ਚਿੱਤਰਕਲਾ

(ਨੌਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਲਈ)

T4H4E1

ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ ਦੁਆਰਾ ਮੁਫ਼ਤ ਦਿੱਤੀ ਜਾਣੀ ਹੈ ਅਤੇ ਵਿਕਾਊ ਨਹੀਂ ਹੈ।

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ

© ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ

ਐਡੀਸ਼ਨ : 2021-22
ਐਡੀਸ਼ਨ : 2023-24 .... 6,000 ਕਾਪੀਆਂ

All rights, including those of translation, reproduction and annotation etc., are reserved by the Punjab Government.

ਲੇਖਕ : ਸ. ਗੁਰਪ੍ਰੀਤ ਸਿੰਘ ਨਾਮਧਾਰੀ (ਨੈਸ਼ਨਲ ਐਵਾਰਡੀ)
ਡਰਾਇੰਗ ਟੀਚਰ, ਸਰਕਾਰੀ ਮਾਡਲ ਹਾਈ ਸਕੂਲ, ਨਾਭਾ (ਪਟਿਆਲਾ)

ਸੋਧਕ : ਸ. ਗੁਰਮੇਲ ਸਿੰਘ- ਰਿਟਾਇਰਡ (ਚੀਫ਼ ਆਰਟਿਸਟ)
ਸ. ਸਰਬਜੀਤ ਸਿੰਘ - ਰਿਟਾਇਰਡ ਆਰਟ ਐਂਡ ਕਰਾਫਟ ਟੀਚਰ
ਸ੍ਰੀ ਕੇਵਲ ਕ੍ਰਿਸ਼ਨ - ਰਿਟਾਇਰਡ ਆਰਟ ਐਂਡ ਕਰਾਫਟ ਟੀਚਰ

ਸੰਯੋਜਕ: ਸ. ਮਨਜੀਤ ਸਿੰਘ ਢਿੱਲੋਂ, ਆਰਟਿਸਟ
ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

ਚੇਤਾਵਨੀ

1. ਕੋਈ ਵੀ ਏਜੰਸੀ-ਧਾਰਕ ਵਾਧੂ ਪੈਸੇ ਲੈਂਣ ਦੇ ਉਦੇਸ਼ ਨਾਲ਼ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕ ਦੀ ਜਿਲਦਸਾਜ਼ੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। (ਏਜੰਸੀ-ਵਾਲਿਆਂ ਨਾਲ਼ ਹੋਏ ਸਮਝੌਤੇ ਦੀ ਧਾਰਾ ਨੰ. 7 ਅਨੁਸਾਰ)
2. ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਦੀ ਜਾਅਲੀ ਅਤੇ ਨਕਲੀ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ (ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ) ਦੀ ਛਪਾਈ, ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ, ਸਟਾਕ ਕਰਨਾ, ਜਮ੍ਹਾਂਖ਼ੋਰੀ ਜਾਂ ਵਿਕਰੀ ਆਦਿ ਕਰਨਾ ਭਾਰਤੀ ਸਜ਼ਾ ਪ੍ਰਣਾਲ਼ੀ ਦੇ ਅਧੀਨ ਦੰਡਯੋਗ ਅਪਰਾਧ ਹੈ।

(ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਪਾਠ-ਪੁਸਤਕਾਂ ਬੋਰਡ ਦੇ 'ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ' ਵਾਲ਼ੇ ਕਾਗ਼ਜ਼ ਉੱਪਰ ਹੀ ਛਪਵਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।)

ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਵਿਕਰੀ ਲਈ ਨਹੀਂ ਹੈ।

ਸਕੱਤਰ, ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ, ਵਿੱਦਿਆ ਭਵਨ, ਫੇਜ਼-8, ਸਾਹਿਬਜ਼ਾਦਾ ਅਜੀਤ ਸਿੰਘ ਨਗਰ-160062 ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਅਤੇ ਮੈਸ. ਮਿਕਾਡੋ ਆੱਫ਼ਸੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰਜ਼, ਜਲੰਧਰ ਦੁਆਰਾ ਛਾਪੀ ਗਈ।

ਦੋ ਸ਼ਬਦ

ਪੱਥਰ ਯੁੱਗ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਆਧੁਨਿਕ ਯੁੱਗ ਤੱਕ ਮਨੁੱਖੀ ਸਭਿਆਤਾਵਾਂ ਦੀ ਉਨੱਤੀ ਅਤੇ ਵਿਰਸੇ ਦੀ ਪਛਾਣ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਯੁੱਗਾਂ ਦੀਆਂ ਕਲਾ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਲਾ ਹੀ ਹੈ ਜੋ ਹਰ ਸਭਿਅਤਾ ਦੇ ਵਿਰਸੇ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਮੂਰਤੀਆਂ, ਸਿੱਕੇ, ਬਰਤਨ, ਜ਼ੇਵਰ, ਹਥਿਆਰ, ਖਿਡੌਣੇ ਅਤੇ ਕੱਪੜਿਆਂ ਦੀ ਸ਼ਕਲ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਅੰਦਰ ਸਾਂਭੀ ਬੈਠੀ ਹੈ ਜੋ ਦੁਨੀਆਂ ਭਰ ਦੇ ਅਜਾਇਬ ਘਰਾਂ ਦੀ ਸ਼ਾਨ ਹਨ। ਮੋਹਿੰਜਦਾੜੋ, ਅਜੰਤਾ ਅਤੇ ਤਾਜ ਮਹਿਲ ਵੀ ਇਸ ਦੀ ਮਿਸਾਲ ਹਨ।

ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ, ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਰਬਪੱਖੀ ਬੌਧਿਕ, ਮਾਨਸਿਕ ਅਤੇ ਰਚਨਾਤਮਕ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਬੱਚਾ ਆਲੇ-ਦੁਆਲੇ ਨਾਲ, ਕੁਦਰਤ ਨਾਲ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨਾਲ ਜੁੜਦਾ ਹੈ। ਆਪਣੇ ਚਾਰੇ ਪਾਸੇ ਉਸ ਕਾਦਰ ਦੀ ਬਹੁਰੰਗੀ ਰਚਨਾ ਨੂੰ ਦੇਖਣ, ਸਮਝਣ, ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਮਾਨਣ ਦੀ ਸੋਝੀ ਉਸ ਵਿੱਚ ਜਾਗਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ ਆਪ ਵੀ ਉਸ ਸਿਰਜਣਾ ਦਾ ਭਾਈਵਾਲ ਬਣਨਾ ਲੋਚਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਭ ਪ੍ਰਾਪਤੀ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਕਲਾ ਤੋਂ ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਵਿੱਦਿਅਕ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਤਹਿਤ ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਨਹੀਂ ਰਿਹਾ। ਕਾਫੀ ਲੰਮੇ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਸਮੂਹ ਵਿੱਦਿਅਕ ਮਾਹਿਰਾਂ ਅਤੇ ਅਦਾਰਿਆਂ ਵੱਲੋਂ ਇਸ ਨੂੰ ਮੁੜ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਪੁਰਜ਼ੋਰ ਮੰਗ ਹੁੰਦੀ ਰਹੀ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਭਵਿੱਖ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਅਸੀਂ ਇਸ ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਮੁੜ ਇਮਤਿਹਾਨੀ ਵਿਸ਼ਾ ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਖੁਸ਼ੀ ਲੈ ਰਹੇ ਹਾਂ। ਆਸ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਇਹ ਵਿਸ਼ਾ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਰਬਪੱਖੀ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਹਾਈ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦੇ ਨਾਲ ਡਰਾਇੰਗ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਵੀ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ, ਜੋ ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ, ਆਰਕੀਟੈਕਚਰ, ਡਰਾਫ਼ਟਸਮੈਨਸ਼ਿਪ ਅਤੇ ਇੰਟੀਰੀਅਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਲਈ ਵੀ ਇੱਕ ਨੀਂਹ ਪੱਥਰ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰੇਗਾ। ਆਸ ਹੈ ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਦਾ ਇਹ ਯਤਨ ਆਪਣੇ ਮਕਸਦ ਵਿੱਚ ਸਫ਼ਲ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇਗਾ। ਖੇਤਰ ਵਿੱਚੋਂ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੀਆਂ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਅਤੇ ਸੁਝਾਵਾਂ ਦਾ ਸਵਾਗਤ ਹੈ।

ਚੇਅਰਮੈਨ

ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ

'ਸਮਾਜਿਕ ਨਿਆਂ, ਅਧਿਕਾਰਤਾ ਅਤੇ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਭਾਗ' ਪੰਜਾਬ

ਵਿਸ਼ਾ ਸੂਚੀ

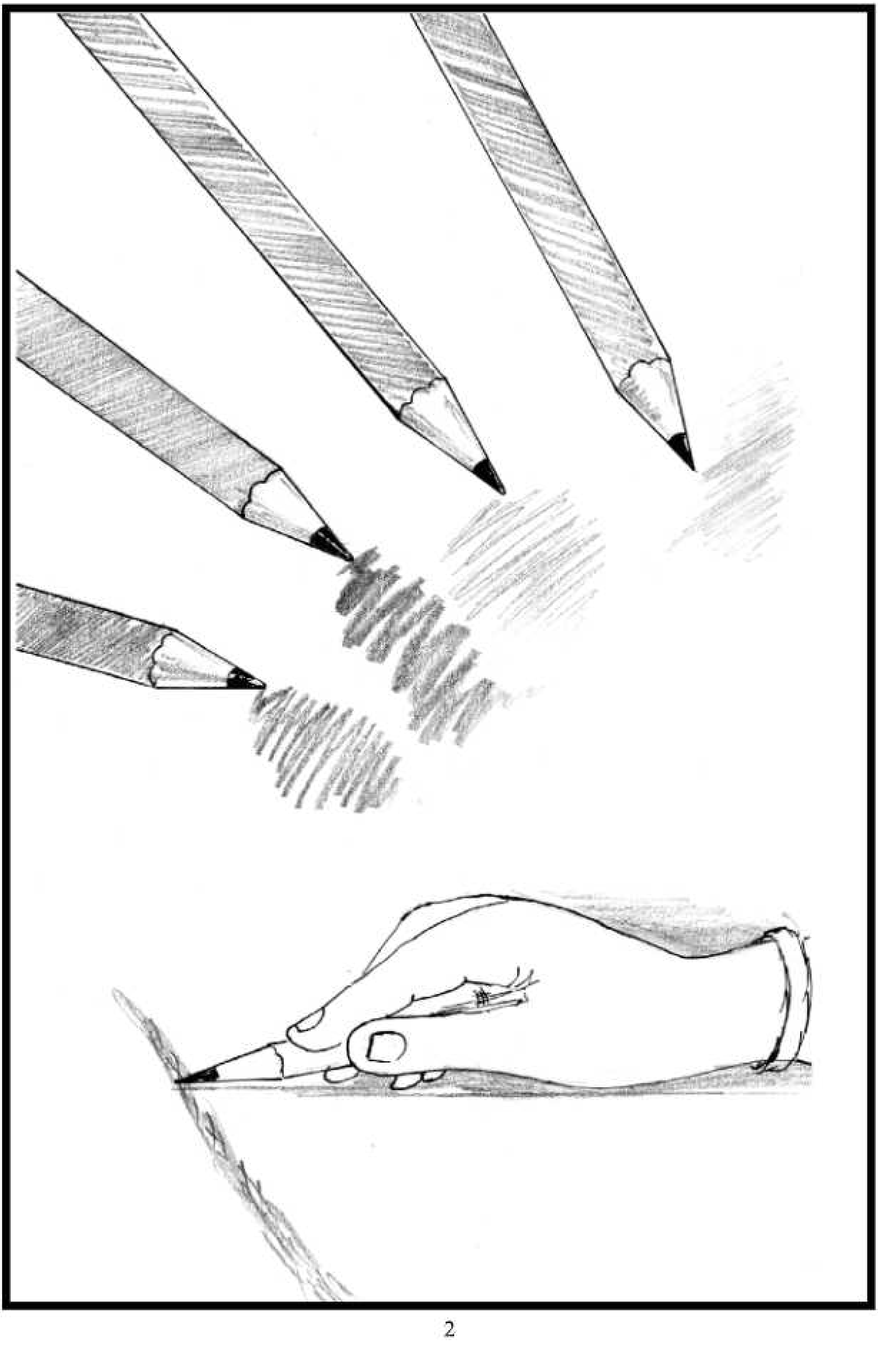
ਕ੍ਰਮ ਸੰਖਿਆ	ਅਧਿਆਇ	ਪੰਨਾ ਨੰ:
1.	ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ)	1-27
2.	ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ	28-51
3.	ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ	52-61
4.	ਡਿਜ਼ਾਈਨ	62-73
5.	ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇਅ-ਆਊਟ	74-88

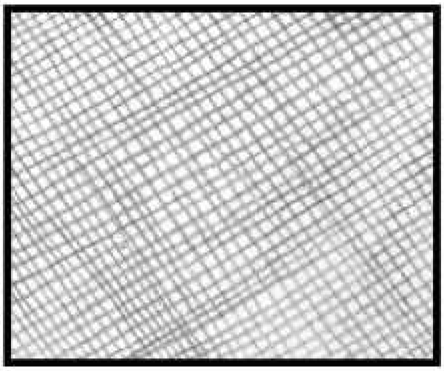
ਵਸਤੂ ਚਿੱਤਰਨ (ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ) (Model Drawing)

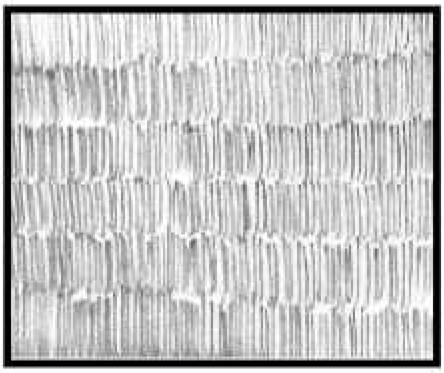
ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਇੱਕ ਜਾਂ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਮਾਪ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਚਿੱਤਰਨ ਕਰਨ ਦੇ ਢੰਗ ਨੂੰ ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਜਾਂ ਪਦਾਰਥ ਚਿੱਤਰਨ ਆਖਦੇ ਹਨ।ਮਾਡਲ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ:-

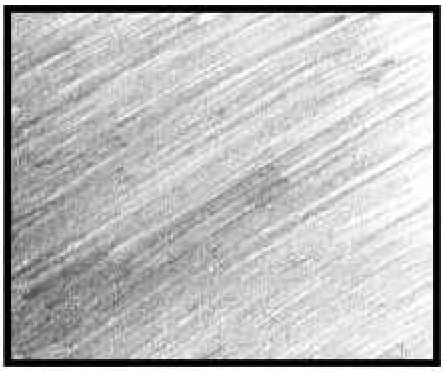
1. ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖੇ ਹੋਏ ਮਾਡਲ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇਖੋ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਵਿੱਚ ਬਿਠਾਓ ਅਤੇ ਵੇਖੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੁਹਾਡੀ ਥਾਂ ਕਿਵੇਂ ਦਿਖ ਰਿਹਾ ਹੈ।
2. ਹਰ ਵਸਤੂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਦੇ ਮੇਲ਼ ਨਾਲ ਬਣਦੀ ਹੈ। ਖੜੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਹੇਠਾਂ ਅਤੇ ਲੇਟਵੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਸੱਜੇ ਤੋਂ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਵਲ ਖਿੱਚਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।
3. ਗੁਲਾਈਦਾਰ ਰੇਖਾਵਾਂ ਖਿੱਚਣ ਸਮੇਂ ਹੱਥ ਨੂੰ ਪੂਰੇ ਅਰਾਮ ਨਾਲ ਘੁਮਾਓ ਅਤੇ ਹੱਥ ਨੂੰ ਸੰਤੁਲਿਤ ਰੱਖੋ। ਰਬੜ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕਰੋ। ਮਾਡਲ ਦਾ ਖਾਕਾ ਬਣਾਉਣ ਉਪਰੰਤ ਉਸ ਦੀ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪਰਖ ਕਰ ਲਵੋ, ਵੇਖ ਲਵੋ ਕਿ ਜਿੱਥੇ ਤੁਸੀਂ ਬੈਠੇ ਹੋ, ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਸ ਥਾਂ ਤੋਂ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਿਸੱਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਸਾਹਮਣੇ ਰੱਖਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।
4. ਮਾਡਲ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਆਪਣੇ ਡਰਾਇੰਗ ਬੋਰਡ ਜਾਂ ਡਰਾਇੰਗ ਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਆਪਣੀ ਟੇਬਲ ਦੇ ਸਮਾਨਅੰਤਰ ਰਖੋ। ਮਾਡਲ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਨਾ ਤਾਂ ਆਪ ਘੁੰਮੋ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਡਰਾਇੰਗ ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਵਾਰ ਵਾਰ ਹਿਲਾਓ। ਮਾਡਲ ਦਾ ਮਾਪ ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਨਾ ਤਾਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਝੁਕੋ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕਮਰ ਕੱਸ ਕੇ ਬੈਠੋ।
5. ਮਾਡਲ ਦਾ ਮਾਪ ਲੈਂਦੇ ਖੱਬੀ ਅੱਖ ਬੰਦ ਕਰਕੇ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਵੇਖੋ।
6. ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਅਨੁਪਾਤ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਛੋਟਾ ਜਾਂ ਵੱਡਾ ਕਰਕੇ ਬਣਾਓ।
7. ਵਸਤੂ/ਚਿੱਤ੍ਰਣ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰਖੋ ਕਿ ਨਜ਼ਦੀਕ ਵਾਲੀ ਵਸਤੂ ਵੱਡੀ ਅਤੇ ਦੂਰ ਵਾਲੀ ਛੋਟੀ ਦਿਖੇਗੀ। ਇਸ ਨੂੰ 'ਵਿੱਥ-ਸੋਝੀ' ਆਖਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਰੇਲ ਦੀ ਪਟੜੀ ਅਤੇ ਬਿਜਲੀ ਦੇ ਖੰਬੇ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਪਰ ਨਜ਼ਦੀਕ ਤੋਂ ਉਹ ਵੱਡੇ ਅਤੇ ਦੂਰ ਤੋਂ ਛੋਟੇ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।
8. ਗੋਲ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ 'ਕੇਂਦਰੀ ਰੇਖਾ' ਖਿੱਚੋ। ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਅਧਾਰ-ਰੇਖਾ ਲਾਉਣੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।
9. ਜੇਕਰ ਮਾਡਲ ਦੀ ਉਚਾਈ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਸ਼ੀਟ ਖੜਵੇਂ ਰੁੱਖ ਰੱਖੋ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਲੰਬਾਈ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਸ਼ੀਟ ਲੇਟਵੇਂ ਰੁੱਖ ਰੱਖੋ।
10. ਮਾਡਲ ਦੀ ਰੇਸ਼ੋ (ਮਾਪ) ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਪੂਰੀ ਲੰਬਾਈ ਵਾਲੀ ਪੈਨਸਿਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।
11. ਚੱਪਟੀ ਵਸਤੂ ਦੀ ਹਾਲਤ ਵਿੱਚ ਰੇਸ਼ੋ ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਅਗਲੀ ਰੇਖਾ ਵੱਡੀ ਅਤੇ ਪਿਛਲੀ ਛੋਟੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਦੋਂ ਕਿ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਅਗਲੀ ਅਤੇ ਪਿਛਲੀ ਲੰਬਾਈ ਬਰਾਬਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
12. ਸ਼ੇਡ ਜਾਂ ਰੰਗ ਉਸ ਵੇਲੇ ਭਰੋ ਜਦੋਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਸੱਲੀ ਹੋ ਜਾਵੇ ਕਿ ਤੁਹਾਡੇ ਮਾਡਲ ਦੀ ਆਊਟਲਾਈਨ ਬਿਲਕੁਲ ਸਹੀ ਹੈ।

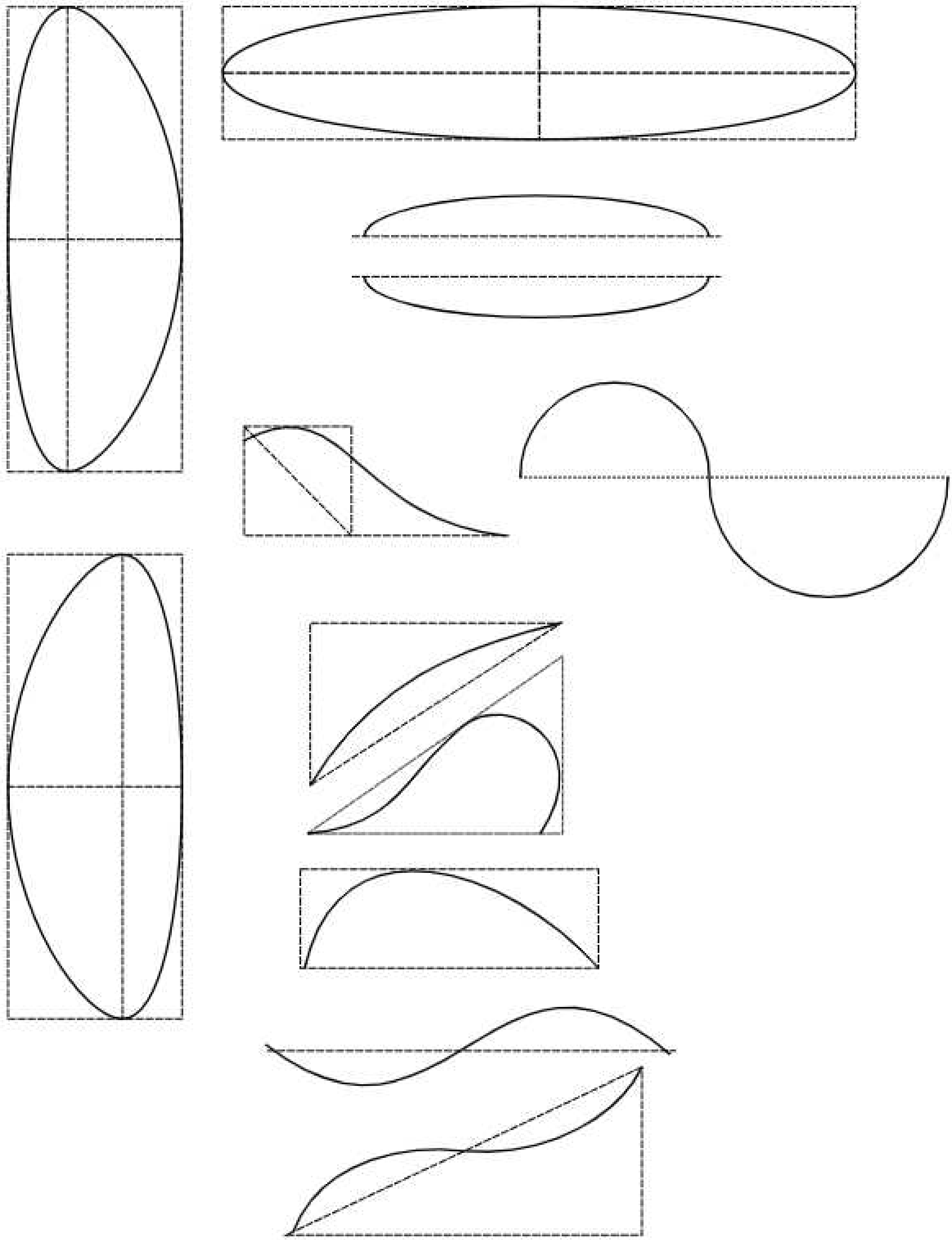
ਮਾਡਲ ਵਿੱਚ ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਛਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਮਾਡਲ ਉੱਪਰ ਰੋਸ਼ਨੀ ਜੋ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਵਲੋਂ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਹਲਕੀ ਸ਼ੇਡ, ਜਾਂ ਹਲਕਾ ਰੰਗ ਭਰੋ ਅਤੇ ਸਜੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਗੂੜ੍ਹੀ ਸ਼ੇਡ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹਾ ਰੰਗ ਭਰੋ। ਸ਼ੇਡ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਖੁਰਦਰੇ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ। ਜੇ ਪੇਸਟਲ ਕਲਰ ਜਾਂ ਵਾਟਰ ਕਲਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਮੁਤਾਬਕ ਢੁਕਵੇਂ ਕਾਗਜ਼ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰੋ।

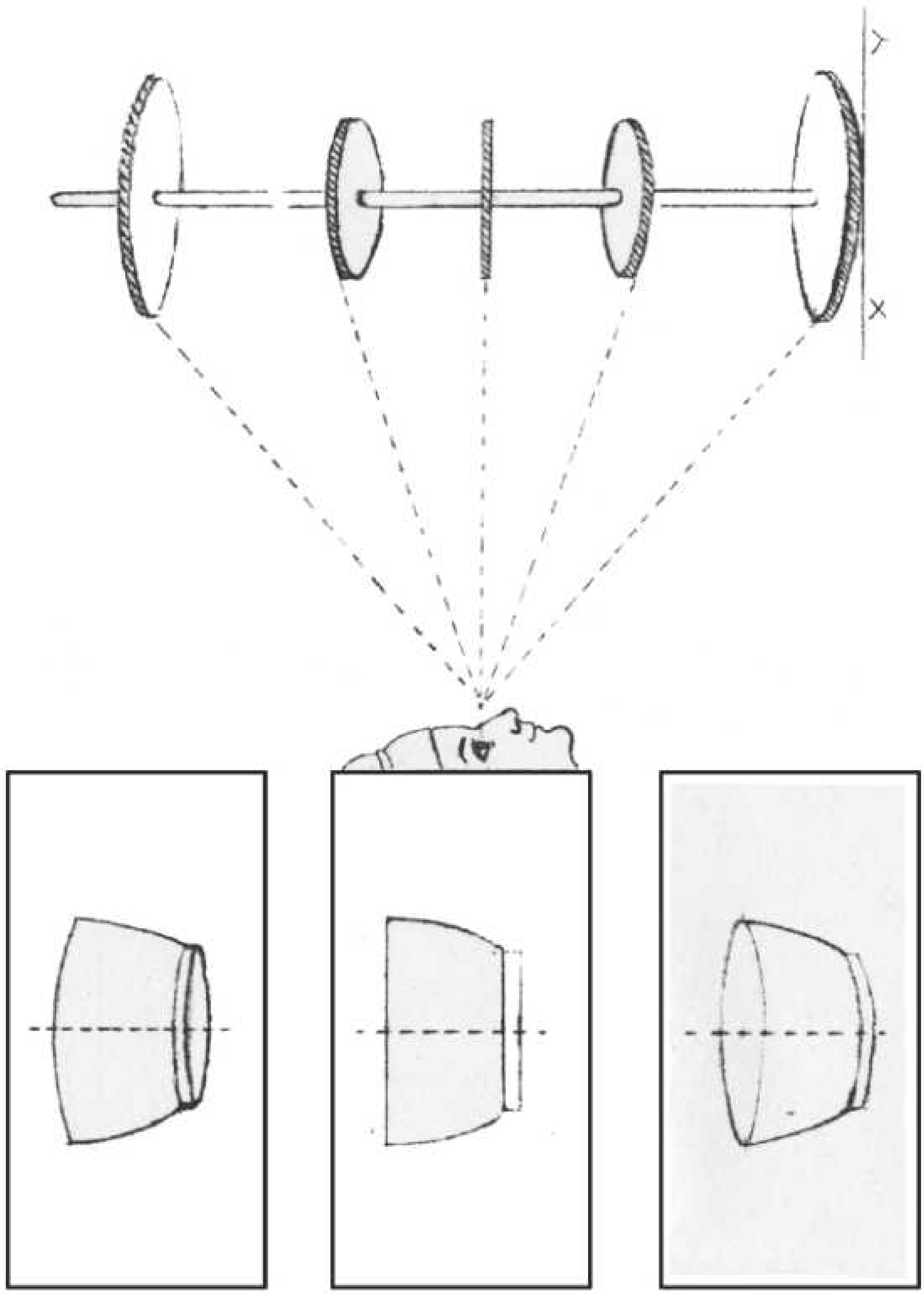


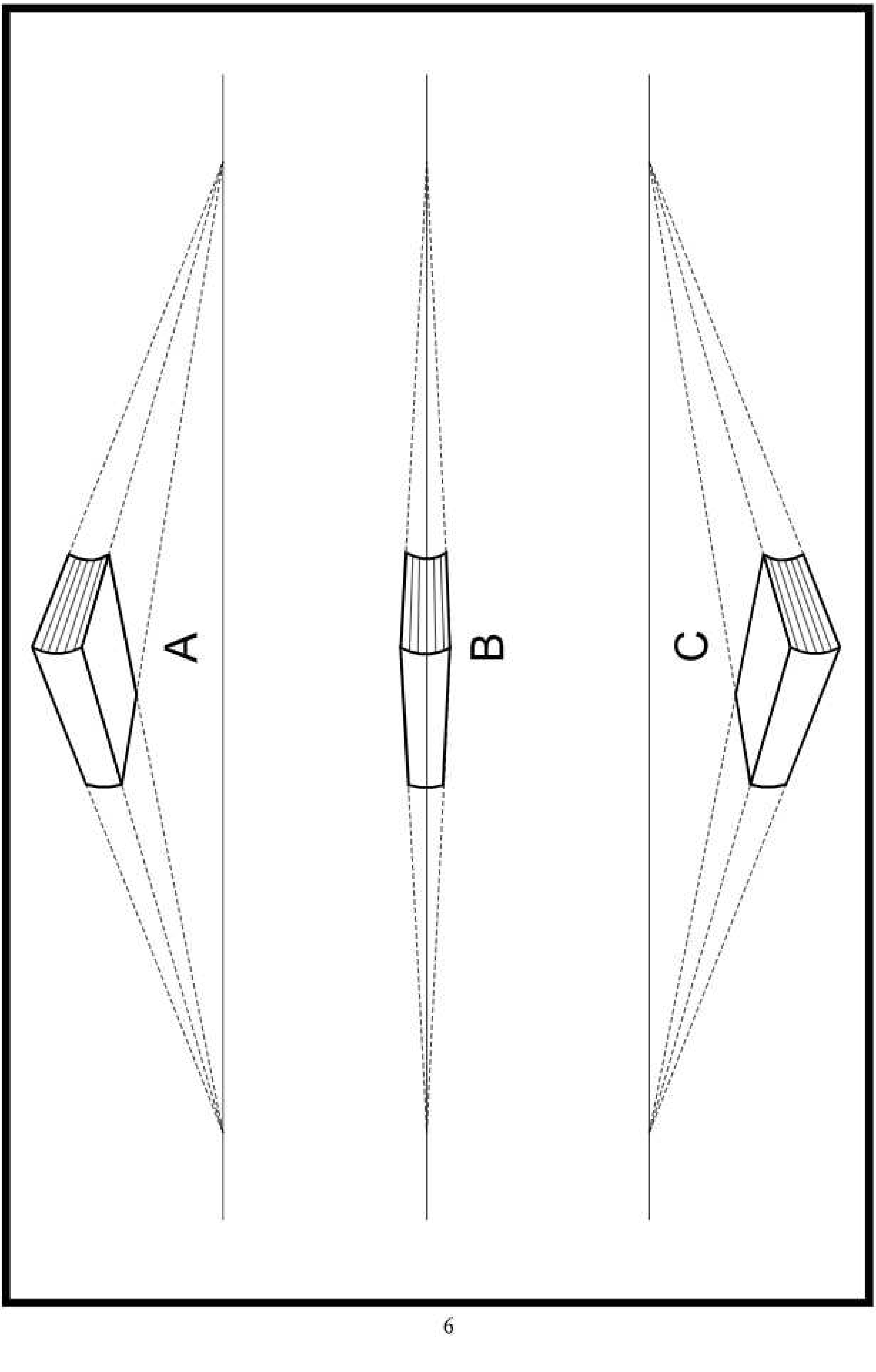


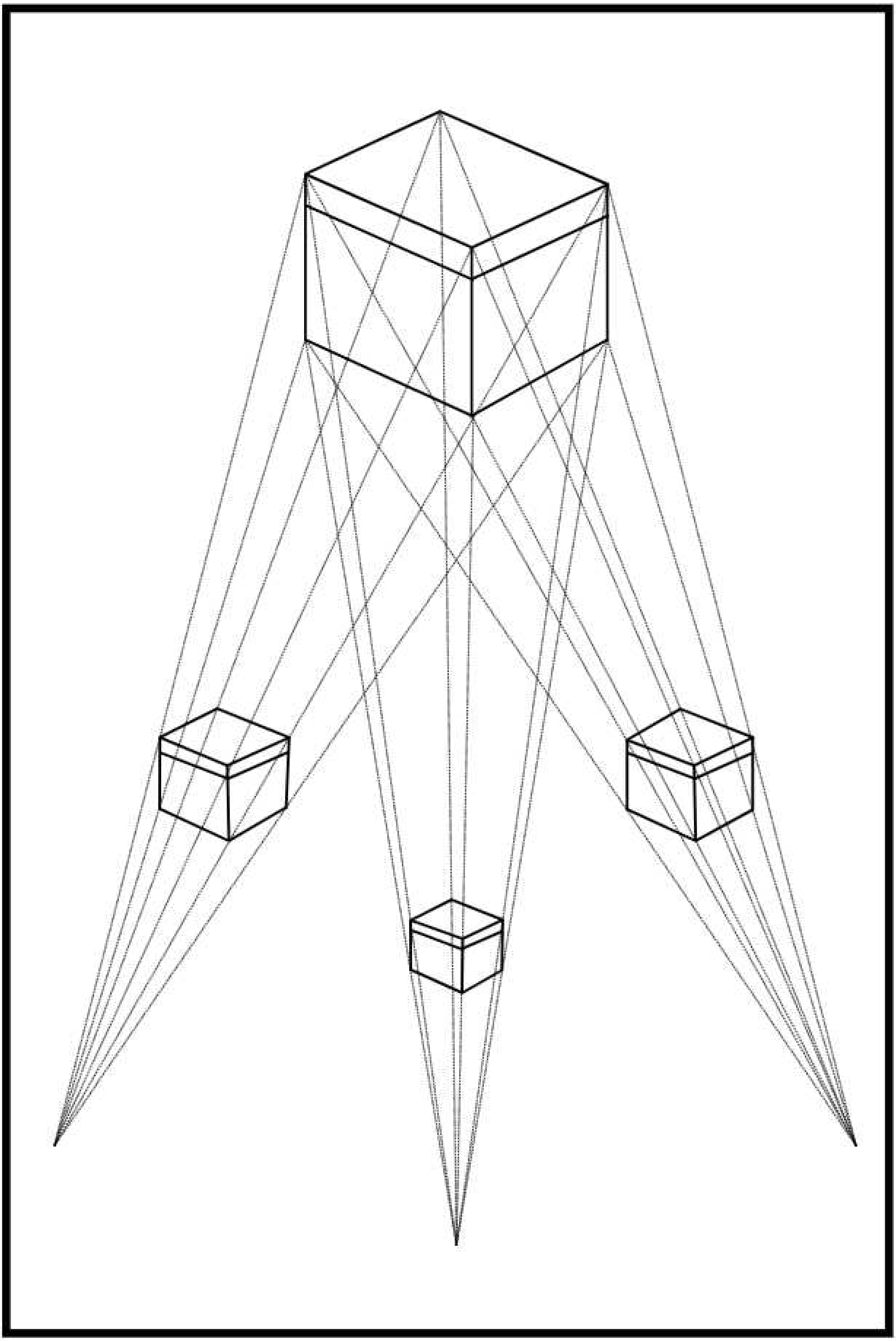


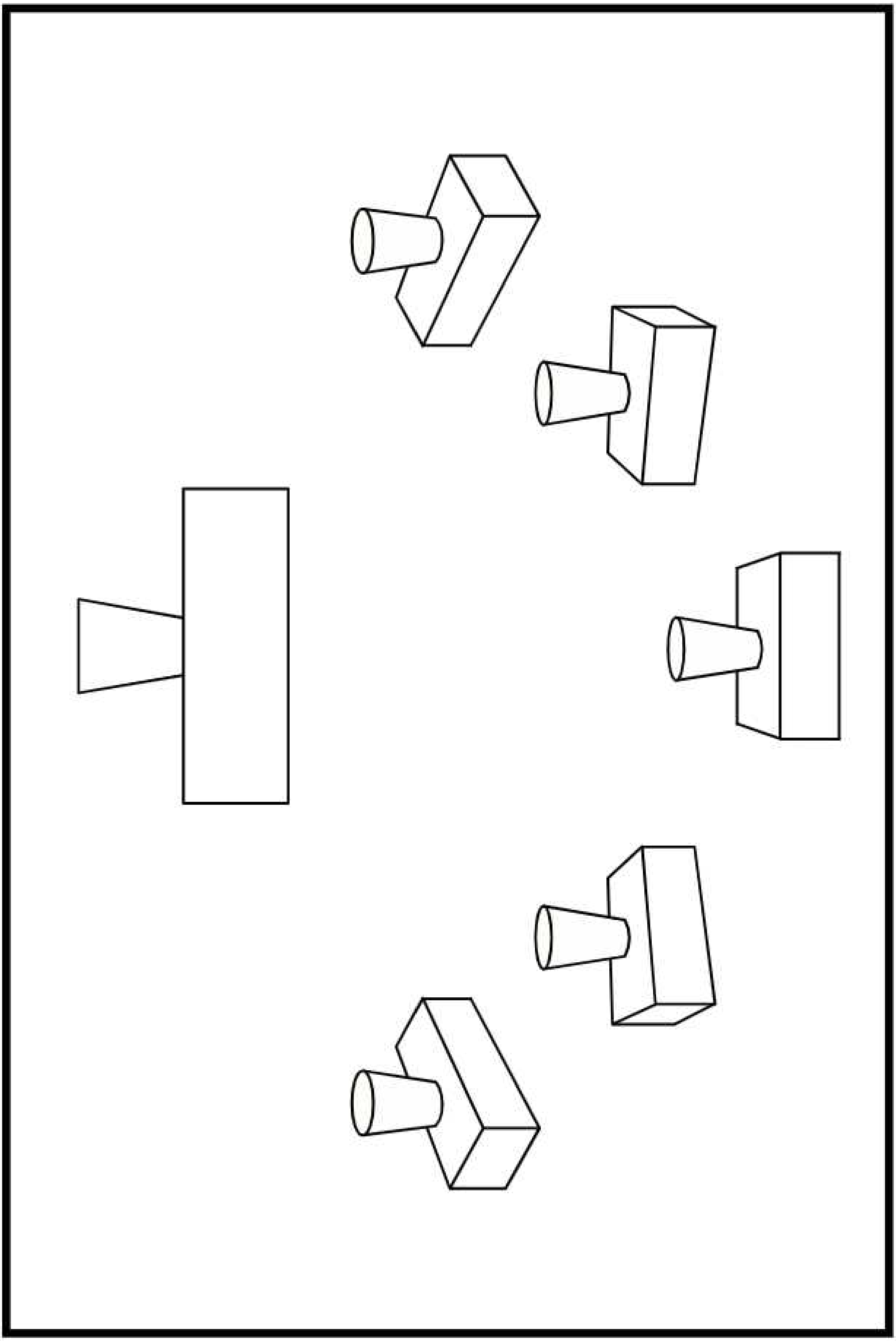


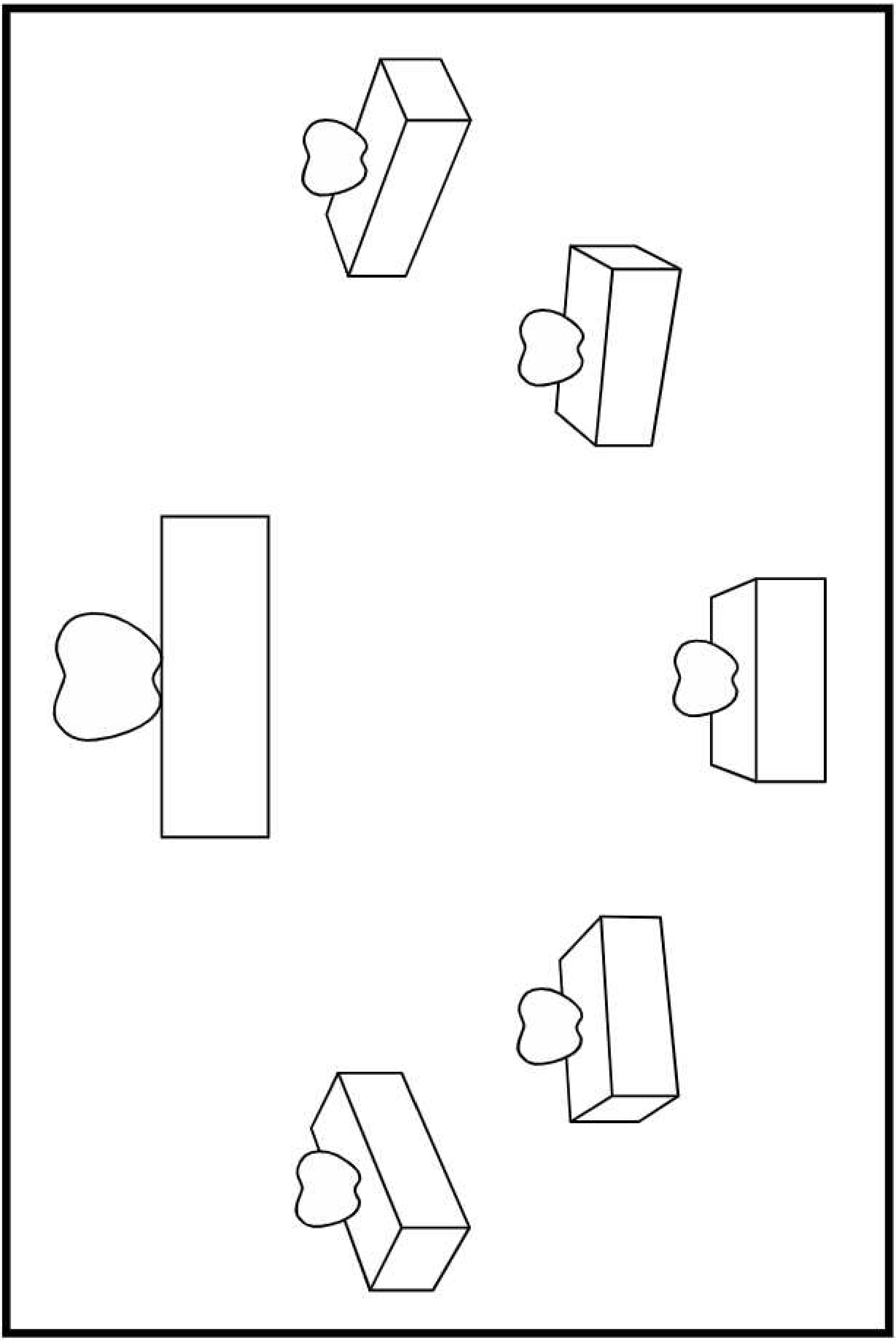


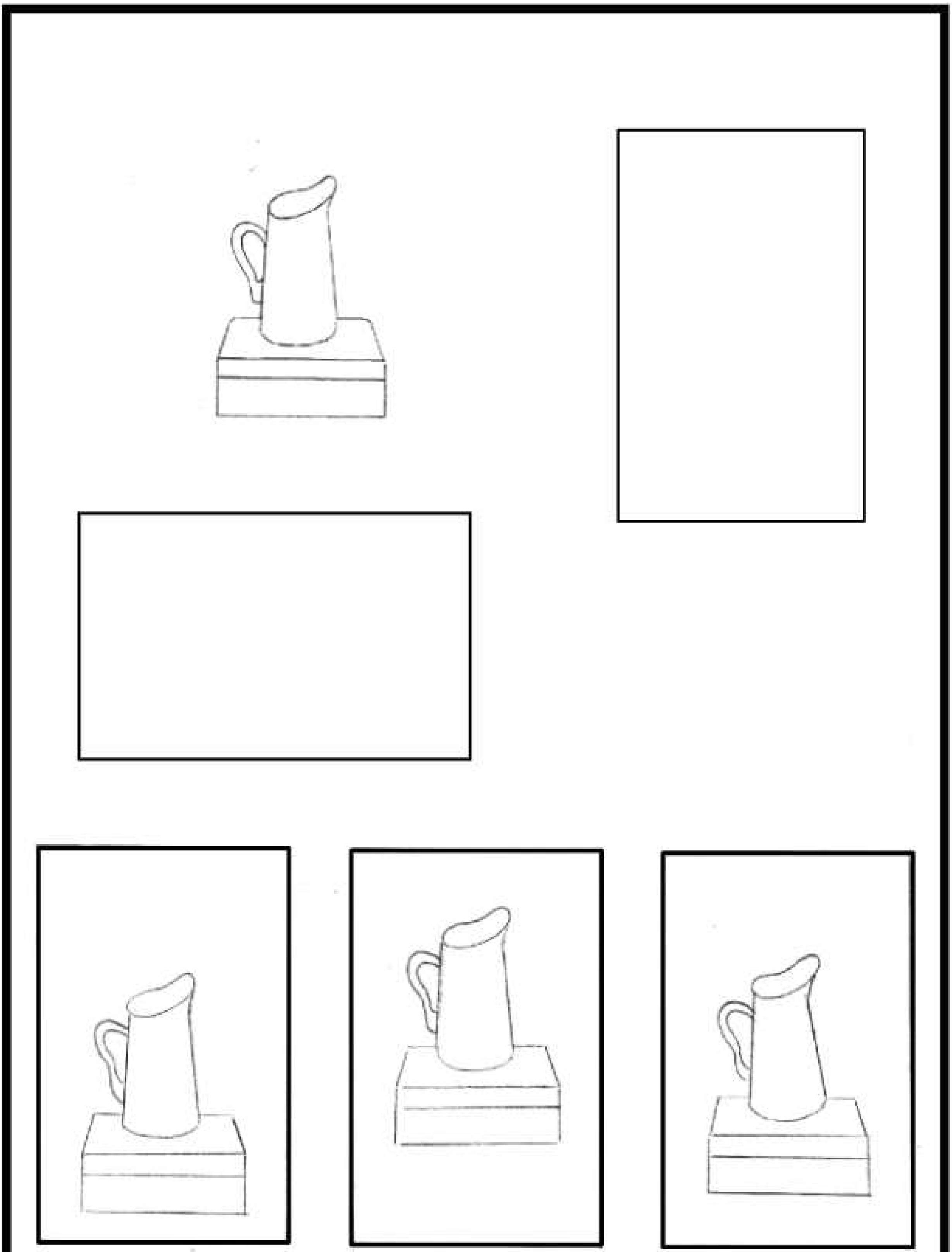

Y
X

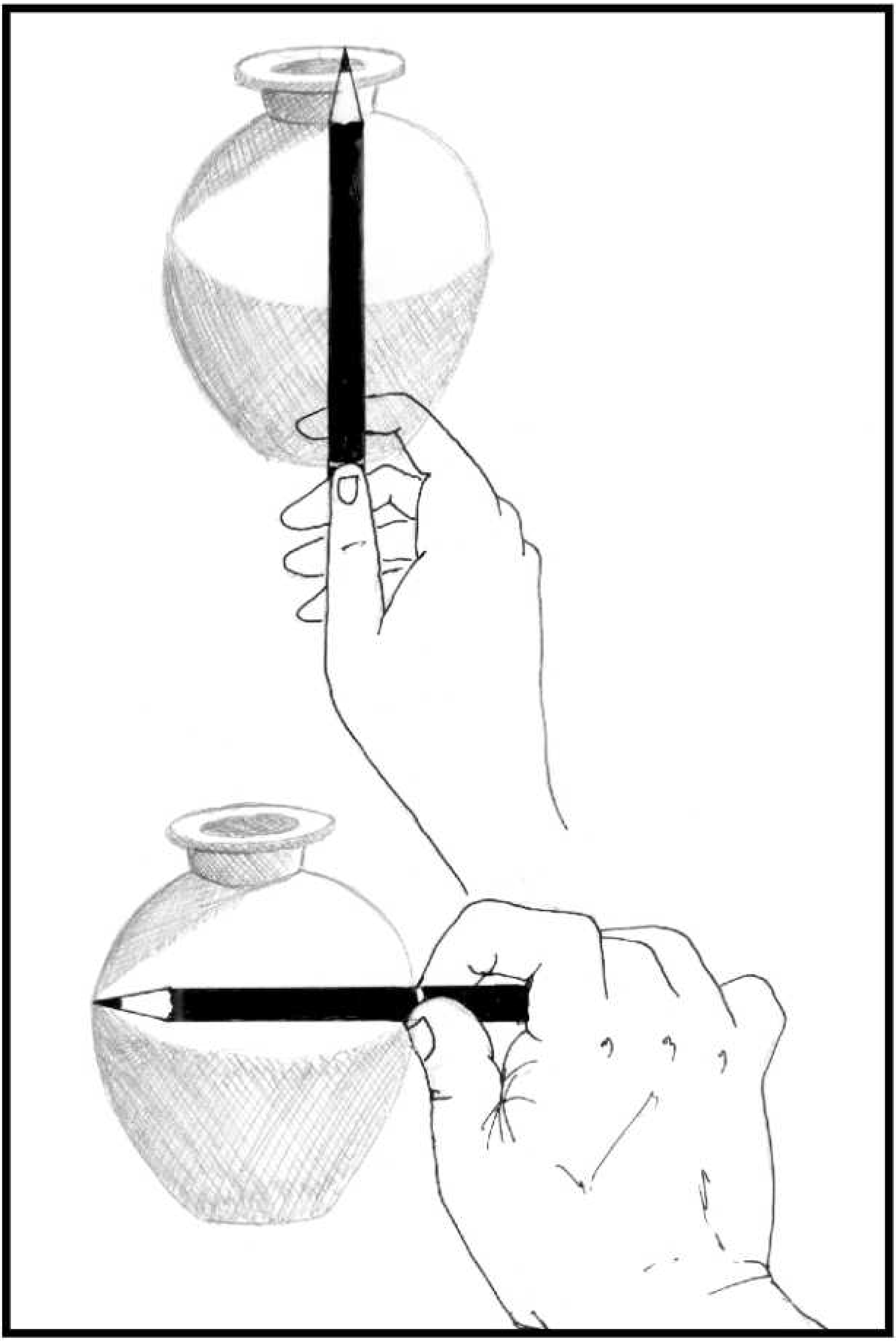

A
B
C

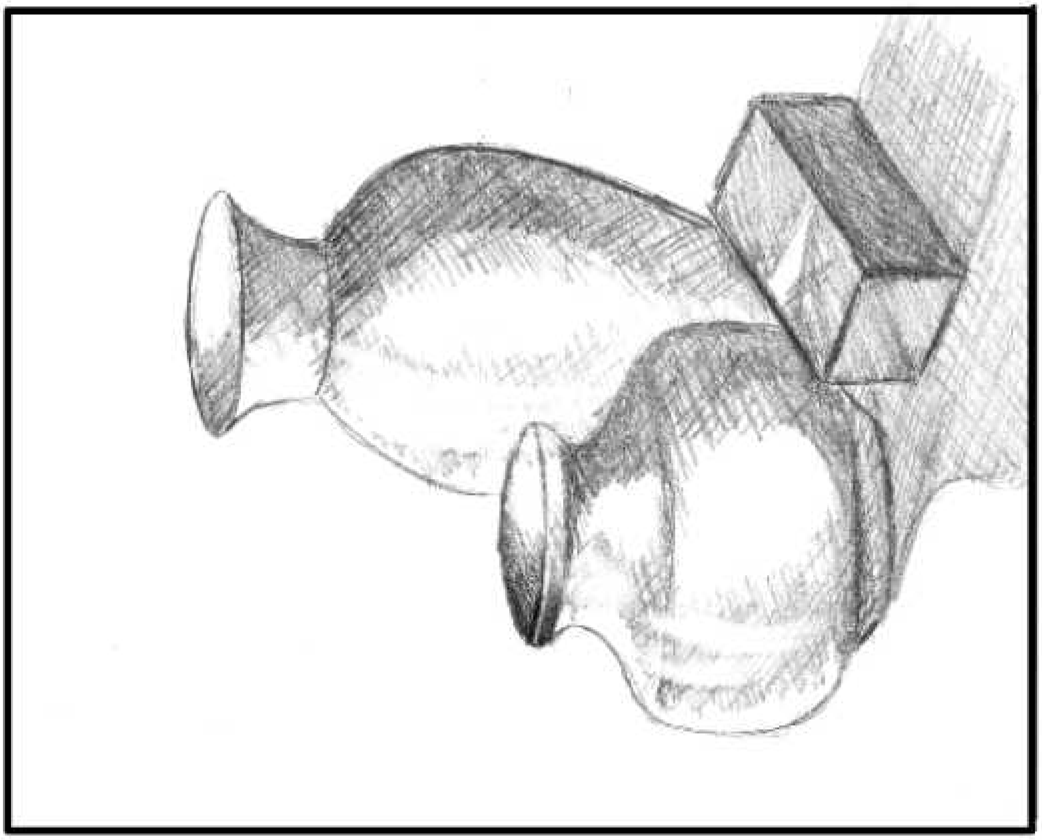


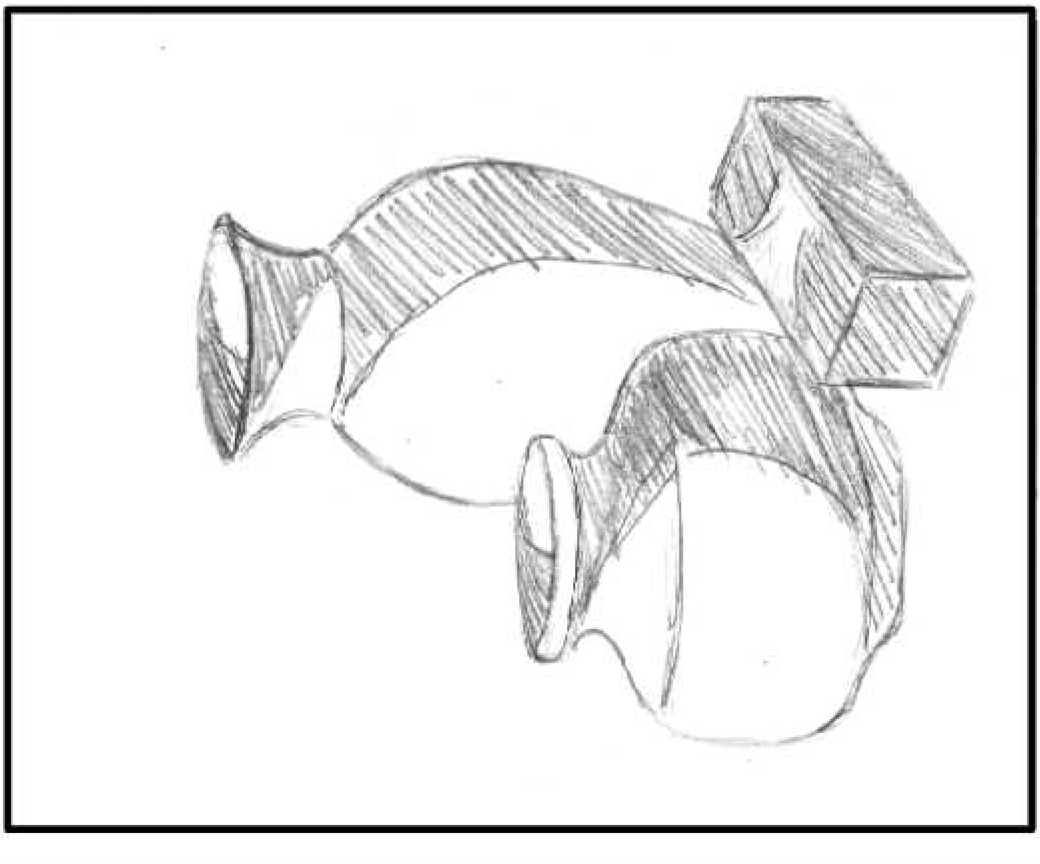


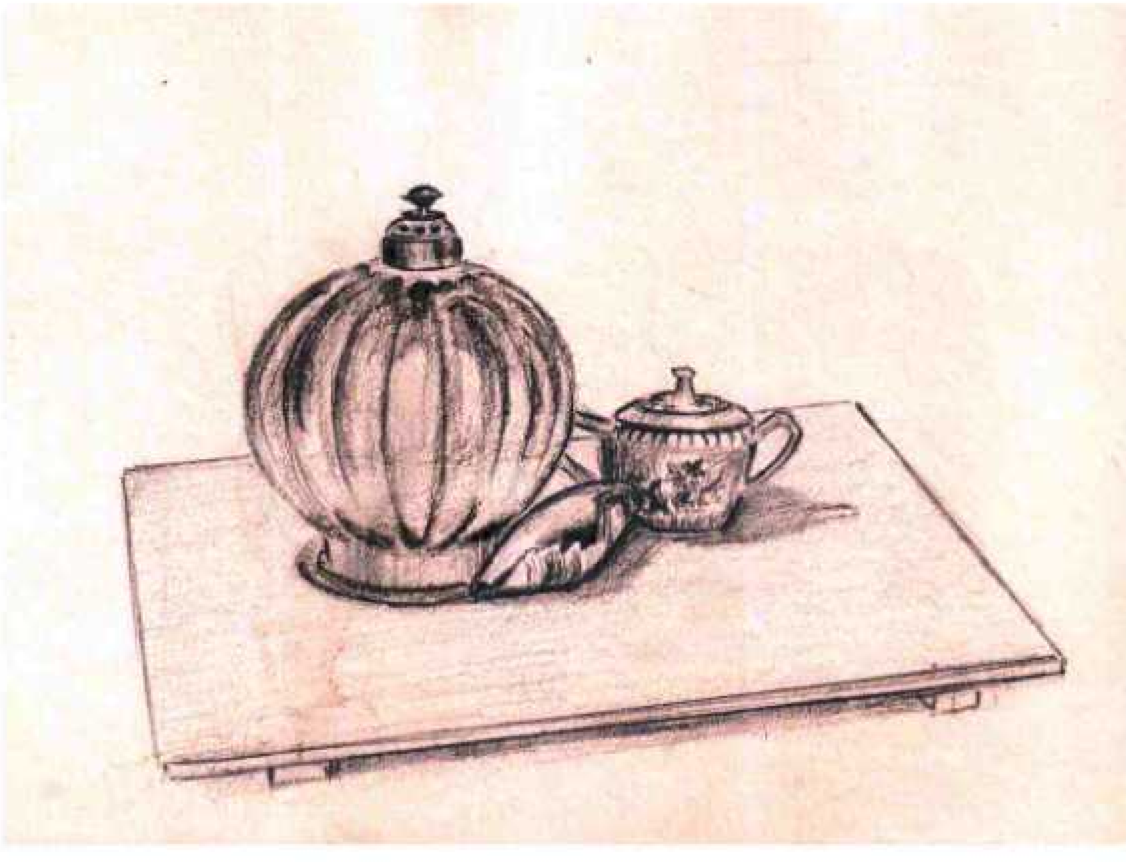


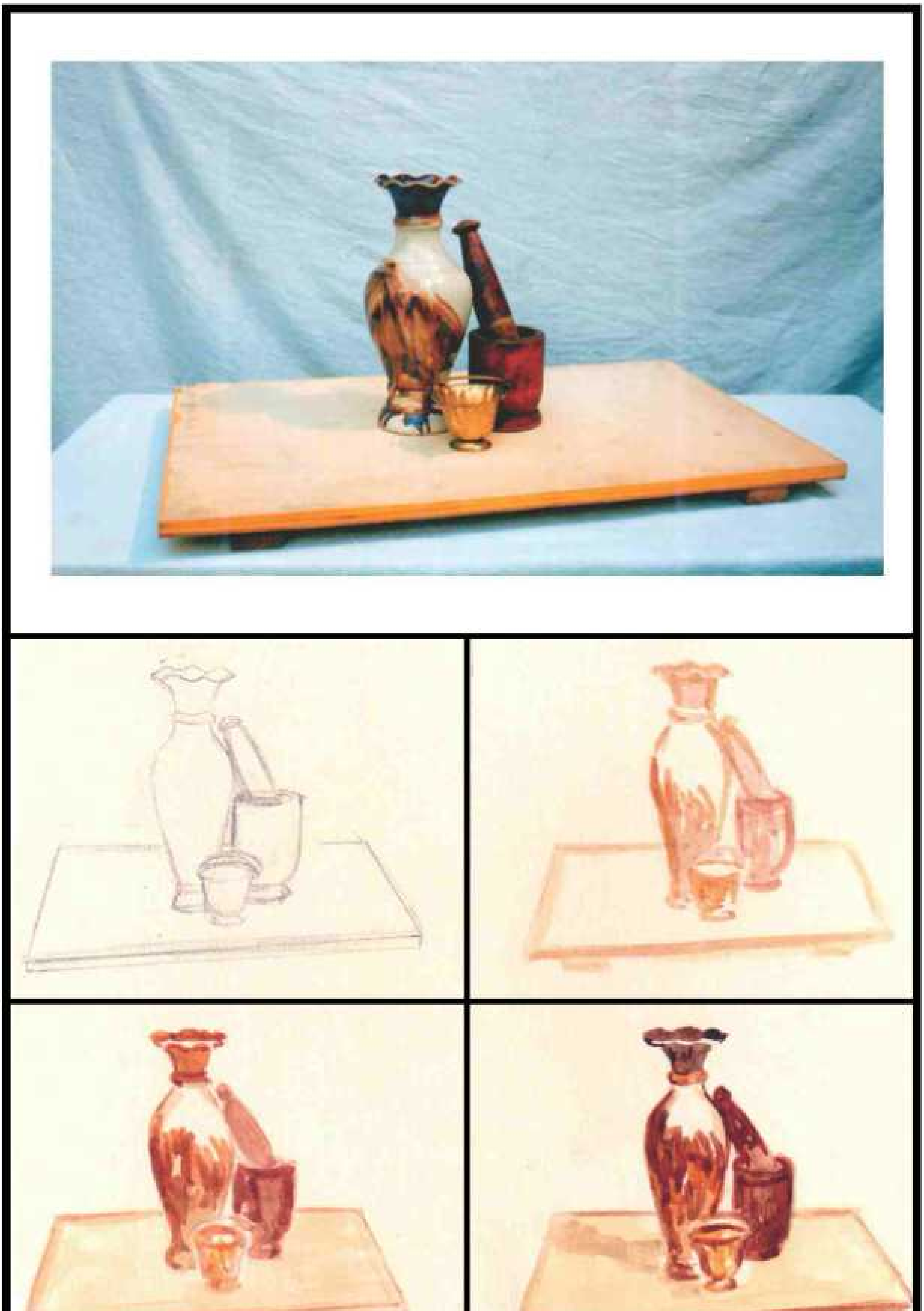


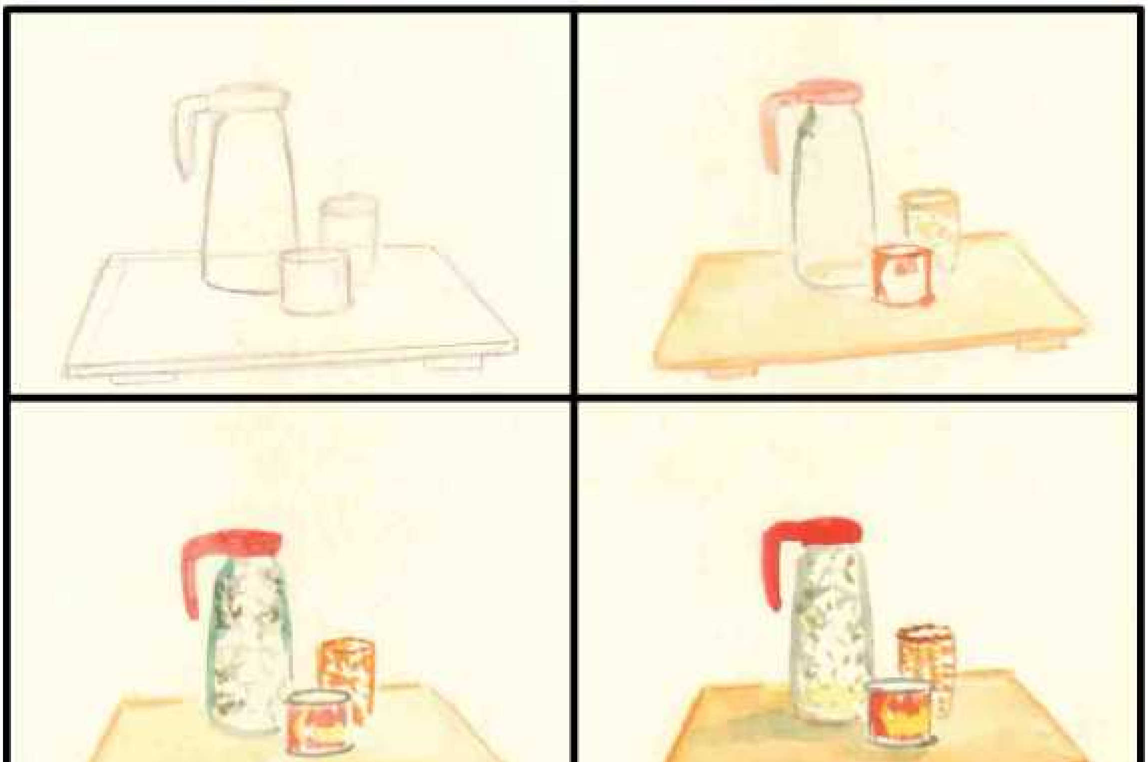


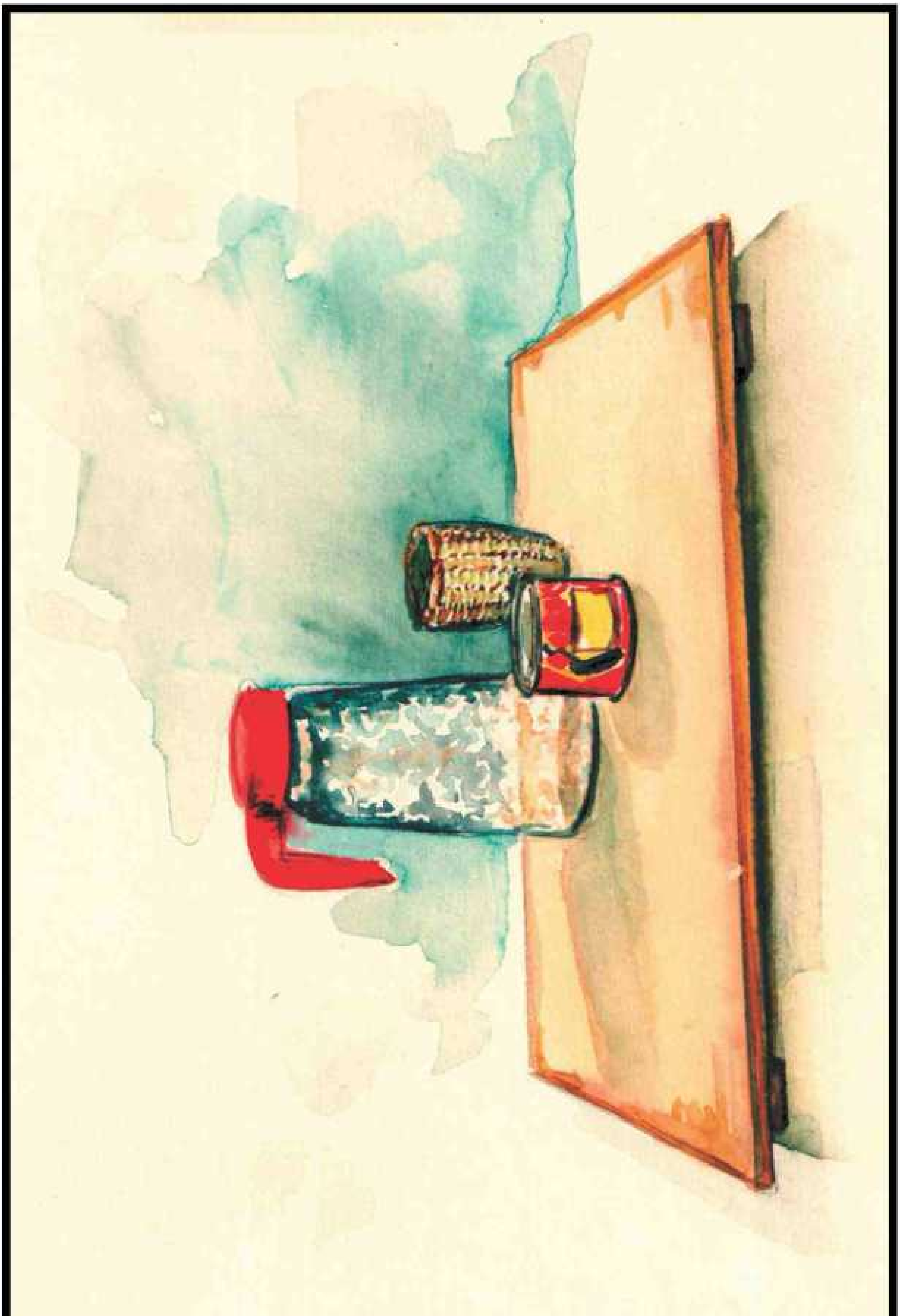


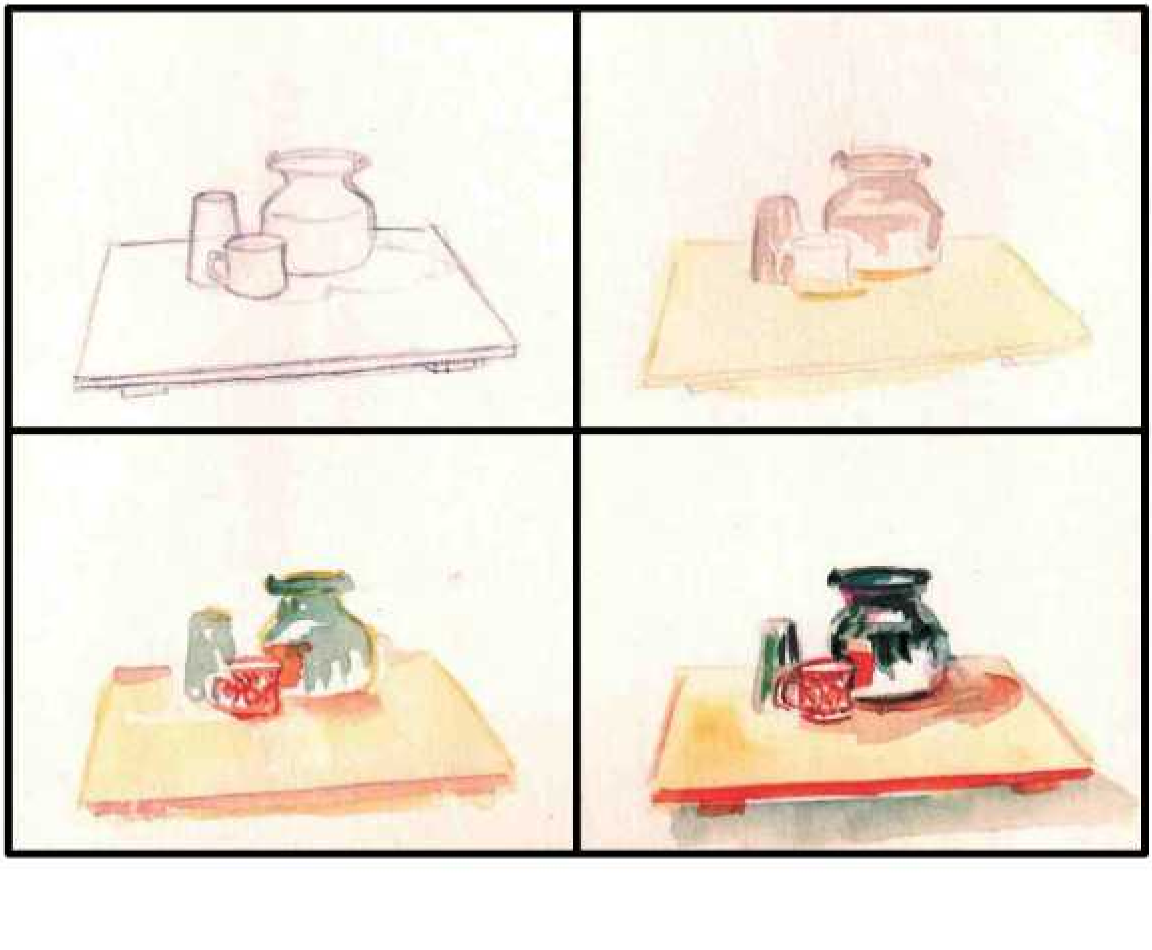


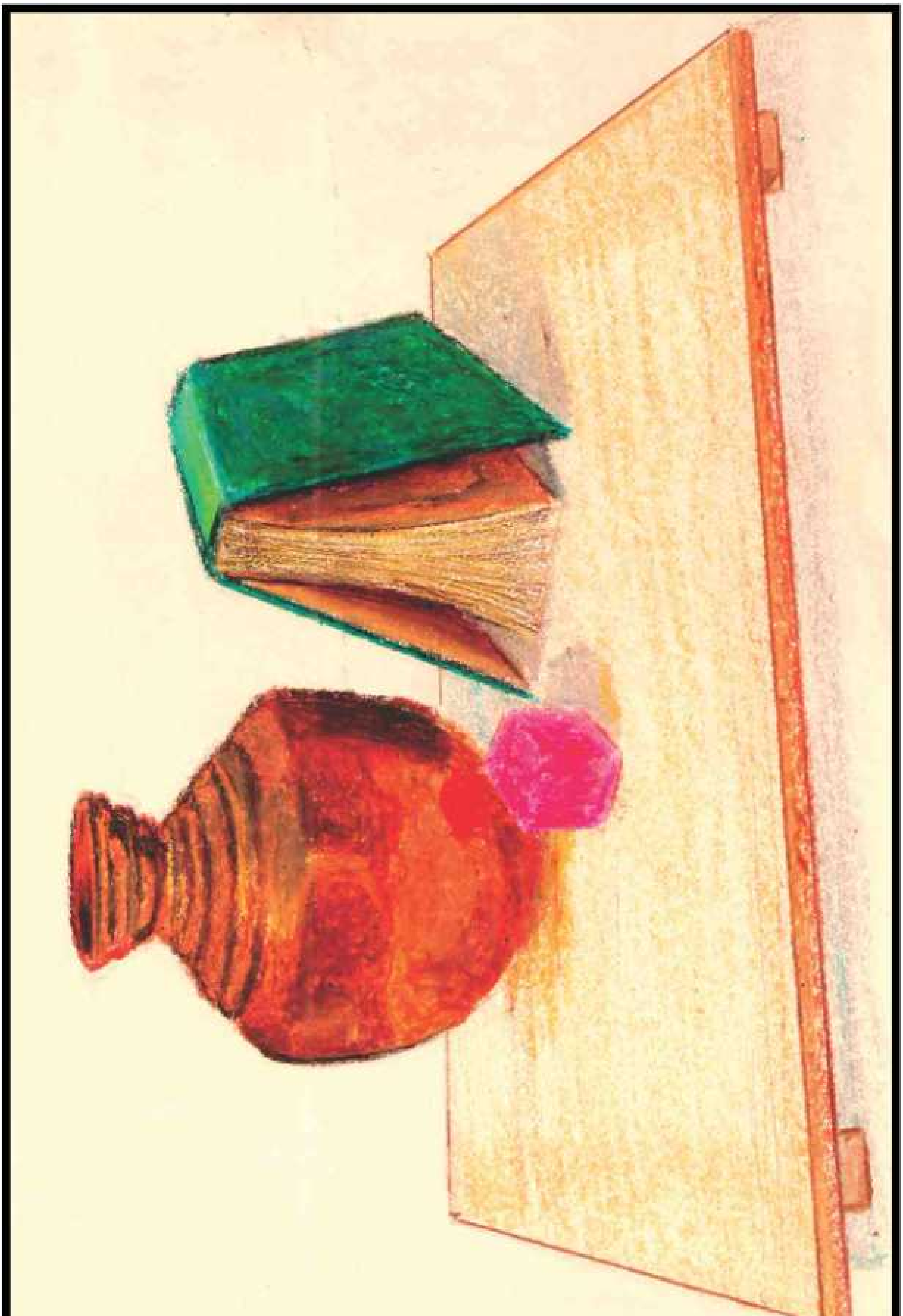


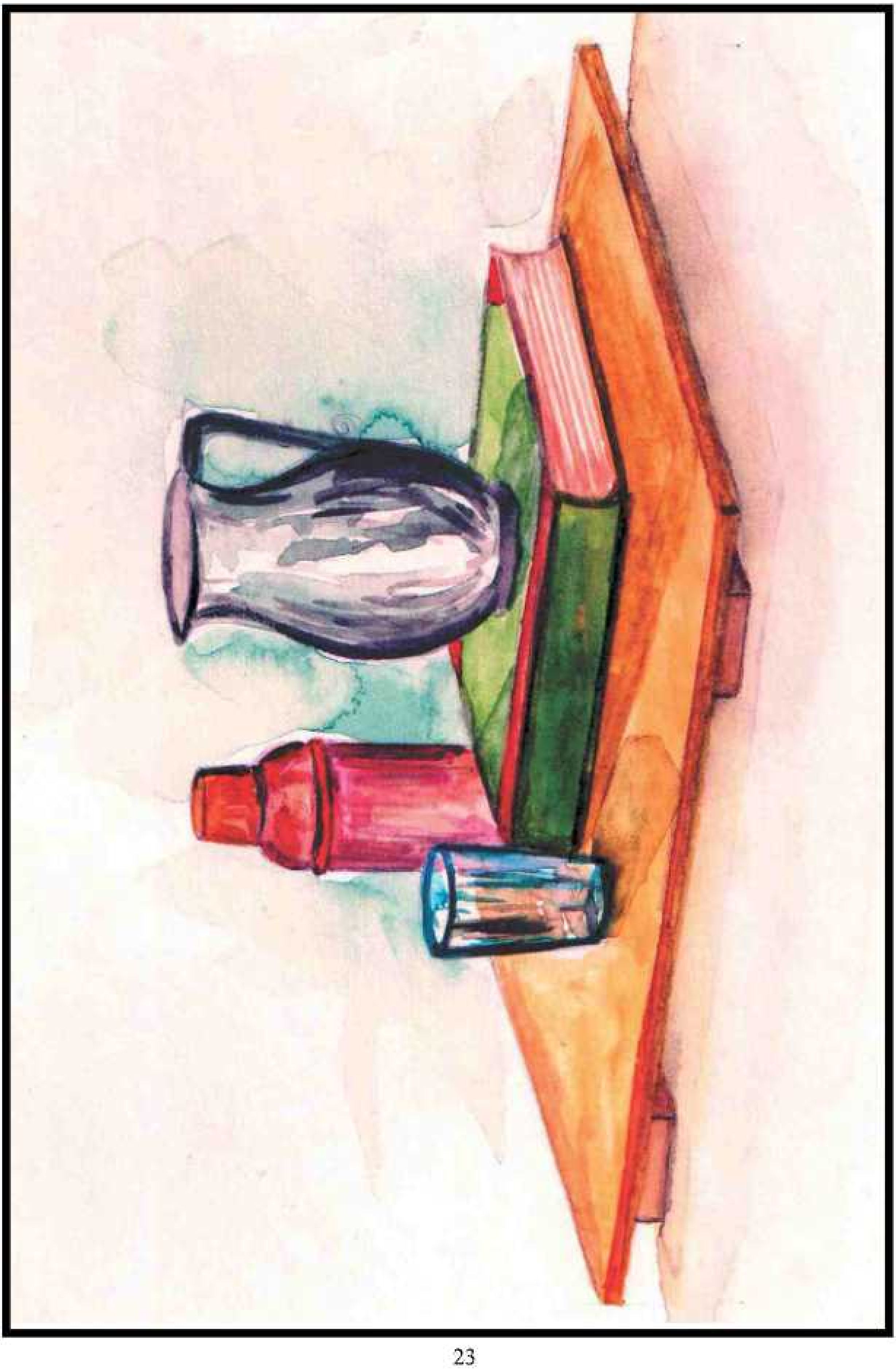


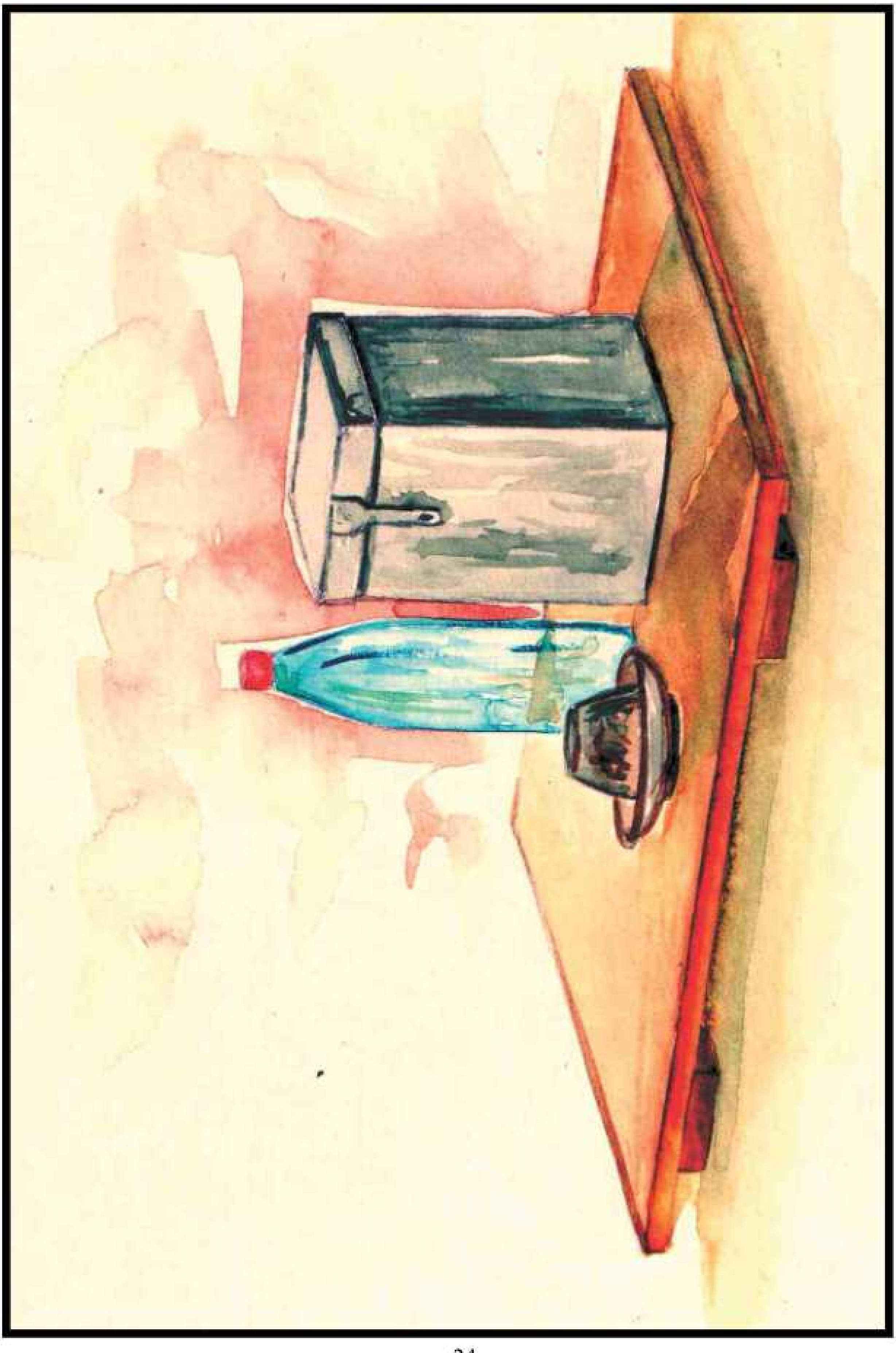


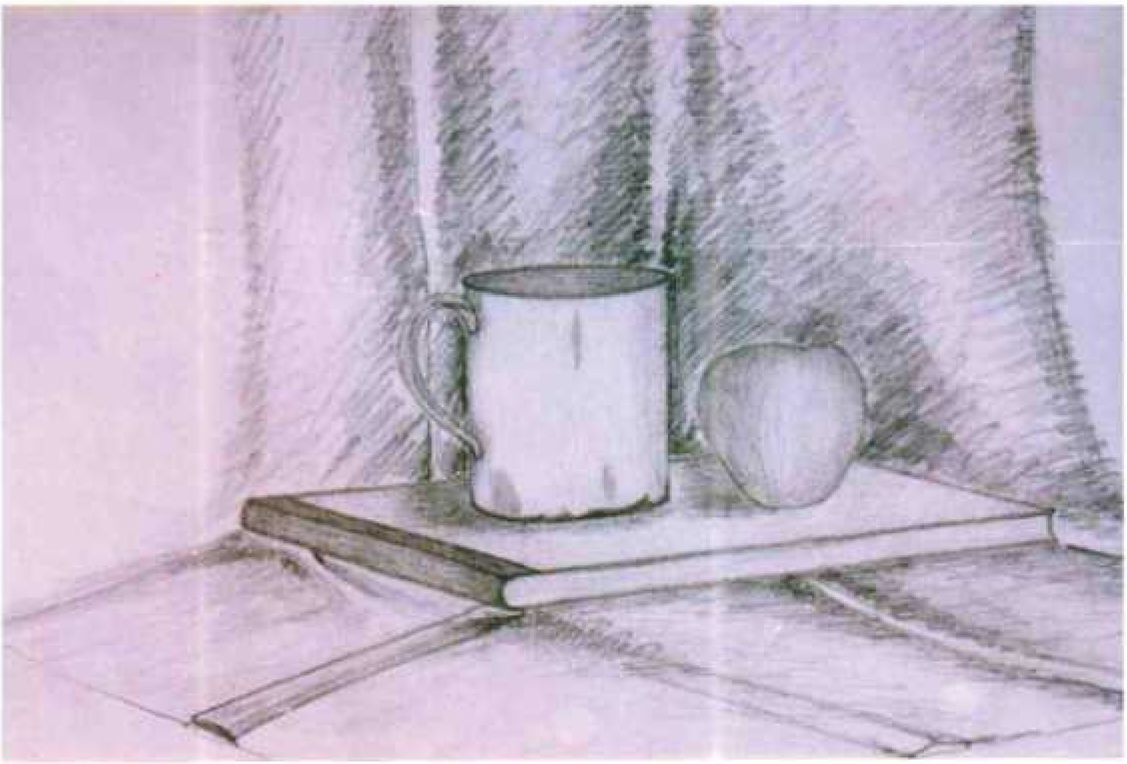


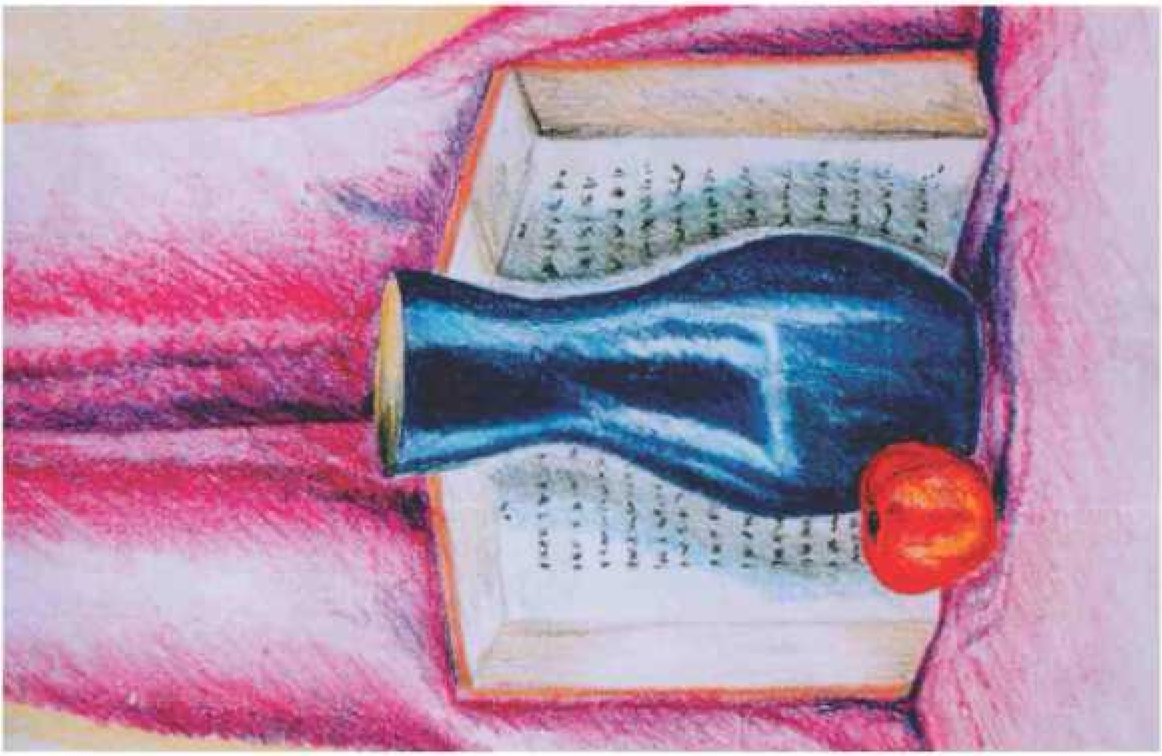












ਸਕੈਚਿੰਗ ਅਤੇ ਬਣਾਵਟ

ਮਨ ਅੰਦਰੋਂ ਪੈਦਾ ਹੋਏ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੀ ਅਜ਼ਾਦੀ ਨਾਲ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਪਰ ਉਤਾਰਨ ਦਾ ਨਾਂ ਹੀ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਹੈ। ਹਰ ਇਨਸਾਨ ਅੰਦਰ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰ ਪਰਗਟ ਕਰਨ ਦੀ ਕੁਦਰਤੀ ਰੂਚੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਰੂਚੀ ਨੂੰ ਕਲਾ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਸ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਹਾਵ ਭਾਵ ਭਰਨ ਨਾਲ ਬੌਧਿਕ ਵਿਕਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਉਸ ਦੇ ਮਨ ਦਾ ਅਤੇ ਸੋਚ ਸ਼ਕਤੀ ਦਾ ਵੀ ਵਿਕਾਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਇਸ ਕਲਾ ਵਿੱਚ ਨਕਲ ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਸਗੋਂ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਨੂੰ ਮਹੱਤਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਦੀ ਉਡਾਰੀ ਦੇ ਨਾਲ ਸੁੰਦਰ ਲਕੀਰਾਂ ਨਾਲ ਕਲਾ ਕਿਰਤ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

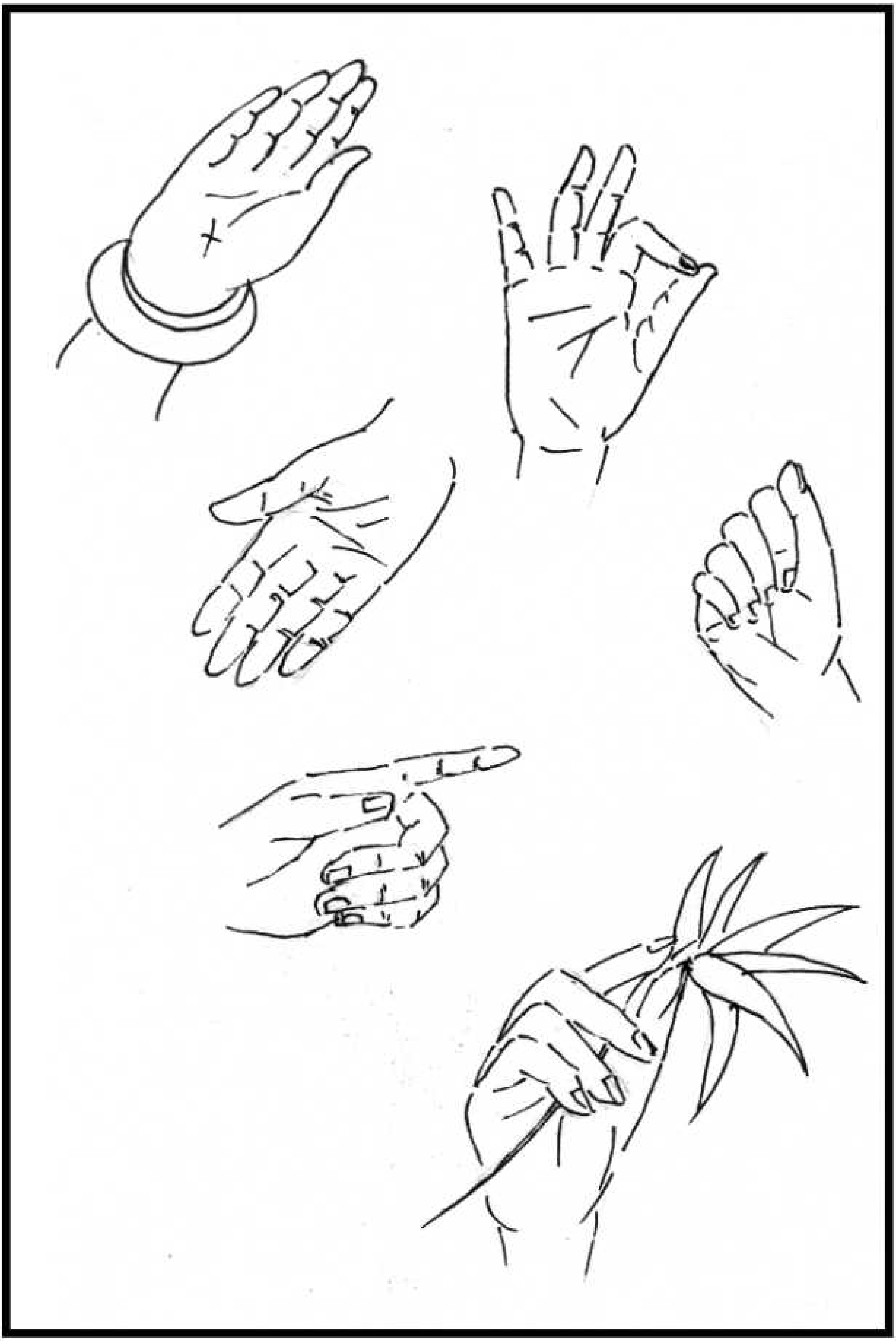
ਪੁਰਾਣੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਮਨੁੱਖ ਜਦੋਂ ਜੰਗਲਾ ਅਤੇ ਗੁਫ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਰਹਿੰਦਾ ਸੀ ਉਸ ਸਮੇਂ ਵੀ ਉਸ ਨੇ ਆਪਣੀ ਕਲਪਨਾਮਈ ਸ਼ਕਤੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਭਾਵੇਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਰੰਗ ਅਤੇ ਬੁਰਸ਼ ਨਹੀਂ ਸਨ। ਉਹ ਠੀਕਰੀਆਂ ਅਤੇ ਕੋਲਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਰੇਖਾਵਾਂ ਪੱਥਰਾਂ ਤੇਂ ਹੀ ਖਿੱਚਕੇ ਆਪਣੇ ਮਨ ਦੇ ਵਿਚਾਰ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਦਾ ਸੀ।

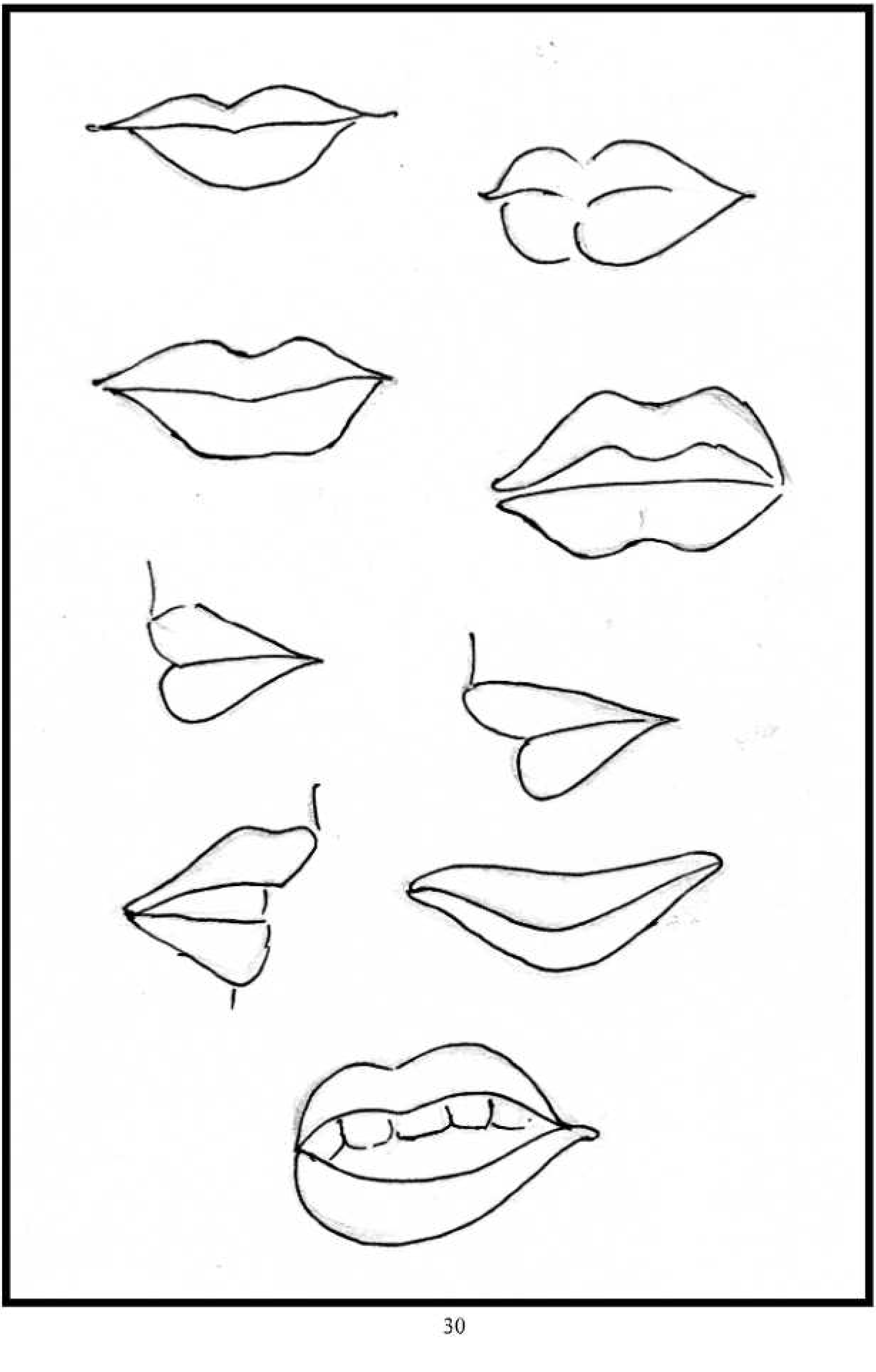
ਅੱਜ ਦੇ ਯੁੱਗ ਵਿੱਚ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਅਤੇ ਵਿਗਿਆਨ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਕਾਢਾਂ ਵਿੱਚ ਕਲਾ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਹੱਥ ਹੈ। ਅੱਜ ਦਾ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਸਮੇਂ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਉਸ ਨੇ ਅੱਗੇ ਜਾ ਕੇ ਇੰਜੀਨਿਅਰ, ਡਾਕਟਰ, ਆਰਕੀਟੈਕਟ ਅਤੇ ਮਕੈਨਿਕ ਆਦਿ ਬਨਣਾ ਹੈ। ਇਸ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੀ ਉਸ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਲੋੜ ਪੈਣੀ ਹੈ।

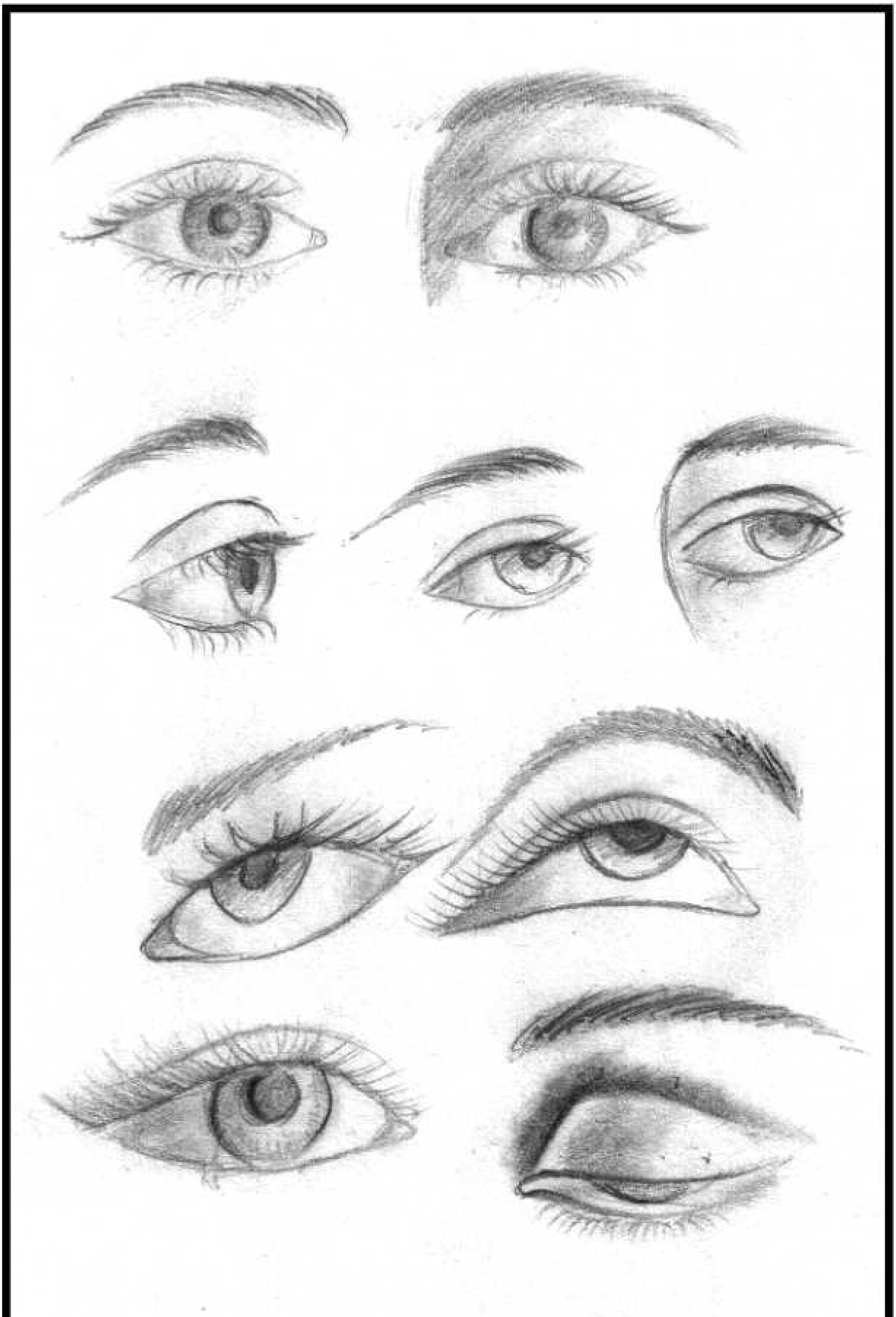
ਕਲਪਨਾਮਈ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਇਸ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਫ਼ਰੀਹੈਂਡ ਸਕੈਚਿੰਗ, ਅਤੇ ਹੋਰ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਬਾਰੇ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਨਾਂ ਪੰਨਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਸਰਲ ਢੰਗ ਨਾਲ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ।

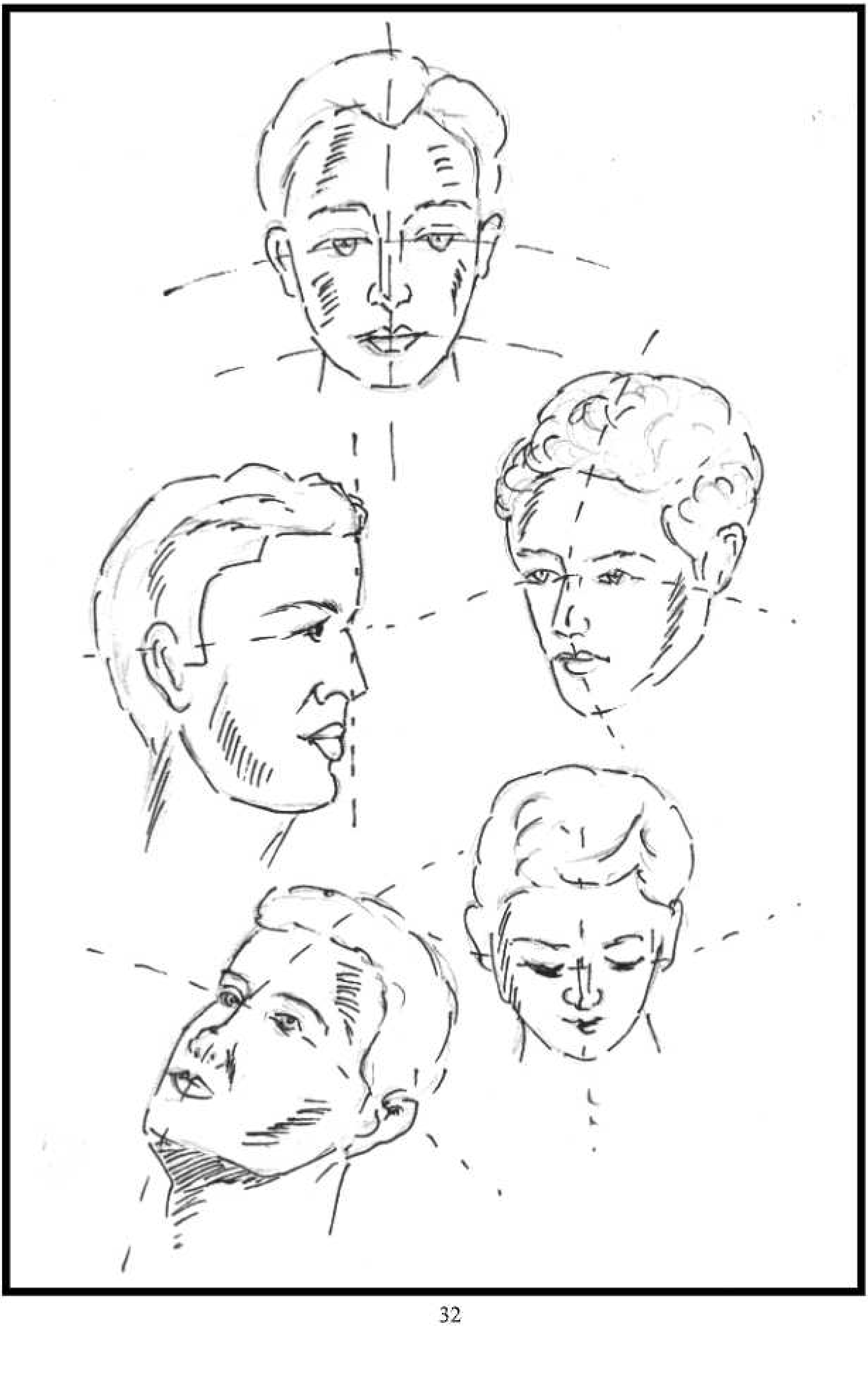
ਵਿਸ਼ੇ-ਵਸਤੂ ਮੁਤਾਬਿਕ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਂਦੇ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਆਕਾਰ (ਮਨੁੱਖੀ, ਜਾਨਵਰ ਜਾਂ ਪੰਛੀ ਆਦਿ) ਦੀ ਸ਼ਰੀਰਿਕ ਬਣਤਰ (Anatomy), ਅਨੁਪਾਤਕ ਵੰਡ (Ratio Proportion), ਹਾਵ-ਭਾਵ (Expression), ਹਰਕਤ (Action), ਮਾਹੌਲ (Atmosphere) ਅਤੇ ਵਿੱਥ ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਜ਼ਰੂਰ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਏ। ਇਹ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗੇ ਚਿੱਤਰ ਦੇ ਮੂਲ ਆਧਾਰ ਹਨ।

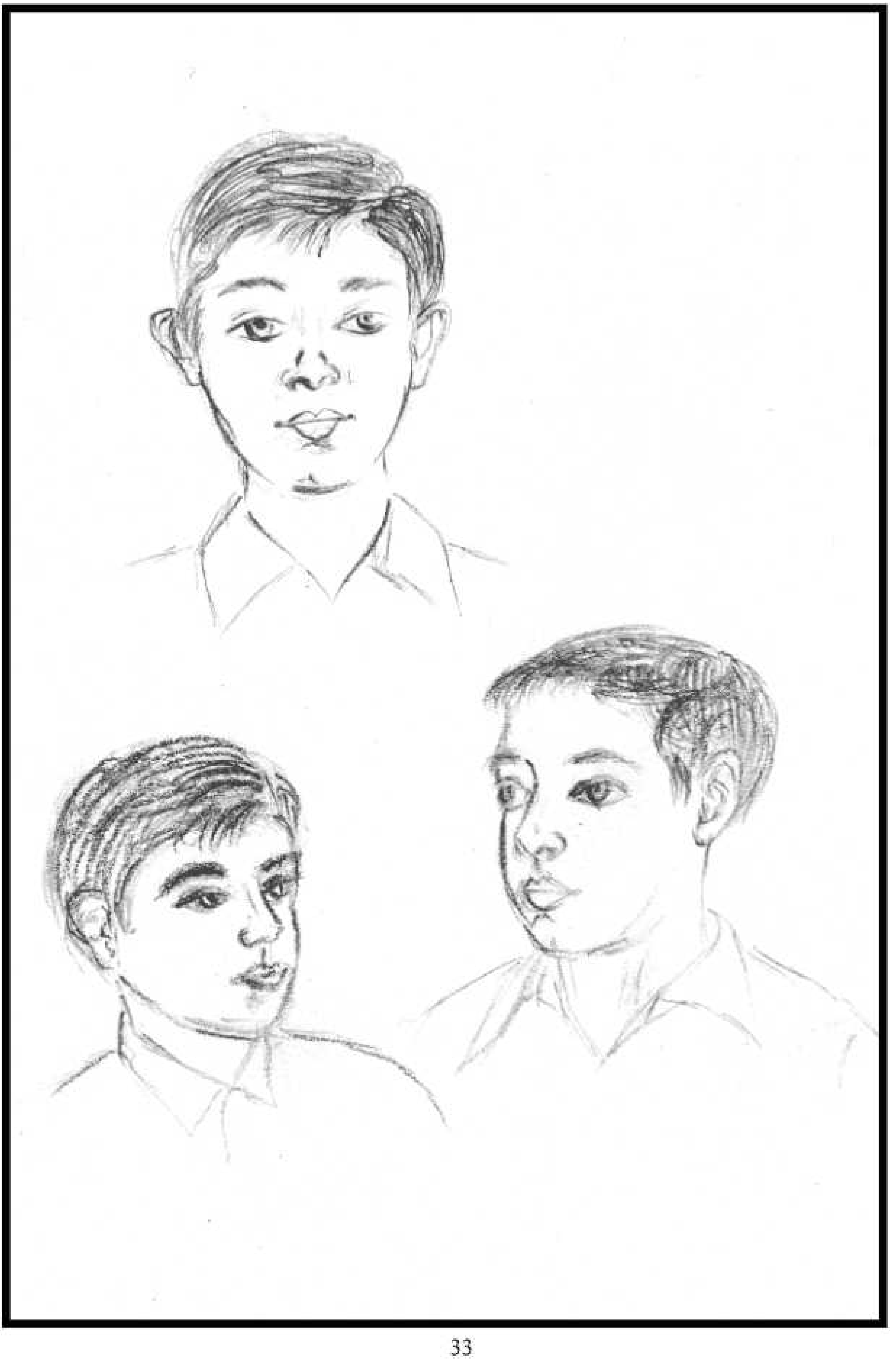
ਉਪਰੋਕਤ ਕੰਮ ਲਈ ਬੱਚਿਆਂ ਕੋਲ ਰੰਗਦਾਰ ਪੈਨਸਿਲਾਂ, ਪੇਸਟਲ ਕਲਰ, ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ, ਬੁਰਸ਼ ਆਦਿ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।

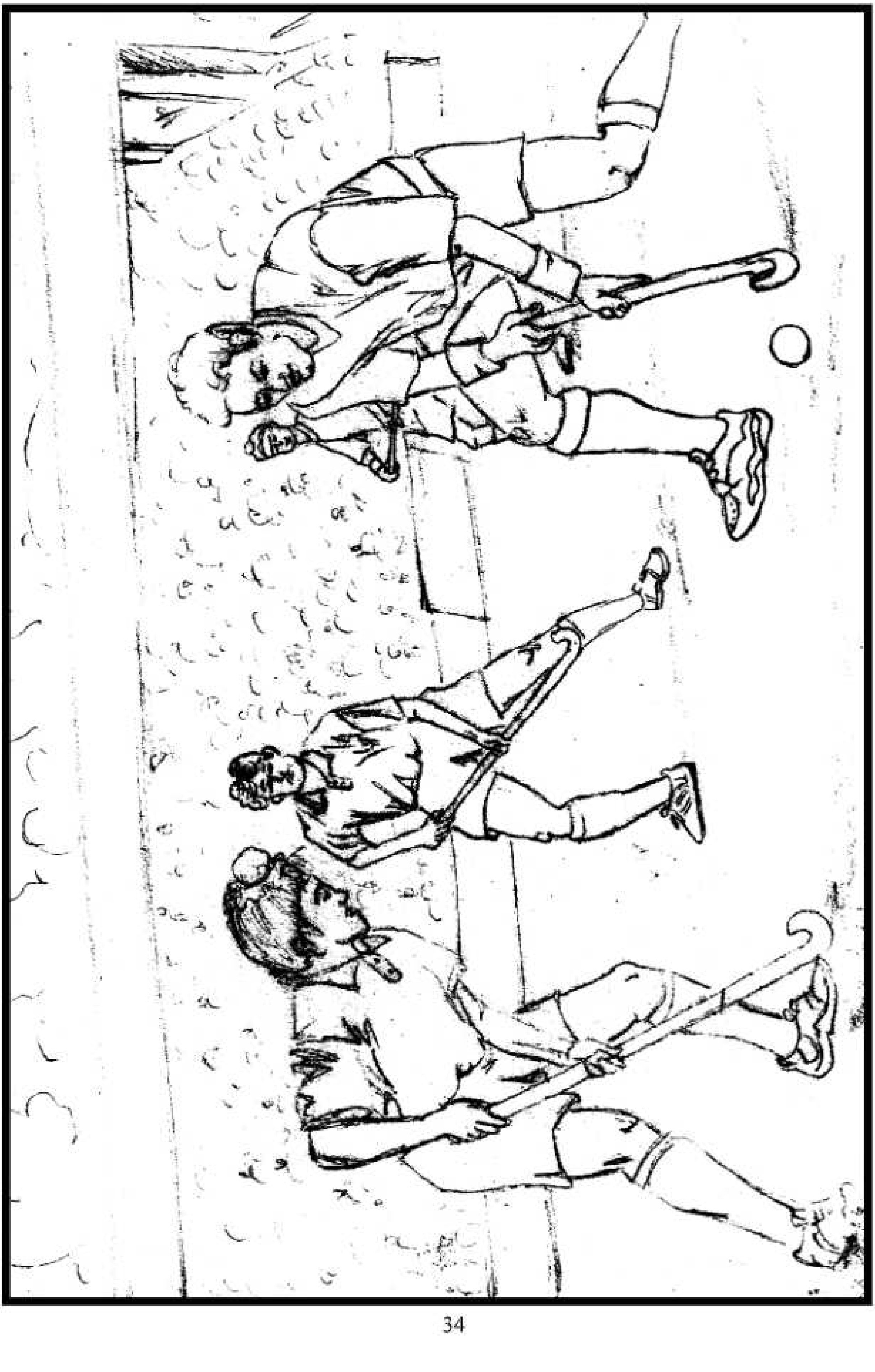


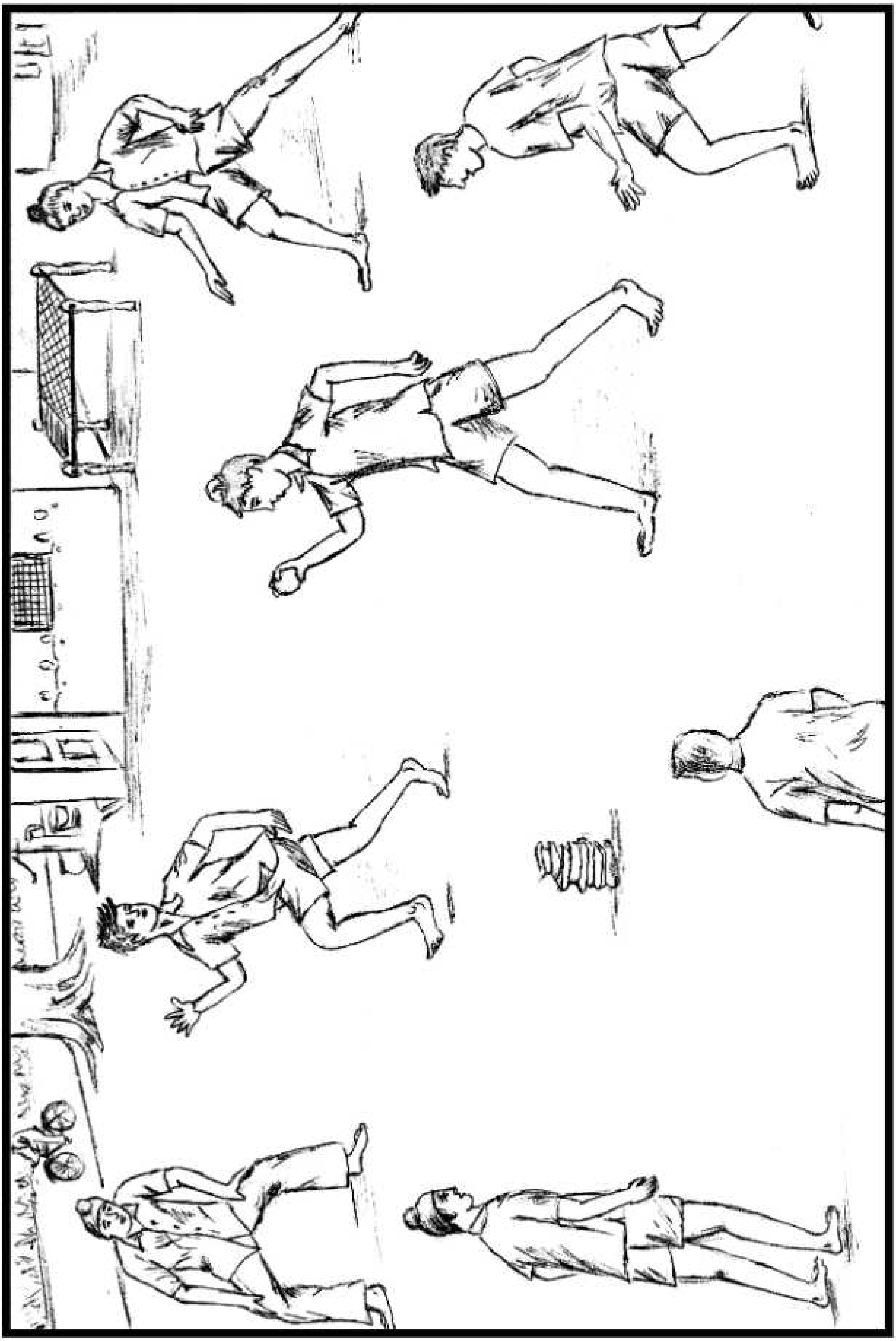


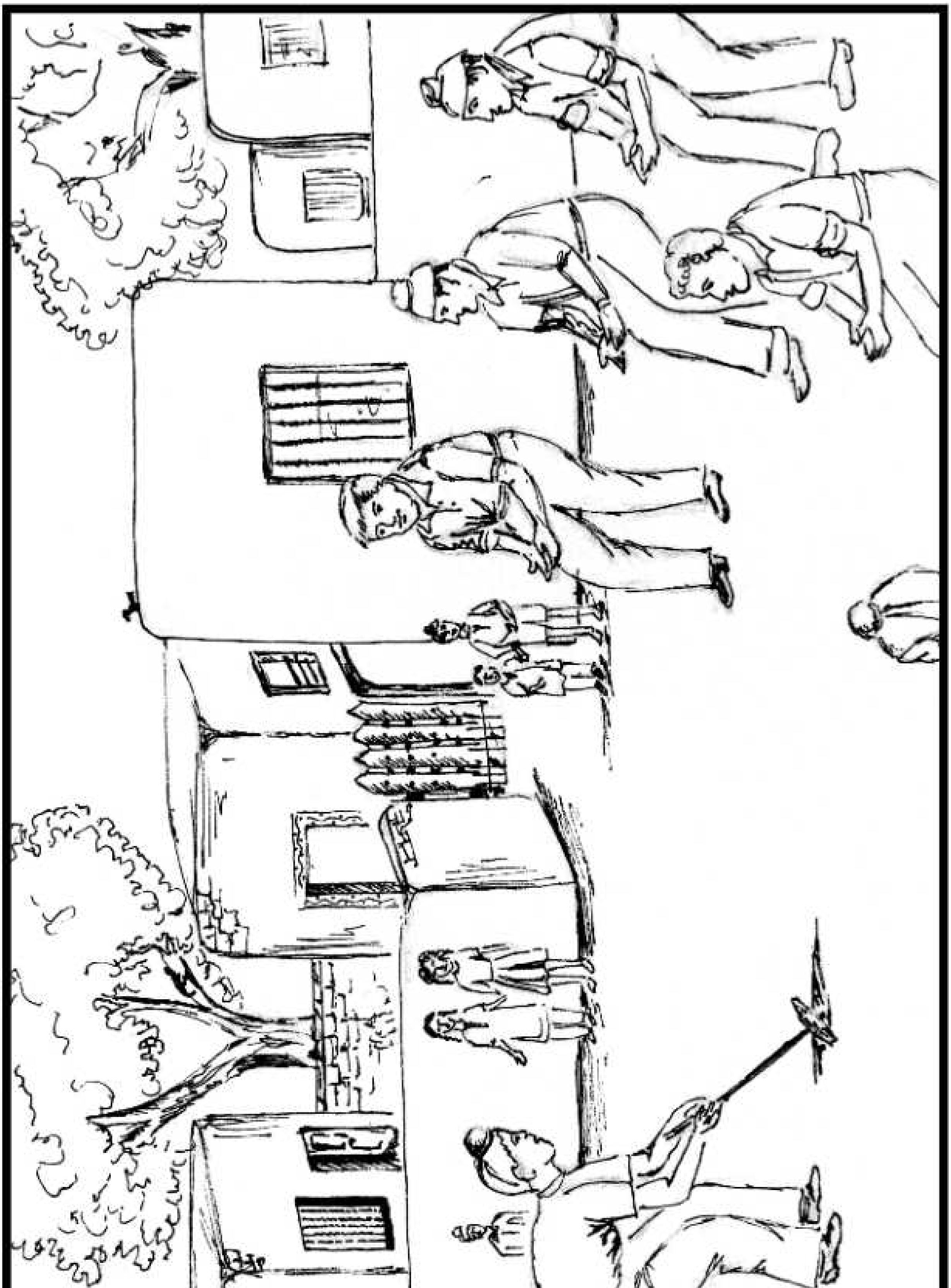


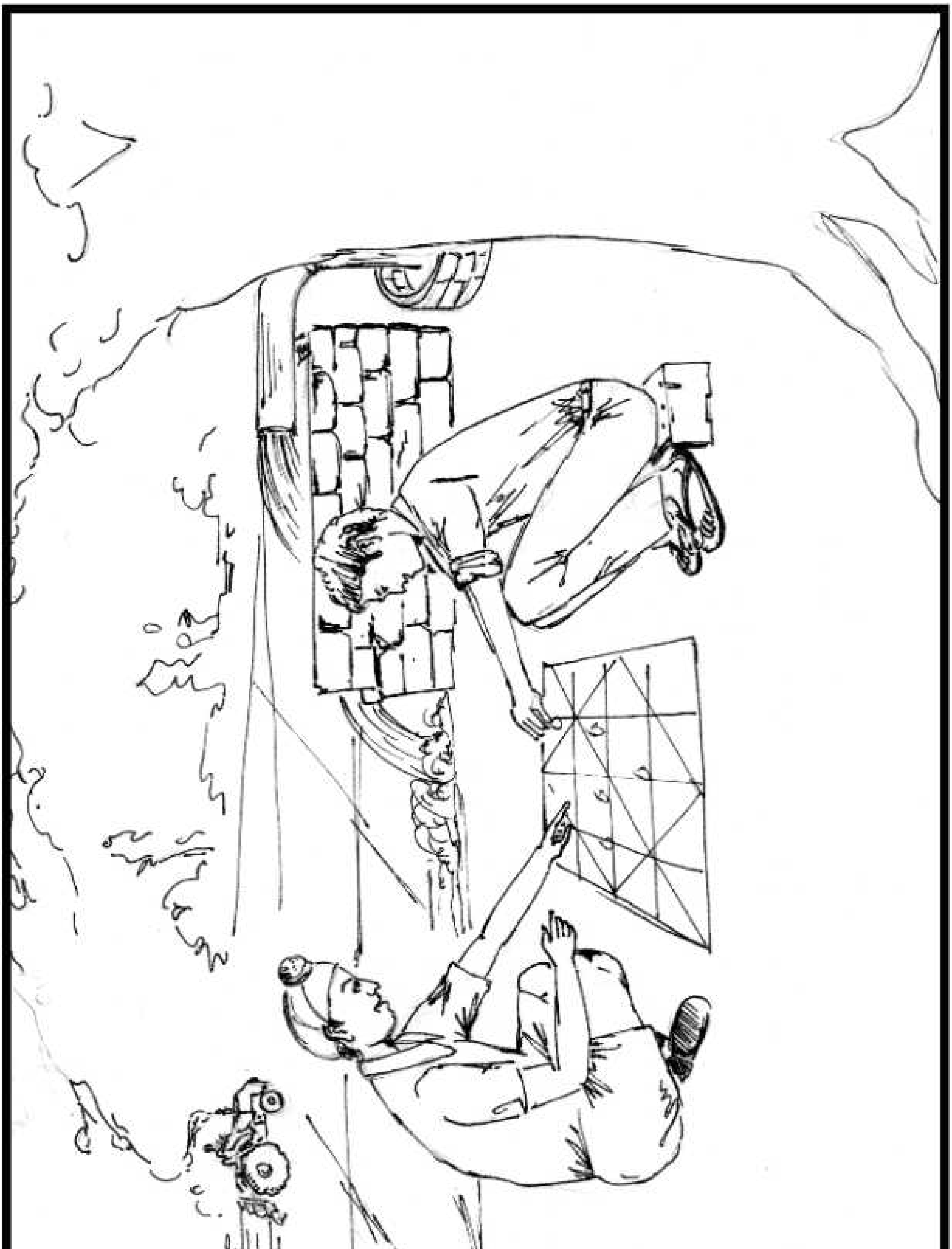




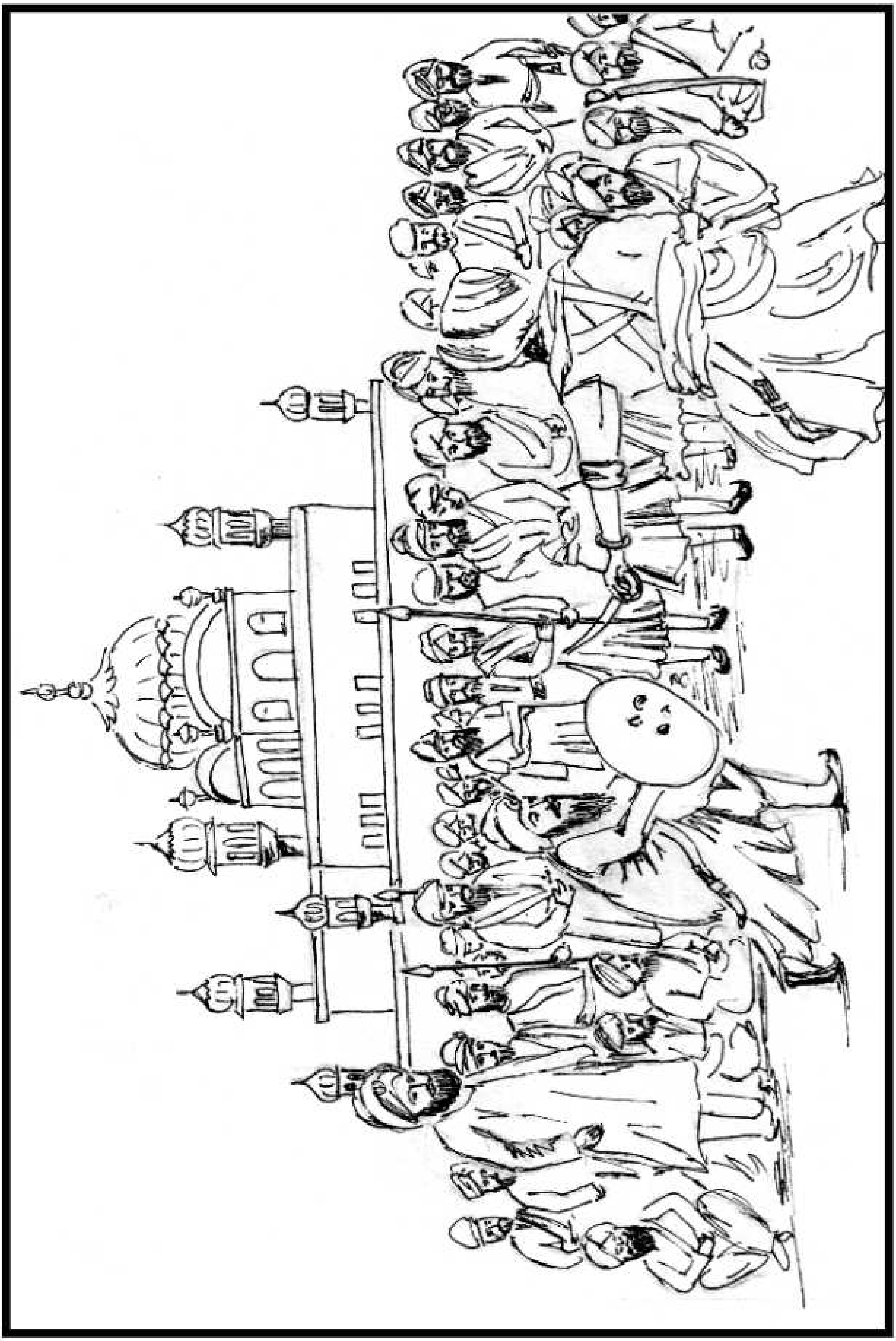


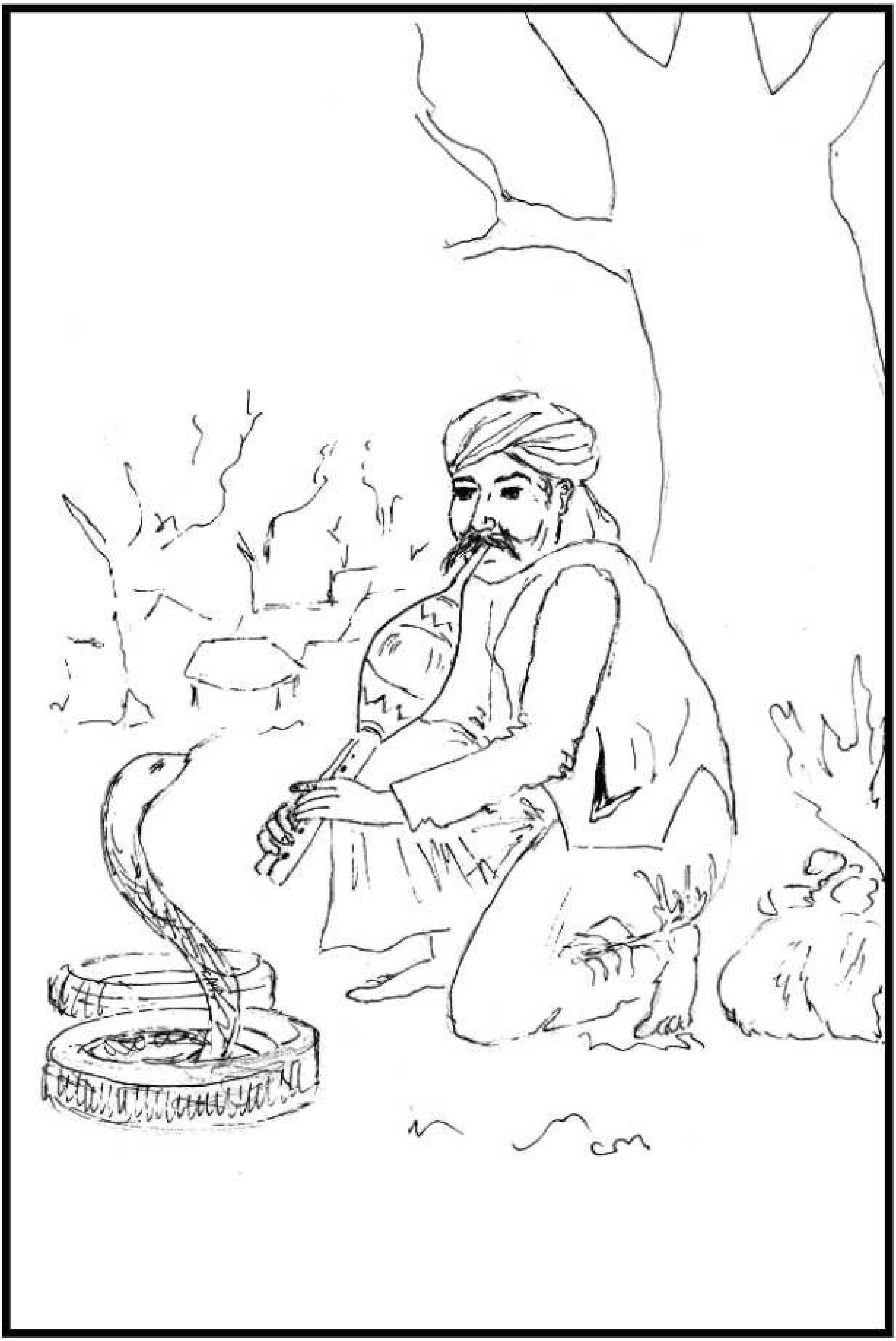


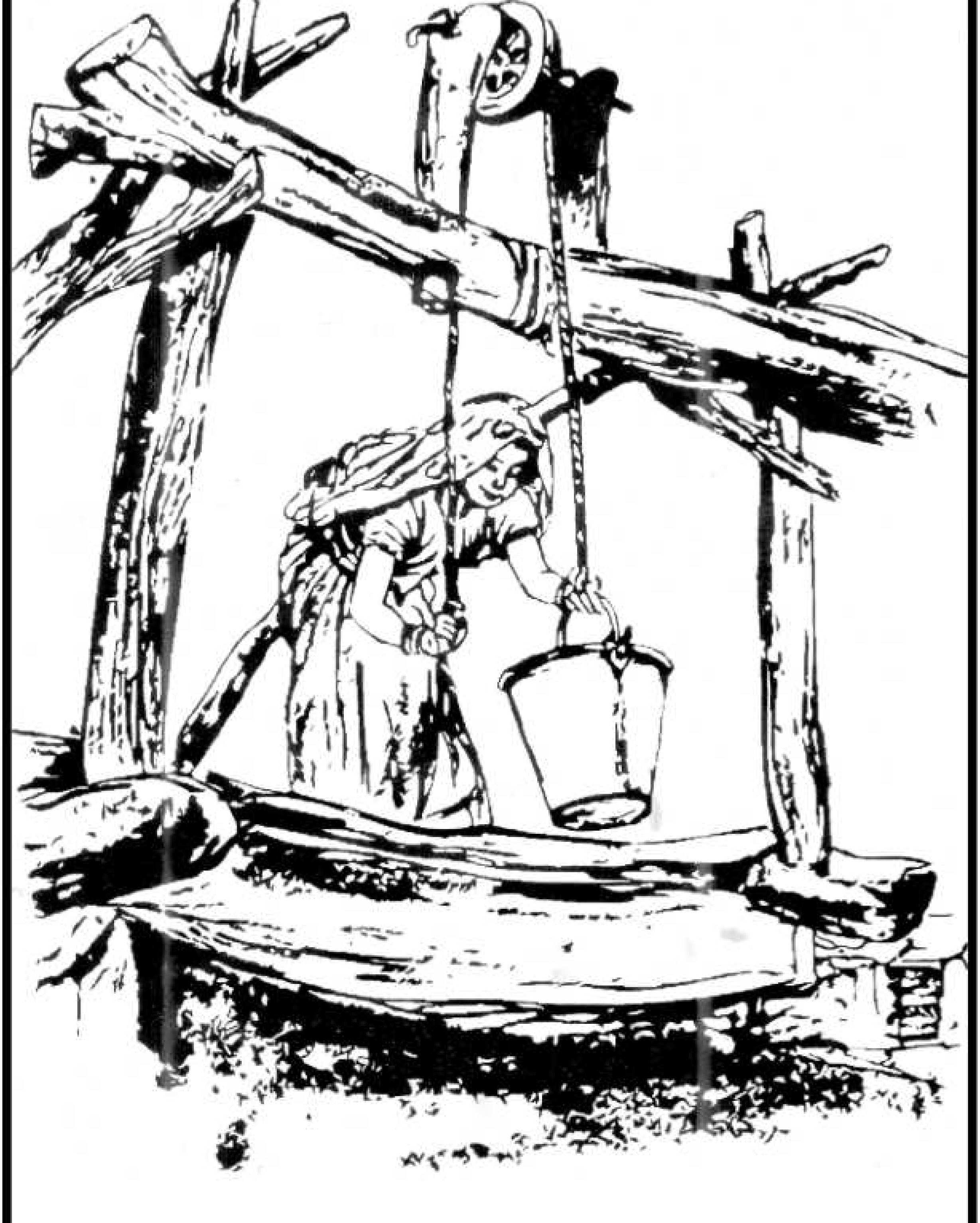


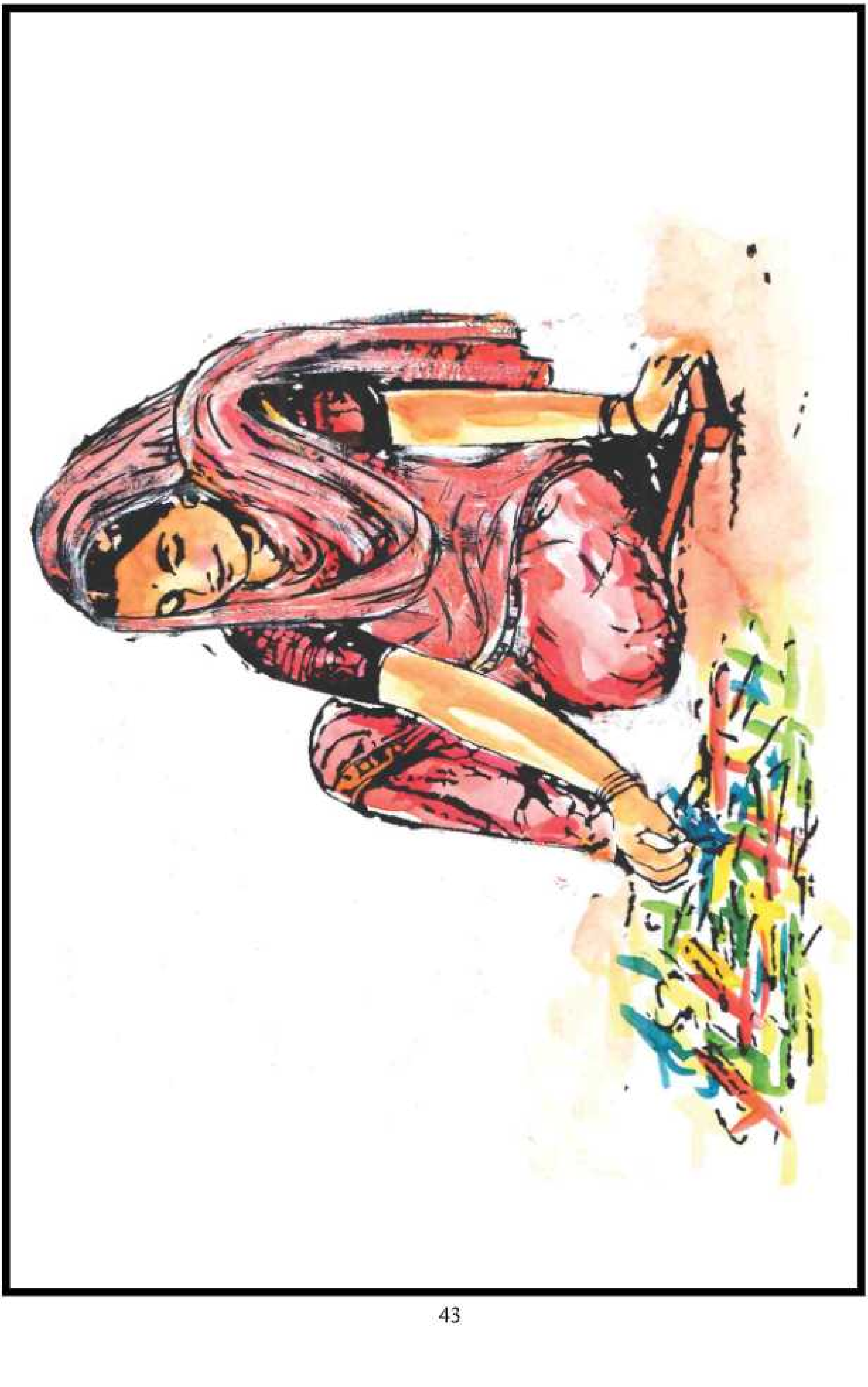


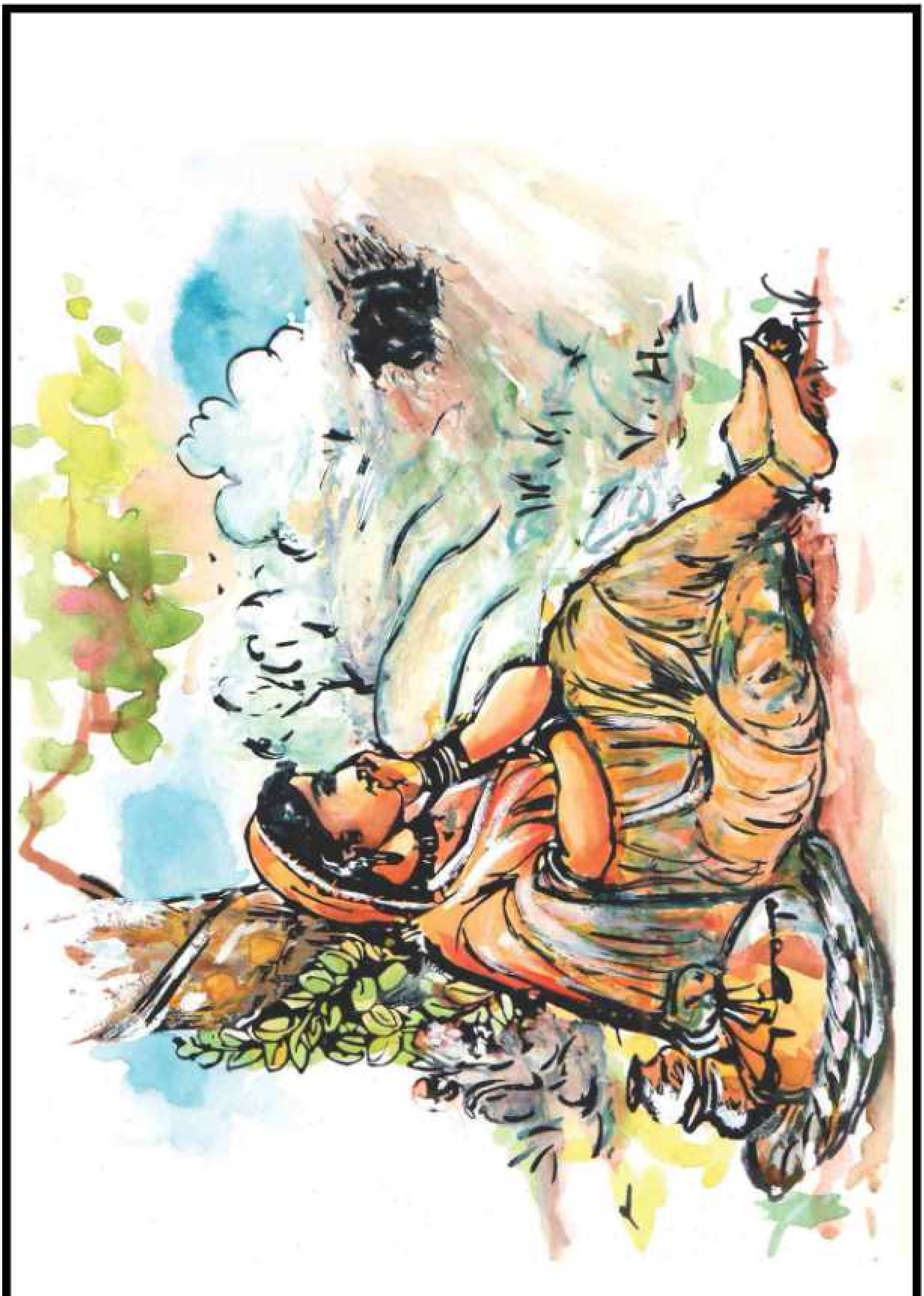
CHEMIST
CLOTH
ELECTRONICS

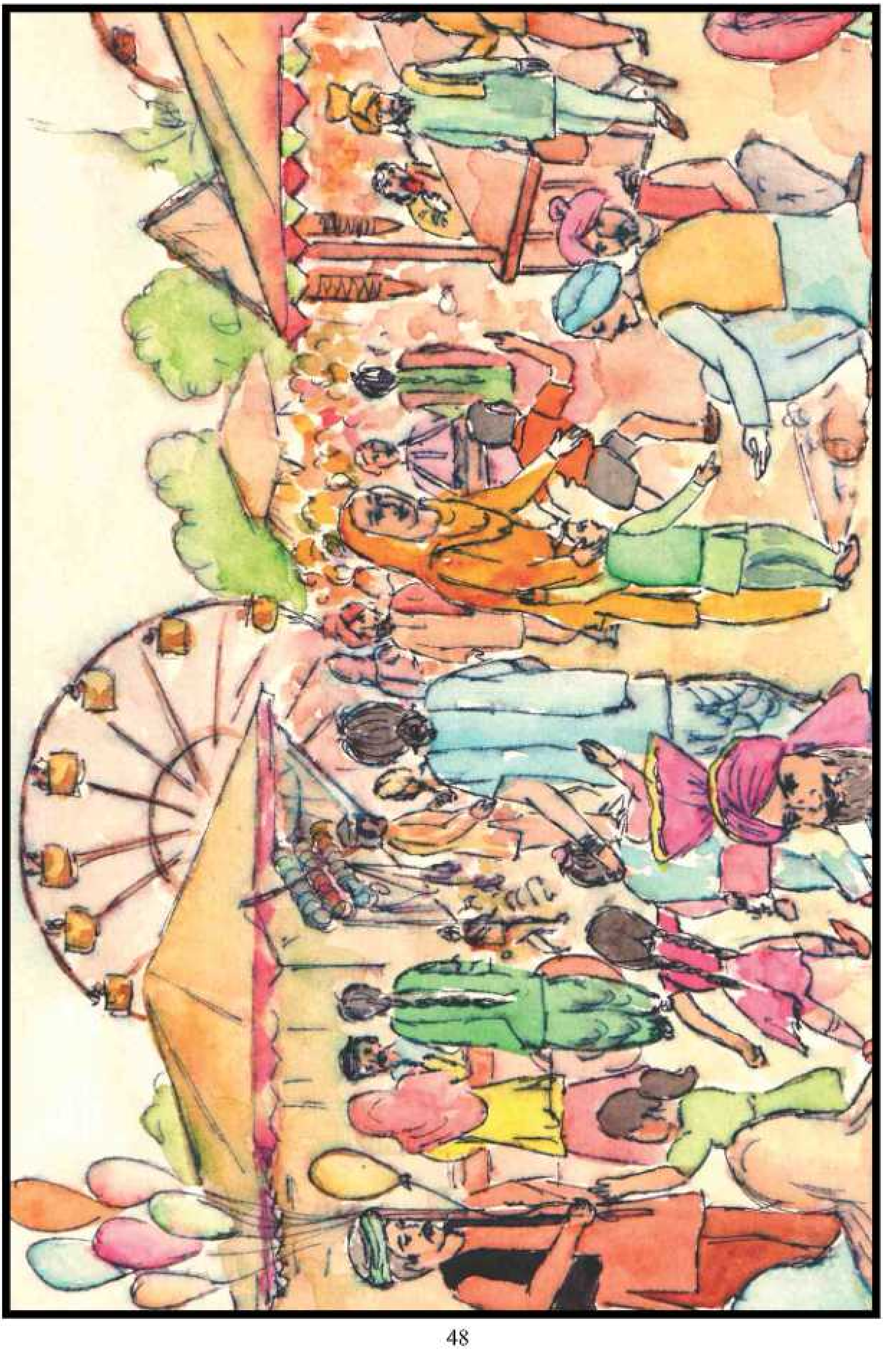


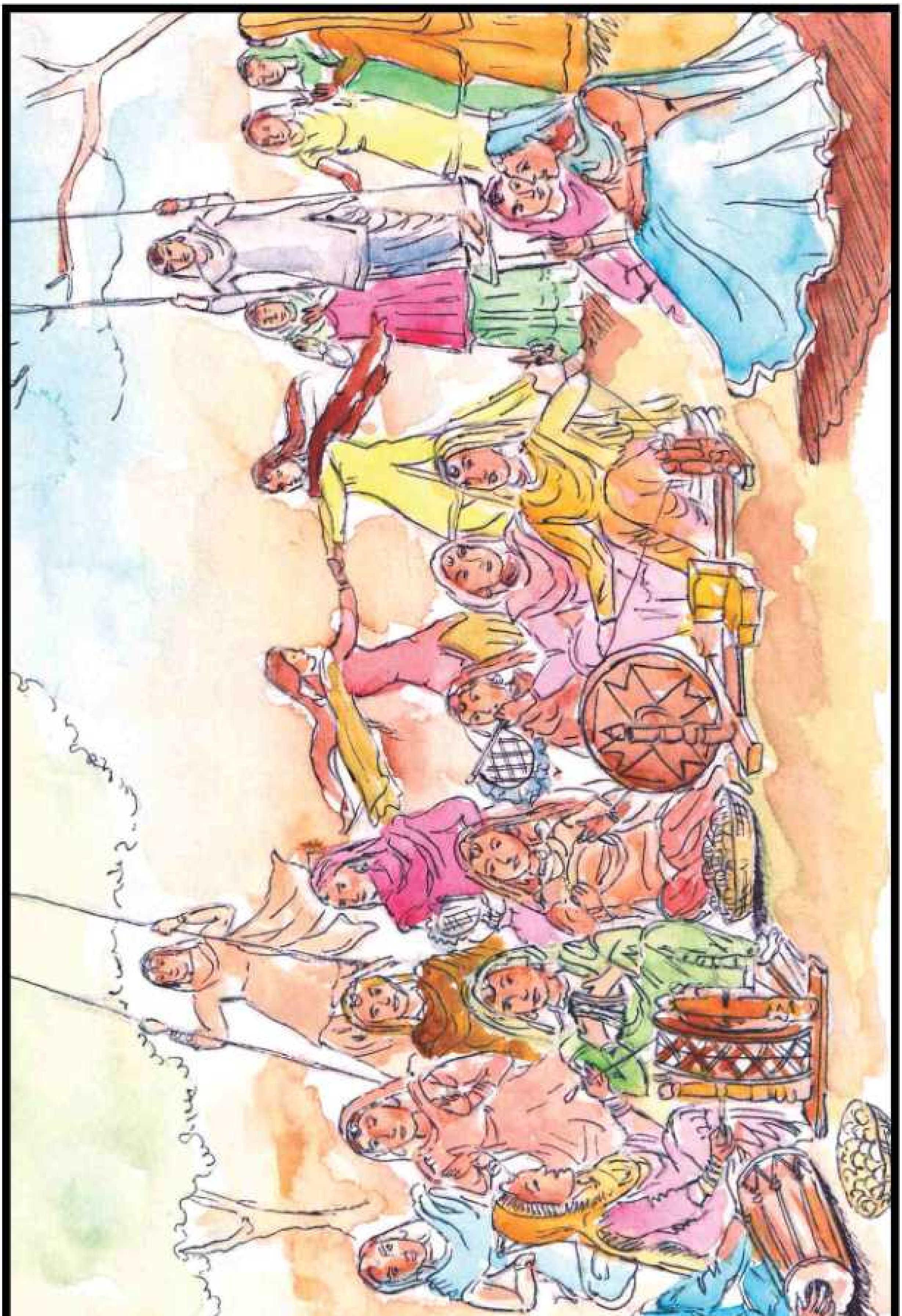


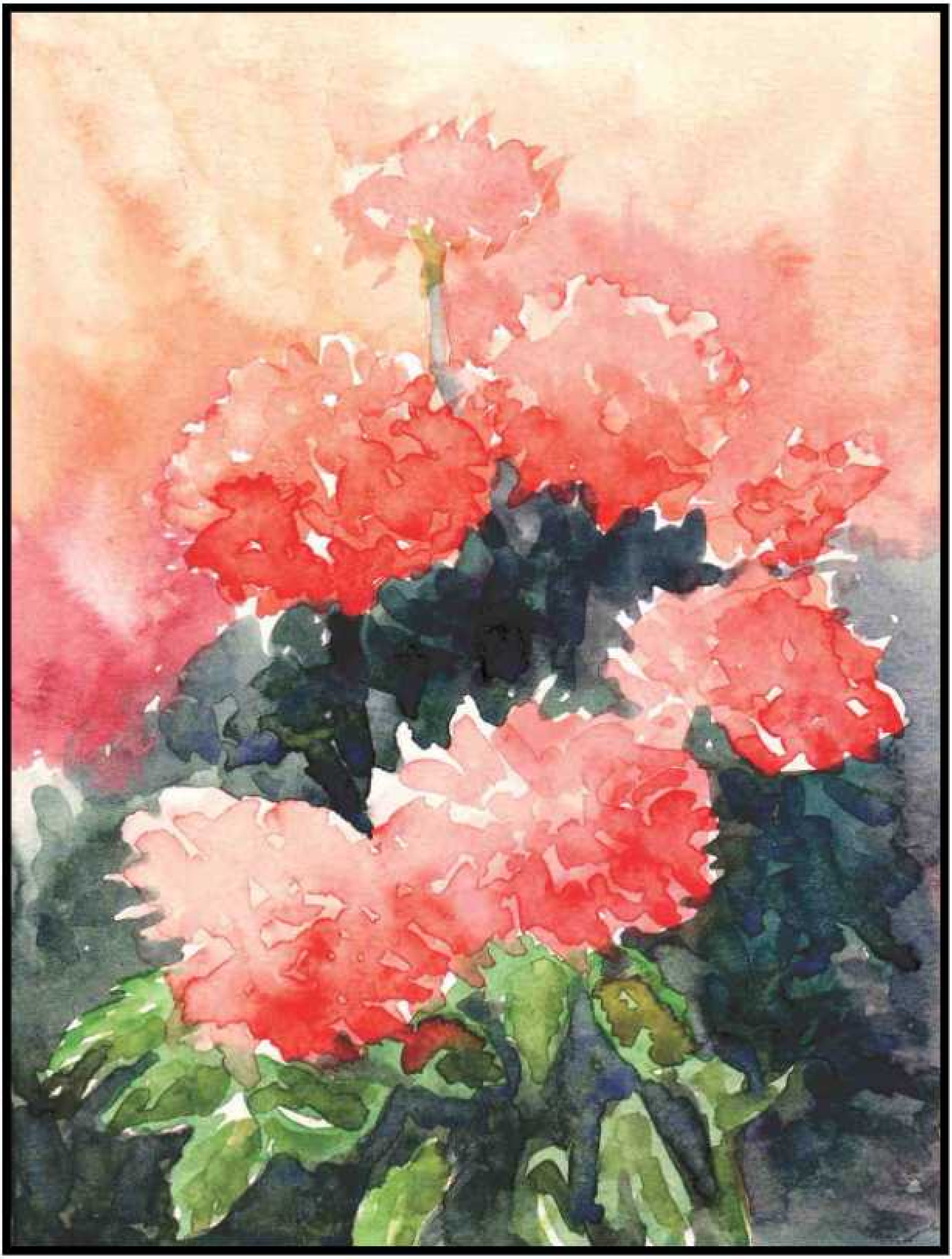












ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ

ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਵਿੱਚ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਦੀ ਖਾਸ ਥਾਂ ਹੈ। ਇਸ ਸੰਸਾਰ ਵਿੱਚ ਕੁਦਰਤ ਨੇ ਥਾਂ ਥਾਂ ਸੁੰਦਰ ਨਜ਼ਾਰੇ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਮਨੁੱਖ ਦੇਖਕੇ ਰੱਜਦਾ ਨਹੀਂ। ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਕਿਤੇ ਘੁੰਮਣ ਫਿਰਣ ਲਈ ਜਾਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉੱਥੇ ਅਜਿਹੇ ਨਜ਼ਾਰਿਆਂ ਦਾ ਆਨੰਦ ਮਾਨਦੇ ਹਾਂ। ਜਿਵੇਂ ਪਹਾੜ, ਰੰਗ ਬਰੰਗੇ ਫੁੱਲ ਬੂਟੇ, ਦਰੱਖਤ, ਚੜ੍ਹਦਾ ਅਤੇ ਡੁੱਬਦਾ ਸੂਰਜ, ਵਗਦੇ ਝਰਨੇ ਆਦਿ। ਮਨੁੱਖ ਸ਼ੁਰੂ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਹੀ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਦਾ ਆਨੰਦ ਮਾਣਦਾ ਆ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਇਹ ਪੁਸਤਕ ਇਨ੍ਹਾਂ ਚਿਤੱਰਾਂ ਨੂੰ ਸੋਝੀ ਅਨੁਸਾਰ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਦੱਸਣ ਲਈ ਇੱਕ ਉਪਰਾਲਾ ਹੈ।

ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਬਣਾਉਣ ਸਮੇਂ ਪੇਸਟਲ ਅਤੇ ਪਾਣੀ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦ੍ਰਿਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਬਣਾਉਣ ਸਮੇਂ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਮੇਲ ਦਾ, ਫਿੱਕੇ ਅਤੇ ਗੂੜ੍ਹੇ ਦਾ, ਬੁਰਸ਼ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਦਾ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ।

ਪਾਣੀ ਦੇ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਦਾਣੇਦਾਰ (Handmade) ਕਾਗਜ਼ ਵਰਤਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਵਿੱਚ ਸਾਨੂੰ ਇਹ ਸਿੱਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਪੈਣੀ ਕਿ ਨੀਲਾ ਤੇ ਪੀਲਾ ਰੰਗ ਮਿਲਾ ਕੇ ਹਰਾ ਰੰਗ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਪਤਾ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਨੀਲਾ ਰੰਗ ਅਨੰਤਤਾ ਦਾ ਰੰਗ ਹੈ ਅਤੇ ਸ਼ਾਂਤੀ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਕ ਹੈ, ਹਰਾ ਰੰਗ ਖੁਸ਼ਹਾਲੀ, ਲਾਲ ਅਤੇ ਪੀਲਾ ਰੰਗ ਜੋਸ਼ ਅਤੇ ਸਫ਼ੇਦ ਰੰਗ ਸ਼ਾਂਤੀ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਕ ਹੈ।

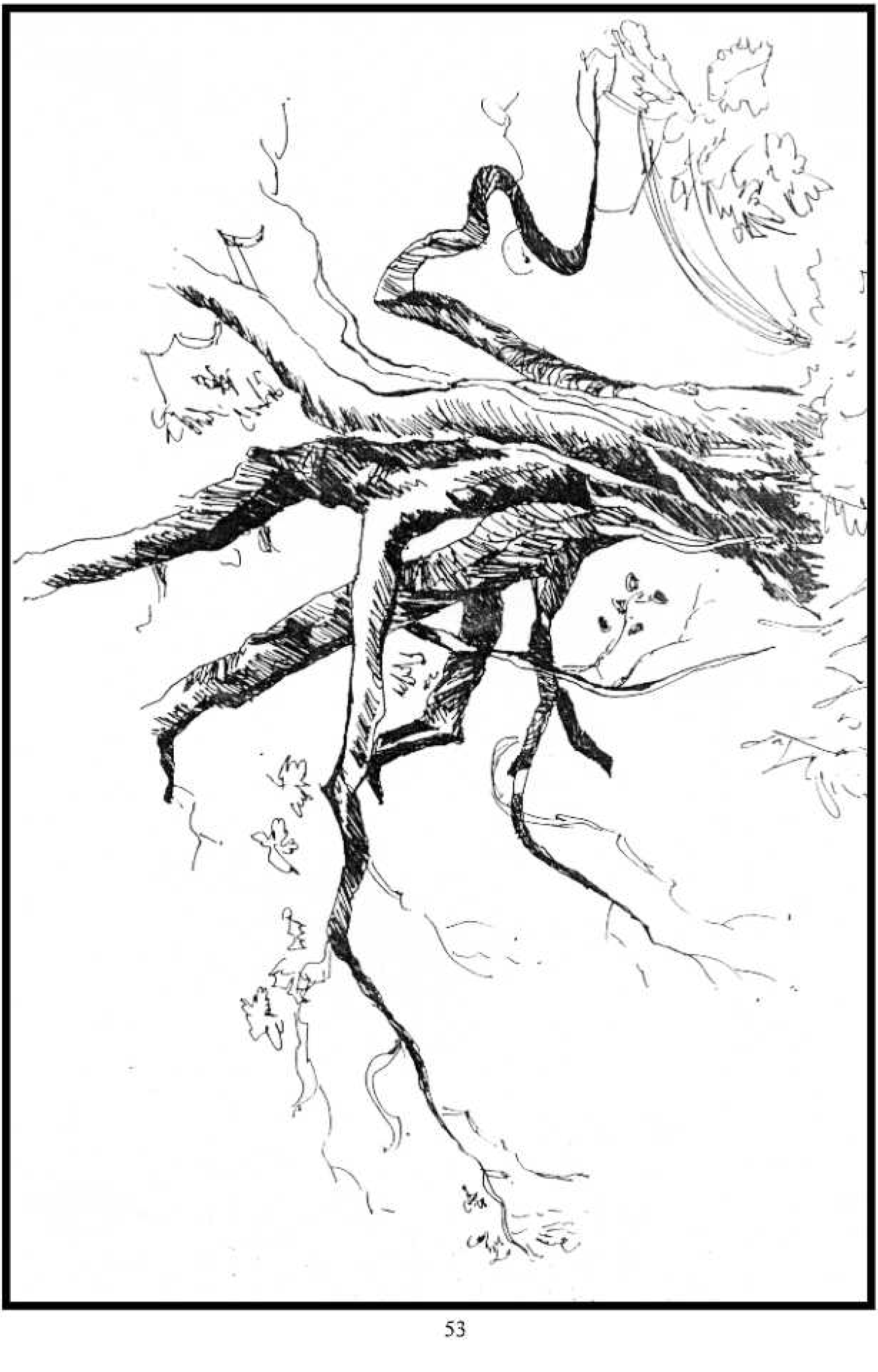
ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਕਾਰ ਦੇ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮਹੱਤਤਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਆਕਾਰ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਦੀ ਡਰਾਇੰਗ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਬਣੇਗੀ ਤਾਂ ਚੰਗਾ ਚਿੱਤਰ ਨਹੀਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕੇਗਾ।

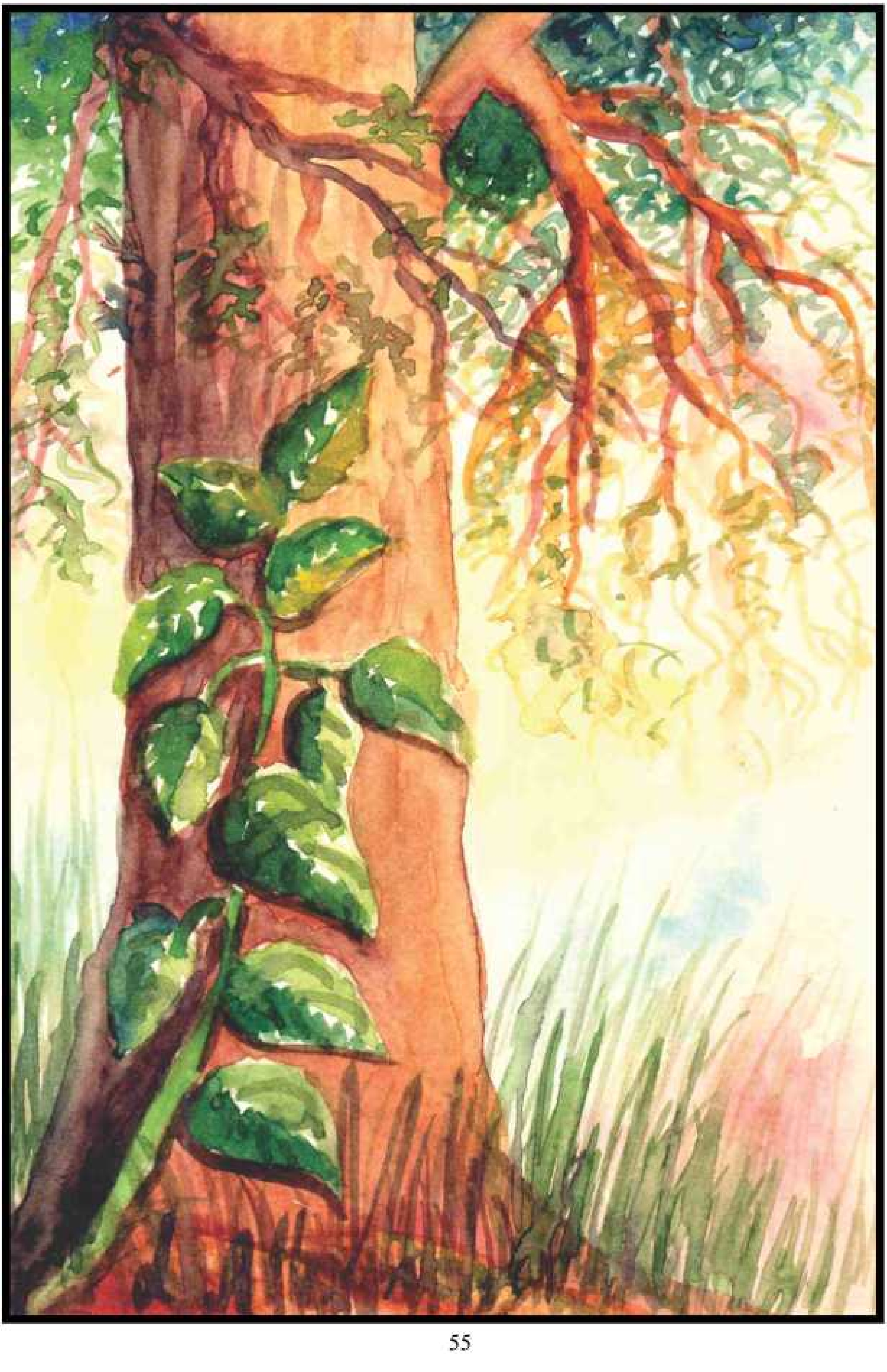
ਸੁੰਦਰ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਕਰਨ ਲਈ ਠੀਕ ਸੰਯੋਜਨ (Composition) ਵਿੱਥ-ਸੋਝੀ (Perspective) ਖਿਤਿਜ ਰੇਖਾ (Line of Horizon) ਅਤੇ ਧੁੱਪ ਤੇ ਛਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਦਾ ਖਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਤਿਆਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

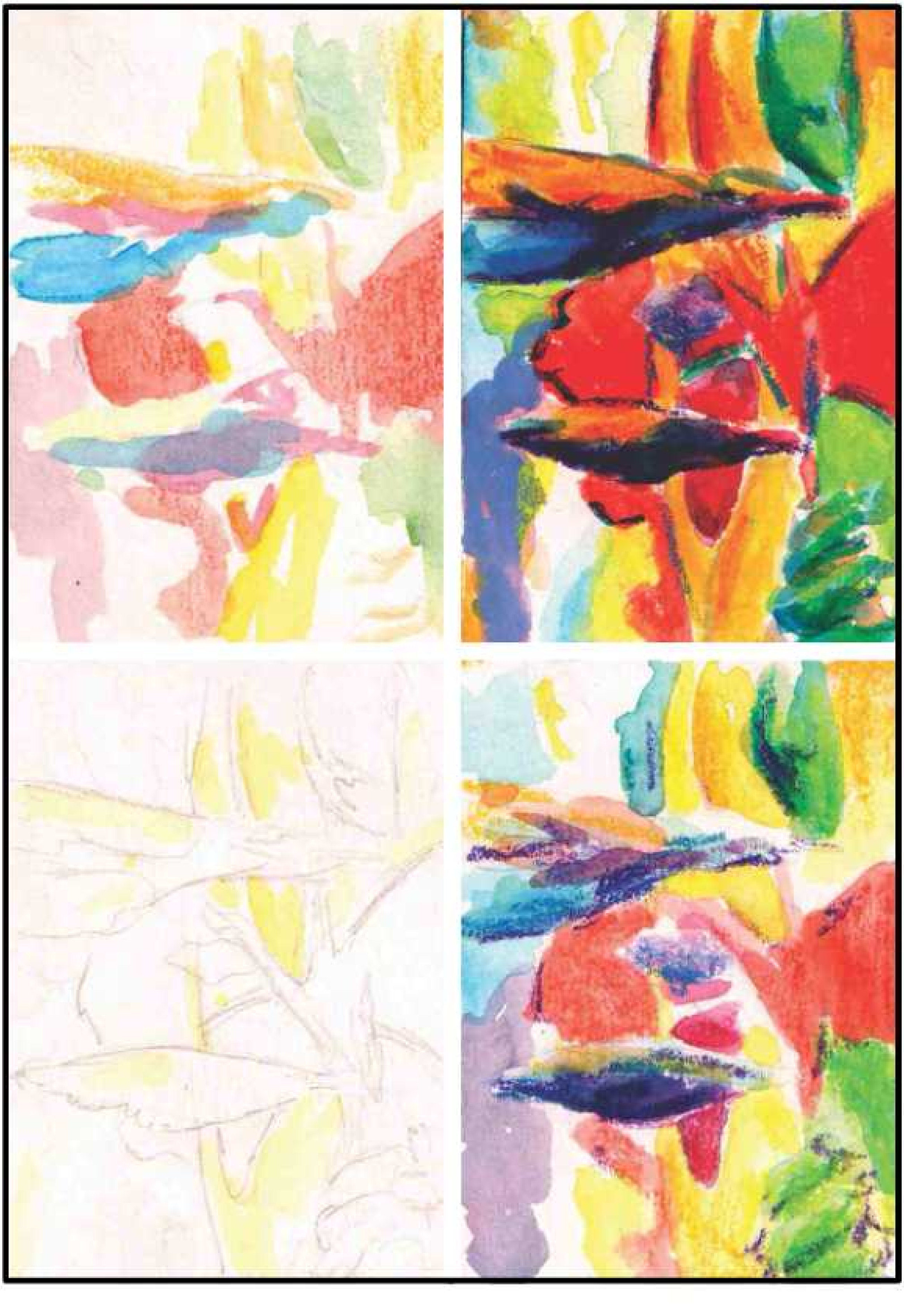
ਉਦਾਹਰਣ ਵਜੋਂ ਅਗਲੇ ਪੰਨਿਆਂ ਤੇ ਸੌਖੀ ਅਤੇ ਅਸਾਨ ਵਿੱਧੀ ਦੁਆਰਾ ਇਹ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਢੰਗ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।

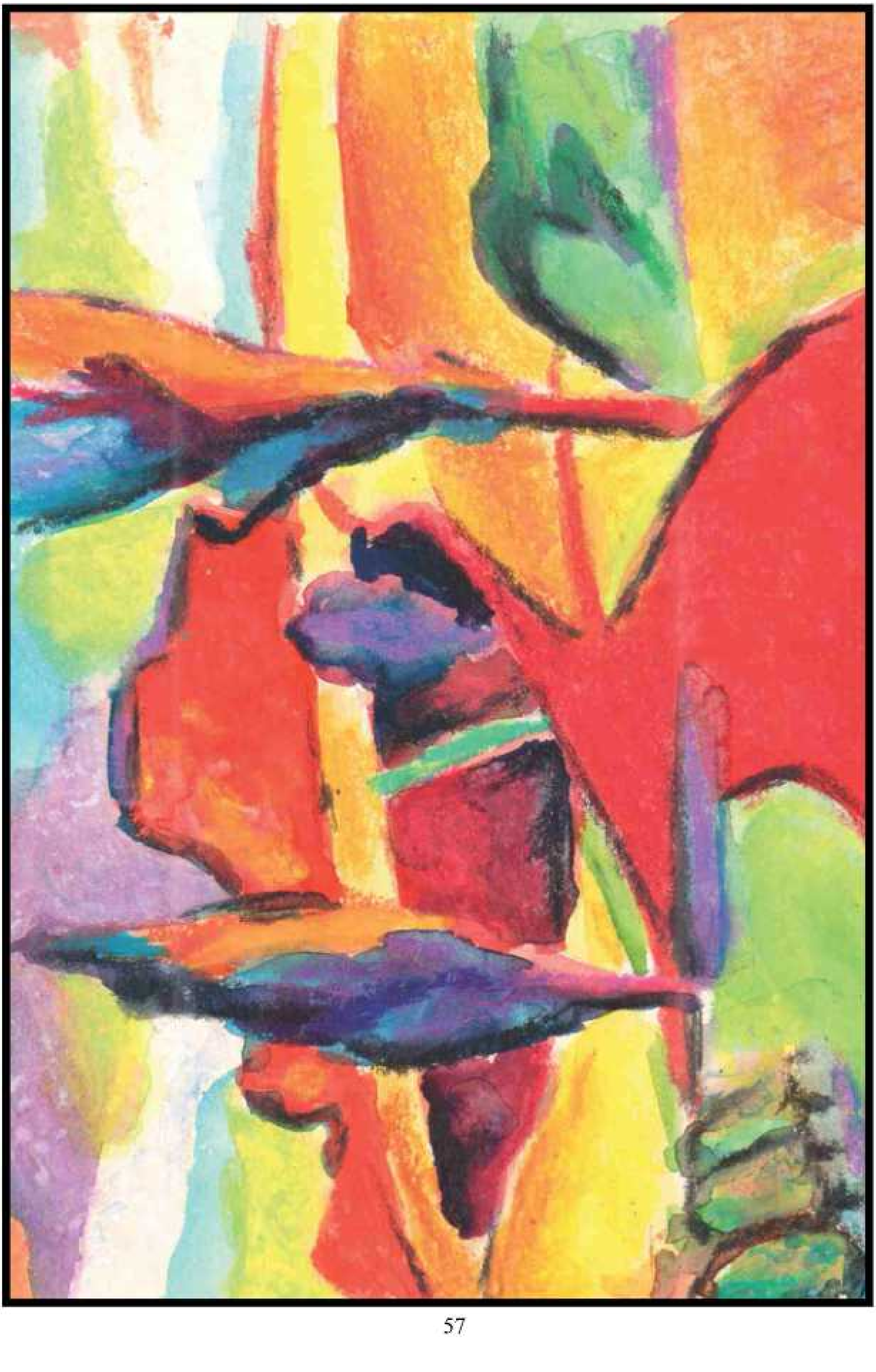
ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਸਮੇਂ ਕਾਲਪਨਿਕ ਖਿਤਿਜ ਰੇਖਾ (Line of Horizon) ਕਾਗਜ਼ ਦੇ ਅੱਧ ਜਾਂ ਇਸ ਤੋਂ ਥੱਲੇ ਹੀ ਰੱਖਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਚਿੱਤਰ ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਿੱਥ-ਸੋਝੀ (Perspective) ਦਾ ਵੀ ਖਾਸ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਹਮੇਸ਼ਾ ਨਜ਼ਦੀਕ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਵੱਡੀਆਂ ਅਤੇ ਦੂਰ ਦੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਬਣਾਉਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।

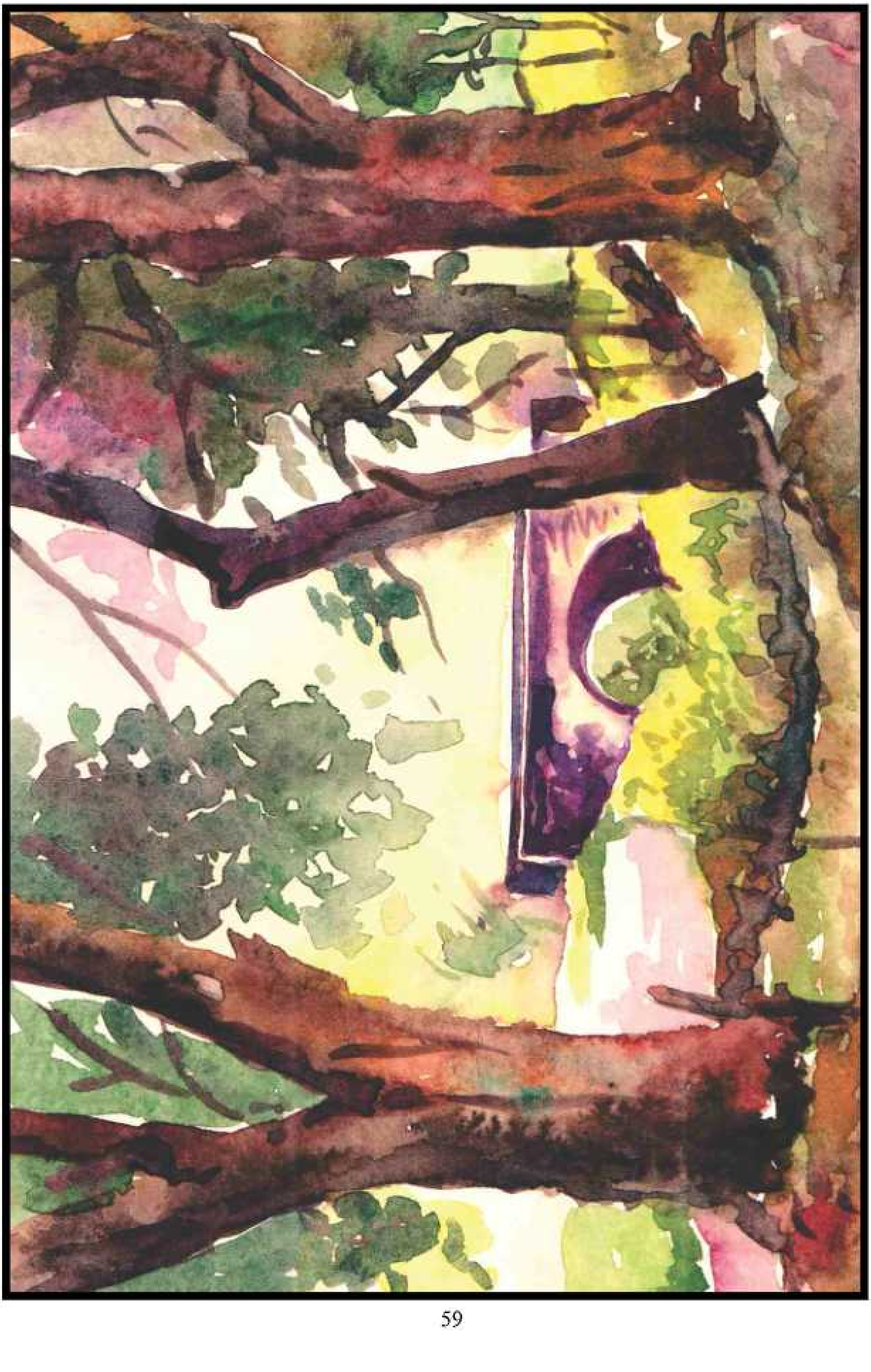
ਰੋਸ਼ਨੀ ਦਾ ਵੀ ਖ਼ਾਸ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਧਰਤੀ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਚਿੱਤਰਨ ਵਿੱਚ ਹਰ ਇੱਕ ਵਸਤੂ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਪਰਛਾਵੇ (ਸ਼ੇਡ) ਦਿਖਾਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।

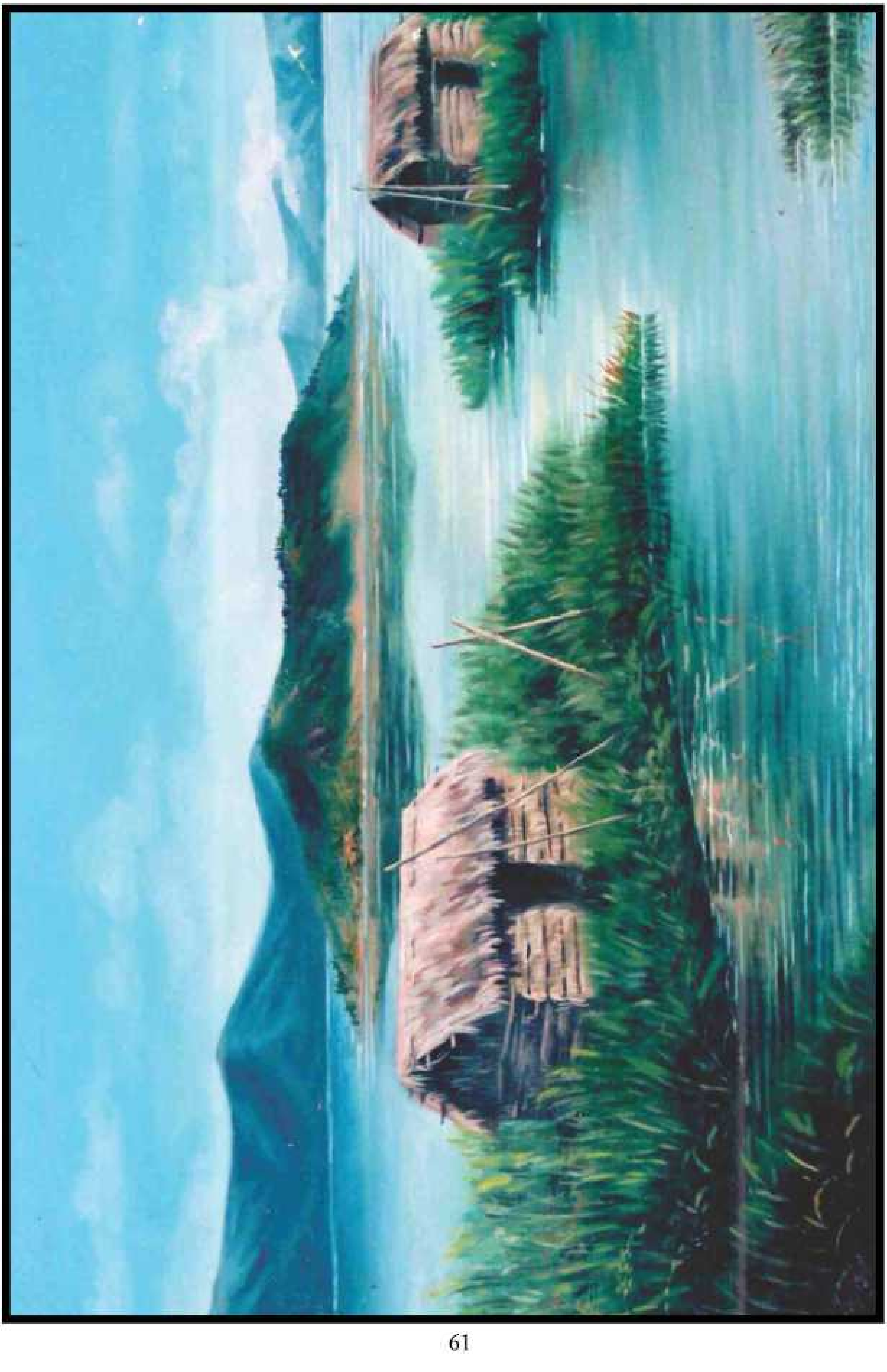












ਡਿਜ਼ਾਈਨ

ਡਿਜ਼ਾਈਨ, ਹਰ ਰੋਜ਼ ਵਰਤੋਂ ਦੀਆਂ ਵਸਤੂਆਂ ਨੂੰ ਨਵਾਂ ਆਕਾਰ ਦੇਣ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਨੂੰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਕਲਾਕਾਰ ਆਪਣੀ ਸੂਝ-ਬੂਝ ਅਤੇ ਕਲਪਨਾ ਦੁਆਰਾ ਰਚਦਾ ਹੈ।

ਚਿੱਤਰਕਲਾ ਵਿੱਚ ਨਮੂਨਾ ਚਿੱਤਰਨ ਇੱਕ ਉੱਚਾ ਦਰਜਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। ਉਪਕਰਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਆਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਠੀਕ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸਜਾਉਣ ਨਾਲ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਦਾ ਹੈ।

ਪੁਰਾਣੇ ਸਮਿਆਂ ਵਿੱਚ ਇਸ ਕਲਾ ਦੀ ਬਹੁਤ ਮਹਾਨਤਾ ਅਤੇ ਚਰਚਾ ਸੀ। ਉਸ ਸਮੇਂ ਦੀ ਖੁਦਾਈ ਤੋਂ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਪਤਾ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਬੁੱਧ ਕਾਲ, ਜੈਨ ਕਾਲ, ਮੋਹਿੰਜੋਦਾੜੋ ਅਤੇ ਹੜੱਪਾ ਕਾਲ ਦੇ ਸਮੇਂ ਕਲਾਕਾਰ ਨੂੰ ਨਮੂਨਾ ਚਿੱਤਰਣ ਨਾਲ ਕਿੰਨਾ ਪ੍ਰੇਮ ਸੀ। ਪੁਰਾਣੇ ਮੰਦਰ ਇਸ ਕਲਾ ਦੀ ਗਵਾਹੀ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਕੱਪੜੇ ਤੇ ਬਣੇ ਨਮੂਨੇ, ਘਰ ਦੀ ਸਜਾਵਟ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਉੱਚਾ ਦਰਜਾ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।

ਅੱਜ ਕਲ੍ਹ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਧਾਰਮਿਕ ਇਮਾਰਤਾਂ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਘਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜੋ ਕਾਰੀਗਰ ਪਲਾਸਟਰ ਆਫ਼ ਪੈਰਿਸ (P.O.P.) ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਉਹ ਵੀ ਵਧੇਰੇ ਮਨ ਖਿੱਚਵੇਂ ਨਮੂਨੇ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ :

1. **ਜਿਉਮੈਟਰੀਕਲ ਨਮੂਨੇ :** ਇਹ ਵਰਗ, ਆਇਤ, ਤਿਕੋਣ ਅਤੇ ਚੱਕਰ ਆਦਿ ਵਿੱਚ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
2. **ਕੁਦਰਤੀ ਨਮੂਨੇ :** ਇਸ ਵਿੱਚ ਫੁੱਲ, ਪੱਤੀਆਂ ਅਤੇ ਤਣੇ ਆਦਿ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
3. **ਪੰਛੀਆਂ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰਾਂ ਤੇ ਅਧਾਰਤ ਨਮੂਨੇ :** ਇਸ ਵਿੱਚ ਪੰਛੀਆਂ, ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੀਆਂ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਜੋੜ ਕੇ ਨਮੂਨੇ ਦਾ ਰੂਪ ਦੇ ਕੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਨਿਯਮ:

1. ਸੰਤੁਲਨ (Balancing)

ਇਹ ਨਮੂਨਾ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਮੁੱਢਲਾ ਨਿਯਮ ਹੈ। ਹਰ ਸ਼ਕਲ ਮੱਧ ਰੇਖਾ ਦੇ ਦੋਵੇਂ ਪਾਸੇ ਇੱਕ ਸਮਾਨ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। (ਇਸ ਨਾਲ ਨਮੂਨਾ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਸੰਤੁਲਿਤ ਲੱਗਦਾ ਹੈ)

ਜਦੋਂ ਘਰ ਵਿੱਚ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਚਿੱਤਰ ਲਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਚਿੱਤਰ ਨੂੰ ਦੀਵਾਰ ਦੇ ਹਰ ਪਾਸੇ ਤੋਂ ਬਰਾਬਰ ਰੱਖਦੇ ਹਾਂ। ਜੇਕਰ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਧਿਆਨ ਨਾ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਚਿੱਤਰ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਲੱਗਿਆ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਲੱਗੇਗਾ।

2. ਲੈਅ (Rhythm)

ਜਿਵੇਂ ਸੰਗੀਤ ਵਿੱਚ ਸੁਰ-ਤਾਲ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਇੱਕ ਲੈਅ ਸਿਰਜਦੀ ਹੈ, ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੇਖਾ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਵੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਲੈਅ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਨਰਿਤ ਸ਼ੈਲੀ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੇਖਾ ਵੀ ਘੁੰਮਦੀ ਅਤੇ ਮੋੜ ਖਾਂਦੀ ਹੋਈ ਜਦੋਂ ਬਾਕੀ ਰੇਖਾਵਾਂ ਨਾਲ ਮਿਲ ਕੇ ਨਵੇਂ ਅਕਾਰ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ ਜੋ ਰੰਗਾਂ ਨਾਲ ਸ਼ਿੰਗਾਰੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਦੇਖਣ ਵਾਲੇ ਦੀ ਨਜ਼ਰ ਵੀ ਉਸੇ ਨਾਲ ਘੁੰਮਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਲੈਅ ਹੈ ਜੋ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ ਬਣਾਉਂਦੀ ਹੈ।

3. ਪ੍ਰਬਲਤਾ (Dominance)

ਹਰ ਨਮੂਨੇ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਨਾ ਕੋਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚੀਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਨੂੰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਦੇ ਕੇ ਉਸ ਥਾਂ ਤੇ ਖ਼ਾਸ ਖਿੱਚ ਪੈਦਾ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਕ੍ਰਿਆ ਨੂੰ ਪ੍ਰਬਲਤਾ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਫੁੱਲ ਪੱਤੀਆਂ ਦੇ ਬਣੇ ਨਮੂਨੇ ਵੇਖੀਏ ਤਾਂ ਸਾਡੀ ਅੱਖ ਪਹਿਲਾਂ ਫੁੱਲ ਤੇ ਜਾਵੇਗੀ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ ਦੀ ਪ੍ਰਬਲਤਾ ਹੋਣੀ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਬਲਤਾ ਨੂੰ ਆਕਾਰ ਜਾ ਰੰਗ ਦੀ ਟੋਨ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਲਿਆ ਕੇ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਕੇ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

4. ਪਰਿਵਰਤਨ (Transition)

ਦੋ ਰੇਖਾਵਾਂ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਮਿਲ ਕੇ ਇੱਕ ਇਕਾਈ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਨਵੇਂ ਅਕਾਰ ਨੂੰ ਸਿਰਜਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਨੂੰ ਪਰਿਵਰਤਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਇਸ ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵ ਹੈ।

5. ਦੁਹਰਾਈ (Repetition)

ਕਿਸੇ ਵੀ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਇਕਾਈ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ ਨਾਲ ਹੀ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਬਣਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿੱਚ ਦੁਹਰਾਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

6. ਅਨੁਪਾਤ (Ratio)

ਅਨੁਪਾਤ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਸੁੰਦਰਤਾ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਯੋਗਦਾਨ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਅਕਾਰ ਦਾ ਬਾਕੀ ਬਚੇ ਖਾਲੀ ਕਾਗਜ਼ ਨਾਲ, ਰੰਗ ਦਾ ਰੰਗ ਨਾਲ, ਰੋਸ਼ਨੀ ਦਾ ਪਰਛਾਵੇਂ ਨਾਲ ਆਪਸੀ ਸਬੰਧ ਅਨੁਪਾਤ ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੀ ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸਿਰਜਦਾ ਹੈ।

ਰੰਗ (Colouring):

ਰੰਗ ਕੁਦਰਤ ਦੀ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਵੱਡੀ ਦੇਣ ਹੈ। ਸੰਸਾਰ ਦੀ ਹਰ ਵਸਤੂ ਰੰਗਾਂ ਕਰਕੇ ਹੀ ਸੋਹਣੀ ਲੱਗਦੀ ਹੈ। ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵੀ ਰੰਗਾਂ ਕਾਰਨ ਹੀ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਬਣਦੇ ਹਨ। ਰੰਗਾਂ ਬਿਨਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦਾ ਕੋਈ ਮਹੱਤਵ ਨਹੀਂ।

ਕੁਦਰਤ ਨੇ ਰੋਸ਼ਨੀ ਵਿੱਚ ਸੱਤ ਰੰਗ ਦਿੱਤੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਤਿੰਨ ਮੂਲ ਰੰਗ (ਲਾਲ, ਨੀਲਾ ਅਤੇ ਪੀਲਾ) ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿੱਚ ਮਿਲਾ ਕੇ ਅਣਗਿਣਤ ਰੰਗ ਬਣਦੇ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਬਾਰੇ ਪਿਛਲੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਪੜ੍ਹ ਚੁੱਕੇ ਹਾਂ। ਗਰਮ ਰੰਗ (ਲਾਲ, ਪੀਲਾ, ਸੰਤਰੀ) ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗ (ਨੀਲਾ, ਹਰਾ, ਜਾਮਨੀ) ਬਾਰੇ ਵੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਢੁਕਵੇਂ ਸੁਯੋਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ, ਸੁੰਦਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੀ ਰਚਨਾ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।

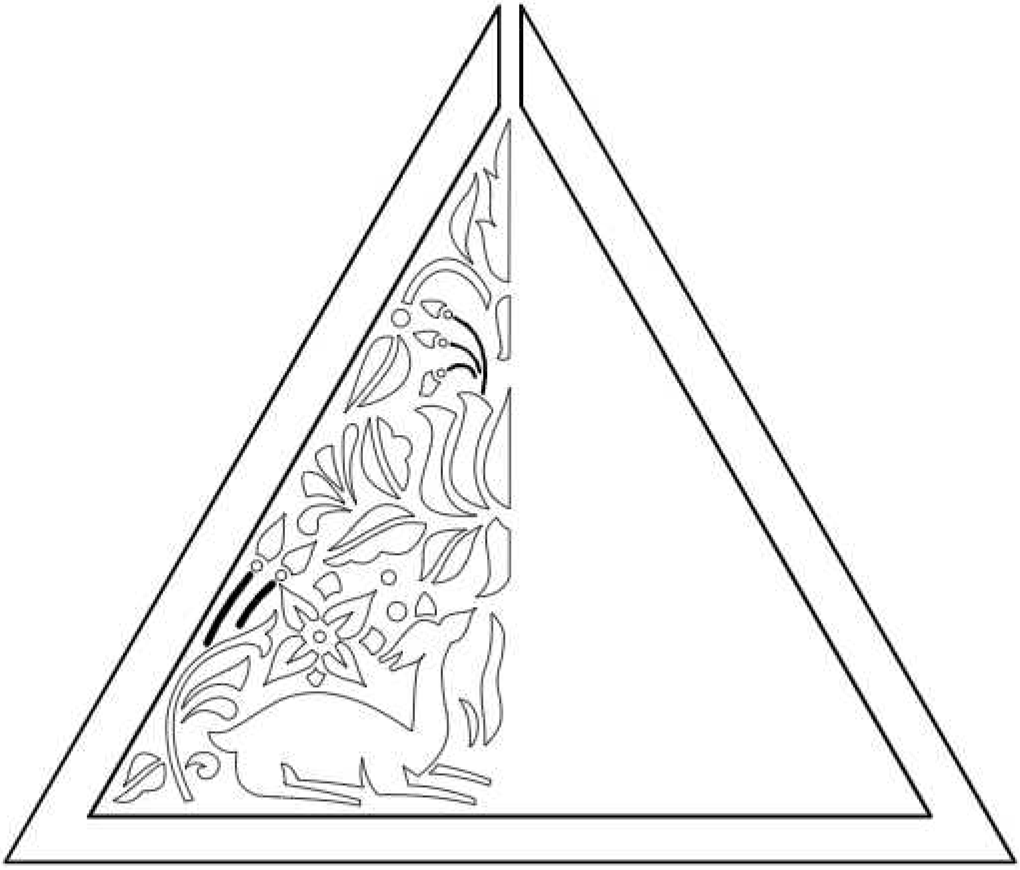
ਰੰਗ ਭਰਨ ਦੀ ਵਿਧੀ:

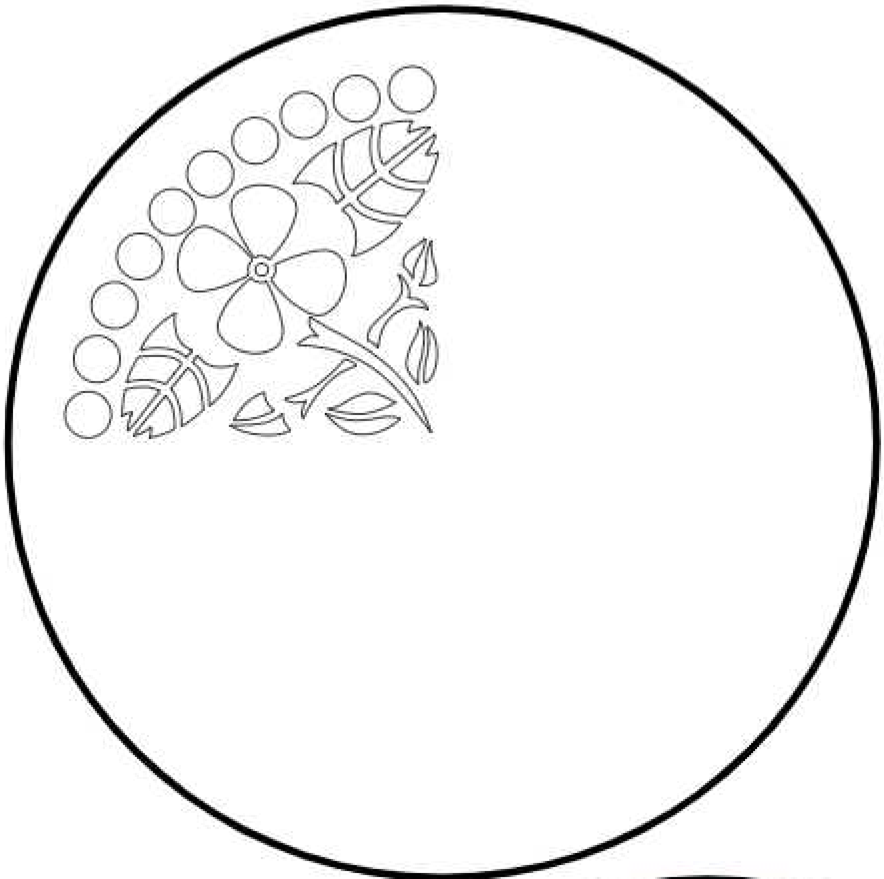
1. ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸਾਦਾ ਰੰਗ ਵਰਤੋਂ, ਫੇਰ ਉਸਨੂੰ ਸ਼ੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤੋਂ।
2. ਰੰਗ ਜ਼ਿਆਦਾ ਪਤਲੇ ਨਾਂ ਵਰਤੋ।
3. ਰੰਗ ਉੱਪਰ ਤੋਂ ਹੇਠਾਂ ਵੱਲ ਕਰੋ।
4. ਇੱਕ ਰੰਗ ਸੁੱਕ ਜਾਣ ਤੇ ਦੂਜਾ ਰੰਗ ਵਰਤੋ।
5. ਰੰਗ ਭਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਧੂ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਭਰਕੇ ਦੇਖੋ।

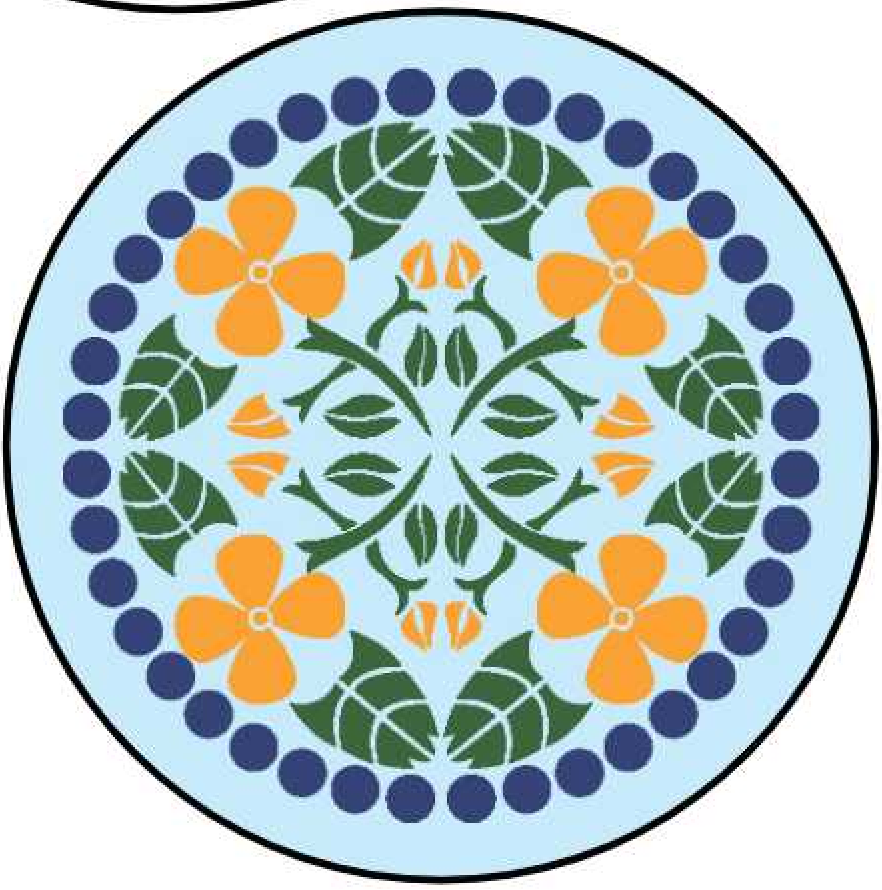
ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ (Colour Scheme)

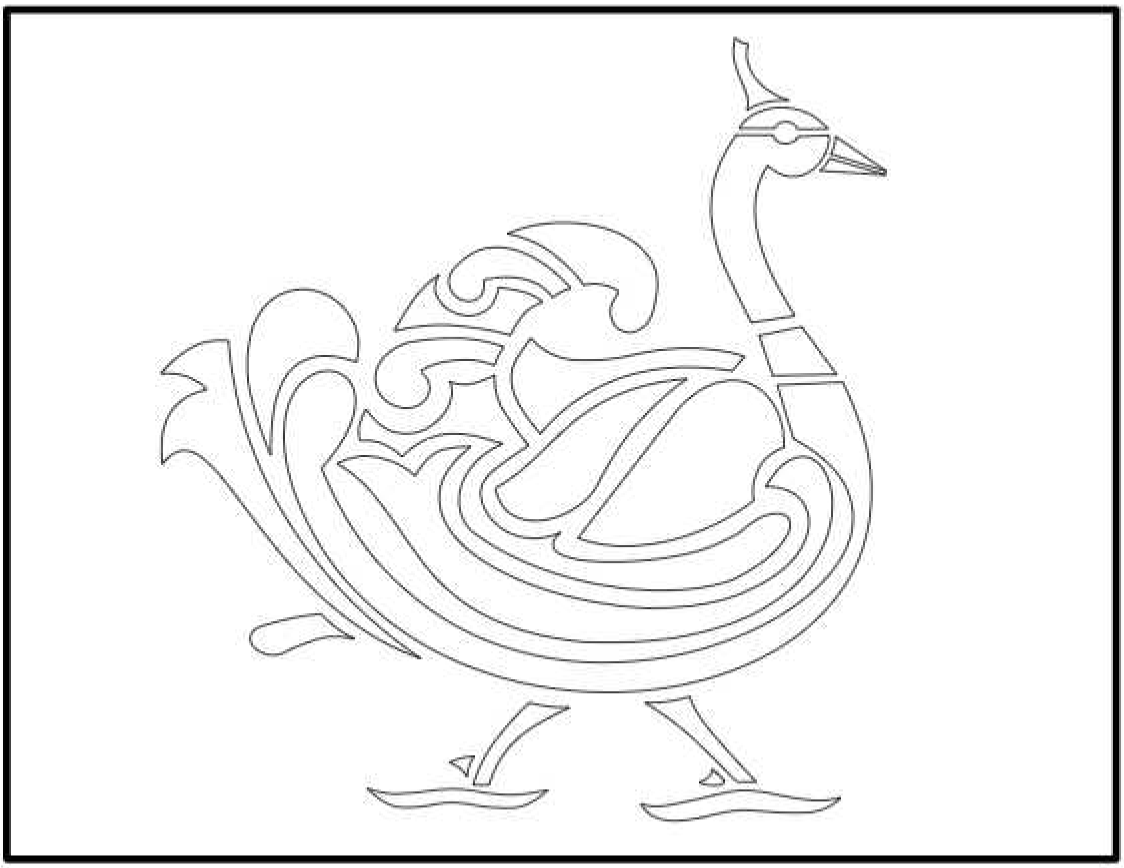
ਇੱਕ ਚੰਗੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਸੁੰਦਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਦੀਂ ਵੀ ਨਹੀਂ ਬਣ ਸਕਦਾ। ਇਸ ਲਈ ਗਰਮ ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਯੋਗ ਸੰਤੁਲਨ ਨਾਲ ਹੀ ਚੰਗੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਬਣ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ ਦੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ:

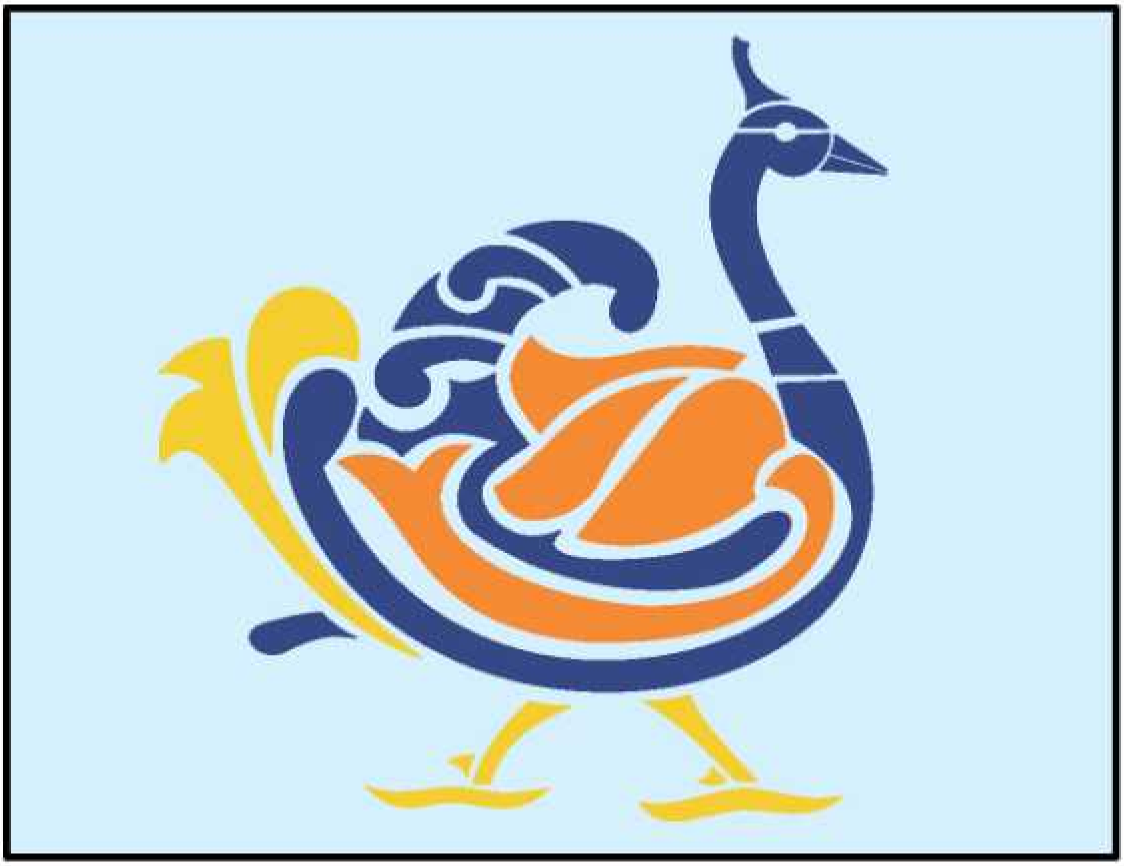
1. ਇਕ ਰੰਗੀ ਯੋਜਨਾ : ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕੋ ਰੰਗ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗਹਿਰੇ ਅਤੇ ਹਲਕੇ ਸ਼ੇਡ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
2. ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ : ਇਸ ਵਿੱਚ ਗਰਮ ਅਤੇ ਠੰਡੇ ਵਿਰੋਧੀ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਸੰਤਰੀ ਅਤੇ ਨੀਲਾ।
3. ਇਕਸਾਰ ਰੰਗ ਯੋਜਨਾ : ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਵਰਗ ਦੇ ਇਕਸਾਰਤਾ ਵਾਲੇ ਰੰਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਪੀਲਾ ਅਤੇ ਹਰਾ, ਜਾਮਨੀ ਅਤੇ ਨੀਲਾ ਆਦਿ।

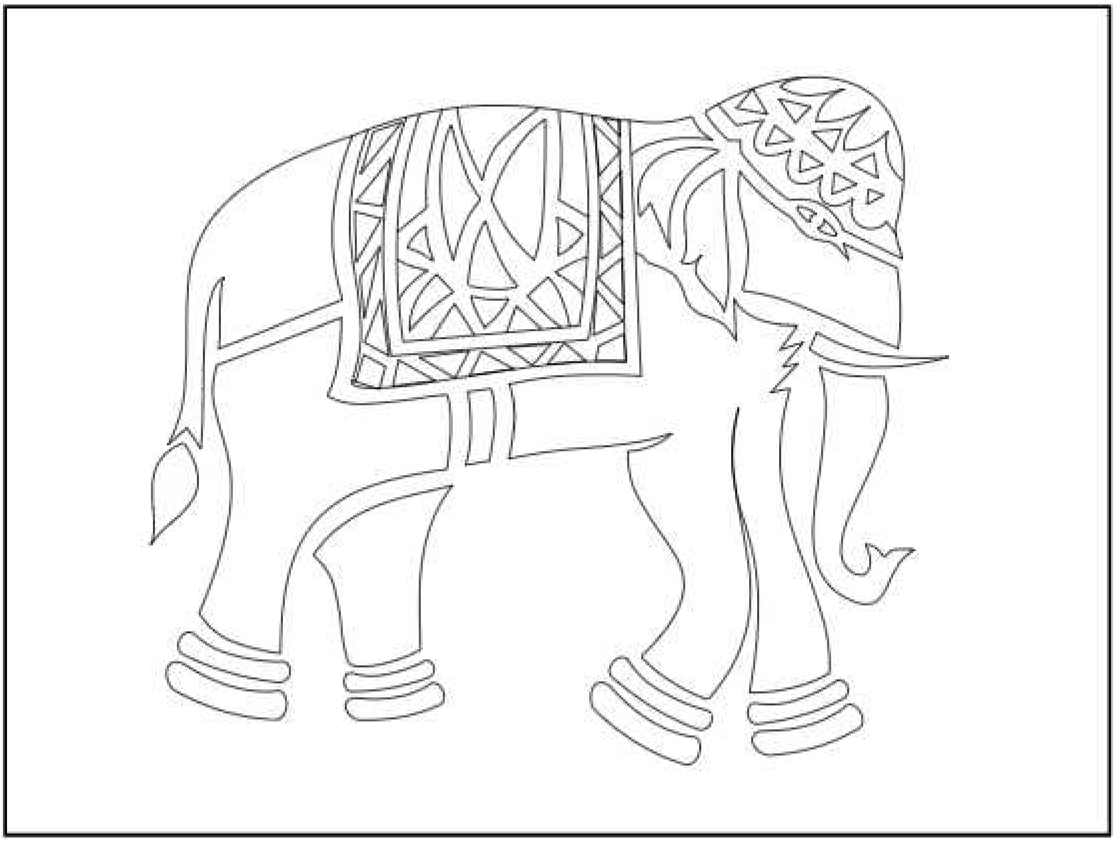


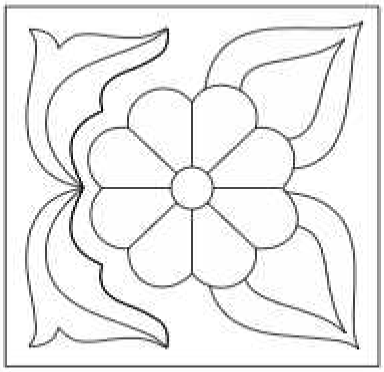


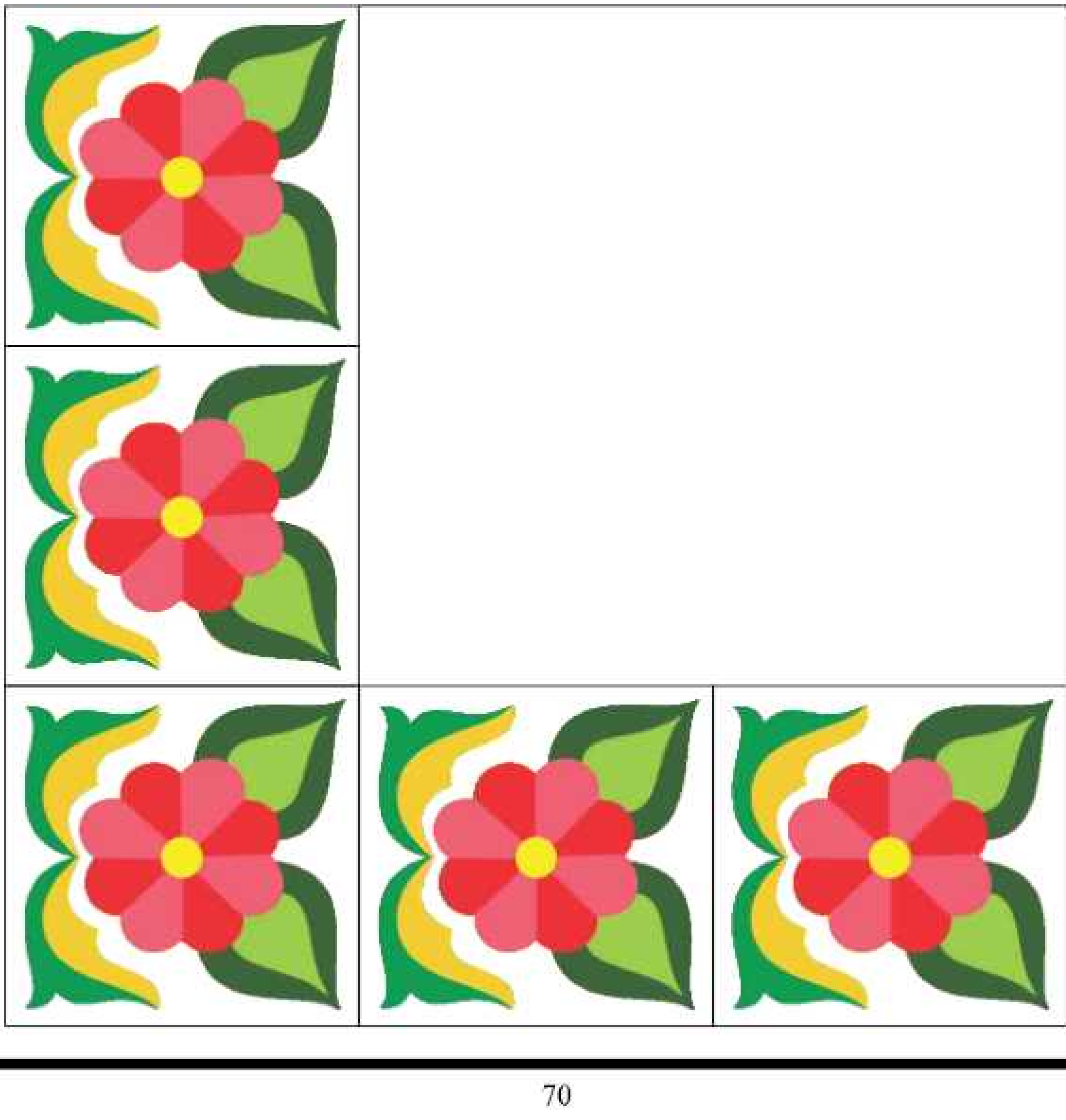


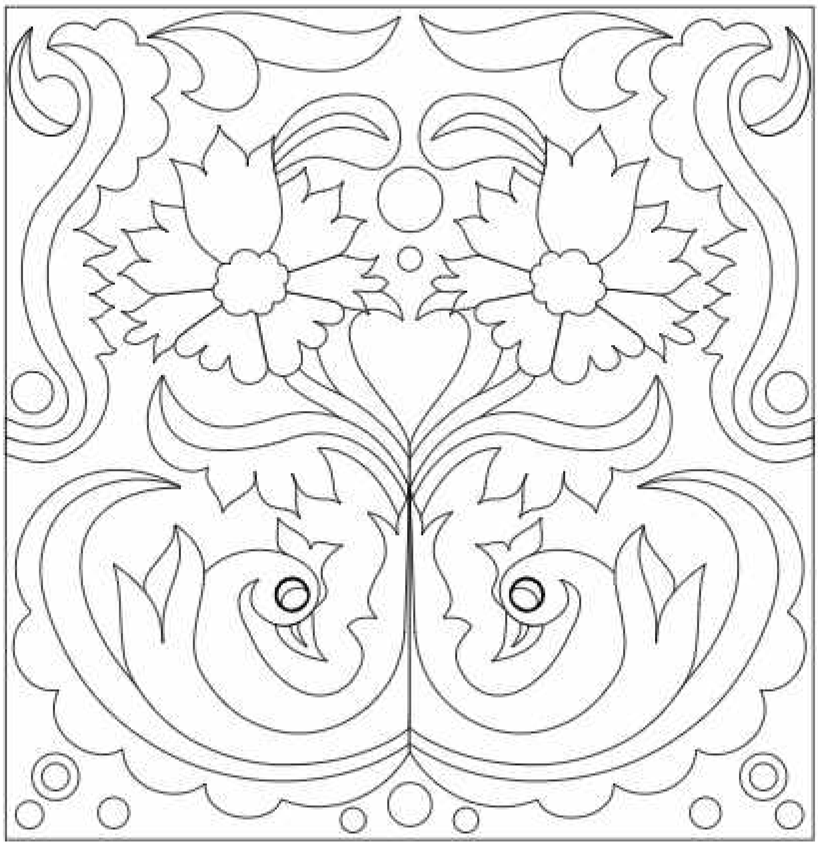


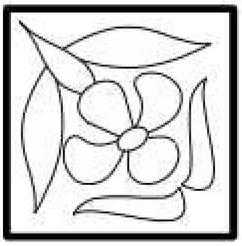


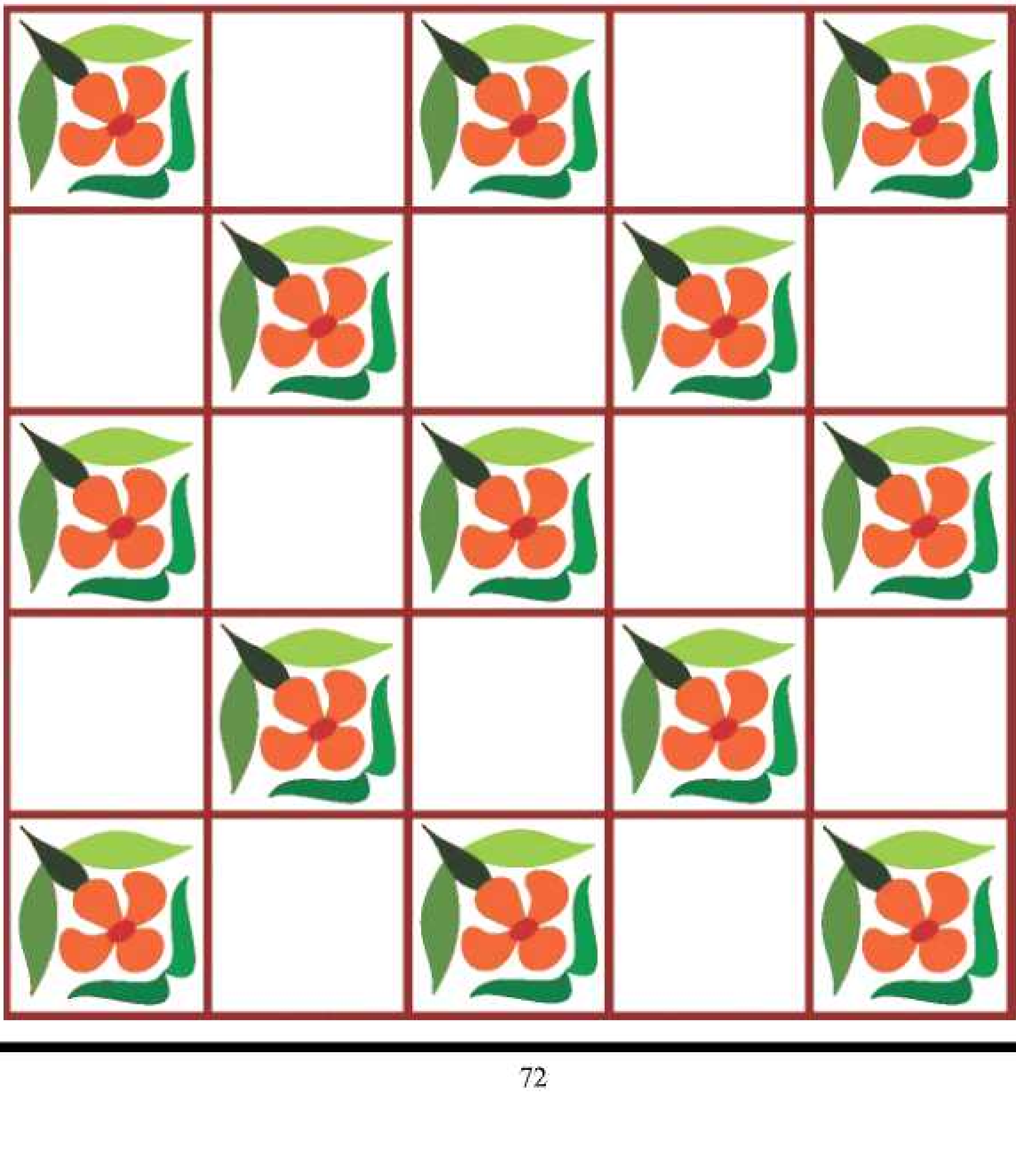


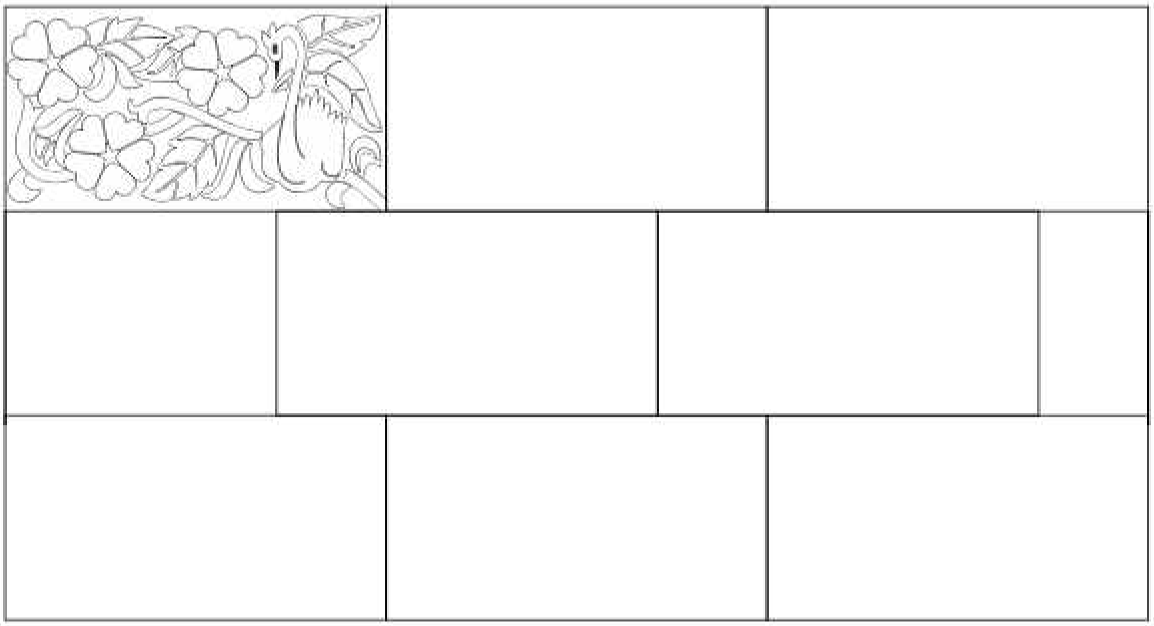


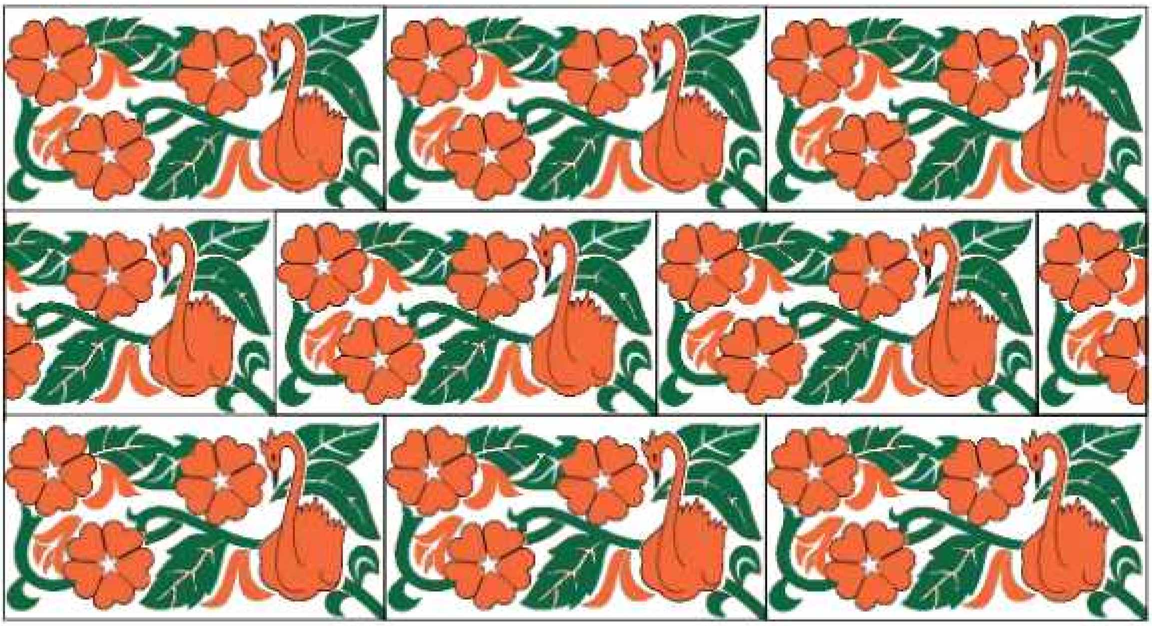












ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਲੇਅ-ਆਊਟ

ਆਧੁਨਿਕ ਯੁੱਗ ਵਿੱਚ ਪੋਸਟਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਦੇ ਹਰ ਖੇਤਰ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਅਹਿਮ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਛੋਟੇ ਪੋਸਟਰ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਵੱਡੇ ਪੋਸਟਰ (Hoarding) ਤੱਕ ਆਪਣੇ ਖੇਤਰ ਦੀ ਅਗਾਂਹ ਵਧੂ ਸੋਚ ਨੂੰ ਲੋਕਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਂਦੇ ਹਨ ਭਾਵੇਂ ਉਹ ਸਿੱਖਿਆ, ਵਿਕਾਸ, ਖੇਤੀ, ਉਦਯੋਗ, ਵਪਾਰ, ਖੇਡਾਂ, ਸਾਇੰਸ, ਪਰਿਵਾਰ ਨਿਯੋਜਨ, ਦੂਰ ਸੰਚਾਰ ਜਾਂ ਅਨੇਕਾਂ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਸੁਨੇਹੇ ਹੋਣ। ਪੋਸਟਰ ਸਮਾਜ ਵਿੱਚ ਆਪਣੀ ਨਿਵੇਕਲੀ ਥਾਂ ਬਣਾ ਚੁੱਕੇ ਹਨ।

ਪੋਸਟਰ ਸਮਾਜਿਕ ਕੁਰੀਤੀਆਂ ਜਿਵੇਂ ਨਸ਼ੇ, ਦਾਜ ਅਤੇ ਭਰੂਣ ਹੱਤਿਆ ਵਰਗੇ ਕੁਕਰਮ ਨੂੰ ਠੱਲ੍ਹ ਪਾਉਣ ਦਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਜਨ-ਜਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਹਿਤ ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਦਾ ਵੀ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਸ਼ਤਾਬਦੀ ਸਮਾਰੋਹ, ਓਲੰਪਿਕ ਖੇਡਾਂ, ਪੰਜਾਬ ਖੇਡਾਂ, ਵਾਤਾਵਰਣ ਦੀ ਸੰਭਾਲ, ਸਭਿਆਚਾਰ ਆਦਿ ਲਈ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਉਤਸ਼ਾਹਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਪੋਸਟਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਗੁਣ ਲੋੜੀਂਦੇ ਹਨ:-

1. **ਵਿਉਂਤ ਅਤੇ ਸੰਯੋਜਨ (Planning & Composition):-** ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ, ਮਨ ਵਿੱਚ ਉਸਦੀ ਰਚਨਾ ਦੀ ਵਿਉਂਤ ਕਰਦੇ ਹੋਏ, ਸੰਤੁਲਤ (Balanced) ਅਤੇ ਸੰਯੋਜਤ (Composed) ਕਾਗਜ਼ ਵੰਡ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
2. **ਚਿੱਤਰ (Illustration) :-** ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਢੁਕਵਾਂ ਚਿੱਤਰ ਬਹੁਤ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪੜ੍ਹਨ ਨਾਲੋਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਦੀ ਦਿੱਖ ਦਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਅਸਰ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਵਿੱਚ ਚਿੱਤਰ (illustration) ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵ ਹੈ।
3. **ਲਿਖਾਈ (Lettering) :-** ਪੋਸਟਰ ਤੇ ਸੰਦੇਸ਼, ਬਹੁਤ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਉੱਘੜਵੀ ਲਿਖਾਈ ਵਿੱਚ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜੋ ਦੂਰੋਂ ਪੜ੍ਹਿਆ ਜਾ ਸਕੇ।
4. **ਕਾਵਿ-ਟੋਟਾ (Slogan) :-** ਵਿਸ਼ੇ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਇੱਕ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਢੁਕਵਾਂ ਕਾਵਿ ਟੋਟਾ ਪੋਸਟਰ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਰੋਚਕ ਬਨਾਉਣ ਵਿੱਚ ਬਹੁਤ ਸਹਾਈ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
5. **ਰੰਗਯੋਜਨਾ (Colour Scheme) :-** ਪੋਸਟਰ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਮੁਤਾਬਕ ਹੀ ਢੁੱਕਵੀਂ, ਉਘੜਵੀਂ ਅਤੇ ਸੁੰਦਰ ਰੰਗ-ਯੋਜਨਾ ਹੋਣੀ ਬਹੁਤ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਹੀ ਪੋਸਟਰ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਅਤੇ ਨਜ਼ਰ ਖਿੱਚਣ ਵਾਲਾ ਬਣਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸੰਦੇਸ਼ ਦਰਸ਼ਕ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਵਿੱਚ ਸਹਾਈ ਸਿੱਧ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

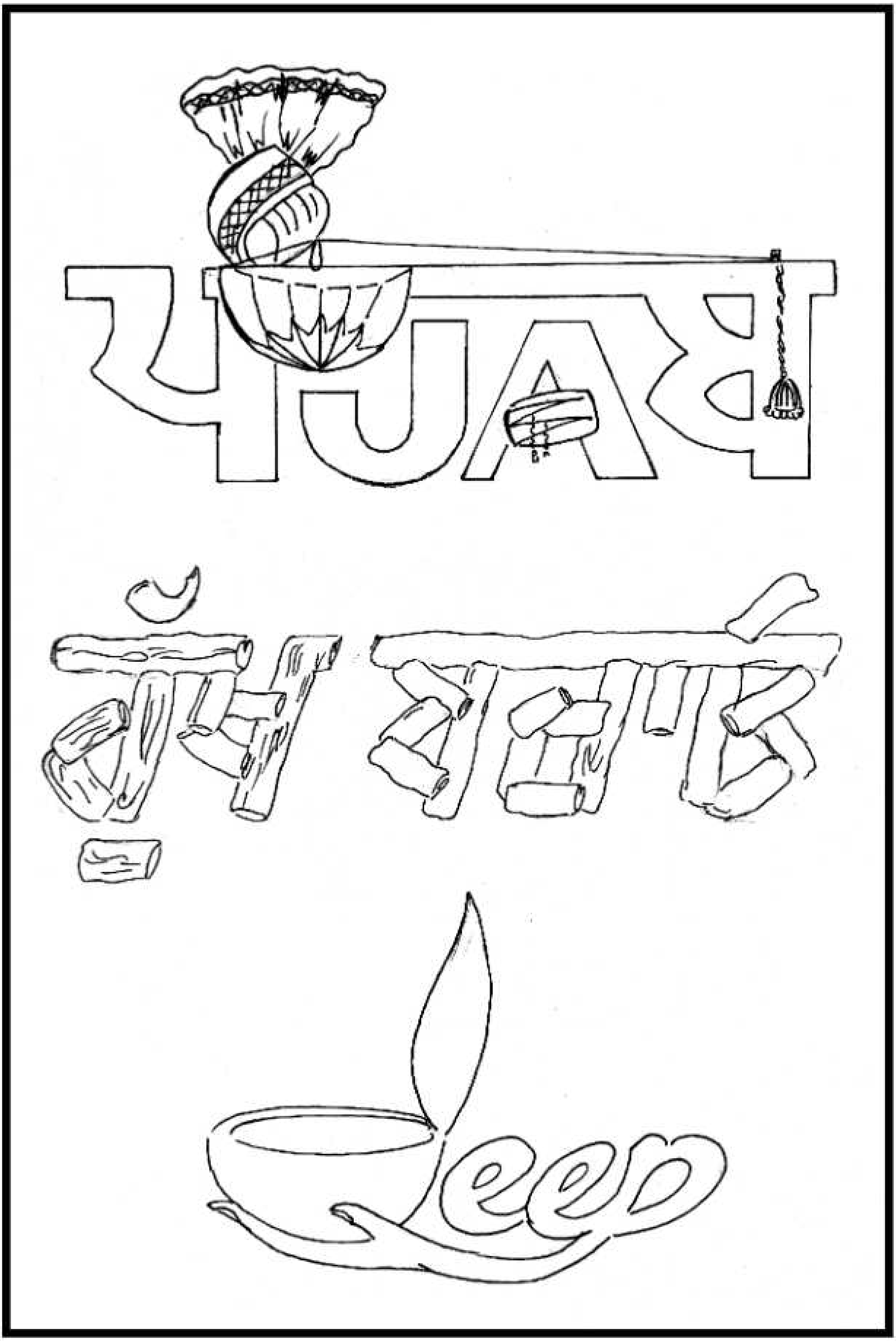
ਉਪਰੋਕਤ ਨੁਕਤਿਆਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਪੋਸਟਰ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

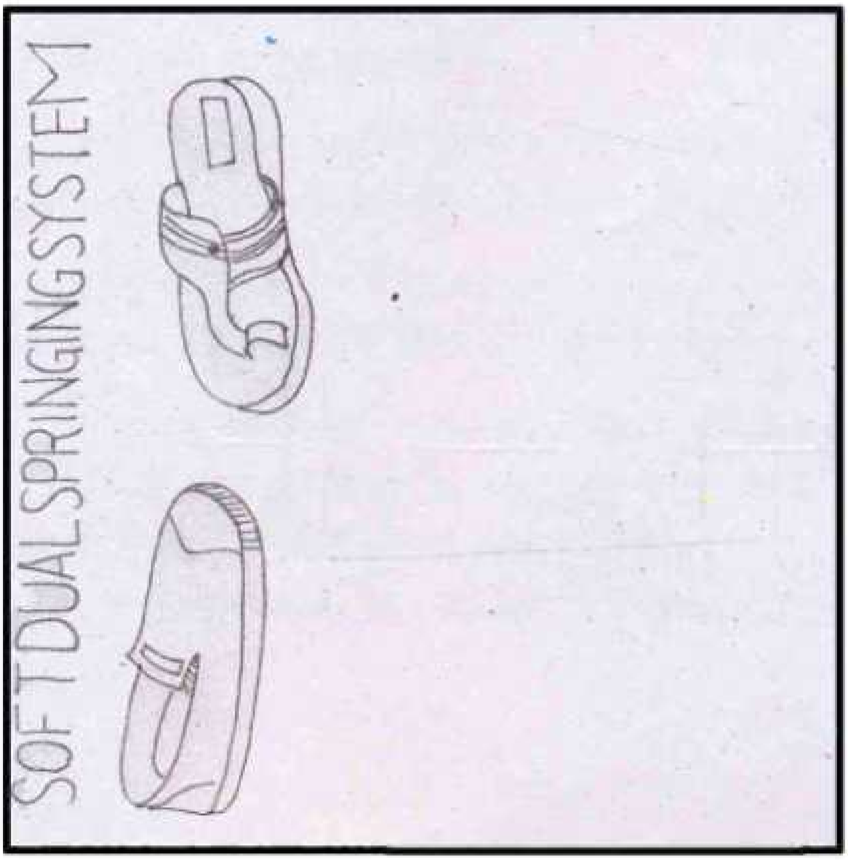
ਪੋਸਟਰ ਕਲਾ ਦਾ ਮਨੋਰਥ, ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ, ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ, ਦਿਲ ਖਿੱਚਵੇਂ ਅਤੇ ਆਕਰਸ਼ਕ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਸੰਦੇਸ਼ ਜਨ-ਸਧਾਰਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਦਿੱਖ ਦਾ ਮਾਧਿਅਮ (Visual Media) ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਮਨ ਤੇ ਸਿੱਧੀ ਪਹੁੰਚ (Direct Approach) ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਪੋਸਟਰ ਰਾਹੀਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਮਾਨਸਿਕਤਾ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਟੁੰਬਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮਾਧਿਅਮ ਨਾਲੋਂ, ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਲਈ ਪੋਸਟਰ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹਿੱਸਾ ਪਾਉਂਦੇ ਹਨ।

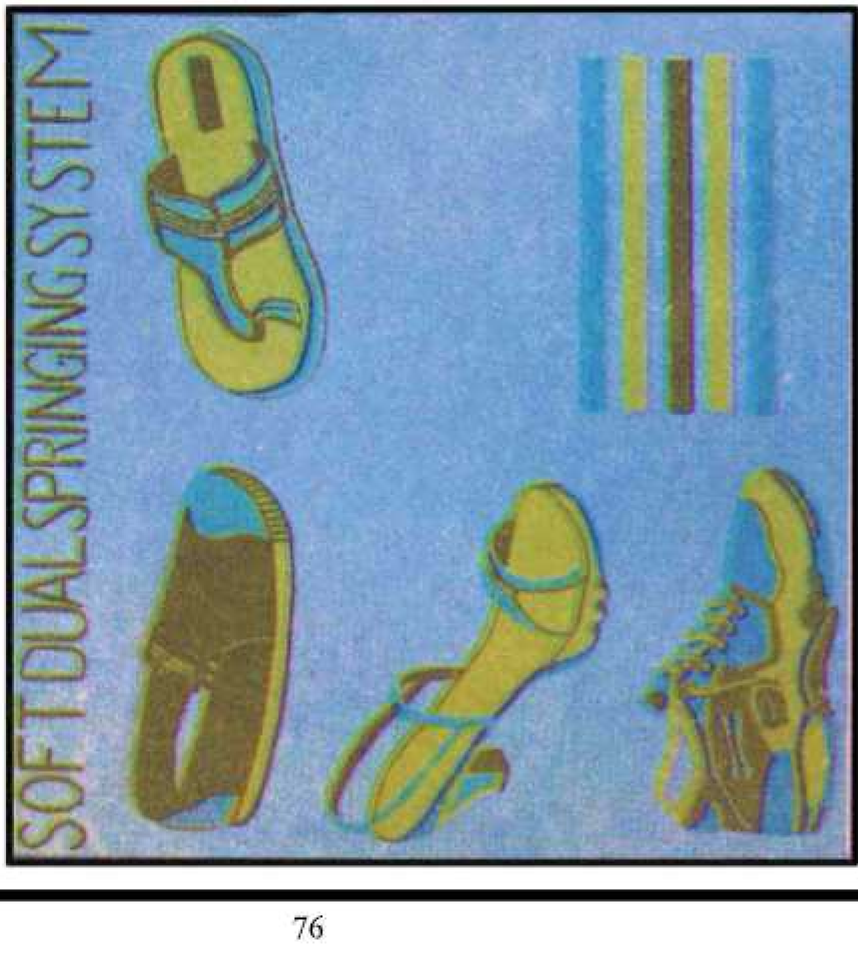
ਸਮਾਜਿਕ ਚੇਤਨਾ ਲਈ ਲਿੱਖੀਆਂ ਪੁਸਤਕਾਂ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਜਾਂ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਕਈ ਭਾਸ਼ਨ ਸੁਣਨ ਲਈ, ਰੇਡੀਓ ਜਾਂ ਟੀ.ਵੀ ਤੇ ਕਈ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਦੇਖਣ ਜਾਂ ਸੁਣਨ ਲਈ ਕੁਝ ਫੁਰਸਤ ਦਾ ਸਮਾਂ ਲੋੜੀਂਦਾ ਹੈ।

ਪਰ ਪੋਸਟਰ ਤਾਂ ਰਾਹ ਜਾਂਦੇ ਰਾਹੀਗੀਰਾਂ ਦੀ ਸਰਸਰੀ ਪਈ ਇੱਕ ਨਜ਼ਰ ਨਾਲ ਹੀ ਆਪਣਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਉਨ੍ਹਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾ ਕੇ ਬਹੁਤ ਥੋੜ੍ਹੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

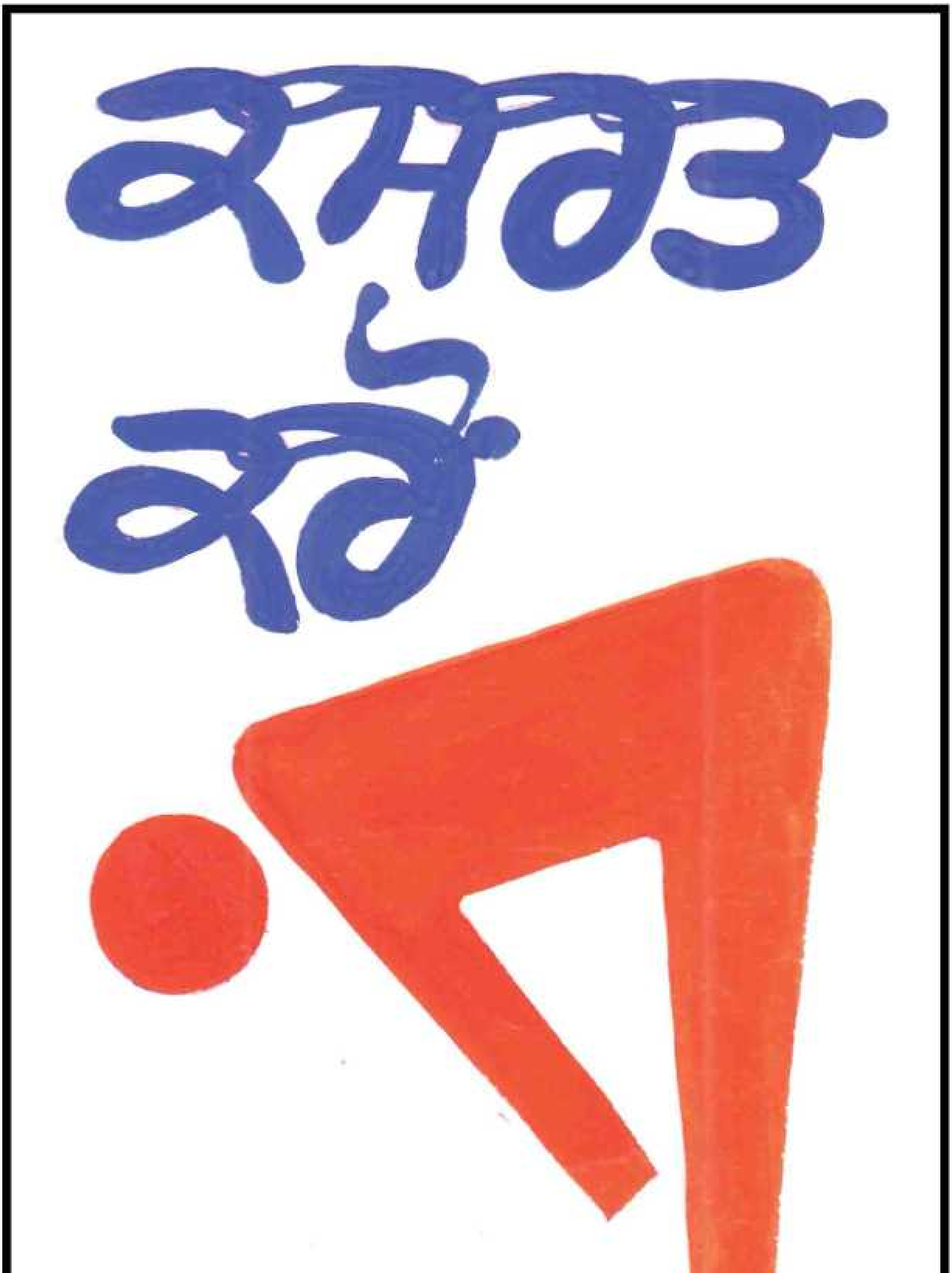
ਸਮਾਜਿਕ ਪੱਖ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਵਪਾਰਿਕ ਪੱਖ ਵਿੱਚ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਕਲਾ ਦੀ ਪ੍ਰਮੁੱਖ ਭੂਮਿਕਾ ਹੈ। ਹਰ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਉਦਯੋਗਿਕ ਪ੍ਰਗਤੀ ਦਾ ਆਧਾਰ ਵੀ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਹਨ। ਹਰ ਖੇਤਰ ਦੇ ਹਰ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਵਿੱਕਰੀ ਦਾ ਮੂਲ ਆਧਾਰ ਪੋਸਟਰ ਹੀ ਹਨ। ਕਿਉਂਕਿ ਪੋਸਟਰਾਂ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਉਤਪਾਦਨ ਦੀ ਮਸ਼ਹੂਰੀ ਤੋਂ ਹੀ ਲੋਕ ਉਸ ਤੋਂ ਜਾਣੂੰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਸਦੀ ਵਿਕਰੀ ਸੰਭਵ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਆਧੁਨਿਕ ਜੀਵਨ ਦੇ ਪੋਸਟਰ ਪ੍ਰਮੁੱਖ ਅੰਗ ਹਨ।

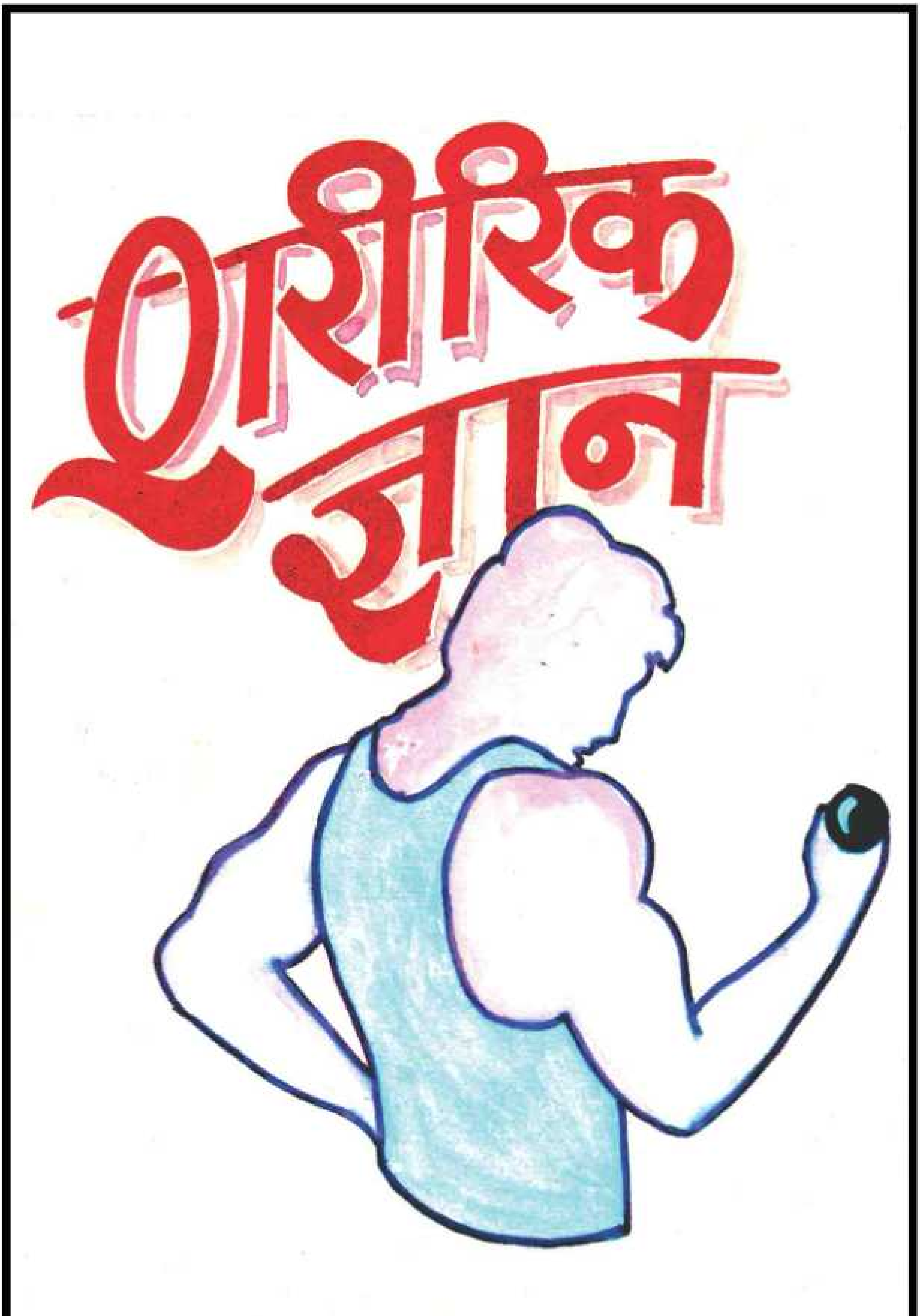

Deep


SOFT DUAL SPRINGING SYSTEM


SOFT DUAL SPRINGING SYSTEM

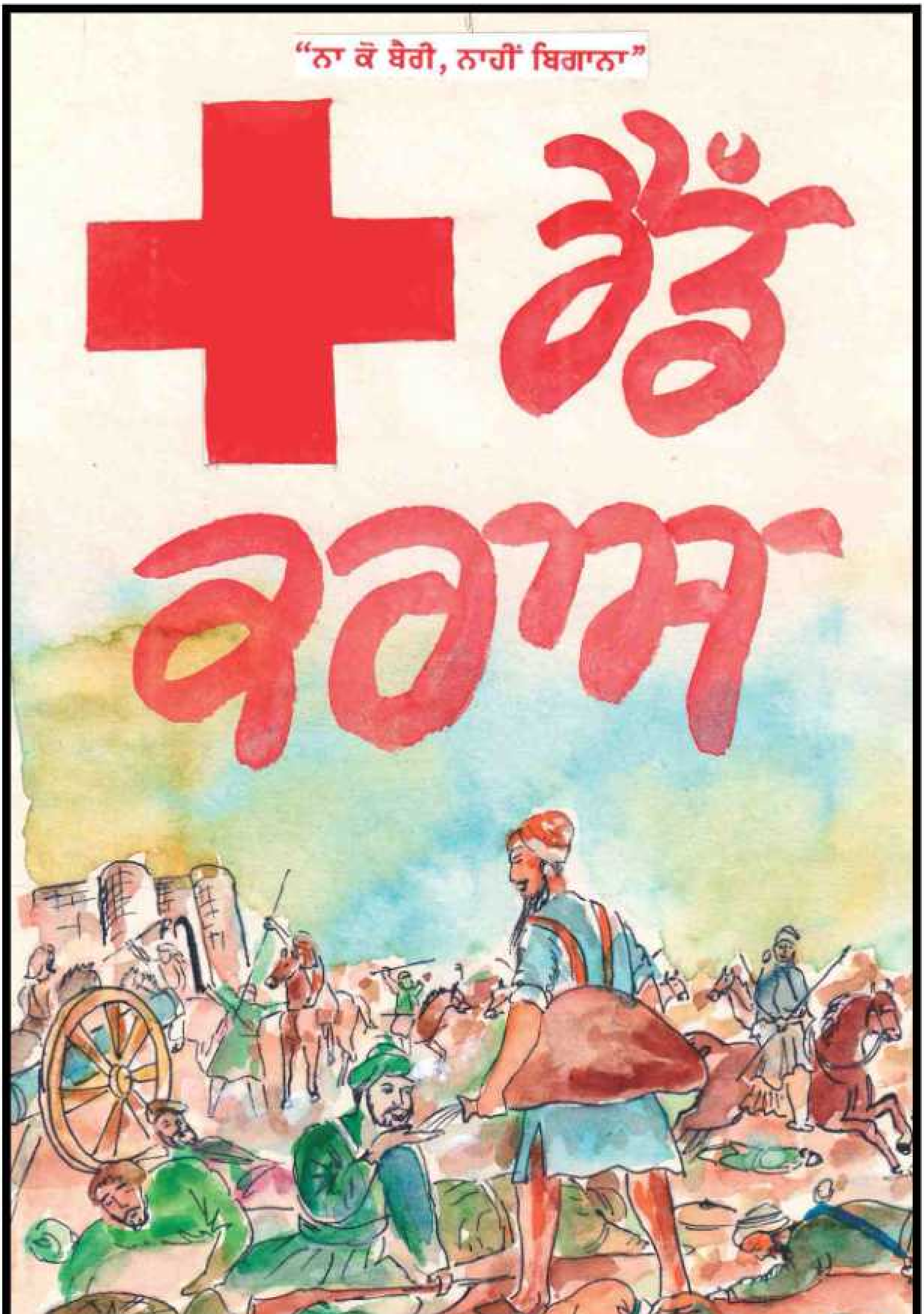
ਖੂਨ ਦਾਨ




शारीरिक ज्ञान

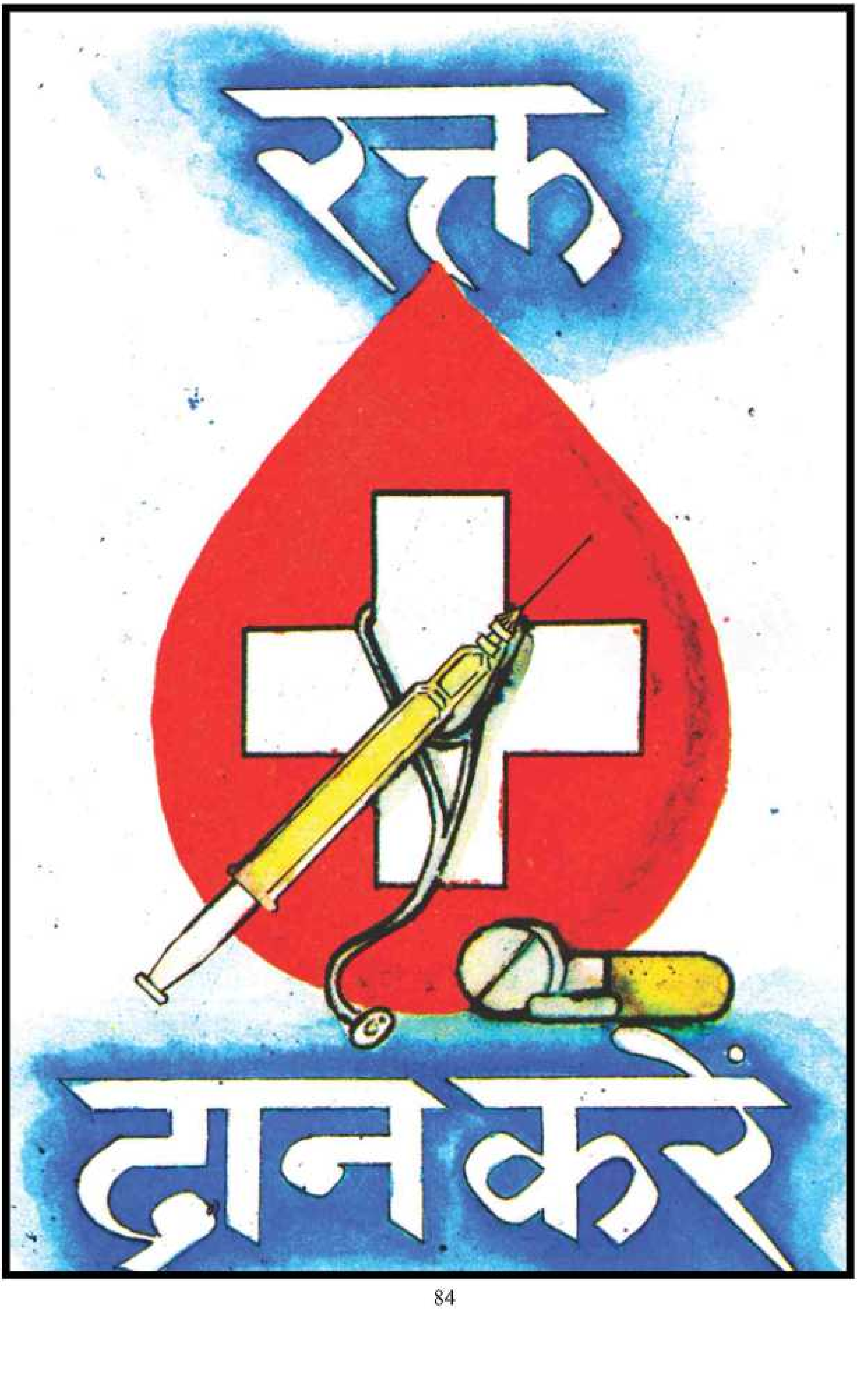
पंछी

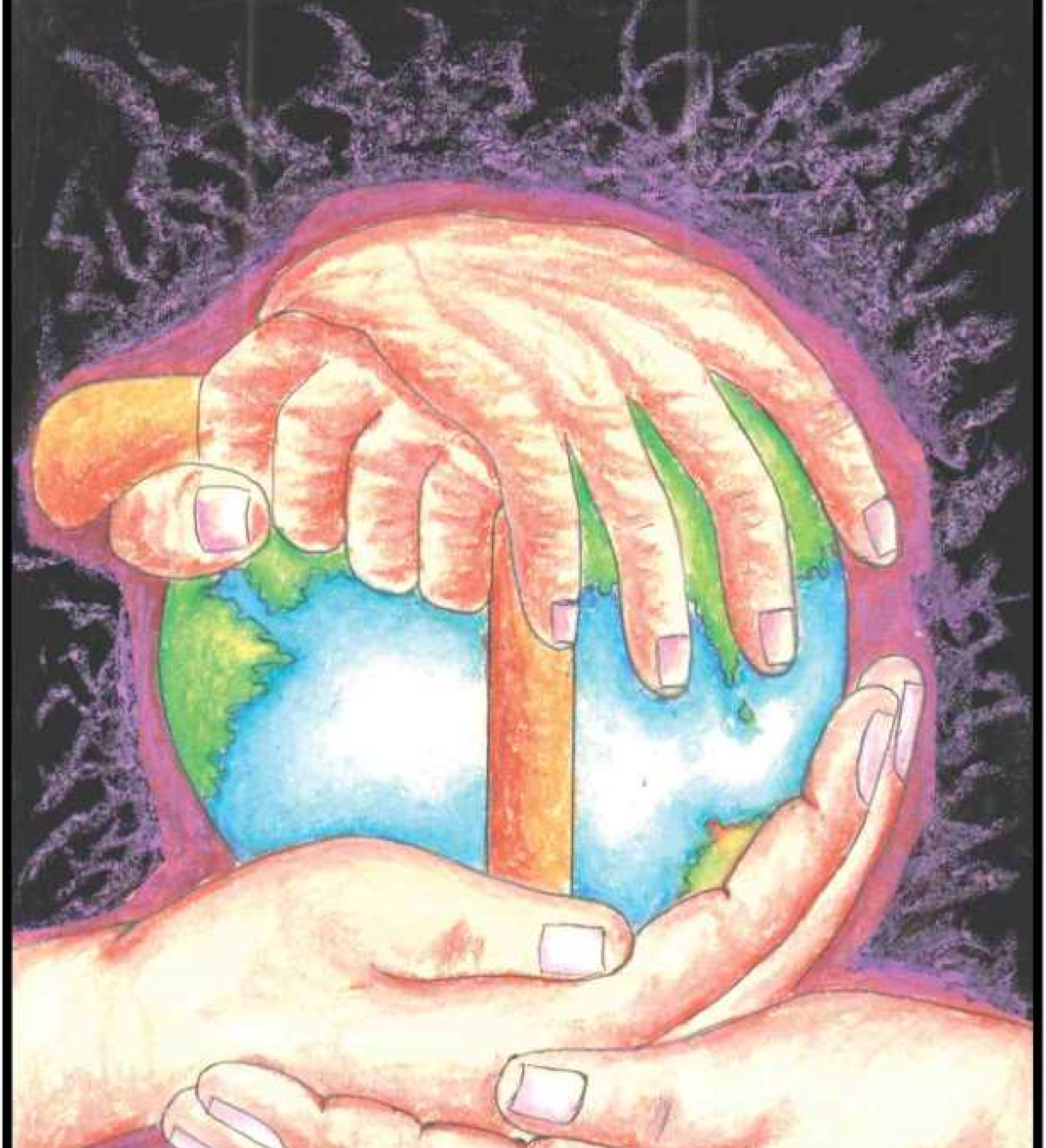
ਰੰਗਲਾ
ਪੰਜਾਬ

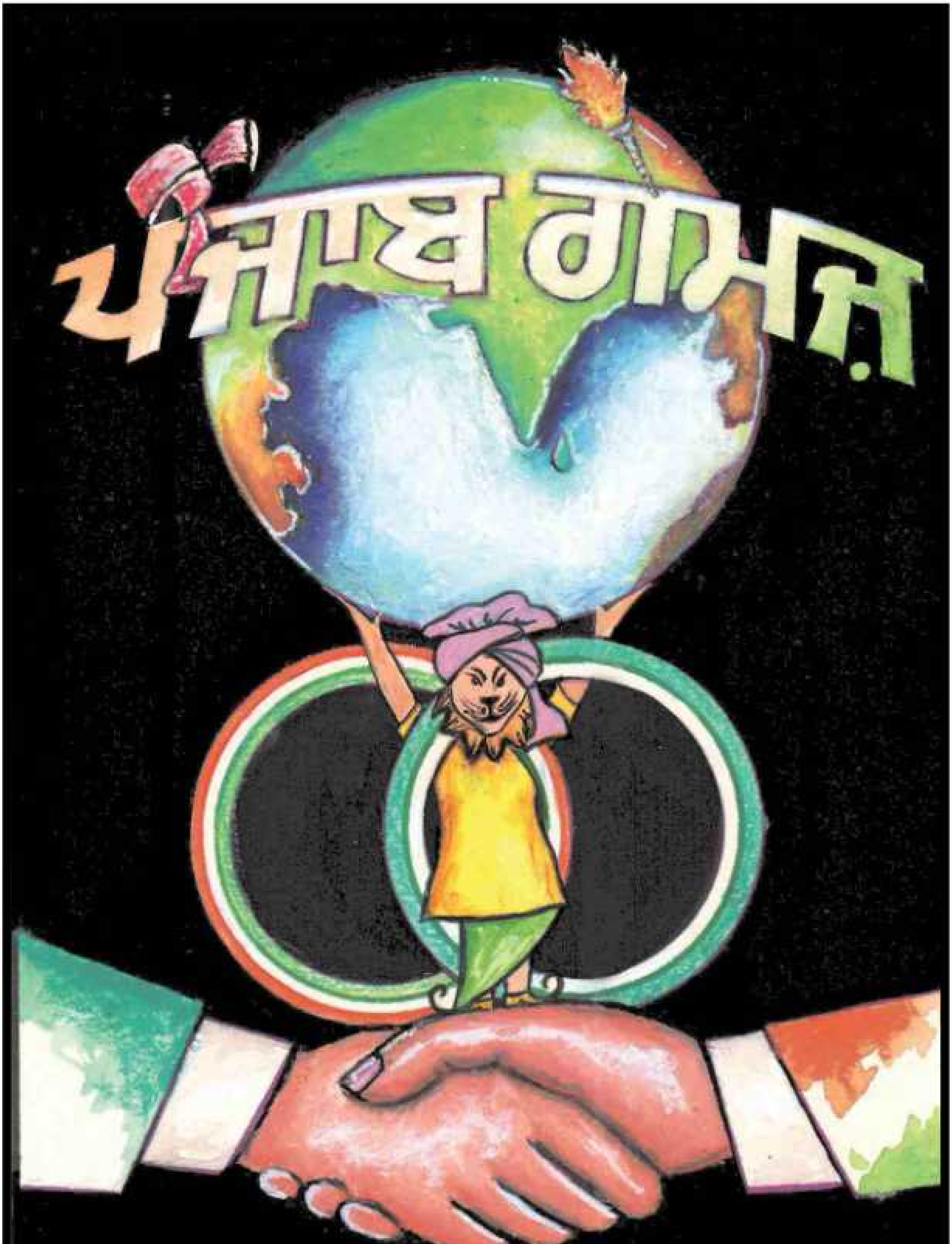

"ਨਾ ਕੋ ਬੈਰੀ, ਨਾਹੀਂ ਬਿਗਾਨਾ"
ਰੈੱਡ ਕਰਾਸ

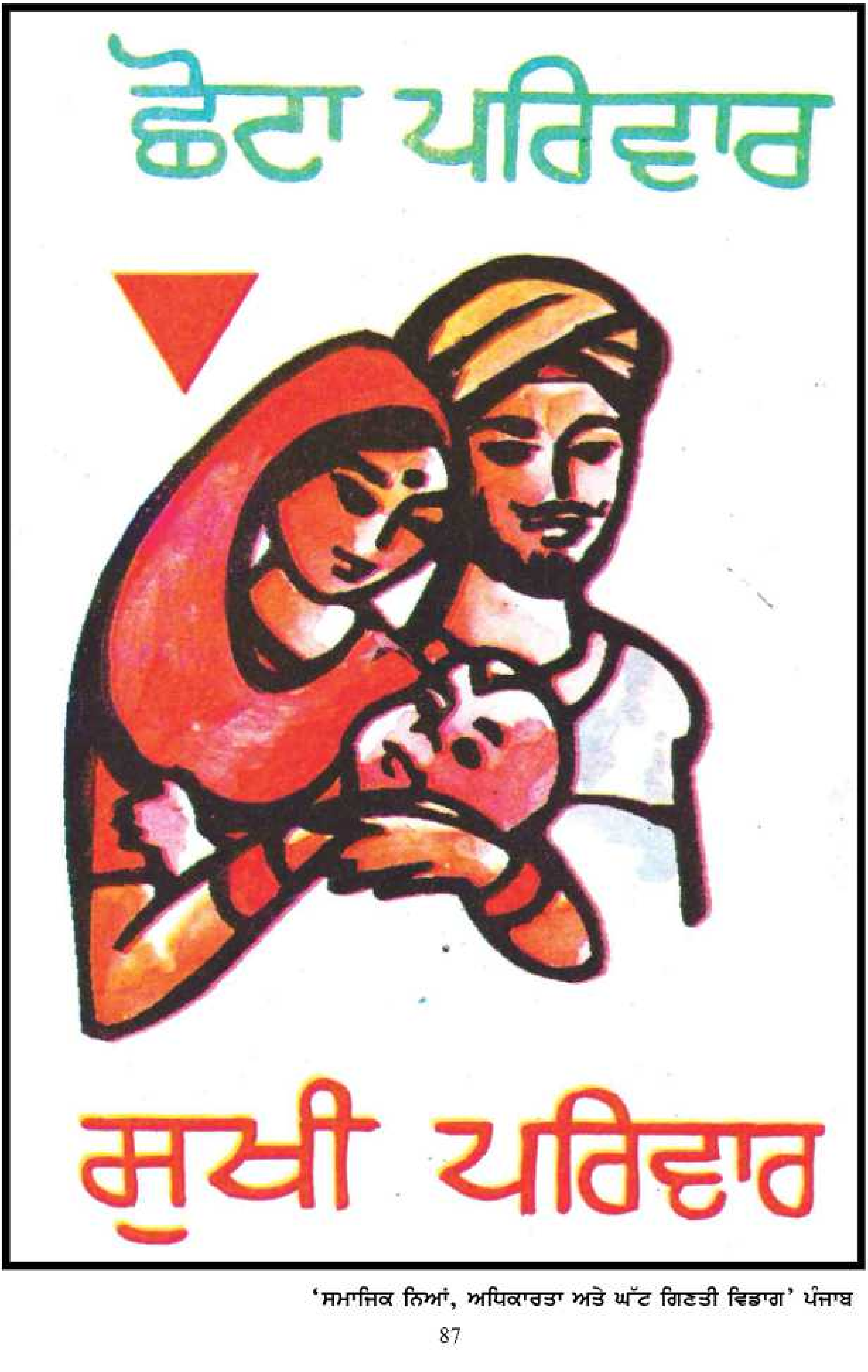
ਖ਼ੂਨ ਦਾਨ

ਵਿਸ਼ਵ ਕਲਿਆਣ

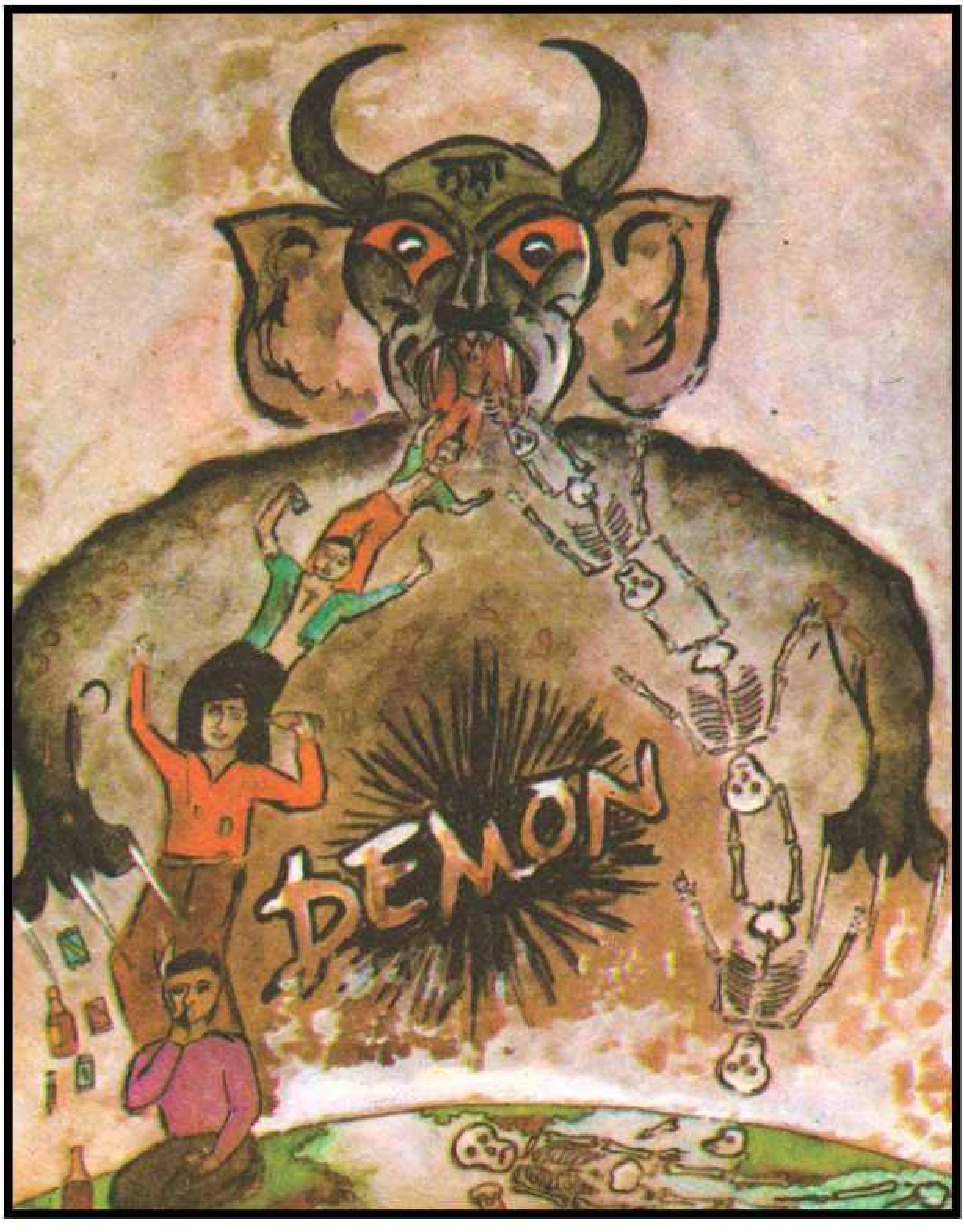

रक्त
दान करें


RESPECT THE ELDERS


ਪੰਜਾਬ ਗਾਮਜ਼



'ਸਮਾਜਿਕ ਨਿਆਂ, ਅਧਿਕਾਰਤਾ ਅਤੇ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਭਾਗ' ਪੰਜਾਬ


DEMON