہلے سے بنا دیا گیا ہے۔ اب آپ اس کی ساخت اور لائنوں کے خم کا مشاہدہ کرتے ہوئے دوسری طرف بنانے کی کوشش کریں اور تصویر کو مکمل کریں۔



شکل 2.15: مرر ڈرائنگ کی مشق

Web version of PCTB textbooks

ڈرائنگ کی مشق نمبر 3

سڈول یا ایک جیسی اطراف والی اشیا کی ڈرائنگ(Drawing Symmetrical Objects)

نوٹ: اس مشق کے لیے مختلف اقسام کی بوتلیں طلبہ کے سامنے میز پر آراستہ کی جائیں تا کہ وہ ان کو دیکھ کر ان کی ساخت کا بخوبی اندازہ لگا سکیں۔اس طرح کی ابتدائی پریکٹس کے لیے طلبہ نیچے دی گئی تصاویر میں سے کسی بھی بوتل کی ڈرائنگ پریکٹس کر سکتے ہیں۔

شکل 2.16: متناسب اشیا

اپنی ڈرائنگ شیٹ پر نیچے دی گئی بوتل کا ابتدائی خاکہ بنائیں اور اس بات کا خیال رکھیں کہ اس کا سائز آپ کی ڈرائنگ شیٹ کے عین مطابق ہے۔بوتل کی ساخت کے حساب سے بنیادی اشکال بنائیں اور پھر اس کے عین درمیان ایک سیدھی لائن کھینچ دیں۔پھر بوتل کی دائیں جانب کا مشاہدہ کرتے ہوئے ایک طرف کی ڈرائنگ مکمل کر لیں۔پھر اسی طرح کے ابھار اور خم بناتے ہوئے بائیں جانب کی ڈرائنگ بھی مکمل کر لیں۔نیچے دی گئی تصویر میں اس مشق کا جائزہ لیں۔

شکل 2.17: ایک متناسب شے ڈرائنگ

Web version of PCTB textbooks

عزیز طلبہ!

تمام بنیادی اشکال جیسے مربع، مستطیل، مثلث، کون، سلنڈر، دائرہ اور بیضوی اشکال وغیرہ کی پہچان آپ کو کسی بھی شے کی بہترین ڈرائنگ کرنے میں مددگار ثابت ہوگی۔ یہ طریقہ کار آپ کو کوئی بھی سٹل لائف، لینڈ اسکیپ یا کسی بھی موضوع کی تصویر کشی میں مدد کرے گا۔ اگر آپ مسلسل اسطرح کی پریکٹس کرتے رہیں گے تو آپ جان جائیں گے کہ ان کو پریکٹس کرنے کے بعد آپ کافی بہتر طریقے سے چیزوں کی ڈرائنگ یا منظر کشی کر سکتے ہیں اور اس کو بہتر سے بہتر بنانے کے لیے آپ کو اوپر دی گئی مثالوں کا ایک طریقہ یاد رکھنا ہوگا کہ سب سے پہلے سامنے موجود شے کی بنیادی شکل کا تعیّن کرنا ضروری ہے۔

ڈرائنگ کی مشق نمبر چار

سٹل لائف ڈرائنگ (A Still Life Drawing)

نوٹ: طلبہ جب بھی سٹل لائف پریکٹس کریں وہ پیچھے دی گئی پریکٹس نمبر ایک، دو اور تین میں وضع کردہ طریقہ کار کو اپنا سکتے ہیں جبکہ وہ اپنے طور پر کئی نئے طریقے بھی وضع کر سکتے ہیں۔

سٹل لائف ایک ایسی تصویر ہوتی ہے جس میں کسی پینٹنگ، کسی شے کی تصویر یا ایک اور ایک سے زائد اشیا میں پانی پینے کے گلاس، گلدان میں سجے پھول، پرانے جوتے، مختلف کام کرنے کے اوزار یا کھلونوں کا ڈھیر وغیرہ ہو سکتے ہیں۔ اس پریکٹس کے لیے ہم نیچے دی گئی تصویر کو استعمال کریں گے۔

شکل 2.18: پھلوں کی سٹل لائف

تصویر کا مطالعہ کرتے ہوئے اس میں پھلوں کی بنیادی اشکال کی ڈرائنگ سے اس پریکٹس کا آغاز کریں۔ بنیادی شکلوں کا خاکہ ہلکی لکیروں کے ذریعے سے بنائیں اور ان کا سائز اپنی ڈرائنگ شیٹ کے سائز کی مناسبت سے بنائیں۔ زیادہ بڑا یا زیادہ چھوٹا خاکہ دونوں ہی نامناسب ہوں گے جو یہ ظاہر کریں گے یا تو آپ نے غلط سائز کی شیٹ استعمال کی ہے یا آپ کی ڈرائنگ کا اندازہ غلط ہے۔ آپ کی ڈرائنگ نہایت مناسب سائز کی ہونی چاہیے جس میں آپ کناروں سے تھوڑی تھوڑی جگہ چھوڑ دیں گے۔ کیونکہ اس کے مکمل ہونے کے بعد اگر آپ اس کو فریم کرواتے ہیں تو کناروں پر مناسب جگہ نہ چھوڑنے پر آپ کی ڈرائنگ کا کچھ حصہ فریم کے پیچھے چھپ جائے گا۔ اس لیے کناروں پر مناسب جگہ چھوڑنا ضروری ہے۔ جب آپ ہلکی لکیروں کے ذریعے خاکہ مکمل کرلیں تو تمام پھلوں کے سائز کو ایک دوسرے کے سائز کی تناسب سے دوبارہ چیک کرلیں۔

یاد رکھیے! تناسب کا مطلب کسی بھی شے کے سائز کا اس کے برابر پڑی ہوئی شے کے سائز سے موازنہ ہوتا ہے۔ جسے اوپر دی گئی تصویر میں سیب کا سائز ساتھ رکھے ہوئے کدو کا سائز سیب کے سائز سے دگنا ہونا چاہیے۔ اس بات کی مزید یقین دھانی کے لیے اپنی پنسل کو کدو کے ساتھ سیدھا کھڑا کریں تو آپ کو اندازہ ہوگا کہ اس کا سائز آپ کی پنسل کے تقریباً آدھے سے زیادہ ہے پھر اپنی اسی پنسل کو سیب کے برابر کھڑا کریں تو شاید آپ کی پنسل کے آدھے کے برابر ہو۔

جب آپ صحیح اشکال اور سائز کے مطابق ڈرائنگ خاکہ مکمل کرلیں تو اس کے بعد اس پر گہری لکیروں کو کھینچتے ہوئے پھلوں کی ساخت کو واضح کرنا شروع کریں۔ تمام سیدھی اور خم دار لائنوں کا مشاہدہ کریں کہ وہ کہاں شروع ہوتی ہیں اور کہاں ختم اور کہاں آپس میں ملتی ہیں۔

اس ڈرائنگ میں ایک اور چیز آپ کے سامنے آئے گی وہ یہ کہ سیب کی بنیادی لائن کدو کی اختتامی لائن سے نچلی سطح پر ہوگی۔ اس لیے کہ سیب، کدو کو اوورلیپ (Overlap) کررہا ہے۔ جب دو چیزیں ایک دوسرے کو اوورلیپ کرتی ہیں تو آگے والی شے کی بنیادی لائن پیچھے والی شے کی بنیادی لائن سے نچلی سطح پر نمودار ہوگی۔

پھلوں کے تسلی بخش خاکوں کو بنا لینے کے بعد اس میں شیڈنگ کا عمل شروع ہوگا جو پھلوں کی گولائی اور ساخت کو ابھارے گا تصویر میں پھلوں کا غور سے مشاہدہ کریں آپ کو اندازہ ہوگا کہ اس میں گہرے سایوں کو دیکھا جا سکتا ہے میز پر، کدو پر اور سیب پر ٹو بی پنسل کا انتخاب کریں اور نیچے دی گئی ڈرائنگ اے کا مشاہدہ کرتے ہوئے سیب کی سطح کو ہلکا سرمئی رنگ دیں اس طرح آپکی ڈرائنگ میں سیب کے رنگ کا تاثر قائم ہوگا جبکہ آپکی ڈرائنگ بلیک اینڈ وائٹ ہوگی۔

Web version of PCTBtextbooks

ڈرائنگ بی

ڈرائنگ اے

پھر سیب پر بننے والے سائے کا جائزہ لیتے ہوئے ڈرائنگ بی کی مناسبت سے سائے والے حصے کو، پنسل کو مضبوطی سے پکڑتے ہوئے گہرا سرمئی رنگ دیں۔ آپ رنگ دینے یا شیڈ کرنے کے مختلف انداز اپنا سکتے ہیں جس میں ایک طریقہ تو یہ ہے کہ پنسل کو گولائی میں گھماتے ہوئے ہلکے ہاتھ سے شیڈ کریں جیسا کہ ڈرائنگ بی میں دکھایا گیا ہے۔ اس کے علاوہ نیچے دی گئی ڈرائنگ سی کے مطابق چھوٹی چھوٹی سیدھی لائنوں کو کھینچتے ہوئے بھی شیڈنگ کی جاتی ہے لیکن اس بات کا خیال رکھا جائے کہ تمام لائنوں کی سمت ایک جیسی ہی ہو ایک چیز کی شیڈنگ کرنے کے لیے لائنوں کی جو بھی سمت متعین کریں وہی سمت دوسری چیز کی شیڈنگ کے لیے استعمال کریں۔

ڈرائنگ ڈی

ڈرائنگ سی

لائنوں کے ساتھ شیڈنگ کرتے ہوئے کرس کراس کا بھی استعمال کر سکتے ہیں جیسا کہ ڈرائنگ ڈی میں دکھایا گیا ہے اسے کراس ہیچنگ کہا جاتا ہے۔ اگر آپ یہ طریقہ کسی ایک چیز کے لیے استعمال کرتے ہیں تو باقی ڈرائنگ بھی اس کو اپناتے ہوئے مکمل کریں۔

آپ ڈرائنگ کو اوپر دیے گئے سادہ طریقہ کار ڈرائنگ بی کی طرح شیڈ کرتے ہوئے مکمل کریں اور ٹیبل پر پڑنے والے سائے کو بھی مناسب انداز میں بنائیں۔

Web version of PCTB textbooks

نوٹ: ڈرائنگ میں مہارت حاصل کرنے کے لیے مسلسل پریکٹس کی ضرورت ہوتی ہے۔ آپ اپنے اردگرد سے اپنے گھر سے مختلف چیزوں کا انتخاب کرتے ہوئے سٹل لائف ڈرائنگ کی پریکٹس دہراتے رہیں۔

جب آپ تصویر کی بجائے حقیقی چیزوں کو اپنے سامنے رکھ کر ڈرائنگ کریں گے تو آپ ان چیزوں کو مختلف طریقوں سے، مختلف سمتوں سے دیکھ سکتے ہیں۔ ہر سمت آپکو مختلف نظر آئے گی اور آپ ایک ہی سٹل لائف سے کئی طرح کی ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ نیچے دی گئی تصاویر کو غور سے دیکھیں کہ اس میں پھلوں کو ایک ہی جگہ رکھا گیا ہے جبکہ مختلف سمتوں سے اس کی تصاویر کھینچی گئی ہیں۔ ان تصاویر میں آپ بدلتے سائے کا بھی مشاہدہ کر سکتے ہیں۔

اعداد و شمار 2.19: پھلوں کو مختلف انداز میں کمپوز کرنے کے اختیارات

Web version of PCTB textbooks

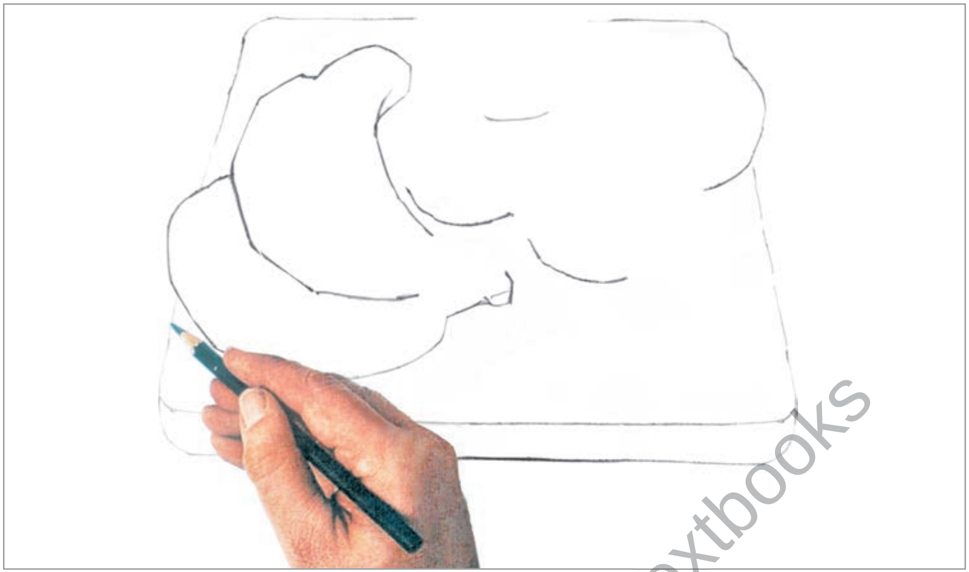
ڈرائنگ کی مشق نمبر 5

پھلوں کی سٹل لائف ڈرائنگ (Still Life Drawing with Fruits)

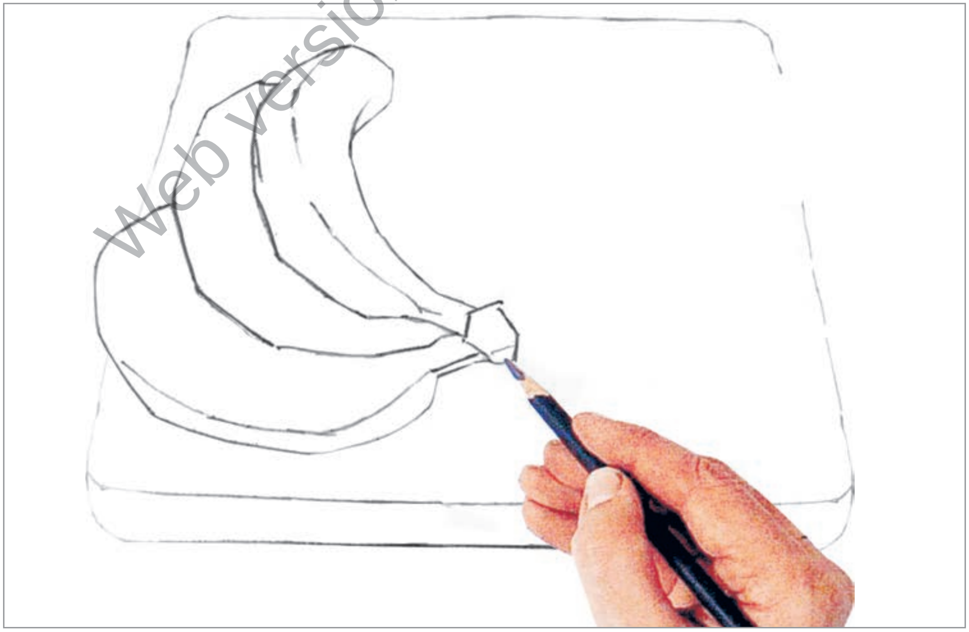
1۔ پنسل HB یا 2B
2۔ ایریزر
3۔ شارپنر
4۔ ڈرائنگ پیپر
5۔ ڈرائنگ بورڈ

شکل 2.20: پھلوں کی سٹل لائف

نوٹ: اس مشق کے ذریعے آپ پنسل کی سادہ لائن کی طاقت کو جان پائیں گے۔ اس کے لیے کچھ پھلوں کو لکڑی کے چوپنگ بلاک (Chopping Block) کے اوپر آراستہ کریں۔ پھلوں کی ڈرائنگ زیادہ مشکل نہیں ہوتی ان میں گول، خم دار شکلیں اور کچھ مختلف سطحیں جیسے کھردری یا ملائم وغیرہ ہوتی ہیں۔ پھلوں کی ڈرائنگ طلبہ کو شکلوں اور ساخت (Shapes and Forms) کی شناخت کرانے کے لیے ایک اچھا موضوع ہے۔

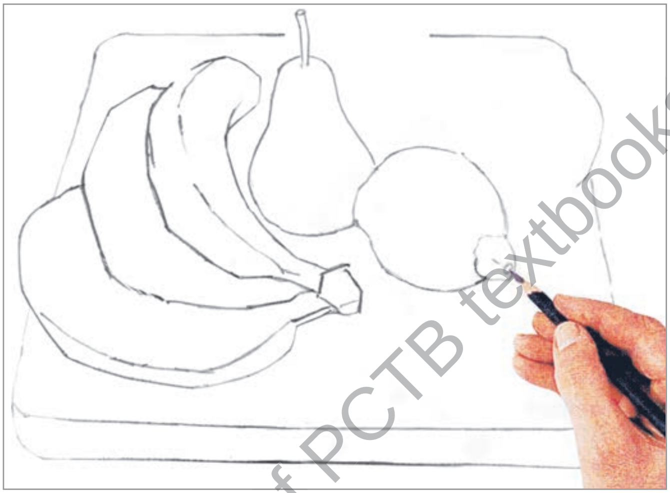


1۔ پھلوں کو چوکور چوپنگ بلاک کے اوپر آراستہ کرنا ایک ایسا عمل ہے جس سے تمام اشکال ایک ہی جگہ پر اکٹھی ہوسکتی ہیں۔لکڑی کے بلاک کے ہلکے خاکے سے ڈرائنگ کا آغاز کریں۔ بلاک کی دائیں اور بائیں جانب کی لائنوں کو احتیاط کے ساتھ ٹھیک ان کی سمتوں کا مطالعہ کرتے ہوئے بنائیں۔اب اس کے عین اوپر اس پر رکھے گئے پھلوں کا خاکہ ہلکی لکیروں سے بنائیں۔ہلکی لکیروں کے خاکے کو مکمل کر لینے کے بعد ایک بار پھر سے پھلوں کی ساخت اور جسامت کو واضح کرتی ہوئی ہلکی لائنوں کو استعمال کرتے ہوئے ان کے کناروں کو پھر سے بنائیں، بلاک کے کناروں اور اسکے بائیں جانب بننے والے سائے کو گہری لائنوں سے واضح کریں۔

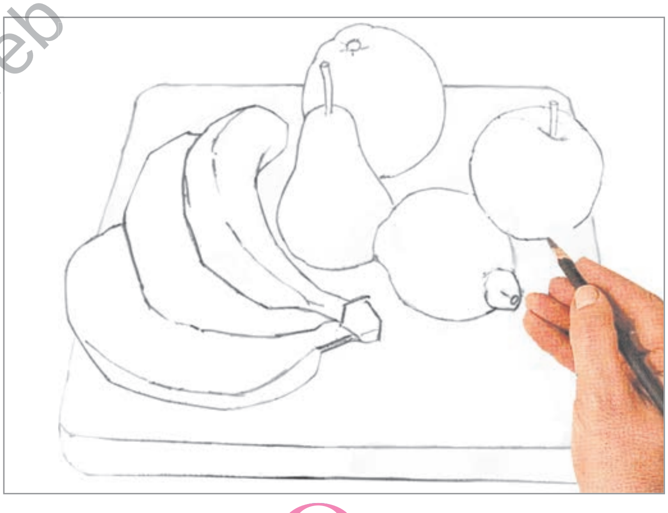


Web version of PCTB textbooks

2۔ سب سے پہلے کیلے کی ڈرائنگ مکمل کریں۔ کیلے کی بناوٹ خم دار ہوتی ہے لہٰذا ہر لائن اس کے خم کی مطابقت سے لگائیں۔ اس بات کا بھی مشاہدہ کریں کہ کیلوں کی لائنیں کس طرح سے اور کہاں پر اس کے نیچے موجود لکڑی کے بلاک کو اوورلیپ کرتی ہیں اور بلاک کی سیدھی لائنوں اور کیلے کی خم دار لائنوں میں کتنا فرق ہے۔ کیلوں کی وہ لائنیں جو سائے میں ہیں ان کو گہری واضح بنائیں جبکہ زیادہ روشنی والے حصوں کو ہلکی لائنوں سے بنائیں۔ جہاں کیلے کا ایک حصہ دوسرے حصے سے جدا ہوتا ہے اور اس کی گولائی اور ساخت کو واضح کرتا ہے وہاں لائنوں کو ہلکا رکھیں۔

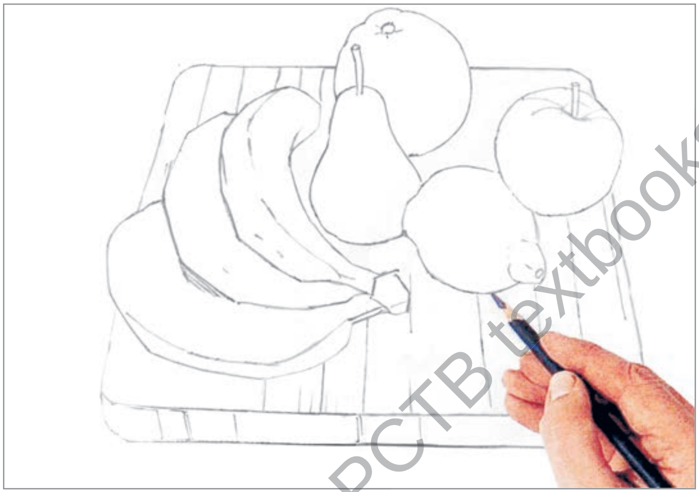


3۔ ناشپاتی اور لیموں کی ڈرائنگ بھی اوپر دیے گئے طریقہ کار کے مطابق ہوگی۔ ڈرائنگ کرتے ہوئے نہ صرف پھلوں کی اشکال اور ساخت کا خیال رکھیں بلکہ ان کے درمیان خالی جگہوں پر بننے والی اشکال کا بھی غور سے جائزہ لیں اور کیلوں سے اور بلاک کے کناروں سے ان کے فاصلے کو بھی مدنظر رکھیں۔ پھلوں کے درمیان رہ جانے والی خالی جگہوں کو نیگیٹو سپیس کہا جاتا ہے یہ بھی اتنی ہی اہمیت کی حامل ہیں جتنی کہ پھلوں کی اشکال اور جسامت۔

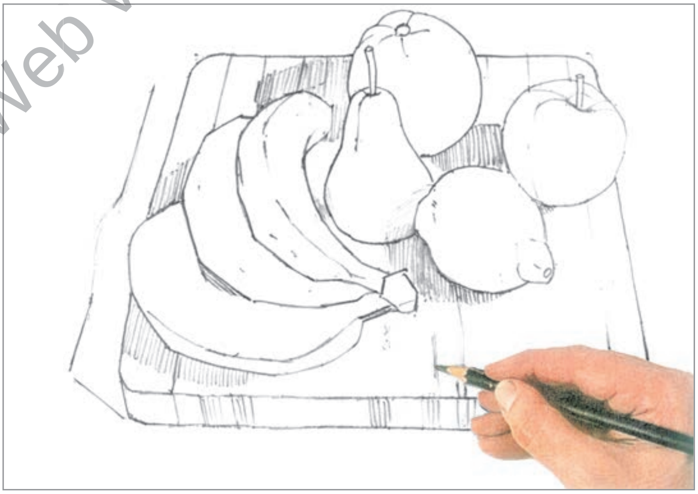


Web version of PCTB textbooks

4۔ مالٹے اور سیب کی ڈرائنگ بھی ایسے ہی کریں جیسے پہلے پھلوں کی، کی گئی ہے۔ ان کو بناتے ہوئے بھی روشنی کی طرف والے حصے کو ہلکے ہاتھ سے کم دباؤ ڈالتے ہوئے ہلکی لکیروں سے بنائیں اور سائے دار حصے کو بناتے ہوئے پنسل پر زیادہ دباؤ ڈالتے ہوئے گہری لکیریں بنائیں۔ پھل کا وہ حصہ جو ڈنڈی کے ساتھ درخت سے جڑا ہوتا ہے اسے دھیان سے بنائیں اور اس بات کا بخوبی خیال رکھیں کہ کہاں کہاں پھل نیچے رکھے گئے لکڑی کے بلاک کی سطح سے باہر کی طرف نکلتے ہیں۔

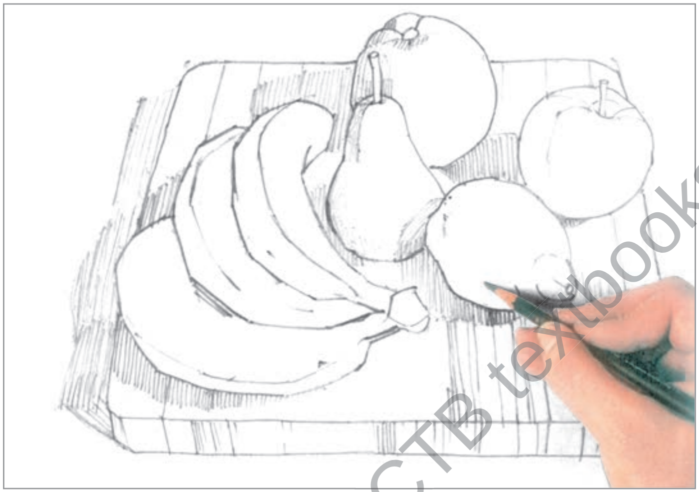


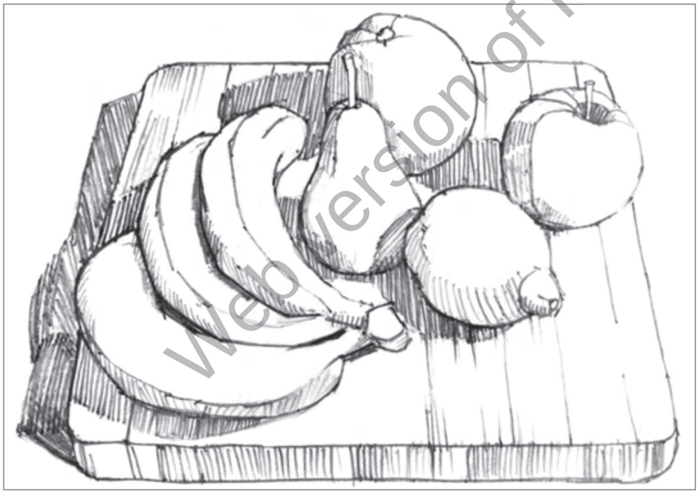
5۔ اب کچھ لائنوں کی مدد سے لکڑی کی بلاک اور پھلوں کے بننے والے سایوں کی ڈرائنگ کریں۔ ہلکی لائنوں کی مدد سے پھر سے پھلوں کے کناروں کی ڈرائنگ کریں لیکن اسے بہت زیادہ نہ کریں کہ آپ کی پہلے والی ڈرائنگ متاثر ہو جائے۔ بس دو سے تین لائنوں کی ذریعے اس کی ساخت کو مزید نکھاریں۔ اب لکڑی کے بلاک کے جوڑوں کی بھی سیدھی لائنوں کی مدد سے ڈرائنگ کریں۔



Web version of PCTB textbooks

6۔ لکڑی کے ٹیکسچر کو مزید لائنوں سے واضح کریں۔ جو حصہ روشنی میں ہے اسے ہلکی لائنوں سے بنائیں جبکہ سایہ دار جگہوں اور حصوں کو گہری لائنوں سے واضح کریں۔ یہ لائنیں لکڑی کے ٹیکسچر (Texture) کو واضح کرنے میں مدد دیں گی اور ساتھ ہی ساتھ پھلوں کو لکڑی کی سطح پر نمایاں اور واضح بھی کر دیں گی۔

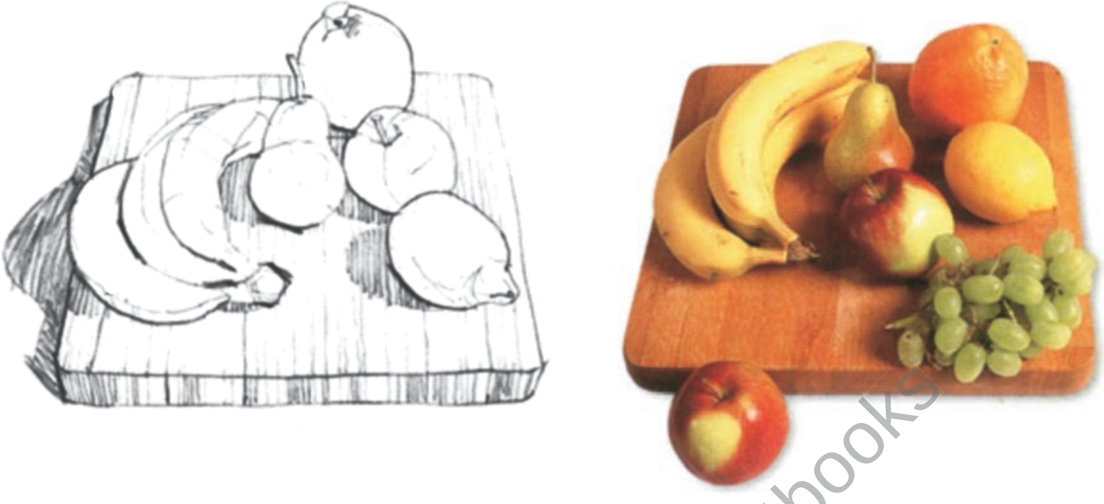




7۔ لائنوں کے ذریعے سے مشق کرتے ہوئے اس ڈرائنگ میں ٹونز (Tones) کا اضافہ کریں۔ خاص طور پر ان جگہوں پر جہاں گہرے سائے محسوس ہو رہے ہیں اور پھر مزید لائنوں کے ذریعے سے ہر پھل کو اس کی ساخت اور شکل کے مطابق ہلکی شیڈنگ کرتے ہوئے مکمل کریں۔

8۔ اس طرح کی مزید ڈرائنگ کرنے کے لیے بہت سے پھلوں اور چیزوں کو مختلف انداز میں آراستہ کرتے ہوئے کسی اور میڈیم (Medium) کے ساتھ استعمال کریں۔ چیزوں کو مختلف انداز میں آراستہ کرنے کی کوئی حد مقرر نہیں آپ جیسے چاہیں ان کا اپنے سامنے سجا سکتے ہیں کبھی مزید چیزوں کے اضافے کے ساتھ اور کبھی کچھ چیزوں کو نکالتے ہوئے۔ اس طرح کی ڈرائنگ کے لیے چارکول اور کلر پنسل کا استعمال بھی کیا جا سکتا ہے۔

Web version of PCTB textbooks



شکل 2.21: پھلوں کی اسٹل لائف کے مختلف انداز

ڈرائنگ کی مشق نمبر 6

ٹھوس اشیا کی سٹل لائف (Still Life with Hard Objects)

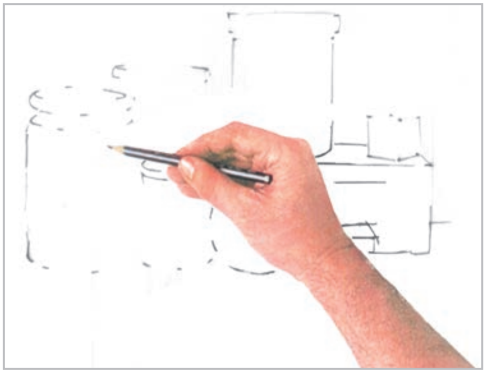
سامان:

1۔ پنسل 2B اور 6B
2۔ ایریزر اور شارپنر
3۔ ڈرائنگ شیٹ
4۔ رولر (Ruler) یعنی پیمانہ
5۔ ڈرائنگ بورڈ

نوٹ: گھریلو استعمال کی کچھ چیزوں کا انتخاب کریں جیسے مختلف رنگوں اور مختلف سائز کے مرتبان، گیند، لکڑی کا ڈبہ وغیرہ۔ یہ نسبتاً سادہ اور آسان اشکال کی حامل ہیں۔ ان کا آراستہ کرتے ہوئے اس بات کا بھی اہتمام کریں کہ ان پر روشنی دائیں جانب سے پڑ رہی ہو جو اشکال کو واضح کرنے میں مدد دے۔

Web version of PCTB textbooks

1۔ ٹو بی (2B) پنسل کا استعمال کرتے ہوئے سامنے رکھی ہوئی چیزوں کا ابتدائی خاکہ بناتے ہوئے ہلکی اور دھیمی لائنیں لگائیں تاکہ اس میں مزید تفصیل اور ٹونز کا اضافہ کیا جا سکے۔ خاکہ کشی کرتے ہوئے اس بات پر غور کریں کہ مرتبان اور دوسرے برتنوں کی ساخت محض ایک سادی یا مستطیل نما شکل ہی نہیں بلکہ اس کے اوپر اور نیچے کے حصے کے اتار چڑھاؤ گولائی اور ساخت پر بھی دھیان دیں۔ لکڑی کی گیند بھی ایک دائرہ کی صورت میں واضح کی جا سکتی ہے۔ مرتبانوں کے نیچے رکھے ہوئے ڈبوں کو بناتے ہوئے پرسپیکٹو (Perspective) یعنی پیچھے یا گہرائی کی طرف جاتی ہوئی لائنوں کا دھیان رکھیں۔



جب بنیادی خاکہ تیار ہو جائے تو تمام اشیا کو درمیانی نوعیت کی ٹون (Tone) سے واضح کریں جیسا کہ تصویر میں بائیں جانب کی طرف سے مرتبان پر کیا گیا ہے۔ گہری رنگت کو حاصل کرنے کے لیے پنسل پر ذرا سا دباؤ ڈال کر استعمال کیا جا سکتا ہے۔

2۔ گہرے رنگ کے مرتبان کی ساخت کو واضح کرنے کے لیے گہرے رنگ کا انتخاب کریں۔ سب سے آگے رکھے ہوئے مرتبانوں کی درمیانی سطح کو پنسل پر دباؤ بڑھاتے ہوئے گہرے رنگ یا ٹون (Tone) سے واضح کریں۔ نسبتاً کم دباؤ سے مرتبان کی ساری گولائی کو واضح کریں جبکہ ہلکے گہرے رنگ کے سائے کو بنانے کے لیے پنسل پر دباؤ ذرا سا بڑھا دیں۔ یہ ہلکے گہرے رنگ کے مرتبان کی ایک طرف، میں دیکھے جا سکتے ہیں۔

3۔ تیزی سے پنسل ہلاتے ہوئے لکڑی کی گیند کی گہری رنگت یا ٹون کو حاصل کریں اور نسبتاً ہلکی ٹون سے واضح کریں اور اس کے ساتھ ساتھ نیچے رکھے گئے لکڑی کے ڈبے کی سطح کو واضح کریں ۔ مرتبان کی اوپری گولائی کو گہرا کریں اور پورے مرتبان کی بائیں جانب کو بھی نسبتاً گہرا رنگ دیں۔ سامنے رکھے گئے چھوٹے ڈبے کی اوپری سطح، جہاں روشنی پڑ رہی ہے، کو ہلکے رنگ سے واضح کریں جبکہ بالکل سامنے کی سطح

Web version of PCTB textbooks

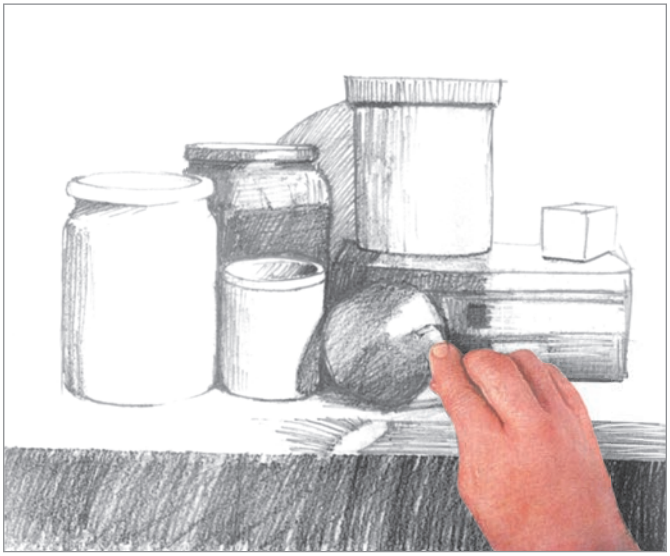
کوتھوڑا ساگہرا رنگ دیتے ہوئے مکمل کریں۔ پیچھے دیے گئے ڈبے کے ڈھکن اور اس کے نیچے بننے والے سائے کو گہرے رنگ کی لکیر سے واضح کریں۔

4۔ مرتبانوں کی دیوار پر بننے والے سایوں کو بھی درمیانی نوعیت کی رنگت یا ٹون سے واضح کریں اور اس کے ساتھ ساتھ نیچے رکھے گئے لکڑی کے ڈبے پر لکڑی کے ٹیکسچر پر بھی کام کریں۔ اب چھے بی (6B) پنسل کا انتخاب کرتے ہوئے پیچھے رکھے ہوئے گہرے رنگ کے مرتبان کو مزید گہرا رنگ دیں۔ اس طرح بائیں جانب والے مرتبان، لکڑی کے گیند اور ان تمام چیزوں کے سایوں کو گہرا کریں۔ پھر ڈبے کی بائیں جانب اور اوپر کی سطح جہاں مرتبان رکھا ہوا ہے یعنی مرتبان کے نیچے کی جگہ کو تھوڑا تھوڑا گہرا رنگ دیں۔ بالکل اسی طرح اینٹ کے بالکل نیچے گہرے رنگ کی لائنیں کھینچیں اور لکڑی کے کھردرے پن کے حساب سے اگلے حصے کو مکمل کریں۔

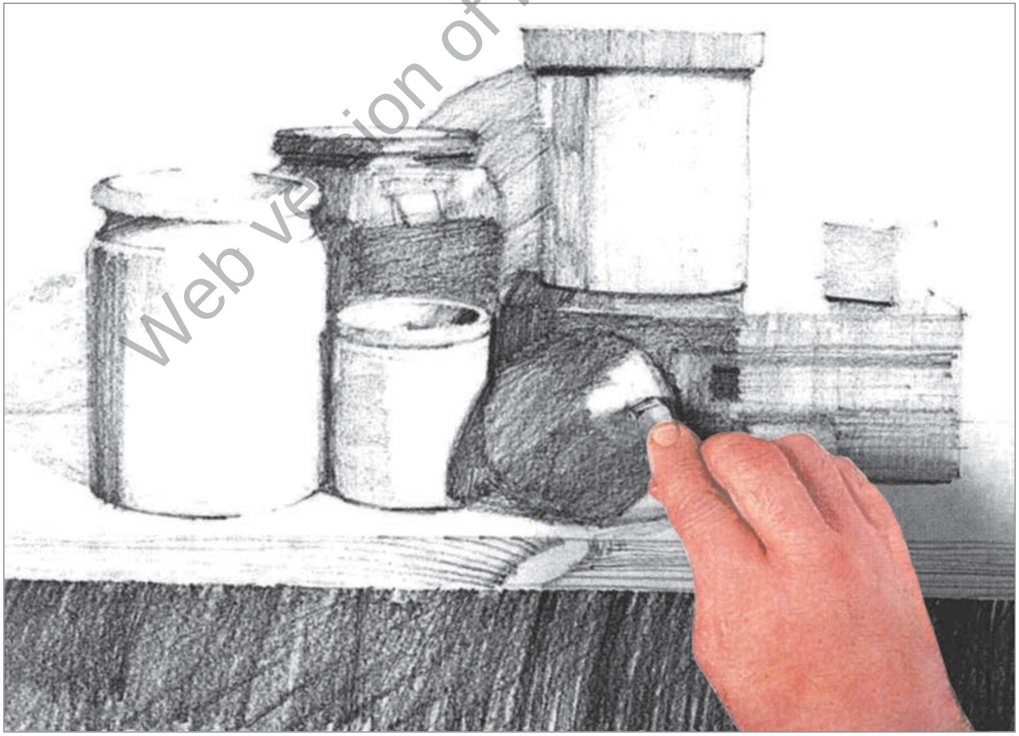
5۔ چھے بی پنسل کا استعمال کرتے ہوئے میز کی اگلی سطح کو گہرا رنگ دیں اس کام کا ایک آسان طریقہ بھی ہوسکتا ہے ایک چوڑا پیمانہ میز کے اوپری کنارے پر تصویر کے مطابق رکھیں اور ہاتھ کی مدد سے اسے مضبوطی سے پکڑیں تا کہ ہلنے نہ پائے اور پھر تیزی سے پنسل کو چلاتے ہوئے اس پر گہرے رنگ کے نشان بنائیں۔ اس عمل کو کامیابی سے کرنے کے بعد آپ دیکھیں گے کہ آپ نے بالکل سیدھے اور خوب صورت کنارے کو اس کی سطح پر پڑنے والی روشنی اور اگلے حصے کے گہرے رنگ کو بڑی آسانی سے حاصل کرلیا ہے۔

Web version of PCTBtextbooks

6۔ اس کے بعد آپ مختلف برتنوں پر پڑنے والی روشنی اور چمک کو حاصل کرنے کے لیے نرم ربڑ کا استعمال کر سکتے ہیں۔ کسی بھی سطح کو گہرا رنگ دینا ہلکے رنگ دینے کی نسبت آسان ہوتا ہے اس لیے گہرا رنگ دیتے ہوئے اس بات کو مدِ نظر رکھیں کہ اردگرد کی سطح کی رنگت کیسی ہے۔ گریفائٹ کی وجہ سے ربڑ بہت جلدی گندا ہو جاتا ہے اگر کام کرنے کے لیے اس کو چھوٹے حصوں میں کاٹ لیا جائے تو اس سے زیادہ دیر تک صفائی سے کام لیا جاسکتا ہے۔



اب اپنی ڈرائنگ کا غور سے جائزہ لیں اور جہاں کہیں زیادہ گہرا ہو گیا ہے وہاں ربڑ کی مدد سے ہلکا کریں، جہاں گہرے رنگ کی ضرورت محسوس ہو وہاں گہرا کریں۔ اس عمل میں بہت زیادہ غور و خوض سے پرہیز کریں کیونکہ آپ محض ایک ڈرائنگ بنا رہے ہیں نہ کہ ایک کیمرے سے کھینچی تصویر۔ اپنی ڈرائنگ کو شیلف کی اوپری سطح پر چند لائنیں لگا کر مکمل کر لیں۔



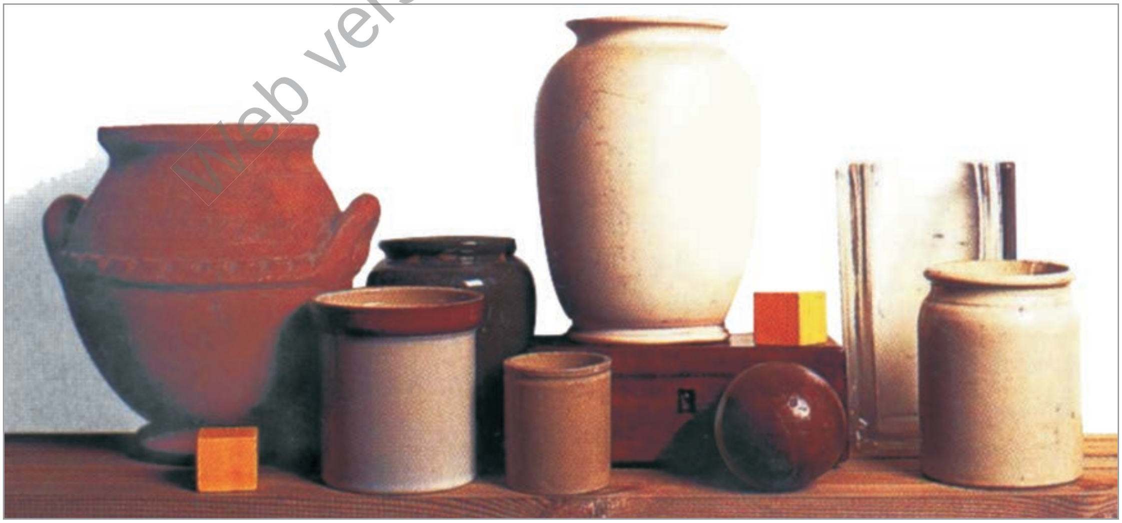
Web version of PCTB textbooks

مختلف اشیا کو مختلف میڈیم سے بنانے کی پریکٹس

مختلف اشیا کو مختلف طریقے سے ترتیب دینے کے انداز لامحدود ہو سکتے ہیں۔ آپ بہت سی چیزوں کو ہٹا سکتے ہیں اور کئی ایک چیزوں کو شامل بھی کر سکتے ہیں اپنی ڈرائنگ کو آسان یا مشکل بنا سکتے ہیں۔

اس طریقۂ کار سے آپ کئی ایک مختلف قسم کی ڈرائنگ کرنے کی مشقیں کر سکتے ہیں جو آپ کو آرٹ کے بنیادی اصول خلا (Space)، توازن (Balance) اور کمپوزیشن (Composition) کو سمجھنے میں مددگار ثابت ہو سکتی ہیں۔

شکل 2.23



شکل 2.24

Web version of PCTB textbooks

ڈرائنگ کی مشق نمبر 7

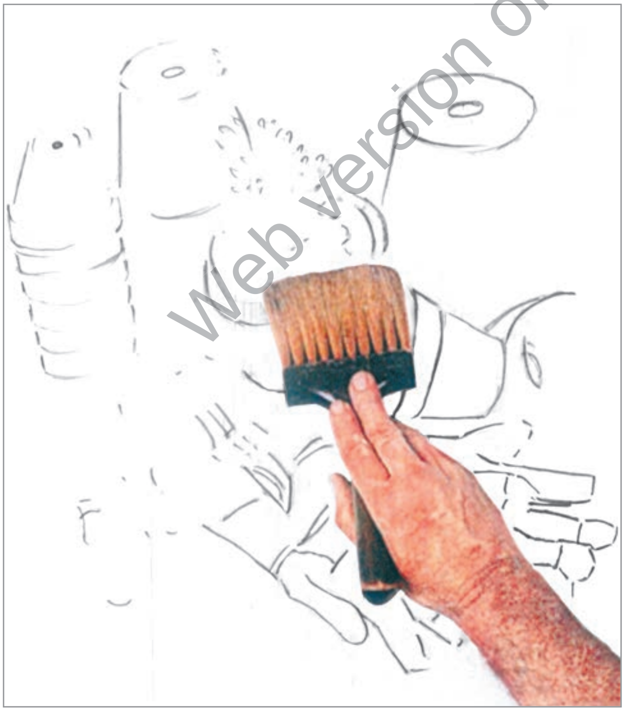
باغ اور باغیچوں میں استعمال ہونے والے اوزاروں کی سٹل لائف
(Still Life With Garden Tools)

باغ اور باغیچوں میں استعمال ہونے والے چند اوزاروں اور اشیا کا انتخاب کریں۔ پھر ان کا کسی دائرے کی صورت ترتیب دے دیں تاکہ آپ ایک ہی وقت میں ان پر نظر دوڑا سکیں۔

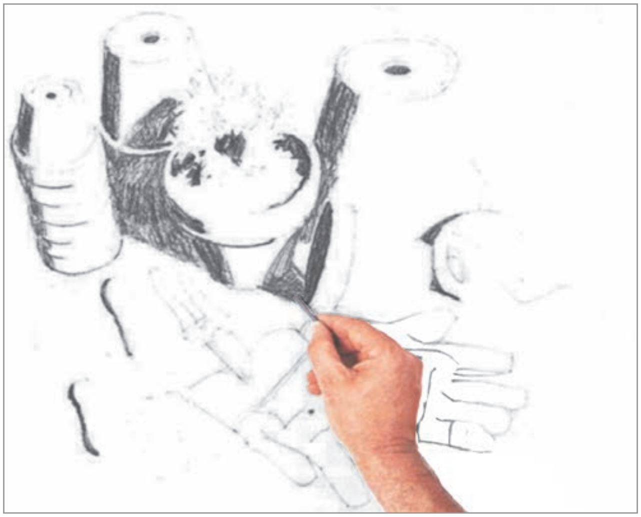
شکل 2.25

سامان:

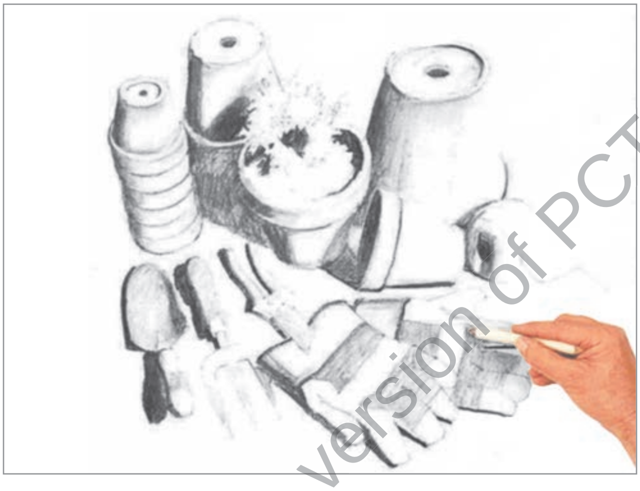
1۔ سخت اور نرم چارکول پنسلیں (Charcoal Pencils)
2۔ ڈرائنگ پیپر یا سکالر شیٹ یا باکس بورڈ شیٹ
3۔ ایک بڑا نرم برش یا نرم کپڑا
4۔ چارکول سٹک (Charcoal Stick)
5۔ پیپر ٹورچون اور سٹومپ (Paper Torchon or Stump)
(آپ Paper Torchon یا Stump کی جگہ ٹشو پیپر (Tissue Paper) کو چارکول کے نشانوں اور سطح کو ملانے، رنگ کو مکس کرنے اور رگڑنے کے لیے استعمال کر سکتے ہیں۔)
6۔ فیکسیٹو (Fixative)
7۔ پیمانہ (Ruler)



Web version of PCTB textbooks



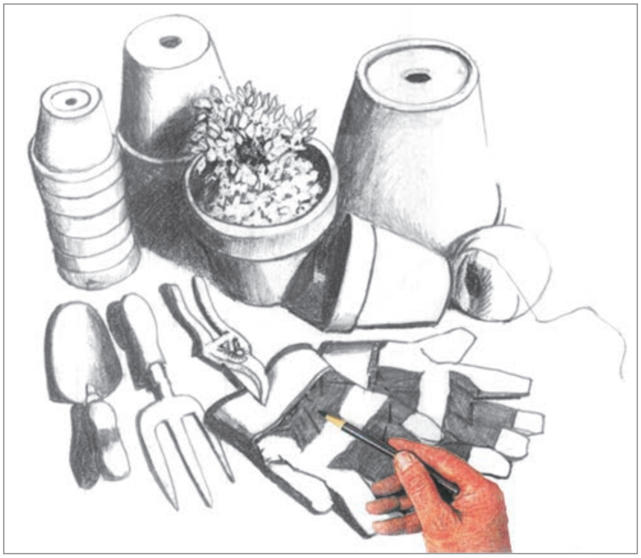
1۔ اشیا کا ابتدائی خاکہ بنانے کے لیے نرم چارکول پنسل کا انتخاب کریں۔ تفصیل کو نظر انداز کرتے ہوئے صرف اور صرف بنیادی شکلوں اور ساخت پر توجہ رکھیں۔ گملوں کے اوپری بیضوی دائروں، کھرپی (Trowel) اور کانٹے (Fork) کے رخ پر خاص توجہ دیں۔ جب آپ خاکہ یا ابتدائی ڈرائنگ مکمل کر چکیں تو بڑے نرم برش کے ساتھ چارکول کے اضافی پاؤڈر کو صاف کرلیں۔



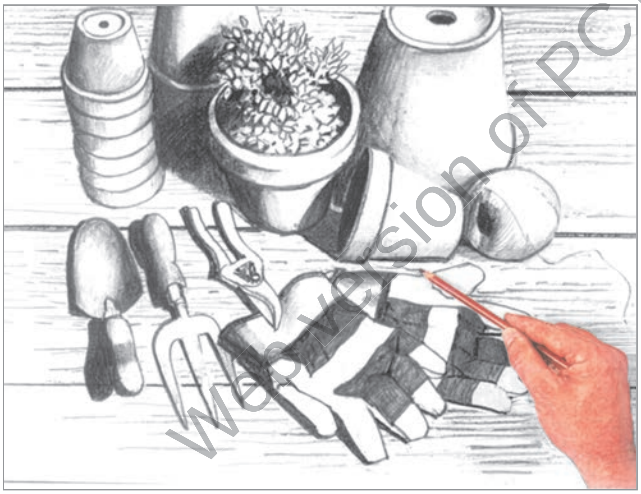
2۔ اب چارکول سٹک کے ذریعے سے گہرے سایوں کا مطالعہ کرتے ہوئے ان کو گہرے رنگ سے واضح کریں۔ ان گہرے سایوں کو اس قدر گہرا کریں، چارکول سٹک پر دباو بڑھاتے ہوئے کہ مزید گہرا کرنے کی گنجائش باقی نہ رہے، کیونکہ کاغذ کی سطح صرف مخصوص حد تک چارکول پاؤڈر کو اپنے اندر جذب کر سکے گی جبکہ اضافی پاؤڈر جھڑ جائے گا۔

3۔ ایک ٹشو پیپر کو موڑ کر ایک پنسل نما ڈنڈی سی بنا لیں یا پھر پیپر ٹورچن کی مدد سے اضافی چارکول پاؤڈر کو رگڑتے ہوئے اپنی ڈرائنگ میں بنائے گئے خاکوں میں درمیانی نوعیت کی رنگت کا اضافہ کریں۔ اس کے ذریعے سے گملوں، اوزاروں اور دستانوں کی سطح پر درمیانی ٹون حاصل کرنے کے لیے کام کریں۔ اس عمل کے دوران میں آپ کو گہرے حصوں کو ایک بار پھر گہرا رنگ دینے کی ضرورت محسوس ہو سکتی ہے۔

Web version of PCTB textbooks



4۔ جب تمام جگہوں پر درمیانی ٹون حاصل کر لی جائے تو پھر اس ڈرائنگ کو فکس کیا جا سکتا ہے۔ ایک دفعہ جب فکس کر دیا جائے تو پھر کسی بھی سطح پر گہرے چارکول لگائے گئے حصوں پر ٹشو پیپر یا پیپر ٹورچن کے رگڑنے سے مزید درمیانی ٹون حاصل نہیں ہوسکتی۔ مکس کرنے کے بعد ایک بار پھر سے گہرے رنگ کے سایوں کو چارکول اسٹک سے گہرا کریں اور پھر گملے میں لگے پودے کے پتوں کو بنانا شروع کریں۔



5۔ جب آپ ڈرائنگ میں ہر طرح کی ٹون لگا چکیں تو پھر ہر حصے کی تفصیل میں اضافہ کریں۔ سخت اور نرم دونوں قسم کی چارکول پنسل استعمال کرتے ہوئے پودے کے پتوں اور گملے کی سطح کو واضح کریں ۔ اوزاروں کے ہینڈ یعنی ہتھیوں کے نیچے گہرے سایے کا تاثر دینے کے لیے گہری لائنیں لگائیں۔ اوزاروں کے بلیڈ اور کٹر (Cutter) کو ایک طرف سے پڑی ہوئی روشنی کے حساب سے واضح کریں اور ڈوری کے رول کی لائنوں اور دستانوں پر پڑی سِلوٹوں کو بھی واضح کریں۔

6۔ اب تمام اشیا کے اردگرد اور درمیانی حصوں میں لکڑی کی میز کی سطح پر موجود لائنوں اور ٹیکسچر کو بنائیں اور اسی طرح چارکول سٹک کا استعمال کرتے ہوئے مزید اس طرح کام کریں کہ لکڑی کے تختے جن سے میز کی سطح بنی ہوئی ہے ان کے درمیانی فاصلے کو پیمانے اور چارکول سٹک کی مدد سے واضح گہری لائنیں لگا کر بنائیں۔ پھر نرم چارکول پنسل کی مدد سے فائنل ٹچ دیں۔ جب ڈرائنگ مکمل ہو جائے تو اس کو ایک بار پھر فکس کر لیں تا کہ چارکول سے بنائی ہوئی یہ ڈرائنگ مدھم نہ ہو جائے یا مٹ نہ جائے۔

Web version of PCTB textbooks

شکل2.26:   مختلف انداز میں آراستہ کی گئی سٹل لائف

مختلف اشیا کو مختلف میڈیم سے بنانے کی مشق کریں

اس کمپوزیشن میں مزید چیزیں شامل کر کے مختلف قسم کی ڈرائنگ بنانے کی مشقیں کی جا سکتی ہیں یا پھر اسی ترتیب سے پڑی ہوئی چیزوں کو اوپر سے دیکھتے ہوئے، ایک طرف ہٹ کر سائیڈ سے دیکھتے ہوئے، کھڑے ہو کر یا بیٹھ کر مختلف طریقوں سے سے بنانے کی مشق کر سکتے ہیں۔اسی مشق کو کلر پنسل کا انتخاب کر کے بھی بنایا جا سکتا ہے۔

شکل2.27:   سٹل لائف ترتیب دینے کی ایک اور ترکیب (Option)

Web version of PCTB Textbooks

ڈرائنگ کی مشق نمبر 8

تازہ پھول

شکل 1.28:   تازہ پھولوں کی سٹل لائف

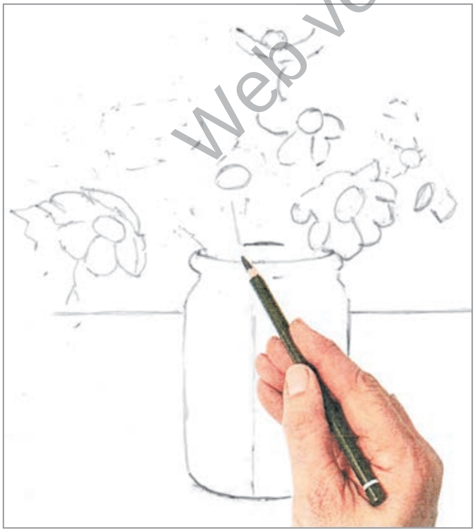
مختلف رنگوں کے پھولوں کو ایک سادہ سے گلدان میں سجائیں۔ میز کو کسی لکیر دار کپڑے سے ڈھانپ دیں۔ اور ایک طرفہ روشنی کا بھی اہتمام کریں۔ چاہے تو دائیں جانب سے یا چاہے تو بائیں جانب سے روشنی کا یکطرفہ ہونا یقینی بنائیں۔

سامان:

1۔ ڈرائنگ پیپر

2۔ کلر پنسلز یا پیسٹل پنسلز (Colour Pencils or Pastel Pencils)

3۔ فکس ایٹو (Fixative) اگر پیسٹل (Pastel) استعمال کرنے ہوں تو



1۔ سرمئی رنگ کی پنسل کا انتخاب کرتے ہوئے گُل دان کی جگہ اور ساخت کو دیکھتے ہوئے ابتدائی خاکہ تشکیل دیں، اور گُل دان کو بالکل درمیان میں بنانے کے بجائے اس کو ایک طرف تھوڑا سا بائیں یا دائیں جانب کمپوز کریں۔ اسی سرمئی رنگ کی پنسل کا استعمال کرتے ہوئے کپڑے کی لکیروں کا خاکہ بھی بنالیں۔ پھر پھولوں کی بناوٹ اور جگہ کے حساب سے ان کی ڈرائنگ بنالیں۔ پھولوں کی ڈرائنگ بناتے ہوئے ان ہی رنگوں کا استعمال کریں جن رنگوں کے پھول گُل دان میں سجائے گئے ہیں۔ پورے گلدستے کو، گُل دان کے اوپری کنارے کو اور ان کے آپسی تعلق کو دیکھتے ہوئے، ایک پھول سے دوسرے پھول کے فاصلے اور بناوٹ کو اچھی طرح غور سے بناتے ہوئے ابتدائی خاکہ مکمل کرلیں۔

Web version of PCTB textbooks

2۔ پہلے مرحلے کے تمام عناصر کو مدنظر رکھتے ہوئے اس ڈرائنگ کو جاری رکھیں اور کپڑے کی لکیروں کو سرمئی رنگ سے اور پھولوں کے پتوں کو زیتونی سبز رنگ سے تشکیل دیں۔ جو شاخیں اور پتے گہرے سائے میں محسوس ہو رہے ہیں ان کو بنانے کے لیے کالے رنگ کا استعمال کر سکتے ہیں۔ ڈرائنگ کو مکمل کر لینے کے بعد اگر اس بات کا ڈر ہو کہ آپ کے ہاتھ کی بار بار رگڑ لگنے سے ڈرائنگ کی لائنیں یا لکیریں مدھم پڑ جائیں گی تو اسے فکسیٹو سے ہلکا سا فکس کر لیں۔

3۔ بائیں جانب کے جامنی رنگ کے پھول سے شروع کریں اور تمام پھولوں کو ان کے رنگوں کے تناسب کے حساب سے بناتے جائیں۔ پھولوں کے درمیانی حصّوں اور وہ پتیاں جو سائے میں ہیں، ان کو بنانے کے لیے کالے رنگ کا انتخاب کریں۔ کلر پنسل کو استعمال کرتے ہوئے تیزی سے ہاتھ اس طرح چلائیں کہ کہیں کہیں کاغذ کی سفید سطح باقی رہ جائے کیونکہ اس طرح کی ڈرائنگ بناتے وقت کاغذ کی سفید سطح کو پورے طور پر کور کرنا ضروری نہیں۔ پتیوں کو بنانے کے لیے ہلکے اور گہرے جامنی اور گلابی رنگوں کا استعمال کریں۔ پھر درمیان میں موجود نیلے رنگ کی پھول کو اس طرح مکمل کریں کہ اس میں کالے، نیلا اور دونوں طرح کے جامنی، ہلکے اور گہرے جامنی رنگ کا استعمال ہو۔

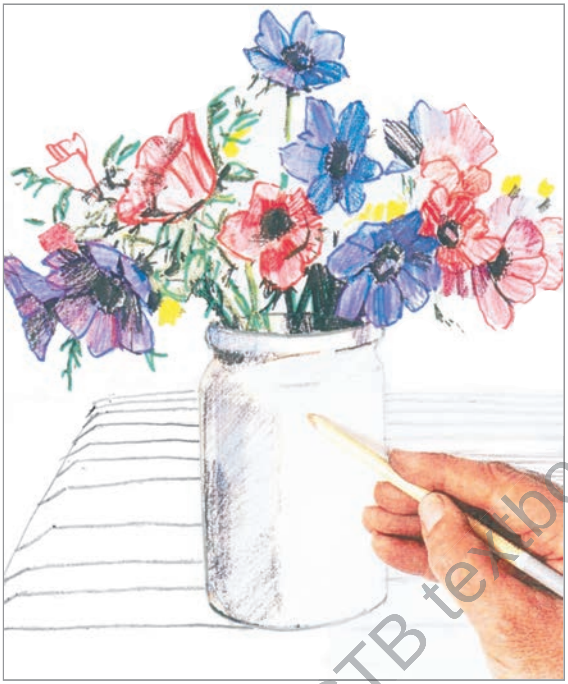
Web version of PCTB textbooks

4۔ جب نیلے اور جامنی پھولوں کو مکمل کر لیں تو سرخ پھولوں کو بنانا شروع کریں۔ ان کو بھی اسی طرح مکمل کریں کہ کالے اور سرخ رنگ کو استعمال کرتے ہوئے ان کی بناوٹ کو واضح کریں۔ تمام پھولوں کی سطح کو اپنی ایک انگلی کی مدد سے تھوڑا تھوڑا رگڑ لیں جس سے اس پھولوں کے رنگوں میں بہت زیادہ شوخ پن مدھم ہو جائے گا اور ان کی سطح کی نرمی واُبھارنے میں مدد ملے گی پھر ایریا کو سطح پر موجود پھولوں کی پتیوں کو کلر پنسلز کی مدد سے اسی طرح مکمل کریں کہ ان پر موجود تمام نشانات اور لکیریں واضح ہو جائیں۔

5۔ گہرے سایے میں موجود شاخیں اور پتوں کے حصے کالے رنگ سے واضح کریں جہاں کہیں پتوں پر روشنی پڑ رہی ہے وہاں ہلکے سبز رنگ یا پیلے سبز رنگ کا استعمال کریں ۔ پتوں میں درمیانی نوعیت کا رنگ حاصل کرنے کے لیے زیتونی سبز اور گہرے سبز رنگوں کا انتخاب کریں۔ پھولوں کو مکمل کرتے ہوئے احتیاط سے کام لیں، انھیں رنگ لگاتے اور مکمل کرتے ہوئے انکی ساخت اور بناوٹ کو خراب نہ ہونے دیں۔

6۔ جب پھولوں پر کام مکمل ہو جائے تو گل دان پر توجہ دیں۔ گل دان کے سائے دار حصے کو مکمل کرنے کے لیے کالے اور ہلکے بھورے رنگ کا استعمال کریں۔ گل دان کے بائیں جانب والے اوپر کے حصے میں جہاں پر اس کے اوپر موجود جامنی پھول کا عکس پڑ رہا ہے اس جگہ پر نیلے رنگ کا شیڈ کریں۔ اور گل دان کے روشنی کی طرف والے حصے پر ہلکا پیلا رنگ استعمال کریں۔

Web version of PCTB textbooks



7۔ آخر میں گل دان کے پیچھے موجود دیوار پر پڑنے والے سائے کو سرمئی اور کالے رنگ کے استعمال سے تیزی سے ہاتھ چلاتے ہوئے ہلکے ہاتھ سے مکمل کریں۔ کپڑے کی سلوٹوں کو چھوٹی لائنیں لگاتے ہوئے واضح کریں، کپڑے پر موجود سرخ لائنوں کے ساتھ ساتھ کالی لکیروں کو بھی واضح کریں۔ آخر میں ایک بار پھر سے ڈرائنگ کو مدھم ہونے یا رگڑ لگنے سے بچانے کے لیے فکسیٹو سپرے کا استعمال کریں۔

مختلف اشیا کو مختلف میڈیم سے بنانے کی مشق کریں

اس طرح کی بے شمار ڈرائنگز بنائی جاسکتی ہیں جیسا کہ اوپر دی گئی مشق میں سکھایا گیا ہے۔ جیسے جیسے آپ ڈرائنگ میں مہارت حاصل کرتے جائیں ویسے ویسے زیادہ مشکل اور پیچیدہ ترتیب سے رکھی ہوئی چیزوں کو بنانے کی مشق کریں۔ پھول کانچ کے گل دان میں رکھ کر بھی

Web version of PCTB textbooks

بن سکتے ہیں۔ان کو بنانے کے لیے پیسٹل یا واٹر کلر کا استعمال کریں۔

ڈرائنگ کی مشق نمبر 9

لینڈ سکیپ (Landscape)

سامان:

1۔ چارکول پنسلیں (Charcoal Pencils) نرم اور سخت

2۔ چارکول پیپر (Charcoal Paper) یا پیسٹل شیٹ (Pastel Sheet)

3۔ سٹومپ (Stomp) یا ٹشو پیپر (Tissue Paper) کہیں کہیں Smudge کرنے یعنی رگڑنے کے لیے جہاں کہیں ضرورت ہو)

اس مشق کے لیے جگہ یا نظارے کا انتخاب چارکول سے حاصل ہونے والی گہری اور ہلکی لکیروں اور گہرے اور ہلکے رنگوں کے استعمال کو سمجھنے میں مددگار ثابت ہوسکتا ہے۔

Web version of PCTB textbooks

Web version of PCTB textbooks

1۔ سب سے پہلے تصویر کے مطابق سب سے پیچھے موجود درختوں کی لائن کو سخت چارکول کی مدد سے ہاتھ کے ہلکے دباؤ کے ساتھ بنائیں جبکہ چارکول پر ہاتھ کا دباؤ بڑھاتے ہوئے سب سے آگے موجود درختوں کے تنوں اور شاخوں کی ڈرائنگ بنائیں۔ درختوں کی ڈرائنگ بناتے ہوئے ان کی قدرتی ساخت کو مدنظر رکھیں۔اب آگے موجود درختوں کے نیچے کے حصے کے زمینی حصے کی لائن پر غور کریں اور اس پر موجود گھاس اور مٹی کے ڈھیلوں کی ڈرائنگ کریں۔

2۔ پہلے مرحلے کو مدنظر رکھتے ہوئے درختوں کے تنوں کی لائن کو نسبتاً گہری اور صاف لائنوں کے ذریعے سے واضح کریں۔ چارکول پنسل کے سکے کو پنسل تراش کی مدد سے نوکیلا تیز کر لیں اور درختوں کی شاخوں اور تنے کو اس کی قدرتی ساخت کے مطابق ایک حقیقی شکل دینے کی کوشش کریں۔ اب اسی طرح نیچے کے زمینی حصّے پر چند ایک مٹی کے ڈھیلوں یا پتھروں کو واضح کریں۔ اس کے بعد پیچھے موجود پودے اور درختوں کی تفصیل میں پہلے مرحلے کو مدنظر رکھتے ہوئے اضافہ کریں اور اس بات کا دھیان رکھیں کہ پیچھے موجود چیزوں کی ڈرائنگ اس قدر ہلکی اور کم گہری ہوگی کہ مزید اس پر کام کرنے پر آگے چل کے یہ لائنیں تقریباً غائب سی ہو جائیں گی۔

3۔ اس طرح کی ڈرائنگ کی سب سے ضروری اور اہم چیز اس میں گہرائی اور دور تک کے فاصلے کا تاثر کا ہونا ہے اور اس کا انحصار پیچھے کے ہلکے رنگوں اور آگے کے گہرے رنگوں کے استعمال پر ہے۔ اس لیے تفصیل میں اضافے کے لیے پیچھے موجود چیزوں کو ہلکے رنگوں میں واضح کرتے ہوئے بناتے جائیں اور چارکول پنسل پر کم دباؤ ڈالتے ہوئے کام کریں اور پھر ٹشو پیپر یا سٹومپ (Stomp) کا بہت احتیاط سے استعمال کرتے ہوئے پیچھے موجود درختوں کے پتوں کو ہلکا ہلکا رگڑیں۔ تصویر میں موجود رنگ کو غور سے دیکھیں اس طرح کے رنگ کو حاصل کرنے کے لیے آپ کو ٹشو کی مدد سے کافی رگڑنا پڑے گا۔

Web version of PCTB textbooks

4۔ پھراس کے ذرا آگے کے حصّے میں موجود گہرے رنگ کے درختوں کے جھنڈ کو نرم چارکول کی مدد سے واضح کریں اور گہرا رنگ لگائیں جبکہ نیچے جہاں یہ دھند میں گم ہو رہے ہیں وہاں چارکول پر کم دباؤ ڈالتے ہوئے ہلکا رنگ حاصل کریں۔ اور پھر پہلے سے استعمال شدہ ٹشو پیپر کو استعمال کرتے ہوئے اس کی رگڑائی کریں۔ درختوں کے اوپری کنارے کو رگڑتے ہوئے بہت احتیاط سے کام لیں کہ اس کی قدرتی ساخت اور چھوٹی باریکیاں خراب نہ ہونے پائیں اور وہ واضح طور پر نظر آتی رہیں۔ پھر ایک نرم ٹشو کو استعمال کرتے ہوئے دھند والے حصّے کو رگڑیں۔ اس عمل کو آپ اس قدر دہرائیں کہ ہلکی سرمئی ٹون باقی رہ جائے۔

Web version of PCTB textbooks

5۔ اب سامنے کے حصے میں موجود درختوں کو نوکیلے تراشے ہوئے چارکول کی مدد سے گہرا رنگ لگاتے ہوئے بنائیں۔ پھر سخت چارکول پر ہلکا سا دباؤ ڈالتے ہوئے درختوں کے اوپری حصے کی چند شاخیں بنائیں۔ ان ہلکی رنگوں کی شاخوں سے آپ درختوں کی گہرائی اور شاخوں میں ورائٹی کے تاثر کو ابھار سکتے ہیں۔

Web version of PCTB textbooks

6۔ اب درختوں کے نیچے زمینی حصے کو نرم چارکول کے چوڑائی والے حصے کو استعمال کرتے ہوئے گہرے اور چوڑے نشان لگاتے ہوئے پر کریں۔ پھر نرم چارکول کی تراشی ہوئی نوک سے پتھروں، چند ایک گھاس کی ڈنڈیوں اور پتوں کی تفصیل میں اضافہ کریں جو پیچھے موجود پانی کی صاف اور ہلکے رنگ کی سطح کے برعکس گہرے رنگ کے محسوس ہوتے ہیں۔ پانی کی صاف سطح اس ڈرائنگ میں خالی چھوڑے گئے سفید کاغذ سے ہی واضح ہو جائے گی۔ اب اپنی انگلی کے پورے کو استعمال کرتے ہوئے زمین کے آگے کے حصے کو تھوڑا تھوڑا رگڑیں۔ لیکن اس کو زیادہ نہ رگڑیں تاکہ زمین کے حصے پر موجود کھردراپن اور بڑے نشان باقی رہ جائیں۔

7۔ آخر میں زمین کے سب سے نچلے حصے میں موجود گھاس اور پودوں کی تفصیل اور پچھلے حصے کے درختوں کے جھنڈ کی تفصیل میں نرم اور سخت دونوں قسم کے چارکول کو استعمال کرتے ہوئے اضافہ کریں اور لینڈ سکیپ مکمل کریں۔ مکمل کرنے کے بعد آخر میں اسے فکسیٹو کی مدد سے پکّا کر لیں۔

Web version of PCTB textbooks